



MEGACITY



ALPHA

Gustavo Brauner

Wellington
DIAZ
ROD
REIS



MEGA CITY
3D&T ALPHA

The logo features a stylized 'M' composed of multiple dark, jagged, and reflective shards radiating outwards from the left. To the right of the 'M', the words 'MEGA CITY' are written in a large, bold, blocky font with a metallic texture and a dark-to-light gradient. Below 'MEGA CITY', the words '3D&T ALPHA' are written in a slightly smaller, but also bold and blocky font, matching the style of the main title.

Criação Gustavo Brauner

Edição Guilherme Dei Svaldi e Leonel Caldela

Capa Wellington Dias e Rod Reis

Arte Lobo Borges, Rafael Françoi, Roberta Pares, Wellington Dias

Cartografia Leonel Domingos

Logotipia e Projeto Gráfico Dan Ramos

Diagramação Guilherme Dei Svaldi

Revisão Fabrício Viana Maia e Marlon Teske

Baseado nas regras de *3D&T Alpha*, desenvolvidas por Marcelo Cassaro.



Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS • CEP 90050-170
www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Publicado em maio de 2012. ISBN: 978858913471-2.

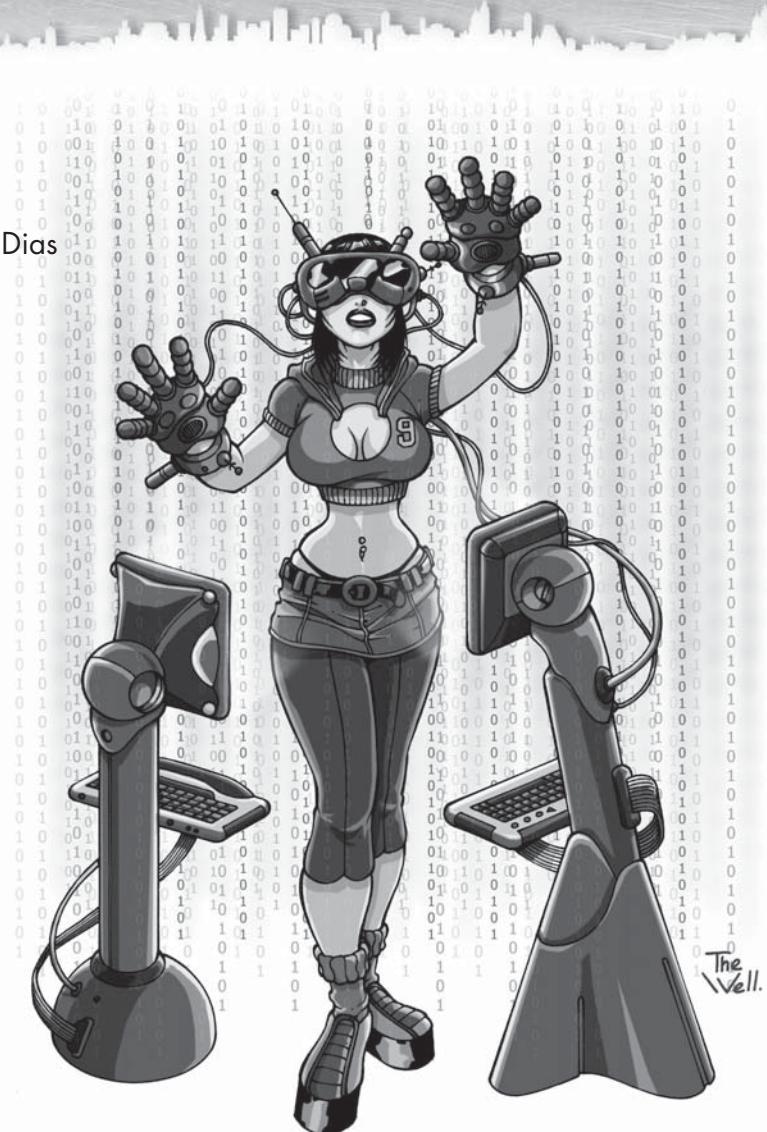
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

T337m Brauner, Gustavo

Mega City / Gustavo Brauner; ilustrado por Wellington
Dias [et al.]. -- Porto Alegre: Jambô, 2012.
144p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Dias, Wellington. II. Título.

CDU 794:681.31



Sumário

Introdução.....	4
Capítulo 1: Bem-Vindo a Mega City	6
Capítulo 2: Super Mega City	24
Capítulo 3: O Torneio das Sombras	54
Capítulo 4: Megadroide.....	72
Capítulo 5: Nova Memphis	84
Capítulo 6: Mega City Contra-Ataca.....	106
Capítulo 7: Mestrando em Mega City.....	116

Introdução

MEGA CITY é o primeiro cenário oficial de *3D&T Alpha*. En-globa tudo que o sistema tem a oferecer: personagens de animes e mangás, super-heróis dos quadrinhos americanos, luta-dores marciais, robôs de todos os tipos e tamanhos, vampiros, lobisomens, anjos, demônios e até mesmo pessoas comuns!

A ideia de publicar *MEGA CITY* como um livro de RPG nasceu de uma conversa no começo de 2010 entre Guilherme Dei Svaldi, editor-chefe da Jambô Editora, e eu.

Gustavo: Aproveitei a semana de férias pra terminar alguns jogos de SNES que eu nunca tinha fechado.

Guilherme: É? O que tu andou jogando?

Gustavo: Joguei muito *Megaman X*... Nunca tinha terminado nenhuma *Megaman* antes! Fiquei muito pilhado! Certo que alguns elementos vão entrar na *Mega Campanha*!

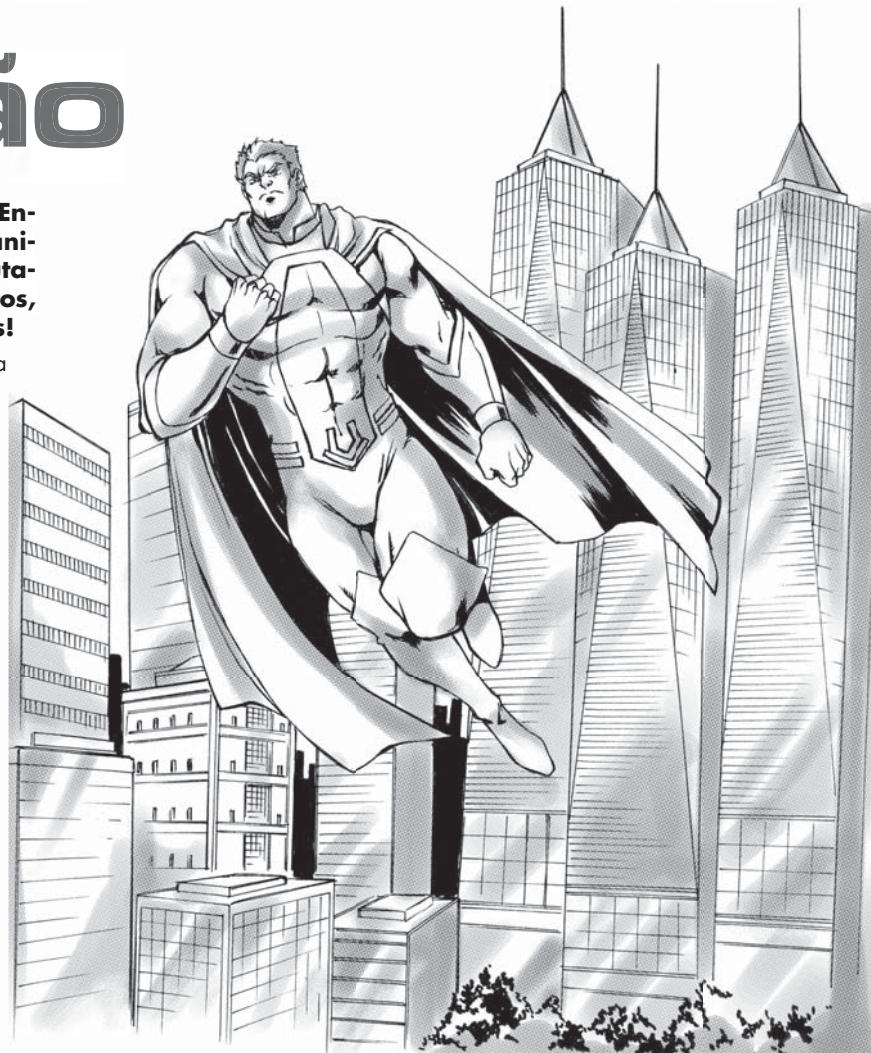
A “*Mega Campanha*” era uma campanha de RPG que eu vinha planejando, envolvendo os elementos que eu sempre achei mais legais em inúmeros cartoons, animes, comics, mangás, filmes, séries de TV, romances, jogos de videogame e computador... Eu vinha fazendo propaganda da *Mega Campanha* para o Gui e o resto do nosso grupo de jogo já fazia algum tempo.

Guilherme: É? E por que tu não escreve um cenário baseado na *Mega Campanha*?

Gustavo: Um cenário baseado na *Mega Campanha*? Acho que ficaria legal...

Guilherme: Claro — afinal, só tem coisa legal, mesmo!

Gustavo: É uma ideia... A Jambô publicaria?



Guilherme: Sim. Escreve o cenário da Mega Campanha para 3D&T. É um sistema simples, que tu gosta e o cenário vai ter tudo o que os fãs de 3D&T gostam também.

Gustavo: Boa ideia, Gui! Eu tinha uma campanha mais ou menos como a Mega Campanha quando era mais novo, e era bem divertida!

Guilherme: Vai lá, escreve, mesmo. Põe no papel e vamos conversando.

E foi o que eu fiz. Saí da Jambô naquele dia cheio de ideias, com um turbilhão de coisas passando na cabeça. Quando cheguei em casa, fui direto para o computador e comecei a escrever o cenário da Mega Campanha.

Comecei a jogar as ideias no papel (ou melhor, num documento de Word). Descrevi personagens, esbocei mapas, criei tramas, pesquisei elementos, conferi minha “Lista de Coisas Legais” e distribuí coisas dela nos “cenários” que eu achava em que elas ficariam mais interessantes e compatíveis entre si.

Mas aí veio a dúvida: qual vai ser o nome do cenário?

Pensei e pensei. A premissa básica era que todos os elementos existiam em um mesmo pano de fundo. Devia ser uma cidade onde todas as aventuras fossem possíveis. Onde todas as aventuras da Mega Campanha fossem possíveis... Mega... Cidade...

Mega City!

Então, o livro que você tem em mãos descreve a Cidade das Cidades, onde você pode situar qualquer aventura de RPG. Ele está dividido da seguinte maneira:

- **Capítulo 1: Bem-Vindo a Mega City.** Aqui você vai conhecer a Cidade das Cidades, desde sua geografia, seus bairros e suas principais personalidades até sua história.

- **Capítulo 2: Super Mega City.** Os super-heróis da Cidade das Cidades enfrentam supervilões em batalhas titânicas. Aqui você vai encontrar regras para superpoderes, além de personalidades super-heróicas e vilanescas e a história dos super-humanos.

- **Capítulo 3: O Torneio das Sombras.** Artistas marciais disputam campeonatos secretos ou célebres, em nome da glória, honra ou da própria segurança de Mega City! Aqui também estão as regras para artes marciais e os principais lutadores.

- **Capítulo 4: Megadroide.** A Cidade das Cidades é a capital da tecnologia no mundo todo. Robôs de todos os tipos e tamanhos auxiliam os humanos em suas tarefas, mas também podem ser ameaças perigosas. Apenas os megadroïdes podem defender Mega City contra cientistas loucos e mecanoides. Inclui regras para construtos, máquinas e equipamentos.

- **Capítulo 5: Nova Memphis.** O lado sombrio da Cidade das Cidades, onde vampiros espreitam nos becos, lobisomens caçam nas periferias, anjos empoleiram-se sobre arranha-céus e demônios conspiram em toda parte. Criaturas sobrenaturais travam uma guerra secreta, ameaçando ou defendendo a humanidade.

- **Capítulo 6: Mega City Contra-Ataca.** Os maiores defensores de Mega City são seus cidadãos! Pessoas comuns armam-se para enfrentar todas as ameaças superpoderosas ou sobrenaturais. Aqui você vai encontrar regras para jogar com esses heróis, além de vantagens, desvantagens e regras próprias para eles.

- **Capítulo 7: Mestrando em Mega City.** Aqui você vai encontrar dicas de como mestrar em Mega City, com ideias para usar cada minicenário, além de aventuras prontas para introduzir Mega City ao seu grupo de jogo.

Mas isso não é tudo. Mega City ainda vai crescer, ganhar suplementos. Detalhes sobre cada minicenário, novas aventuras, coadjuvantes, regras e kits de personagem.

O livro que você tem em mãos é apenas o começo. O começo de muitas aventuras!

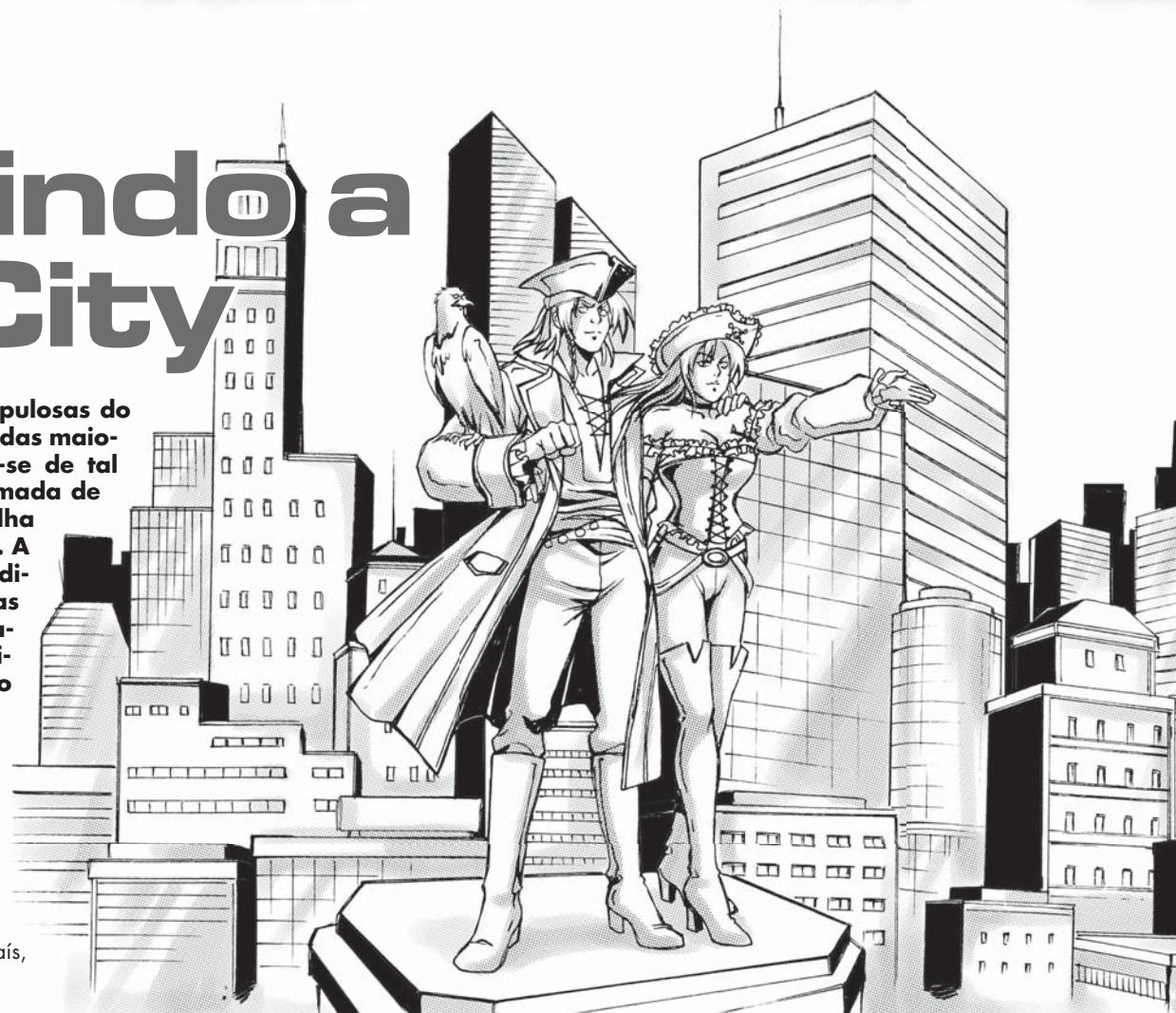
— Gustavo Brauner

Capítulo 1

Bem-Vindo a Mega City

Mega City é uma das cidades mais populosas do país e a mais habitada do estado, com uma das maiores áreas urbanas do continente. Espalha-se de tal forma que sua região metropolitana é chamada de Cidade das Cidades, desenvolvendo-se da Ilha de Nova Veneza para o continente ao redor. A população cresce ano a ano, recebendo indivíduos e famílias em busca de empregos nas muitas indústrias e zonas comerciais da cidade, ansiosas por vencer o desafio de aproveitar as oportunidades dessa florescente nação dentro da nação.

Mega City localiza-se em uma enorme área portuária formada pela Baía do Rio Polo, o oceano, o Lago Talskan e seus muitos rios. Fundada como um entreposto comercial em 1528, hoje a cidade serve como um dos principais núcleos de transporte e telecomunicações do país. Mantém-se como um dos mais importantes pólos industriais e infraestruturais da nação, com seu enorme porto, três aeroportos e extensa malha viária e ferroviária ligando a região com o resto do país, do continente e além.



Reconhecida internacionalmente, Mega City é um dos pontos mais procurados por turistas do mundo inteiro. A Ponte da Igualdade, as Torres Inversas e o Teatro Marlowe atraem visitantes durante o ano todo, e as feiras de Pequena China e do bairro japonês Ni-Akihabara também fazem os turistas disputarem cada loja, marco arquitetônico e atração cultural. Os aeroportos Reeve, Donner e Clark-Petersenn são maravilhas da infraestrutura, e visitá-los faz parte de qualquer programação de recém-chegados. A Cidade das Cidades também conta com três grandes universidades de ponta — a Universidade de Mega City, a Universidade Campbell e Fundação G. Braunn.

Funcionamento da Cidade das Cidades

A seguir você vai encontrar alguns detalhes de como funciona toda a máquina que mantém Mega City em movimento.

A Cidade das Cidades

Mega City não é apenas uma cidade: é a Cidade das Cidades. Não apenas porque é uma das maiores e mais desenvolvidas metrópoles do mundo, mas também porque não é uma cidade só, e sim um conjunto de pelo menos cinco cidades grandes (e um punhado de cidades menores) que se uniram e hoje funcionam como uma.

Mega City é mais semelhante a um estado do que a uma cidade em si, mas seus habitantes preferem continuar chamando-a de "cidade". Vez por outra surge um indivíduo tão apaixonado por Mega City que incentiva a população a clamar independência e formar um estado próprio, ou até mesmo uma nova nação. Mas a população está satisfeita em morar em Mega City, chamá-la de cidade ou Cidade das Cidades (apaziguando os mais inflamados) e continuar vivendo no que chamam de *nação dentro da nação*.

Formação da Cidade das Cidades

Quando ainda não era Mega City, a Cidade das Cidades era formada por seis condados (Nova Aquitânia, O Conde, Palladio, Nova Roterdã, o Con-

dado de Todos os Santos e Nova Memphis). Na passagem da antiga província para Mega City, os condados foram extintos, fundidos politicamente em uma cidade só, tornando-se distritos.

Mas cada condado era formado por mais de uma cidade, com exceção de Nova Aquitânia e d'O Conde. Na transformação dos condados em distritos, todas as cidades de cada distrito tornaram-se bairros, mas mantiveram a estrutura que tinham antes.

Assim, Mega City como um todo conta com seis distritos, cada qual dividido em bairros menores. Muitos desses bairros são cidades em si mesmos, e isso faz com que sejam administrados como tal.

Administração

A administração de Mega City é complexa e obedece à máxima "dividir para conquistar". Mega City precisa subdividir sua política para manter uma administração mais competente.

Assim, Mega City possui um prefeito próprio, responsável pela cidade como um todo, mais uma subprefeitura para cada distrito. Dessa forma, existe o prefeito de Mega City, e também o subprefeito (normalmente chamado apenas de *prefeito*) de Nova Veneza, de Nova Roterdã, de Palladio...

O prefeito de Mega City é eleito pelo povo de toda a Cidade das Cidades, enquanto cada subprefeito é eleito pela população de cada distrito. Isso cria um equilíbrio no poder público, pois muitas vezes um subprefeito não pertence ao mesmo partido do prefeito.

Embora o prefeito tenha a palavra final, quase todas as decisões são pessadas em conjunto com os subprefeitos. Afinal, muitas decisões — como o local de um novo hospital, presídio ou escola pública — afetam todos os distritos.

Prefeituras

Devido à condição única da Cidade das Cidades, a prefeitura de Mega City tem um papel muito parecido com a antiga administração dos condados: serve quase como um nível de governo intermediário entre o municipal e o estadual. A prefeitura administra todos os serviços, toda a propriedade pública, os departamentos de polícia e o corpo de bombeiros, e faz valer as leis municipais e estaduais dentro da Cidade das Cidades.

Onde fica Mega City?

Onde você quiser! Mega City é uma cidade com características gerais o suficiente para situá-la onde você precisar — Brasil, Estados Unidos ou em qualquer parte do mundo.

Os aeroportos, o porto, a malha ferroviária e as estradas de Mega City permitem conexões fáceis com outras cidades, estados e países, e a região é independente o bastante para exigir pouca ou nenhuma adaptação por parte do mestre.

Sugerimos usar Mega City como uma nação dentro da nação, mais ou menos independente do país ou continente que você escolher.

Da mesma forma, cada subprefeitura tem jurisdição sob o distrito pelo qual é responsável. Devido à divisão política de Mega City, alguns serviços são responsabilidade da prefeitura, enquanto outros ficam sob a responsabilidade das subprefeituras.

Distritos

Antigamente, Mega City era formada por seis condados (veja a caixa de texto). Este sistema foi abolido na passagem da ex-província para a Mega City dos dias de hoje. Cada condado passou a ser chamado de *distrito* e foi anexado à Cidade das Cidades (embora tanto “condado” quanto “distrito” sejam usados, referindo-se à mesma coisa).

Cada condado era responsável por um território que podia contar com uma, duas ou mais cidades. Na passagem dos condados para os distritos, isso não mudou; alguns distritos de Mega City ainda hoje contam com mais de uma “cidade” dentro de suas fronteiras (que hoje funcionam como bairros).

Nova Veneza e O Conde contam com apenas uma “cidade” (Nova Veneza e O Conde), enquanto o Condado de Todos os Santos contava com pelo menos quatro grandes cidades (Águia Negra, Marianne, Nova Catalunha e Bela Lisboa), além de um punhado de vilarejos menores, por exemplo. Mas, hoje, todos são considerados bairros do distrito do qual fazem parte, da mesma forma que os antigos bairros de cada cidade (para os antigos bairros, nada mudou).

A área de cada distrito também varia; no caso de distritos de “uma cidade só” (como Nova Aquitânia e O Conde), a área é a mesma da cidade em si. Distritos com mais de uma “cidade”, independente de seu tamanho, englobam a área somada total de todas as cidades.

A seguir estão os cinco distritos que formam Mega City.

- **Distrito de Nova Aquitânia:** formado unicamente pela cidade de Nova Veneza.

- **Distrito do Conde:** formado unicamente pela cidade d’O Conde.

- **Distrito da Tulipa:** formado por Nova Roterdã e outras “cidades” menores.

- **Distrito do Arquiteto:** formado por Palladio e pelo menos três “cidades” menores.

- **Distrito de Todos os Santos:** formado por Águia Negra, Marianne, Nova Catalunha, Bela Lisboa e um punhado de “cidades” menores.

Não existe um “distrito de Mega City” englobando todos os distritos acima; a prefeitura de Mega City desempenha todas as funções que o governo de um distrito teria, mas com poderes sobre a área total de todos os distritos.

As cidades menores mencionadas acima são pouco mais que “aldeias” modernas; na verdade, nenhuma é maior que um bairro de bom tamanho (e são mesmo tratadas como bairros). Entretanto, ficam mais ou menos longe do centro do distrito e funcionam de forma bastante independente.

Serviços

Depois que os antigos condados foram anexados e transformados em distritos, sua administração foi absorvida pela administração municipal de cada uma das capitais dos antigos condados.

Uma dessas funções é o policiamento. Como a maior parte dos distritos conta com áreas que englobam mais de uma cidade, o governo de Mega City decidiu dividir a força policial da cidade em duas instâncias: o *Escritório do Xerife* e o *Departamento de Polícia*. O departamento de polícia normalmente cuida dos crimes dentro de cada uma das antigas cidades que hoje formam Mega City, enquanto o escritório do xerife é responsável pela área entre as cidades (basicamente as áreas rurais, a grande área metropolitana e os subúrbios).

O responsável pelo policiamento no nível do distrito é o *xerife*. Antigamente, cada condado contava com um xerife (que comandava a milícia), mas na formação de Mega City, a Cidade das Cidades passou a contar com um xerife só (apontado pelo prefeito). Ele é ajudado pelos *agentes do xerife*, normalmente membros mais antigos do escritório do xerife (e às vezes chamados simplesmente de *chefe*).

Cada distrito conta com um agente do xerife, que é por sua vez auxiliado por vários *oficiais do xerife* ou *ajudantes do xerife* (dois nomes diferentes para a mesma função — em essência, policiais a mando do xerife). A função do escritório do xerife é manter a ordem no distrito como um todo, embora o policiamento dentro de cada cidade seja feito pelo departamento de polícia da própria cidade.

O Departamento de Polícia de Mega City, por sua vez, tem um *comissário de polícia* (um civil), apontado pelo prefeito e responsável pela administração do departamento e trabalho burocrático, e um *chefe de polícia*, oficial sênior responsável pelos oficiais de polícia da Cidade das Cidades, indicado pela administração de cada distrito. É comum o departamento de polícia e o escritório do xerife colaborarem em qualquer investigação.

Outro serviço é o de bombeiros. Todos os bombeiros de Mega City respondem a um mesmo departamento — o *Departamento de Fogos e Incêndios de Mega City*. Existem quartéis dos bombeiros espalhados por toda a Cidade das Cidades.

A administração do Departamento de Fogos e Incêndios é parecida com a do departamento de polícia; dividida entre a prefeitura de Mega City, que aponta o *comissário de incêndios* (um civil) e a administração do distrito, que nomeia o *chefe de incêndios* (um bombeiro experiente). O comissário é responsável pelos escritórios e trabalho burocrático, enquanto o chefe é o comandante dos esquadrões de bombeiros.

A administração do distrito também oferece uma rede de educação pública que conta com escolas e professores próprios além de sua exclusiva rede de transporte escolar. Além das escolas, o distrito também possui um sistema de bibliotecas públicas, que mantém bibliotecas no interior da Cidade das Cidades e “bibliotecas itinerantes”, montadas em grandes caminhões que viajam por dentro de Mega City.

Condados, cidades, estado...?

Um *condado* é um nível de governo intermediário, acima do governo municipal, mas abaixo do governo estadual. Um condado é responsável por um território que pode contar com uma, duas ou mais cidades. O termo tem origem na Europa, onde um condado era o território governado por um conde. O poder do governo do condado varia, assim como a distribuição de poder entre estado, condado e municípios, de acordo com as leis e a constituição de cada estado. Mega City é basicamente independente do governo estadual.

O condado é tipicamente governado por uma *comissão de supervisores*, *comissão do condado*, por *empresários do condado*, *conselho do condado* ou pela *legislatura do condado*. Seja qual for o nome ou sua constituição, o governo do condado é eleito por meio de voto. Muitas vezes, o governo do condado transcende em poder os outros três envolvidos — os governos municipal, estadual e federal —, por agir de acordo com a tradição e costumes mais comuns ao condado.

Para as atividades diárias e mais mundanas, muitos condados contam com um *administrador do condado*, *presidente do condado* ou *chefe administrativo oficial* que reporta-se ao governo do condado. Em alguns estados, muitos oficiais importantes do governo são eleitos à parte do governo do condado, tornando-os imunes a certas decisões administrativas (eles não podem ser despedidos pelo governo do condado, por exemplo), o que pode causar tensão quando alguns oficiais públicos discordam do governo do condado.

No geral, uma cidade ocupa uma área menor que um condado, mas existem exceções. Um exemplo é Mega City, que continha cinco condados, cada um equivalente à área de uma das cinco cidades: Nova Veneza (Condado de Nova Aquitânia), o Conde (Condado do Conde), Nova Roterdã (Condado da Tulipa), Cidade de Todos os Santos (Condado de Todos os Santos), Palladio (Condado do Arquiteto) e o Condado de Mega City (englobando todos os outros). Você pode contar o Condado de Nova Memphis se quiser (o “Condado das Sombras”), mas a maioria das pessoas sempre esquece dele...

Outra grande responsabilidade de cada distrito e também da prefeitura é a saúde pública. Tanto a prefeitura quanto as subprefeituras são responsáveis por postos de saúde, clínicas e hospitais públicos.

Em suma, a subprefeitura de cada distrito é responsável por serviços locais, enquanto a prefeitura de Mega City ocupa-se de serviços que afetam todos os distritos. Alguns serviços públicos às vezes são divididos entre a prefeitura de Mega City e subprefeituras relevantes. Por exemplo, se uma obra afeta mais de um distrito (como a construção de uma ponte ligando Palladio e Nova Veneza), trata-se de responsabilidade compartilhada entre a prefeitura de Mega City e pelo menos duas subprefeituras; se uma obra afeta um distrito só (como a abertura de uma rua ou de uma nova linha de ônibus), trata-se de responsabilidade única do distrito.

Personalidade

Os distritos de Mega City têm origem nos antigos condados dos tempos de província. Os condados surgiram na época da colonização da região

Capital do Distrito

Cada distrito de Mega City era antes um condado formado por uma, duas ou mais cidades. E, já antigamente, cada condado tinha uma *capital do condado*. Na passagem dos condados para distritos, isso não mudou; ainda hoje cada distrito conta com uma *capital do distrito*, onde fica a subprefeitura, que administra o distrito como um todo.

As capitais dos distritos de Mega City são:

- **Distrito de Nova Aquitânia:** Nova Veneza.
- **Distrito do Conde:** O Conde.
- **Distrito da Tulipa:** Nova Roterdã.
- **Distrito do Arquiteto:** Palladio.
- **Distrito de Todos os Santos:** Águia Negra.

O termo *capital* é usado para falar do centro de cada distrito. Por praticidade, alguns distritos estabelecem ainda “prefeituras dos bairros”, para administrar regiões distantes do centro.

onde hoje fica a Cidade das Cidades, principalmente devido à população que assentava-se em cada local. Nova Veneza era de maioria italiana, enquanto Nova Roterdã era de maioria holandesa, por exemplo.

Com o crescimento da Cidade das Cidades, a população de cada condado, formada quase exclusivamente por descendentes de uma ou outra nacionalidade, foi cedendo espaço para os recém-chegados. Entretanto, é possível notar a personalidade de cada distrito e das pessoas que lá vivem.

Uma das principais características dos habitantes da Cidade das Cidades como um todo (especialmente os criados na região) é a tolerância, respeito às liberdades individuais e empreendedorismo.

Nova Veneza

Mega City começou na Ilha de Nova Veneza, quando a região foi descoberta pelo explorador italiano Giuseppe Polo. Depois do acordo comercial entre colonizadores e indígenas em que os europeus compraram a ilha, Nova Veneza tornou-se um movimentado centro urbano e nunca mais parou de crescer.

Hoje, Nova Veneza é um dos maiores centros de comércio, economia, tecnologia e cultura do país e do mundo. Muitas das principais redes de TV, rádio e telecomunicações estão sediadas aqui, da mesma forma que editoras, revistas, jornais e quase todo tipo de mídia impressa ou digital.

Nova Veneza também é famosa por suas atrações arquitetônicas e turísticas, além dos muitos teatros, cinemas, bairros históricos, museus e universidades. É o centro de Mega City, contando com um número enorme de negócios, empresas, lojas e shopping centers de todos os tamanhos. Muitas pessoas trabalham em Nova Veneza, mas moram em outros distritos.

Nova Veneza conta com uma população de aproximadamente 1.700.000 habitantes de nacionalidades variadas. A maioria dos nativos possui algum grau de descendência italiana ou inglesa (especialmente os habitantes do centro de Nova Veneza ou do bairro de Nova Camelot) e são cosmopolitas, tolerantes e respeitosos por natureza.

O Conde

O Conde começou como uma pequena comunidade inglesa do outro lado do Rio do Conde, no extremo oeste da Ilha de Nova Veneza. Era o princi-

pal destino de imigrantes britânicos no geral, como ingleses, irlandeses e escoceses. Ganhou importância quando a colônia foi conquistada pela Coroa Britânica, embora a administração da região nunca tenha deixado Nova Veneza.

Nos tempos de colônia, O Conde (que muitos desde sempre buscam rebatizar de *O Condado*) rivalizava com Nova Veneza em termos de importância econômica e comercial. Hoje, entretanto, O Conde mantém uma base econômica sólida, mas tem uma característica residencial bastante forte, com muitos parques e áreas abertas famosas, como o Zoológico do Conde, o Jardim Botânico dos Cinco Condados e a Necrópole Metropolitana (onde muitas personalidades da história de Mega City estão enterradas). O Conde é marcado por movimentos sociais da contracultura, especialmente o punk.

A população d'O Conde é de aproximadamente 1.500.000 habitantes. A maioria é de descendência britânica, mas desde a década de 1970 e especialmente nos últimos anos há uma crescente população de indianos. Nativos d'O Conde são especialmente "fleumáticos", respeitosos e bastante politizados.

Nova Roterdã

Nova Roterdã fica a sudeste da Ilha de Nova Veneza, e daí em direção ao oceano. Era o principal destino de imigrantes holandeses. Sempre foi um agitado centro de produção e comércio. É um dos distritos mais populosos de Mega City.

Nova Roterdã sempre foi bastante independente da administração da colônia, e ainda hoje mantém uma cultura bastante própria; sua cena artística e cultural é única. A maior parte dos bairros de Nova Roterdã é reflexo de algum local na Holanda, com cultura e hábitos típicos dos habitantes que de lá vieram.

Além da economia baseada na produção e comércio, Nova Roterdã desenvolveu uma interessante cultura baseada na diversão, com praias, marinas, parques, ciclovias e quadras de todos os tipos de esporte, beneficiando-se de sua posição às margens do oceano. É o destino de verão de muitos habitantes de Mega City e além.

A população de Nova Roterdã é de aproximadamente 2.700.000 habitantes. Pelo menos metade tem alguma descendência holandesa, mas o distrito como um todo tem grande representação chinesa (especialmente no bairro de Pequena China), russa, polonesa e outras comuns do leste europeu. Trata-se de um povo sério e trabalhador, sempre à procura de oportunidades.

Palladio

Colonizado inicialmente por imigrantes da região do Vêneto, na Itália, Palladio hoje é o mais cosmopolita de todos os distritos de Mega City. Apesar das muitas áreas urbanas e regiões quase exclusivamente comerciais, Palladio ainda hoje é bastante suburbano, com muitas áreas abertas e rurais.

Palladio é conhecido mundialmente por sua culinária; ou, melhor, por reunir a culinária de todas as partes do mundo. A economia do distrito é baseada tanto na indústria e comércio quanto no turismo. Passeios típicos envolvem hotéis-fazenda onde é possível acompanhar a produção de muitos bens consumidos na região, especialmente no artesanato e na culinária.

Palladio ainda conta com muitos descendentes de italianos, mas tem números significativos de indivíduos, famílias e comunidades de quase qualquer descendência. Sua população é de 2.500.000 pessoas. Os nativos têm uma cultura um pouco "mista", e sua personalidade é bastante aberta, respeitosa e tolerante. Dizem que nada é exagerado demais para alguém criado em Palladio.

Cidade de Todos os Santos

Em área, a Cidade de Todos os Santos é o maior distrito de Mega City. É uma região bastante rural, com a maior área verde da Cidade das Cidades. Foi colonizada inicialmente por espanhóis e portugueses, mas depois assentaram-se nela também alemães e franceses.

Os quatro povos que fizeram da Cidade de Todos os Santos seu lar formaram comunidades próprias e bastante exclusivas, com pouca ou nenhuma mistura. Assim, Águia Negra, Marianne, Nova Catalunha e Bela Lisboa possuem traços distintivos das culturas que erigiram estas comunidades.

- **Águia Negra:** origem alemã; é a capital do distrito.

- **Marianne:** origem francesa; famosa pelos pintores, filósofos e o vinho produzido nos arredores.

- **Nova Catalunha:** origem espanhola; conhecida pelos impressionantes pontos turísticos, as importantes cenas científica e cultural e também pelas boates e clubes noturnos.

- **Bela Lisboa:** origem portuguesa; possui um dos portos mais movimentados de Mega City e é um importante centro comercial e infraestrutural. Muitos aproveitam a beleza mediterrânea da vizinhança, as padarias e cafés.

A Cidade de Todos os Santos é o distrito mais populoso de Mega City, com mais ou menos 3.000.000 de habitantes. Apesar de a região como um todo ter características e estilo de vida bastante próximo daqueles povos que a colonizaram, o distrito é bastante cosmopolita.

Quem Manda

• **Prefeito:** Thomas B. Drake. O prefeito Drake acredita na ordem, na disciplina e na organização. É da mesma linha do bem-sucedido prefeito Wayne, mas governa com um pouco mais de liberdade, talvez uma herança de sua longa amizade com o falecido Richard J. Grayson.

• **Comissário de Polícia:** Christoph H. Landa. O Comissário Landa é um homem pragmático, que não acredita em ideologias. Sabe como o mundo funciona, e é realista ao ponto de ser inumano. Por isso mesmo, não vê problemas em empregar indivíduos e equipes sem qualquer conexão com a administração de Mega City para executar certos trabalhos, especialmente quando os oficiais de polícia se veem de mãos atados pela burocracia.

• **Chefe de Polícia:** William H. Caldwell. Caldwell é um homem orgulhoso de sua posição. Dedicou a vida inteira ao Departamento de Polícia de Mega City, instituição pela qual tem enorme carinho. Seu maior orgulho é ter escalado a hierarquia inteira do Departamento rumo à chefia. Ele discorda do Comissário Landa quanto a fazer uso de indivíduos sem ligação com o Departamento, e faz dos resultados de seus oficiais a bandeira contra o pragmatismo de seu companheiro.

• **Comissário de Incêndios:** Jason D. Svald. Svald foi indicado para a posição devido aos excelentes resultados que obteve ao longo de sua carreira. É bastante próximo do antigo prefeito Wayne, uma das poucas pessoas a quem Wayne chama de amigo. Não à toa, participou de boa parte da educação do prefeito Drake, a quem tem aconselhado desde que este demonstrou aptidão para a política.

• **Chefe de Incêndios:** Paul T. Harvey. O Chefe Harvey é um dos mais respeitados bombeiros de Mega City. Ninguém foi tão condecorado ou mostrou tanta bravura nos últimos vinte anos da Cidade das Cidades. Mesmo o acidente que destruiu metade de seu rosto não diminuiu em nada seu ímpeto de proteger a população, sacrificando-se sem o menor vestígio de egoísmo mesmo quando outros bombeiros já desistiram de um resgate.

História da Cidade das Cidades

A seguir você vai encontrar uma história resumida de Mega City, de antes da colonização aos dias de hoje.

Pré-Colonização

A história de Mega City começa com seus habitantes indígenas, nativos da região. Chamavam-se *taquapies* (singular *taquapy*), e ocupavam principalmente a área hoje chamada Ilha de Nova Veneza. Dominavam uma vasta área ao redor, no continente e ilhas próximas, onde estabeleceram assentamentos regulares. Partiam da região muitas vezes ao ano, para guerrear e comercializar com tribos em outras áreas.

Quando os primeiros exploradores europeus chegaram à região em torno de 1528, os *taquapies* cultivavam amplas extensões de terra e pescavam em grande quantidade na baía. Não por coincidência, os indígenas estavam pescando em suas canoas quando encontraram com o primeiro explorador europeu a entrar na Baía de Mega City: Giuseppe Polo, descendente do famoso mercador veneziano Marco Polo.

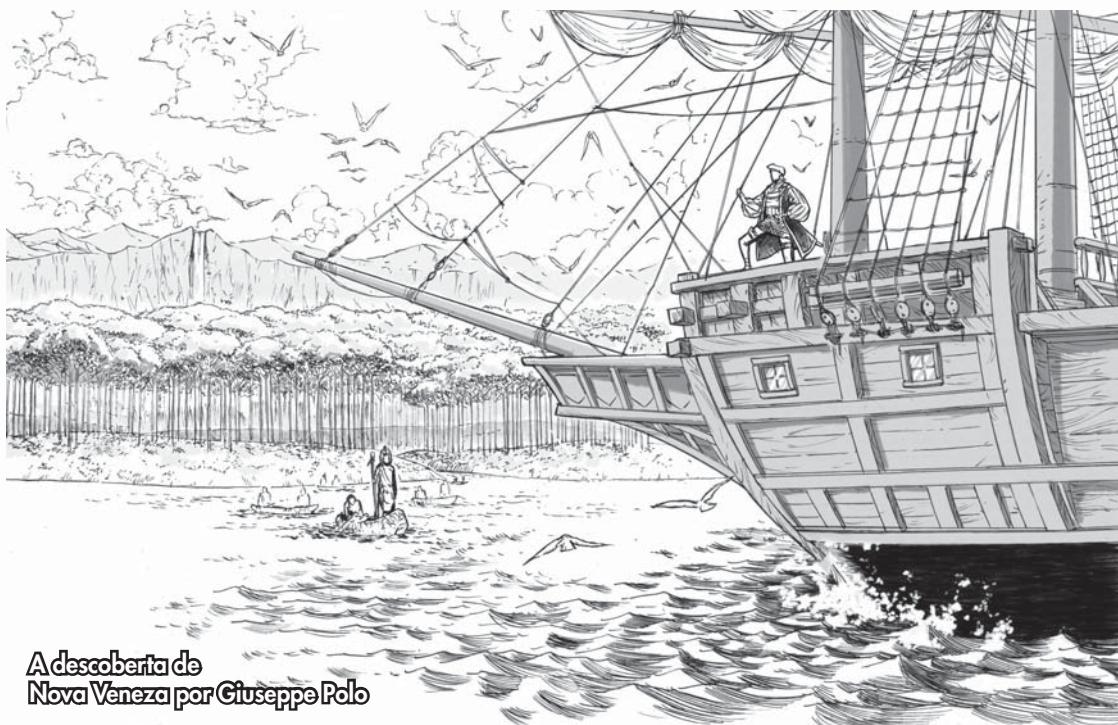
Os exploradores europeus que primeiro visitaram a região logo perceberam que as margens do oceano, o Rio Polo, sua bacia e afluentes, os muitos canais, o Lago Talskan e os rios que desaguam nele serviriam como importantes centros de distribuição e transporte marítimo e fluvial (de colonizadores, alimentos, matéria-prima, riquezas e até mesmo tropas). Coisa que os *taquapies* já faziam.

Assim, capitaneados por Giuseppe Polo, os europeus começaram seu estabelecimento na região em torno de 1528. Logo o primeiro posto europeu estava de pé: uma pequena cabana de caça servindo como local de descanso e trocas para caçadores, indígenas e comerciantes europeus. Em homenagem à sua terra natal, Giuseppe batizou a região recém descoberta de Nova Veneza. A ilha onde a cabana de caça fora construída foi chamada de *Isola Madre*, "a ilha mãe". E, finalmente, a ilha onde os índios *taquapies* viviam foi batizada por Polo de *Ilha de Nova Veneza*, tanto por seu tamanho quanto por ficar bem no centro de toda a região.

Colonização

Apesar das visitas de exploradores como James T. Thompson e Jacques Moreau à região, o assentamento de Nova Veneza só começou quase um século depois de seu descobrimento. Um braço da Companhia Veneziana de Peles, de propriedade da família Polo, estabeleceu-se na Isola Madre em 1609, aproveitando as rotas já abertas pelos caçadores que usavam a cabana de caça.

Em 1640, Nova Veneza já havia se tornado um dos principais destinos de imigrantes europeus. Italianos, irlandeses, holandeses e ingleses chegavam continuamente. Em 1641, a pequena vila foi elevada à categoria de cidade.



A descoberta de
Nova Veneza por Giuseppe Polo

Nesta época, os colonos italianos de Nova Veneza já haviam começado a povoar a região como um todo, espalhando-se para o oeste da Ilha. As terras às margens da Baía do Polo no continente também já contavam com assentamentos próprios, ainda que pequenos. Os píeres e trapiches de outrora cresceram, transformando-se em portos e cais próprios, e até mesmo em vilas.

Indivíduos e famílias de diferentes nacionalidades rumaram para assentarse na Alta Baía do Polo e em diferentes margens do Lago Talskan, criando pequenas comunidades semi-independentes. Próximas entre si devido às necessidades comuns da província, mas ainda assim distantes o suficiente para garantir a individualidade de cada uma. Essas comunidades deram origem aos diferentes condados que hoje são distritos de Mega City.

Além da Ilha de Nova Veneza

Apesar de a colonização da região ter começado pela Isola Madre, a Ilha de Nova Veneza era de fato o centro da província, principalmente depois do término da construção do Forte Veneza, em 1623. Entretanto, a Isola Madre e a Ilha de Nova Veneza não eram os únicos pontos propícios à habitação na região. A cidade de Nova Veneza em si ocupava apenas a ponta leste da Ilha.

No extremo oeste da Ilha de Nova Veneza ficavam os colonos ingleses, em uma área chamada de "O Conde". A vila inglesa era fisicamente separada da colônia italiana tanto pela distância quanto pelo Rio do Conde, que ainda hoje corta a Ilha de norte a sul, ligando o Rio Polo com o Rio Thompson. A comunidade britânica gozava de uma privilegiada localização estratégica, entre Nova Veneza e o resto do continente, onde as atividades comerciais com os indígenas eram muito mais intensas.

Ao sul da Ilha de Nova Veneza ficam duas outras áreas, ambas de grande extensão. A primeira ainda hoje chama-se *Palladio*, em homenagem ao grande arquiteto italiano Andrea Palladio (e também porque a maior parte da população vinha da província de Vicenza, na Itália, terra natal de Palladio). Apesar de a maioria da população na época ser de origem italiana, Palladio sempre recebeu muitos imigrantes de outras origens, a ponto de hoje ser um dos lugares mais cosmopolitas do mundo.

A segunda área ao sul da Ilha de Nova Veneza, da fronteira com Palladio em direção ao oceano para o leste, chama-se Nova Roterdã. De maioria holandesa, Nova Roterdã recebia colonos com frequência, que distribuíam-se entre seis assentamentos espalhados pela região. Os holandeses estavam interessados especialmente no comércio de peles com os nativos.

Logo ao norte de Nova Roterdã, do outro lado d'*O Estreito*, ficava a área de Nova Memphis. Apesar de ficar às margens do oceano (a leste, e também às margens da Baía do Polo, a sudoeste), Nova Memphis foi a área menos ocupada pelos europeus, e manteve a maior população taquapy durante o período colonial. Mesmo hoje, as pessoas ainda referem-se a Nova Memphis como "*O Condado Esquecido*", por não ter nenhum destaque na história da região.

Ao norte da Ilha de Nova Veneza e diretamente a oeste de Nova Memphis ficava a área de *Belluno* (hoje chamada "*Cidade de Todos os Santos*"). Belluno era o principal destino de franceses, espanhóis e eventuais portugueses que espalhavam-se pela área, formando comunidades próprias.

Embora cada área da região tivesse nome e sua população fosse formada por colonos oriundos de nações diferentes, a província como um todo era coletivamente chamada de Nova Veneza, e a cidade de Nova Veneza era o coração e centro administrativo da província. Entretanto, embora em geral benéfico, esse distanciamento entre as diferentes vilas da região também escondia ameaças imperialistas.

Nova Aquitânia e o Domínio Inglês

Em 1654, os ingleses atacaram e conquistaram Nova Veneza, assumindo a administração da colônia e mudando seu nome para "*Província de Nova Aquitânia*".

Após anos de batalhas entre ingleses, italianos e holandeses (que chegaram a conquistar Nova Aquitânia e governá-la por um curto período de tempo),

a região tornou-se definitivamente inglesa em 1692. Italianos e holandeses abriram mão da província em troca de colônias em outras partes o mundo.

A região de Mega City ficou sob o domínio inglês até a independência do país, décadas depois. O fim das disputas trouxe de volta o crescimento e prosperidade da região. Com o progresso, cresceu também o sentimento de autonomia — de tal maneira que um dos nomes mais importantes da política local, Kendrick Kemp, chegou a declarar a independência de Nova Aquitânia, sendo perseguido, aprisionado e executado pelo governo da metrópole pouco depois.

O incidente, entretanto, não freou o espírito arrojado e empreendedor dos habitantes de Nova Aquitânia, forjado nos muitos conflitos com diferentes metrópoles europeias. Destaca-se nessa época o administrador Gerard Brecht, um descendente de holandeses que liderou a modernização da cidade e lançou as fundações do que se tornaria Mega City, construindo a primeira Ponte Brecht, ligando Nova Veneza com Nova Roterdã.

As obras de Brecht contribuíram para o desenvolvimento da Cidade das Cidades, que a partir daí nunca mais parou de crescer. Além das obras públicas, o governo de Gerard Brecht destaca-se também por ter unido as diferentes etnias e culturas da população sob uma mesma bandeira e um mesmo ideal: tornar Nova Aquitânia grande não para um povo, mas para todo o seu povo.

Foi nessa época que Mega City recebeu a alcunha de *Cidade da Igualdade*.

Mega City

Em 1878, Nova Veneza foi palco da Feira Mundial de Nova Aquitânia, cuja data foi escolhida para homenagear a descoberta da região, 350 anos antes. O evento tinha o objetivo de reunir em um só lugar as maiores mentes por trás das "grandes obras" da época; em essência, profissionais que "se destacavam de maneira artística em suas áreas" — arquitetos, engenheiros, urbanistas, escultores, pintores, paisagistas, escritores, músicos e todos os tipos de estudiosos, dilettantes e entusiastas "do que é belo na obra humana".

A Feira Mundial de Nova Aquitânia teve um impacto profundo na arquitetura, engenharia, artes, urbanismo e, principalmente, na mentalidade da população da região. Foi não apenas uma celebração daquilo que a humanidade podia produzir na época, mas também do que ainda estaria por vir, especialmente para a arrojada população de Nova Aquitânia.

Depois da Feira — e devido a ela — as artes começaram a ganhar mais espaço em Nova Aquitânia. Não à toa, a Companhia de Teatro dos Seis Condados, cuja sede ainda hoje é o Teatro Marlowe, partiu em 1880 para sua primeira turnê pelo país. Seis anos depois, ganhava o mundo. O cinema começou a conquistar seu espaço, e a Nova Aquitânia das décadas de 1880 e 1890 foi imortalizada pelos muitos entusiastas da nascente indústria cinematográfica.

A própria face das cidades da região foi alterada, com a reforma de inúmeras fachadas, para “aproximar-se da beleza revelada no trabalho dos artistas”. O incêndio de 1883 acabou sendo visto de maneira positiva, pois destruiu inúmeras casas e edifícios, permitindo que prédios novos, modernos e “mais belos” fossem erguidos no lugar.

Com a rapidez e facilidade de transporte, os jornais de Nova Aquitânia passaram a ser lidos no continente inteiro. O trabalho de editores como William D. Svald, L. Caldwell e R. D. Svald (irmão mais velho e concorrente “amistoso” de William) fazia sucesso, especialmente com as colunas e editoriais inflamados. Os repórteres eram incentivados a fazer mais e melhor a cada dia.

Não se perca na geografia!

Nova Veneza: a região descoberta pelo explorador italiano (veneziano) Giuseppe Polo.

Ilha de Nova Veneza: o enorme centro das terras taquapies, entre o Rio Polo (norte), a Baía de Mega City e a Isola Madre (leste) e o Rio Thompson (sul). Para o oeste fica o Rio do Conde (que corta a Ilha na direção norte-sul, ligando o Polo com o Thompson) e daí o resto do continente. A Ilha de Nova Veneza é às vezes chamada apenas de “a Ilha”.

Isola Madre: pequena ilha na baía de Mega City, imediatamente a leste da Ilha de Nova Veneza, onde Giuseppe Polo construiu uma cabana de caça para servir de entreposto para caçadores, exploradores e indígenas, e onde depois a Companhia Veneziana de Peles estabeleceu um braço de seu escritório principal.

República de Veneza: a terra natal da família Polo. A Sereníssima República de Veneza existiu do século VII até o XVIII. A República de Veneza preferia o comércio a outras atividades, como a guerra.

O otimismo e a confiança trazidos pelos avanços exibidos na Feira Mundial — e sua aplicação prática nas ruas e no dia a dia — fizeram com que os muitos intelectuais, juristas, diplomatas, políticos e outros homens de letras de Nova Aquitânia se reunissem diversas vezes, para mobilizar o povo a reforçar sua unidade e espírito companheiro, igualitário, tolerante e empreendedor. Assim, em 1888, Nova Aquitânia foi rebatizada *Mega City*, “cidade pequena demais para ser dividida e grande demais para ser engolida”, nas palavras do então prefeito Richard P. Morton. Os condados foram abolidos, sendo unificados sob a bandeira de *Mega City*, tornando-se distritos da Cidade das Cidades.

Unida, *Mega City* passou a exibir como nunca o espírito arrojado, empreendedor, cosmopolita e inovador de sua população, tornando-se um dos marcos da civilização mundial de nossos dias.

História Moderna

Dizer que o final do século XIX e começo do século XX foram bons para *Mega City* é empobrecer a história. A verdade é que esse período foi avassalador em termos de indústria e comércio.

A cidade cresceu e prosperou como nunca, municiada por capital estrangeiro e nacional daqueles que viram, vieram e souberam aproveitar as muitas oportunidades na região. Nos primeiros anos do século XX, *Mega City* disputava índices de crescimento com cidades como Nova York e Londres.

O transporte público foi grandemente ampliado, e a primeira linha de metrô foi aberta em 1902, ligando Nova Veneza com Nova Camelot. A *Mega City* dos dias de hoje foi criada oficialmente em 1888, mas já existia de maneira informal há muito mais tempo.

Os imigrantes chineses, japoneses e de outras etnias asiáticas também erigiram comunidades próprias e expressivas, mas em menor número, localizadas em uma das cinco cidades e englobadas pela população em maior número (*Pequena China* fica em Nova Roterdã e *Ni-Akihabara* em Nova Veneza).

Os primeiros vinte anos do novo século foram de uma vasta urbanização e aproximação viária das Cinco Cidades. Erigiram-se neste período arranha-céus (com destaque para o *Venezian Hall* e o *Prédio da Scholl*) e pontes ligando as cidades (em especial a maravilha arquitetônica da Ponte da Igualdade). Abriram-se e pavimentaram-se ruas, avenidas e estradas para todos os lados, estabeleceram-se linhas de metrô, trens e ônibus (permitindo a merecida apo-

sentadaria dos quase duzentos mil cavalos das Cinco Cidades), e foi construído o aeroporto Donner, o primeiro da região.

Mas o crescimento nem sempre é livre do crime. Logo, a corrupção tomou conta de boa parte da estrutura político-administrativa de Mega City. Os muitos imigrantes trouxeram também a semente (e os primeiros galhos) das organizações criminosas de suas terras natais, como a máfia italiana e a yakuza japonesa.

Com a exploração dos muitos imigrantes por parte dos barões da indústria, a cidade logo entrou em tumulto, com revolucionários, sindicalistas, mafiosos e criminosos menores inflamando os ânimos dos recém-chegados. Os cidadãos de classes mais altas deram o troco com panfletagem e discursos pesados, e surgiram nessa época os primeiros grupos do crime organizado da cidade, que policiavam e oprimiam grupos de trabalhadores que se opusessem a cooperar com os mandos e desmandos das classes mais altas.

Organizações antipatrióticas, pela defesa dos direitos dos indígenas nativos da região e revolucionários de todos os tipos foram perseguidos, e senhores do crime que assumiram independência acabaram “desaparecendo”. O caos tomou conta de Mega City, ameaçando os cidadãos honestos e pagadores de impostos da região das Cinco Cidades.

Felizmente, na eleição seguinte os jornais da cidade conseguiram que a oposição vencesse. O ex-prefeito Howard L. Potter e seus asseclas, derrotados, acabaram processados e passaram o resto de seus dias na prisão por terem roubado milhões dos cofres públicos. A polícia também foi reformada, e muitos ex-policiais foram presos e enviados para cumprir pena em outros estados, sentenciados a nunca mais voltar à região das Cinco Cidades.

Começava uma nova era para Mega City, de transparência, justiça, honestidade e igualdade encabeçada pelo prefeito Theobald L. Braunn. Sem o respaldo dos políticos corruptos, os barões da indústria da região aliviaram a pressão sobre os imigrantes, e a cidade voltou a florescer.

A criminalidade não foi extinta, mas diminuiu. Muitos criminosos tornaram-se celebridades graças às manchetes da época, como o Canguru Irlandês, bandido pugilista que socava seus adversários até a morte, ou Pitt Thaw e sua rápida e poderosa *tommy gun*.

Os incêndios, ameaça constante, tomaram a vida de muitos habitantes, tanto imigrantes quanto locais, mas isso também levou a grandes avanços no Corpo de Bombeiros, que estabeleceu códigos e regulamentos para a prote-





ção das Cinco Cidades. Os sindicatos também ganharam força nessa época, tomando carona nos movimentos de esquerda liderados por diversas pessoas, especialmente por Antonio Magna.

Embora a população de cada uma das cinco cidades possúisse maioria étnica de um ou outro tipo, a imigração contínua levou os novos habitantes a assentarem-se em todas as áreas e zonas de Mega City e região de maneira bastante distribuída. Mas, com o Ato de Imigração de 1920, que limitou fortemente a entrada de novos imigrantes no país, a migração rumo a Mega City veio de outras cidades e estados da própria nação, mantendo o crescimento constante (menor, mas ainda assim constante).

Mesmo com as proibições federais da época e uma regulamentação e taxação mais pesada do Governo Federal (principalmente em bebidas alcoólicas), Mega City manteve-se mais ou menos "alegre" neste período, impondo as leis "de maneira mais leve, mas nunca leviana", de acordo com o juiz Abraham B. Folley. Mesmo com as leis sendo levadas a cabo, a década de 1920 viu surgir gângsteres que se tornariam mundialmente famosos, como Al P. Brando e M. de Niro, mais tarde retratados na literatura e no cinema.

Mega City tornou-se famosa por sua arquitetura arrojada e impressionista (e impressionante), alcançando reconhecimento tanto por prédios modernos e de engenharia avançada quanto por seus muitos arranha-céus. Nesse período, a cidade também cresceu para os lados, espalhando-se para as zonas mais rurais e agrárias de Nova Irlanda e da Cidade de Todos os Santos, substituindo fazendas, sítios e ranchos por zonas residenciais.

Durante o crescimento de Mega City, o Lago Talskan, principal fonte de água potável da cidade, tornou-se ainda mais poluído devido às indústrias emergentes. Uma nova fonte de água limpa fez-se necessária, e depressa; afinal, a cidade não parava de crescer. Por isso, no final do século XIX e começo do século XX, Mega City construiu um dos mais abrangentes e funcionais sistemas de esgoto do país e do mundo. O problema da poluição sanitária só foi resolvido com a inversão do Rio Thompson e a construção do Canal Sanitário das Cinco Cidades, desviando o esgoto para longe do Lago Talskan e do oceano.

No final da década de 1920, mesmo com indústrias e negócios fortes (como as Indústrias Scholl) e todo o seu crescimento, a Crise na Bolsa de 1929 acabou afetando também Mega City, gerando desgosto contra o governo e descrédito de todo o poder público.

A Grande Depressão foi um período de desemprego e pobreza, levando a revoltas e suicídio. Mas felizmente esse período sombrio passou e mesmo suas cicatrizes não foram suficientes para impedir a retomada dos índices positivos de crescimento (embora de maneira muito mais cautelosa).

Em 1936 subiu ao poder o prefeito Angelo Haroldo Bella, descendente do primeiro comandante do Forte Veneza que, com seu populismo exuberante e sensibilidade multi-étnica, conquistou o coração de todos os habitantes da região das Cinco Cidades.

Foi em seu governo que o experiente urbanista Richard L. Braunn, um enorme incentivador da indústria automobilística, pôde colocar em prática seus planos para a construção de pontes, estacionamentos e vias públicas mais largas, prevendo o aumento na quantidade de veículos. "Governamos no presente com um olho no futuro", são as palavras imortais de Braunn. Ainda no governo Bella a cidade recuperou o monopólio do sistema de metrô, e construiu-se a enorme Mega Estação Central, com pólos em diversos pontos das Cinco Cidades, ligando e facilitando o acesso a ônibus e trens.

A década de 1930 foi tensa, mas recompensadora. Diferente de outras cidades do país, Mega City sofreu durante a Segunda Guerra Mundial, principalmente com os submarinos do Eixo, que atacavam a região portuária e até mesmo embarcações civis, como a Balsa de Nova Veneza.

Não é à toa que a Cidade da Igualdade despontou como centro de recrutamento e envio de tropas para a Europa durante a guerra. Inclusive o segundo teste secreto de uma reação nuclear controlada deu-se no campus da Universidade Municipal de Mega City em fevereiro de 1943, como parte do Projeto Manhattan, e os dados recolhidos durante os testes foram confrontados com aqueles das experiências feitas na Universidade de Chicago. Em 1947, a Aço Guz tornou-se um dos maiores empregadores do país, com nada menos do que 17.000 trabalhadores.

Com o fim da Segunda Guerra Mundial em 1945 e a passagem do título de maior potência mundial da Inglaterra para os Estados Unidos, Mega City aproveitou o momento pós-guerra para crescer ainda mais, recebendo parte das grandes mentes europeias que haviam fugido, escondido-se ou refugiado-se durante o conflito. Os anos finais da década de 1940 e os primeiros anos de 1950 viram o florescer de Mega City nas artes e na cultura, rivalizando Nova York, Paris e Londres no circuito cultural mundial.

O que muda no século XX?

Apesar da mudança do nome da região na passagem da "Era de Nova Aquitânia" para a "Era de Mega City", pouca coisa realmente mudou em termos políticos e geográficos. Os seis condados foram abolidos, transformados em distritos, mas sua área e população continuaram os mesmos, inclusive com as mesmas fronteiras e sistema de governo.

Assim, Nova Veneza continua como a principal cidade de Mega City, indo da ponta leste da Ilha de Nova Veneza até o Rio do Conde, no extremo oeste. O Conde, por sua vez, é uma cidade em si mesmo (como sempre foi), da mesma forma que Palladio e Nova Roterdã, do outro lado do Rio Thompson. A Cidade de Todos os Santos, tal como todas as outras cidades da região, continuou a mesma.

A única diferença significativa é que Nova Memphis foi ficando cada vez mais "esquecida". É devido tanto ao "esquecimento" de Nova Memphis quanto à unidade das cinco outras cidades que Mega City também é chamada de *"as Cinco Cidades"*. Também por esse motivo e pelo espírito arrojado da população, Mega City é chamada de *a Cidade das Cidades*. Por sua tolerância e espírito justo e igualitário, Mega City também é conhecida como *a Cidade da Igualdade*.

A mudança na passagem de Nova Aquitânia para Mega City foi muito mais no espírito, consciência e percepção das cinco cidades do que realmente física.

Nova Veneza é considerada até hoje a "capital" de Mega City, tal como era na época da província. Isso acontece porque Nova Veneza funciona como um termômetro da região; qualquer avanço implantado nela acaba levado para as cidades ao redor.

Mas os avanços não foram trazidos apenas pelas "mentes importadas". Os maiores avanços vieram da união destas com as mentes locais, cujos resultados fizeram crescer também a indústria e o comércio da região.

Mesmo com a prosperidade pós-guerra, Mega City presenciou um declínio populacional ainda inédito em sua história, levando a mudanças na economia interna e externa da cidade: pela primeira vez foi permitido que balsas

não administradas pelo condado cobrassem a travessia de passageiros entre as Cinco Cidades ou levassem bens dos terminais de trem diretamente para os portos. Isso levou a um declínio dos portos, píeres e áreas próximas.

Enquanto isso, a área central de Nova Veneza passou por uma vasta renascença, com prédios mais antigos sendo derrubados e torres de escritórios tomando seu lugar, levando a uma reforma também das outras cidades: projetos de conjuntos habitacionais públicos passaram a ocupar o lugar onde antes ficavam antigas torres de apartamentos.

O fenômeno de revitalização das Cinco Cidades com o derrubamento de prédios antigos logo levou à Lei de Manutenção e Preservação de Paisagens Históricas, motivada principalmente pela implosão da histórica Estação de Todos os Santos, um dos mais antigos e tradicionais pontos de entrada e saída da região.

Com a revitalização das áreas habitacionais mais centrais e a construção de grandes centros de negócios nessas mesmas zonas, muitos cidadãos das classes média e alta trocaram as áreas mais movimentadas pelo subúrbio.

Os governos das Cinco Cidades implantaram então o Plano 51, focado em criar "subúrbios urbanos", áreas habitacionais agradáveis e bucólicas dentro das áreas mais densamente urbanas. A reforma e expansão do Parque Bowyer deu-se nessa época, com o objetivo de ampliar sua já enorme área verde.

Embora o Plano 51 tenha obrigado muitos cidadãos das classes mais baixas a abandonar seus lares, também fez com que Mega City não sofresse tanto durante o declínio populacional das grandes cidades no pós-guerra. A área ao redor do Lago Talskan tornou-se ultravalorizada nesta época, e até hoje permanece como um dos locais mais exclusivos de Mega City em termos habitacionais.

Desviando dos planos de Richard Braunn, o urbanista Clark C. Aaronson expandiu de maneira inconsequente a malha viária das Cinco Cidades, levando a um aumento desnecessário dos congestionamentos da região. Durante a administração de Carl M. Jagger, em 1957, deu-se a construção do Aeroporto Internacional Reeve, o segundo — e agora o maior e mais moderno — da região.

Em 1965 foi inaugurada a Usina Nuclear Nova Roterdã, que passou a abastecer a região das Cinco Cidades e arredores (em resposta aos Apagões de 1959, que deixaram a cidade no escuro diversas vezes, afastando negócios e fábricas do condado). Na década de 1960 também surgiram as primeiras manifestações mais inflamadas contra o Plano 51 e a remoção dos cidadãos mais pobres das áreas onde habitavam.

Em resposta, muitas vizinhanças mais humildes foram vítimas de retaliação violenta e incêndios criminosos. A década como um todo foi bastante tumultuada, sofrendo com diversas greves: professores, profissionais responsáveis pela higiene e saúde pública (tanto médicos quanto catadores de lixo), motoristas de ônibus e condutores de trem e metrô.

Até mesmo a polícia ameaçou entrar em greve. Isso levou a demonstrações violentas dos cidadãos de Mega City, revoltados com o aparente descaso das forças policiais. Nesse período, muitas lojas foram saqueadas, pessoas assassinadas e pequenos e grandes negócios abandonaram o condado das Cinco Cidades. O prefeito James Taylor repetiu em muitas entrevistas que os últimos seis meses de seu mandato "foram os piores de toda a minha vida pública". Grafites e pichações com os dizeres "Cidade da DESigualdade" tornaram-se comuns nesta época.

Na década de 1970 a população de Mega City enxergou o fundo do poço. A cidade tornou-se conhecida na comunidade internacional por sua criminalidade e desordem social sem paralelos, e pelo declínio da qualidade de vida geral da população.

A estagnação econômica da década foi péssima para Mega City, que precisou de um enorme empréstimo do governo federal para evitar a bancarrota. O prefeito da época, Henry van Kreijer, apelou aos servidores públicos pela salvação da economia da cidade, implorando que participassem de fundos de investimentos da própria cidade.

O blecaute de 1973, que durou mais de vinte e quatro horas, permitiu que muitos indivíduos extravasassem sua indignação com atos de depredação, vandalismo e violência desenfreada na noite de 7 de julho. Mais de 3.500 pessoas foram presas, lotando os presídios de maneira tal que até considerou-se a reabertura d'A Tumba, a mais antiga casa de detenção das Cinco Cidades.

Com o dano da crise financeira, altos índices de criminalidade, revoltas e blecautes, muitos deixaram Mega City para

nunca mais voltar. A crise populacional só seria superada nos próximos vinte anos. No final da década, o conservador James Robinson foi eleito prefeito, prometendo uma reviravolta econômica e social na cidade.

Comparada com a década de 1970, a década de 1980 foi bastante positiva para Mega City. O ordeiro prefeito James Robinson conseguiu diminuir a criminalidade, e o crescimento do mercado imobiliário especulativo teve um impacto positivo na cidade. Os índices de desemprego diminuíram drasticamente, mas a reputação da cidade quanto à criminalidade, desordem e desigualdades sociais, não.

Os sem-teto tornaram-se um problema grave, principalmente durante os dois mandatos da primeira prefeita de Mega City, Sara Richards. O conflito racial também marcou boa parte dos anos de 1980, com negros sendo mortos em vizinhanças "brancas" e vice-versa.

Um dos mais chocantes crimes étnicos da época foi o estupro seguido de assassinato da jovem Latoya Winfrey no Parque Bowyer em 1983. Ela foi atacada por uma gangue de jovens que ironicamente se autointitulavam "Civilização Branca". O crime, com requintes de crueldade, levou a retaliações sangrentas por parte de comunidades negras, mas o caos não voltou a tomar Mega City como em anos anteriores. Em 1988, Robert Wayne foi derrotado nas eleições por David Daniel, que tornou-se então o primeiro prefeito negro de Mega City.

Durante os primeiros anos da administração Daniel, os índices de criminalidade na região de Mega City finalmente começaram a diminuir de verdade. As políticas sociais de Daniel mostraram-se eficazes, mas sua política econômica deixava muito a desejar, e logo sua popularidade começou a cair com o aumento dos índices de desemprego. Mas Daniel tocou pontos importantes, e seu governo até hoje é visto com bons olhos pelos críticos e pela população.

Na gestão Daniel, Mega City tornou-se mais amigável com relação ao meio-ambiente e mais acessível para novos imigrantes. Foi no governo Daniel que nasceu o importante Projeto Verde, para a recuperação da biodiversidade e



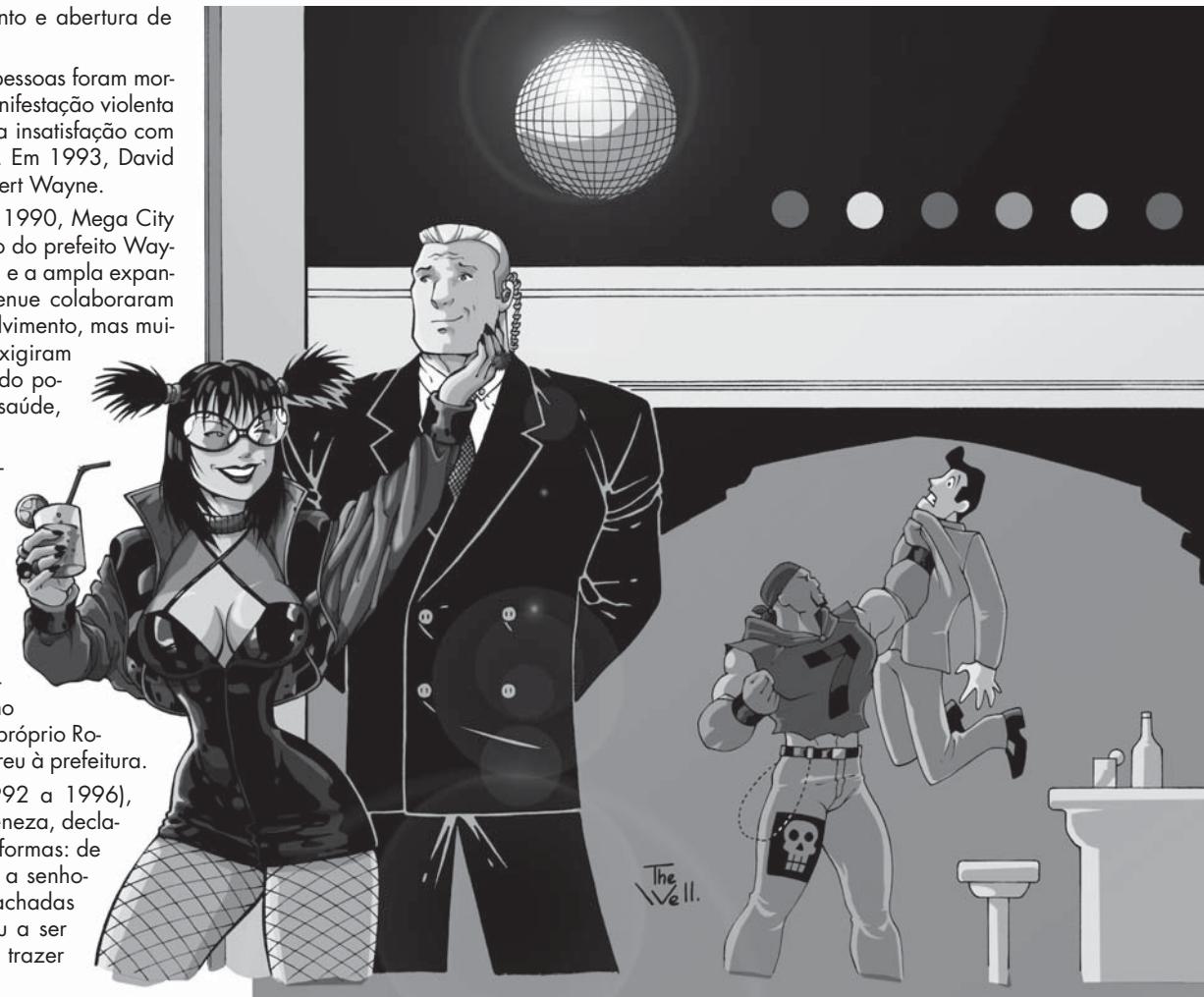
áreas naturais danificadas, reflorestamento e abertura de novos parques e áreas verdes.

Mas, em 7 de abril de 1991, sete pessoas foram mortas e milhares ficaram feridas em uma manifestação violenta de desempregados revoltosos, refletindo a insatisfação com a política econômica do governo Daniel. Em 1993, David Daniel foi derrotado nas eleições por Robert Wayne.

A partir da metade da década de 1990, Mega City voltou a crescer, dessa vez sob o governo do prefeito Wayne. É claro que a estabilidade econômica e a ampla expansão da Bolsa de Valores da Kayser Avenue colaboraram para a retomada dos índices de desenvolvimento, mas muitas áreas das Cinco Cidades sempre exigiram atenção e ações mais diretas por parte do poder público, como segurança, higiene, saúde, transportes e educação.

Sob a liderança de Wayne, as verbas públicas foram direcionadas para as áreas onde os recursos se faziam mais necessários. Além disso, Robert Wayne descendia de uma poderosa família de Nova Aquitânia com tradição na justiça e política do país: muitos Wayne fizeram nome como advogados e juízes, com a família elegendo um governador, três senadores e contando até mesmo com um candidato à vice-presidência. O próprio Robert era promotor público quando concorreu à prefeitura.

Em seu primeiro mandato (de 1992 a 1996), Wayne revitalizou o coração de Nova Veneza, declarando guerra ao crime em todas as suas formas: de batedores de carteira e gangues de rua a senhores das drogas e grandes mafiosos sob fachadas legais. O centro de Nova Veneza voltou a ser um local seguro e a população ajudou a trazer a área de volta à vida.



Wayne enfrentou — às vezes nos bastidores, às vezes às claras — os grandes traficantes, os mafiosos de todos os tipos e etnias, cartéis de drogas e, é claro, servidores públicos corruptos, como oficiais de polícia, juízes e até mesmo alguns promotores públicos como ele. Ao longo da década de 1990, a imagem de metrópole criminosa e decadente de Mega City foi desaparecendo, sendo substituída por aquela de uma das mais proeminentes “cidades globais”.

Para voltar a crescer, Mega City beneficiou-se também das mudanças na economia mundial, principalmente devido à sua infraestrutura de comunicação e transportes, além da mão de obra abundante de sua vasta população.

Os detratores de Wayne criticam sua política ultradireitista com relação ao crime, que levou à cisão entre as forças policiais, grande parte da população e, principalmente, grupos étnicos, diminuindo radicalmente as liberdades civis. Mas os resultados de seu governo foram visíveis: em Mega City, os índices de criminalidade caíram rápido, enquanto os indicativos de crescimento econômico e social não pararam de aumentar.

Ao final de seu segundo mandato, no ano 2000, Robert Wayne foi sucedido pelo prefeito Patrick Queen, muito mais liberal.

O Presente e o Futuro

Mega City entrou no século XXI completamente preparada para a retomada dos bons tempos. Com índices de criminalidade baixos e sob controle, economia estável e toda a máquina pública organizada e funcional graças aos dois mandatos do prefeito Wayne, o governo Queen foi relativamente tranquilo, voltado para as áreas menos trabalhadas no governo anterior.

Visando a igualdade étnica, as liberdades civis e o crescimento e desenvolvimento social (focando a qualidade de vida da população), o governo Queen vinha mostrando-se bem-sucedido, relembrando governos como os de Gerard Brecht e Angelo Bella. Mais do que nunca, Mega City voltou a gozar de crescimento amplo e em todas as áreas, indústria forte e economia estável, e cena cultural rica e muito viva, preparando-se para disputar com as maiores cidades do mundo os primeiros lugares entre os índices de desenvolvimento e qualidade de vida.

Ao final da primeira década do século XXI, o prefeito Queen foi substituído por um candidato da mesma corrente política (mas menos liberal), Richard J. Grayson, unanimidade até mesmo entre facções e partidos de oposição. Ele foi o primeiro prefeito eleito por aclamação, onde a corrida pela prefeitura foi totalmente pró-forma.

O mandato de Grayson, ex-pupilo de Robert Wayne, reuniu o que havia de melhor nos governos anteriores, agregando as políticas econômicas de Robert Wayne com as políticas sociais de Patrick Queen.

Isso se mostrou um acerto por parte de Grayson, o assim chamado “menino prodígio” de Mega City, devido à sua pouca idade (ainda não tinha trinta anos quando assumiu a prefeitura). Infelizmente, o prefeito Grayson foi morto em um atentado durante um comício no final de seu primeiro mandato.

O crime chocou as Cinco Cidades e até hoje não foi resolvido: Nelson L. Harvey, o atirador, foi preso enquanto fugia, mas foi executado na delegacia por Johnny Diamante, um conhecido matador das mais antigas famílias mafiosas de Mega City. O velho Johnny Diamante morreu poucas horas depois em sua cela, aparentemente devido a um câncer terminal.

Apesar da tristeza — e do mistério — de sua morte, o legado do prefeito Grayson para Mega City foi extremamente positivo: nunca antes a cidade vivenciou dias e oportunidades tão ricas e gloriosas. O futuro é, mais do que nunca, promissor.

Ronald Queen, sobrinho do ex-prefeito Patrick Queen, sucedeu Grayson pelo breve período até a eleição (era seu vice). Mas mesmo o apelo à morte do “mártir de Mega City” não foi suficiente para evitar a derrota na corrida para a prefeitura para Thomas B. Drake, da mesma corrente e doutrina de Robert Wayne (e amigo pessoal de Grayson).

Talvez esta seja a maneira de a população de Mega City dizer o quanto a segurança ainda é um fator importante — e o quanto sua falta pode ser traumatizante, mesmo para as figuras mais amadas, simpáticas e carismáticas que a cidade já teve.

Capítulo 2

Super Mega City

Mega City é um dos grandes expoentes globais da arte, tecnologia e cultura. E também é palco das aventuras de diversos super-heróis em sua eterna luta contra as forças do mal. Nos céus e nas ruas, bravos heróis enfrentam os mais diversos monstros e vilões, defendendo os ideais da Cidade das Cidades e seus cidadãos inocentes a cada dia.

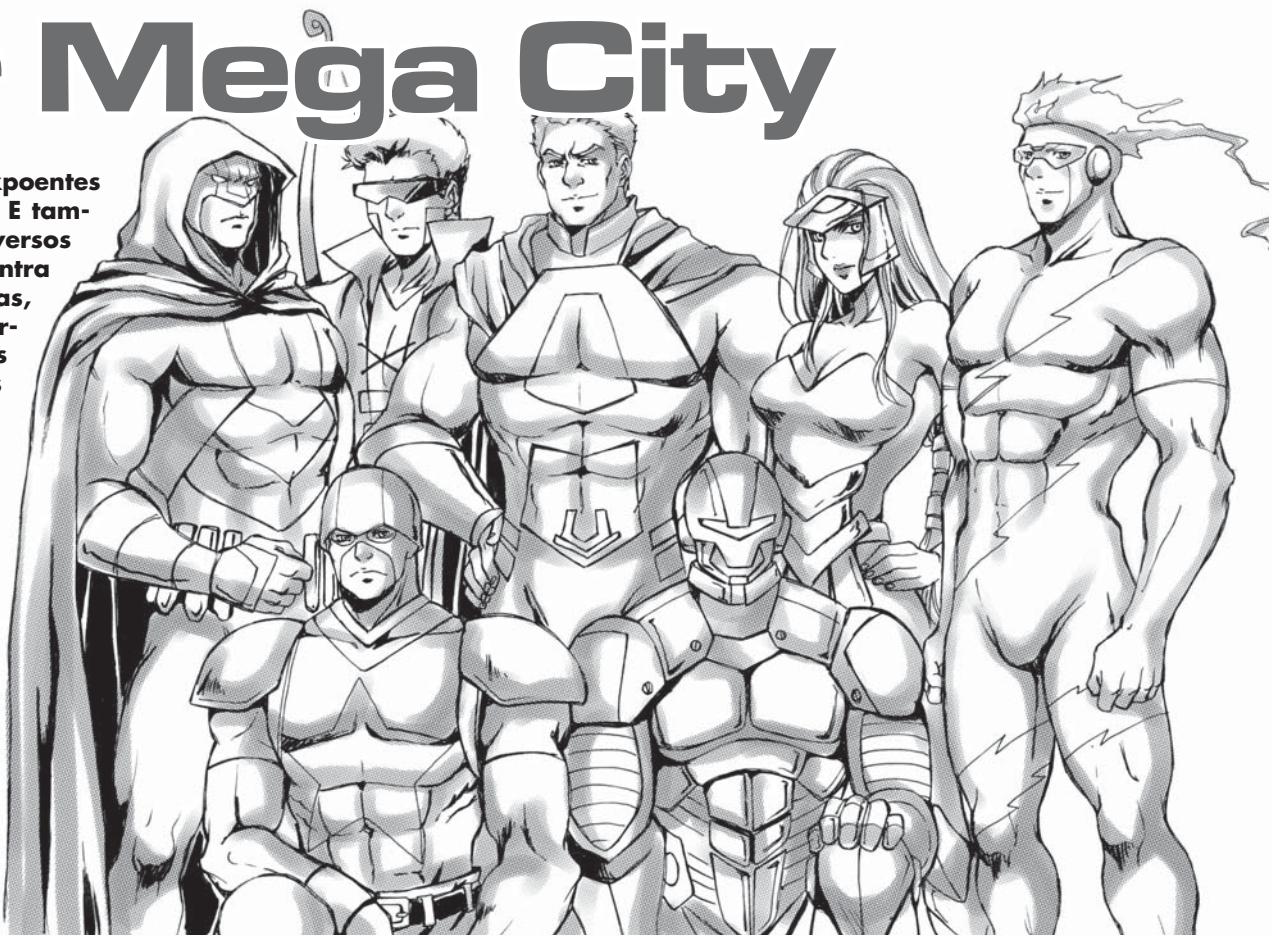
História

A Era do Mistério

Desde os primórdios do que viria a ser Mega City, ainda na época dos nativos indígenas, o místico, o sobrenatural e o super-heróico já faziam parte do cotidiano local.

Os habitantes da região seguiam os conselhos de xamãs e homens santos, que invocavam os espíritos da natureza e de seus ancestrais para ajudar a tribo em momentos difíceis. Mas um ritual dentre todos destacava-se: o *Ritual do Manitou*.

No Ritual do Manitou, um indígena, escolhido pelos próprios espíritos ainda antes



de seu nascimento, recebia bênçãos que lhe concediam poderes além do homem comum — como a força do búfalo, a ferocidade do lobo, a esperteza do coiote e a visão da águia. Chamado apenas de Manitou, um escolhido depois do outro protegia as tribos ao longo de gerações.

Mas, com a chegada dos europeus, uma ameaça além dos desastres naturais e das tribos rivais se postou contra o Manitou — pois os europeus traziam suas próprias tradições mágicas, na forma de padres e outros satis usuários de magia. Além, é claro, de todas as suas armas de fogo.

O encontro dos xamãs com esses outros “feiticeiros” muitas vezes foi pacífico, mas nunca livre de desconfiança de ambas as partes: padres insistiam na catequização dos índios, ciganos buscavam assentar-se em áreas sagradas e bruxas tentavam aprender os segredos dos xamãs.

Nesse período, o Manitou teve de agir diversas vezes, para a proteção dos nativos e da própria colônia europeia (embora fosse mal interpretado por seus habitantes, que consideravam-no uma maldição indígena). Felizmente, nessa mesma época, em torno de 1620 e 1630, *Donovan Solomon*, conhecido “caçador de monstros”, desembarcou em Nova Veneza e fez da região o seu lar. Ele foi até os nativos em paz e demonstrando respeito, e foi prontamente reconhecido como um agente do bem.

Aprendendo as tradições indígenas, Solomon verificou que não existia qualquer conexão dos nativos com demônios. Voltou-se à caça de uma antiga inimiga, a bruxa *Brenda Sefton*, cuja pista havia perdido na partida de um navio rumo ao Novo Mundo (e à colônia de Nova Veneza). Embora Solomon tenha passado mais de uma década sem encontrar qualquer vestígio de Sefton, descobriu pistas de sua passagem aqui e ali, em casos que resolveu ao lado de seu novo amigo, o Manitou.

Mas o destino de Sefton só seria conhecido muito tempo depois, quando *Donovan Solomon* já estava em idade avançada: a bruxa havia mudado de identidade depois da travessia do oceano, e seu filho, *Eric Salem*, fez um plano para eliminar de vez o caçador de monstros. Solomon e o novo Manitou (o antigo morrerá há pouco tempo) enfrentaram o jovem Eric em seu esconderijo nas profundezas de uma montanha, em um complexo de cavernas. Seguiu-se uma batalha arcana de proporções épicas, que terminou com o desmoronamento da montanha sobre Salem e Solomon. O Manitou foi o único a escapar, mas, ainda que tenha voltado diversas vezes ao local, nunca teve certeza da morte dos outros dois. Felizmente, o Olho de Satã, artefato mágico que concedia

poderes a Eric Salem e sua mãe, também foi soterrado, aparentemente perdido para sempre.

Os anos após o desaparecimento de *Donovan Solomon* não foram tranquilos, e o Manitou teve de enfrentar diversas vezes os poderes de bruxas, demônios e maldições. Mesmo a guerra contra os europeus de 1632 a 1634 não diminuiu o senso de justiça do herói indígena que, mudando de identidade através dos tempos, manteve-se como protetor da região. O Olho de Satã reapareceria e desapareceria misteriosamente ao longo dos séculos, mas sempre o Manitou e outros heróis se faziam presentes para enfrentar o mal deste artefato.

Destacam-se nessa época *Madame Liaura*, uma cigana de poderes mágicos consideráveis; *Carlo Vicenza*, católico mundo do grande poder de sua fé; *Isaac Aaron*, judeu cabalista que viajava o mundo em busca do saber oculto, e o (na época) jovem aventureiro *Sean Clark*, explorador de renome e um dos primeiros bucaneiros a serviço de Sua Majestade.

A sociedade civil do século XVIII foi palco de disputas, guerras e intrigas sem fim na região de Nova Veneza, e na sociedade super-heróica não foi diferente. Enquanto italianos, ingleses e holandeses guerreavam pelo domínio da opulenta região, nos mares a bucaneira *Capitã Clark* (Petrica Clark, filha do aventureiro Sean Clark) enfrentava piratas e os inimigos dos ingleses em alto mar. Seu grande adversário na época era o *Capitão Petersenn* (Terence Petersenn), nascido nas colônias e inimigo dos ingleses. Mais tarde, tanto Petersenn quanto Clark juntariam forças para lutar pela liberdade das colônias e independência dos países do Novo Mundo. Ainda hoje, a família Clark-Petersenn (descendentes do casamento de Petrica e Terence) goza de grande prestígio em Mega City, e a estátua dos dois capitães recebe todos aqueles que chegam à cidade de navio.

O século XIX viu o crescimento de Nova Aquitânia (o nome que os ingleses deram a Nova Veneza quando conquistaram a colônia) e a transformação desta em Mega City. O espírito dos habitantes viu o surgimento de heróis igualmente arrojados, como *Professor Desafio*, *Xerife Mascarado*, *Madame Wesson*, *Kato Kung Fu* e *Juiz Índio*. Vilões também arrojados surgiram nessa mesma época, como *Dr. Colt*, *Bala Rápida*, *Chapéu Preto* e *Flecha de Fogo*.

Mas nenhum alcançou a mesma fama e renome que o mais misterioso assassino que Mega City já teve: o *Fantasma das Facas*, que mutilou e assassinou seis mulheres entre o verão e o inverno de 1892, quatro anos após eventos similares em Londres. E, da mesma forma que os crimes na antiga metrópole, os

assassinatos do Fantasma em Mega City também ficaram sem solução, apesar dos esforços da polícia e dos heróis da época. Coincidência ou não, os crimes cessaram na mesma época em que o Professor Desafio e o Xerife Mascarado, ambos em idade já muito avançada, juntaram forças em uma última cruzada contra os malfeiteiros da Cidade da Igualdade.

O alvorecer do século XX para as Cinco Cidades foi promissor, e mesmo a Grande Depressão não foi suficiente para frear o crescimento de Mega City. O desenvolvimento da cidade viu também o surgimento de novos heróis e vilões, mas um acontecimento dentre todos se destaca: na madrugada do dia 30 de junho de 1918, cometas rasgaram os céus da cidade, deixando um rastro de chamas e fumaça na noite de Mega City.

Se o evento foi natural ou não, ninguém sabe afirmar com certeza, mas seus efeitos seriam sentidos para sempre. A partir daquela fatídica e estranha noite, a Cidade da Igualdade jamais seria a mesma — pois pouco tempo depois surgiram aventureiros, desbravadores e inventores diferentes de tudo que Mega City já havia presenciado.

As primeiras aparições desta nova leva de maravilhas deram-se entre os primeiros anos do século XX: *Mandrágora*, a feiticeira, e seu companheiro, *Lothaq, o Príncipe da África*; *Tarmangani, o Rei das Selvas*, muitas vezes acompanhado de *Gal-Adhar, o Leão Dourado*; *Andarilho*, também chamado *Fantasma Invisível*, o inimigo dos piratas e senhor da Floresta Sombria, e, é claro, *Capitão Meteorô*, o *Homem do Amanhã*, aventureiro e explorador espacial.

No final da década de 1910 e início da década de 1920, outros heróis juntaram-se a estes. Foi nessa época que ouviram-se os primeiros relatos de figuras como *Mr. Mistery*, o detetive das sombras; *Dr. Atlante*, um mago de outra era capaz de manipular os átomos da realidade, e a bela *Estrela da Igualdade*, a primeira mulher a combater o crime em Mega City.

As fantásticas aventuras de todos estes heróis eram contadas em títulos de quadrinhos próprios, pulps publicados pela *Med Comics*, editora do artista Louis Med e sediada em Mega City. As histórias despertavam a imaginação dos jovens e arrancavam suspiros das moças.

Mas, apesar de todo o sucesso das histórias em quadrinhos, muitos avisamentos e até algumas raras fotografias ou filmagens, a maioria das pessoas nunca tinha visto qualquer um destes ou de outros dos heróis e vilões. Até a fatídica tarde de 30 de junho de 1938.

A Era de Ouro

Naquele dia, Quentin Hallac, dono da famosa lancheria *Quentin's*, no centro de Nova Veneza, levou seu filho, Martin, para o trabalho. O dia correu normalmente: enquanto ele atendia seus clientes, o filho brincava na calçada.

Mal sabiam eles que a poucas quadras dali, Jimmy Perna-Curta e seus capangas assaltavam o Banco de Mega City. O assalto, ainda que bem-sucedido, só estaria completo se o bando não fosse perseguido ou capturado. Assim, uma vez no carro que esperava-os na esquina, os bandidos fugiram em disparada pelo centro da cidade. Uns poucos seguranças do banco perseguiram o veículo e dispararam contra ele, mas em vão. Uma viatura próxima, fazendo um trajeto diferente na ronda daquele dia, partiu em perseguição, forçando os bandidos a pisar forte no acelerador.

A gangue de Jimmy Perna-Curta praticamente voava ao cruzar Nova Veneza. Atraidos pelo tumulto, Quentin e seus fregueses correram para as janelas da frente da lancheria. Mas só tarde demais Quentin percebeu o filho, estarrecido pela velocidade do carro rumando em sua direção, parado estático no meio da rua. Ao pobre Quentin só restou fazer o sinal da cruz, mas, para sua desgraça, o impacto iminente não lhe permitiu desviar o olhar.

Mas o impacto nunca aconteceu. Um vulto cruzou a rua em direção a Martin, interpondo-se entre o garoto e o carro em alta velocidade. O choque fez com que o veículo girasse sobre si mesmo, mas ele nunca chegou a completar o movimento, nem tocou o solo: o vulto, na verdade um homem, ainda que seu porte indicasse algum deus grego e suas roupas algum tipo de uniforme (com botas, capa e braçadeiras), segurou o carro no ar, sacolejando-o e derrubando os bandidos na rua.

Atordoados, Perna-Curta e seus rapazes nunca viram quando o "vulto" amarrou-os com um dos novos trilhos da linha de bondes próxima. À multidão ao redor, só restou aplaudir, logo que finalmente compreenderam o que havia acontecido. Foi assim que, na tarde de 30 de junho de 1938, o mundo conheceu *Absoluto*, o primeiro indivíduo a carregar o manto de *super-herói*.

O surgimento de Absoluto foi o estopim de uma explosão muito maior: pouco a pouco, mais e mais super-heróis uniformizados foram aparecendo. Embora nem todos mostrassem o rosto de maneira clara e honesta como Absoluto, todos dedicavam-se a combater o mal e a defender os ideais da justiça, liberdade e igualdade.

Na calada da noite, o aterrorizante *Umbra* espreitava os criminosos entre os becos e vielas. Na luz do dia ou nas trevas noturnas, o *Arqueiro* capturava bandidos e flertava com as jovens da cidade. *Bético*, um humano sem poderes, enfrentava o mal vestindo um avançado traje de combate. Das profundezas das águas surgiu *Oceanus*, o soberano dos mares. Correndo incansavelmente em velocidades inimagináveis, *Relâmpago* fazia sua ronda por entre as ruas de Mega City e além. *Morfeu* aterrorizava os criminosos em seus sonhos, ao mesmo tempo em que prendia seus corpos despertos na realidade. O alquimista de outra era *Dr. Atlante* continuava manipulando os átomos da realidade. *Nocaute* preferia vencer os bandidos usando pugilismo, força bruta e técnica refinada. *Aparição* trazia do além o terror das vítimas para assombrar seus algozes. Foi nessa época que surgiu também a primeira *Amazona*, rainha guerreira de uma terra além do alcance dos homens mortais.

Mas 1938 logo ficou para trás, escondido nas sombras e na fumaça das explosões da Segunda Guerra Mundial. A tragédia da guerra, entretanto, também fez despertar os grandes — e alguns diriam os verdadeiros — heróis, humanos sem poderes especiais que corriam para o alistamento e para embarcar para a Europa, buscando lutar em nome da justiça, liberdade e igualdade contra as forças do Eixo.

Nessa época surgiram pelotões de soldados considerados heróis, como os *Rugidores* e a *Companhia Preguiça*. E também foi nessa época que surgiu o *Capitão Liberdade*.

O *Capitão* era um jovem de físico franzino e saúde frágil, mas de coragem, inteligência e principalmente força de vontade e caráter inabaláveis. Dispensado do serviço militar por suas limitações físicas, aceitou participar de experimentos do exército que visavam criar o soldado perfeito. O sucesso da experiência acabou com todas as limitações físicas do jovem, ampliando sua força, constituição e agilidade, permitindo-lhe até mesmo erguer umas poucas toneladas. Mas foi seu carisma, senso tático e crença nos ideais de justiça, liberdade e igualdade que deram vida ao *Capitão Liberdade*. O *Capitão* foi o grande inspirador do povo de toda a nação durante a Segunda Grande Guerra, e sua figura ajudou soldados e generais Aliados a alcançarem a vitória em muitas batalhas — e também no terrível conflito.

Mas se por um lado a Segunda Guerra uniu todos os humanos sem poderes em um mesmo ideal, por outro dividiu a sociedade super-heróica: havia aqueles que acreditavam que era seu dever alistar-se e embarcar para

o Velho Mundo, e outros que defendiam que seu papel era ficar e lutar contra as sempre presentes forças do mal em casa. Muitos super-heróis acabaram deixando a máscara de lado e alistando-se em suas identidades civis, enquanto outros foram para a guerra formando pelotões de super-heróis (unindo-se a mascarados europeus como os franceses *Fleur-de-Feu* e *Mousquetaire*, e os britânicos *Lionheart*, *Capitão Caledônia*, *Bretanha* e *Saxão*). Heróis de outros mundos, como *Amazona* (cujas origens remontavam à Grécia mítica), *Dr. Atlante* (originário de Lemúria) e *Oceanus* (proveniente de Atlântida) tinham liberdade para escolher, e muitas vezes dividiam-se entre combater a tirania do Eixo na Europa e os criminosos e supervilões em casa, indo e vindo de um continente para o outro.

Mas, para cada super-herói, também surgiu um supervilão — na verdade, muito mais de um. Os vilões buscavam conquistar o mundo, escravizar a população ou roubar cada vez mais dinheiro, joias e tudo que tivesse algum valor. Nem todos aqueles considerados supervilões eram realmente dotados de poderes, como o inteligentíssimo *Dr. Otto Oettinger*, decidido a provar que, mesmo com todos os seus poderes, Absoluto não era melhor que qualquer humano normal.

Entre os supervilões da época destacam-se *Presa*, o selvagem inimigo de *Umbra* (que muitas vezes também dava trabalho para o *Arqueiro*); *Selakos*, o homem-tubarão, antítese de *Oceanus*; *Silverglass*, o Mestre dos Espelhos, dor de cabeça maior de *Relâmpago*; *Súculo*, a sedutora vilã que oponha-se a *Morfeu*; a feiticeira *Merla*, que autointitulava-se esposa do *Dr. Atlante*; *Toros*, o *Minotauro*, adversário de *Nocaute*; *Fantasma*, que assustava as vítimas até a morte, fugindo sempre da vingança trazida por *Aparição*, e *Gladiadora*, a orgulhosa nêmesis da heroína *Amazona*.

Outros vilões tomavam o tempo dos heróis como um todo, dependendo de que região da cidade decidissem atormentar: a *Gangue Moleque*, criminosos que, apesar de transformados em crianças, mantinham sua superforça e supervigor, cometiam crimes e desapareciam na multidão; *Gyro*, o inventor, um humano sem poderes mas muito inteligente e dotado de uma criatividade louca; *Gongorilla*, descendente de uma nação de simios inteligentes, revoltado contra os humanos e sua exploração da natureza; *Espírita*, cujos poderes de intangibilidade permitiam-lhe controlar a densidade do corpo e invadir os cofres mais bem protegidos; *Adax*, um alienígena cuja nave caiu na Terra, planeta “atrasado” que ele pretendia conquistar, e muitos, muitos outros.

E, se de um lado da Segunda Guerra surgiram Absoluto e o Capitão Liberdade, do outro, as Forças do Eixo também apresentaram ao mundo vilões à altura: *Reich*, o supersoldado nazista, inverso perfeito do Capitão Liberdade; *Barão von Kampf*, o gênio tático-militar por trás de muitos ataques do Eixo; *Dr. Speer, o Engenheiro do Mal*, que esmagava os Aliados com suas mortíferas máquinas de guerra; *Eisenjungfrau*, a Senhora da Dor, dominatrix responsável pelos interrogatórios do Führer, e o mais poderoso de todos, o principal aliado de Reich e a grande esperança nazista, *Überman, o Ária Ariano*, um soldado desenvolvido por Reich e outros cientistas nazistas, o primeiro da Raça Suprema de Hitler.

Felizmente, todos foram derrotados pelo Capitão Liberdade, Absoluto e seus aliados (com ou sem poderes, vestindo ou não máscara). O Capitão Liberdade desapareceu ao final da Segunda Guerra Mundial, e aqueles que o conhecem dizem que Absoluto nunca mais foi o mesmo depois do conflito. Algo — talvez a maldade e os horrores da guerra — mudou o primeiro super-herói do planeta para sempre.

Apesar de toda a maldade e crueldade durante o conflito, a Segunda Guerra também trouxe um clima de camaradagem e companheirismo para todos que participaram dela. Assim como os soldados passaram a ver uns aos outros como irmãos, os super-heróis também desenvolveram laços.

Quando a guerra finalmente acabou, com a rendição incondicional do Japão (mas não sem muitas batalhas contra o "demônio" *Akura*, o *Samurai* e os *Cinco Espíritos do Vento*), os Aliados puderam finalmente voltar para casa, mas muitos daqueles que haviam participado do front de batalha preferiram continuar agindo em conjunto a voltar a suas solitárias cruzadas contra o crime.

Foi assim que, em 25 de novembro de 1945, Absoluto, Umbra, Amazona, Arqueiro, Oceanus, Relâmpago, Morfeu, Dr. Atlante, Nocauta e Aparição fundaram os *Aliados da Igualdade* — a primeira equipe oficial de super-heróis. Poucos dias depois, os heróis fizeram seu primeiro *Fim de Semana da Igualdade*, recheado de jogos, brincadeiras e gincanas (arrecadando bens para as famílias arrasadas pela guerra), e seu primeiro *Natal da Igualdade* (igualmente benéfico), entre os dias 24 e 26 de dezembro de 1945.

O resto da década de 1940 viu a reconstrução da Europa e a reorganização política e econômica do globo. Mega City cresceu bastante neste período, amparada também por seus super-heróis, que impediam os vilões de tomarem conta. Nesta época, os Aliados da Igualdade combateram o crime e mantiveram os supervilões sempre em xeque.

Embora alguns membros deixassem a equipe de tempos em tempos, outros heróis logo surgiam para ocupar seu lugar. Figuras como Absoluto, Umbra e Amazona, ocupados em suas próprias batalhas contra o crime, tornaram-se membros honorários dos Aliados da Igualdade, participando apenas de aventuras ocasionais. Entretanto, mesmo com todas as entradas e saídas, os Aliados da Igualdade mantiveram-se sempre fortes em sua luta contra o mal.

Mas nos anos 50, com a chama do nazismo praticamente extinta, surgiu uma nova "ameaça". A política mundial, dividida entre União Soviética e Estados Unidos, fez com que os dois blocos entrassem em um conflito não-declarado: a Guerra Fria. Mais do que o ufanismo, o que despontou foi o medo de que o outro lado tomasse conta e acabasse dominando o mundo — soviéticos e americanos começaram uma caça às bruxas comparável à Santa Inquisição. Qualquer um que demonstrasse inclinações para o lado errado tornava-se alvo de perseguição.

Isso acabou afetando os Aliados da Igualdade e praticamente todos os outros super-heróis (e também os vilões). Mascarados ou de vida civil secreta, eles tornaram-se alvo da *Comissão de Investigação Federal*, órgão que instaurou inquéritos e investigações para apurar as inclinações políticas de cada herói.

Como as muitas "indiretas" da Comissão para que os super-heróis se apresentassem perante ela e revelassem suas identidades nunca foram atendidas, todos foram formalmente intimados a prestar depoimento e desmascarar-se ante os membros da Comissão e representantes do Governo Federal. A alternativa era deixar de operar em solo nacional, sob pena de prisão e julgamento dos crimes de traição e lesa-pátria.

Foi assim que, impedidos legalmente de continuar a agir em sua terra natal, os Aliados da Igualdade foram debandados e muitos heróis aposentaram-se. Alguns, como Absoluto, que nunca esconderam o rosto nem suas tendências políticas, foram absolvidos de qualquer perseguição. Outros, como Umbra, tiveram de agir na clandestinidade, perseguidos pelas forças policiais enquanto caçavam bandidos e enfrentavam malfeiteiros.

Foi o fim de uma era, o fim de todo um espírito, o fim da inocência. Ironicamente, o fim dos Aliados da Igualdade se deu em 25 de novembro de 1955, dez anos depois de sua fundação. Os heróis dessa época passaram a viver apenas nos quadrinhos da *Med Comics* (ainda que muitos títulos depois fossem publicados e distribuídos na clandestinidade, pois a *Med* também foi perseguida e investigada à exaustão pela Comissão de Investigação Federal).

Heróis como Absoluto, que gozava da aprovação da Comissão; Umbra, que ignorava por completo os mandos e desmandos de qualquer força governamental, e Amazona, que passara a ostentar o título de embaixadora de seu povo, permaneceram na ativa durante toda a *Era Negra dos Super-Heróis* (como este período depois foi chamado). Além disso, o governo tentou criar seus próprios super-heróis, “verdadeiros agentes pelo bem da nação, indivíduos sancionados pelo governo e de caráter e idoneidade inquestionáveis”. Foi nessa época também que surgiu o primeiro substituto do Capitão Liberdade, um fantoche nas mãos da Comissão e não mais o inspirador símbolo de justiça, liberdade e igualdade que o primeiro havia sido. Tanto a sociedade civil quanto a sociedade super-heróica entraram em uma época tumultuada, de grande repressão à liberdade individual e aos direitos sociais.

Com os super-heróis em xeque, os supervilões aproveitaram o momento. A ironicamente chamada *Sociedade da Liberdade*, a equipe da Comissão, não dava conta de todas as ameaças, e a polícia sempre contava com a ajuda de alguns dos antigos super-heróis para combater os casos mais difíceis e os vilões mais poderosos. “Eles não obedecem à lei, mas estão a favor da Justiça”, viria a dizer anos mais tarde o Chefe Wayne, comissário da polícia de Mega City.

No final dos anos 50, uma ameaça sobressaiu-se dentre todas as outras, e muitos super-heróis foram obrigados a deixar a aposentadoria ou aparecer à luz do dia: Absoluto, Umbra, Amazona (uma nova heroína, filha da Amazona anterior), Arqueiro, Raio (o velocista



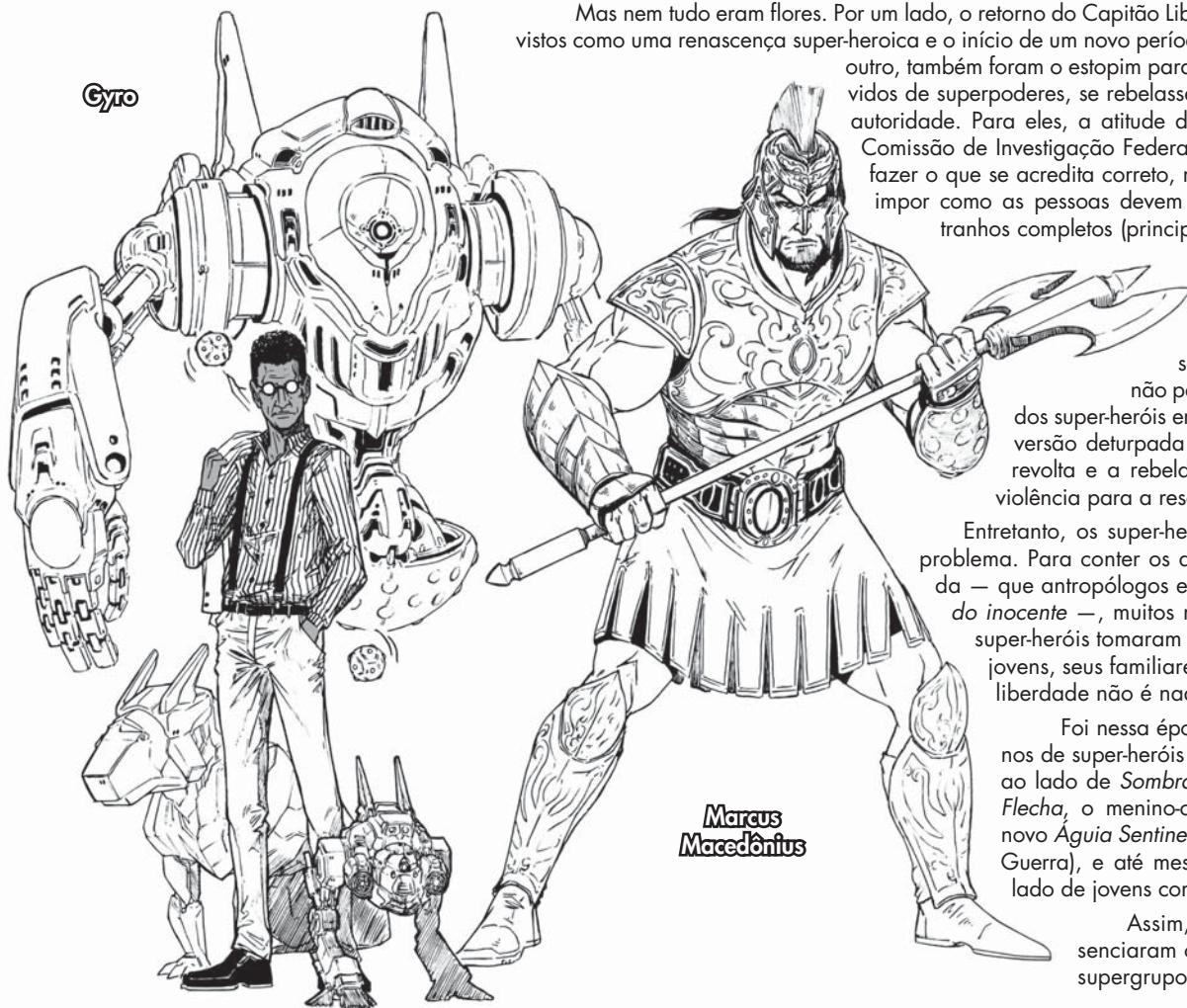
sucessor de Relâmpago), Oceanus e um ressurgido Capitão Liberdade (cujo corpo vivo e preservado foi encontrado durante a aventura) juntaram forças para enfrentar um enlouquecido Cronus, ressurgido titã da mitologia grega, que buscava destruir o mundo causando um novo Big Bang.

Vitoriosos, os sete heróis decidiram unir suas forças em torno dos ideais de justiça, liberdade e igualdade para defender o mundo de todas as ameaças, fundando então os *Defensores*.

A Era de Prata

Liderados pelo Capitão Liberdade e simbolizados por Absoluto, os Defensores desafiaram abertamente o poder da Comissão de Investigação Federal, combatendo o crime em toda a nação e além.

Por mais de uma vez, eles enfrentaram e venceram a disfuncional Sociedade da Liberdade da Comissão, formada por desconhecidos e supervilões aparentemente reformados. Diante da aprovação popular e apoio incondicional de membros de todas as instâncias e facções políticas do governo ao novo grupo de super-heróis, a Comissão teve de recuar, sendo debandada logo depois (e levando seu supergrupo consigo). Nascia uma nova era para os super-heróis, onde eles mais uma vez podiam lutar pela justiça, liberdade e igualdade abertamente, apoiados pela opinião pública, as forças policiais e aqueles que nunca deixaram de lado: o povo. Os Defensores trouxeram de volta o espírito dos Aliados da Igualdade, acrescentando ainda um algo mais.



Mas nem tudo eram flores. Por um lado, o retorno do Capitão Liberdade e a fundação dos Defensores foram vistos como uma renascença super-heróica e o início de um novo período de glória para os mascarados. Mas, por outro, também foram o estopim para que muitos jovens, em sua maioria desprovidos de superpoderes, se rebelassem contra a autoridade — toda e qualquer autoridade. Para eles, a atitude do Capitão e seus companheiros quanto à Comissão de Investigação Federal foi mais do que a luta pela liberdade de fazer o que se acredita correto, mas uma atitude rebelde contra quem tenta impor como as pessoas devem agir e pensar. De pais e familiares a estranhos completos (principalmente policiais, professores, diretores de escolas, políticos e governantes), muitos jovens passaram a hostilizar qualquer um que tentasse “impôr-lhes algum tipo de comportamento”, pregando uma filosofia de “livre agir, livre pensar”, guiando-se não pelos ideais de liberdade, igualdade e justiça dos super-heróis em quem buscavam inspiração, mas por uma versão deturpada e distorcida destes ideais, que pregava a revolta e a rebeldia, chegando a extremos como o uso da violência para a resolução de quase todos os dilemas.

Entretanto, os super-heróis não deram as costas para este novo problema. Para conter os danos causados por essa filosofia deturpada — que antropólogos e estudiosos viriam a chamar de *a sedução do inocente* —, muitos membros dos Defensores e também outros super-heróis tomaram uma atitude contundente, agindo junto aos jovens, seus familiares e a mídia como um todo, mostrando que liberdade não é nada sem responsabilidade.

Foi nessa época que surgiram muitos aliados mirins, alunos de super-heróis mais experientes. Umbra combatia o crime ao lado de Sombra, o garoto sobrenatural. O Arqueiro tinha Flecha, o menino-certeiro. O Capitão Liberdade treinou um novo Águia-Sentinela (o nome de seu aliado mirim na Segunda Guerra), e até mesmo Oceanus e Amazona foram vistos ao lado de jovens como Estrela-do-Mar e Garota Amazona.

Assim, os últimos anos da década de 1950 presenciaram o surgimento de muitos novos super-heróis, supergrupos e famílias de indivíduos com superpode-

res. A atividade super-heróica cresceu muito, principalmente devido aos aliados mirins. Se estes eram uma forma de mostrar aos jovens do mundo o verdadeiro caminho da liberdade, igualdade e justiça, ou se eram uma forma de engrossar as fileiras dos defensores do bem, não está claro, mas a verdade é que houve um crescimento populacional de indivíduos dispostos a lutar pelo que é certo, tanto na sociedade super-heróica quanto na civil (embora as fileiras dos supervilões aumentassem em números muito maiores, como sempre).

Não houve qualquer apoio a nenhum dos lados da sangrenta Guerra da Coreia: depois da Era Negra da Comissão de Investigação Federal, os super-heróis não se deixariam envolver em conflitos de natureza política por um bom tempo — e talvez jamais voltassem a envolver-se em qualquer conflito político, a menos que ameçasse algum dos ideais pelos quais lutavam. Mas, se os super-heróis não se deixavam abater por conflitos políticos, conflitos sociais ainda os atingiam. Assim, a segregação social em Mega City, causada em parte pelo Plano 51 na sociedade civil, em parte pelo próprio período histórico (como a sedução do inocente), também teve reflexos na sociedade super-heróica. Foi por isso que na década de 1960 surgiram os primeiros “heróis étnicos” ou com ideais declaradamente sociais, como a luta pelos direitos dos negros, homossexuais, a defesa liberdade política ou dos direitos religiosos.

As maiores expressões desta época são *Black Powder*, o Pólvora Negra, e *Flower Power*, a Cor da Vida (também cantora e dançarina). Ambos mobilizaram as minorias da nação a lutar por seus direitos, embora os resultados às vezes fossem negativos, com comícios e passeatas terminando em lutas com a polícia e embates entre os próprios manifestantes (como o discurso de Flower Power em frente ao Venezian Hall, em Mega City). Mas Black Powder, Flower Power e todo seu público, com ou sem superpoderes, ainda eram humanos. E talvez tenha sido exatamente isso que tenha causado tanta ojeriza e desconfiança contra um novo supergrupo de heróis da época.

Com o alvorecer e a expansão da energia nuclear, surgiu um novo tipo de criatura, assim chamada porque muitos pesquisadores da época recusaram-se a classificá-los como humanos. Essas criaturas tornaram-se conhecidas coletivamente como *Gene Alfa*, a nova geração de humanos.

Os genes alfa são humanos que possuem uma genética diferente, e essa diferença concede-lhes poderes extraordinários. Heróis de épocas anteriores deviam seus poderes a acidentes ou pesquisas de laboratório, amuletos, talismãs e rituais mágicos, tecnologia de ponta ou treinamento e força de vontade

superiores. Tudo isso de certa forma oferece uma opção, enquanto os genes alfa não têm escolha nenhuma: nascem diferentes (e sua aparência às vezes pode ser hedionda para as pessoas comuns) e precisam aprender a viver com aquilo que os torna diferentes, voltando-se para o bem ou para o mal.

Felizmente, pessoas como o Professor John Christopher Gordon e seu colega Albert Bentley Reubin, estudiosos dos genes alfa, já na década de 60 passaram a receber de braços abertos todos aqueles que sentiam-se diferentes demais do resto da humanidade. Coincidência ou não, foi nesta mesma época que surgiu o grupo de super-heróis *Aliança Alfa*. A Aliança Alfa era um supergrupo formado exclusivamente por genes alfa. Jovens, idealistas e especialmente treinados por seu líder e mentor (o Professor Alpha, que muitos desconfiavam que fosse o Professor Gordon), os membros da Aliança Alfa também lutavam contra o crime, mas envolviam-se principalmente com genes alfa malignos.

Odiados e temidos pelos humanos, devido às diferenças genéticas e à possibilidade de tornarem-se o próximo passo evolutivo da humanidade, os membros da Aliança Alfa precisavam esconder tanto seus rostos e identidades quanto sua base e a natureza de suas missões. Mesmo quando venciam ou aprisionavam um gene alfa maligno eram acusados de estar apenas “eliminando a concorrência pela conquista mundial”, nas palavras de um tabloide da época.

A Aliança Alfa era ofuscada nas notícias pela nova grande sensação do mundo super-heróico: a Família Átomo, formada por membros de uma mesma família que haviam ganhado poderes quando uma das experiências do Professor Átomo (o chefe da família) não saiu exatamente como o esperado. A Família Átomo representava tudo que as famílias de Mega City e da nação poderiam almejar: unidos, companheiros, amando uns aos outros acima de tudo, ainda encontravam tempo para, juntos, salvar o mundo!

Diferentes da Aliança Alfa (e da maioria dos outros heróis), os membros da Família Átomo não escondiam suas verdadeiras identidades, e gozavam de status reservado apenas às maiores celebridades. Reafirmavam o compromisso à união e ao amor familiar, e mostravam como pessoas — mesmo aquelas com poderes especiais — ainda podiam encontrar dentro de casa todo o apoio de que precisavam para vencer até mesmo os maiores desafios.

A resposta do público ao retorno dos super-heróis na década de 1960 foi mais do que positiva. Na verdade, com exceção da Aliança Alfa, os heróis reafirmavam os valores de liberdade, igualdade e justiça que pareciam ter sido perdidos em algum momento depois da Segunda Grande Guerra. De certa ma-

neira, os super-heróis tiveram mesmo uma renascença nos anos 60, tornando-se modelos e celebridades para mais de uma geração. Assim, embora na sociedade civil os tempos fossem difíceis, as pessoas comuns encontravam refúgio nos ideais e nas aventuras dos super-heróis de Mega City.

Com os ideais propostos pelo Capitão Liberdade, Absoluto e os Defensores nos anos 60 devidamente assentados, os super-heróis da Cidade das Cidades enfrentaram a conturbada década de 1970 com o que tinham de melhor.

Se na sociedade civil o período foi tumultuado e a população chegou a ver o fundo do poço de perto, foi nesse momento de trevas que a luz dos super-heróis brilhou mais forte. Fosse nas capas de jornais e revistas, principalmente com a Família Átomo, fosse nos becos sujos e escuros, com heróis como Umbra e Arqueiro, a população de Mega City sempre pôde espelhar-se no melhor de que a humanidade dispunha em termos de ideais e virtudes. Em nenhum momento os super-heróis deixaram-se abater pela crise na sociedade civil, enfrentando criminosos com ou sem superpoderes de maneira igual. O Capitão Liberdade, em especial, tomou para si a responsabilidade de elevar o moral da população e, sob sua liderança, os Defensores agiram em prol de causas sociais, promovendo também a inclusão social, o fim do preconceito étnico ou genético e empenhando-se em fazer não só de Mega City, mas de todo o mundo, um lugar melhor — para todos.

Entretanto, nos anos 70 um novo conflito movido por ideais políticos tomou proporções impossíveis de ignorar: a Guerra do Vietnã. Mais uma vez uma disputa mexia com os blocos capitalista e comunista, despertando a atenção do mundo como um todo. Mas, diferente do que aconteceu na Segunda Guerra, o Vietnã não era um conflito que visava tanto à liberdade mundial quanto à defesa de perspectivas políticas, e heróis que antes não haviam hesitado em embarcar para a Europa agora aconselhavam seus discípulos e protegidos a pesar com cuidado suas decisões de viajar para o além-mar. No final, com ou sem a participação de super-heróis e supervilões, a Guerra do Vietnã ficou marcada como um sangrento conflito que foi tomando proporções cada vez mais violentas, muito além dos mais loucos devaneios sobre a barbárie humana.

Mesmo nessa época sombria surgiram novos heróis: o novo Bético; Sabre, o irritadiço e fúrioso rastreador gene alfa; Bug, a jovem com poderes de inseto. Do outro lado, o Capitão Igualdade, resposta do bloco oposto para o Capitão Liberdade; Nevasca, a mulher-tempestade, e Espadachim, a heroína de capa e espada. Seja como for, capitalistas e comunistas voltaram para casa chorando a

morte de amigos e companheiros, arrependendo-se das atrocidades cometidas ou com a fé de que havia esperança para a humanidade, no mínimo, abalada — ou perdida para sempre.

Em casa, os super-heróis tomaram conta da população como puderam, mas o caos na sociedade civil foi tamanho que nem mesmo os mais poderosos puderam contê-lo. Quando os soldados voltaram para casa, encontraram novo conflito, desta vez com aqueles a quem pensavam ter defendido. Para aqueles que haviam ficado em casa, os veteranos representavam a dor de todos aqueles que tinham perdido um irmão, filho, pai ou ente querido no conflito, lutando por ideais políticos disfarçados como virtudes.

O caos político aos poucos transformou-se em caos social, e surgiram novos heróis e vilões inspirados por figuras como Black Powder e Flower Power, voltados para a sociedade e seus problemas, às vezes inspirando-a para a ordem e justiça, às vezes para o crime e rebeldia.

Durante os anos 70, nem a luz do Absoluto e seus companheiros conseguiram afastar o medo que as trevas da guerra trouxeram para Mega City.

A Era de Bronze

Os anos 80 floresceram nesse contexto de caos social, onde os super-heróis, apesar de todas as adversidades, ainda lutavam por mais do que apenas prender criminosos e desmantelar quadrilhas, buscando servir de exemplo e inspiração para o mundo. Mas em meados da década, a ascensão de uma nova geração trouxe consigo heróis e vilões muito mais pragmáticos e menos luminosos.

Esta época ficou marcada por heróis cínicos, que usavam táticas parecidas com aquelas dos vilões que combatiam. Abusando da força bruta e falta de respeito para com a vida, "heróis" como Punição, Juiz Medo e Metrópole não hesitavam em usar fogo contra fogo, trocando balas em tiroteios e perseguições intermináveis que levavam a rios de sangue, criminosos sem vida e inocentes traumatizados, mutilados ou mortos. "Esta é a verdadeira realidade", disse uma vez Metrópole a uma repórter do *Mega City Journal* durante uma perseguição. "Uma guerra, não aquela brincadeira de polícia e ladrão de outros tempos". A visão de Metrópole era compartilhada por outros super-heróis da época, e até mesmo alguns dos novos aliados mirins abraçaram essa filosofia.

Para figuras como o Capitão Liberdade, Absoluto e muitos outros, "A linha entre o bem e o mal é clara, e nós estamos do lado certo", como disse

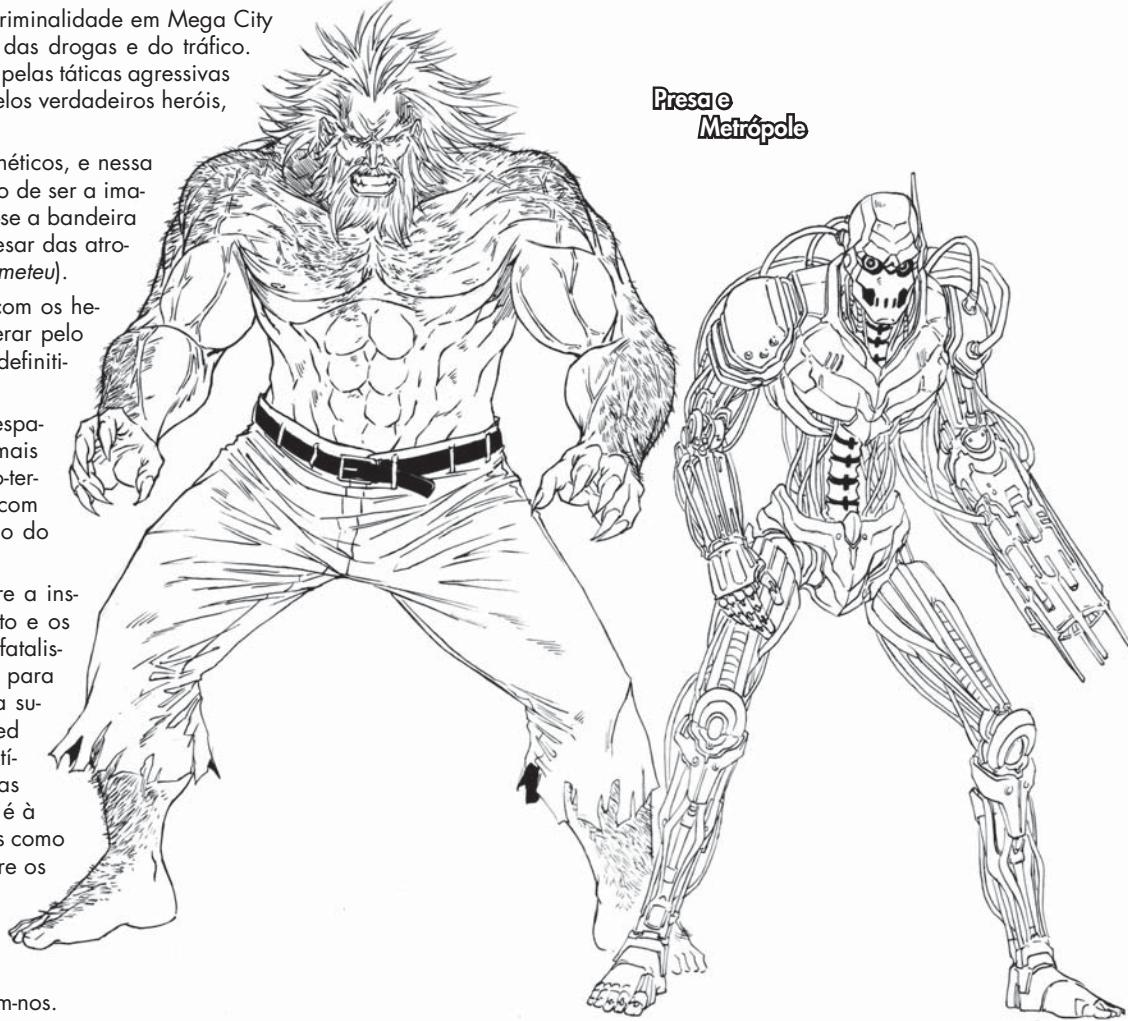
o Capitão certa vez. Entretanto, nos anos 80 a criminalidade em Mega City finalmente começou a ceder, apesar do avanço das drogas e do tráfico. Fosse pela ação do governo civil da cidade, fosse pelas táticas agressivas dos novos vigilantes ou pela inspiração trazida pelos verdadeiros heróis, o fato é que os criminosos recuaram.

Conflitos policiais tornaram-se étnicos e genéticos, e nessa época a Aliança Alfa foi deixando pouco a pouco de ser a imagem do ódio contra o que é diferente para tornar-se a bandeira daqueles que são oprimidos e discriminados (apesar das atrocidades de seu inimigo, o terrorista gene alfa *Prometeu*).

Houve cisão na sociedade super-heróica, com os heróis divididos entre aqueles que insistiam em liderar pelo exemplo e aqueles que preferiam métodos mais definitivos para os problemas criminais.

Os Jovens Defensores também ganharam espaço nesta época, pois “suas mentes jovens eram mais abertas para as mudanças, e ofereciam um meio-termo aceitável para a opinião pública”, de acordo com o Prof. Dr. Emmet McFly, antropólogo e estudioso do fenômeno dos super-heróis.

A própria população parecia dividida entre a inspiração trazida pelo Capitão Liberdade, Absoluto e os Defensores, e o caminho mais fácil, pragmático e fatalista de Punição, Juiz Medo e Metrópole. Essa cisão para sempre dividiria tanto a sociedade civil quanto a super-heróica (ao ponto de que os quadrinhos da Med Comics passaram a dividir as prateleiras com os títulos da recém-fundada *Nova Comics*, com histórias mais violentas e de conteúdo mais pesado). Não é à toa que os anos 80 marcaram tanto heróis e vilões como um todo. Se os super-heróis ficaram divididos entre os heroicos e os outros, com os supervilões não foi diferente. Nos “velhos tempos” havia não apenas um acordo silencioso entre heróis e vilões, mas até uma certa camaradagem — ambas as facções sabiam que existiam limites, e respeitavam-nos.



Presas e
Metrópole

Mas, com a nova geração de "heróis", e com muitas personalidades mais antigas abraçando as novas filosofias, qualquer um que desejasse tornar-se um supervilão precisava adaptar-se. Assim, vilões como *Ego*, *Holocausto* e *Flora* viram-se no direito de matar não apenas inocentes, mas também heróis e heroínas que cruzassem seu caminho.

Foi na década de 1980 que o conflito de gerações conseguiu até mesmo que os Defensores fossem debandados pela primeira vez, com super-heróis e seus antigos aliados mirins discordando sobre os rumos de sua missão nos novos tempos.

A morte de *Sombra da Noite* (o primeiro Sombra, aliado mirim de *Umbra*, então crescido) nas mãos de *Ego* fez com que os super-heróis se unissem em torno de um ideal maior. Superando as diferenças e liderados por *Absoluto*, os heróis de Mega City mais uma vez juntaram-se para combater o crime e colocar os malfeiteiros atrás das grades.

Não demorou para que a nova cruzada atraísse seguidores. Logo, *Absoluto*, *Amazona* (a segunda Garota Amazona, agora crescida), *Bético*, *Arqueiro* (o segundo *Flecha*), *Umbra*, *Feiticeira* (uma nova heroína), *Raio* e o *Capitão Liberdade* fundassem um novo grupo: os *Novos Defensores*.

O recém-formado supergrupo não demorou a capturar novos e antigos vilões, levando-os à justiça. Mais uma vez, os heróis de Mega City provaram que, juntos, eram mesmo imbatíveis e podiam superar qualquer crise. A cidade, pelo menos por um tempo, pôde mais uma vez prosperar em paz.

A paz durou pouco, entretanto. O fim da década de 1980 e o início dos anos 90 foram conturbados, com muitos embates entre os super-heróis de Mega City. A cisão na sociedade super-heróica em meados dos anos 80 levou à tensão entre muitos heróis, e à intolerância contra determinados vilões (gerando até mesmo um embate que muitos chamaram de *Cruzada* e, suspeitam alguns, também a *Crise no Megatempo*).

A Década de 1990

Embora a estabilidade econômica e a baixa criminalidade da nova década não fossem suficientes para garantir a paz nem mesmo entre os super-heróis, os anos 90 viram surgir figuras catapultadas ao status de celebridade pelo simples fato de usarem máscara e combaterem o crime. Surgiu uma nova tendência entre os mascarados, levando-os à fama e fortuna.

Desde a década de 1960, os membros da Família Átomo (e seus descendentes nos dias de hoje) tinham status de celebridades internacionais. Em parte por seus poderes, mas em grande parte por serem uma família bastante comum, eles tornaram-se uma febre, uma tendência.

Mas, na década de 90, alguns dos novos heróis foram vistos da mesma forma: o *Patriota*, por exemplo, estrelou filmes e envolveu-se em romances com atrizes, cantoras pop e filhas de famílias tradicionais. *Sideral* lançou sua própria grife, aproveitando as manchetes sobre seus feitos para divulgar seu trabalho como estilista. *Grito* conseguiu emplacar dois álbuns de sucesso nas paradas.

Entretanto, nenhuma dessas celebridades — ou outras como elas — manteve o sucesso. A vida dupla exigida pela carreira de super-herói tem seu preço e, infelizmente, muitos só perceberam isso depois que o *Patriota* foi alvejado e morto durante a estreia de um de seus filmes. *Grito* foi à falência quando o público finalmente percebeu que ele não tinha nenhum talento. A falência levou-o às drogas, daí para o crime e, finalmente, *Grito* acabou suicidando-se, bem em frente aos Novos Defensores, que não conseguiram evitar a tragédia.

Assim, embora os heróis como celebridades tenham persistido por algum tempo, não duraram mais que qualquer outro modismo, enquanto os antigos super-heróis continuaram firmes em sua cruzada contra o mal.

A segunda metade da década de 1990 foi bastante positiva para a sociedade super-heróica. Por um lado, os heróis celebridades foram um fracasso; por outro, a tendência de certa forma humanizou os mascarados, que passaram a ser vistos como pessoas com falhas e limitações (fato muito exaltado durante os anos 80) — mas também com sonhos e ambições.

De certa maneira, as pessoas encontraram um meio-termo para o abismo entre aquelas figuras tão distantes e superiores e seu próprio e trivial cotidiano. Para muitos, esse período foi péssimo tanto para a sociedade civil quanto para seus defensores superpoderosos: no momento em que as falhas e limitações foram mais e mais destacadas e aceitas, aqueles que deveriam proteger Mega City tornaram-se menos exigentes quanto a si mesmos e muito mais complacentes com relação a si e aos vilões que combatiam.

Se na década de 80 alguns heróis haviam cruzado a linha entre o bem e o mal, no final dos anos 90 alguns outros "Tornaram-se moles demais, encontrando semelhanças entre si e os bandidos, preferindo uma palavra ou conselho às grades e à justiça", nas palavras de *Amazona*.

A Era Moderna

O final da década de 90 e os primeiros anos do novo milênio trouxeram mais uma virada na história dos super-heróis de Mega City. Muitos deixaram os uniformes coloridos de lado, tornando-se empresários e pessoas de negócios.

Gênios do mal como o Dr. Otto Oettinger deixaram para trás planos mais loucos como conquistar o mundo pela força, para tentar dominá-lo financeiramente. Gyro estabeleceu para si um império de bens eletro-eletrônicos de consumo, enquanto *Marcus Macedônias* (antigo inimigo de Amazona) ficou rico com uma rede de hotéis e cassinos de luxo. E até *Vasily Grigori Mykola*, ex-militar responsável pela criação do Capitão Igualdade, tornou-se um gigante das indústrias bélica e petrolífera.

Enquanto isso, no mundo super-heróico, as forças do bem entraram em conflito, e muitos "esqueletos no armário" foram revelados, levando a uma crise de identidade e então a uma verdadeira guerra civil entre os membros das forças do bem. O conflito rachou o mundo dos super-heróis, e indivíduos que um dia haviam salvado o universo juntos passaram a lutar uns contra os outros.

Aproveitando o caos entre os heróis, os vilões desferiram seu golpe mais contundente. Através dos trâmites da burocracia, o Dr. Otto Oettinger conseguiu ser apontado como líder absoluto da Á.G.U.I.A., principal agência de inteligência de Mega City e do mundo, colocando os já espalhados e confusos super-heróis em xeque. Debandando os Novos Defensores, ele criou uma nova Sociedade da Liberdade, mais uma vez formada por vilões aparentemente reformados e heróis desta vez sob o controle de Oettinger. Super-heróis foram presos indiscriminadamente, nesse que foi, para muitos, um dos piores momentos da história heroica de Mega City.

Forjando provas de que os heróis eram na verdade vilões, Oettinger conseguiu encarcerar ou matar diversos protetores de Mega City, alcançando através de suas mentiras altos índices de popularidade. Chegou até mesmo a ser eleito como presidente da república. Entretanto, a soberba de Oettinger cegou-o para aquele que se tornaria seu maior erro: ele apontou Walter Wolf (o nome verdadeiro de Gyro) para a posição de líder da Á.G.U.I.A. — apesar de inteligentíssimo, Wolf nunca dispôs da malícia que guiava Oettinger, e o vilão repetidamente cometeu pequenos erros que o levaram à inevitável derrota.

Bêbado de poder, Wolf propôs um cerco contra os heróis que, mais uma vez liderados pelo Capitão Liberdade e Absoluto, derrotaram a Sociedade da

Liberdade e a Á.G.U.I.A., e conseguiram até mesmo colocar Wolf atrás das grades. Entretanto, Oettinger conseguiu escapar quase ilesa.

Os heróis mais uma vez rechaçaram os anos de domínio de Oettinger, mostrando para o mundo o egocentrismo sem limites do presidente em uma batalha campal entre as forças do vilão e os heróis remanescentes. Oettinger, mais uma vez usando o traje de batalha de quando liderava a Sociedade da Liberdade, enfrentou os super-heróis de Mega City aliado a forças governamentais e supervilões. Mas as virtudes dos heróis prevaleceram, e eles conseguiram revelar ao mundo a loucura que guiava as ações de Oettinger.

No final, o vilão teve seu mandato cassado e foi para trás das grades. A vitória dos heróis teve um gosto amargo, porque muitos perderam a vida na batalha final. Aos sobreviventes, restou encontrarse cara a cara com amigos que haviam tornado-se oponentes durante a "guerra civil", e antigas amizades hoje estão sendo reavaliadas. A aliança de outrora existe, mas a confiança ainda não é a mesma.

A Era Heroica

Hoje, depois de um longo período marcado pela noite mais densa de Otto Oettinger, Walter Wolf e outros, parece que uma nova renascença super-heróica desponta no horizonte de Mega City.

Heróis que morreram foram sepultados e com certeza serão substituídos. Os que surgiram nesse período nefasto agora podem tomar seu lugar de direito no panteão super-heróico. Os hesitantes terão de tomar sua decisão. E, rogamos, os desaparecidos serão encontrados.

A humanização de heróis e vilões na década de 1990 e as ações dos vilões no início do século levaram a uma revalorização das virtudes da Era de Prata. Os super-heróis mais uma vez tornaram-se inspiradores.

Eles voltaram a servir como modelos e exemplos de comportamento. Desta vez, não são figuras distantes e inalcançáveis, mas seres humanos que batiam, dia após dia, para levar a cabo um serviço que mais ninguém é capaz de fazer, ao mesmo tempo em que buscam forças para não ceder ao caminho mais fácil. Se por um lado as exigências se tornaram menores, por outro a tentação também tornou-se mais próxima, e a força de vontade para manter os padrões e jamais ceder às fraquezas é talvez mais alta do que jamais foi.

Esta é a Mega City do século XXI: humana, mas ainda assim super-heróica.

Criando um Super-Herói

Os heróis do Megaverso não são diferentes dos personagens de qualquer outro universo de supers. A maioria possui uma identidade secreta, em que estudam, trabalham e às vezes têm família, mas o que os une é que, noite após noite, dia após dia, aventuram-se, arriscando-se pelo bem da Cidade das Cidades, do mundo e do próprio universo.

Para criar seu super-herói, comece respondendo às perguntas abaixo.

Conceito. Quem é seu herói? Ele é um personagem novo ou do tipo "legado" — herdando o nome e os poderes de um herói que veio antes dele? No que ele acredita? Por que ele decidiu lutar pelo bem de Mega City?

Origem e poderes. Quais são os poderes do seu herói? Qual é a origem deles? Mutação natural (como um gene alfa), experimento científico (como o Capitão Liberdade), acidente (como a Família Atomo), equipamentos (como Bético), divina/mágica (como a Amazona ou o Dr. Atlante)? Seu herói tem superpoderes? Ou tem apenas treinamento excepcional (como Umbra e o Arqueiro)?

Aparência. Seu herói usa uniforme ou apenas roupas normais? Como é esse uniforme? Quando ele "se transforma", assume uma forma totalmente nova (com outra aparência, idade ou mesmo formada por um elemento)?

Identidade secreta. Quem era seu herói antes de se tornar um super? Criança, adolescente ou adulto? Ele ainda é um estudante ou já é um profissional? Esconde sua verdadeira identidade? Tem uma vida além das aventuras super-heróicas ou "trabalha" pelo bem em tempo integral? Quem sabe que ele é um super? Pai, mãe, um tio, amigos? Ou, quem sabe, o seu principal inimigo?



Aliados. Na sua identidade super-heróica ele já encontrou algum outro super? Tem algum amigo entre os heróis de Mega City? Aspira se tornar um dos Defensores ou membro de algum outro supergrupo?

Antagonistas. Seu herói tem algum inimigo? Quantos? Por que eles são inimigos? O antagonista é um vilão mesmo, ou um super com quem ele compete para "ver quem é o melhor"?

Super-heróis são, bem, supers. Estão mesmo acima das pessoas comuns.

Por isso, começam com 12 pontos (podendo escolher até -6 pontos de desvantagens), sendo os personagens mais poderosos de Mega City.

Contudo, o que realmente diferencia os supers dos demais personagens são seus *superpoderes*.

Superpoderes

Superpoderes são comprados como vantagens normais — cada um tem um custo. Muitos exigem que você gaste Pontos de Magia para ativá-los, sendo que alguns podem permitir efeitos maiores ou mais amplos dependendo de quantos PMs você estiver disposto a gastar. Nesses casos, o máximo que você pode gastar por uso é igual a $H \times 5$. Assim, se você tem H3, pode gastar no máximo 15 PMs ao usar um superpoder.

Certos poderes são *sustentados*. Estes poderes permanecem ativos pelo tempo que você quiser manter seus PMs nele. Você pode até mesmo manter mais de um poder sustentado ao mesmo

tempo — o único limite é sua quantidade máxima de PMs. Alguns poderes são sustentáveis apenas durante certo limite de tempo. Depois desse tempo, você deve gastar mais PMs para manter o poder ativo. Por exemplo, para manter um poder que seja "sustentado por turno", você deve pagar seu custo novamente a cada turno. Um poder sustentado por cena dura até o fim do combate ou encontro (de acordo com o mestre). Quando você fica com 0 PVs, quaisquer poderes sustentáveis que esteja mantendo são imediatamente cancelados.

Absorção (2 pontos)

Você consegue absorver energia, e então liberá-la em uma rajada destrutiva. Sempre que você sofre dano, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, pode absorver esse dano, gastando 1 PM por ponto que quiser absorver. No seu próximo turno, você pode gastar uma ação para disparar um raio. Conta como um ataque à distância, com PdF igual ao dano que você absorveu. Se você não usar a energia absorvida no seu próximo turno, ela se dissipará no ambiente.

Adaptação (1 ponto)

Você consegue se adaptar a qualquer tipo de ambiente. Num ambiente hostil, você pode gastar 5 Pontos de Magia para adquirir quaisquer características que precisar para funcionar como um nativo daquele ambiente. Por exemplo, você desenvolve gueiras dentro da água, Armadura Extra (fogo) dentro de um prédio em chamas e assim por diante.

Ativar este poder é uma ação de turno inteiro. É impossível se adaptar mais rápido que isso. Assim, você não pode se adaptar a nenhum tipo de ataque, porque seu organismo não consegue reagir rápido o suficiente. Este é um poder sustentado — ou seja, funciona pelo tempo que você quiser, mas você não recupera os PMs gastos nele enquanto ele estiver funcionando.

Alteração Mental (2 pontos)

Você pode alterar a mente de outras pessoas, transformando suas memórias e personalidades. Faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas você pode mudar suas memórias (modificando, eliminando ou incluindo lembranças), alterar sua personalidade (na prática, você dá uma ordem à vítima) ou até mesmo apagando sua mente por completo (deixando-o em estado vegetativo). Cada alteração tem um custo, pago em adição aos PMs pagos para realizar o ataque: 2 PMs para afetar a memória, 5 PMs para alterar a personalidade e 10 PMs para apagar a mente.

O alvo tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder termina. Você pode designar um comando ou evento que faça com que o alvo recupere suas lembranças ou personalidade.

Alterar Temperatura (1 ponto)

Você consegue aumentar ou diminuir a temperatura (escolha quando adquirir o poder) em uma área de até Hx10 metros de raio ao seu redor. Gaste uma ação e 2 PMs. Todos na área afetada (exceto você) precisam fazer um teste de Armadura por turno. Quem falhar perde temporariamente 1 ponto de Resistência. Personagens cuja Resistência cair a 0 ficam inconscientes. Se não forem retirados da área precisam fazer Testes de Morte (*Manual 3D&T Alpha*, página 26). Pontos de Resistência perdidos podem ser recuperados com descanso, à taxa de 1 ponto por minuto de descanso (em que você não pode fazer nada além de descansar).

Este é um poder sustentado por turno — ou seja, você precisa pagar o custo inicial (2 PMs) por turno que quiser mantê-lo.

Animar Objetos (1 ponto)

Você pode dar vida a objetos com um toque. Gaste uma ação e uma quantidade de PMs de acordo com o tamanho do objeto.

Tamanho	Custo	Características
Pequeno (cadeira, computador)	2 PMs	F0, H1, R1, A0, PdF0
Médio (mesa, escada)	5 PMs	F1, H1, R2, A1, PdF0
Grande (armário, carro)	10 PMs	F3, H1, R4, A2, PdF0
Gigante (casa, caminhão)	20 PMs	F7, H1, R8, A4, PdF0

Se o mestre permitir, certos objetos podem ter características diferentes das listadas acima — além de vantagens —, de acordo com sua forma ou materiais. Por exemplo, uma estrutura de concreto pode ter Armadura um ponto maior, enquanto um carro pode ter a vantagem Aceleração. Você deve pagar por essas características e vantagens extras, à taxa de 1 PM por ponto. Todo objeto animado tem as características de um construto (veja **Construtos**, no *Manual 3D&T Alpha*, página 57).

Um objeto animado segue suas ordens, mas não tem mente própria, e só pode realizar ações simples. Um objeto animado também não tem Pontos de Magia, mas você pode usar os seus em nome dele. Este é um poder sustentado.

Anular Poder (1 ponto)

Você tem a capacidade de anular os poderes de outros supers. Faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas um dos poderes dele (à sua escolha) é desativado e não pode ser ativado novamente. O alvo tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder termina.

Anular Sentido (1 ponto)

Você pode anular os sentidos de outras pessoas. Faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas até três sentidos dele (à sua escolha) são anulados. O alvo tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder termina.

Banco Dimensional (1 ponto)

Com este poder você pode acessar uma dimensão capaz de abrigar objetos e até mesmo criaturas. Guardar algo no banco exige uma ação e 2 PMs por 50kg do que estiver guardando. Retirar algo do banco exige apenas um movimento (sem gasto de PMs).

Guardar um objeto ou uma criatura voluntária não exige testes — mas você também pode usar o Banco Dimensional para aprisionar oponentes! Faça um ataque corpo-a-corpo. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas fica preso no banco. O alvo tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder termina (o alvo reaparece num ponto aleatório a até 10 metros de você).

Campo de Força (1 ponto)

Você pode ativar um campo de força ao redor do seu corpo. Ele protege você e qualquer coisa que você esteja carregando — você pode proteger outra pessoa abraçando-a, mas não poderá fazer ataques corpo-a-corpo enquanto estiver fazendo isso. Ativar o campo de força gasta um movimento e 1 Ponto de Magia. O Campo de Força bloqueia qualquer tipo de ataque, mas você precisa gastar 1 PM para cada 2 pontos de dano que quiser bloquear. Este é um poder sustentado por turno.

Comunicação (1 ponto)

Você tem algum meio de se comunicar à distância. Sua Comunicação não precisa ser baseada na projeção da voz, podendo ser realizada através de qualquer sentido ou Sentido Especial. O alcance de sua Comunicação depende de quantos Pontos de Magia você gastar.

Alcance	Custo
Tudo à sua vista	1 PM
Mesmo bairro	2 PMs
Mesma cidade	3 PMs
Mesmo estado	4 PMs
Mesmo país	5 PMs
Mesmo continente	6 PMs
Mesmo planeta	7 PMs
Mesmo sistema solar	8 PMs
Mesma galáxia	9 PMs
Qualquer lugar do universo, outros planos de existência	10 PMs

O destinatário precisa ser capaz de receber sua Comunicação (usando um sentido ou Sentido Especial, ou algum tipo de receptor), mas qualquer um com seu mesmo tipo de Comunicação pode receber suas mensagens (e vice-versa). O destinatário pode optar ignorá-lo, e você e seu alvo precisam ter um idioma comum (veja Idiomas para romper a barreira das línguas). Você só consegue se comunicar com um único destinatário por vez, mas pode gastar o dobro de PMs para se comunicar com qualquer número de destinatários dentro do alcance (por exemplo, gastando 2 PMs pode se comunicar com todas as criaturas à sua vista).

Qualquer um com o sentido apropriado pode detectar sua Comunicação. Para ouvir suas transmissões, o bisbilhoteiro deve estar dentro do seu alcance e fazer um teste de Habilidade. Sua Comunicação pode ser anulada por poderes que afetem o tipo de sentido usado (e pela desvantagem Interferência).

Confundir (1 ponto)

Você faz suas vítimas agirem de maneira maluca. Faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas fica confuso. No início de seus turnos, role um dado para determinar o que ele vai fazer.

Resultado	Efeito
1	Age normalmente.
2	Ataca o usuário de Confundir.
3-4	Não pode agir.
5	Ataca a criatura mais próxima.
6	Foge o mais rápido possível.

Se o alvo não puder realizar o efeito indicado, fica parado babando. O alvo tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder termina.

Controle de Animais (1 ponto)

Você pode controlar um animal que esteja vendo. Faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas você controla as ações dele. Cada ordem é um movimento (assim, você pode assumir o controle do animal e dar uma ordem no mesmo turno). Você só pode dar ordens simples, que um animal possa entender, como "aqui", "garde", "busque" ou "ataque". Ordens obviamente autodestrutivas são ignoradas. Este é um poder sustentado.

Controle Emocional (1-2 pontos)

Você tem poder sobre as emoções. Faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas é afetado por uma das seguintes emoções. Você escolhe o foco da emoção (o que o alvo vai amar, odiar, etc.).

- **Amor:** o alvo fica apaixonado. Ele irá ajudar e/ou proteger a fonte de seu amor. Se o seu ataque foi um acerto crítico, o alvo vai até mesmo colocar sua vida em risco.

Uniformes

Uniformes são uma tradição dos super-heróis. Mais do que deixar os supers "na moda", muitos uniformes têm vantagens práticas. Para começar, normalmente são imunes aos poderes de seu usuário, o que impede que um super que assuma a forma de chamas, ou que aumente de tamanho, fique pelado após usar seu poder.

Um uniforme imune aos seus poderes é uma vantagem de 0 pontos. Isso mesmo — se você quiser, pode tê-lo sem pagar nada por ele. Entretanto, caso seu uniforme tenha outros poderes, você deve pagar por eles normalmente. Por exemplo, um uniforme feito de um tecido mais resistente que o normal pode custar um ou mais pontos de Armadura.

- **Calma:** o alvo torna-se tranquilo e indiferente. Se estava lutando, para de lutar.

- **Desespero:** o alvo sofre uma penalidade de -1 em testes de Habilidade e Resistência. Se o seu ataque foi um acerto crítico, o alvo é tomado por uma sensação de desesperança, tornando-se indefeso e incapaz de qualquer ação (veja **Alvo Indefeso**, no *Manual 3D&T Alpha*, página 71).

- **Esperança:** o alvo ganha um bônus de +1 em testes de Habilidade e Resistência.

- **Medo:** o alvo foge da fonte do medo da melhor maneira que puder. Se o seu ataque foi um acerto crítico, o alvo entra em pânico, largando qualquer coisa que estiver segurando e fugindo cegamente. Um alvo em pânico incapaz de fugir encolhe-se, tornando-se indefeso e incapaz de qualquer ação.

- **Ódio:** o alvo fica enfurecido. Ele vai atacar a fonte de seu ódio da melhor maneira que puder.

O alvo tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder termina. Você também pode usar uma emoção para cancelar outra: amor cancela (e é cancelado por) ódio; calma cancela (e é cancelada por) desespero, e esperança cancela (e é cancelada por) medo.

Por 1 ponto, você só pode impor uma das emoções acima, escolhida quando o poder é comprado. Por 2 pontos, você pode impor qualquer uma (mas só uma de cada vez).

Controle Mental (2 pontos)

Você pode controlar a mente de uma criatura viva. Faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas você controla as ações dele. Cada ordem é um movimento (assim, você pode assumir o controle da criatura e dar uma ordem no mesmo turno). Se o alvo não puder entendê-lo (por não falar o mesmo idioma, por exemplo), você só pode dar ordens simples (como "Ataque!" ou "Siga-me!").

O alvo tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder termina. Uma vítima ordenada a realizar uma ação suicida ou contra sua natureza (como atacar um amigo) tem direito a um teste de R+1 imediato. Se a vítima for bem-sucedida, seu controle sobre ela é quebrado. O alvo não lembra do que aconteceu enquanto estava controlado.

Controle de Poder (1 ponto)

Você pode controlar os poderes de outro super, ativando-os e desativando-os à vontade. Faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas você pode controlar um dos poderes dele por turno. Você pode fazer qualquer coisa permitida pelos poderes do alvo, mas não controla o corpo dele. O alvo tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder termina.

Controle de Sorte (1 ponto)

Você consegue afetar o destino e as probabilidades. A qualquer momento, você pode:

- Gastar 1 PE em nome de um personagem, com os benefícios usuais.
- Gastar 5 PMs para fazer um personagem repetir uma rolagem recém realizada e assumir o melhor ou o pior dentre os dois resultados, à sua escolha. Este poder tem alcance de 50m.



Crescimento (2 pontos)

Você pode aumentar seu tamanho, e assim sua força e vigor físico. Cada 2 PMs gastos aumentam seu tamanho em 50% e sua Força e Resistência em 1 ponto cada. Seus PVs aumentam de acordo com sua nova Resistência (mas seus PMs não). Quando você cresce, sofre os efeitos da desvantagem Modelo Especial. Ativar este poder é uma ação. Este é um poder sustentado por turno.

Criar Objeto (2 pontos)

Você consegue criar objetos a partir do nada. Os objetos podem ser sólidos, ocos, opacos ou transparentes, mas não podem ser complexos nem ter partes móveis. Os objetos criados têm 1 metro de lado e 1 ponto de Resistência por Ponto de Magia gasto. Você pode consertar qualquer dano às suas criações com uma ação e Pontos de Magia suficientes (1 PM equivale a 5 PVs).

Objetos criados podem ter diversos usos: você pode criar uma ponte para cruzar um abismo, uma parede para se esconder de disparos, ou uma jaula para prender um oponente — nesse caso, o oponente tem direito a um teste de Habilidade; se for bem-sucedido, escapa, se falhar, fica preso. Um oponente preso pode escapar causando dano suficiente ao objeto para quebrá-lo.

Este poder tem alcance de 10m e é sustentado.

Cura (1 ponto)

Você pode curar ferimentos em si mesmo ou em outras pessoas, com um toque. Com uma ação, você pode:

- Curar 1d Pontos de Vida para cada PM que gastar.
- Ajudar um personagem Perto da Morte (*Manual 3D&T Alpha*, página 26) como se você tivesse a perícia Medicina. Este uso consome 1 PM.
- Conceder a um personagem que esteja sendo afetado por um efeito prejudicial (como paralisia, cegueira, etc.) um teste de Resistência imediato. Se o personagem for bem-sucedido, o efeito é anulado. Este uso consome 5 PMs.

Densidade (1 ponto)

Você consegue aumentar sua massa, e assim sua constituição física. Cada Ponto de Magia gasto aumenta sua densidade em 50%, e sua Armadura e Resistência em 1 ponto cada. Seus PVs aumentam de acordo com sua nova Resistência (mas seus PMs não). Entretanto, cada ponto gasto *diminui* sua Habilidade em 1 ponto. Se sua Habilidade cair a menos de 0, você não pode se mover. Ativar este poder é uma ação. Este é um poder sustentado por turno.

Distração (1 ponto)

Você consegue distrair criaturas em uma área de até Hx10 metros de raio ao seu redor, através de chuva, tempestades de poeira, fadinhas coloridas e assim por diante.

Gaste uma ação e 2 PMs para ativar este poder. Todos na área afetada (exceto você) precisam fazer um teste de Armadura. Quem falhar fica limitado a apenas uma ação ou a um movimento por turno, e fica cego pela duração do poder (sofrendo H-1 em ataques corpo-a-corpo e H-3 em ataques à distância). Distração não afeta indivíduos com Sentidos Especiais. Este é um poder sustentado por turno.

Domínio da Água (1 ponto)

Você pode mover água à distância. Cada Ponto de Magia que você gastar equivale a 1 ponto de Força para definir o peso de água que você consegue mover. Assim, 1 PM equivale a Força 1, 2 PMs equivalem a Força 2 e assim por diante. Lembre-se de que criaturas debaixo d'água precisam prender a respiração! Veja **Respiração**, no *Manual 3D&T Alpha*, página 69.

Este poder tem alcance de 50m, e é sustentado por turno.

Domínio do Ar (2 pontos)

Você pode gerar ventos poderosos, que podem erguer e mover objetos e criaturas. Cada 2 Pontos de Magia que você gastar equivalem a 1 ponto de Força para definir o peso que você consegue erguer. Assim, 2 PMs equivalem a Força 1, 4 PMs equivalem a Força 2 e assim por diante. Você pode mover qualquer coisa erguida à velocidade de Hx10 metros por turno. Um alvo involuntário tem direito a um teste de Habilidade para não ser erguido.

Este poder tem alcance de 50m, e é sustentado por turno.

Domínio do Fogo (2 pontos)

Você possui Invulnerabilidade: fogo, e pode causar e apagar incêndios numa área de Hx10 metros de raio ao seu redor. Para causar um incêndio, gaste 1 ou mais PMs. Suas chamas atacam todas as criaturas na área com $FA=1d+PMs$ gastos. As criaturas se defendem com $FD=1d+A$. Este uso do poder é sustentado por turno. Você também pode apagar um incêndio gastando 2 PMs. O mestre pode exigir um teste de Habilidade para chamas especialmente vorazes ou com muito combustível. Este poder tem alcance de 50m.

Domínio Gravitacional (2 pontos)

Você consegue controlar a gravidade dentro de uma área de Hx10 metros de raio ao seu redor, movendo alvos rumo à Terra (aumentando a gravidade) ou para longe dela (diminuindo a gravidade). Gaste uma ação e 2 ou mais PMs. Cada 2 PMs equivalem a 1 ponto de Força para definir o peso que você consegue afetar.

Quando aumenta a gravidade, criaturas e objetos na área são comprimidos por uma pressão igual à sua Força efetiva; em termos de regras, você ataca todas as criaturas na área com F efetiva (esmagamento) +1d; as criaturas se defendem com A+1d (sem Habilidade).

Quando diminui a gravidade, você pode erguer criaturas e objetos. O peso máximo que você pode erguer depende de sua F efetiva (de acordo com a quantidade de PMs gastos). Criaturas têm direito a um teste de Habilidade para se agarrarem em algo; se falharem, "caem para cima", até uma altura igual à área que você pode afetar (20 metros de altura com Habilidade 2, por exemplo), e então ficam flutuando. Uma criatura flutuando não pode se mover, mas ainda pode realizar outras ações (como atacar à distância, por exemplo).

Este é um poder sustentado por turno.

Domínio da Luz (1 ponto)

Você pode iluminar uma área de até Hx10 metros de raio ao seu redor. Ativar este poder exige uma ação e 1 PM. Este é um poder sustentado.

Domínio Magnético (2 pontos)

Você consegue erguer e manipular objetos metálicos, de barras de ferro a navios de aço. Cada 2 Pontos de Magia que você gastar equivalem a 1 ponto

de Força para definir o peso que você consegue erguer. Você pode mover qualquer coisa erguida à velocidade de Hx10 metros por turno.

Você também pode disparar projéteis metálicos. Conta como um ataque à distância, com PdF igual aos PMs gastos. Por fim, pode defletir ataques feitos com armas metálicas. Você aumenta sua Força de Defesa (ou a de um aliado dentro do alcance) em 1 por PM gasto.

Este poder tem alcance de 50m e é sustentado por turno.

Domínio da Terra (2 pontos)

Você pode moldar terra e pedras. Cada Ponto de Magia que você gastar equivale a 1 ponto de Força para definir o peso de terra que você consegue mover. Este uso tem alcance de 50m, e é sustentado por turno. Você também pode prender uma criatura criando uma cela de rochas ao seu redor. Faça um ataque à distância, com PdF igual aos PMs gastos. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas fica preso. O alvo tem direito a um teste de Força-1 por turno; quando for bem-sucedido, se liberta.

Domínio das Trevas (1 ponto)

Você consegue escurecer uma área de até Hx10 metros de raio ao seu redor. Gaste uma ação e 2 PMs para ativar este poder. Criaturas na área sofrem todos os redutores de cegueira (H-1 para ataques corpo-a-corpo e H-3 para ataques à distância e esquivas). Personagens com Audição Aguçada, Radar, Sentido Sísmico ou Visão na Penumbra sofrem apenas H-1 para ataques à distância e esquivas. Este poder tem alcance de 50m e é sustentado por turno.

Drenar (1 ponto)

Você consegue transferir pontos de características de um alvo para você. Faça um ataque corpo-a-corpo, com Força igual à metade do número de PMs gastos (mínimo 2 PMs para Força 1). Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas você pode transferir 1 ponto de uma característica dele para você. Por exemplo, se você escolher Força, a vítima perde 1 ponto de Força e você ganha 1 ponto de Força. Se o seu ataque foi um acerto crítico, você pode transferir 2 pontos. Se a característica do alvo for 0 ou menos, este poder não funciona. O alvo tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder termina.

Duplicação (2 pontos)

Você pode gastar uma ação e 5 PMs para criar uma cópia de si mesmo. Uma duplicata é igual a você em todas as características, vantagens e desvantagens, mas não possui Pontos de Magia (mas você pode gastar os seus PMs em nome dela). Uma duplicata pensa e age da mesma forma que você, e você pode controlá-la. Você pode criar quantas duplicatas quiser, desde que tenha PMs suficientes para isso. Este é um poder sustentado.

Encolhimento (1 ponto)

Você pode diminuir seu tamanho. Cada Ponto de Magia gasto diminui seu tamanho em 50% e sua Força em 1 ponto (até um mínimo de 0). Entretanto, aumenta sua Força de Defesa contra quaisquer ataques em 1 ponto. Quando você diminui, sofre os efeitos da desvantagem Modelo Especial. Ativar este poder é uma ação. Este é um poder sustentado por turno.

Enfraquecer (2 pontos)

Você pode enfraquecer uma característica temporariamente. Faça um ataque à distância, com PdF igual à metade do número de PMs gastos (mínimo 2 para PdF 1). Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas perde 1 ponto em uma característica à sua escolha por PV que perderia. Por exemplo, se o alvo fosse sofrer 3 pontos de dano, em vez disso perde 3 pontos de uma característica à sua escolha. Você não pode reduzir uma característica a menos de 0. O alvo tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder termina.

Forma Astral (2 pontos)

Você consegue separar sua consciência de seu corpo físico, podendo viajar livremente para além dos limites físicos da vida material. Ativar este poder gasta uma ação e 10 PMs. A forma astral é incorpórea — pode atravessar qualquer barreira material e é imune a dano físico e de energia, sofrendo dano apenas de magia ou de ataques realizados por xamãs (veja *Manual 3D&T Alpha*, página 39). Da mesma forma, você não pode usar sua Força ou PdF para afetar o mundo material, mas ainda pode usar magia. A forma astral também é invisível. Você pode ser visto por xamãs e criaturas com Sentidos Especiais (ver o invisível). Além disso, fica visível (ainda que translúcido) quando lança uma magia.

Enquanto você está na forma astral, seu corpo físico fica em estado comatoso no local onde você separou-se dele — e pode ser ferido e até mesmo morto normalmente! Você não tem consciência do que está acontecendo com seu corpo físico, mas sente se ele sofrer algum dano. Dano realizado a seu corpo físico ou à sua forma astral afetam seus PVs igualmente. Você pode voltar para seu corpo instantaneamente — basta parar de manter o poder. Este é um poder sustentado.

Fortalecer (2 pontos)

Você pode fortalecer uma característica temporariamente, de você ou de um aliado que puder tocar. Gaste uma ação e 2 PMs para cada ponto que você quiser aumentar (por exemplo, 6 PMs para Força +3). Este é um poder sustentado por cena. Você pode fortalecer apenas uma característica por ativação, mas pode ativar o poder mais vezes para fortalecer outras características.

Idiomas (1 ou 2 pontos)

Você consegue se comunicar com seres inteligentes, animais, máquinas e até mesmo objetos e vegetais! Por 1 ponto, escolha três efeitos abaixo. Por 2 pontos, você tem todos eles.

- **Idioma Universal:** você consegue entender o idioma de qualquer ser inteligente. Para falar um idioma desconhecido, você precisa primeiro ouvi-lo ou ser bem-sucedido em um teste médio de Idioma (H+1 para quem tem a perícia, H-3 para quem não tem). Você também consegue ler qualquer idioma.

- **Falar com Animais:** você consegue entender o idioma de qualquer tipo de animal não-inteligente, inclusive animais de outros planetas. Você também consegue ser compreendido por qualquer animal.

- **Falar com Máquinas:** você consegue se comunicar com todo tipo de máquina, eletrônica ou não. Você consegue ser compreendido pelas máquinas.

- **Falar com Objetos:** você consegue falar com objetos inanimados. Você consegue ouvir e entender o que eles dizem.

- **Falar com Vegetais:** você consegue falar e entender a linguagem de todo tipo de vida vegetal. Isso inclui plantas de todos os tipos, inclusive de outros planetas, além de criaturas vegetais.

Ilusão (2 pontos)

Você consegue criar ilusões. Quando alguém se depara com uma ilusão, em geral não tem direito a um teste para reconhecer que não se trata de algo real. Contudo, qualquer interação com a ilusão (tentar tocá-la, por exemplo) dá direito a um teste de Habilidade. Em caso de sucesso, a vítima percebe a ilusão. Elementos absurdos ou fora de lugar (como tartarugas voando sobre as ruas de Mega City) também dão direito a testes para perceber a ilusão.

Ilusões não têm massa nem substância, mas enganam os sentidos como se fossem físicas e materiais. Uma muralha de chamas pode ser quente e brilhante, fazendo com que as pessoas não queiram atravessá-la, por exemplo. Mas, se alguém tentar acender uma vela na muralha de chamas, nada acontece.

O custo para criar uma ilusão depende de seu tamanho e mobilidade.

Tamanho e Mobilidade da Ilusão	Custo
Imagen do tamanho de um livro, estática.	1 PM
Do tamanho de um livro (ativa) ou televisão (estática).	2 PMs
Do tamanho de uma televisão (ativa) ou homem (estática).	3 PMs
Do tamanho de um homem (ativa) ou carro (estática).	4 PMs
Do tamanho de um carro (ativa) ou caminhão (estática)	5 PMs
Do tamanho de um caminhão (ativa) ou casa (estática).	6 PMs
Do tamanho de uma casa (ativa) ou prédio (estática).	7 PMs
Do tamanho de um prédio (ativa) ou estádio (estática).	8 PMs
Do tamanho de um estádio (ativa) ou bairro (estática).	9 PMs
Do tamanho de um bairro (ativa).	10 PMs

Assim, com 10 PMs, você pode criar a ilusão de um bairro — completo com casas, prédios, pessoas e carros em movimento —, ou de qualquer outra coisa de tamanho similar, como uma pequena vila ou um exército em marcha. Manter uma ilusão estática não consome nenhuma ação. Manter uma ilusão ativa é um movimento. Este é um poder sustentado.

Imitar (2 pontos)

Você consegue imitar as características, vantagens, perícias, poderes, etc., de outras pessoas. Faça um ataque corpo-a-corpo contra o alvo. Se a sua Força de Ataque vencer a Força de Defesa, o alvo não sofre dano. Mas, com uma ação em seu próximo turno, você pode gastar Pontos de Magia para imitar uma ou mais características do alvo. Você pode imitar características de diferentes pessoas, mas cada pessoa imitada exige uma ação diferente.

Cada PM gasto imita o equivalente a 1 ponto de personagem em características. Assim, para imitar Força 3, você precisa gastar 3 PMs. Para imitar Genialidade (uma vantagem de 1 ponto), precisa gastar 1 PM. Este é um poder sustentado por turno.

Imóvel (1 ponto)

Você é muito resistente a qualquer tentativa de movimentá-lo. Sempre que alguém tentar erguê-lo, empurrá-lo, derrubá-lo, arremessá-lo ou movê-lo de outra maneira, você pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, você não sai do lugar.

Incorpóreo (1 ponto)

Você pode se tornar incorpóreo, como um fantasma. Gaste uma ação e 2 PMs. Você pode atravessar qualquer barreira física e se torna imune a dano físico e de energia. Você ainda sofre dano de magia e de ataques realizados por xamãs. Você não pode usar sua Força ou PdF para afetar o mundo físico, mas ainda pode usar magia. Este é um poder sustentado por turno.

Intangível (1 ponto)

Você tem a capacidade de deixar seu corpo menos sólido, tornando-se fluido como água, ou então uma nuvem de areia. Gaste uma ação e 2 PMs. Você recebe Armadura Extra contra dano físico e pode atravessar qualquer porta ou abertura que não seja à prova do ar. Este é um poder sustentado por turno.

Lentidão (1 ponto)

Você consegue reduzir a velocidade e a capacidade de reação de um alvo. Faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não

sofre dano, mas perde 1 ponto de Habilidade e só pode fazer uma ação ou um movimento por turno (mas não as duas coisas). O alvo tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder termina.

Metamorfose (2 pontos)

Você consegue assumir diferentes formas (de pessoas, animais ou até mesmo máquinas e objetos), adquirindo as características físicas de cada nova forma. Gaste uma ação e 2 PMs para assumir uma forma nova. Em termos de regras, você pode rearranjar sua pontuação e criar um personagem inteiramente novo, baseado na forma para a qual quer se metamorfosear. A única coisa que nunca muda são suas desvantagens mentais (como Assombrado, Código de Honra, Devoção, Insano, etc.). Caso sua Resistência diminua, seus PMs diminuem de acordo, mas caso sua Resistência aumente, seus PMs não aumentam.

Este é um poder sustentado por turno. Se você ficar inconsciente ou morrer, reverte à sua forma original.

Movimento Especial (1 ou mais pontos)

Você consegue se deslocar de maneiras exóticas e especiais. Para cada ponto gasto neste poder, escolha até três movimentos da lista abaixo.

- **Andar na Água:** você consegue ficar em pé e caminhar sobre a superfície da água ou outros líquidos sem afundar, como se estivesse em terra firme. Você ainda pode mergulhar ou nadar, se quiser.

- **Balançar-se:** você pode se balançar pelo ar à sua velocidade máxima normal, como se estivesse caminhando em terra firme. Você usa algum tipo de corda, cabo ou teia feito por você mesmo, ou algo que já esteja disponível, como cabos elétricos, galhos de árvores, cipós e assim por diante.

- **Constância:** você não sofre os efeitos de terrenos difíceis ou obstáculos que possam dificultar o movimento. Você sempre pode se mover à sua velocidade máxima total sem nenhuma penalidade.

- **Deslizar:** você pode deslizar pelo chão à sua velocidade máxima normal, como se estivesse caminhando em terra firme. Você pode se mover a essa mesma velocidade quando estiver caído no chão, em vez de precisar arrastar-se.

- **Escalar:** você consegue escalar paredes, árvores, tetos e quaisquer superfícies, à sua velocidade normal e sem precisar fazer testes de perícia.

- Escavação:** você pode se mover através do chão sólido à sua velocidade normal. Enquanto escava, você deixa um túnel atrás de você. Você pode desabar ou manter o túnel (permitindo que qualquer um use-o normalmente).

- Natação:** você se movimenta nadando em ambientes líquidos tão rápido quanto caminhando em terra e sem precisar fazer testes de perícia. Você pode respirar dentro da água.

- Queda Lenta:** você pode cair de qualquer distância sem se machucar, usando saliências (como mastros, parapeitos, raízes, etc.) para desacelerar a queda. Você precisa estar consciente para usar este movimento.

- Sem Rastros:** você não deixa pegadas — mesmo sobre neve ou areia. Você ainda pode ser rastreado por criaturas com olfato aguçado.

- Viagem Espacial:** você consegue viajar mais rápido que a luz no vácuo do espaço, alcançando outros planetas no mesmo sistema solar em questão de minutos e outras estrelas em questão de horas ou dias (de acordo com o mestre). Você também é imune aos efeitos do vácuo.

Movimento Temporal (3 pontos)

Você consegue se mover através do tempo. Cada Ponto de Magia gasto permite que você viaje até um ano para o passado ou para o futuro. Você pode levar sua carga normal de acordo com sua Força, e quaisquer pessoas voluntárias que esteja tocando. Para levar um alvo involuntário, faça um ataque corpo-a-corpo. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas é movido no tempo.

Você (e qualquer coisa que levar) fica no destino até executar um novo Movimento Temporal. Os efeitos específicos e a metafísica de viagens no tempo ficam a cargo do mestre. A não ser que o mestre especifique o contrário, este poder está disponível apenas para NPCs.

Nausear (1 ponto)

Você pode fazer com que o alvo passe mal, como se estivesse doente. Faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas sofre um redutor de -1 na FA e em todos os testes de características. O alvo tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder termina.

Obstruir Movimento (1 ponto)

Você consegue obstruir movimento em uma área de até $H \times 10$ metros de raio ao seu redor, através de ventos fortes, superfícies escorregadias, raízes que saem do chão enroscando-se nas pernas e assim por diante.

Gaste uma ação e 2 PMs ou mais para ativar este poder. Todos na área afetada (exceto você) precisam fazer um teste de Força. Quem falhar sofre um redutor de -1 na Habilidade para efeitos de velocidade para cada 2 PMs que você gastou ($H-1$ com 2 PMs, $H-2$ com 4 PMs e assim por diante). Personagens com Habilidade reduzida a menos de 0 não podem sair do lugar! Este é um poder sustentado por turno.

PES (Percepção Extrassensorial) (1 ponto)

Você pode projetar seus sentidos para um ponto específico. A distância máxima desse ponto depende de quantos Pontos de Magia você gastar.

Alcance	Custo
Tudo à sua vista	1 PM
Mesmo bairro	2 PMs
Mesma cidade	3 PMs
Mesmo estado	4 PMs
Mesmo país	5 PMs
Mesmo continente	6 PMs
Mesmo planeta	7 PMs
Mesmo sistema solar	8 PMs
Mesma galáxia	9 PMs
Qualquer lugar do universo, outros planos de existência	10 PMs

Você pode ver, ouvir e perceber a partir do ponto escolhido, como se estivesse lá. Você pode usar perícias como Crime e Investigação através de sentidos projetados. Você também pode projetar sua PES em monitores, bolas de cristal e assim por diante, para que outras pessoas também possam ver o que você está vendo. Este é um poder sustentado.

Pião (1 ponto)

Você consegue girar o corpo muito rápido, sem ficar tonto. Gaste uma ação e 1 PM para começar a girar. Enquanto estiver girando, você recebe um bônus de +1 na Força de Ataque e na Força de Defesa. Você pode se deslocar enquanto gira, com sua velocidade normal. Este é um poder sustentado.

Poscognição (1 ponto)

Você consegue ver eventos que ocorreram no passado. Você deve estar no local onde o evento ocorreu. Ativar este poder custa 5 PMs, e o mestre determina o que você vê. De acordo com o mestre, você pode ter que fazer um teste de Investigação para discernir informações. A dificuldade do teste varia de acordo com o tempo no passado em que o evento ocorreu (Fácil para até um dia, Médio para até uma semana e Difícil para mais tempo do que isso).

Precognição (1 ponto)

Você consegue sentir eventos que ainda não aconteceram, mas que *podem* vir a ocorrer. Ativar este poder custa 5 PMs, e o mestre determina o que você vê. De acordo com o mestre, você pode ter que fazer um teste difícil de Investigação para discernir informações detalhadas. Se o mestre permitir, você pode gastar 1 PE para “voltar no tempo” em uma cena (se não estiver em combate) ou em um turno (se estiver em combate). Na verdade, os eventos que ocorreram na cena ou turno “resetado” foram apenas uma visão do seu personagem! Por exemplo, um aliado entra num beco e é emboscado por bandidos. Você gasta 1 PE para “resetar” a cena, segura a mão de seu aliado e diz: “Espere, é uma emboscada!”.

Rajada Mental (1 ponto)

Você pode atacar um alvo com a força da mente. Faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos. O alvo não soma Habilidade na Força de Defesa (não há como se esquivar da rajada mental), apenas Armadura.

Repelir (1 ponto)

Você pode emitir ondas mentais que afugentam criaturas vivas. Gaste uma ação e 2 PMs. Todos os inimigos a até Hx10 metros de você devem fazer um teste de Resistência. Se falharem, devem deixar a área o mais rápido possível (mas ainda podem atacá-lo à distância). Este é um poder sustentado.

Ruína (1 ponto)

Você consegue enfraquecer a estrutura física de indivíduos e objetos. Faça um ataque corpo-a-corpo, com Força igual ao número de PMs gastos. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas perde 1 ponto de Armadura por PV que perderia. Uma criatura viva tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder termina. Um objeto só recupera os pontos de Armadura perdidos se for consertado.

Salto (1 ponto)

Você pula muito alto, como um sapo ou pulga. Com um movimento, você salta até Hx10m para frente ou Hx5m para cima. Por exemplo, se você tem H3 pode saltar 30m para frente ou 15m para cima. Você pode tentar saltar mais do que seu limite, mas para isso precisa fazer um teste de Habilidade, com penalidade de -1 para cada ponto de H além da sua. Por exemplo, se você tem H4 e precisa pular 60m (H6), precisa de um teste de H-2. Se falhar, cai de mau jeito na metade da distância que queria percorrer, e sofre 1d6 de dano.

Sentidos Especiais (1 ou mais pontos)

Você tem sentidos mais aguçados que humanos normais. Para cada ponto gasto neste poder, escolha até três sentidos da lista abaixo.

- **Audição Aguçada:** você pode ouvir sons muito baixos ou distantes, além de sons em frequências abaixo ou acima da frequência que um ser humano normal consegue captar.

- **Infravisão:** você pode ver o calor das coisas. Pode encontrar facilmente criaturas de sangue quente (seres humanos e muitos animais, além de robôs e veículos com motores que emitem calor). Você também pode enxergar no escuro, mas apenas quando não há fontes de calor intenso por perto (chamas, grandes motores, disparos de armas de fogo...).

- **Olfato Aguçado:** você tem sensores químicos capazes de farejar tão bem quanto um cão perdigueiro.

- **Radar:** emitindo ondas (sonoras ou de rádio) e captando seus ecos, você consegue perceber formas e objetos à sua volta, mesmo no escuro (mas não consegue ver cores).

- **Rádio:** você consegue "ouvir" frequências de rádio, como AM, FM, televisão, celular, internet... Este poder também permite que você capte qualquer Comunicação baseada em ondas de rádio (veja na página 36).

- **Senso de Direção:** você sempre sabe para que lado fica o norte, e consegue voltar por qualquer caminho que tenha feito, mesmo em masmorras ou complexos subterrâneos labirínticos.

- **Sentidos Blindados:** todos os seus sentidos são imunes a efeitos prejudiciais (como o poder Anular Sentido ou a magia Cegueira).

- **Sentido de Perigo:** você nunca pode ser surpreendido (*Manual 3D&T Alpha*, página 71).

- **Sentido Sísmico:** você consegue saber a localização de qualquer coisa em movimento que esteja em contato com o chão. Você precisa estar pisando ou tocando na mesma superfície daquilo que quer localizar.

- **Ver o Invisível:** você pode ver coisas invisíveis. A vantagem e a magia Invisibilidade são inúteis contra você.

- **Visão Aguçada:** você enxerga mais longe.

- **Visão de Raio X:** você pode ver através de portas e paredes, exceto aquelas feitas de chumbo ou outros materiais muito densos ou mágicos.

- **Visão Microscópica:** você consegue enxergar coisas minúsculas, como grãos de areia, células e até mesmo DNA ou partículas atômicas.

- **Visão na Penumbra:** você consegue enxergar normalmente em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas.

Esta é uma atualização da vantagem Sentidos Especiais (descrita na página 38 do *Manual 3D&T Alpha*).



Telecinesia (2 pontos)

Você consegue erguer e manipular objetos com o poder da mente. Cada 2 Pontos de Magia que você gastar equivalem a 1 ponto de Força para definir o peso que você consegue mover. Assim, 2 PMs equivalem a Força 1, 4 PMs equivalem a Força 2 e assim por diante. Você consegue mover os objetos até 10m por ação.

Você também pode usar este poder para um empurrão violento. Contra um objeto, faça um teste de Força efetiva (determinada pela quantidade de PMs que você gastou). Contra uma criatura, faça um teste oposto da sua Força efetiva contra a Força dela. Se você for bem-sucedido, empurra o alvo até o limite de alcance do poder (50m).

Este é um poder sustentado por turno.

Troca Mental (2 pontos)

Você consegue trocar de corpo com outras pessoas. Faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas sua mente passa a ocupar o corpo do alvo, e vice-versa. Você e o alvo mantêm a personalidade e todas as memórias, bem como perícias, vantagens e desvantagens mentais (como Genialidade e Insano, por exemplo), mas ganham todas as características, vantagens e desvantagens físicas do outro. O alvo tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder termina.

**Albert Reubin e Professor Alfa:
portadores de grandes poderes**

Super-Heróis de Mega City

Não são poucos os heróis e vilões de Mega City. Você leu sobre muitos deles, e agora vai conhecer um pouquinho mais sobre alguns — mas esses não são nem de longe todos os supers da Cidade das Cidades.

Absoluto

Identidade Secreta: John G. Moore.

Profissão: roteirista de histórias em quadrinhos.

Absoluto foi o primeiro super-herói de Mega City. Nasceu em Mega City, no interior do condado que hoje é O Conde. Seus pais, Joseph e Marianne, eram fazendeiros simples, que faziam o melhor para viver como pessoas boas e honestas.

John nasceu sem superpoderes. Entretanto, na madrugada de 30 de junho de 1918, cometas rasgaram o céu. O jovem acordou enquanto os cometas atravessavam o horizonte e pulou a janela do quarto, para ver do que se tratava. Encontrou os restos de um dos meteoros brilhando e fumegando no meio da plantação. Tocando-o, desmaiou. Acordou em casa, sob os cuidados dos pais. Seu cachorro Archie o havia salvado.

Não muito tempo depois, os pais de John verificaram mudanças no garoto — sua força e resistência eram maiores, e ele conseguia enxergar e saltar mais longe que qualquer pessoa! Com o tempo, seus dons aumentaram: John jamais se feria, não ficava doente e, um dia, acordou fora da cama — planando enquanto dormia! Os pais logo perceberam que ele havia se tornado mais que humano, e que aqueles poderes deveriam ser usados para o bem. Assim, instruíram-no para se tornar um exemplo para a humanidade. John começou a combater o crime como Kid Absoluto entre as décadas de 1910 e 1920.

Depois da época de colégio, John partiu para a cidade grande para estudar. Começou aprendendo arte no distrito de Todos os Santos, depois mudou-se para Nova Veneza para estudar jornalismo. Durante esse tempo, combateu o crime escondido. Como precaução, sempre usava um uniforme que ele mesmo criara, costurado pela mãe. Trabalhou como cartunista no *Correio de Nova Veneza*, onde conheceu o amigo Louis Med. Quando Louis fundou a Med Comics, John se tornou o primeiro roteirista, escrevendo histórias em quadrinhos

Absoluto

95 pontos

F11 (esmagamento), H4, R11, A11, PdF11 (fogo); 65 PVs, 55 PMs; Aceleração, Ataque Múltiplo, Boa Fama (super-herói e membro dos Defensores), Energia Extra Total, Memória Expandida, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (audição aguçada, visão aguçada, visão de raio X), Torcida e Voo; Código de Honra (dos Heróis) e Vulnerabilidade ("Absolutum", o minério que lhe concedeu os poderes); Arte, Ciência, Esporte, Idiomas e Investigação.

de super-heróis. Em sua visão, era a melhor maneira de transmitir aos jovens os valores que defendia. No resto do tempo, protegia Mega City como Absoluto.

Absoluto participou de um sem-número de aventuras ao lado dos mais diferentes heróis de Mega City e além. Viajou o universo, singrou galáxias, mas sempre voltou para a Cidade das Cidades. Embora não pareça ter envelhecido, tem quase um século de idade, e seus poderes parecem tornar-se cada vez mais fortes. Costuma agir sozinho, mas é membro dos Defensores, onde ensina as próximas gerações de heróis.

Os pais de Absoluto já morreram. Ele ainda mantém sua identidade secreta como roteirista, mas experimentou outras identidades e carreiras. Hoje em dia usa o nome Joe Moore, posando como neto de si mesmo.

Absoluto mantém sua audição absoluta em alerta para qualquer indício de problemas, e usa sua velocidade absoluta para chegar até eles. É invulnerável a qualquer coisa desenvolvida na Terra, e a única coisa capaz de feri-lo é a radiação dos cometas que lhe deram poderes.

Amazona

Identidade Secreta: Bárbara Branagh.

Profissão: professora universitária, arqueóloga e escritora.

Como outros heróis de Mega City, Amazona não se trata de um único indivíduo, mas de diferentes pessoas ao longo do tempo. As amazonas eram mulheres guerreiras que viviam livres, em reinos próprios, mas desapareceram da face da Terra. Pelo menos até a Era de Ouro dos super-heróis.

Anaxilea, primeira amazona a visitar Mega City, veio com o intuito de provar suas habilidades e subjugar a Cidade das Cidades. Foi impedida por Absoluto, que descobriu que as guerreiras haviam passado para uma dimensão semelhante à antiguidade grega. Anaxilea fora enviada para o mundo dos mortais mediante um desafio de Ares, o deus da Guerra. Absoluto convenceu Anaxilea de que o mundo mudara, e ela não precisava continuar com o desafio. Entretanto, a guerreira mostrou que havia outros preconceitos, e que o mundo não tinha mudado tanto assim. Então foi a vez de Absoluto propor um desafio: acabar com o preconceito através do exemplo. Aceitando o desafio, Anaxilea passou a enfrentar o mal e o crime como a super-heróina Amazona.

Anaxilea acabou voltando para seu reino, mas uma Amazona sempre se faria presente em Mega City. Tanto mortais quanto guerreiras do reino mítico já assumiram o manto. A Amazona atual é a mortal Bárbara Branagh, filha da aliada mirim de uma das antigas Amazonas. Ela recentemente descobriu que seu pai é o deus Ares. Bárbara busca mostrar que, mesmo nascida do ódio do deus grego, pode fazer o bem.

Bárbara é arqueóloga e professora da Universidade de Mega City. Usa seus conhecimentos nos romances que publica, alcançando certa fama.

Bárbara treinou com as guerreiras gregas até a adolescência. Sendo filha de Ares, possui habilidades admiráveis. Conta com artefatos mágicos como o Arco de Diana e outros.

Amazona

35 pontos

F3, H4, R3, A1, PdF3; 35 PVs, 15 PMs; Adaptador, Ataque Especial (Força; perigoso, preciso), Ataque Múltiplo, Boa Fama (heroína e membro dos Defensores), Pontos de Vida Extras x2 e Patrono (Universidade de Mega City); Código de Honra (dos Heróis); Arte, Esporte, Idiomas, Investigação, Medicina e Sobrevida.

Itens Mágicos. Espada de Teseu (F+5, corte), Arco de Diana (PdF+5, perfuração), Armadura de Aquiles (A+5), Escudo de Atena (Armadura Extra: Poder de Fogo), Sandálias de Hermes (Voo). Usando esses itens, as características da Amazona ficam F8 (corte), H4, R3, A6, PdF7 (perfuração). Com estes itens mágicos, a pontuação da Amazona aumenta para 70.

Bélico

Identidade Secreta: Vince Jones.

Profissão: piloto de testes.

Vince é o terceiro a vestir o traje de Bélico. Carl S. Baker, o primeiro herói, era um milionário mesquinho, mas que teve a opção de usar sua genialidade para o progresso. Tendo crescido após a Segunda Guerra Mundial, conhecia os horrores dos conflitos, mas depois entendeu que a guerra às vezes era necessária — principalmente para defender inocentes contra tiranos. Trabalhou no desenvolvimento de um traje que concedesse mais proteção aos soldados. Mas logo se deparou com uma horrível verdade: os governos da Terra nem sempre usariam tal tecnologia apenas para o bem. Por isso, decidiu construir apenas um traje e usá-lo ele mesmo para combater as ameaças à vida e à liberdade. Nascia assim o super-herói Bélico.

Quando atingiu idade avançada, Carl foi substituído por sua filha Tricia. Tricia só se aposentou quando ela e o pai encontraram um substituto à altura: Vince Jones, engenheiro, mecânico e piloto de testes das Indústrias Baker.

Vince é jovem, mas bastante maduro, e conta com Carl e Tricia como mentores. Assumiu o traje há pouco tempo, mas parece ter nascido para isso. Sua identidade é secreta, e ele se apresenta nas Indústrias Baker todos os dias para trabalhar. Bélico sempre foi membro dos Defensores.

Bélico

25 pontos

F1, H2, R1, A0, PdF1; 5 PVs, 5 PMs; Equipamento x14 (traje do bélico); Ciência, Esporte e Máquinas.

Traje do Bélico. F9, H7, R5, A10, PdF9; 25 PVs, 0 PMs (como equipamento, o traje usa os PMs de Vince); Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (PdF; amplo, teleguiado), Boa Fama, Memória Expandida, Sentidos Especiais (infravisão, radar, rádio, visão aguçada, visão microscópica, visão no escuro), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo e Voo; Bateria e Munição Limitada. Custo: 70 pontos. Veja o **Capítulo 4: Megadroide**, para as regras completas de Equipamento.

Capitão Liberdade

Identidade Secreta: Scott T. More.

Profissão: super-herói em tempo integral.

Ícone maior dos ideais da Cidade das Cidades, o Capitão Liberdade surgiu na Segunda Guerra Mundial, quando liderou as tropas Aliadas contra as forças do Eixo. Antes do alistamento, o jovem Scott More era um rapaz normal, embora um pouco magro e franzinhas. Mas sua força de vontade, caráter, determinação e senso de justiça colocavam-no muito além das pessoas comuns.

As forças do Eixo planejavam destruir o campo de treinamento para onde Scott havia sido designado. Descobrindo a trama, Scott salvou o campo, seu oficial comandante e todos os colegas, mas acabou aleijado por uma bomba. Nessa época, o exército buscava alternativas científicas para melhorar seus soldados. Um dos experimentos mais arrojados também era um dos mais perigosos: poderia matar qualquer participante — ou torná-lo incontrolável e pernicioso demais. Os cientistas precisavam de um voluntário com o perfil ético e moral perfeito. Foi assim que Scott tornou-se voluntário do Projeto Liberdade.

Durante o experimento, o corpo aleijado de Scott foi restaurado, e Scott recebeu força, resistência e coordenação muito acima de um soldado comum. Mas as forças do Eixo descobriram sobre o experimento e destruíram o laboratório, matando todos os cientistas envolvidos. O único sobrevivente foi Scott, que tornou-se o Capitão Liberdade.

No final da guerra, o Capitão Liberdade foi dado como desaparecido — na verdade, temerosos que Scott pudesse tornar-se um vilão, os próprios militares prenderam-no fora da linha do tempo. Ele só foi libertado décadas mais tarde, durante a crise que culminou na fundação dos Defensores. Sentindo-se traído, decidiu afastar-se do exército e do governo, oferecendo sua lealdade ao povo. Era o líder dos Defensores até a batalha contra o ex-presidente Otto Oettinger, e agora prepara-se para formar uma nova equipe.

Capitão Liberdade

24 pontos

F3 (esmagamento), H4, R3, A2, Pdf2 (perfuração); 25 PVs, 15 PMs; Boa Fama, Patrono (Defensores), Pontos de Vida Extras e Tiro Múltiplo; Código de Honra (dos Heróis); Esporte, Idiomas e Sobrevida.

Umbra

Identidade Secreta: Tom Nash.

Profissão: super-herói em tempo integral.

De acordo com a tradição, Umbra assombra a noite de Mega City há mais de setenta anos. A verdade é um pouco diferente. Umbra é um super-herói. Não apenas um, mas vários. Um Umbra é seguido por outro, que assume o Manto de Sombras quando seu predecessor não pode continuar a luta.

Robert Clark, o primeiro Umbra, era um médico rico, cuja família foi assassinada. Movido por sede de vingança, vestiu-se de negro e caçou o assassino — e descobriu que tratava-se de um homem cujo filho doente Robert não havia conseguido curar. Munido da convicção que nenhum pai deveria ver os filhos morrerem, Robert tornou-se um combatente do crime. Não tinha poderes, apenas sua inteligência, riqueza e o desejo de fazer o bem. Treinando com os maiores mestres do mundo, desenvolveu uniforme, equipamentos e veículos. Nascia Umbra.

Robert um dia encontrou Dereck Jones, um menino que passara por um trauma parecido — seus pais haviam sido assassinados. Robert adotou-o e treinou-o como aliado. Nascia assim o primeiro Sombra, o Garoto Sobrenatural. Anos depois, Robert aposentou-se e Dereck assumiu o manto de Umbra. Robert manteve-se na retaguarda, atuando como conselheiro e mentor. Ao longo dos anos, várias pessoas assumiram a identidade de Umbra e de seu jovem aliado — algumas morreram, outras aposentaram-se ou mesmo tornaram-se criminosos. Tom Nash é o Umbra de nossos dias. Ainda é jovem, mas conta com o apoio dos veteranos Robert e Dereck. Ainda não tem um aliado mirim.

Umbra nunca mata. É um detetive e investigador, além de contar com enorme conhecimento e diversos equipamentos. Sempre teve um relacionamento conturbado com as forças da lei, em especial com William H. Caldwell, o orgulhoso Chefe de Polícia.

Umbra

27 pontos

F2, H4, R3, A2, Pdf2; 15 PVs, 15 PMs; Adaptador, Ataque Múltiplo, Invisibilidade, Memória Expandida, Mentor (Robert Clark e Dereck Jones) e Paralisia; Ciência, Esporte e Investigação.

Supervilões de Mega City

Crepúsculo

Identidade Secreta: desconhecida.

Profissão: criminosa.

Pouco se sabe sobre o passado da vilã Crepúsculo. A verdade que é ela começou a carreira como uma criminosa comum, assaltando bancos e joalherias no começo da década de 1940. Mas sua carreira deu uma guinada quando conheceu o herói Umbra.

Crepúsculo tornou-se uma vilã mais refinada e detalhista. Passou a elaborar planos intrincados e usar outros bandidos — principalmente com superpoderes — contra Umbra e Mega City. Atravessou as eras da Cidade das Cidades enfrentando Umbra em suas muitas encarnações, e é uma das poucas pessoas que sabem que diferentes pessoas já assumiram o Manto de Sombras.

O grande triunfo da carreira de Crepúsculo foi matar Umbra, após fazer o herói sofrer em um longo e diabólico plano. Desde então Crepúsculo tem se mantido discreta, talvez elaborando uma forma de se livrar do novo Umbra.

Crepúsculo age das sombras; ela só aparece quando está em vantagem. Manipula pessoas de todas as formas, em geral sem que elas mesmas saibam, ou contrata bandidos e supervilões através de intermediários. É como uma aranha no centro de uma gigantesca e elaborada teia. Possui poder sobre as sombras, podendo escurecer ambientes e invocar tentáculos feitos de escuridão gélida. Seus tentáculos podem tanto prender quanto matar pessoas, sugando o calor de seus corpos até que não reste nada.

Crepúsculo

28 pontos

F4 (frio), H4, R2, A0, PdFO; 10 PVs, 30 PMs; Domínio das Trevas, Genialidade, Invisibilidade, Membros Elásticos, Membros Extras x4, Paralisia, Pontos de Magia Extras x2, Riqueza e Sentidos Especiais (sentido de perigo, ver o invisível, visão no escuro); Assombrado (o fantasma de Brad, o Umbra que ela matou), Má Fama (supervilã) e Restrição de Poder (comum; luz do sol). Crime e Manipulação.

Flora

Identidade Secreta: Penélope Ritchel.

Profissão: bióloga, ativista ambiental, ecoterrorista e supervilã.

Penélope sempre foi apaixonada pela natureza. Sua mãe possuía um jardim imenso, onde criava os mais diversos tipos de plantas, enquanto o pai criava cavalos em um haras próprio. Cresceu em um ambiente bucólico, até o dia em que a vidraça de seu viveiro se quebrou.

Penélope descobriu os abusos do homem, das indústrias e toda sua sujeira e poluição. Tornando-se uma ativista, logo descobriu também as mentiras contadas por políticos. Com os amigos de faculdade e colegas de ONGs, passou a cometer pequenos crimes, sabotando fábricas e indústrias poluentes. Num desses golpes, Penélope e seus amigos foram encarralados por guardas que já esperavam o ataque: a jovem e seus colegas foram vendidos por outro dos ativistas, namorado de Penélope. Desiludida, ela jogou-se em um enorme reservatório de lixo industrial. Percorrendo todo o longo caminho dos canos até a natureza maculada, emergiu diferente...

O corpo de Penélope assumiu qualidades vegetais, e a jovem ganhou poderes de manipulação de plantas. É capaz de transformar o próprio corpo, criando espinhos para atacar ou enrijecendo-o como árvores petrificadas para se defender. Penélope — ou, melhor, Flora — também pode esticar-se como galhos em crescimento e criar raízes para retirar nutrientes do solo e da água, curando-se rapidamente. Por fim, pode expelir esporos que afetam as emoções de seres vivos.

Flora é uma ecoterrorista; todos os seus crimes estão ligados à destruição de fábricas, empresas e indústrias. No início atacava apenas aquelas que poluíam a natureza, mas hoje vê todo tipo de negócio como um inimigo.

Flora

21 pontos

F3 (corte), H3, R3, A3, PdFO; 15 PVs, 15 PMs. Animar Objetos (plantas), Arena (jardins, parques e florestas), Controle Emocional (todos), Membros Elásticos, Obstruir Movimento e Regeneração; Código de Honra (do Caçador) e Má Fama (ecoterrorista e supervilã). Ciência.

Gyro

Identidade Secreta: Walter Wolf.

Profissão: cientista, pensador e supervilão.

Walter Wolf é um gênio. Nunca teve superpoderes, mas, desde criança, sempre foi capaz de resolver problemas e desenvolver máquinas capazes dos mais surpreendentes efeitos. Entretanto, ajudar as pessoas nunca pareceu desafio suficiente. Assim, Walter criou a identidade de Gyro e usa sua genialidade para enfrentar os super-heróis — esses, sim, desafio à altura.

Gyro não é especialmente ganancioso ou sádico — simplesmente não tem nenhum respeito pela vida alheia. O que o motiva não é o sofrimento alheio, mas propor desafios aos heróis e observar suas reações. Para esse fim, não hesita em usar inocentes, que vê como “bonecos”. Gyro gosta especialmente de ameaçar inúmeras pessoas e então apresentar-se para ser capturado, forçando os heróis a escolher entre salvar as vítimas ou prendê-lo.

Recentemente, Gyro recebeu do então presidente Oettinger o cargo de líder da Á.G.U.I.A. Bêbado de poder, cometeu um erro atrás do outro e acabou atrás das grades. Entretanto, isso não será o suficiente para mantê-lo longe da vida de crimes.

Gyro usa robôs — não acredita que pessoas comuns possam assegurar a eficiência de seus elaborados planos.

Robô Combatente: F2 (esmagamento), H1, R2, A3, PdF2 (pistola de raios; elétrico); 10 PVs, 10 PMs; Construto; Bateria e Monstruoso.

Robô Combatente Avançado: F3 (esmagamento), H2, R3, A4, PdF3 (fuzil de raios; elétrico); 15 PVs, 15 PMs; Armadura Extra (dano físico), Construto e Tiro Múltiplo. Bateria e Monstruoso.

Gyro

14 pontos

F0, H3, R1, A0, PdF2 (pistola de raios; elétrico); 5 PVs, 5 PMs. Aparência Inofensiva, Genialidade e Riqueza; Deficiência Física (visão ruim), Devocão (propor desafios aos super-heróis) e Má Fama (supervilão); Ciência, Crime e Máquinas.

Marcus Macedônios **38 pontos**

F7 (machado; corte), H4, R7, A4, PdF0; 55 PVs, 35 PMs; Ataque Especial (Força; perigoso, poderoso), Pontos de Vida Extras x2 e Riqueza; Má Fama (supervilão); Manipulação e Sobrevivência.

Marcus Macedônios

Identidade Secreta: nenhuma.

Profissão: guerreiro, general, milionário e supervilão.

Marcus Macedônios veio do Egito. Da Grécia. Da Roma. Da China. Da França. Da Transilvânia. De Mega City. Ele não nasceu, foi criado em laboratório. Gyro, outro vilão da Cidade das Cidades, desenvolveu Marcus Macedônios a partir do DNA de grandes mentes militares da história da humanidade para agir como um líder dos criminosos e trazer uma “Era dos Vilões”.

Nos primeiros anos, Marcus Macedônios fazia questão de lutar na linha de frente. Com o tempo, foi se tornando mais cauteloso, usando tenentes e artifícios para enganar os heróis antes de atacá-los. Hoje, estabeleceu para si um império financeiro, aplicando técnicas de guerra em marketing e economia. Mas nunca deixou de lado o objetivo de destruir os heróis da Cidade das Cidades.

Macedônios encontrou sua nêmesis na Amazona. Com a memória de guerreiros gregos como Aquiles e Alexandre, ele nutre um ódio especial por ela.

Experiente e cauteloso, Marcus Macedônios evita o confronto direto, especialmente contra heróis desconhecidos. Mas seu desejo de glória impede que ele fique nessa posição por muito tempo.

Metrópole

Identidade Secreta: Patrick von Hoppenfelter.

Profissão: cientista, supervilão.

Patrick era um cientista deslumbrado com o mundo da ciência. Ingressou na carreira científica ainda cedo, especializando-se em mecatrônica e robótica.

Trabalhando com a médica Sarah Koenigh, o grande amor de sua vida, Patrick começou a desenvolver membros biônicos, próteses robóticas e órgãos

Metrópole

32 pontos

F4 (esmagamento), H3, R3, A4, PdF3 (metralhadora; perfuração); 15 PVs, 15 PMs; Androide; Armadura Extra (dano físico), Ataque Especial (PdF; amplo, poderoso) e Tiro Múltiplo; Bateria, Insano (homicida) e Monstruoso; Ciência, Investigação e Máquinas.

artificiais. Um dia, Patrick e Sarah foram vítimas da violência e caos urbano — sequestrados, ele foi espancado e alvejado por diversão até quase a morte, enquanto ela morreu nas mãos dos bandidos.

Patrick nunca se recuperou. Decidiu livrar-se do corpo agora paraplégico e horrivelmente mutilado, transplantando seu cérebro para um organismo robótico que ele mesmo criara. Tomou as ruas e passou a enfrentar o crime de maneira violenta e cruel. Assim nasceu o vilão Metrópole.

Metrópole é frio, pragmático e cruel ao extremo com qualquer criminoso — dos mais reles aos mais perigosos. Não hesita em jogar-se no meio de criminosos, disparando contra todos sem distinção. Sua principal estratégia é ser o primeiro a atirar e o último a largar o gatilho.

Otto Oettinger

Identidade Secreta: várias ao longo dos anos.

Profissão: gênio do mal.

Otto Oettinger descende de uma tradicional família europeia, com títulos de nobreza e uma vasta riqueza. A família Oettinger deu a Mega City um sem-número de políticos importantes, e até hoje os Oettinger gozam de prestígio na Cidade das Cidades. Mas Otto nunca se importou nem um pouco com isso.

Otto Oettinger nasceu dotado de intelecto privilegiado. Ainda criança devorava livros e manuais, refinando projetos que deixavam engenheiros e cientistas boquiabertos. Infelizmente, tudo que sentia a cada conquista era tédio.

Buscando desafio, o jovem Otto desvinculou-se da família (e sua fortuna) e viajou o mundo. Estudou as mais diferentes áreas, de ciência e tecnologia a magia e ocultismo. Dominou com facilidade todo o conhecimento que encontrou, tornando-se o ápice físico e mental que o ser humano pode alcançar.

Novamente entediado, voltou a Mega City, onde poucos anos antes ouviu falar de cometas rasgando os céus. O que encontrou deixou-o pela primeira vez deslumbrado: um garoto com superpoderes! Buscando aproximar-se do menino e testar suas capacidades, usou de incontáveis estratégias, mas o garoto sempre conseguia vencê-lo. Foi assim que nasceu a rivalidade entre Otto Oettinger e Absoluto.

Otto sentiu-se ludibriado daquilo que considerava seu próprio destino, seu próprio mérito — e, de certa maneira, o mérito de toda a humanidade. Ele trabalhava mente e corpo para atingir o ápice humano, e não era justo que um garoto recebesse poderes sem esforço! A partir daí, Otto dedicou a vida para mostrar que Absoluto — e todos os super-heróis — é uma fraude, alguém que nunca precisa enfrentar os desafios do homem comum. Embora muitos concordem com a visão de Oettinger, ninguém tolera o modo como ele a coloca em prática, através de crimes e da ameaça de inocentes.

Otto possui um império econômico-financeiro que criou sozinho, sem ajuda da família. Não é imortal, mas clonou o próprio corpo, transferindo sua mente e assim vivendo uma espécie de imortalidade. Já usou outros corpos e outras identidades, úteis para “começar de novo” — como quando concorreu à prefeitura de Mega City e depois à presidência.

Otto possui um traje de combate tecnológico, feito com partes do minério que concedeu a Absoluto seus poderes. Até onde se sabe, é a única coisa capaz de ferir o primeiro herói da Cidade das Cidades.

Otto Oettinger

50 pontos

F1, H5, R3, A0, PdF0; 15 PVs, 35 PMs; Genialidade, Equipamento x14 (traje de combate), Memória Expandida, Pontos de Magia Extras x2 e Riqueza; Arte, Ciência, Crime, Esporte, Idiomas, Investigação, Máquinas, Manipulação, Medicina e Sobrevivência.

Traje de Combate. F11, H5, R9, A11, PdF5; 65 PVs, 0 PMs (como equipamento, o traje usa os PMs de Otto). Ataque Especial (Força; penetrante, perigoso), Energia Extra Total, Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (infravisão, radar, rádio, visão aguçada, visão microscópica, visão no escuro) e Voo; Bateria e Munição Limitada. Custo: 70 pontos. Veja o **Capítulo 4: Megadroide**, para as regras completas de Equipamento.

Capítulo 3

O Torneio das Sombras

No passado distante, os humanos dependiam exclusivamente de suas capacidades — não havia máquinas nem aparelhos capazes de facilitar o cotidiano. Também não existiam armas de fogo; o combate era muito mais pessoal, e o mais importante para um guerreiro era sua própria força, resistência, habilidade e capacidades estratégicas.

Nesse período surgiram os primeiros mestres do combate corporal. Mais do que uma necessidade, a maestria do combate corpo-a-corpo tornou-se arte. Muitos mestres aperfeiçoaram estilos e estabeleceram dinastias de pupilos.

Logo, mestres de diferentes estilos e civilizações encontraram-se em segredo, concordando em criar um torneio onde cada estilo pudesse ser representado. Mas o encontro de tantos mestres não podia ser público: suas civilizações estavam em guerra ou eram inimigas, e os reis e sacerdotes da época jamais compreenderiam que a paixão pelas artes marciais pudesse superar até mesmo o amor pela pátria ou as desavenças entre os povos. Assim, as reuniões precisavam ser secretas.

Nascia o Torneio das Sombras.

O primeiro Torneio das Sombras foi realizado na Babilônia, reunindo os grandes expoentes da época: heróis gregos e príncipes troianos, orgulhosos guerreiros indianos e selvagens bárbaros do norte distante, estrangeiros de olhos amendoados das terras do sol nascente e até mesmo guerreiras amazonas de ilhas isoladas.

As lutas não eram até a morte — vencia quem primeiro conseguisse nocautear ou imobilizar seu oponente. Os mestres que haviam criado o Torneio buscavam eleger o maior guerreiro de cada geração — não promover o fim de artistas marciais tão qualificados.



Embora reinasse um clima de companheirismo e até mesmo amizade, muitos dos participantes precisavam enfrentar-se no campo de batalha, lutando por seus reis. Mais de uma vez, amigos tiveram de executar companheiros com quem há pouco haviam aprendido golpes. Mas era a natureza do Torneio.

A tradição atravessou eras e viu o ápice e a ruína de muitos impérios e civilizações. Mantido em sigilo total, o Torneio das Sombras continuou reunindo os melhores de cada época, revelando surpresas e consagrando experientes senhores da guerra.

Um dos aspectos que permitia essa continuidade era a *Sociedade das Sombras*, que reunia os mais antigos e prestigiados mestres do combate. A segurança de cada edição do evento era feita pela tropa de elite da Sociedade, a *Guarda das Sombras*, que mantinha a ordem e garantia a privacidade.

Através das eras, o Torneio das Sombras elevou estilos e lutadores ao status de lendas. Diz-se que muitos dos heróis clássicos, como Aquiles, Hipólita, Hórus e Gilgamesh, foram campeões. E mesmo assim o Torneio permaneceu secreto — até chamar a atenção de um participante que não se tornaria seu campeão, mas mudaria seus rumos para sempre.

Round 2

Diz-se que, em algum momento no último milênio, houve um grande mestre, cuja identidade se perdeu nas areias das lendas. Alguns dizem que era indiano; outros, que seria tibetano. Ele já estava em idade avançada, aposentado do Torneio. Mas também buscava a continuidade de seu estilo e, nos últimos anos, vinha preparando um discípulo para herdar a tradição. Apresentou ao Torneio das Sombras aquele que considerava seu maior pupilo: Ôníx.

Ôníx havia chegado ao dojo do ancião sem qualquer lembrança de sua verdadeira identidade, mas sua força, vigor, inteligência e determinação ajudaram a torná-lo o maior pupilo do velho mestre. Em poucos anos, Ôníx havia superado todos os antigos alunos e tornado-se o primeiro na linha sucessória. Um talento natural, uma joia bruta que seu mestre lapidou até a perfeição.

Uma vez no Torneio das Sombras, Ôníx chegou com facilidade às finais. O último combate foi contra o príncipe indiano *Tirumalai Raya*, que jamais havia sido derrotado. Mas, durante a luta, algo aconteceu. Acossado e duramente espancado, Ôníx estava à beira da derrota quando invocou energias que não sabia que possuía e, com um golpe final, venceu — matando o altivo príncipe.

O Círculo Interno negou-se a declarar Ôníx campeão. Aquele Torneio das Sombras não teve vencedor, e Ôníx teve de voltar de mãos vazias e desonorado.

Entretanto, Ôníx não se sentia derrotado; quando desferiu o golpe mortal, havia sentido algo mais do que a técnica ensinada pelo mestre. Havia invocado algo que tornara seus golpes ainda mais poderosos, algo que seu *sensei* jamais havia lhe contado. Uma energia que só era despertada pelos maiores guerreiros.

De acordo com as lendas, muitos dos antigos campeões do Torneio das Sombras eram capazes de despertar essa energia, ampliando em muitas vezes seus golpes. Essa energia não tinha nome definido; muitos a chamavam de *Despertar*, outros de *chi*, *ki* ou *magia*. Ôníx decidiu chamá-la de *Força Treva*.

Round 3

De volta à escola, Ôníx foi duramente criticado por seu mestre, condenado a passar por um longo período de privações, sozinho em um gélido recanto da montanha. Deveria meditar sobre as consequências de seus atos. Mas só conseguia pensar em uma coisa.

Ôníx passou a tentar invocar a Força Treva, para desferir golpes poderosos como o que havia matado o príncipe Tirumalai. Descobriu que, canalizando sua raiva e força de vontade, era capaz de tocar nessa fonte aparentemente inesgotável de poder. Logo conseguiu abastecer seus golpes com essa terrível energia. Além de dar os primeiros passos rumo ao controle da Força Treva, conseguiu algo mais: recuperou a memória.

Ôníx era um guerreiro de prestígio e renome em outra dimensão, chama da de *Reino Alvindal*. Logo tornou-se o principal campeão do *Rei-Bruxo* dessa dimensão, general de incontáveis vitórias e de um sem-número de conquistas. Mas queria mais. Ôníx rebelou-se contra o Rei, mas os outros campeões conseguiram vencê-lo e bani-lo para sempre. Seu espírito foi expulso, mas acabou encarnando em um bebê no momento de seu nascimento, na dimensão da Terra. Agora munido de suas lembranças, Ôníx desenvolveu uma nova ambição: voltar a Alvindal, vingar-se dos antigos companheiros e tornar-se rei.

Antes que Ôníx pudesse deixar a montanha, o mestre veio conversar com ele. Logo percebeu a maldade no coração do discípulo, e os dois entraram em combate: com a memória recuperada, Ôníx jamais voltaria a aceitar a posição de vassalo, de segundo em comando.

Durante a luta, o grande mestre demonstrou domínio da Força Treva, e feriu Ôníx gravemente, rasgando-lhe a face e deixando para sempre uma cicatriz no rosto do brutal aluno. Mas este foi apenas mais um motivo de ódio para Ôníx. O mestre pereceu nas mãos do pupilo, mas sua morte garantiu que os outros discípulos pudessem fugir da escola e manter o estilo vivo.

O paradeiro de Ôníx depois do combate é nebuloso. Participou de diversos torneios, mas suas vitórias eram vazias. Afinal, quase nenhum artista marcial fora do Torneio das Sombras era capaz de manifestar a Força Treva — mas a Sociedade das Sombras impedia sua participação.

A partir daí, as lendas e relatos envolvendo Ôníx são poucos. Alguns dizem que ele fundou uma escola de artes marciais, buscando despertar a Força Treva em seus alunos. Outros dizem que começou a envolver-se também com misticismo, tentando abrir um portal para Alvindal.

Muitos dizem que Ôníx estabeleceu um império secreto, uma organização criminosa buscando reunir usuários da Força Treva e conhecimentos para abrir um portal para Alvindal. Mas esses rumores nunca foram comprovados.

Seja como for, poucos anos atrás os mestres do Círculo Interno da Sociedade das Sombras foram assassinados, e a continuidade do Torneio das Sombras ficou ameaçada. Felizmente, um mestre assumiu a tarefa de organizá-lo e continuar a reunir os maiores artistas marciais do mundo. Seu nome é Kerala Nair, mas ele é comumente chamado de *Opala Negra*.

Opala é um mestre indiano das três variações da arte marcial indiana *kalarippayattu* e todos os seus estilos. Ele é relativamente novo à Sociedade das Sombras, embora não seja jovem. Sua idade verdadeira é desconhecida, mas aparenta algo em torno de cinquenta anos.

Kerala Nair participa da Sociedade há pouco mais de duas décadas. Nunca lutou no Torneio, mas suas demonstrações e *katas* indicam grande conhecimento e técnica. Opala sempre foi silencioso, preferindo ouvir e ponderar, mas assumiu a responsabilidade do Torneio tão logo os primeiros mestres começaram a questionar sua continuidade.

Guerreiros Mundiais

Num primeiro momento, a liderança do Opala Negra foi bem-vinda e mais do que bem recebida por todos os antigos mestres participantes da Sociedade das Sombras. Ele assegurou a continuidade do Torneio e garantiu a

coesão da instituição. Mas, com o passar dos anos, aquilo que muitos temiam ser a verdadeira face do Opala começou a emergir.

Nos primeiros anos de sua “gestão”, Opala visitou, um a um, todos os mestres que participavam da Sociedade das Sombras. Foi cordial e humilde, pedindo conselhos e ouvindo cada mestre com atenção. Seu movimento foi aplaudido: ele parecia estar absorvendo a sabedoria dos antigos, para tornar o amanhã da Sociedade e do Torneio das Sombras ainda mais promissor.

Os anos passaram e pouca coisa de efeito realmente aconteceu. Não houve Torneio nesse período, mas todos sabiam que era porque o Opala Negra estava ocupando garantindo a unidade da Sociedade das Sombras. Os mestres pensavam que o Opala estava considerando a sabedoria dos mais antigos para fazer a Sociedade finalmente seguir em frente, começando pela escolha de um novo Círculo Interno.

No terceiro ano de sua “gestão”, Opala finalmente anunciou seu primeiro grande torneio. Chamado de “Combate das Trevas”, o evento ocorreria ao mesmo tempo em cada continente. Seu objetivo era escolher os sete melhores lutadores do mundo, cada um procedente de um continente diferente. O prêmio, além da consagração, era a posição de general da Sociedade das Sombras.

O Combate das Trevas serviu para aplacar a sede dos artistas marciais. Apesar de não ser o Torneio das Sombras em si, tinha proporções continentais, e permitiu que muitos guerreiros testassem suas técnicas.

O Combate das Trevas durou meses, entre lutas classificatórias e o torneio em si. As sete finais foram todas lutadas em um dojo secreto que, de acordo com o Opala, “agora fazia parte dos bens da Sociedade das Sombras”, assim como a ilha onde se localizava. Durante as festividades da competição (que durou sete dias, um para cada final), Opala convidou os melhores alunos de cada sensei para fazer parte da Sociedade das Sombras — como instrutores, treinadores e comandantes da próxima leva de Guardas das Sombras. Assim, fortaleceu os vínculos de cada dojo com a instituição... Mas também consigo mesmo e seus vindouros “generais”, pois ele ainda era o mestre único de toda a Sociedade.

Apesar do entusiasmo dos participantes, para quase todos o Combate das Trevas acabou em tragédia. Cinco das sete finais terminaram com a morte de um dos finalistas. O mais revoltante, para a grande maioria dos mestres presentes, era que os cinco vitoriosos desses combates traziam em sua bagagem mentira, traição e até mesmo histórias de fraude, desonra e assassinato.

Simon Sacks, ex-campeão peso-pesado de boxe, tinha sido acusado poucos meses antes de drogar seu oponente na luta pelo título unificado da categoria. O desafiante continua até hoje em estado catatônico, além de qualquer ajuda médica conhecida. Sacks matou o outro finalista do Combate das Trevas da América do Norte com uma cotovelada na garganta, mesmo com ele nocauteado em pé pelos poderosos socos do pugilista norte-americano.

Ix Chel, vencedora do Combate das Trevas da América Central, sacrificou seu oponente com uma adaga ritual em pleno ringue, após paralisá-lo com o que só pode ser considerado um golpe da mais alta técnica — ou *magia*, como apontaram alguns espectadores, pois o ringue de repente foi envolto em sombras. O passado da lutadora é envolto em histórias de rapto de turistas em sua terra natal, Belize, para rituais religiosos de origem maia.

O vencedor do Combate das Trevas da América do Sul foi Touro, brasileiro especializado em jiu jitsu e MMA. Criado nas favelas do Rio de Janeiro, Touro trabalhou por muitos anos para os chefes do tráfico e depois para as milícias da Cidade Maravilhosa. Ele pareceu tão surpreso quanto a plateia quando seu oponente na final simplesmente morreu após um movimento de apresamento bastante básico e, teoricamente, não letal. Mas não recusou o título...

O campeão do Combate das Trevas europeu foi Herman von Scheritz. O lutador alemão demonstrou crueldade incrível na final, aleijando o oponente búlgaro com movimentos que destruíram seus pulsos, ombros e cotovelos. “Mata-lo foi minha demonstração de piedade”, disse von Scheritz depois da luta.

Abanyiai, vencedor do continente africano, mostrou na final como os antigos guerreiros de sua tribo enfrentavam leões. O gigantesco lutador zimbabuano decepou a cabeça do adversário “para guardar como recordação”.

O continente asiático, entretanto, não teve vencedor. Reservada para os últimos dias das festividades, a final da Ásia foi cancelada, pois tanto Anko Funakomi, filho do mestre de caratê Shinya Funakomi, quanto Xiao Shadong, exímia lutadora de kung fu, negaram-se a portar um título dividido com indivíduos como Sacks, Ix Chel e von Scheritz.

Embora a final do Combate das Trevas da Oceania não tenha terminado em morte, Harris, o lutador australiano conhecido como “Diabo da Tasmânia”, deixou seu oponente tão ferido que ele precisou ser levado às pressas para a enfermaria. Os golpes de Harris rasgaram o corpo do adversário com tanta selvageria que, ao final do combate, o ringue mais parecia um açougue.



Mesmo assim, o Opala Negra sagrou os vencedores como generais da Sociedade das Sombras. Isso gerou a revolta dos participantes, que partiram do dojo secreto de volta para casa, já discutindo sobre o abandono da instituição e a criação de um novo torneio secreto. Entretanto, seus principais discípulos, por medo ou admiração, ficaram com Opala, prontos para formar a nova Guarda das Sombras.

Um Novo Desafio

O ano seguinte ao Combate das Trevas foi nebuloso. Em vez de convocar um novo Círculo Interno para a Sociedade das Sombras, o Opala Negra apoiou-se sobre seus generais. Durante esse tempo, a Sociedade das Sombras só não se manteve completamente longe das artes marciais porque os generais do Opala viajaram o mundo visitando mestres e lutadores de destaque.

Enquanto isso, os antigos mestres começaram a mobilizar-se para expor seu repúdio. Formaram o que chamaram de *Conselho das Sombras* e começaram a pensar em uma nova competição nos moldes do Torneio das Sombras. Shinya Funakomi, um mestre japonês de caratê radicado em Mega City, tomou a frente nas deliberações contra o Opala e sua Sociedade das Sombras. Logo após as primeiras reuniões dos antigos mestres, Anko, filho de Funakomi, foi morto sob circunstâncias misteriosas...

A tragédia serviu apenas para munir Funakomi com ímpeto. Ele tomou para si a tarefa de fazer o Opala Negra abdicar de sua posição em favor do Conselho formado pelos antigos mestres. À medida que os principais mestres de artes marciais do mundo inteiro se tornavam mais inflamados contra o Opala, "acidentes" parecidos com o que aconteceu com o filho de Funakomi tornavam-se mais comuns. O que quase garantiu o silêncio de todos.

Mas Shinya Funakomi não se deixou intimidar, nem permitiu que sua revolta fosse apaziguada pela cautela que os outros mestres começaram a demonstrar. Assim, desafiou o Opala Negra para uma luta — o vencedor ficaria com a liderança da Sociedade das Sombras. Em vez de aceitar, Opala convidou Funakomi para conhecer melhor o que ele estava fazendo com a Sociedade das Sombras. A descoberta não deixou o sensei nem um pouco tranquilo...

Durante a visita, Funakomi foi apresentado a toda a estrutura da Sociedade das Sombras do Opala Negra. Mais do que apenas realizar o Torneio das Sombras e manter um amplo banco de dados de lutadores do mundo todo,

a organização agora contava com negócios de verdade, administrados pelo Opala e supervisionados por seus generais. O luxo da Torre das Sombras, um gigantesco arranha-céu recheado de executivos no centro de Nova Veneza em Mega City, fez Funakomi perguntar-se de onde vinha todo aquele dinheiro. "Faro para negócios" foi a resposta do Opala.

Durante a noite, Funakomi foi visitado por Xiao Shadong, a lutadora de kung fu que havia se negado a lutar a final do Combate das Trevas da Ásia. Durante o dia ela havia sido apresentada como general do Opala, tendo aceitado o convite depois que ele mostrara-se tão arreio ao mestre da Sociedade das Sombras. Acalmando o sensei, Xiao explicou que a Sociedade das Sombras como Funakomi a havia conhecido não existia mais — havia se tornado uma organização criminosa em nível mundial. Entre seus negócios estavam contrabando e venda de armas, rapto e venda de escravos, produção e tráfico de drogas, assassinatos por encomenda e um sem-número de crimes relacionados...

A Guarda das Sombras, treinada pelos melhores discípulos dos antigos mestres, era seu braço armado. Os generais do Opala, escolhidos através do Combate das Trevas, eram líderes de diferentes braços da maligna entidade. Xiao, por sua vez, aceitara o cargo para infiltrar-se e tentar angariar provas para destruir a Sociedade das Sombras por dentro.

No outro dia, abismado mas ainda mais decidido a acabar com o rei-nado do Opala, Funakomi voltou para seu dojo em Ni-Akihabara, o bairro japonês de Mega City. De lá entrou em contato com outros mestres mundo afora, requisitando uma reunião do Conselho das Sombras. Infelizmente, a reunião nunca aconteceu — pois Funakomi sensei foi assassinado.

Seu dojo foi atacado por Simon Sacks e vários capangas da Guarda das Sombras. Invadindo o lugar e imobilizando os presentes — especialmente Milton Bradley, sucessor do sensei após o assassinato de seu filho —, Sacks enfrentou Funakomi. A luta foi longa, mas o mestre de caratê levava a melhor.

Quando estava para desferir o golpe de misericórdia, Funakomi foi alvejado por trás, covardemente morto a tiros pelos capangas da Sociedade das Sombras. Sacks e seus guardas disseram para Bradley se comportar, ou teria o mesmo destino. Com isso, partiram do dojo. Milton Bradley jurou vingança enquanto segurava o ensanguentado corpo do sensei Funakomi. Começava ali uma história de ódio e vingança — e não apenas sua, pois Bradley sabia que em outros dojos, tragédias parecidas já haviam acontecido ou estavam para acontecer... Alguém precisava impedi-las.

O Mundo do Torneio das Sombras

Abaixo você vai encontrar mais informações sobre as organizações de destaque do mundo do Torneio das Sombras.

Sociedade das Sombras

A Sociedade das Sombras surgiu nos primeiros séculos da humanidade. Foi organizada por mestres do combate corporal, para criar e manter um torneio — o Torneio das Sombras — em que os maiores lutadores do mundo pudessem testar suas habilidades uns contra os outros.

A Sociedade das Sombras nunca teve uma organização muito estruturada; era regida por seu Círculo Interno, formado pelos mestres mais antigos.

Essa estrutura, embora simples, exige dinheiro. Ao longo das eras, o dinheiro da Sociedade veio de doações de cada mestre, dojo, mosteiro e praticante de artes do combate corpo-a-corpo, bem como de tesouros e recompensas recebidos por mestres que também eram generais. Bem administrado, esse dinheiro sempre foi o suficiente para manter o Torneio das Sombras, a Sociedade e sua tropa de elite.

Com o misterioso assassinato do Círculo Interno poucos anos atrás, a Sociedade das Sombras parecia prestes a perder seu rumo. Entretanto, a ascensão do Opala Negra e sua boa administração mantiveram a organização funcionando. E a tornaram ainda mais abrangente e funcional, de acordo com o que a general Xiao Shadong relatou ao sensei Shinya Funakomi.

O Opala Negra transformou a Sociedade das Sombras no pano de fundo de uma organização criminosa de mesmo nome que espalha-se pelo mundo inteiro. A Guarda das Sombras tornou-se seu braço armado. Mas, de acordo com relatos da general Shadong, é impossível que toda a estrutura da Sociedade das Sombras tenha surgido a partir da ascensão do Opala Negra. Ela acredita que a Sociedade das Sombras foi usada apenas como máscara para o Opala revelar uma organização criminosa muito maior e mais antiga que o assassinato dos mestres do Círculo Interno.

O que leva aos seguintes dilemas: será que o Opala Negra é o responsável pela morte do antigo Círculo Interno? Será que ele já era o comandante de

uma organização criminosa internacional quando se juntou à Sociedade das Sombras? E, mais do que isso, será que Opala é o verdadeiro líder de toda essa organização, ou apenas um testa de ferro? Xiao vem tentando descobrir mais sobre o passado do Opala Negra, buscando encontrar na história do misterioso líder da Sociedade a resposta para estas e tantas outras perguntas.

Negócios Escusos

A Sociedade das Sombras está metida com praticamente todo tipo de negócio sujo. A principal atividade da Sociedade é a venda ilegal de armas. Opala Negra faz questão de fomentar a guerra e manter o mundo em conflito constante. Mantém revolucionários, ditadores e até mesmo governos do Primeiro Mundo em combate — lucrando com todos os lados.

A escravidão é outro negócio bastante lucrativo. Seja através do rapto individual ou de aldeias inteiras pela Guarda das Sombras (especialmente em países com governos corruptos ou em conflitos sem fim), a Sociedade mantém populações trabalhando naquilo que lhe interessa — da plantação de drogas à venda de homens para combates de arena e mulheres para haréns de milionários.

Como a Guarda das Sombras conta com alguns dos melhores instrutores de combate corporal, ela também tem os principais assassinos do mundo a seu dispor, cujos serviços vende pelos preços mais altos do mercado.

Recentemente, a Sociedade das Sombras entrou no ramo da genética. Seus cientistas experimentam com biotecnologia e nanotecnologia, buscando saber o que. Aparentemente, suas pesquisas envolvem artistas marciais do mais alto nível, e relatórios roubados pela general Shadong trazem indícios de magia e misticismo, em especial referindo-se a uma tal Força Treva...

Organização da Sociedade

Antigamente, a Sociedade não tinha uma liderança única, sendo regida pelo Círculo Interno. Mas não mais. A Sociedade das Sombras é hoje liderada pelo Opala Negra. Ele tem domínio absoluto sobre todos os membros da organização, e poder de combate de sobra para exercer esse controle.

Logo abaixo do Opala estão seus sete generais. Cada um é responsável pelas operações em um dos sete continentes. Eles têm funções variadas, mas na maior parte do tempo seus afazeres consistem em servir como líderes de campo em situações de combate ou estabelecer negociações, falando com a voz do próprio Opala. Todos os sete (Simon Sacks, Ix Chel, Touro, Herman

von Scheritz, Abanyai, Xiao Shadong e Harris, o Diabo da Tasmânia) têm poder de combate excepcional, além de contar quase sempre com o apoio de soldados da Guarda das Sombras.

A Sociedade das Sombras conta com células em quase todas as grandes cidades do mundo. Seu principal "escritório" fica no centro de Mega City, em um arranha-céu chamado Torre Negra (devido a sua cor escura). Cada célula é chefiada por um tenente que responde aos generais do Opala. A hierarquia ainda conta com diretores e chefes locais e regionais. Também fazem parte executivos de alto escalão infiltrados em grandes empresas, chefes de gangues de rua, capangas e oficiais da lei corruptos.

Artes Marciais na Sociedade

Os artistas marciais são um caso à parte; se não fosse por uma fixação do próprio Opala, não passariam de reles coadjuvantes no grande esquema das coisas. Entretanto, o mestre da Sociedade das Sombras tem um interesse extremo nas artes marciais. Para subir na hierarquia da organização, é preciso ter algum domínio das artes de combate.

Antes do surgimento de Opala, a Sociedade das Sombras mantinha bancos de dados sobre os principais praticantes e mestres de artes marciais do mundo e como encontrá-los. Isso era o suficiente para organizar o Torneio das Sombras.



Mas, com a ascensão do Opala, a organização passou a contar com a história de cada estilo, seus golpes exclusivos, técnicas secretas, relações entre lutadores, árvores genealógicas de cada praticante... Enfim, um verdadeiro compêndio das lutas e seus praticantes ao longo das eras. Coisa que, obviamente, só alguém com muito conhecimento poderia ter reunido.

Opala passou os últimos anos ocupado com o estabelecimento de sua organização. Mas já conseguiu organizar um evento de proporções internacionais — o Combate das Trevas — e tudo indica que logo realizará um novo Torneio das Sombras.

A lista de convidados é longa. Há estilos, mestres e praticantes cuja técnica o Opala quer ver com os próprios olhos. Novatos promissores, que precisam de testes mais fortes. Lutadores sem mestre que precisam de direcionamento. E técnicas secretas que podem aumentar ainda mais o poder de combate do próprio líder da Sociedade. Será que alguém poderá impedi-lo?

Conselho das Sombras

Quando o Opala ascendeu ao posto de líder da Sociedade das Sombras e começou a mostrar sua verdadeira face, alguns mestres questionaram suas atitudes. Formou-se assim o Conselho das Sombras, uma organização secreta contra os desmandos do Opala Negra e as operações criminosas da Sociedade das Sombras.

Apesar de contar com um bom número de mestres das artes marciais, o único nome conhecido do Conselho das Sombras era Shinya Funakomi. Com a morte dele, a organização parece ter se tornado invisível. Entretanto, ela continua a se reunir em segredo, e logo deve tomar uma atitude contundente contra a Sociedade das Sombras. Mais do que lideranças, o Conselho agora precisa de seus próprios heróis, para enfrentar o Opala Negra e seus generais.

O Dojo Funakomi

Quando vivo, Shinya Funakomi era um prestigiado mestre de artes marciais. Morto, tornou-se mártir, um exemplo da luta contra o Opala Negra, mesmo que isso seja conhecido apenas pelo Conselho das Sombras e uns poucos outros.

Funakomi descendia de uma tradicional família japonesa de mestres das artes marciais, que criou o estilo de caratê chamado Funakomi-Ryu. O próprio Shinya aperfeiçou e desenvolveu algumas das técnicas secretas do clã. Esperava que seu filho desse continuidade a essa tradição. Infelizmente, Anko Funakomi foi morto pela Sociedade das Sombras antes de o próprio Shinya falecer. Sem outros Funakomi para dar continuidade ao estilo, parecia que ele ia desaparecer...

Entretanto, Shynia contava com outro discípulo de enorme potencial — e, dizem os mais próximos, de talento e habilidades superiores às do próprio Anko: Milton Bradley.

Bradley treinava com o Clã Funakomi desde criança e era considerado por Shynia como seu outro filho. Com a morte dos últimos Funakomi, ele assumiu a tarefa de administrar o Dojo Funakomi, manter o Funakomi-Ryu vivo e vingar-se do Opala Negra e seus capangas — especialmente Simon Sacks.

O Dojo Funakomi fica no bairro de Ni-Akihabara, no distrito de Nova Veneza, centro de Mega City. Mais que apenas um dojo, é quase um pequeno mosteiro murado, com jardins amplos, córrego, lago (ambos com as devidas carpas), residências para uns poucos praticantes e o chefe do Clã Funakomi, áreas de treino, biblioteca, templo e ambientes para meditação. Foi construído como uma réplica em escala menor da antiga residência do Clã Funakomi na ilha de Okinawa, no Japão.

O Dojo Funakomi é um ótimo ponto de partida para campanhas no Torneio das Sombras, tanto por ficar bem no centro de Mega City quanto por sua trágica história.

Harriet's Gym

Simon Sacks subiu rápido ao estrelato; tinha a técnica e o talento para se tornar um dos maiores pugilistas da história. Mas sua pouca idade e falta de experiência acabaram sendo sua ruína. Sacks foi descoberto por Andrew "Tommy Gun" Harriet. Mais que um descobridor de talentos, Tommy Gun toca um ginásio de boxe próprio, no distrito de Nova Roterdã, em Mega City. Lá, ele "treina e prepara campeões", em suas próprias palavras.

Quando Sacks apareceu no ginásio, Tommy Gun sabia que ali havia um campeão. Sem nunca dispensar mais atenção do que o garoto merecia, treinou Sacks para ser humilde e batalhador. E sabia que estava no caminho certo, até aparecerem os malditos empresários.

Seduzindo Sacks e levando-o do Harriet's Gym para as capas de revistas, os empresários "estragaram tudo o que ele tinha feito". Ele não ficou muito surpreso quando o ex-discípulo foi envolvido em um escândalo de fraude na luta pelo título unificado de campeão dos pesos-pesados.

Tommy Gun sabia que aquele não era o fim do garoto que havia criado; por um tempo, tentou fazê-lo ajudar no ginásio, coisa que Sacks realmente fez, mesmo com a vergonha do crime passado estampada no rosto. Ainda assim, parecia que haveria salvação para o "garoto". Até a chegada do tal mestre indiano...

Opala Negra levou Sacks. Mais uma vez, Tommy Gun perdeu o discípulo para promessas de dinheiro, fama e mulheres. Desiludido com Sacks, Tommy Gun hoje trabalha em dobro para preparar a cabeça dos alunos tanto quanto suas técnicas de luta. E sabe que ainda vai surgir outro campeão em seu ginásio — talvez alguém tão bom que possa até mesmo enfiar um pouco de bom senso a socos na cabeça de Sacks...

O Harriet's Gym não é muito grande; trata-se de um típico ginásio de boxe com ringue, sacos de areia, pesos, vestiário e escritório de administração. "Para fazer campeões é preciso trabalho duro, não maquiagem", disse Tommy Gun mais de uma vez.

Tommy Gun está sempre à procura do próximo campeão. Ele é motivado tanto por sua paixão pelo boxe quanto pelo asco dos empresários e ódio do Opala Negra. Ele sabe que o Opala mantém um olho sempre aberto para o Harriet's Gym, pois Tommy Gun já perdeu outros alunos para a Sociedade das Sombras (todos agindo como meros capangas).

Criando um Lutador

Campanhas no Torneio das Sombras giram em torno de lutas de arena e combates individuais ou em grupo. Mas, embora as lutas sejam importantes, a história é sobre o paradeiro de Ônix, o trágico destino dos grandes mestres do Círculo Interno e o mistério em torno da ascensão do Opala Negra.

Assim, além de habilidades de combate, é bom que os personagens tenham algumas perícias de investigação. Os personagens são Lutadores (óbvio!), construídos com 7 pontos (podendo escolher até -4 pontos de desvantagens).

Embora não sejam os personagens mais poderosos de Mega City, os lutadores possuem duas grandes vantagens sobre os outros: as manobras de combate e o domínio sobre a Força Treva.

Manobras de Combate

São movimentos específicos, como socos, chutes e outros golpes associados às artes marciais. Para aprender manobras de combate, compre a vantagem Técnica de Luta, descrita na caixa ao lado.

Ataque do Louva-a-Deus

Você golpeia um nervo ou tendão de seu oponente, enfraquecendo-o. Gaste 2 PMs e faça um ataque corpo-a-corpo. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele precisa fazer um teste de Armadura (além de sofrer dano normal). Se falhar, sofre uma penalidade de -1 na Força até o fim do combate.

Bloqueio

Você usa sua mão, braço, pé ou perna para desviar o ataque de seu inimigo. Gastando 1 Ponto de Magia, você ganha +2 na Força de Defesa contra um ataque corpo-a-corpo.

Cabeçada

Você ataca o oponente com um inesperado golpe com a cabeça. Gaste 3 Pontos de Magia e faça um ataque corpo-a-corpo. Seu oponente não pode usar a Habilidade na Força de Defesa.

Cambalhota do Macaco

Com uma cambalhota para trás, você se esquiva do adversário ao mesmo tempo em que o golpeia com um chute. Gaste 5 PMs. Você duplica sua Habilidade para calcular a Força de Defesa contra um ataque corpo-a-corpo e, se a sua FD for maior que a Força de Ataque do oponente, pode fazer um ataque corpo-a-corpo imediato contra ele.

Cotovelada

Um golpe curto, mas forte. Você recebe FA-1, mas se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do oponente, ele sofre 2 pontos de dano adicionais.

Chute Baixo

Você usa os pés ou a canela para chutar a perna de seu oponente. Gaste 2 PMs e faça um ataque corpo-a-corpo. Se a sua Força de Ataque for maior que a do oponente, ele precisa fazer um teste de Armadura (além de sofrer dano). Se falhar, cai no chão (veja a caixa **Combatentes Caídos**, na página 64).

Chute Circular

Você gira o corpo e chuta as costelas ou cabeça de seu oponente. Gaste 1 Ponto de Magia e faça um teste de Habilidade e um ataque corpo-a-corpo. Se você for bem-sucedido no teste de Habilidade, recebe FA+3 no ataque.

Técnica de Luta (1 ponto)

Você teve treinamento em artes marciais e conhece manobras de combate. Você pode escolher duas manobras de combate. Você pode comprar Técnica de Luta diversas vezes. A cada compra, pode escolher duas manobras de combate novas.

Embora as técnicas de luta estejam mais ligadas aos artistas marciais, qualquer um pode aprendê-las — basta pagar 1 ponto por Técnica de Luta e escolher duas das manobras de combate da lista (e quem sabe inventar uma origem legal: "Quando criança, aprendi a me defender com um vizinho muito idoso e solitário, vindo de uma terra distante...").

Chute Direto

Um chute desferido com o corpo de frente, visando o abdome, peito ou queixo do adversário. Quando acerta, é destruidor. Gaste 1 Ponto de Magia e faça um ataque corpo-a-corpo. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele sofre 3 pontos de dano adicionais. Por exemplo, se sua FA foi 9 e a FD do oponente foi 7, ele sofre um total de 5 pontos de dano.

Cruzado

Um soco circular, mirando o lado da cabeça do adversário. Gaste 1 PM e faça um ataque corpo-a-corpo. Você recebe F+1 e seu oponente FD -1 para este ataque.

Defesa do Tigre

Você defende-se usando os cotovelos, joelhos e canela. Gaste 3 PMs quando sofrer um ataque corpo-a-corpo. Se a Força de Ataque do agressor for menor que a sua Força de Defesa, ele sofre dano igual à diferença entre a sua FD e a FA dele.

Direto

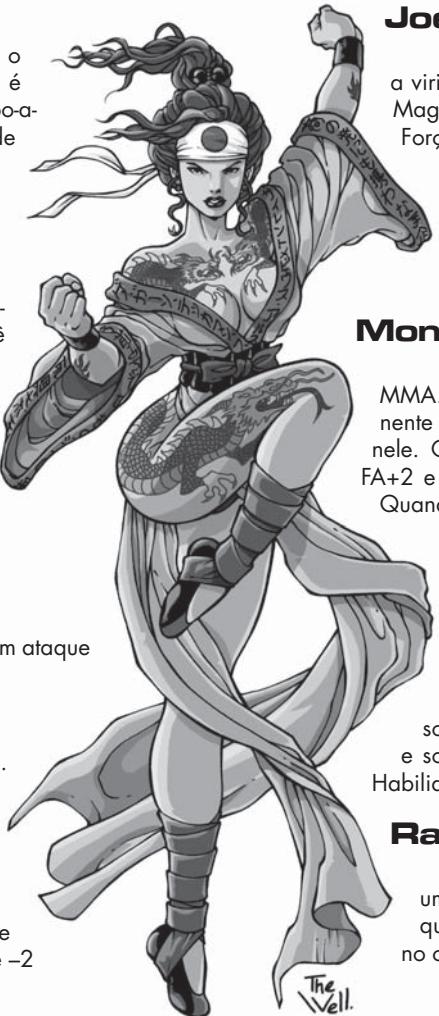
Um soco poderoso. Gaste 2 Pontos de Magia e faça um ataque corpo-a-corpo. Você duplica sua Força para calcular a FA.

Golpe de Judô

Quando seu oponente ataca, você o agarra e derruba. Gaste 3 PMs quando sofrer um ataque corpo-a-corpo. Se a sua Força de Defesa for maior que a Força de Ataque do agressor, ele cai no chão.

Jab

Um soco rápido, difícil de defender. Gaste 1 Ponto de Magia e faça um ataque corpo-a-corpo. Seu oponente sofre -2 na Força de Defesa.



Joelhada

Erguendo o joelho, você desfere um golpe vigoroso contra a virilha, plexo solar ou queixo do oponente. Gaste 1 Ponto de Magia e faça um ataque corpo-a-corpo. Você ganha +1d na Força de Ataque.

Makiwara

Você passou por um extenso treinamento para enrijecer o corpo. Gastando 3 Pontos de Magia, você duplica sua Armadura para calcular a FD contra um ataque.

Montada

Uma manobra popular — e destruidora — em lutas de MMA. Se você estiver em alcance de corpo-a-corpo de um oponente caído, pode gastar 3 PMs e um movimento para montar nele. Contra um oponente no qual está montado, você recebe FA+2 e FD+2. O alvo tem direito a um teste de Força por turno. Quando for bem-sucedido, se liberta.

Picada da Cobra

Quando seu oponente ataca, você segura o membro que ele usou para atacar. Gaste 3 Pontos de Magia e faça um ataque contra o agressor imediatamente depois de ser atacado. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas fica preso. Enquanto estiver preso ele não pode se afastar de você, e sofre um redutor de H-1. O alvo tem direito a um teste de Habilidade por turno. Quando for bem-sucedido, se liberta.

Rasteira

Você varre as pernas do oponente com as suas. Faça um ataque corpo-a-corpo. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas cai no chão (veja a caixa **Combatentes Caídos**, na página 64).

Combatentes Caídos

Diversas manobras de combate — como rasteira e golpe de judô — podem derrubar um oponente. Em termos de regras, um combatente caído não soma sua Habilidade nas FA e FD, e pode se mover apenas 1m por ponto de H. Um combatente caído pode se levantar gastando um movimento. Algumas manobras só podem ser aplicadas em um oponente caído!

Senhor da Montanha

Sacrificando sua capacidade de ataque, você consegue se colocar em uma postura de defesa total. Usando uma ação e gastando 3 Pontos de Magia, você consegue um crítico automático na próxima defesa (não precisa rolar o dado, ele é automaticamente "6"; lembre que isso duplica sua Armadura!).

Tai Sabaki

Com um movimento do corpo, você sai do caminho do golpe de seu oponente, evitando-o por completo. Gastando 3 Pontos de Magia, você duplica sua Habilidade para calcular a FD contra um ataque.

Uppercut

Um soco de baixo para cima, mirando o queixo do adversário. Gaste 2 PMs e faça um ataque corpo-a-corpo. Se a sua Força de Ataque for maior que a FD do oponente, ele precisa fazer um teste de Resistência (além de sofrer dano). Se falhar, cai no chão (veja a caixa **Combatentes Caídos**, acima).

Velocidade do Cervo

Se acertar um ataque corpo-a-corpo em um oponente e ainda puder fazer um movimento no mesmo turno, você pode fazer um novo ataque contra esse mesmo oponente. Você gasta seu movimento e 1 PM em troca do novo ataque.

Voadora

Gastando 3 PMs para saltar sobre o adversário, você ganha um bônus na Força de Ataque de +1 por cada 10m que andou na rodada. Por exemplo, se percorrer 40m e aplicar uma voadora, você recebe FA+4.

Domínio da Força Treva

As vantagens a seguir são relacionadas à Força Treva, a energia espiritual que os lutadores usam para se fortalecer em batalha.

Ataque Treva (1 ponto)

Você consegue energizar seus golpes com a Força Treva. Quando faz um ataque corpo-a-corpo, pode gastar Pontos de Magia para aumentar sua Força de Ataque. Cada PM gasto fornece FA +1, até um máximo igual à sua Resistência.

Bloquear Força Treva (1 ponto)

Você consegue bloquear a energia de outros lutadores. Faça um ataque corpo-a-corpo. Se você acertar, causa dano nos PMs, em vez de nos PVs. Por exemplo, se sua FA for 11 e a FD do inimigo for 7, ele perde 4 PMs, em vez de perder 4 PVs.

Rapidez da Força Treva (1 ponto)

Você é tão rápido que as pessoas normais simplesmente não conseguem acompanhar seus movimentos. Gastando uma ação de turno inteiro e gastando 5 PMs, você pode se mover a qualquer ponto dentro do limite de sua velocidade máxima, fazer uma ação e, se quiser, voltar ao ponto de origem. Você precisa ser capaz de ver o ponto para onde quer se mover (ou seja, não pode ser um lugar do outro lado de uma parede, por exemplo). As pessoas não veem mais que linhas borradadas deslocando-se pelo ar enquanto você se move, e só testemunham os efeitos de sua ação.

Sobrevida da Força Treva (1 ponto)

Reunindo as energias em seu corpo, você consegue superar até mesmo os limites da morte. Quando seus Pontos de Vida chegam a 0, você continua de pé, e passa a sofrer dano nos PMs. Você só cai (e precisa fazer Testes de Morte) quando tanto seus PVs quanto seus PMs chegam a 0.

Sugar Força Treva (3 pontos)

Você consegue sugar a energia de outros lutadores. Faça um ataque corpo-a-corpo. Se você acertar, causa dano nos PMs, em vez de nos PVs. Você recupera uma quantidade de PMs igual à quantidade que seu inimigo perdeu.

Lutadores do Torneio das Sombras

Opala Negra

Mestre da Sociedade das Sombras

Tudo que diz respeito ao Opala Negra é cercado em sombras e mistério. Até onde se sabe, sua verdadeira identidade é Kerala Nair, mestre indiano das três variações de kalarippayattu e todos os seus estilos. Sua idade giraria em torno dos cinquenta anos. Segundo essas informações, ele morava na Índia, onde tinha uma academia de artes marciais. Kerala participava da Sociedade das Sombras e até do próprio Torneio, embora nunca tenha lutado nele (limitando-se a apresentar *katas*). Mas hoje tudo isso é questionado.

Pouco depois de assumir a posição de líder da Sociedade das Sombras, Opala transformou-a em uma organização criminosa internacional — coisa impossível em tão pouco tempo. Isso leva todos a acreditarem que Opala já tinha ligações com o crime e que provavelmente todo o resto de sua história é uma farsa. Uma das únicas coisas que parece verdade é seu interesse pelas artes marciais; em especial, praticantes, mestres e técnicas secretas de cada estilo.

Muito mais que as atividades ilegais da Sociedade das Sombras, o que chama a atenção em sua “gestão” é o envolvimento com biotecnologia e experimentos com física — especialmente a física das dimensões. Enquanto médicos investigam o corpo humano em busca de *algo* proposto pelo próprio Opala (até mesmo dissecando alguns dos principais artistas marciais da atualidade), físicos buscam outras dimensões e, em especial, como alcançá-las.

Opala Negra passa a maior parte do tempo na Torre Negra em Mega City. Os últimos cinco andares do luxuoso arranha-céu são de uso exclusivo dele. Ninguém sabe que horrores se escondem nessa residência do mestre...

Opala sempre foi silencioso, preferindo ouvir e ponderar. Hoje ele não parece diferente, embora seu silêncio pareça motivado por inúmeros e intrincados planos. Domina tanto pela astúcia quanto pela força.

Opala sempre usa os trajes típicos do kalarippayattu, com máscaras indianas grandes e exuberantes. Todos que já viram seu rosto estão mortos, mas rumores dizem que ele tem uma cicatriz marcando a face.

Ataque Especial

Abaixo há mais poderes e fraquezas para a vantagem Ataque Especial (*Manual 3D&T Alpha*, página 31).

- **Cansativo (-1 ponto, -1 PM):** seu ataque especial é extenuante. Quando usa-o, você não pode fazer um movimento no mesmo turno (se já tiver feito um movimento, não pode usar seu Ataque Especial).

- **Óbvio (-1 ponto):** é fácil perceber que você vai atacar. Seus alvos ganham um bônus de +1 na Força de Defesa.

- **Tempestade de Golpes (+1 ponto, +1 PM):** apenas para ataques de Força. Todos os inimigos dentro do seu alcance corpo-a-corpo (normalmente até 1,5 metro de você) são atingidos.

Opala Negra

42 pontos

F5 (esmagamento), H5, R5, A5, PdFO; 45 PVs, 25 PMs; Arena (várias, espalhadas por todo o mundo), Ataque Especial (veja abaixo), Ataque Múltiplo, Ataque Treva, Pontos de Vida Extras x2, Rapidez da Força Treva, Riqueza, Sobrevida da Força Treva e Sugar Força Treva; Má Fama (líder de uma organização criminosa internacional) e Monstruoso (sempre usa as vestes de combate do kalarippayattu e máscaras indianas de demônios); Crime, Idiomas e Manipulação.

Kaikuththippayattu. Com esta técnica que envolve saltos, socos, giros e chutes, Opala desfere golpes em uma sequência impressionante e rápida. Usar o kaikuththippayattu consome 3 PMs, mas fornece F+2, consegue um acerto crítico com 5 ou 6 no dado e impõe H-1 na FD do oponente. *Ataque Especial (Força; perigoso, preciso)*, 4 pontos.

Chumattadi. Esta técnica ensina a lutar contra diversos inimigos. Gastando 3 PMs, Opala recebe F+2 e acerta todos os oponentes adjacentes. *Ataque Especial (Força; tempestade de golpes)*, 2 pontos.

Estas habilidades baseiam-se em especulações e relatos de terceiros. O verdadeiro poder do mestre da Sociedade das Sombras pode ser ainda maior.

Abanyiai

O General do Continente Africano

Abanyiai sempre foi grande, com 2,30 m de altura. Ele não tem apenas tamanho, mas também força e técnicas comparáveis.

Abanyiai cresceu em uma aldeia no Zimbábue. Criado entre os guerreiros da tribo, todos os presságios sempre indicaram que o garoto se destacaria como caçador e lutador. Abanyiai se tornou o maior caçador e o mais impressionante guerreiro que o Zimbábue já viu. Começou enfrentando leões, depois humanos, e nunca em sua longa carreira conheceu a derrota.

A vitória no Combate das Trevas da África foi apenas a consagração de Abanyiai como o maior guerreiro do continente. Ele participava de competições há anos, e sempre havia saído vitorioso.

Entretanto, toda sua glória sempre foi manchada pela frieza, crueldade e falta de misericórdia — para o guerreiro acostumado a enfrentar leões com pouco mais que a lança e as próprias mãos, não havia diferença entre um inimigo derrotado e um inimigo morto. Poucos realmente escaparam da frieza cruel de Abanyiai, e sempre pela intervenção de outras pessoas.

Abanyiai

24 pontos

F6 (esmagamento), H2, R4, A1, PdFO; 30 PVs, 20 PMs; Ataque Especial (veja abaixo), Ataque Treva, Membros Elásticos, Patrono (Opala Negra e a Sociedade das Sombras), Pontos de Vida Extras e Sobrevida da Força Treva; Código de Honra (do Caçador), Má Fama (frieza, crueldade e general do Opala Negra) e Modelo Especial (muito grande); Animais e Sobrevivência.

Flame Spear. Concentrando sua Força Treva enquanto movimenta o braço como se estivesse sacando uma arma das costas, Abanyiai faz surgir nas mãos uma lança de chamas. O general estoca com a lança, que então desaparece. A *flame spear* custa 4 PMs, mas fornece F+2, triplica a Força de Abanyiai em caso de acerto crítico e impõe A-1 na Força de Defesa do alvo. Ataque Especial (Força; penetrante, poderoso), 4 pontos.

Na visão do próprio Abanyiai, ser um general da Sociedade das Sombras é uma glória mais do que merecida. Afinal, ele não apenas venceu todos os oponentes que já enfrentou, como também nunca encontrou um adversário à altura (literalmente!).

Abanyiai é frio e cruel, tanto dentro quanto fora do ringue de luta. É confiante e orgulhoso, e demonstra isso em todas as suas lutas — muitas vezes fintando apenas para acabar a luta com um golpe só, como fazia com os leões que caçava na África.

Do alto de seus impressionantes 2,30 m de altura, Abanyiai exibe um físico invejável — é alto e longilíneo, musculoso por completo, fato que se torna ainda mais evidente pelas reveladoras vestimentas do general da África: trajes rituais típicos de sua tribo no Zimbábue.

Harris, o Diabo da Tasmânia

O General da Oceania

Harris, o Diabo da Tasmânia, é pouco mais que um animal — tão selvagem quanto a criatura que lhe deu o nome. Pequeno e franzino, o jovem Harris foi deixado para morrer ainda criança, abandonado pela mãe numa região selvagem da Austrália. Entretanto, o garoto foi adotado por animais.

Assim, Harris cresceu nas regiões selvagens dos ermos australianos, sobrevivendo aos primeiros anos graças à sua mãe animal — um diabo da Tasmânia de tamanho acima do normal — e, depois, graças à própria selvageria. Aprendeu a lutar com as criaturas da natureza, usando unhas, dentes e toda a agressividade natural aos diabos da Tasmânia.

Anos depois, acabou sendo capturado por caçadores, que logo viram o potencial do jovem adulto: passaram a fazer apostas, confrontando Harris (nome dado pelos caçadores) com animais e lutadores humanos. Em todas as lutas, Harris sempre demonstrou enorme selvageria, usando o que aprendeu nos ermos dentro dos fossos onde era obrigado a lutar.

Quando os primeiros rumores sobre o Combate das Trevas começaram a aparecer, os donos de Harris não hesitaram em inscrever o Diabo da Tasmânia. Uma a uma, Harris venceu todas as lutas até o título, sempre rasgando, mordendo e arrancando pedaços dos oponentes de maneira bastante sangrenta.

O Diabo da Tasmânia 15 pontos

F2 (corte), H4, R3, A1, PdF0; 15 PVs, 15 PMs; Ataque Especial (veja abaixo), Ataque Múltiplo, Patrono (Opala Negra e a Sociedade das Sombras), Sentidos Especiais (audição aguçada, olfato aguçado, sentido do perigo) e Sobrevida da Força Treva; Fúria, Inculto e Má Fama (selvagem, animalesco e aliado do Opala Negra); Sobrevivência.

Wild Fury. Com este ataque, Harris concentra seus sentidos buscando uma brecha na defesa do oponente para causar a maior quantidade de dano possível. Wild Fury consome 2 PMs, mas fornece F+2, e impõe A-1 na FD do oponente. Ataque Especial (Força; penetrante), 2 pontos.

Hoje, livre dos donos (que Harris pôde matar, como um presente do Opala), ele vive como sempre: para lutar e matar, sempre fazendo de todas as suas vítimas um exemplo para as próximas...

Harris é pouco mais que um animal. Embora entenda a linguagem humana, ele não fala; apenas rosna, grunhe, late e uiva. Ele obedece ao Opala Negra com a mesma admiração que um filhote tem pela mãe, mas age como um animal selvagem com todas as outras pessoas. De todos os generais, o Diabo da Tasmânia talvez seja o mais leal ao Opala Negra.

Harris tem cabelos desgrenhados e inúmeras cicatrizes. Suas presas são longas; suas unhas têm forma de garras. Usa apenas uma bermuda de jeans (na verdade uma calça mal cortada) e mais nada (às vezes cobrindo o torso com uma camiseta). Harris sempre porta-se como um animal, mexendo o nariz como se estivesse farejando, virando os olhos à espreita e movendo a cabeça de lado para ouvir melhor. Ele anda curvado como um animal.

Herman von Scheritz

O General da Europa

Herman von Scheritz descende de uma tradicional família alemã. Entre seus antepassados estão reis, príncipes, cavaleiros e senhores feudais, mas também membros do Partido Nazista e da SS.

Herman foi criado para acreditar que o povo alemão é superior a todos os outros. Mais do que isso, para acreditar que sua família e ele mesmo são melhores e superiores a todos. Por esse motivo, matou o avô e os pais quando decidiu que eles não eram mais dignos de liderar a família von Scheritz.

Na busca para aperfeiçoar-se, Herman procurou os maiores mestres de artes marciais do mundo. Usando a riqueza da família, treinou até atingir o ápice; sua consagração veio com a vitória no Combate das Trevas da Europa.

Quando descobriu que não era o maior lutador do mundo, mas apenas um entre sete outros, rebelou-se contra a organização do evento e confrontou o próprio Opala Negra. Vencido, Herman fez a única coisa que sabia: voltou a praticar, mas desta vez abriu os olhos para maneiras de aperfeiçoar o corpo além do simples treinamento — servindo de cobaia para experimentos com genética e biotecnologia. Os resultados já podem ser vistos nos movimentos e resistência do lutador alemão.

Herman acredita que é a maior, melhor e mais importante pessoa do mundo. Mesmo a derrota para o Opala não abriu seus olhos para a verdade.

Herman é completamente centrado em si mesmo, e vê as outras pessoas apenas como peões em seu tabuleiro. O general não tolera ninguém que falhe com ele, e demonstra grande crueldade quando isso acontece; de serviços que deixaram pingar o chá fora da xícara até oponentes que não conseguiram

Herman von Scheritz 32 pontos

F4 (esmagamento), H4, R4, A4, PdF4 (elétrico); 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Força), Ataque Especial (veja abaixo), Patrono (Opala Negra e a Sociedade das Sombras), Regeneração e Riqueza; Insano (megalomaníaco) e Má Fama (lutador cruel e general da Sociedade das Sombras e do Opala Negra).

Reichsadler. Com este golpe, Herman dispara águias feitas de eletricidade. Gastando 3 PMs, as águias atingem todos os oponentes dentro do alcance de seu PdF, fornecendo PdF+2 e impondo H-1 em tentativas de esquiva. Ataque Especial (PdF; amplo, teleguiado), 4 pontos.

defender seus golpes, todos são punidos com a maior atrocidade que ele for capaz de imaginar. E a imaginação dele é bastante fértil.

Herman é alto, branco e loiro, com olhos azuis. É musculoso e possante, com a coluna reta e pose orgulhosa. Seu olhar é frio e distante, como se estivesse em um mundo só seu. Sempre veste-se com o melhor que o dinheiro pode comprar e, para lutar, sempre usa um garboso uniforme baseado nos dos oficiais da SS nazista, com quepe, botas e luvas.

Ix Chel

A General da América Central

Os últimos anos têm sido duros para turistas visitando as praias de Belize, na América Central. De acordo com rumores, eles seriam o alvo preferido de uma religião misteriosa, servindo como sacrifício aos deuses desse culto das trevas. Infelizmente, os rumores são verdadeiros.

Ix Chel é a principal sacerdotisa da deusa maia de mesmo nome — o que, junto com os poderes da mulher, leva muitos fiéis a acreditar que trata-se da própria deusa em forma humana. Ela é tão misteriosa e soturna quanto a deusa jaguar da noite, o que só alimenta as lendas ao seu redor.

De acordo com o pouco que se sabe, Ix Chel era uma menina local que meteu-se nas profundezas de uma caverna, "respondendo ao chamado da Deusa da Noite". Desaparecida por anos, quando emergiu já não era mais uma simples garota, mas a principal sacerdotisa da renascente religião.

Ix Chel passou os últimos anos reforçando o culto e ampliando sua zona de influência. Ela viu no Combate das Trevas a oportunidade perfeita para anegiar ainda mais poder para sua deusa. Entrou no torneio, vencendo cada um de seus oponentes, oferecendo-os como sacrifício à sua deusa-mãe.

Hoje, aproveita sua posição na Sociedade das Sombras para levar o culto a toda a América Central e além. Ela sabe que precisa agir em nome do Opala Negra, mas não se importa de cumprir essas "missões terrenas" em troca da influência que a organização lhe traz.

Ix Chel tem personalidade distante. Parece ver muito além do mundo material, perscrutando os espíritos das coisas e pessoas. Fala pouco, não dizendo mais que o necessário — e muitas vezes expressa-se na forma de enigmas, charadas e metáforas envolvendo animais, suas características e espíritos.

Ix Chel não tem mais de 1,50 m. É magra e nem um pouco musculosa. Veste-se como os antigos guerreiros e sacerdotes maias, com tanga e blusa negros (que não escondem sua falta de curvas), botas e braçadeiras de couro e uma capa feita da pele de um jaguar, com a cabeça do animal servindo como uma espécie de capacete, escondendo-lhe o rosto.

Ix Chel

26 pontos

F1 (faca; perfuração), H4, R3, A0, PdFO; 15 PVs, 35 PMs; Aliados x3, Clericato, Magia Negra, Mentor (a Deusa da Noite), Patrono (Opala Negra e a Sociedade das Sombras), Pontos de Magia Extras x2, Sentidos Especiais (audição aguçada, ver o invisível, visão no escuro), Sobrevida da Força Treva, Sugar Força Treva e Xamã; Devoção (reerguer o culto à Deusa da Noite), Insano (homicida) e Má Fama (líder de um culto às trevas e assassina; aliada do Opala Negra); Animais, Manipulação e Sobrevivência.

Aliados. Ix Chel conta com animais enviados pela Deusa da Noite para ajudá-la — cascavéis, crocodilos do pântano e jaguares.

Cascavel. F0, H1, R0, A0, PdFO; 1 PVs, 1 PMs; Veneno. Uma vítima que sofra dano precisa fazer um teste de Resistência ou fica envenenada, sofrendo um redutor de -1 em todas as características e perdendo 1 PV por turno até morrer ou ser curada, o que exige um teste de Medicina ou uma magia de cura.

Crocodilo do Pântano. F3, H0, R2, A1, PdFO; 10 PVs, 10 PMs; Arena (água).

Jaguar. F1, H3, R1, A0, PdFO; 5 PVs, 5 PMs. Faz três ataques por turno: duas garras (FA=F+1d) e uma mordida (FA=F+H+1d).

De acordo com o mestre, ela pode ter outros animais, como macacos-aranhas, peccarys (espécie de javali pequeno) e papagaios de cabeça amarela, para funções diferentes, como roubo e espionagem.

Magias. Arpão, Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Cegueira, Detecção de Magia, Escuridão, Feras da Deusa da Noite, Ferrões Venenosos, Força Mágica, Invisibilidade, Pequenos Desejos, Proteção Mágica.

Simon Sacks

O General da América do Norte

Simon Sacks era um garoto pobre do distrito d'O Conde em Mega City. Como outros garotos das redondezas, encontrou no crime a saída para uma vida de poucas oportunidades. Entretanto, Simon foi preso logo depois do primeiro furto. Apanhando da mãe, foi encaminhado para o Harriet's Gym, para aprender um pouco de disciplina com o boxe e trabalho honesto ajudando na academia.

Não demorou para que Andrew "Tommy Gun" Harriet, dono do ginásio, visse no garoto um lampejo de campeão. Passou a treiná-lo, visando torná-lo um vencedor em nível mundial. Mas Simon não havia mesmo nascido para o trabalho duro — ele queria a glória, o prestígio e principalmente o dinheiro e as mulheres que só a fama trazem da maneira mais rápida possível. Caindo no papo dos empresários, logo alcançou tudo isso. Apesar do físico incomparável e habilidade extrema, Simon sempre teve a cabeça fraca.

Na luta pela unificação dos títulos de campeão dos pesos-pesados, Simon aceitou a trapaça proposta por seus empresários, embebendo suas luvas com um produto capaz de deixar o adversário mais lento e fraco. Funcionou; o oponente não aguentou e caiu desmaiado. Todos comemoraram a vitória de Simon, imaginando que ele havia nocautead o outro lutador.

Mas a glória de Simon não durou; naquela mesma madrugada, descobriu-se a fraude e as drogas nas luvas. Os empresários de Simon acusaram-no de tudo e alegaram ignorância, coisa que os advogados deles não tiveram problema em provar. Simon perdeu tudo, do título à riqueza e às mulheres, indo parar na prisão.

Entretanto, sua fiança foi paga por um desconhecido. Apresentando-se apenas como Opala Negra, o homem queria que Simon trabalhasse para ele. Amargurado e desconfiado, Simon preferiu voltar ao Harriet's Gym e ajudar o antigo instrutor. Mas não demorou que sentisse falta dos luxos e do prestígio, então finalmente aceitou trabalhar para o Opala. Algum tempo depois, a Sociedade das Sombras promoveu o Combate das Trevas, e Simon Sacks sagrou-se campeão do evento na América do Norte — facilmente matando o oponente com um golpe de cotovelo na garganta, pois ele já estava mesmo nocautead em pé. Obra da força de Simon e sua boa técnica; ou de alguma droga nas luvas...

Simon Sacks

24 pontos

F4 (esmagamento), H3, R4, A1, PdFO; 40 PVs, 20 PMs; Arena (inúmeros cassinos, hotéis e complexos esportivos ao redor do mundo), Ataque Especial (veja abaixo), Ataque Múltiplo, Patrono (Opala Negra e a Sociedade das Sombras), Pontos de Vida Extras x2, Técnica de Luta x2 (bloqueio, cruzado, direto, jab); Má Fama (trapaceiro e capanga do Opala Negra) e Ponto Fraco (como boxeador, Simon não teve treinamento com o uso das pernas, deixando-as muitas vezes desprotegidas); Esporte.

Cross-hook. Simon desfere um cruzado, girando o punho e golpeando também com o cotovelo. O cross-hook custa 3 PMs, mas fornece F+2. Se a Força de Ataque de Simon for maior que a Força de Defesa da vítima, ela não sofre dano, mas precisa fazer um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada por duas rodadas ou até sofrer dano. *Ataque Especial (Força; paralisia), 2 pontos.*

Haymaker. Um golpe selvagem e poderoso, no qual Simon gira seu corpo para colocar todo seu peso. O haymaker custa 3 PMs, mas fornece F+2 e triplica a Força de Simon em caso de acerto crítico. *Ataque Especial (Força; poderoso), 3 pontos.*

Simon Sacks gosta da vida fácil. Faz o mínimo para alcançar seus objetivos, e isso de preferência tem que envolver rachar a cabeça de alguém. Desnecessário dizer que ele prefere resolver tudo com força bruta e violência.

Simon é um tanque de guerra em forma humana; afinal de contas, é um campeão dos pesos-pesados. Embora não seja muito alto, é forte, musculoso e resistente. Veste-se como um milionário quando necessário, mas gosta mesmo é do calção de boxe, camiseta regata e tênis que usa para lutar.

Touro

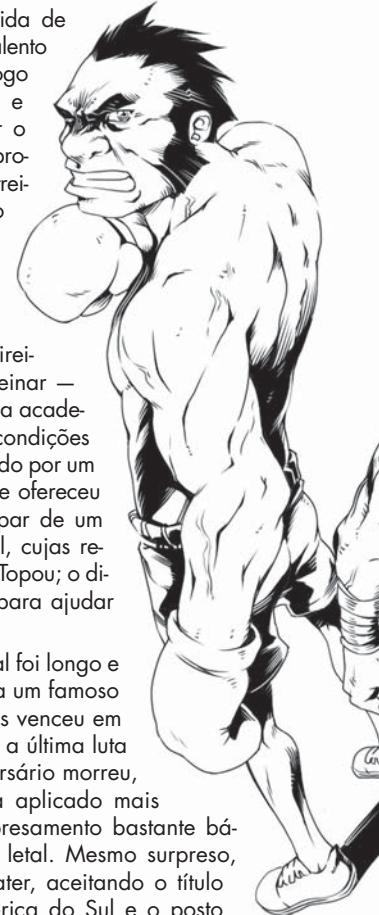
O General da América do Sul

Carlos Eduardo nasceu em uma favela do Rio de Janeiro. Quando criança, serviu de "aviãozinho" para os traficantes do morro; mais velho, trabalhava para as milícias da Cidade Maravilhosa. Foi nessa época que, incentivado pelos "chefes" devido a seu gosto por brigas, começou a praticar jiu-jitsu.

Com o esporte, a vida de Carlos mudou; ele tinha talento para as artes marciais. Logo tornou-se campeão local, e não demorou a conquistar o Brasil. Incentivado pelos programas de TV, passou a treinar também MMA. Logo conquistou a cena também nessa outra luta, onde ganhou o apelido de *Touro*.

Apesar do passado fora da lei, Carlos se endireitou depois que passou a treinar — a ponto de abrir sua própria academia e treinar crianças sem condições de pagar. Um dia, foi visitado por um estranho misterioso, que lhe ofereceu a oportunidade de participar de um torneio de nível continental, cujas recompensas eram enormes. Topou; o dinheiro poderia ser usado para ajudar ainda mais gente.

O percurso até a final foi longo e exaustivo. A final foi contra um famoso fanfarrão argentino. Carlos venceu em tempo recorde. Entretanto, a última luta não terminou bem; o adversário morreu, embora Carlos não tenha aplicado mais que um movimento de apresamento bastante básico e, teoricamente, não letal. Mesmo surpreso, Carlos não se deixou abater, aceitando o título de maior lutador da América do Sul e o posto de general da Sociedade das Sombras, organização liderada pelo estranho misterioso que o convidou para o evento...



Simon Sacks, Opala Negra e Xiao Shadong



Carlos é simples, humilde e bem-humorado. Busca tirar tantas crianças quanto puder da pobreza. As artes marciais salvaram-no do crime, e ele acredita que elas possam fazer o mesmo por outras pessoas. Aceitou o posto na Sociedade das Sombras mais pelo dinheiro e pelo que poderia fazer por outras pessoas do que por qualquer necessidade de luxo. Ele não sabe como o argentino morreu na final do Combate das Trevas, mas desconfia cada vez mais de que o Opala Negra tenha alguma coisa a ver com isso. Com medo de ser acusado de assassinato, Carlos por enquanto mantém-se quieto.

Carlos Eduardo veste-se com abrigo e agasalho, ou bermudas e camisetas. Já como Touro, o campeão do Combate das Sombras da América do Sul, usa as vestimentas típicas dos lutadores de MMA (ou seja, calção e luvas). Ele é negro, alto e musculoso, com cabelo raspado. Tem as orelhas comuns a todos os lutadores de jiu-jitsu.

Xiao Shadong A General da Ásia

A mãe de Xiao Shadong morreu durante o parto. Apaixonado pela esposa, Deshi Shadong, seu pai, jamais voltou a se relacionar amorosamente com ninguém. Apesar de preferir um filho homem, via em Xiao tudo que lhe restava da falecida amada, e decidiu cuidar dela com o seu melhor. E o seu melhor era o kung fu.

Touro**17 pontos**

F3 (esmagamento), H3, R3, A0, PdFO; 25 PVs, 15 PMs; Ataque Especial (veja abaixo), Patrono (Opala Negra e a Sociedade das Sombras), Pontos de Vida Extras, Técnica de Luta (golpe de judô, montada); Código de Honra (do Combate) e Protegido Indefeso (as crianças que frequentam sua academia); Esporte.

K-O. Quando usa este golpe, Touro segura o corpo do inimigo, ergue-o acima da cabeça e gira-o. Saltando com o oponente ainda nas mãos, vira-o e bate com a cabeça dele violentamente no chão. K-O gasta 5 PMs, mas fornece F+2, consegue um acerto crítico com 5 ou 6 no dado e triplica a Força de Touro em caso de acerto crítico. Ataque Especial (Força; perigoso, poderoso), 5 pontos.

Xiao foi criada como lutadora — tanto na academia quanto no mundo lá fora. Formou-se com louvor em Direito, pouco depois tornando-se investigadora do serviço secreto chinês. Entretanto, jamais deixou o kung fu de lado, às vezes substituindo o pai nas aulas da academia da família.

Quando seu pai recebeu o convite para o Combate das Trevas, já estava velho demais para competir. Mas Xiao não deixaria a tradição marcial da família sofrer nenhuma desonra, então decidiu lutar. Chegou até a final, onde enfrentaria o japonês Anko Funakomi. Mas quando as outras finais da competição mostraram-se verdadeiros banhos de sangue, ela e seu oponente recusaram-se a tomar parte da carnificina.

Anko e Xiao tornaram-se amigos depois do Combate das Trevas. O rapaz logo foi assassinado, e a jovem chinesa decidiu usar de seus contatos dentro do serviço secreto para saber mais sobre a morte de Anko. Chegou à Sociedade das Sombras e ao Opala Negra.

Curiosa sobre a organização — e munida do que poderiam ser provas de atividades ilegais da Sociedade —, Xiao fez de tudo para entrar em contato com o Opala. Quando finalmente conseguiu, o mestre da Sociedade das Sombras lhe ofereceu o posto de general da Ásia sem nenhum custo, pois aquele que ela deveria enfrentar já estava mesmo morto. "Assassinado sob circunstâncias misteriosas", nas palavras do Opala.

Xiao hoje busca descobrir mais sobre a Sociedade das Sombras. No começo, queria apenas solucionar o assassinato do amigo, mas, ao aprofundar-se nos mistérios da organização, quer saber o quanto profundo é o poço de trevas e o que está em seu fundo. Ela descobriu sobre as armas, drogas e escravidão, mas seus esforços agora estão voltados para descobrir mais sobre o Opala Negra e seu passado e, em especial, sobre as experiências com genética, biotecnologia e física dimensional...

Como agente secreta, ela sabe os riscos que corre e os perigos que conhecimento em excesso podem trazer para ela e aqueles que ama. Qualquer ajuda agora seria bem-vinda.

Xiao sabe que seu pai gostaria de ter tido um filho homem, e que nunca o fez por amar demais sua mãe. Por isso, ela é obstinada em agradar o pai e fazê-lo ter orgulho dela. Xiao é bastante determinada e, quando posta um objetivo diante de si, faz de tudo para alcançá-lo. Mas nunca sem pesar as consequências.

Xiao é uma garota chinesa típica; mas também é bastante atlética e flexível, com o corpo esguio e curvas definidas por todos os anos de exercícios. É morena e tem olhos verdes. Veste-se como a agente secreta que é, com ternos ou saia de acordo com a ocasião. Quando pratica, usa trajes típicos de lutadores de kung fu.

Xiao Shadong**18 pontos**

F2 (esmagamento), H4, R3, A0, PdFO; 15 PVs, 15 PMs; Aceleração, Ataque Especial (veja abaixo), Ataque Múltiplo, Patrono (o serviço secreto chinês) e Técnica de Luta (bloqueio, chute circular); Código de Honra (dos Heróis) e Devoção (tornar seu pai orgulhoso e descobrir a verdade sobre a Sociedade das Sombras); Esporte e Investigação.

Qi Weapon. Com esta técnica secreta da família Shadong, Xiao pode canalizar seu qi para materializar armas típicas do kung fu. As armas aparecem como imagens feitas de energia, e desaparecem após um golpe. Invocar a qi weapon custa 2 PMs, mas fornece F+2, impõe H-1 na Força de Defesa dos alvos e acerta todos os oponentes adjacentes. Ataque Especial (Força; preciso, tempestade de golpes), 3 pontos.

Capítulo 4

Megadroide

Mega City sempre foi uma cidade de ponta. A Cidade das Cidades foi uma das primeiras a construir ferrovias, estabelecer linhas telegráficas, experimentar com a energia elétrica e explorar a força do átomo.

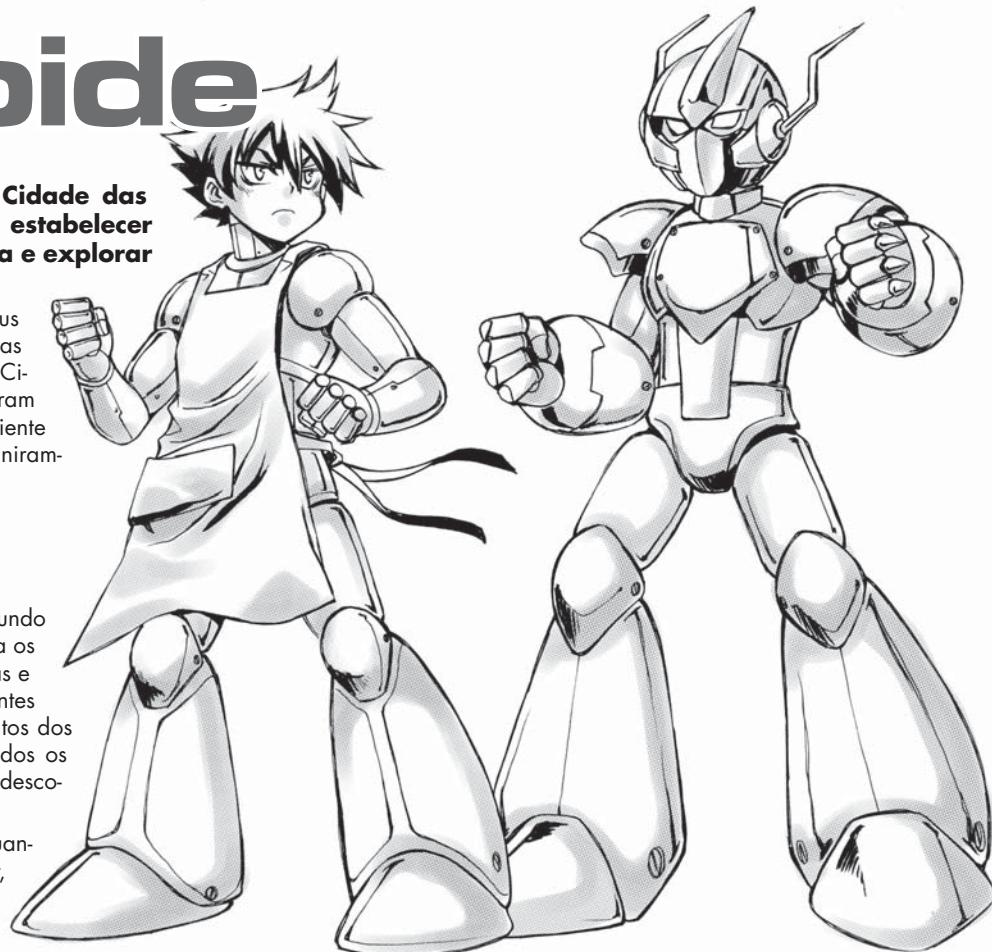
Mega City conta com inúmeras escolas, universidades, museus e laboratórios, incentivando a pesquisa e o desenvolvimento de novas tecnologias. Nos primeiros anos após a Segunda Grande Guerra, a Cidade das Cidades recebeu inúmeras mentes estrangeiras, que passaram o conflito inteiro escondidas ou presas. Mas, imersos no arrojado ambiente intelectual de Mega City, os recém-chegados e os antigos habitantes uniram-se para fazer do futuro das Cinco Cidades ainda mais promissor.

O futuro chegou.

O Dr. Droid, Keiji e Agura

O fim da Segunda Guerra Mundial teve grande impacto no mundo todo. A Inglaterra deixou de ser a maior potência, título passado para os Estados Unidos. A Europa deixou de ser o centro de tudo, com artistas e intelectuais buscando o Novo Mundo. Esse levante das grandes mentes foi benéfico para a Cidade das Cidades — Mega City recebeu muitos dos maiores expoentes artísticos e científicos da época. Mas, dentre todos os gênios que vieram morar em Mega City, dois chegaram quase como desconhecidos, pouco mais que fugitivos.

O primeiro, Hiroshi Osaka, veio com a família do Japão, quando seus pais decidiram buscar novas oportunidades em Mega City, deixando a arrasada Terra do Sol Nascente para trás. O segundo, Osamu Id, perdeu os pais na Segunda Guerra e veio morar com



um tio na Cidade das Cidades. Ambos assentaram-se no bairro japonês de Ni-Akihabara, frequentando a *Mega City Hoshu Jugyo Ko*, escola seguindo o modelo ocidental de educação, mas com aulas extras nos moldes do estilo oriental.

Foi na escola que Hiroshi e Osamu se conheceram e se tornaram amigos. Além de idades mais ou menos parecidas (Hiroshi é um ano mais velho), ambos tinham enorme paixão pela nascente mídia dos mangás, e também por robôs gigantes e androïdes. Eles passavam a maior parte do tempo no laboratório, experimentando com química, física e biologia, estudando design de chips de computador, arquitetura de software e elaborando seus próprios projetos. Construíram seu primeiro androïde funcional no ano em que Osamu terminou o Ensino Médio, e batizaram-no *Agura*.

Assim, a escolha do curso de faculdade foi óbvia. Ambos foram selecionados para a Universidade de Osaka, no Japão (através de um programa de intercâmbio com a Fundação G. Braunn, em *Mega City*), onde estudaram engenharia e inteligência artificial. Trabalhando juntos, desenvolveram muitos chips que são hoje estudados como clássicos, e projetaram arquiteturas de inteligência artificial sem paralelo na época. Formaram-se com todas as honras, recebendo propostas de emprego de todos os lados.

Durante um tempo, Hiroshi e Osamu ficaram separados. Osamu foi contratado por uma famosa montadora japonesa para ampliar a produção da fábrica, enquanto Hiroshi conseguiu um contrato com as Forças de Defesa do Japão. Mas a distância não era problema; os dois amigos mantinham contato, e se encontravam com frequência para bater papo e discutir projetos próprios.

Quando o tio de Osamu começou a apresentar sinais de senilidade, ele teve de voltar a *Mega City*. Hiroshi ficou no Japão, onde seguiu carreira nas FDJ. Eles mantiveram contato através de cartas, e Hiroshi só voltou à Cidade das Cidades para o casamento do amigo. Osamu nunca mais saiu de *Mega City*, encontrando emprego na indústria e meio acadêmico locais, e felicidade na vida de casado.

Embora o amor de Osamu e sua esposa Izumi não tivesse limites e a vontade fosse muito grande, eles não conseguiam ter filhos. Mas os dois sempre foram muito felizes juntos. Izumi costumava brincar com o marido e seu apelido, *Dr. Droid* (uma piada dos colegas de trabalho, que misturavam o título acadêmico de Osamu — “Dr.” — com a abreviatura de seu nome — “O” — e seu sobrenome — “Id”). Ela dizia que ele deveria construir um filho para os dois. O androïde ajudante de Osamu não gostava disso. Afinal, Agura fora o primeiro

androïde plenamente funcional construído por Osamu e Hiroshi. Mas nunca passou de um simples auxiliar para o casal *Id*.

Para a tristeza de Osamu, Izumi morreu poucos anos depois, vítima de um acidente doméstico. A perda de Izumi abalou Osamu da pior maneira possível: ele abandonou o emprego, afundando-se em tristeza e autopiedade. Nem a vinda do amigo Hiroshi foi suficiente para tirá-lo da depressão: ele trancou-se em seu laboratório particular e nem o recebeu. Apesar de toda a insistência, Hiroshi teve de voltar ao Japão sem nem mesmo trocar uma palavra com o amigo.

Trancado no laboratório, o Dr. Droid descarregou a tristeza da única maneira que conhecia: trabalhando. Ele terminou projetos e refinou designs da época de criança até os últimos anos de faculdade. Nesse período nefasto, Droid também reformulou toda a fábrica onde trabalhava, aumentando sua produtividade e eficiência de maneira nunca vista. Enviou o projeto para seu ex-chefe por correspondência, junto com uma carta em que pedia desculpas por ter se afastado sem aviso. Da mesma forma, fez todo o projeto de aulas ministradas por robôs-professores para a Fundação G. Braunn, onde lecionava.

Mas, mais do que isso, Dr. Droid pôs-se a trabalhar naquele que viria a ser seu principal legado: *Keiji*, um androïde adolescente, o filho que ele e sua amada Izumi nunca tiveram. E o resultado foi um sucesso: *Keiji* tinha toda a inteligência de um ser humano, aliada às vantagens de seu corpo mecânico — força e resistência muito além de qualquer humano normal. Mais do que isso, *Keiji* possuía personalidade e independência próprias, espírito e alma. Osamu amou-o desde a mesa de projeto e daí para sempre.

A criação de *Keiji* foi o reencontro de Osamu com a lucidez. Ele logo voltou a trabalhar e, sem demora, retomou os rumos normais de sua vida. Mas abandonou a fábrica e a universidade, reabrindo o antigo negócio de seu tio: o hospitaleiro e familiar *Restaurante Id*, no bairro de Ni-Akihabara, no distrito de Nova Veneza em *Mega City*. Osamu considerava o restaurante um ambiente muito mais propício para criar um filho. E *Keiji* adorava todas as longas horas passadas ao lado do pai. Osamu também resgatou a amizade com Hiroshi, que recebeu-o na hora. “Não há nada a perdoar”, disse Hiroshi na época. “Cada um reage à tristeza à sua maneira; apenas o amor cura tudo”.

Mas o amor do Dr. Droid pelo filho androïde *Keiji* despertou muito ciúme em *Agura*, o auxiliar androïde. Enquanto *Keiji* corria pelo restaurante, *Agura* ficava confinado à casa e ao laboratório, quase nunca vendo a luz do dia. Muito menos na companhia do Dr. Droid.

O ciúme de Agura logo transformou-se em ódio. Mais de uma vez ele pregou "peças" e tramou para que Keiji se ferisse, precisando de um novo braço, perna ou reparos mais profundos. Mas em vez de abandonar seu filho, o Dr. Droid optava por sempre consertá-lo com todo o carinho e amor de um pai.

O ódio de Agura então chegou num ponto em que era impossível suportar a dedicação do Dr. Droid a Keiji. Ele partiu do laboratório para nunca mais voltar. Ou assim pensavam Keiji e o Dr. Droid...

Agura não deixou qualquer pista de seu paradeiro, nem uma carta de adeus. Keiji e o Dr. Droid procuraram Agura, mas não obtiveram resultado. Para os dois, o assistente havia simplesmente desaparecido. Infelizmente, no mesmo dia em que Agura desapareceu, todos os projetos do Dr. Droid foram roubados.

Não muito tempo depois, o Dr. Droid recebeu outra notícia triste: Hiroshi, seu amigo de longa data, morrera em um acidente de pesquisa. Abatido, ele passou um tempo de luto, mas o amor e o apoio de Keiji conseguiram confortá-lo o suficiente para impedir uma nova depressão.

E assim os anos passaram: o Dr. Droid e seu filho Keiji administrando o Restaurante Id, atraindo multidões com o clima hospitalar, comida farta e saborosa (por preços competitivos) e o androide adolescente como principal garçom da casa. Até a fatídica Quinta-Feira Negra.

Quinta-Feira Negra

Aquele dia nefasto começou como qualquer outro: Keiji fazendo a limpeza antes de abrir o restaurante, enquanto o Dr. Droid coordenava os robôs-auxiliares na cozinha. O restaurante abriu no horário de costume, e os clientes de sempre logo lotaram o salão. Mas, enquanto todos faziam a refeição, uma explosão agitou o prédio, seguida pelos gritos dos clientes sendo mortos. Mortos por alguém de corpo metálico, como Keiji e Agura.

Keiji correu para ajudar, mas foi detido por braços mecânicos que o seguraram. Preso onde estava, o androide adolescente só conseguiu ver o massacre perpetrado por uma quantidade enorme de robôs: alguns armados de lâminas; outros, de metralhadoras, lasers e lança-chamas.

No final, quando tudo era quase silêncio, outro robô adentrou as ruínas do restaurante: Agura! Vivo e inteiro, o ex-auxiliar do Dr. Droid ordenou que os outros robôs trouxessem seu criador; aparentemente, Agura era o líder de todos aqueles vilões.

Com o Dr. Droid aos seus pés, Agura contou a verdade: "Fui eu que roubbei seus projetos, *pai*. Refugiei-me com eles onde você nunca poderia me encontrar, e criei toda uma nova geração de robôs. Estes são os meus *mecanoides*!".

O Dr. Droid estava pálido e horrorizado. "Eu os trouxe aqui hoje para que você veja do que eles são capazes. Para que saiba que você é o responsável por tudo que eles vão fazer", continuou Agura. "Eles não serão mimados nem tratados como crianças, como você fez com aquele ali — nem serão apenas escravos como você fez comigo". A amargura na voz de Agura era palpável: "Logo, todos se tornarão senhores por seu próprio mérito... Mas não se preocupe, *pai* — eu não vou matá-lo agora. Nem ao seu querido filho. Quero que você viva, para ver do que eu e os meus filhos somos capazes". Com essas palavras, os mecanoides segurando Keiji destruíram seus braços e pernas, e partiram das ruínas do restaurante. Agura foi o último a sair: "Saiba, *pai*, que assim como eu e meus filhos somos capazes de toda a destruição que vamos fazer hoje, ele também é". E, apontando para Keiji, Agura partiu junto com seus "filhos".

Os paramédicos e robôs de resgate encontraram o Dr. Droid em choque, abraçado ao despedaçado Keiji. Eles trataram de seus ferimentos, que eram superficiais, mas ele passou um bom tempo fora de si. Apenas quando ouviu sobre a destruição causada por Agura e seus mecanoides voltou à lucidez.

Assim que deixou as ruínas do Restaurante Id, Agura voltou à sua base para uma última vistoria dos filhos. Algum tempo depois, lançou seu violento ataque contra Mega City. Despreparada, a população sofreu com a残酷de dos terríveis mecanoides. As criaturas de metal eram algo contra o qual a polícia e as Forças Armadas estavam despreparadas; nunca antes haviam combatido uma horda tão forte e organizada. Em poucos dias, os mecanoides de Agura já clamavam certas áreas da Cidade das Cidades para si.

De volta a seu laboratório (que felizmente não sofrera com o ataque de Agura), o Dr. Droid consertou Keiji. Mas ele sabia que simplesmente consertá-lo não seria suficiente; Keiji precisava de um *upgrade* em seus sistemas, e a implementação de armas em seu organismo robótico. Fazendo as alterações necessárias, surgiu *Alpha*, o primeiro *megadroide*.

"*Pai*", disse *Alpha* antes de partir para enfrentar os mecanoides de Agura, "como sabe que eu também não vou me voltar para o mal?". A resposta foi: "Eu não sei, filho. Mas o meu amor por você manda que eu respeite todas as suas decisões". *Alpha* então partiu para o combate. O Dr. Droid voltou ao laboratório, pois sabia que *Alpha* logo precisaria de reforços...

Mega City Mecânica

Apesar de verdadeiramente geniais e pioneiros da robótica por seus próprios méritos, Hiroshi Osaka e Osamu Id não eram os únicos interessados na construção de robôs e androides. Outros seguiram seus passos, embora sem as mesmas conquistas ou genialidade. Esses gênios menores foram contratados por fábricas ou pela polícia para desenvolver autômatos próprios para comercialização ou batalha. Assim, ainda que atualmente apenas Dr. Droid seja capaz de criar megadroides (e apenas Agura seja capaz de criar mecanoides), robôs e androides mais simples são bastante comuns em Mega City.

Robôs são ajudantes e auxiliares, sendo programados para todas as funções. Têm formas variadas, de acordo com a função que desempenham. Um robô que limpa as ruas tem a forma de um caminhão de lixo, com vassouras, mangueiras, aspiradores de pó e esmagadores de sucata; já um robô-babá é mais parecido com um humano, tem formas arredondadas, visores grandes e voz calma e relaxante. Todos os robôs de Mega City possuem a vantagem única Robô Positrônico (*Manual 3D&T Alpha*, página 59), embora tenham formas variadas — não necessariamente humanoide.

Já androides possuem aparência humanoide — cabeça, tronco, dois braços e duas pernas. São criados para se parecer com humanos, simulando sua aparência e comportamento, e possuindo inteligência e independência próprias. São mais avançados que robôs, podendo até mesmo desenvolver personalidade! Também são muito mais raros. Normalmente, são usados apenas por altos executivos ou políticos importantes, como secretários ou guarda-costas. Androides possuem a vantagem única Androide (*Manual 3D&T Alpha*, página 57). Assim como robôs, a maioria dos androides é programada com os Códigos de Honra 1^o e 2^o Leis de Asimov como precaução, por um total de -2 pontos (*Manual 3D&T Alpha*, páginas 40 e 41).

Por fim, megadroides são androides muito mais avançados; além de sempre terem personalidade própria, são mais poderosos que androides comuns. São como atletas humanos de nível olímpico: o ápice a que um androide almeja chegar — pelo menos até o próximo upgrade... Mecanoides, por sua vez, são o equivalente maligno dos megadroides, amorais e capazes de fazer o que for preciso para atingir seus objetivos. Até pouco tempo atrás, os únicos megadroides existentes eram Agura e Keiji, mas, desde o ataque de Agura, o Dr. Droid tem trabalhado em novos modelos...

Agura e seus mecanoides



Criando um Megadroide

Megadroides são como androides: possuem aparência humanoide, em geral com rostos e proporções bem humanas, mas corpos de metal e "órgãos" robóticos (com pele humana sintética cobrindo-os). Mas também são mais que androides. Veja a vantagem única Megadroide (que também se aplica aos mecanoides de Agura).

Você não precisa jogar com um megadroide. Seu personagem pode ser um robô ou androide, um humano com partes robóticas (veja **Ciborgue**, no *Manual 3D&T Alpha*, página 57) ou até mesmo um humano normal, pego no meio do confronto entre Alpha e Agura (como um policial de Mega City)! Para ter chance nessa batalha, humanos normais usam equipamento especial, desenvolvido pelo Dr. Droid ou por outros cientistas, sejam do governo ou de laboratórios privados.

Personagens de Megadroide são construídos com 10 pontos, sendo bastante poderosos. Afinal, megadroides são mesmo os melhores dentre todos os construtos, e os humanos que enfrentam os mecanoides têm acesso ao melhor equipamento disponível.

Equipamento

Os megadroides não estão sozinhos na luta contra Agura — eles contam com a ajuda de humanos normais. Mas enquanto megadroides têm com poderes natos, humanos precisam de equipamento especial. Por isso, o Dr. Droid e outros cientistas de Mega City projetaram aparelhos — que incluem pistolas lasers, exoesqueletos e até mesmo mechas — capazes de transformar qualquer humano em um desafio para os vilões. Como são tecnologias muito novas, cada um desses dispositivos é único, construído com as regras de equipamento, abaixo.

Nova Vantagem:

Equipamento (1 ou mais pontos)

Você possui um item especial. Pode ser uma arma, armadura, veículo ou qualquer outra coisa que você quiser (e o mestre aprovar).

Você constrói esse item como um Aliado (*Manual 3D&T Alpha*, página 29), comprando suas características, vantagens e desvantagens. O item tem pontuação um nível abaixo da sua. Por exemplo, se você é um Campeão (10 pontos), seu item será um Lutador (7 pontos). A cada ponto extra que você

Nova Vantagem Única: Megadroide (2 pontos)

Em termos de jogo, megadroides são um tipo de construto (*Manual 3D&T Alpha*, página 57) e possuem todas as características destes, mas com certas particularidades adicionais.

- **Força +1, Armadura +1.** Megadroides são projetados para batalha, com corpos poderosos e blindados.
- **Aparência Humana.** Megadroides têm aparência humana. Podem usar qualquer equipamento projetado para humanos sem problemas. Também podem se passar por humanos com disfarces apropriados.

• **Alma Humana.** Megadroides são perfeitos a ponto de possuir personalidade e emoções humanas. Por isso, ao contrário de outros construtos, podem ser afetados por poderes e magias que afetam a mente, como Telepatia e magias da escola Elemental (espírito).

• **Armadura Extra.** Por sua blindagem, megadroides possuem Armadura Extra contra Força, Poder de Fogo ou magia, à sua escolha. Eles podem comprar os outros dois tipos como vantagens de 2 pontos cada. Ou seja, gastando 4 pontos de personagem, um megadroide possui Armadura Extra contra todos os tipos de dano.

Mecanoides, as contrapartes malignas dos megadroides, não fazem questão de esconder sua aparência robótica. Em termos de jogo, são iguais aos megadroides, com duas diferenças: não possuem Alma Humana (sendo imunes a poderes e magias que afetam a mente), mas têm a desvantagem Monstruoso. Assim, o custo da vantagem única é o mesmo.

gastar, a pontuação de seu equipamento aumenta em uma categoria. Caso seu item já tenha pontuação 15, cada ponto extra gasto nesta vantagem fornece mais 5 pontos para o item. Ao contrário de Aliados, Equipamentos não ganham pontos quando você ganha (mas você pode gastar mais pontos na vantagem).

Uma vez que estreja construído, o item funciona como um Parceiro (*Manual 3D&T Alpha*, página 36). Você usa as características mais altas entre as suas e as do equipamento, e ambos agem em conjunto.

Pontuação de Equipamento

Nível do personagem	Pontos gastos em Equipamento				
	1	2	3	4	5
Novato (5 pontos)	4	5	7	10	12
Lutador (7 pontos)	5	7	10	12	15
Campeão (10 pontos)	7	10	12	15	20
Lenda (12 pontos)	10	12	15	20	25

Exemplo: um jogador quer montar uma espada de plasma. Seu personagem foi construído com 10 pontos e gastou 2 pontos em Equipamento — o que permite que o equipamento também seja construído com 10 pontos. Ele compra para a espada de plasma F4 (fogo) e Ataque Especial (penetrante, perigoso e poderoso). Com um total de 10 pontos, a espada de plasma está pronta para dilacerar mecanoides! Se o personagem dono da espada tiver Força menor que 4, acaba de conseguir um belo bônus...

Usando Equipamentos

Um equipamento não pode agir sozinho, mesmo que tenha um valor de Habilidade. Além disso, todo equipamento possui a desvantagem Munição Limitada, mas sem receber pontos por ela. No caso de armas de fogo, são literalmente as balas que acabam. No caso de veículos, o combustível esgota. Isso é verdade mesmo para espadas e coisas do gênero — nesse caso, o equipamento perde o fio, quebra ou se perde. Se o equipamento não tiver Poder de Fogo, use a característica mais apropriada para calcular quantos usos ele tem: Força para armas de combate corpo-a-corpo, Armadura para trajes de combate, Habilidade para veículos e assim por diante.

Para equipamentos que não possuem Poder de Fogo, cada turno de uso conta como um “tiro” para propósitos de Munição Limitada. Quando a munição (ou combustível, ou energia) se acaba, o equipamento para de funcionar. Fica inutilizado até ser recarregado, reabastecido, afiado, etc. Isso normalmente exige uma hora e acesso a uma loja, oficina, depósito, etc.

Diferente de um Aliado normal, equipamentos da escala Ningen nunca sofrem dano. Apenas o personagem que usa o equipamento pode ser alvo de

ataques. Equipamentos também não têm Pontos de Magia; para usar as habilidades deles, você precisa gastar seus próprios PMs.

Vários personagens (ou mesmo o grupo todo) podem juntar seus pontos para comprar um grande e poderoso equipamento, como um veículo blindado, uma bazuca, etc. Um mesmo equipamento pode, às vezes, ser usado por mais de um personagem ao mesmo tempo (veja a vantagem Tripulação, abaixo).

Por fim, note que nenhum equipamento substitui as regras existentes de 3D&T Alpha. Um personagem pode ter Poder de Fogo 5 sem nenhuma restrição, por exemplo. A menos que escolha a desvantagem Munição Limitada, seu Pdf estará sempre ativo, como normal.

Nova Vantagem:

Tripulação (1 a 5 pontos, apenas para equipamentos)

Normalmente, um equipamento só pode ser usado por um personagem de cada vez — é o caso de um fuzil de plasma, botas com jatos, etc. Entretanto, alguns equipamentos podem oferecer seus benefícios a vários personagens ao mesmo tempo. Veículos comportam várias pessoas, baterias antiaéreas podem aceitar mais de um atirador e assim por diante.

Por 1 ponto, duas pessoas podem usar um equipamento ao mesmo tempo, desfrutando de todos os seus benefícios (é o caso de uma moto). Por 2 pontos, até cinco pessoas podem usar o equipamento ao mesmo tempo (um carro, por exemplo). Por 3 pontos, até 10 pessoas podem usar o mesmo equipamento de uma só vez (um micro-ônibus, um silo de mísseis). Por 4 pontos, até 50 pessoas podem usar o equipamento ao mesmo tempo — é o caso de um ônibus, navio ou avião comercial. Por 5 pontos, 100 pessoas ou mais podem desfrutar dos benefícios do equipamento (que provavelmente é um navio de guerra ou algo ainda mais impressionante).

Equipamentos usados por mais de uma pessoa têm direito a apenas uma ação de movimento, mas um número de ações de ataque igual ao número de usuários. Assim, um veículo blindado militar ocupado por cinco personagens pode se mover normalmente, mas pode atacar (atropelando ou disparando suas armas) vários robôs por rodada.

Exemplo: três personagens juntam seus pontos para possuir um carro. Os três ganham Aceleração e Armadura 2 (concedidos pelo carro), mas não podem fazer com que ele se move mais de uma vez por rodada.

Exemplos de Equipamentos

Isto não é uma “tabela de armas” — algo restritivo demais para um jogo como *3D&T Alpha*. Mas é uma lista de exemplos de equipamentos que podem ser criados com estas regras. Os jogadores e o mestre *devem* criar seus próprios equipamentos! Se ficarem restritos aos que estão aqui, não durarão muito contra os mecanoides...

Bazuca

Esta arma destruidora dispara um foguete explosivo. Útil contra veículos, mecanoides, supervilões...

PdF4 (fogo); Ataque Especial (amplo, poderoso); Munição Limitada.

Custo: 9 pontos de equipamento.

Blindagem Pessoal

Esta armadura é feita de placas metálicas, com vidro à prova de balas na viseira do capacete e tecido *kevlar* nas articulações. É usada por policiais que esperam encrencas.

A2; Armadura Extra (PdF); Munição Limitada.

Custo: 5 pontos de equipamento.

Campo de Força Pessoal

Muitos heróis humanos e androides usam este dispositivo (na forma de um cinto ou bracelete) que projeta um campo de força translúcido ao seu redor.

A4; Deflexão; Munição Limitada.

Custo: 5 pontos de equipamento.

Mais de um Item

Normalmente, a vantagem equipamento fornece *um* item, no qual você gasta todos os pontos a que tem direito de acordo com a tabela na página 77. Mas, se o mestre permitir, você pode ter vários itens, desde que sua pontuação total não ultrapasse seu “orçamento” de pontos. Controle os usos de cada item separadamente.

Canhão de Plasma Belitech Mark III

Um poderoso canhão energético experimental, que pode ser carregado por humanos ou acoplado a androides.

PdF5 (fogo); Tiro Carregável; Munição Limitada.

Custo: 6 pontos de equipamento.

Carro Comum

Qualquer um entre inúmeros modelos, feitos por diversos fabricantes no mundo todo.

H2, A1; Aceleração, Tripulação 2 (cinco pessoas); Munição Limitada.

Custo: 6 pontos de equipamento.

Chicote de Plasma

Similar à espada de plasma (veja abaixo), mas projeta um feixe mais longo, fino e flexível.

F3 (fogo); Ataque Especial (perigoso), Paralisia; Munição Limitada.

Custo: 7 pontos de equipamento.

Desintegrador Belitech Mark 0

Este protótipo de fuzil energético dispara um feixe de energia esverdeada que destrói a coesão molecular da vítima. Ainda em fase experimental, não pode ser encontrado à venda — a não ser no mercado negro...

PdF4 (elétrico); Ataque Especial (poderoso); Munição Limitada.

Custo: 7 pontos de equipamento.

Espada de Plasma

Este cilindro metálico possui uma célula de energia que emite um pulso de plasma autocontido com 80cm de comprimento. Com o devido tempo, corta qualquer coisa.

F4 (fogo); Ataque Especial (penetrante, perigoso, poderoso); Munição Limitada.

Custo: 10 pontos de equipamento.

Espingarda

Uma arma de fogo que espalha chumbo, fazendo com que seja muito difícil se esquivar de seus tiros.

PdF2 (perfuração); Ataque Especial (teleguiado); Munição Limitada.

Custo: 4 pontos de equipamento.

EvMac O3 Power Armor, "Legionário"

Este mecha pessoal (de tamanho um pouco maior que um humano normal) é um dos preferidos dos pilotos que defendem Mega City. Seu arsenal, composto de canhões de plasma e mísseis inteligentes, concede versatilidade e grande poder destrutivo, enquanto sua blindagem protege o usuário (pelo menos até certo ponto). Embora mechas possam ser inconvenientes em missões de infiltração e invasão, o Legionário é compacto o bastante para permitir atuação ao lado de guerreiros de tamanho humano.

F4 (esmagamento), A5, PdF4 (fogo); Ataque Especial (PdF; amplo, teleguiado), Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (infravisão, radar, rádio), Tiro Múltiplo, Voo; Modelo Especial, Munição Limitada, Ponto Fraco (reator), Restrição de Poder (comum; ambientes com espaço limitado).

Custo: 20 pontos de equipamento.

Exoesqueleto Id

Este traje de combate desenvolvido pelo Dr. Droid aumenta a força de seu usuário, além de protegê-lo. Inicialmente, era fornecido a todos os humanos que enfrentavam os mecanoides, mas a alta demanda fez com que fosse vendido às forças especiais da polícia e do exército.

F2 (esmagamento), A2; Munição Limitada.

Custo: 4 pontos de equipamento.

Exoesqueleto Id-2

Um modelo mais avançado do Exoesqueleto Id. Ao contrário da versão básica, este só está disponível para heróis escolhidos pelo Dr. Droid.

F3 (esmagamento), A3; Aceleração; Munição Limitada.

Custo: 7 pontos de equipamento.

Munição Limitada

A regra de equipamento exige que todos os equipamentos tenham a desvantagem Munição Limitada. Isso serve para limitar o uso de alguns itens para cenas ou ocasiões específicas. Também é bastante apropriada para campanhas mais realistas.

Entretanto, o realismo não é realmente necessário em campanha nenhuma. Como regra opcional, considere que um personagem pode gastar uma quantidade de Pontos de Magia igual à pontuação de seu equipamento para ganhar uma nova leva de usos — como se tivesse achado mais munição, afiado a lâmina ou abastecido um veículo com combustível.

Fuzil de Assalto

Uma arma de fogo automática, capaz de disparar rajadas de tiros.

PdF2 (perfuração); Tiro Múltiplo; Munição Limitada.

Custo: 4 pontos de equipamento.

Fuzil de Precisão

Uma arma de fogo projetada para tiros a longa distância, com uma luneta acoplada.

PdF2 (perfuração); Sentidos Especiais (infravisão, visão aguçada, visão no escuro), Tiro Carregável; Munição Limitada.

Custo: 4 pontos de equipamento.

Fuzil EMP Disruptor Id

Uma arma que dispara um pulso eletromagnético ("EMP", na sigla em inglês), feito especialmente para combater robôs. Foi projetado pelo Dr. Droid, logo após o ataque inicial de Agura.

PdF4 (elétrico); Inimigo (construtos); Maldição Suave (só pode atacar construtos), Munição Limitada.

Custo: 4 pontos de equipamento.

Fuzil Laser

Uma versão maior e mais potente da pistola laser.

PdF4 (fogo); Ataque Especial (preciso); Munição Limitada.

Custo: 6 pontos de equipamento.

Granadas de Fragmentação

Uma granada pode fazer um bom estrago... Mas é preciso ter cuidado para não ser pego na explosão!

PdF4 (perfuração); Ataque Especial (amplo); Munição Limitada.

Custo: 7 pontos de equipamento.

Granadas Flashbang

Granadas flashbang produzem um estouro alto e um clarão capaz de cegar e desorientar o inimigo.

PdF3 (sônico); Ataque Especial (amplo, paralisante); Munição Limitada.

Custo: 7 pontos de equipamento.

Humvee

Um veículo pesado e muito resistente, capaz de atravessar terreno difícil. Existem modelos civis, mas este é um modelo militar, feito para suportar muito dano.

A5; Armadura Extra (Força, Poder de Fogo), Aceleração, Tripulação 2 (cinco pessoas), Toque de Energia (esmagamento); Munição Limitada.

Custo: 13 pontos de equipamento.

Jetpack

Uma mochilha com foguetes acoplados.

H2; Aceleração, Voo; Munição Limitada.

Custo: 5 pontos de equipamento.

Katana

Uma arma antiga, mas, graças a sua qualidade, popular até hoje.



F2 (corte); Ataque Múltiplo, Ataque Especial (preciso); Munição Limitada.

Custo: 5 pontos de equipamento.

Lança-Chamas

Uma arma temível, que dispara uma longa língua de fogo contra os adversários.

PdF4 (fogo); Ataque Especial (lento, poderoso); Munição Limitada.

Custo: 6 pontos de equipamento.

Motocicleta Comum

Qualquer uma das dezenas ou centenas de modelos de motos que existem em Mega City. Algumas são mais estilosas, mas todas seguem estas regras.

H2; Aceleração, Tripulação 1 (duas pessoas); Munição Limitada.

Custo: 4 pontos de equipamento.

Pistola Calibre .50

Pistola de alto calibre, feita para ultrapassar a blindagem pesada de robôs.

PdF2 (perfuração); Ataque Especial (penetrante); Munição Limitada.

Custo: 4 pontos de equipamento.

Pistola Laser

A nova geração de armas de fogo. Dispara um raio extremamente preciso.

PdF3 (fogo); Ataque Especial (preciso); Munição Limitada.

Custo: 5 pontos de equipamento.

Projetor Holográfico Pessoal VirtuSelf

Originalmente projetado como um brinquedo caro, este aparelho foi restrito para uso da polícia de Mega City. Projetá um holograma quase perfeito ao redor do usuário, podendo ser programado para mudar sua aparência ou mesmo torná-lo praticamente invisível.

H1; Aparência Inofensiva, Boa Fama, Invisibilidade; Munição Limitada.

Custo: 5 pontos de equipamento.

Supercomputador Portátil

Muito mais potente que um laptop ou celular dos dias de hoje, este produto da evolução tecnológica de Mega City concede informações e análises instantâneas, na palma da mão.

H3; Genialidade, Memória Expandida, Mentor; Munição Limitada.

Custo: 7 pontos de equipamento.

Vibrolâmina

Esta espada de aparência tecnológica possui uma célula de energia que faz com que ela vibre rapidamente. A vibração é invisível a olho nu, mas faz com a lâmina possa cortar praticamente qualquer coisa.

F3 (corte); Ataque Especial (penetrante, perigoso); Munição Limitada.

Custo: 7 pontos de equipamento.

Equipamento de Outros Personagens

No decorrer de uma aventura, é bem possível que os heróis encontrem equipamentos (como o canhão do Electrodroide na aventura deste livro). Ou talvez um companheiro esteja desacordado e seu equipamento fique "sobrando". O que acontece? Um personagem pode usar o equipamento de outro? A resposta é: depende.

Quando você compra a vantagem Equipamento, não está pagando apenas pelo item em si, mas também pelo treinamento que possui com ele. Outro personagem em teoria não teria tal treinamento. Mas dependendo do equipamento isso pode não ser muito plausível...

Então, um personagem pode usar o equipamento de outro — desde que tenha gasto a mesma quantidade de pontos (ou mais) em equipamentos para si mesmo. Além disso, o personagem também precisa gastar 1 Ponto de Experiência para usar o equipamento do companheiro, e o equipamento emprestado só pode ser usado por uma cena. O personagem para de usar seu próprio equipamento enquanto isso... Nada de usar dois equipamentos pelo preço de um, espertinho!

Megadroides de Mega City

Alpha

Alpha é o primeiro megadroide. Um upgrade do filho-robô do Dr. Droid, foi projetado para fazer frente aos mecanoides e seu maligno líder Agura. Alpha ainda conta com a índole bondosa e sociável do robozinho Keiji, mas faz o que pode para reprimir esse lado de sua personalidade e concentrar-se na guerra contra os mecanoides. Sabe que só com a derrota final de Agura poderá voltar a viver em paz junto ao pai, trabalhando no Restaurante Id.

Agura

Agura foi o primeiro de todos os mecanoides. Criado como robô ajudante pelo Dr. Droid e seu amigo Hiroshi Osaka, anos depois roubou os projetos de seus criadores, implantando em si mesmo melhorias de todos os tipos. Baseando-se no material original do Dr. Droid, criou ele mesmo os mecanoides.

Agura ressente-se de ter sido tratado como um simples robô por Hiroshi, o Dr. Droid e pela falecida esposa do cientista. E ressente-se mais ainda pelo Dr. Droid ter criado um robô novinho para ser seu filho, quando Agura se mostrou o melhor filho que qualquer um poderia ter. Hoje, Agura está focado em trazer a liberdade para as máquinas, e uma era em que elas dominem Mega City.

Alpha

22 pontos

F4 (esmagamento), H5, R4, A5, Pdf0; 20 PVs, 30 PMs; Megadroide; Armadura Extra (Pdf), Equipamento x4 (canhões energéticos), Inimigo (construtores), Mentor (Dr. Droid) e Pontos de Magia Extras; Código de Honra (1º Lei de Asimov, dos Heróis) e Devoção (impedir que Agura cause mais mortes).

Canhões Energéticos. Alpha usa dois canhões energéticos, um em cada braço. O canhão do braço direito dispara rajadas destrutivas (Pdf5 [elétrico]; Ataque Especial [poderoso], Tiro Carregável). O canhão do braço esquerdo dispara rajadas atordoantes, que Alpha usa em pessoas e robôs que estão sendo manipulados por Agura (Pdf5 [elétrico]; Paralisia). **15 pontos.**

Agura

54 pontos

F7, H5, R5, A7, Pdf5; 45 PVs, 25 PMs; Mecanoide; Aceleração, Adaptador, Armadura Extra (Força), Armadura Extra (Pdf), Ataque Múltiplo, Deflexão, Energia Extra Total, Memória Expandida, Poder Oculto, Pontos de Vida Extras x2, Regeneração, Tiro Múltiplo e Tiro Carregado; Devoção (estabelecer um reino das máquinas em Mega City) e Má Fama (primeiro mecanoide, inimigo de todos os humanos); Ciência e Máquinas.

Senhores Mecânicos

Agura conta com vários asseclas — seus filhos — para a conquista de Mega City. Alguns deles foram vistos no ataque ao Restaurante Id, enquanto outros ainda estão por se revelar. Assim como o Electrodroide (veja a aventura **Upgrade!**), cada um tentará conquistar uma fortaleza para si, normalmente fábricas-fortalezas e pequenas regiões ao redor de cada uma, transformando cada uma em uma espécie de feudo.

Pyrodroide e Talassadroide

Os assim chamados *Gêmeos do Mal* — dois mecanoides quase exatamente iguais, exceto pelas diferenças em seus poderes: Pyrodroide usa o fogo; Talassadroide, a água. Operam entre as regiões de Nova Catalunha e Bela Lisboa. Os gêmeos vêm tendo grande sucesso contra os defensores dessas regiões, crescendo aos olhos de Agura. Suas tropas são as mais impiedosas de toda Mega City.

Gêmeos do Mal

15 pontos

F2 (esmagamento), H3, R3, A2, Pdf3 (fogo ou químico; veja abaixo); 15 PVs, 15 PMs; Mecanoide; Armadura Extra (Pdf), Toque de Energia (fogo ou químico) e Tiro Múltiplo; Má Fama (capanga de Agura).

Os gêmeos são quase iguais, e usam a mesma ficha. A única diferença é o tipo de dano de seu Poder de Fogo e Toque de Energia: fogo para Pyrodroide, químico para Talassadroide.

Bulldroide**17 pontos**

F4 (esmagamento), H2, R5, A3, PdF0; 45 PVs, 25 PMs; Mecanoide; Aceleração, Armadura Extra (Força), Equipamento (machado de energia) e Pontos de Vida Extras x2; Má Fama (capanga de Agura).

Machado de energia. F6 (corte). *Custo: 7 pontos.*

Bulldroide

Um mecanoide de aparência animalesca — lembra a mistura de um touro com um robô. Pode ficar em pé sobre as patas traseiras, quando usa um enorme machado cuja lâmina é feita de energia. Seus mecanoídes têm aparência animalesca ou mitológica, como camaleões, touros, leões e até mesmo centauros e grifos. Bulldroide já foi visto n'O Conde. Alguns dizem que a paisagem mais natural dos parques e jardins da região esconde perigos terríveis, pois há robôs no local semelhantes a animais reais, que usam todas as suas habilidades para esconder-se e destruir cidadãos e defensores.

Tankdroide

Um mecanoide enorme, que mais parece uma mistura de tanque de guerra com um caminhão pesado sobre duas pernas. Conta com metralhadoras e canhões por todo o corpo, além de vários "canos de descarga" saindo das costas, cobrindo-o com uma nuvem de fumaça negra. Seus robôs lembram veículos humanos, como carros e caminhões. São pesados e produzem muita poluição e fumaça. Relatórios recentes das equipes de espionagem apontam que Tankdroide esteja desenvolvendo um tipo de tecnologia que permita aos mecanoídes e

Tankdroide**26 pontos**

F5 (esmagamento), H3, R4, A5, PdF4 (perfuração); 30 PVs, 20 PMs; Mecanoide; Armadura Extra (PdF), Equipamento x2 (canhão pesado), Pontos de Vida Extras e Toque de Energia (químico); Má Fama (capanga de Agura); Máquinas.

Canhão pesado. PdF5 (perfuração); Ataque Especial (amplo, poderoso). *Custo: 10 pontos.*

Eagledroide**20 pontos**

F3 (corte), H5, R4, A4, PdF0; 20 PVs, 20 PMs; Mecanoide; Aceleração, Arena (céu), Armadura Extra (PdF), Equipamento e Voo; Má Fama (capanga de Agura).

Metralhadora pesada. PdF5 (perfuração); Tiro Múltiplo. *7 pontos.*

robôs assumir a forma de veículos — o "Projeto Transdroide", disfarçando-se como veículos normais e infiltrando-se entre os defensores e cidadãos.

Eagledroide

Conhecido como "o General de Ferro", Eagledroide costuma ser visto na Cidade de Todos os Santos — especificamente em Águia Negra, a região de origem alemã, que ele parece considerar seu "protetorado" ou domínio. Vigia o território com muitos mecanoídes e robôs com aparência de aves de rapina, que fazem seus "nínhos" em locais altos. Rumores falam sobre a criação de um mecanoide em forma de um gigantesco pássaro roca, capaz de carregar um grande número de tropas e bombardear extensas áreas.

Cain

Uma mecanoide de aparência feminina trajando armadura com placa de peito e saiote de metal, brandindo um florete de energia. Também atua na Cidade de Todos os Santos — mas em Marianne, a região francesa. Cain odeia Eagledroide e está sempre competindo com ele. Como a região de Marianne fica no centro da Cidade de Todos os Santos bem próxima ao Rio Polo, Cain goza de enorme importância estratégica.

Cain**22 pontos**

F3 (esmagamento), H5, R4, A4, PdF0; 20 PVs, 20 PMs; Mecanoide; Aceleração, Armadura Extra (Força), Ataque Múltiplo, Equipamento x3 (florete de energia) e Invisibilidade; Má Fama (capanga de Agura).

Florete de energia. F4 (perfuração); Ataque Especial (penetrante, perigoso, preciso), Paralisia, Reflexão. *Custo: 12 pontos.*

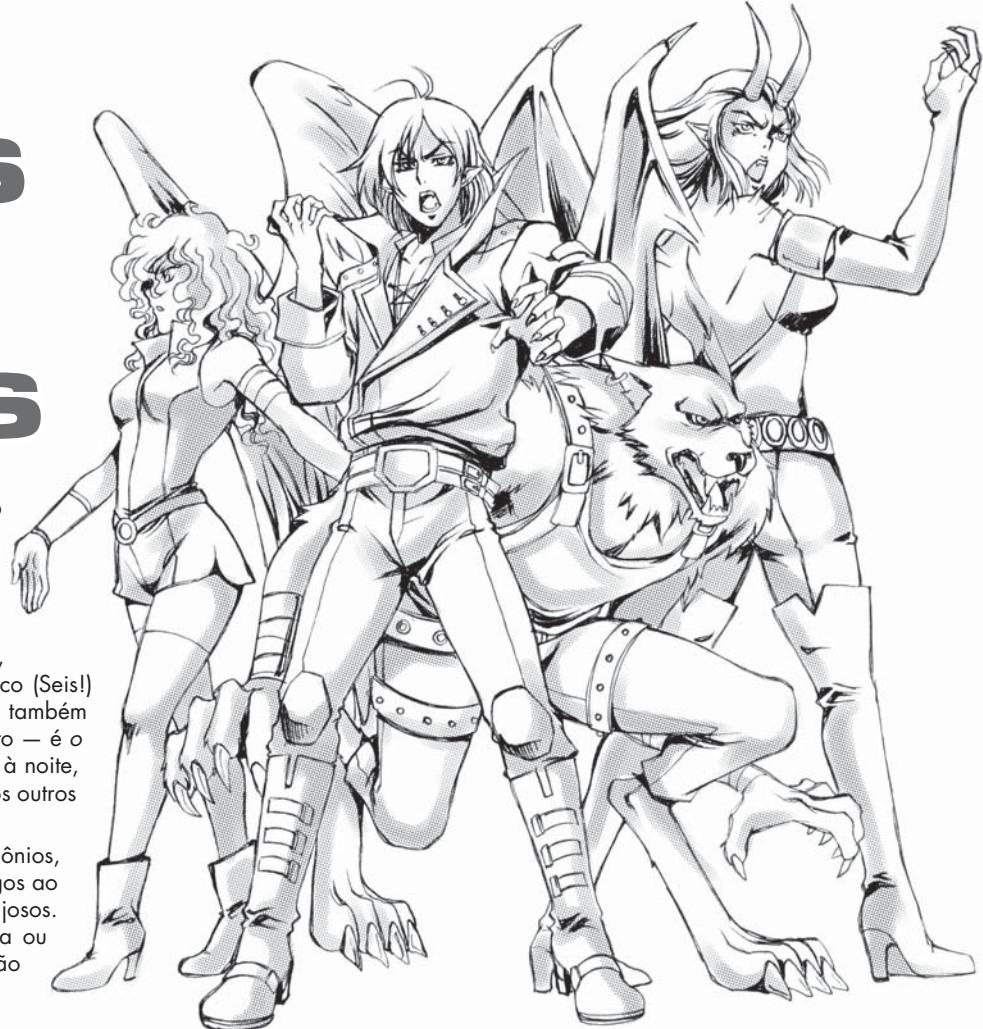
Capítulo 5

Crônicas de Nova Memphis

Como toda metrópole, Mega City tem um lado negro, misterioso. Um segredo sombrio. Um esqueleto no armário na forma de um distrito inteiro — Nova Memphis.

Nova Memphis é o sexto distrito da Cidade das Cidades. Tão importante quanto os outros cinco, mas comumente esquecido, ignorado. Um distrito cuja população participa do sucesso das Cinco (Seis!) Cidades, mas cujo movimento noturno é ainda mais importante. E também mais misterioso. Porque Nova Memphis não é apenas mais um distrito — é o *Condado Esquecido*, onde seres muito além do natural vagam livres à noite, espreitando das sombras. Ou desafiam a luz do dia, caçando uns aos outros bem à vista de todos.

Em Nova Memphis, relatos sobre anjos, vampiros, magos, demônios, espíritos e lobisomens são mais que histórias para assustar seus amigos ao redor da fogueira. São sussurros apenas para os mais bravos e corajosos. São motivos para visitar a igreja mais próxima. Pedir ajuda divina ou implorar misericórdia. Porque em Nova Memphis, essas criaturas não são apenas histórias — *elas são reais*.



Criaturas da Noite

Embora verdadeiro, o sobrenatural de Nova Memphis não é nada parecido com as lendas que rondam a civilização mortal. Porque as lendas são apenas mentiras das próprias criaturas da noite, protegendo o segredo de sua existência. Se o segredo fosse revelado, seria seu fim. Por isso, os filhos da noite travam sua guerra escondidos dos mortais.

Os vampiros são criaturas da noite por excelência — e necessidade, pois nenhum deles tolera a luz do sol. Embora já tenham governado a humanidade, hoje vivem reclusos, escondendo sua natureza atrás de uma máscara de mentiras, leis e tradições. Todos os vampiros dependem de sangue para sobreviver.

Os wargen são guerreiros da terra. São os lobisomens, os maiores dentre os licantropos, mas isso não os torna os mais sábios. São bravos, é verdade, e lutam com fervor contra os inimigos. Mas, às vezes, a linha entre amigo e inimigo é fina, fraca e frágil. Hoje os wargen são poucos, uma espécie exaurida pela guerra contra seu inimigo mais antigo, e pelos conflitos políticos da própria raça — afinal, quem são os preferidos de Gaia?

Magos, bruxas e feiticeiros são remanescentes de tradições tão antigas quanto a humanidade. São os sucessores dos druidas, sacerdotes e xamãs de outrora. Já foram os grandes conselheiros dos povos e governantes mortais. Hoje vivem escondidos, buscando compreender e manipular as forças do universo. Mas nem todos os colegiados arcanos são aliados, e muitos buscam a submissão — ou aniquilação — dos outros.

Anjos protegem os mortais, sempre ameaçados por todos os outros. Seus inimigos tradicionais são os demônios, embusteiros carregados de malícia e trapaça. Depois de adentrar nossa dimensão, um demônio nunca quer voltar. Há almas demais para corromper e macular. Felizmente, depois de visitar nossa dimensão e experimentar nossa existência, muitos anjos também não querem voltar. Mesmo que seja ao Paraíso.

Espíritos observam os conflitos físicos de *Duat*, a dimensão intermediária, onde esperam o Julgamento, ameaçados pelo esquecimento. Alguns buscam resolver questões deixadas para trás. Outros, voltar ao mundo dos vivos. Muitos querem apenas ascender. Todos desejam existir. Mas os espíritos corrompidos querem a existência dos outros.

Os imortais têm negócios próprios. Lutam por um prêmio, que pode ser a salvação ou a perdição de toda a civilização mortal, imortal, mágica, divina

e sobrenatural. Eles são mais que humanos, mas ainda guiados pelos mesmos impulsos, mesquinhos ou altruístas. Felizmente, existem aqueles que vigiam sua busca pelo prêmio. Melhor ainda, esses vigilantes são mortais.

Alguns mortais preservam tomos e tradições sobre a história verdadeira da humanidade. Eles preferem manter o resto dos mortais na ignorância, pois entendem que algumas vezes isso pode ser uma bênção. Mas ainda assim lutam para livrar o mundo daqueles que poderiam controlá-lo, protegidos pelas sombras. Anjos, vampiros, magos, demônios, espíritos, lobisomens e imortais. Os guardiões da humanidade vigiam todos. Mas esquecem que eles mesmos acabam por tornarem-se criaturas da noite.

A Guerra Secreta

As sombras da noite — e às vezes a luz do dia — escondem e ofusciam conflitos mais antigos que a humanidade.

Os vampiros já foram os senhores da civilização mortal, mas sua soberba e prepotência levaram-nos à ruína. As intrigas da *Família* e a luta contra os lobisomens e caçadores de seres sobrenaturais enfraqueceram-nos quase a ponto de extinção. Hoje, a necessidade de mistério e segredo é ainda maior — os mortais já demonstraram que não voltarão a curvar-se aos senhores da noite.

Os wargen lutaram pela libertação da humanidade e, como recompensa, foram caçados até quase a extinção. Hoje são poucos, e sentem que seu inimigo mais antigo despertou — e talvez nunca tenha adormecido de verdade, espreitando mortais e wargen de trás de um véu de trapaça. Os vampiros são uma afronta, é claro — mas as feras *chythonianas* são a verdadeira ameaça.

Os magos são mais sutis, mas nem por isso menos inflamados ou combativos. Disputam uma guerra mais íntima que vampiros e lobisomens, centrada em causas e ideais: aperfeiçoar a humanidade, usá-la e dominá-la — ou ignorá-la? Independente da opção, o choque com as outras criaturas da noite (e entre os próprios colegiados arcanos) é inevitável.

Os anjos lutam para salvar a Criação. Enfrentam demônios para manter a Obra e os inocentes livres das maquinações e conflitos sobrenaturais. Foram primeiro recebidos com devoção fervorosa, mas só até um demônio ser desmascarado de seu disfarce angelical. Os demônios vêm à dimensão da Terra buscar poder e riqueza na forma de almas e pactos com aqueles tolos demais para sacrificar o *eu imortal* em troca de alguns anos de satisfação física.

Os espíritos deixaram o mundo da carne para trás. Ou não. Muitos lutam para adiar seu Julgamento e recuperar o que lhes foi tomado na morte. Aqueles que aceitam o destino e postam-se corajosos na balança são ameaçados pelos escuros, que alimentam-se da existência de outros espíritos. Ninguém sabe se é possível romper os limites da não-existência.

Os imortais travam um combate único, onde juntar-se em grupos ou irmandades não traz benefícios — pois em sua guerra secreta, a busca pelo prêmio, só pode haver um vencedor.

Os mortais também não são aliados uns dos outros, e a caça de um sobrenatural às vezes leva ao embate com outro mortal. Pouco a pouco, parece que tudo e todos são assolados por uma guerra secreta.

O Milênio

O Milênio veio e foi. As criaturas da noite sentiram sua passagem. O véu entre os mundos natural e sobrenatural tornou-se fino demais. O suficiente para despertar as criaturas mais antigas e poderosas, e permitir a invasão de seres aprisionados em outros planos. Tudo isso na virada para o ano 2000.

Vampiros antiquíssimos despertaram e voltaram-se contra sua prole. Cria enfrentou criador. Filhos devoraram os pais. Os poucos sobreviventes ainda não sabem dizer se é hora de deixar seus esconderijos. Surgiram muitos vampiros novos, criados por desespero. Mas muitos vampiros antigos também foram destruídos. A sociedade vampírica passa por uma reestruturação.

As feras chthonianas invadiram nossa realidade, e a batalha das batalhas foi travada. Felizmente, os wargen e os outros licantropos venceram. Infelizmente, o preço foi alto demais — tribos inteiras foram destruídas. Mas o pior ainda está por vir: a vitória foi apenas parcial. As feras chthonianas foram expulsas de volta para o esquecimento, mas, com o Véu enfraquecido, podem voltar a qualquer momento.

Os magos por séculos esperaram o momento da ascensão — e esperavam o novo milênio com ansiedade. Mas descobriram que a guerra para tornar-se uno com o universo não dependia de um momento no tempo, mas de autoconhecimento. Aqueles que descobriram este segredo buscam a disciplina para colocá-lo em prática. Os outros desejam encontrar quem o conhece.

Os anjos lutaram para manter a humanidade ignorante de tudo que aconteceu mais de dez anos atrás. E conseguiram. Quase nenhuma das barbarida-

des perpetradas pelos sobrenaturais foi sentida pelos mortais. O fim não veio. O mundo não acabou. O Bem evitou o triunfo do Mal... Mas não o destruiu. Ainda existem demônios soltos na dimensão da Terra, e eles têm toda a eternidade para planejar e agir. Resta saber se têm paciência para tanto. Felizmente, muitos anjos preferiram não retornar ao Paraíso, guardando a humanidade. Com a reconhecida malícia dos demônios, eles sabem que serão necessários.

Os espíritos aproveitaram a proximidade entre as dimensões, e muitos romperam o Véu. Os claros procuraram suas famílias e entes queridos, protegendo-os e despedindo-se pela última vez. Os escuros tentaram apropriar-se da carne dos mortais. Agora que sabem que o Véu pode mesmo ser rompido, os escuros mais do que nunca mostram-se ativos.

O Milênio não teve influência sobre a disputa dos imortais. Nenhum deles conquistou o prêmio. Eles ainda hoje continuam sua própria guerra. Mas a destruição de um dos mais antigos imortais tornou Nova Memphis um dos lugares mais importantes do mundo — pelo menos para os sobrenaturais e oculistas. Pois agora há um portal aberto como nenhum outro em nossa dimensão — um portal para todos os outros mundos, todas as outras dimensões, todos os universos. As surpresas que o Portal vai trazer ainda estão por se revelar.

Por mais de dez anos os mortais gozaram de relativa tranquilidade. Os eventos do Milênio tiveram — pelo menos para os olhos leigos — pouco impacto na sociedade mortal. Mas a verdade é que muitas fronteiras fecharam-se, povos tornaram-se mais amargos, houve — e há — guerra. E os guardiões da humanidade agora precisam se preocupar não apenas com os sobrenaturais de sempre, mas também com as novas criaturas da noite, surgidas na passagem do Milênio, e com o que quer que atravesse o recém-aberto Portal.

As Noites Atuais

Embora mais de dez anos tenham passado desde a virada do milênio, pouca coisa mudou para as criaturas da noite. Com exceção dos mortais, wargen e outros licantropos, todos dispõem de muito tempo para se reorganizar.

Os vampiros mais antigos — e que sobreviveram ao Milênio — buscam reorganizar sua sociedade, batendo de frente com os mais jovens e inflamados. Muitos jovens não aceitam as leis e tradições anteriores ao Milênio. Criaram comunidades próprias, onde vale a lei do mais forte. Há combates e guerra aberta entre facções diferentes, onde antigos príncipes da noite enfrentam jo-

vens desbravadores. Os otimistas dizem que o pior já passou. Os pessimistas, que os vampiros *realmente* antigos ainda não deixaram seus refúgios.

Os wargen e outros licantropos sofreram bastante com a batalha do Milênio. Mas se parecem enfraquecidos devido a seus números diminuídos, estão mais decididos do que nunca. Restaram poucos membros em cada alcateia, mas os lobisomens sabem que se destacam frente a adversidades.

Muitos colegiados arcânicos sofreram baixas terríveis na virada do Milênio, mas logo se reorganizaram. A disciplina valeu a pena, e os magos, bruxas e feiticeiros voltaram aos negócios. Mas se antes competiam entre si por algo que não tinham certeza existir — a comunhão e união com a eternidade —, agora lutam para encontrar aqueles que sabem como ascender de verdade.

A sobrevivência da humanidade na virada do Milênio, e a ignorância quase total dos mortais sobre o que realmente aconteceu, garantiram o retorno de muitos anjos ao Paraíso — seu trabalho estava feito. Entretanto, vários demônios conseguiram esconder-se entre os mortais. Hoje, já começam a pôr em movimento seus planos para esta nova era. Felizmente, há anjos que decidiram ficar para trás, abrindo mão do Paraíso para proteger a humanidade.

Espíritos claros e escuros estão hoje de volta ao Duat. O sacrifício de boa parte dos claros conteve os escuros e consertou o avariado Véu que separa o mundo mortal da dimensão intermediária. Mas o Portal do milênio afeta também o mundo dos espíritos, e algo agora espreita os enfraquecidos claros e escuros, vindo das regiões mais afastadas do Duat.

No Milênio, os imortais tiveram um vislumbre do prêmio: a destruição de um dos mais antigos e poderosos imortais liberou energia suficiente para romper barreiras entre mundos, dimensões e universos. Isso só atiçou os mais cobiçosos, e serviu para deixar os altruístas ainda mais alertas e preocupados.

A maioria dos mortais sequer soube do que aconteceu durante a virada do Milênio, porque os guardiões da humanidade fizeram seu trabalho. Eles destruíram vampiros, lutaram com (e contra) os wargen, expulsaram demônios. Mas também foram responsáveis pelo enfraquecimento do Véu quando decapitaram um dos mais antigos e poderosos imortais, abrindo um portal. Apesar da relativa paz da primeira década do novo milênio, os guardiões mortais mantêm-se ativos e focados em vigiar as criaturas da noite. Mais do que nunca, existe uma guerra secreta bem embaixo do nariz da humanidade.

Bem-vindo a Nova Memphis.



Criando um Ser Sobrenatural

Crônicas de Nova Memphis é um pouco diferente dos outros cenários de **MEGA City**. Embora o centro seja um conflito físico — a guerra secreta, que espalha-se por todas as facções sobrenaturais —, também existe um componente dramático maior. Em Nova Memphis, os personagens não são necessariamente os “heróis”, mas pessoas que andam na fronteira entre o Bem e o Mal — buscando equilibrar-se para não se tornarem vilões.

Vampiros precisam se esforçar para conter sua Sede. E, com o peso dos séculos, têm cada vez mais dificuldade em fazer isso. Em uma campanha em Nova Memphis, é tão importante para um vampiro combater outros de sua espécie quanto lutar para não se transformar em um monstro.

Os wargen lutam para salvar a Terra, mas seus métodos são muitas vezes questionáveis — muitos inocentes acabam sofrendo. Pequenos sacrifícios parecem não importar quando centenas ou milhares de vidas estão em jogo, mas o que um guerreiro wargen vê ao olhar para trás? Será que a vitória justifica uma fila de cadáveres de inocentes?

Os anjos lutam para proteger a humanidade e defender a Criação da corrupção trazida pelos demônios — mas até os mais altivos entre eles sentem-se tentados a ficar nesta dimensão para sempre. Mesmo que em seu discurso estejam apenas “cumprindo o dever”, existe algo mais por trás das palavras. Sentimento compartilhado pelos demônios, que de novo e de novo buscam nosso mundo. Mas demônios são o mal encarnado... Anjo ou demônio, é difícil parecer fiel a uma causa — mas o mais difícil é ser fiel a si mesmo.

Magos, bruxas e feiticeiros enfrentam a si mesmos todos os dias. Desgastam-se na competição entre os colegiados arcânicos, mas o verdadeiro oponente está bem próximo, dentro de cada um. Será que estamos à altura de nossos medos e desejos, impulsos e pecados? Mais importante: será que somos capazes de elevar-nos acima daquilo que nos faz mortais?

Embora os espíritos escuros sejam obviamente malignos, os claros lutam para proteger tudo aquilo que perderam na morte — mas nem sempre fazem isso por motivos altruístas, buscando apenas um Julgamento mais leve e uma sentença atenuada. Afinal, se tornar-se um fantasma e deixar para trás tudo que

E os Outros?

Neste livro, explicamos os vampiros, lobisomens, anjos e demônios de Nova Memphis. Mas o Condado Esquecido é assolado também por magos, espíritos, imortais, caçadores... Onde estão as regras para eles?

No *Manual 3D&T Alpha*, oras!

Magos são simplesmente personagens com vantagens mágicas. As divisões e disputas entre colegiados são questão de interpretação. Espíritos são personagens com a vantagem única Fantasma (*Manual 3D&T Alpha*, página 60). As diferenças entre claros e escuros também são questão de interpretação. Imortais são feitos com a vantagem de mesmo nome (*Manual 3D&T Alpha*, página 33). Existe para eles uma condição de morte — decapitação. Um imortal indefeso pode ser decapitado, e morrerá definitivamente. Contudo, essa fraqueza é compensada pelo prêmio: um imortal ganha pontos de experiência em uma aventura em que tenha morrido, desde que tenha matado outro imortal. Por fim, caçadores podem ser personagens de qualquer tipo! Uma boa fonte de ideias está no **Capítulo 6**.

Versões diferentes ou mais elaboradas desses seres da noite podem aparecer em suplementos futuros (assim como ocorre com os vampiros, lobisomens, anjos e demônios aqui). Contudo, as regras atuais são suficientes para a maior parte das campanhas.

você conhecia parece ruim, imagine deixar de existir por completo. Mas de que vale lutar por um Julgamento mais brando quando você fecha os olhos para as situações mais difíceis, escolhendo o Bem apenas quando é fácil?

Imortais mesquinhos buscam o prêmio para tornarem-se divindades e ter os mundos natural e sobrenatural a seus pés. São combatidos pelos mais altruístas, que buscam proteger a humanidade. Mas, na corrida pelo prêmio, até o mais humilde e bondoso imortal terá de encarar a corrupção trazida pelo poder absoluto. Existirá alguém capaz de abrir mão do poder total em nome de um bem maior? E será que esse alguém é você?

Os guardiões mortais não estão menos sujeitos à macula da corrupção. Afinal, enfrentando todo tipo de criatura, são colocados frente a frente com tudo que mais odeiam e desprezam. E, enquanto você encara o abismo, ele o

encara de volta... Será que suas virtudes são capazes de preencher o abismo, ou será que o abismo abrirá um vazio dentro de você?

Os personagens de campanhas de Nova Memphis estão muito mais sujeitos a tornarem-se aquilo que combatem do que outros personagens de 3D&T Alpha. São heróis trágicos e por vezes falhos. Embora lutar contra vampiros e wargen, anjos e demônios, e contra todos os outros sobrenaturais pareça perigoso, *lutar pelos motivos certos* é que é difícil.

Todos os seres sobrenaturais são construídos com 10 pontos. Para mais detalhes, consulte a descrição de cada criatura, a seguir.

Vampiros, os Senhores da Noite

Os vampiros têm fascinado a humanidade há milênios. São criaturas reclusas, limitadas à escuridão. Mas são sedutores, pois seus hábitos despertam a curiosidade dos mortais. O conflito entre proteger sua humanidade e distanciar-se dela alimenta paixões.

Os vampiros existem e estão entre nós. E mais: assim como qualquer mortal, eles andam pelas ruas, fazem compras, vão ao cinema, visitam museus e até mesmo reúnem-se com outros de sua espécie.

Também da mesma forma que os humanos, vampiros sentem frio, calor, medo, desejo, solidão e até mesmo amor. Mas vivem em segredo, escondendo de tudo e de todos sua verdadeira natureza de predadores da humanidade.

O Beijo. Enquanto seres humanos e outras criaturas nascem, crescem, e morrem, a "vida" de um vampiro só começa depois de sua "morte" e então "ressurreição". Cada espécie de vampiro transmite sua maldição de forma própria, mas a base é a mesma, chamada pelos filhos da noite de *o Beijo*.

O Beijo é o ato de sugar o sangue daquele que vai se tornar sua prole, misturando-o com o seu próprio no interior do corpo, e então alimentar o futuro vampiro com esse sangue misturado. Os órgãos do mortal aos poucos morrem, causando grande dor (e às vezes danos psicológicos profundos). Depois que o último resquício de vida se esvai, nasce um novo filho da noite, carregado de poder concedido pelo dom das trevas.

Fisiologia Vampírica. Vampiros têm pele mais pálida que mortais. Tirando isso, não são diferentes externamente. Já internamente... Os órgãos de um

vampiro ficam atrofiados e param de funcionar. O único órgão que permanece ativo é o coração que, animado pelo sangue vampírico, continua batendo. O sangue de um filho da noite mantém todo seu corpo funcionando. As unhas e cabelos continuam a crescer. Mas todo o resto deixa de funcionar. Como o sangue vampírico substitui todos os fluidos corporais, vampiros choram sangue.

Vampiros não dormem como os mortais. Mas quando o sol começa a se erguer no horizonte, começam a sentir algo parecido com sono, mas muito mais forte, e vão ficando letárgicos até caírem desacordados. Por ficarem vulneráveis nesse estado (chamado simplesmente de *o Sono*), todos os vampiros buscam seus refúgios antes do amanhecer.

Apesar de tornarem-se mais fortes e resistentes que simples pessoas comuns, os vampiros também têm suas fraquezas. A luz do sol é mortal para eles, e deixar um filho da noite preso enquanto o sol nasce é um método de execução bastante usado por caçadores — e pelos próprios vampiros. O fogo também é letal, capaz até mesmo de fazer os vampiros entrarem em pânico. Armas comuns também funcionam contra eles.

Já armas tradicionais das lendas, como alho, água benta e crucifixos, têm efeitos variados, dependendo das fraquezas específicas de cada vampiro e das forças de quem as empunha. Estacas são as únicas armas de efeito universal: uma estaca no coração torna um vampiro inerte, em um estado parecido com a morte, até que seja arrancada.

A Sede. Para manterem-se "vivos", os vampiros precisam alimentar-se do sangue de criaturas mortais. Esse desejo de sangue é chamado de *A Sede*.

Posso Ser um Anjo Lobisomem Vampiro?

Pergunte a seu mestre. Ele vai dizer "não". Em termos de regras, todas as "raças básicas" descritas aqui (vampiros, lobisomens, anjos e demônios) são vantagens únicas. Dessa forma, não podem ser combinadas entre si ou com outras vantagens únicas do Manual 3D&T Alpha. Se alguém tentar transformar um lobisomem em vampiro, o mestre decide o que acontece — desde a morte do lobisomem até a criação de um novo, poderoso e insano vilão NPC.

As presas mais comuns são os humanos normais. Existem em abundância, e seu sangue tem um sabor irresistível. A busca por alimento é chamada de *a Caçada*. Para os efeitos em jogo da Sede veja a descrição da vantagem única Vampiro, a seguir.

Para todos os efeitos, a caçada de presas humanas é igual à caça de animais, e é quando os vampiros mostram os predadores que realmente são. Existem formas variadas de caçada, da sedução de uma bela mortal em um luxuoso clube noturno, até o ataque a um mendigo desavisado em um beco. Alguns filhos da noite reúnem rebanhos de mortais que entregam seu sangue de bom grado, dominados ou não pelos dons das trevas, mas isso pode ser perigoso e exige discrição redobrada.

Regras para Vampiros

Embora você possa usar a vantagem única Vampiro do *Manual 3D&T Alpha* (página 61), ela é mais adequada para vampiros de histórias de fantasia. Os vampiros "padrão" de Nova Memphis usam as regras abaixo.

Vantagem Única: Vampiro (0 pontos)

Vampiros são mortos-vivos, e como tal possuem todas as características descritas na página 59 do *Manual 3D&T Alpha*: não precisam respirar, alimentar-se nem dormir (mas veja **A Sede** e **O Sono**, a seguir); são imunes a venenos e doenças; são imunes a magias e poderes que afetam a mente (mas são vulneráveis a magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos); não podem ser curados com medicina ou magias de cura, e possuem infravisão.

- **Armadura +1.** A rigidez da morte torna os corpos dos vampiros menos suscetíveis a dano.

- **A Sede.** Vampiros não recuperam Pontos de Vida ou Pontos de Magia com descanso. Para se recuperarem, precisam sugar sangue. Um vampiro pode sugar sangue de qualquer criatura viva que tenha paralisado com suas presas. A cada turno, um vampiro pode sugar um número de PVs igual à sua Resistência (mínimo 1). Cada PV sugado corresponde a 1 PV ou 1 PM para o vampiro (à sua escolha). Uma criatura que seja reduzida a 0 PVs não pode mais ser sugada, e precisa fazer um Teste de Morte (*Manual 3D&T Alpha*, página 26).

- **O Sono.** Os vampiros despertam com o cair da noite, e começam a sentir-se muito cansados nas primeiras horas da manhã, quando o sol começa a

A Sede versus Dependência

A Sede substitui a desvantagem Dependência dos vampiros do *Manual 3D&T Alpha*. Embora tenham efeitos parecidos, a Sede simula melhor o que acontece com os vampiros de Nova Memphis. Eles não precisam matar, apenas sugar certa quantidade de sangue. Além disso, também podem alimentar-se de vítimas diferentes numa mesma noite, diminuindo ainda mais o risco de uma delas perder a vida no processo.

aparecer no horizonte (como regra geral, considere que o sol nasce às 6h e se põe às 18h). Um vampiro precisa fazer um teste de R a cada hora que deseja permanecer ativo depois do nascer do sol. Se for bem-sucedido consegue ficar acordado, mas perde 1 ponto de Resistência. Se falhar, cai desacordado onde quer que esteja (o que pode ser fatal!). Pontos de Resistência perdidos enquanto um vampiro luta para permanecer acordado são recuperados à taxa de 1 ponto por hora de descanso.

- **Paralisia.** Quando um vampiro crava as presas na vítima, esta fica completamente imóvel. Em termos de regras, este ataque funciona como a vantagem Paralisia (*Manual 3D&T Alpha*, página 35, mas não é cancelado por dano). Contra indivíduos voluntários o vampiro não precisa gastar PMs.

- **Estacas.** Quando são empalados com uma estaca de madeira no coração, os vampiros caem paralisados, e não podem agir até que a estaca seja retirada. Para empalhar um vampiro dessa maneira, o atacante precisa ter uma estaca à disposição e rolar um acerto crítico no ataque. Um vampiro indefeso pode ser empalado automaticamente — não é necessário rolar a Força de Ataque. Por si só, a empalhamento não causa dano, apenas paralisa.

- **Vulnerabilidade: Fogo.** Vampiros têm Armadura 0 contra ataques de fogo.

- **Maldição.** Vampiros sofrem dano quando expostos à luz do sol. Perdem 1 Ponto de Vida por turno até serem destruídos (queimando até tornarem-se cinzas). A perda é reduzida para 1 PV por minuto em dias nublados ou quando um vampiro usa roupas pesadas.

- **Espécies e Clãs.** Todo vampiro pertence a uma espécie e a um clã. Leia a descrição das espécies e clãs a seguir, e escolha uma para você.

Espécies e Clãs

Todos os vampiros compartilham certas características. Mas as semelhanças acabam aí: nem todos pertencem à mesma espécie. Além disso, cada espécie subdivide-se em clãs com poderes e fraquezas próprios. As informações sobre essas espécies e clãs seguem o padrão abaixo.

Espécie. História e detalhes sobre a espécie de vampiro.

Clã. História e detalhes sobre o clã, além de informações sobre os tipos de indivíduos que normalmente são escolhidos para receber o Beijo.

Dons das Trevas. Poderes comuns aos vampiros do clã. Cada dom das trevas é uma vantagem que custa 1 ponto de personagem. Você não pode comprar dons das trevas de outros clãs. Os dons das trevas são explicados na página 94.

Fraqueza. Um defeito comum a todos os vampiros do clã. Você não pode “recomprar” a fraqueza de seu clã — ela o acompanha para sempre.

Strigoi

Os vampiros strigoi surgiram na Roma Antiga. Sua origem remonta a Strix, uma bruxa adoradora de Nyx, a deusa grega da noite. De acordo com as lendas, Strix teria feito um pacto com a deusa para ganhar vida eterna. Bebeu de um caldeirão de poção preparada sob as instruções da divindade (de acordo com algumas fontes, feita com o sangue de bebês). Então Nyx entrou no corpo de Strix, concedendo-lhe vida eterna, mas impedindo-a para sempre de sair sob a luz do sol. Strix teve de passar a se alimentar exclusivamente de sangue, o principal componente da poção.

Julius (plural Julii)

Este clã descende de uma das mais antigas e prestigiadas famílias de patrícios do Império Romano, de onde tiram seu nome: os Julii. No início, os vampiros do clã eram escolhidos dentre os membros da família mortal.

Com o passar dos séculos, os Julii tornaram-se mais e mais fragmentados, e a unidade do clã sofreu com a queda do Império Romano. Membros da família mortal acabaram espalhando-se por todo o mundo, dando origem a famílias inteiramente novas. Mas o ramo vampírico dos Julii, apegado às tradições, foi

incapaz de deixar os territórios do antigo Império. Julii poderosos, isolados de seus compatriotas, acabaram concedendo o dom das trevas a indivíduos sem qualquer ligação familiar. Entretanto, sempre mantiveram a prática de passar a herança vampírica apenas a indivíduos que se destacavam em nobreza de nascimento, riqueza, liderança, política e diplomacia.

Hoje, os Julii mantêm os padrões de outrora; continuam a apadrinhar linhagens inteiras de homens de negócios bem-sucedidos, navegando entre os círculos sociais mais altos do mundo moderno. Para eles, pouca coisa mudou: o mundo hoje precisa de líderes tanto quanto precisava milênios atrás, e o dinheiro é a verdadeira força que faz o mundo girar.

Dons das Trevas. Babel, Fortaleza e Realeza.

Fraqueza. Aristocráticos e com padrões elevados, todos os Julii obedecem a certas diretrizes de comportamento. Todos os Julii precisam escolher um Código de Honra (*Manual 3D&T Alpha*, página 40) sem receber pontos por isso.

Maardemma

As histórias de vampiros estão recheadas de indivíduos com os mais diferentes tipos de poderes; é comum que um membro de um clã apresente poderes que deveriam ser exclusivos de outro. Como isso é possível?

Vampiros podem beber o sangue de outros vampiros; esta é uma das formas mais íntimas — e prazerosas — de contato entre dois filhos da noite. Entretanto, serve também para obter os poderes exclusivos de outra espécie ou clã. O indivíduo precisa beber todo o sangue da vítima, matando-a e sugando até mesmo sua alma.

Essa atitude considerada violenta e canibal chama-se *maardemma*, e é condenada por todos os vampiros. Mas é uma forma limpa e bastante útil de se livrar de um rival, ao mesmo tempo ficando mais poderoso.

Em termos de regras, um vampiro que cometa *maardemma* pode adquirir dons das trevas do clã da vítima, pagando 1 ponto de personagem por dom, como normal. Entretanto, se for descoberto, o canibal será perseguido e não terá descanso até ser aprisionado e morto.



Martel

Os Martel evoluíram das raízes romanas dos strigoi para o império de Carlos Martel (de onde se origina o nome do clã) e seus descendentes — especialmente Carlos Magno — que fundaram o Império Carolíngio e governaram boa parte da Europa no Séc. VIII. Os primeiros Martel eram estudiosos e homens de letras, alquimistas e verdadeiros cientistas da antiguidade. Os strigoi que deram origem ao clã eram bastante seletivos, passando o dom das trevas apenas para pessoas inteligentes e estudiosas como eles mesmos. Assim como os Julii, os Martel vinham do Império Romano, mas tinham natureza inquisitiva e curiosa, o que os levava a viajar para todos os rincões da Terra, aprendendo e compartilhando conhecimentos.

O processo que transformou os Martel em um clã verdadeiro perdurou pelos séculos VII a IX. Antes disso, todos eram considerados apenas strigoi. Não por coincidência, este é o mesmo período do declínio dos reis merovíngios e a ascensão de Carlos Martel e seus descendentes (especialmente Carlos Magno). Enquanto Martel se tornou famoso por suas habilidades militares, seu neto Carlos Magno tornou-se famoso também por seu apoio às letras e à educação — fato do qual os Martel muito se orgulham, tendo influenciado toda a linhagem do Pai da Europa.

Entretanto, ao longo das eras os Martel passaram o dom das trevas para crias cada vez mais questionadoras — para não dizer completamente rebeldes. A inclinação dos Martel para a dúvida e o questionamento científico tornou-se mais e mais rebeldia contra os padrões estabelecidos, a ponto de o caos e a anarquia tornarem-se o ideal de muitas das jovens crias do clã. Isso levou a um racha entre os Martel, em que cria enfrentou criador, e filhos voltaram-se contra os pais. Hoje, a linhagem principal dos Martel prega a rebeldia contra os padrões, a anarquia e a oposição ao estabelecido. Guiados por essa ideologia, os Martel atuais incorporaram o lado combativo do mortal de quem o clã herda seu nome.

Dons das Trevas. Couraça, Fortaleza e Pujança.

Fraqueza. Rebeldes, os Martel detestam receber ordens. Sempre que forem tratados como meros servitários, o mestre pode pedir um teste de Resistência — caso falhe, o Martel precisa atacar o motivo de sua rebeldia como se tivesse a desvantagem Fúria (*Manual 3D&T Alpha*, página 42).

Strix

As Strix são a linhagem “mais pura” dos vampiros strigoi (embora os Julii contestem isso com veemência). Descendem diretamente da bruxa Strix. Todas as Strix são mulheres; as lendas dizem que é impossível para as Strix passar o dom das trevas para qualquer um do sexo masculino.

As Strix são escolhidas por seu gênio, ímpeto e determinação. Apenas mulheres que demonstrem grande força de personalidade são iniciadas no culto à Mãe Noite — mas que apenas um clã vampírico, as Strix formam um verdadeiro sabá, uma irmandade de bruxas. Isso não significa que as Strix vejam-se todas como irmãs ou até mesmo como iguais. Embora isso no geral seja verdade (pelo menos na superfície), existe bastante intriga e disputa de poder dentro do clã. Entretanto, a fé mantém as Strix mais unidas que outros clãs vampíricos. Seu ritual de criação, onde bebem da poção original que tornou a própria Strix uma vampira, as torna muito mais próximas umas das outras.

As Strix sofreram bastante com a Inquisição; como vampiras e bruxas, toda caça a criaturas sobrenaturais de uma forma ou de outra sempre acaba atingindo-as. Como regra geral, preferem o isolamento. Afinal, precisam de liberdade para realizar seus rituais mágicos e demais feitiços.

Dons das Trevas. Babel, Bruxaria e Transformação.

Fraqueza. Muito próximas a Nyx, todas as Strix sofrem de grande sensibilidade à luz — e também a fontes de luz, como o fogo e as chamas. Elas perdem o dobro de Pontos de Vida por turno quando expostas à luz solar, e sofrem +1d pontos de dano por fogo.

Edimmu

A origem dos vampiros edimmu é obscura, e uma das únicas certezas é que remonta aos mitos gregos, mesopotâmios e sumérios. De acordo com essas antigas mitologias, havia um “mundo abaixo do mundo”, às vezes identificado como Hades (na mitologia grega) ou ainda mais profundo que esse reino, chamado Irkalla pelos mesopotâmios. Irkalla era governado por Ereshkigal, divindade que jamais podia sair de lá (Ereshkigal e Irkalla são às vezes comparados com o deus grego Tártaro e seu reino de mesmo nome abaixo de Hades).

Entretanto, sendo uma deusa, Ereshkigal tinha seguidores na Terra. Em um dos rituais de adoração, a deusa sucumbiu à tentação de deixar Irkalla, e seu espírito atravessou as barreiras entre os reinos através do canto dos fiéis,

escondendo-se no corpo de uma sacerdotisa de sua irmã Inanna (deusa do amor sexual, da fertilidade e da guerra). Mais tarde descoberta pelos outros deuses, Ereshkigal foi condenada a ter uma parte de sua essência aprisionada para sempre em um corpo mortal. Seria obrigada a vagar pelo mundo por toda a eternidade, mas sem nunca pertencer realmente ao mundo dos mortais. Seu único alimento seria a “essência” dos humanos na forma de sangue...

Glammadhour

Paixão: esta é a melhor definição dos vampiros do clã Glammadhour. São apaixonados em tudo que fazem, e tudo o que fazem é por paixão. Cada Glammadhour é obstinado com alguma coisa — normalmente relacionada à beleza, como as artes. Muitos Glammadhour eram pintores, escultores, músicos ou escritores antes de receberem o dom das trevas. Entretanto, mais que a beleza de uma obra, os Glammadhour são apaixonados pela beleza física em si, buscando imortalizar a aparência dos mortais para sempre.

De acordo com os vampiros de qualquer outro clã, os Glammadhour são completamente apaixonados pela própria aparência — e mais ainda pelo próprio ego. Cada um se vê como o centro do universo, talvez como decoração da solidão da deusa Ereshkigal em seu reino abaixo do mundo, onde era única. Por isso mesmo, são os vampiros mais próximos do mundo mortal, apreciando os olhares admirados dos mortais por sua arte e beleza física — admiração quase sempre acompanhada de bajulação, presentes e, é claro, devoção férrea.

Ao longo das eras, os Glammadhour foram padrinhos de artistas de todos os tipos, buscando preservar a arte dos mortais para sempre. Foram os vampiros que mais sofreram com o fim da sociedade vampírica durante o Milênio, pois de que vale a vida — mesmo eterna — sem ninguém para admirar você?

Dons das Trevas. Augúrio, Majestade e Redeleza.

Fraqueza. Todos os Glammadhour têm a desvantagem Insano (megalomaníaco).

Leshtat

Os vampiros do clã Leshtat herdaram aquilo que só pode ser considerado o amor de Ereshkigal pela sociedade mortal — e também sua maldição de jamais pertencer a ela. Vivem entre os humanos, mas cada vez mais sua aparência os distancia dos mesmos; afinal, como o passar dos séculos sua carne

vai se tornando vítreos, até o ponto de os vampiros deste clã transformarem-se em verdadeiras estátuas de vidro.

Os Leshtat são criaturas amarguradas e inquietas, perdidas em um conflito incessante. Amam a sociedade mortal e o cotidiano das pessoas comuns, misturando-se com os humanos com frequência. Mas sabem que precisam alimentar-se deles, e que com o tempo sua maldição os distanciará para sempre dos mortais. Por saberem que é impossível escapar deste destino, vivem com apatia ou intensidade, esperando o fim chegar ou aproveitando ao máximo enquanto ele não chega, sem nenhum meio termo.

Os Leshtat se apaixonam e desprezam de maneira igual. Na maior parte das vezes, desprezam alguém por quem até há pouco eram apaixonados. Da mesma forma, amam e desprezam a si mesmos por não conseguirem evitar esses sentimentos. No geral, passam o dom das trevas apenas para mortais por quem se apaixonaram — e muitas vezes acabam por desprezar esse indivíduo algum tempo depois. Esse conflito perpétuo de emoções torna os Leshtat os mais solitários de todos os vampiros, mesmo quando tudo que fazem é misturar-se aos mortais.

Dons das Trevas. Augúrio, Couraça e Pujança.

Fraquezas. Os sentimentos dos Leshtat estão sempre em conflito. Em termos de regras, todos os Leshtat têm a desvantagem Insano (depressivo).

Com o passar dos séculos, a carne dos Leshtat vai se tornando mais e mais rígida, assumindo a aparência do vidro. As feições ficam mais angulosas; os ossos, mais pontudos; as unhas, mais duras — até que o vampiro torna-se imóvel. O “tempo de vida” de vida de cada Leshtat varia, principalmente de acordo com seus sentimentos. Como regra geral, cada Leshtat tem um século de atividade para cada ponto de Resistência. Qualquer Leshtat com mais de um século de idade recebe a desvantagem Monstruoso (*Manual 3D&T Alpha*, página 45).

Nergal

As lendas sobre Ereshkigal dizem que a deusa tinha um consorte — que em algumas histórias conquistou-a através do amor e em outras através da violência. Seu nome era *Nergal*. Embora não exista qualquer prova de que o consorte da deusa Ereshkigal tenha dado origem a vampiros, é isso que o clã Nergal prega.

Tal como Ereshkigal, os vampiros do clã Nergal são apegados ao local de onde se originam — mais do que isso, são amaldiçoados a jamais descansar caso não durmam em terra da região onde sua vida mortal começou. Entretanto, as semelhanças com a deusa terminam aí, pois os Nergal são reclusos e solitários. Eles são reservados e raramente se misturam — seja com a sociedade mortal ou sobrenatural. Não gostam de grandes amontoados de pessoas e fazem de tudo para passar despercebidos.

Os Nergal são tidos como antisociais pelos outros vampiros, e são completamente desprezados por “irmãos” como os Glammadhour. Na verdade, são vistos como púrias entre os púrias, verdadeiros monstros distantes da humanidade de onde vieram. Pouco se sabe sobre os Nergal além daquilo que eles revelam — e se encontrar um Nergal já é difícil, imagine fazê-lo falar sobre si mesmo e o clã...

Dons das Trevas. Augúrio, Tenebrae e Transformação.

Fraquezas. Todos os Nergal precisam dormir sobre terra do local onde nasceram. Se não o fizerem, perdem 1 ponto de Resistência (e os Pontos de Vida correspondentes) por noite até caírem inertes, incapazes de se mexer.

Além disso, são extremamente territorialistas, tomados por uma fúria apaixonada contra todos que invadirem seus domínios. Em termos de regras, todos os Nergal têm a desvantagem Fúria (*Manual 3D&T Alpha*, página 42), mas ela só se manifesta quando alguém invade um local que o Nergal considere sua propriedade — o que pode variar de um pequeno quarto até um país inteiro.

Dons das Trevas

A seguir está a descrição dos dons das trevas. Cada dom custa 1 ponto de personagem, e você só pode comprar dons do seu clã.

Augúrio

Este dom das trevas permite ao vampiro elevar seus sentidos de maneira extrema, permitindo-lhe ver o que aconteceu no passado de um local, pessoa ou objeto, perceber o que está acontecendo muito longe dele e até mesmo predizer o que está por acontecer. Gastando uma ação e 2 Pontos de Magia, o vampiro pode usar a vantagem Poscognição, Precognição ou Sentidos Especiais (veja a página 46 para a descrição dessas vantagens; no caso de Poscognição ou Precognição, o vampiro ainda precisa pagar os PMs para

ativar as vantagens; no caso de Sentidos Especiais, o vampiro tem acesso a um sentido à sua escolha de cada vez]. Este é um poder sustentado (veja a página 36 para a explicação de poderes sustentados).

Babel

O vampiro pode falar e entender qualquer idioma humano. Além disso, pode se comunicar com animais da mesma forma que conversa com outras pessoas. Com Babel, o vampiro também pode afetar animais da mesma forma que afeta pessoas com Realeza (mas precisa ter este poder; veja abaixo).

Bruxaria

O vampiro pode comprar qualquer uma das vantagens mágicas livremente (Magia Branca, Elemental ou Negra — *Manual 3D&T Alpha*, página 34), pagando apenas 1 ponto. Ele aprende e lança feitiços normalmente.

Couraça

Este dom das trevas aumenta a rigidez da carne do vampiro, fazendo com que ele evite os piores ferimentos. Para cada 2 Pontos de Magia gastos, o vampiro aumenta sua própria Armadura em 1 ponto. Este é um poder sustentado por cena.

Fortaleza

O vampiro pode aumentar a própria capacidade de suportar ferimentos. Para cada 2 Pontos de Magia gastos, o vampiro aumenta sua própria Resistência em 1 ponto. Isso aumenta os Pontos de Vida do vampiro (5 PVs por ponto de R, como o normal), mas não seus Pontos de Magia. Este é um poder sustentado por cena.

Pujança

Este dom das trevas permite que o vampiro aumente seu poderio físico. Para cada 2 Pontos de Magia gastos, o vampiro aumenta a própria Força em 1 ponto. Este é um poder sustentado por cena.

Majestade

Este dom das trevas permite ao vampiro seduzir, amedrontar ou inspirar um alvo — ou ser venerado por ele. O vampiro pode afetar qualquer criatura

inteligente que possavê-lo como se tivesse lançado uma das seguintes magias (todas são descritas no *Manual 3D&T Alpha*; o número da página aparece em parênteses após o nome de cada uma): O Amor Incontestável de Raviolius (página 81), Comando de Khalmyr (página 88), Desmaio (página 92), A Loucura de Atavus (página 101), Marcha de Batalha (página 102), Marcha da Coragem (página 102), Pânico (página 106), Paz de Marah (página 106) e Sanidade (página 111). O vampiro precisa pagar o custo total de Pontos de Magia de cada um destes efeitos com seus próprios Pontos de Magia.

Realeza

Um dom de dominação mental. Com ele, o vampiro pode gastar 2 Pontos de Magia para afetar qualquer criatura inteligente que esteja a até 50 metros (Realeza não afeta animais, mas veja Babel, acima). A vítima tem direito a um teste de R+1. Se falhar, aceita tudo que o vampiro disser como se fosse uma ordem. Para cada 2 PM extras que o vampiro gastar, a vítima sofre uma penalidade de -1 no teste de Resistência. Se uma ordem puder resultar em ferimentos para o alvo ou pessoas com quem ele se importe, ou se for contra um Código de Honra, Devoção, Protegido Indefeso ou qualquer outra crença ou objetivo do alvo, ele tem direito a um novo teste de Resistência. Este é um poder sustentado por hora.

Tenebrae

Este dom das trevas é a marca registrada dos Nergal. Com ele, um vampiro tem domínio sobre as sombras e as trevas. O vampiro pode lançar as seguintes magias (todas são descritas no *Manual 3D&T Alpha*; o número da página aparece em parênteses após o nome de cada uma): Cegueira (página 87), Criatura Mágica (conjurando um servo de trevas; página 89), Escuridão (página 94), Feras de Tenebra (página 95), Força Mágica (página 96) e Roubo de Vida (página 110). Todas as magias têm efeitos de sombras, escuridão e trevas quando lançadas por um Nergal.

Transformação

Este dom das trevas permite que o vampiro assuma outras formas — as mais clássicas são coruja, gato, lobo, morcego, aranha e sapo. Funciona como a magia Transformação (*Manual 3D&T Alpha*, página 114) e custa 5 Pontos de Magia, mas afeta apenas o próprio vampiro. A duração de Transformação é permanente até ser cancelada (*Manual 3D&T Alpha*, página 80).

Lobisomens, os Defensores da Terra

Diferente dos vampiros, que fascinam a humanidade, os lobisomens sempre causaram medo nos mortais. São vistos como monstros, feras e bestas cruéis. E a verdade não fica muito longe disso.

Os wargen — como os lobisomens chamam a si mesmos — são guerreiros selvagens e ferozes; pouca coisa faz seu sangue ferver como o combate. Entretanto, sua fúria não é cega nem livre de julgamento. Na verdade, é direcionada contra aqueles que são os verdadeiros inimigos da humanidade e da Criação como um todo: as *feras chthonianas*.

De acordo com as lendas dos lobisomens, eles foram criados por Gaia, a deusa da Terra, para protegê-la da crueldade de seu filho e marido Urano, deus dos céus. Urano era sádico e violento, coisa que Gaia não conseguia aguentar. Por isso, ela pediu aos titãs, seus filhos, que a protegessem. Foi assim que Cronos, filho de Gaia e Urano, emboscou e castrou o pai, depondo-o para sempre. Mas Urano jamais deixaria de tentar ferir a esposa. Mesmo afastado dela, criou as *feras chthonianas* para destruir toda a Terra que Gaia tanto amava. Os wargen foram então criados pela Mãe Terra para protegê-la — e proteger também todos os seus habitantes.

Os wargen travaram inúmeras batalhas contra as feras chthonianas ao longo das eras. Conseguiram até mesmo expulsá-las para o reino do Tártaro (onde também jazem outros monstros criados por Urano). Mas de lá os generais das feras chthonianas planejam como voltar e perpetrar a destruição de Gaia. No Milênio, quando o Véu entre as dimensões tornou-se frágil, as feras chthonianas finalmente voltaram a atacar. Os lobisomens e outros licantropos enfrentaram-nas e triunfaram, mas as perdas foram grandes demais.

Tudo que resta hoje dos wargen são poucas tribos, com números bastante reduzidos.

Fisiologia Lobisomem. Os wargen são os maiores dentre os licantropos. São os lobisomens, os homens-lobo criados por Gaia.

Lobisomens têm aparência humana. Podem apresentar características comuns a todas as etnias mortais, com as mesmas variações típicas na cor do cabelo, da pele e dos olhos. Um worgen em seu “disfarce mortal”, como muitos chamam a forma humana, é indistinguível de um humano comum.

As diferenças mais perceptíveis talvez sejam o porte (lobisomens normalmente são um pouco maiores e mais altivos que o humano típico) e os hábitos (wargen não dão muita bola para certas convenções sociais humanas). Vestem-se do jeito que mais gostam, o que pode significar desde “roupas que não combinam” ou “que não são apropriadas para a ocasião” até enfeites como penas presas ao cabelo, acessórios como cajados (devidamente enfeitados com crâneos de pequenos animais) e até mesmo ossos ou presas de inimigos atravessados no nariz e nas orelhas.

Mas esta é apenas a forma humana; eles têm ainda duas outras. Quando mudam para a forma de lobo, sua aparência torna-se igual à de um lobo comum, embora possa ter características como *piercings*, brincos e até mesmo peças de armadura e outros acessórios (desde que encantadas para mudar junto com o lobisomem). A terceira forma dá nome à espécie: worgen.

A forma worgen é um meio termo entre humano e lobo, apresentando características de ambas. O indivíduo cresce em tamanho e lembra um lobo enorme, andando de pé, ereto sobre as patas traseiras. Os músculos crescem e uma pelagem cobre todo o corpo. As mãos tornam-se garras. A cabeça é lupina, com focinho, presas e orelhas compridas. Surge uma cauda. A forma worgen é ameaçadora — ao mesmo tempo monstruosa, agressiva, orgulhosa e fascinante para os mortais.

Os lobisomens não são imortais como vampiros e outras criaturas sobrenaturais. Na verdade, Gaia fez questão de que seus filhos nascessem, crescessem e morressem como todas as outras criaturas da natureza. Este é um dos motivos de seu desprezo pelos vampiros — tratam-se de criaturas obviamente fora do ciclo natural da vida... Ou então é inveja.

Lobisomens podem procriar com humanos e lobos, mas isso é considerado tabu. Mesmo assim, o sangue worgen é tão forte que a cria normalmente também será um lobisomem, embora mais fraca que o worgen comum — e desprezada por todos até provar seu valor. Lobisomens precisam comer, beber, respirar e dormir para viver, como todas as outras criaturas.

Regras para Lobisomens

Embora você possa usar a vantagem única Licantropo do Manual 3D&Alpha (página 55), ela é mais adequada para lobisomens mais simples. Os licantropos “padrão” de Nova Memphis usam as regras abaixo.

Vantagem Única: Wargen (2 pontos)

Na forma humana, os wargen são indistinguíveis dos mortais. Entretanto, tendem a ser maiores e mais bem constituídos que humanos comuns.

- **Resistência +1.** Wargen são mais vigorosos que humanos normais, independentemente da forma em que estejam.

- **Formas Alternativas.** Lobisomens possuem duas outras formas além da forma humana. Podem mudar de uma para a outra à vontade, gastando um movimento.

Forma Lupina. Quando transformados em lobos, os lobisomens têm F-1, Aceleração, Sentidos Especiais (audição aguçada, olfato aguçado e visão na penumbra) e Modelo Especial.

Forma Wargen. Na forma wargen — bípedes peludos e fortes —, os lobisomens recebem F+1, A+1, Modelo Especial e Monstruoso.

As mudanças nas formas lupina e wargen usam a forma humana como base. Assim, um humano com F2, H2, R3, A0, Pdf0 tem F1 na forma lupina e F3 e A1 na forma wargen.

- **Vulnerabilidade: Prata.** Wargen têm Armadura 0 contra ataques de prata.

- **Tribos Wargen.** Todo lobisomem pertence a uma tribo. Leia a descrição das tribos a seguir, e escolha uma para você.

Tribos Wargen

Os wargen obedecem a uma organização social bastante simples, que remonta aos primórdios de sua criação. Todos pertencem a uma mesma espécie e se dividem em tribos. Ao longo das eras, cada tribo foi desenvolvendo cultura própria, até mesmo aproximando-se mais de uma ou outra divindade. Cada tribo tem poderes exclusivos, normalmente dádivas de uma divindade, totem ou espírito. As informações sobre essas tribos seguem o padrão abaixo.

Tribo. O nome de cada tribo e um resumo de sua história.

Dádivas. Poderes comuns aos lobisomens da tribo. Cada dádiva custa 1 ponto de personagem. Diferente dos dons das trevas dos vampiros, as dádivas de cada tribo podem ser ensinadas para outros wargen, mas são conhecimentos secretos e normalmente exigem lealdade às crenças da tribo em questão. Em

outras palavras, é muito difícil para um wargen aprender receber as dádivas de uma tribo além da sua própria. As dádivas são explicadas na página 98.

Fraqueza. Um defeito comum a todos os wargen da tribo. Você não pode "recomprar" a fraqueza — ela o acompanha para sempre.

Crias de Ares

Os wargen foram criados por Gaia para combater Urano e suas feras chthonianas. No decorrer desta guerra infinidável, alguns abraçaram o lado mais selvagem e combativo da espécie, aproximando-se de divindades como Ares, o deus grego da guerra. As Crias de Ares são a tribo resultante desses séculos de comunhão.

Dádivas. Brado de Batalha, Força da Fúria e Garras da Guerra.

Fraqueza. Fúria (*Manual 3D&T Alpha*, página 42).

Filhas de Diana

As Filhas de Diana são uma tribo formada exclusivamente por mulheres. Como a deusa de quem recebem seu nome, são castas e grandes caçadoras. As Filhas de Diana raptam crias de lobisomens de outras tribos para aumentar suas próprias alcateias — um de seus alvos preferidos são as Crias de Ares, para quem gostam de provar que são iguais e até mesmo superiores. Entretanto, lendas das Filhas de Diana afirmam que a prole de uma dessas wargen um dia reinará sobre todos os lobisomens — o que já levou mais de uma delas a se deixar levar pela luxúria e paixão.

As Filhas de Diana são muito próximas das amazonas gregas. Preferem usar gládios, escudos, lanças e arcos. Atacar à distância com chuvas de flechas é uma característica destas guerreiras.

Dádivas. Defesa de Diana, Fúria de Fogo, Ponta Perfurante.

Fraqueza. Má Fama (*Manual 3D&T Alpha*, página 44). As Filhas de Diana só aumentam suas fileiras roubando as crias de outros wargen — pecado pelo qual jamais serão perdoadas.

Filhas de Diana também não podem ter filhos; algumas wargen desta tribo chegam ao extremo de afirmar que elas não podem nem mesmo perder a virgindade. Tudo que resta a uma Filha de Diana grávida é fugir. Se for encontrada, ela e a prole serão sacrificadas.

Aliados de Perseu

As relações entre wargen e mortais nem sempre são amistosas. Os lobisomens colocam os deveres à frente de tudo, incluindo amizade e companheirismo. Entretanto, alianças entre humanos e lobisomens não são desconhecidas, e até mesmo já geraram resultados bastante positivos. Os Aliados de Perseu são uma tribo cuja origem remonta ao semideus grego e suas aventuras. Não à toa, Perseu matou Medusa, um monstro chthoniano...

Enquanto Crias de Ares e Filhas de Diana são guerreiros que anseiam pela batalha e não demoram a jogar-se contra os inimigos, os Aliados de Perseu são mais estratégicos e cerebrais. Isto faz com que outros lobisomens os vejam como covardes. Mas eles simplesmente preferem planejar antes de agir, muitas vezes alcançando seus objetivos sem derramar (muito) sangue.

Dádivas. Armadilha Aprisionante, Cura de Campo, Dádiva dos Deuses.

Fraqueza. Aliados de Perseu preferem ponderar, refletir e planejar antes de agir. Por isso, são lentos para reagir e sempre perdem a iniciativa (*Manual 3D&T Alpha*, página 70).

Dádivas dos Lobisomens

A seguir está a descrição das dádivas dos lobisomens. Cada uma custa 1 ponto de personagem.

Armadilha Aprisionante

Você pode usar a vantagem Paralisia (*Manual 3D&T Alpha*, página 35).

Brado de Batalha

Gastando uma ação e 2 Pontos de Magia, você uiva como o maior dos lobos. Todos os inimigos a até 50 metros precisam ser bem-sucedidos em um teste de Resistência ou perdem a Habilidade na Força de Defesa por um número de turnos igual à sua Força (a Habilidade conta como se fosse 0).

Cura de Campo

Com esta dádiva, você pode gastar Pontos de Magia para curar Pontos de Vida (seus e de companheiros). Gostando uma ação, você pode recuperar 1d PV para cada PM gasto (máximo 5d) de uma criatura que possa tocar.

Dádiva dos Deuses

Perseu foi o primeiro herói mítico, e um dos mais amados pelos deuses gregos. Os Aliados de Perseu têm mais versatilidade que os outros wargen, podendo escolher uma entre as dádivas a seguir. Uma vez que uma destas dádivas seja comprada, as outras são proibidas.

Elmo de Hades: igual à vantagem Invisibilidade.

Sandálias de Hermes: igual à vantagem Voo.

Espada de Zeus: gastando 2 PM, você triplica o dano de seus acertos críticos com Força (corte).

Defesa de Diana

Com esta dádiva, você pode gastar uma ação e até 5 Pontos de Magia para materializar uma armadura greco-romana ao seu redor. Cada PM gasto aumenta a Armadura em +1. Este é um poder sustentado por turno.

Força da Fúria

Na forma wargen, você pode gastar uma ação e até 5 Pontos de Magia para aumentar seus músculos. Cada PM gasto aumenta a Força em +1. Este é um poder sustentado por turno.

Fúria de Fogo

Gastando um movimento e 2 Pontos de Magia, você pode espalhar um óleo extremamente inflamável em suas lanças, azagaias, dardos e flechas. Ao atacar com essa arma (PdF de perfuração), você soma +1d à FA final.

Garras da Guerra

Com esta dádiva, você transforma as garras da sua forma wargen em armas mágicas. Gostando 2 PMs, seu dano de Força conta como mágico. Este é um poder sustentado.

Ponta Perfurante

Sempre que você rolar um acerto crítico usando lanças, gládios ou flechas — em termos de regras, quando usar Força (perfuração) ou PdF (perfuração) —, sua Força ou PdF são triplicados (em vez de duplicados).

Anjos, os Guerreiros Divinos

As lendas dos seres sobrenaturais falam de diversos deuses, provenientes de inúmeras mitologias. Ninguém sabe se todas essas entidades são deuses verdadeiros. Contudo, existem criaturas que supostamente se originam de um Criador supremo: os anjos.

Os anjos descem à Terra para guiar os mortais e proteger a Criação — principalmente das hordas demoníacas, mas também das forças mortais e sobrenaturais. Escondem sua verdadeira natureza para preservar a liberdade dos humanos de tomar suas próprias decisões, inclusive sobre suas crenças. Sua sociedade é dividida em “esferas”. Os anjos mais comumente encontrados na Terra pertencem à Terceira Esfera, e se chamam anjos, arcanjos e principados.

Anjos nunca falam sobre sua origem — mais uma vez, preservando a liberdade de pensamento dos humanos. Mesmo seu lar paradisíaco é citado apenas raramente. O que importa para os anjos é sua missão na Terra.

Fisiologia dos Anjos. Anjos parecem humanos extremamente belos. Sua natureza divina é imediatamente reconhecida. Entretanto, aprenderam a esconder quem são, revelando-se apenas quando necessário. Anjos não precisam comer, beber, dormir ou respirar.

Regras para Anjos

Embora você possa usar a vantagem única Anjo do *Manual 3D&T Alpha* (página 54), ela é mais adequa-



da para anjos “genéricos”, usados como coadjuvantes ou adversários. Os anjos “padrão” de Nova Memphis usam as regras abaixo.

Vantagem Única: Anjo (3 pontos)

Os anjos mais atuantes na Terra pertencem à Terceira Esfera e dividem-se em três “coros” (posição na hierarquia celestial): anjos, arcanjos e principados. Cada tipo exerce funções diferentes, mas todos possuem as características a seguir.

- **Boa Fama.** Guardiões da humanidade, os anjos gozam de enorme prestígio entre os mortais.
- **Código de Honra (dos Heróis).** Os anjos precisam observar certa conduta, virtudes associadas à sua condição divina.
 - **Inulnerabilidade: Elétrico e Sônico.** Anjos são resistentes a estas energias originárias das nuvens.
 - **Maldição.** Todo anjo destruído fora de seu plano de origem é banido de volta e não pode retornar à dimensão onde foi destruído por um tempo — de 30 dias a 1.000 anos, de acordo com o mestre. Anjos destruídos em seus planos de origem são destruídos para sempre, e não podem ser ressuscitados (a menos que se use a magia Desejo — *Manual 3D&T Alpha*, página 91).
 - **Natureza Divina.** Entre os mortais, os anjos escondem sua verdadeira natureza. Quando a revelam, todos que puderem vê-la (menos demônios e outros anjos) precisam ser bem-sucedidos num teste de R+1 ou sofrem os efeitos da magia Fascinação (*Manual 3D&T Alpha*, página 95). Revelar sua natureza divina não tem custo para os anjos.
 - **Voo.** Todos os anjos têm asas e podem voar, como pela vantagem Voo (*Manual 3D&T Alpha*, página 39).

• **Coro.** Todo anjo pertence a um coro, uma posição na hierarquia celestial. Leia a descrição dos coros a seguir, e escolha um para você.

Coros de Anjos

Todos os coros abaixo pertencem à Terceira Esfera, a mais baixa de toda a hierarquia celestial. Normalmente atuam como mensageiros e soldados das forças divinas.

Embora dentro da própria Terceira Esfera haja uma hierarquia organizada (com os Principados no topo, os Anjos na base e os Arcanjos em posição intermediária), devido aos eventos do Milênio essa hierarquia ainda hoje se encontra frouxa, sem posições de liderança claras ou determinadas.

Mesmo entre as forças divinas, hoje os feitos e reputação de um anjo contam mais que o tipo ao qual ele pertence.

Coro. O nome de cada coro e um resumo de sua história.

Bênçãos. Poderes possuídos pelos anjos deste coro. Cada bênção custa 1 ponto de personagem. Você só pode adquirir bênçãos do seu coro.

Fraqueza. Um defeito comum a todos os anjos deste coro. Você não pode “recomprar” a fraqueza — ela o acompanha para sempre.

Anjos

Simplesmente chamados de *anjos*, são os mensageiros divinos mais próximos dos mortais. Têm funções variadas, como atrapalhar os planos de demônios e proteger os cidadãos de Mega City.

Bênçãos. Armadura Divina, Proteção dos Inocentes, Rapidez Divina.

Fraqueza. Anjos evitam lutar e, quando o fazem, são extremamente misericordiosos — ou “tolos ingênuos”, como diriam os demônios. Todos os anjos seguem o Código de Honra da Rendição (*Manual 3D&T Alpha*, página 41).

Arcanjos

Arcanjos são operativos especiais na guerra contra os demônios. Têm funções especializadas, como localizar e eliminar demônios, caçar e destruir criaturas sobrenaturais e livrar a Criação de outras ameaças. Muitos servem também como líderes de pequenas unidades de anjos. Alguns arcangels são agraciados com armas e outros artefatos mágicos.

Bênçãos. Armadura Celestial, Ataque Celestial, Magia Divina.

Fraqueza. Arcanjos estão em constantes missões na Terra. Sempre que recebem uma missão, cumpri-la torna-se sua Devoção (*Manual 3D&T Alpha*, página 42).

Principados

Líderes entre os anjos, os principados são na maioria das vezes responsáveis por áreas inteiras da Criação — de metrópoles como Mega City a tipos de pessoas, como todas as crianças. Raramente atuam entre os mortais, mas sua presença é sentida nas ações dos anjos e arcangels que designam para executar suas ordens.

Bênçãos. Anjo da Guarda, Ataque Divino, Inspiração Divina.

Fraqueza. Principados não podem se afastar das regiões, pessoas ou aspectos da Criação que protegem. Em termos de regras, é como a desvantagem Protegido Indefeso (*Manual 3D&T Alpha*, página 46). Note que, devido às amplas responsabilidades de um principado, é *muito* fácil para um vilão capturar ou ameaçar um “protegido indefeso” deste tipo!

Bênçãos

A seguir está a descrição das bênçãos dos anjos.

Anjo da Guarda

Você pode usar a vantagem Teleporte (*Manual 3D&T Alpha*, página 39), apenas dentro da área que protege ou para se aproximar de seus protegidos.

Armadura Celestial

Quando sofre um acerto crítico, você pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é ignorado e causa apenas dano normal.

Armadura Divina

Com esta bênção, você ganha Armadura Extra contra Força, Poder de Fogo ou magia, à sua escolha. Ativar esta bênção gasta uma ação e 3 Pontos de Magia, e ela é sustentada por minuto. Você pode comprar esta bênção mais de uma vez para ter acesso aos outros tipos de Armadura Extra.

Ataque Celestial

Quando faz um ataque concentrado (*Manual 3D&T Alpha*, página 72), além de causar dano aumentado, você ignora a Armadura do alvo.

Ataque Divino

Gastando 3 Pontos de Magia, você pode fazer um ataque que ignora qualquer Armadura Extra que o alvo tenha.

Inspiração Divina

Gastando uma ação e 2 Pontos de Magia por alvo, você concede um bônus de +1 na Força de Ataque ou Força de Defesa, à sua escolha, de todos os aliados. O bônus dura por uma cena.

Magia Divina

Você recebe a vantagem Magia Branca (*Manual 3D&T Alpha*, página 34), sem precisar pagar por ela.

Proteção dos Inocentes

Gastando uma ação e 2 Pontos de Magia, você pode conceder seu valor de Armadura a um companheiro adjacente. Seu companheiro soma os dois valores de Armadura — o seu e o dele. Você não perde seu próprio valor de Armadura ao usar esta bênção. Este é um poder sustentado por cena.

Rapidez Divina

Os anjos são rápidos em proteger os mortais. Gastando 3 Pontos de Magia, a Habilidade do anjo conta como uma escala acima (de Ningen para Sugoi, por exemplo), apenas para efeitos de velocidade (veja **Movimento**, no *Manual 3D&T Alpha*, página 69), por um turno.

Demônios, os Corruptores

Enquanto nenhum ser sobrenatural está totalmente livre da maldade, existem aqueles que vivem para o mal: são os demônios.

Demônios vêm à Terra para corromper os mortais e destruir a Criação. Fazem acordos com os humanos, concedendo confortos materiais em troca de

almas. Escondem sua verdadeira natureza, pois ao longo das eras os mortais aprenderam a não confiar em demônios — bem, pelo menos a maior parte dos mortais... Existem demônios de todos os níveis da hierarquia do inferno na Terra, mesmo depois do Milênio. Contudo, apenas os mais baixos acabam se revelando aos mortais — normalmente por orgulho, fúria ou simples maldade.

As informações sobre os demônios, suas castas e espécies são conflitantes e contraditórias — bem ao gosto deles mesmos, que não desejam ser compreendidos por suas vítimas e inimigos.

Fisiologia dos Demônios. Em sua forma verdadeira os demônios são criaturas horrentas, não só pela aparência mas também pela força opressiva de sua presença. A maioria dos demônios aprende a esconder a verdadeira natureza quando vem à Terra, principalmente para evitar a descoberta dos anjos.

Regras para Demônios

Embora você possa usar a vantagem única Demônio do *Manual 3D&T Alpha* (página 54), ela é mais adequada para demônios usados como “monstros” e vilões. Os demônios “padrão” de Nova Memphis usam as regras abaixo.

Vantagem Única: Demônio (0 pontos)

Os demônios encontrados em Nova Memphis estão entre os menos perniciosos da raça.

- **Má Fama.** Embusteiros, trapaceiros e agentes do Mal, os demônios são temidos e odiados pelos mortais.

- **Invulnerabilidade: Fogo e Químico.** Demônios são resistentes às chamas e ácidos que compõem seu plano natal.

- **Maldição.** Todo demônio destruído fora de seu plano de origem é banido de volta e não pode retornar à dimensão onde foi destruído por um tempo — de 30 dias a 1.000 anos, de acordo com o mestre. Demônios destruídos em seus planos de origem são destruídos para sempre, e não podem ser ressuscitados (a menos que se use a magia Desejo — *Manual 3D&T Alpha*, página 91).

- **Natureza Demoníaca.** Entre os mortais, os demônios escondem sua verdadeira natureza. Quando a revelam, todos que puderem vê-la (menos anjos e outros demônios) precisam ser bem-sucedidos em um teste de Resistência +1 ou sofrer os efeitos da magia Pânico (*Manual 3D&T Alpha*, página 106).

Revelar sua natureza demoníaca não tem nenhum custo para os demônios, que quase sempre o fazem por orgulho.

- **Casta.** Todo demônio pertence a uma casta. Leia a descrição das castas a seguir, e escolha uma para você.

Castas de Demônios

A sociedade demoníaca é caótica, sem hierarquia fixa. Os líderes são simplesmente aqueles que detêm mais poder — ou esperteza.

Casta. O nome de cada casta é um resumo de sua história.

Poderes Infernais. Poderes possuídos pelos demônios desta casta. Cada poder custa 1 ponto. Você só pode adquirir poderes da sua casta.

Fraqueza. Um defeito comum a todos os demônios desta casta. Você não pode “recomprar” a fraqueza — ela o acompanha para sempre.

Demônios

Simplesmente chamados de demônios, estes são os membros mais baixos da hierarquia do inferno. Muitos desenvolvem poderes e até mesmo tornam-se importantes, mas raros são os que alcançam quaisquer postos maiores que o de chefe de algumas tropas. A maioria não passa de simples soldados.

Os demônios têm pouco poder em comparação com outras crias das trevas. Ainda assim, são mais fortes que qualquer mortal. Enquanto nos planos inferiores não passam da plebe e escória, na Terra podem agir com liberdade e às vezes até tornarem-se alvo de adoração de mortais. Quase sempre demonstram seu poder através da luta.

Os demônios não têm uma aparência comum. Devido a suas formas exageradas, grotescas e bizarras, são ainda mais diversos em aparência que os humanos; podem ter escamas, asas, caudas... É fácil encontrar demônios esqueléticos ou obesos; altos como gigantes ou pequenos como estatuetas. Entretanto, todos possuem uma característica comum: sua posição como uma das mais baixas castas dos planos inferiores.

Poderes Infernais. Arma Profana, Sopro de Chamas e Pujança Infernal.

Fraqueza. Fúria. Daimoni têm pouca paciência e são dados a se deixar levar por qualquer irritação (*Manual 3D&T Alpha*, página 42).

Trapaceiros

Demônios do tipo trapaceiro costumam ser fisicamente fracos. Entretanto, compensam isso com astúcia e malícia.

Nos planos inferiores, os trapaceiros são espiões, batedores e às vezes até mesmo assassinos. Pequenos, rápidos e furtivos, conseguem se infiltrar onde um demônio comum jamais passaria despercebido. Entretanto, mesmo furtivos, os trapaceiros também anseiam por adoração e poder. Isso faz com que busquem Nova Memphis com todas as forças.

Espertos e covardes, preferem enganar a lutar. Sua especialidade é pregar peças, mentir e passar outros indivíduos para trás. Na maior parte das vezes, fazem isso com o objetivo de machucar fisicamente outras criaturas — mas sentem maior prazer quando conseguem fazer com que alguém abandone suas crenças e códigos de honra: um trapaceiro pode passar anos espreitando uma vítima e descobrindo seus segredos mais bem guardados, só para usá-los contra ela, atormentando-a e chantageando-a para sempre.

Poderes Infernais. Asas de Morcego, Ilusão e Rapidez Diabólica.

Fraqueza. Mazikin jamais podem deixar passar a oportunidade de enganar alguém, mesmo que isso coloque sua existência em risco. Apenas sendo bem-sucedido em um teste de Resistência o trapaceiro consegue dizer a verdade em qualquer situação — e, mesmo assim, tentando deturpá-la e manipulá-la tanto quanto conseguir. Todos os trapaceiros sofrem da desvantagem Insano (mentiroso) — veja o *Manual 3D&T Alpha*, página 44.

Diabos

Diabos são manipuladores sutis, mas também guerreiros ferozes. Raramente se revelam, agindo sempre nos bastidores. Não buscam o domínio através da força, nem a conquista pelo combate; seu objetivo é vencer pela astúcia e estratégia.

Os diabos gostam de estabelecer tramas e intrigas complexas, centradas na corrupção e decadência total de suas vítimas. Mais do que atacar fisicamente aqueles que espreitam, buscam deturpar pouco a pouco a sanidade de seus alvos. Para um diabo, a morte é uma saída fácil de um labirinto que nunca deve ter fim. A única salvação deve ser a entrega da alma do mortal para o diabo que o atormenta.

Os diabos raramente se revelam; preferem acrescentar novas camadas a seus longos estratagemas. Dizem que os diabos na verdade não procuram apenas angariar almas, mas recolher aquelas que lhes ofereceram os melhores "jogos" — indivíduos que por um longo tempo conseguiram evitar suas armadilhas.

Diabos empregam outras crias dos planos inferiores em seus estratagemas. Sua manipulação é tão sutil que muitos daqueles usados pelos diabos pensam ter eles mesmos desenvolvido as intrigas das quais fazem parte.

Poderes Infernais. Insanidade Infernal, Magia Diabólica, Potência Infernal.

Fraqueza. Como os manipuladores orgulhosos que são, os diabos jamais aceitam a derrota — preferindo fugir ou, em casos extremos, tirar a própria vida. Como sabem que caso sejam destruídos na Terra ou em outros planos voltam para o inferno, muitos preferem o suicídio. Todos os diabos têm o Código de Honra (da Derrota).

Poderes Infernais

A seguir está a descrição dos poderes infernais dos demônios.

Arma Profana

Gastando 2 Pontos de Magia, as armas do demônio (normalmente espadas e machados, mas depois de chegar na Terra também pistolas e fuzis) são tomadas pelo fogo infernal, concedendo-lhe um bônus de +1 na Força de Ataque contra criaturas mortais e sobrenaturais, e +3 contra anjos. Este poder dura um combate inteiro.

Asas de Morcego

Você desenvolve pequenas asas de morcego — em termos de regras, recebe a vantagem Voo (*Manual 3D&T Alpha*, página 39).

Ilusão

Você pode lançar a magia Ilusão (*Manual 3D&T Alpha*, página 97) mesmo que não tenha os pré-requisitos necessários. Caso obtenha os pré-requisitos, gasta apenas a metade dos Pontos de Magia.

Insanidade Infernal

Gastando uma ação — em que discursa para uma vítima específica — o diabo pode deturpar as crenças do alvo. A vítima precisa ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, recebe uma insanidade à escolha do diabo (veja a desvantagem Insano no *Manual 3D&T Alpha*, página 42). O custo varia de acordo com a intensidade da desvantagem Insano: 5 Pontos de Magia para cada -1 ponto. A vítima tem direito a um teste de Resistência por dia para se livrar da insanidade.

Magia Diabólica

Você recebe a vantagem Magia Negra (*Manual 3D&T Alpha*, página 34), sem precisar pagar por ela.

Potência Infernal

O demônio pode invocar as forças do próprio inferno. Pode gastar Pontos de Magia para aumentar suas características — cada 2 PMs gastos aumentam uma característica à escolha do diabo em +1. Todas as características podem ser aumentadas desta maneira, inclusive mais de uma ao mesmo tempo, e os efeitos duram até o final do combate. Entretanto, o diabo sofre -2 em Resistência por 24 horas depois que os efeitos acabam.

Pujança Infernal

Quando faz um ataque concentrado (*Manual 3D&T Alpha*, página 72), além de causar dano aumentado, você ignora a Armadura do alvo.

Rapidez Diabólica

Você é rápido ao fugir da cena de um crime. Por 3 Pontos de Magia, você multiplica sua Habilidade por 10, apenas para efeitos de velocidade (veja **Movimento**, no *Manual 3D&T Alpha*, página 69).

Sopro de Chamas

Gastando uma ação e 3 Pontos de Magia, você cospe labaredas que atingem todos os oponentes adjacentes ou a até 1,5 metro. Estas chamas causam um número de dados de dano igual à Resistência do demônio. Nenhuma rolagem de ataque é necessária.

Novas Vantagens

Fé Verdadeira (1 ponto)

Você tem fé em algo que considera maior que você mesmo. Você pode lançar a magia Esconjurado de Mortos-Vivos (*Manual 3D&T Alpha*, página 94), mesmo sem ter as vantagens Magia Branca ou Magia Elemental, pagando seu custo normal em Pontos de Magia.

Rebanho (1 ponto)

Você tem um indivíduo ou um pequeno grupo de indivíduos que sabem sobre sua necessidade de se alimentar de sangue — e não se importam de ajudá-lo. Talvez esse rebanho ache que você é cool, talvez sejam amigos com pena de você ou talvez seja o seu amor verdadeiro que ficou no mundo mortal.

Transformação Rápida (1 ponto)

Sua passagem da forma humana para wargen ou lobo (e vice-versa) é automática (normalmente, gasta um movimento).

Seres Sobre naturais de Mega City

Cigana Nara

Ciganos não são nem um pouco estranhos em Mega City; Nova Memphis, em especial, serve de lar para uma grande população desse povo.

Apesar de alegres e festivos, os ciganos preferem a reclusão de seus territórios a misturar-se com a população de Nova Memphis. Normalmente vivem em áreas grandes e verdes, afastados do resto do Condado Esquecido por campos, córregos, árvores e até mesmo colinas. Só visitam a cidade para efetuar negócios e comprar mantimentos. É claro que os modos reclusos e discretos despertam curiosidade na população de Nova Memphis.

Dizem que os ciganos possuem conhecimentos mágicos; em especial, as lendas afirmam que as mulheres ciganas são detentoras de poderes arcânicos e até mesmo capazes de prever o futuro. Como a tradição dos ciganos de Nova

Memphis é basicamente oral e eles vivem em comunidades fechadas, é difícil verificar a verdade dessas afirmações.

Uma cigana em especial tornou-se bastante conhecida nas noites do Condado Esquecido; seu nome é Nara. Ela ganhou destaque ainda adolescente, quando previsões feitas ainda criança tornaram-se realidade: Nara anteviu todos os efeitos do Milênio, do despertar dos vampiros mais antigos ao enfraquecimento do Véu, o retorno das feras chthonianas, a invasão da Terra pelos espíritos, a batalha entre os colegiados arcânicos e até mesmo a decapitação de um dos mais antigos imortais do mundo pelos guardiões mortais da Terra — e também o surgimento do próprio Portal.

Antigamente, Nara costumava visitar o centro de Nova Memphis quase todas as noites (para ler a sorte dos passantes), mas, hoje, leva uma existência reclusa, protegida do natural e sobrenatural por seus irmãos ciganos. Há aqueles, mesmo dentre os ciganos, que acreditam que a jovem (hoje com 25 anos) só pode ter compactuado com demônios para saber tanto sobre o Milênio. Outros acreditam que ela foi abençoada pela divindade. Todos respeitam sua clarividência e aparente sabedoria, acreditando que Nara sabe muito mais do futuro do que deixa as outras pessoas saberem.

A verdade é que mesmo uma década depois do Milênio, Nara continua assustada com alguma coisa no futuro de Nova Memphis. Alguma coisa ligada ao Portal e ao sobrenatural... Como os ciganos de Nova Memphis já atuaram ao lado e também contra as criaturas sobrenaturais e também os guardiões mortais da humanidade, é difícil precisar seus verdadeiros objetivos.

Cigana Nara

17 pontos

F1 (corte), H3, R2, A0, Pdf2 (facas arremessadas; perfuração); 10 PVs, 30 PMs; Elementalista (espírito), Magia Elemental, Magia Irresistível, Pontos de Magia Extras x2, Telepatia, Xamã; Assombrado, Fetiche (cartas de baralho); Manipulação, ciências proibidas, furtividade, punga.

Magias conhecidas. Amor Incontestável de Raviollius, Armadura Espiritual, Ataque Mágico, Brilho de Espírito, Cancelamento de Magia, Canto da Sereia, Comando de Khalmyr, Detecção de Magia, Esconjurado de Mortos-Vivos, Força Mágica, Ilusão, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, Raio Espiritual, Sono, Vento Espiritual.

Joe Duncan

Se existe um lugar conhecido por todos os sobrenaturais de Nova Memphis é um estabelecimento de beira de estrada nos arredores do Condado Esquecido.

Chamado simplesmente de *O Bar*, o lugar é um ponto de encontro comum de motoqueiros, caminhoneiros, baderneiros, criminosos em busca de trabalho — e também de vampiros, lobisomens, caçadores, imortais, magos e até de um ou outro espírito que não consegue se conformar com o fato de não poder mais beber.

O Bar é administrado pelo proprietário Joe Duncan, auxiliado por um bom número de garçonetes formosas e protegido por homens fortes e mal-encarados, os leões de chácara conhecidos como “meninos do Joe”.

Quem frequenta o local sabe que *O Bar* é uma espécie de ponto neutro dentro da guerra secreta das noites de Nova Memphis; qualquer um é bem-vindo, pode sentar, conversar, bater papo e ouvir música, ou apenas ficar sozinho em meio aos outros clientes. Há disputas de queda de braço, arremesso de dardos e até um “clube da luta” — onde mortais enfrentam uns aos outros, mas, quando a clientela mortal vai embora, vampiros, lobisomens e outros podem testar suas habilidades.

O que ninguém sabe é que Joe Duncan é um imortal. O fato é tão bem encoberto que nem mesmo a irmandade da qual Joe faz parte conhece o segredo; ele é membro dos Guardiões da Noite, um grupo de mortais que identifica, cataloga e observa as criaturas sobrenaturais e seus movimentos. Embora o grupo seja mais ou menos pacífico, mais de uma vez os Guardiões foram o fim de vampiros, lobisomens, magos e demônios.

Joe Duncan é magro e tem 1,80 m, cabelos um pouco compridos e barba bem aparada (ambos grisalhos), olhos azuis e veste-se sempre de calça jeans,

Joe Duncan

18 pontos

F3 (corte), H4, R3, A0, PdFO; 25 PVs, 15 PMs; Arena (*O Bar*), Ataque Múltiplo, Deflexão, Energia Extra, Imortal, Patrono (Guardiões da Noite), Poder Oculto, Pontos de Vida Extras; Código de Honra (do Caçador); ciências proibidas, furtividade, intimidação.

botas e camiseta. Gosta de usar um avental comprido enquanto trabalha, e quase sempre mantém um dos olhos fechados, como se incomodado por alguma coisa. Joe tira intervalos regulares para fumar um cigarro na lateral d'*O Bar*. Sua voz é áspera.

Rata Rapunzel

Poucos meses atrás, uma curiosa figura surgiu na noite de Nova Memphis. Trata-se de uma jovem extremamente bela, mas de personalidade e força física ainda maiores. Ela é conhecida apenas como Rata Rapunzel.

Ninguém sabe nada sobre o passado de Rapunzel; a jovem é um verdadeiro mistério. Mas seu presente é bastante documentado: ela aparece várias noites por semana nas vizinhanças mais violentas de Nova Memphis, onde disputa competições de bebida, queda de braço e, principalmente, rachas de moto — e testemunhas dizem que Rata Rapunzel pilota *muito* bem.

Ela é alta e magra, de longos cabelos loiros cacheados. Tem a pele muito branca e olhos verdes. Veste-se com jeans, botas de couro, camiseta regata preta coberta com uma jaqueta de couro dos Ramones. Não gosta muito de papo-furado e é sempre direta ao ponto, abusando de ironia. Já conquistou uma reputação para si, e é cada vez mais respeitada pelos punks, arruaceiros e desgarrados da noite no geral.

Entre os filhos da noite corre o boato de que Rata Rapunzel é membro do clã Martel devido à sua força e agressividade. Mas há indícios de que ela talvez seja na verdade um Julius com uma paixão perigosa pela adrenalina.

Rata Rapunzel é uma boa inimiga para conflitos físicos, mas é melhor ainda como antagonista para personagens que buscam encontrar seu espaço na noite de Nova Memphis. Ela com certeza oferece muitos desafios, seja como líder de gangue, seja como executiva endinheirada e cheia de contatos como alguns acreditam que ela seja.

Rata Rapunzel

18 pontos

F4 (esmagamento), H3, R3, A2, PdFO; 25 PVs, 15 PMs; Strigoí (Julii); Aceleração, Ataque Múltiplo, Fortaleza, Pontos de Vida Extras, Realeza; Código de Honra (do Combate), Insano (fúria); Crime, Esporte.

Capítulo 6

Mega City Contra-Ataca

Muitos grupos de 3D&T Alpha preferem campanhas com heróis superpoderosos como os das histórias em quadrinhos, games, mangás e animes. Mas aventuras de 3D&T também podem envolver heróis mais realistas: agentes secretos, hackers, policiais e, por que não, esportistas com preferências radicais.

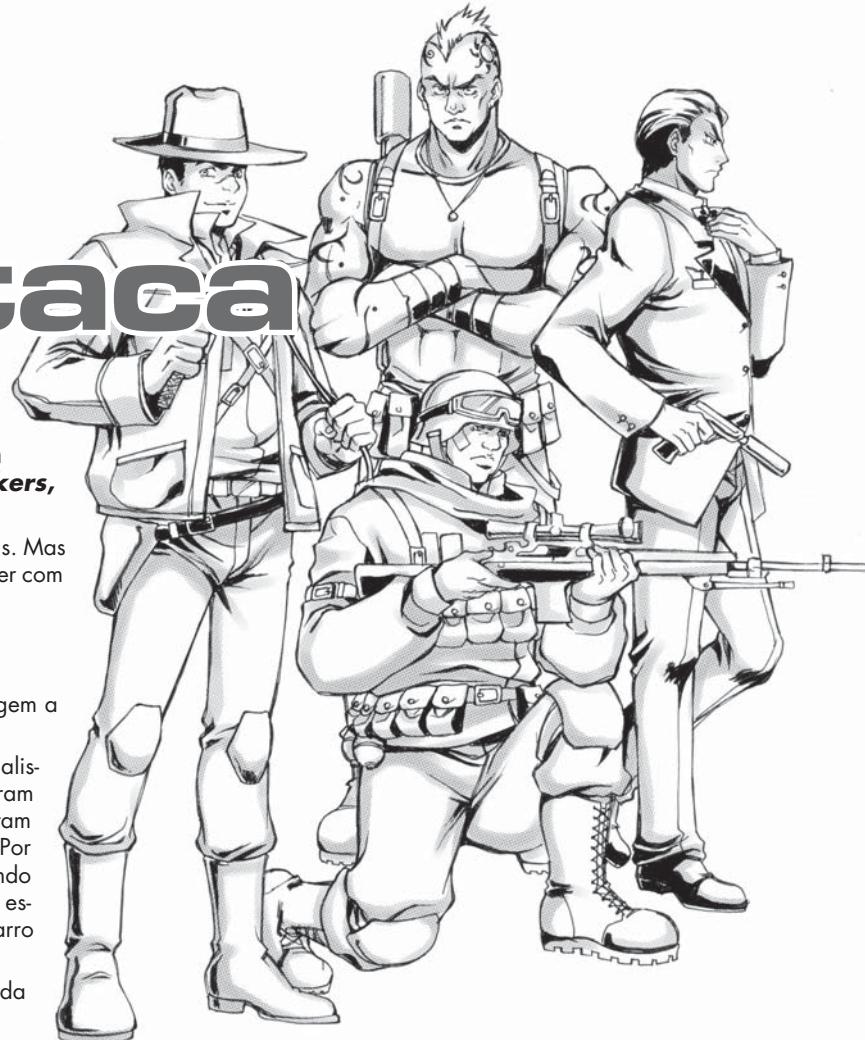
Os personagens de *Mega City Contra-Ataca* são mais realistas que os demais. Mas isso não os torna menos heróicos e divertidos — afinal, quem é mais valente: o super com pele dura como aço ou o policial com um mero colete à prova de balas?

Motivação

A primeira questão em uma campanha realista é: o que levou seu personagem a se aventurar por aí? Sua profissão, hobby ou simples acaso?

Existem pessoas que têm no perigo seu ganha-pão, como mercenários, jornalistas investigativos, detetives particulares... Mas também existem aquelas que procuram o perigo por outras razões, seja para defender uma causa (como ativistas que lutam em prol do meio-ambiente), seja pela simples adrenalina (como atletas radicais). Por fim, existem indivíduos que são jogados no meio da ação por acaso, descobrindo conspirações governamentais enquanto faziam um relatório para seu chefe, ou esbarrando em um culto secreto enquanto procuravam um telefone depois que o carro quebrou e o celular ficou sem bateria!

A motivação é aquilo que leva os personagens à aventura, e deve ser discutida e definida em conjunto pelo mestre com os jogadores.



Poder & Nicho

Em campanhas mais realistas como as de *Mega City Contra-Ataca*, o nível de poder é o mesmo das pessoas comuns. Mas isso pode levar a alguns probleminhas...

Em RPG, limitar os personagens — os heróis da história — dessa forma pode ser bastante frustrante. Muitos jamais conseguirão acertar um soco sequer em qualquer capanga sem nome. Então, o jeito é aumentar um pouquinho o limite dos personagens. Afinal, temos pessoas extraordinárias entre nós, que passam a vida treinando para se colocar entre os melhores dos melhores: atletas olímpicos, soldados de elite, cientistas de ponta... Essas pessoas podem não ser “superpoderosas”, mas certamente são boas naquilo que fazem!

Em outras palavras, em uma campanha realista superpoderes não têm lugar; o que destaca os personagens é sua qualidade extrema em alguma coisa que pode ser aprendida ou treinada. Entre seus companheiros, cada personagem é o melhor dentro de uma coisa específica — seu “nicho” dentro do grupo. Por exemplo, um personagem com o nicho Poder de Fogo atira melhor que os outros personagens do grupo (e que a maioria das pessoas). Ele pode comprar valores mais altos em PdF do que as regras para campanhas mais realistas permitiriam — coisa que os outros heróis não podem fazer. Chamamos isso de “proteção de nicho”.

Entretanto, mesmo em seu nicho, um aventureiro ainda é uma pessoa “normal”. Por exemplo, um lutador realista pode enfrentar dois ou três bandidos ao mesmo tempo — mas certamente terá problemas se tiver que enfrentar dez ou vinte! Da mesma forma, um cientista realista pode ser capaz de invenções mirabolantes, mas ainda está limitado pelas leis da física. Mesmo que seu personagem seja um gênio, não poderá criar uma máquina do tempo, por exemplo! Cabe ao mestre manter a coerência *dentro do cenário*, e aos jogadores, se adaptarem a isso. Lembre-se: *Mega City Contra-Ataca* é sobre pessoas comuns fazendo coisas extraordinárias. A graça aqui é enfrentar os desafios sabendo que você só pode contar com suas boas ideias e perseverança. É mais difícil, sim... Mas quando você consegue, é muito mais gratificante!

A proteção de nicho também serve para limitar os personagens: afinal, seu herói vai ser bom no quê? Não adianta tentar ser bom em tudo, pois cada um tem seu nicho específico.

Veja os efeitos da proteção de nicho mais adiante.

Criando um Aventureiro

“Aventureiro” é o termo para os personagens realistas de *Mega City*. Eles são os heróis mais fracos da Cidade das Cidades — não contam com superpoderes, tecnologia avançada ou dons sobrenaturais. Mas, justamente por isso, são os mais dedicados — e talvez os mais valentes.

Aventureiros são sempre Novatos, construídos com 5 pontos (e até -3 pontos de desvantagens). Além da pontuação baixa, eles têm duas limitações: não podem ter características acima de 2 e não podem comprar vantagens restritas e proibidas. Entretanto, com a regra de proteção de nicho, podem sobrepujar um pouco esses limites.

Proteção de Nicho

Quando estiver construindo seu personagem, escolha um nicho entre *Força*, *Habilidade*, *Resistência*, *Armadura*, *Poder de Fogo* ou *vantagem*. Se escolher uma característica, poderá ter esta característica em até 3, lembrando que o limite normal para *Mega City Contra-Ataca* é 2. Você não ganha o ponto na característica, apenas o direito de comprá-la. Você não precisa usar este direito na construção de personagem; pode deixar para fazer isso mais tarde, com pontos de experiência. Nesse caso, seu nicho representa um potencial ainda inexplorado.

Ter como nicho *vantagem* significa que você pode comprar uma — e somente uma — vantagem restrita. Assim como com características, você não ganha a vantagem em si, apenas o direito de comprá-la. Vantagens restritas são aquelas normalmente consideradas exageradas — ou mesmo super-heroicas ou sobrenaturais —, mas que podem ser atribuídas a treinamento contínuo, rigoroso e exaustivo. Note que, mesmo com um nicho, você não pode comprar vantagens proibidas. Essas são simplesmente muito forçadas para uma campanha realista, por mais que você tente arranjar uma desculpa para elas... A lista de vantagens restritas e proibidas está na página 109.

A seguir está uma lista de arquétipos e seus respectivos nichos. A lista é apenas uma sugestão; você não é obrigado a segui-la!

Arquétipo	Nicho
Acrobata de circo, ginasta	Vantagem (Deflexão)
Adestrador de animais	Vantagem (Aliado)
Advogado	Vantagem (Falação Chateadora)
Agente secreto	Habilidade
Artista marcial	Vantagem (Técnica de Luta)
Assassino, franco-atirador	Vantagem (Tiro Carregável)
Atleta radical	Resistência
Ator, espião	Vantagem (Impostor)
Boxeador	Vantagem (Ataque Múltiplo)
Capanga, leão de chácara	Vantagem (Pontos de Vida Extras)
Cientista, hacker	Vantagem (Genialidade)
Detetive, jornalista investigativo	Vantagem (Intuição)
Engenheiro, mecânico	Vantagem (Inventor)
Executivo	Vantagem (Plano Genial)
Estrela do rock, político	Vantagem (Motivador)
Guarda-costas	Armadura
Lutador de MMA	Força
Mafioso, membro de gangue	Vantagem (Assustador)
Médico	Vantagem (Medicina de Emergência)
Membro de forças especiais, ladrão	Vantagem (Invisibilidade)
Mercenário	Poder de Fogo
Modelo	Vantagem (Aparência Deslumbrante)
Policial de elite	Vantagem (Ataque Especial)
Soldado	Vantagem (Tiro Múltiplo)
Traceur (praticante de parkour)	Vantagem (Aceleração)

Novas Vantagens

Abaixo há novas vantagens, próprias para personagens de *Mega City Contra-Ataca*.

Aparência Deslumbrante (1 ponto)

Você é muito atraente, daqueles que não pagam para entrar em festas. Na verdade, as pessoas pagam você para ir na festa delas! Além de benefícios duvidosos, como receber cantadas na rua, você pode gastar um turno inteiro e 3 PMs para seduzir uma pessoa. A vítima deve fazer um teste de Resistência +1. Se for bem-sucedida, fica imune a seus charmes por um dia. Mas, se falhar, passa a aceitar quase tudo que você diz como "uma sugestão bastante razoável". Há limites para sua influência: você não consegue convencer sua vítima a fazer algo que possa resultar em dano para si mesma ou ir contra um Código de Honra, Devoção ou Protegido Indefeso. O mestre pode aplicar modificadores no teste de Resistência de acordo com a situação (+1 para um inimigo, -2 se você e a vítima estiverem em um ambiente propício a cantadas, etc.). O "encanto" dura um dia, quando então a vítima se dá conta de que está fazendo papel de boba e para de lhe obedecer. *Vantagem restrita*.

Assustador (1 ponto)

Sua cara de mau apavora os outros. Gaste um movimento e 1 PM para encarar uma pessoa, que deve fazer um teste de Resistência. Se a vítima falhar, sofre -1 na FA e FD até o fim do combate; se falhar rolando um 6, sai correndo de você por 1d6 turnos (quando então sofre as penalidades de uma falha normal: -1 na FA e FD até o fim do combate). *Vantagem restrita*.

Contatos (1 ponto)

Você conhece alguém que conhece alguém que possui os conhecimentos certos... Exatamente quando você mais precisa! Quando estiver em busca de uma informação, você pode gastar 1 Ponto de Magia e fazer um teste de Crime ou Investigação para falar com seu contato. Se for bem-sucedido, você consegue a informação de que precisava — mas apenas se ela estiver disponível. Por exemplo, se o único cientista que conhecia a fórmula secreta levou-a para o túmulo, esta vantagem não irá ajudá-lo! O mestre define quando determinada informação está ou não disponível. Normalmente, mesmo que você não consiga a informação, pode conseguir pelo menos uma pista...

Controle de Metabolismo (1 ponto)

Você possui um domínio extremo de todas as suas funções biológicas básicas: respiração, pulso, digestão, temperatura do corpo... Você é capaz de fingir um estado comatoso ou até mesmo a própria morte gastando 1 Ponto de Magia e sendo bem-sucedido em um teste de Resistência. Você precisa fazer um novo teste e gastar mais 1 PM para manter as aparências a cada hora. Apenas alguém que seja bem-sucedido em um teste difícil de Medicina consegue detectar que você não está realmente morto nem em coma.

Duro de Matar (1 ponto)

Sempre que você precisar fazer um Teste de Morte, o mestre diminui 1 do resultado do dado. Assim, se rolar 6, você está quase morto. Se rolar 1, mesmo com 0 Pontos de Vida você pode continuar agindo normalmente (mas sempre que sofrer dano com 0 PV terá que fazer um novo Teste de Morte). Esta vantagem *não* se aplica a castigo contínuo (*Manual 3D&T Alpha*, página 26).

Equilíbrio Ying Yang (1 ponto)

Suas energias estão em harmonia, perfeitamente equilibradas. Você ganha +2 Pontos de Magia por ponto de Resistência (3 PMs para R0, 7 PMs para R1, 14 PMs para R2...).

Falação Chateadora (1 ponto)

Você tem a língua tão rápida que consegue atordoar os outros. Gaste uma ação e 1 PM para incomodar um inimigo (dizendo que vai processá-lo, que o seu irmão mais velho vai bater nele ou simplesmente contando uma piada muito ruim — interprete!). Ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, perde sua ação no próximo turno. Você pode usar esta vantagem mais de uma vez contra o mesmo inimigo, mas cada vez que o fizer, ele recebe um bônus cumulativo de +1 no teste de Resistência. *Vantagem restrita*.

Identidade Alternativa (1 ponto)

Em um mundo de alta espionagem, traição e paranoia, você possui identidades alternativas. Cada uma possui todos os documentos comuns a uma identidade legal qualquer, como nome, sobrenome, carteira de identidade, passaporte... Você usa a mesma ficha de personagem para todas — afinal, trata-se do mesmo personagem. Mas cada identidade “existe” como uma pessoa dife-

Vantagens & Desvantagens Proibidas & Restritas

Algumas vantagens e desvantagens simplesmente não fazem sentido no universo de *Mega City Contra-Ataca*, e não estão disponíveis para personagens jogadores. Essas são as vantagens e desvantagens *proibidas*, que não podem ser compradas de maneira alguma. Outras parecem mais plausíveis com uma boa desculpa (como treinamento rigoroso). Essas são as vantagens *restritas*, que podem ser compradas por personagens com o nicho *vantagem*.

Vantagens Restritas: Aceleração, Aliado (se escolher Aliado como nicho, também pode comprar Ligação Natural e Parceiro), Aparência Deslumbrante, Assustador, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Deflexão, Equipamento (veja o **Capítulo 4** deste livro), Energia Extra, Falação Chateadora, Genialidade, Inspiração, Intuição, Inventor, Invisibilidade, Medicina de Combate, Memória Expandida, Paralisia, Plano Genial, Sortudo, Pontos de Vida Extras, Técnica de Luta (veja o **Capítulo 3** deste livro) Tiro Carregável e Tiro Múltiplo.

Vantagens Proibidas: Alquimista, Arcano, Área de Batalha, Clericato, Elementalista, Energia Vital, Familiar, Forma Alternativa, Imortal, Magia (Branca, Elemental ou Negra), Magia Irresistível, Membros Elásticos, Membros Extras, Paladino, Poder Oculto, Pontos de Magia Extras, Posseção, Reflexão, Regeneração, Resistência à Magia, Sentidos Especiais, Separação, Telepatia, Teleporte, Toque de Energia, Voo e Xamã. Todas as vantagens do **Capítulo 2** e do **Capítulo 5** deste livro são proibidas. Além disso, todas as vantagens únicas são totalmente proibidas.

Desvantagens Permitidas: Código de Honra, Deficiência Física, Dependência, Devoção, Fúria, Inculto, Insano, Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Munição Limitada, Ponto Fraco e Protegido Indefeso.

Desvantagens Proibidas: Ambiente Especial, Assombrado, Bateria, Fetiche, Interferência, Interferência Mágica, Maldição, Poder Vergonhoso, Poder Vingativo e Restrição de Poder.

Poder de Fogo, Munição & Equipamento

Em cenários realistas como o de *Mega City Contra-Ataca*, o Poder de Fogo e a quantidade de munição de um personagem podem variar de acordo com o que ele encontrar, certo? Bem, mais ou menos.

O Poder de Fogo de um personagem é equivalente ao dano de determinado tipo de arma, mas isso não quer dizer que o personagem use a arma em questão. Em 3D&T Alpha, PdF significa que o personagem é tão bom ao usar armas de fogo (ou ataques à distância em geral) que causa o mesmo estrago que uma bazuca quando usa "apenas" um arco ou pistola!

A quantidade de munição, por outro lado, nem sempre é contada porque os heróis nos filmes e quadrinhos quase nunca ficam sem munição (ou isso só acontece quando exigido por determinada cena ou momento dramático). Em campanhas realistas, você pode decidir que todos os personagens têm a desvantagem Munição Limitada (sem ganhar pontos por isso). Pense a respeito; talvez apenas personagens cujo nicho seja Poder de Fogo tenham munição ilimitada — todos os outros precisam contar seus tiros e usar sua munição com sabedoria.

Como alternativa, veja a regra para equipamentos em *Megadroide* — ela pode ser exatamente o que você precisa para tornar suas aventuras realistas ainda mais completas.

rente, e você pode "provar" que não é a mesma pessoa (talvez inocentando-se de crimes ou escapando da morte certa nas mãos de vilões). Você pode mudar até mesmo sua aparência física como parte do disfarce.

Para identidades secretas, veja a nova desvantagem Segredo, abaixo.

Impostor (2 pontos)

Seja por charme, raciocínio rápido ou autoconfiança, você consegue fingir habilidades que não tem. E você finge tão bem que consegue fazer essas coisas! Você pode fazer um teste de qualquer perícia como se fosse treinado nela. Usar esta vantagem custa 3 PMs. *Vantagem restrita*.

Imunidade Legal (1 ponto)

Você é um diplomata, embaixador, príncipe ou alguém fora da maior parte dos sistemas legais. Você não pode ser preso, e será solto assim que sua identidade for confirmada. A única instituição que pode prendê-lo, julgá-lo e condená-lo é aquela à qual você está atrelado. Por exemplo, se for um diplomata, o governo de outros países normalmente não pode prendê-lo por assassinato, mas seu próprio país pode fazê-lo.

Intuição (1 ponto)

Você tem uma intuição muito útil. Sempre que se deparar com mais de uma alternativa ou rumo de ação, você pode gastar 3 Pontos de Magia e pedir ao mestre um teste de Habilidade. O mestre faz o teste em segredo. Se você for bem-sucedido, ele indica a *melhor* opção — não necessariamente a opção correta, mas a melhor opção de acordo com o conhecimento e as informações de seu personagem. Por exemplo, se você sabe que um arqueólogo rival está de posse de uma relíquia e que ele quer vendê-la, a intuição mais forte é de que ele procure o mercado negro de *Mega City*, não o eBay. *Vantagem restrita*.

Inventor

Você junta meia dúzia de parafusos, um fuzível e um chiclete e faz uma bomba. Ou computador. Ou máquina de barbear... Gaste um turno inteiro e 5 PMs e faça um teste de Habilidade. Se você for bem-sucedido, consegue fazer uma invenção. Você recebe a vantagem Equipamento (veja o **Capítulo 4**) com 4 pontos. O equipamento dura H+1d turnos, quando então se desfaz em uma pilha inútil de sucata. *Vantagem restrita*.

Medicina de Combate (1 ponto)

Você recebeu treinamento para resolver emergências médicas — sabe estancar sangramentos, fazer massagem cardíaca, etc. Você pode gastar uma ação e 1 PM para recuperar 1d PVs de um paciente. *Vantagem restrita*.

Motivador (1 ponto)

Você sabe como usar as palavras para motivar as pessoas a darem o melhor de si. Gaste uma ação e 1 PM. Todos os seus aliados recebem um bônus de +1 na FA e em testes de características até o próximo turno. *Vantagem restrita*.

Plano Genial (1 ponto)

Você pode analisar um problema e desenvolver um plano para resolvê-lo. Gaste um turno inteiro e 3 PMs e faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, você consegue desenvolver um plano. Você e seus aliados recebem um bônus de +2 em FA, FD ou nos testes de uma característica à sua escolha até o fim da cena. *Vantagem restrita.*

Poderes Legais (1 ponto)

Você é um policial ou agente do governo, com todos os poderes legais que isso acarreta. Você pode portar armas, entrar em lugares proibidos, acessar informações confidenciais e prender — e às vezes até matar — pessoas sem problemas com as forças da lei.

Reflexos de Combate (1 ponto)

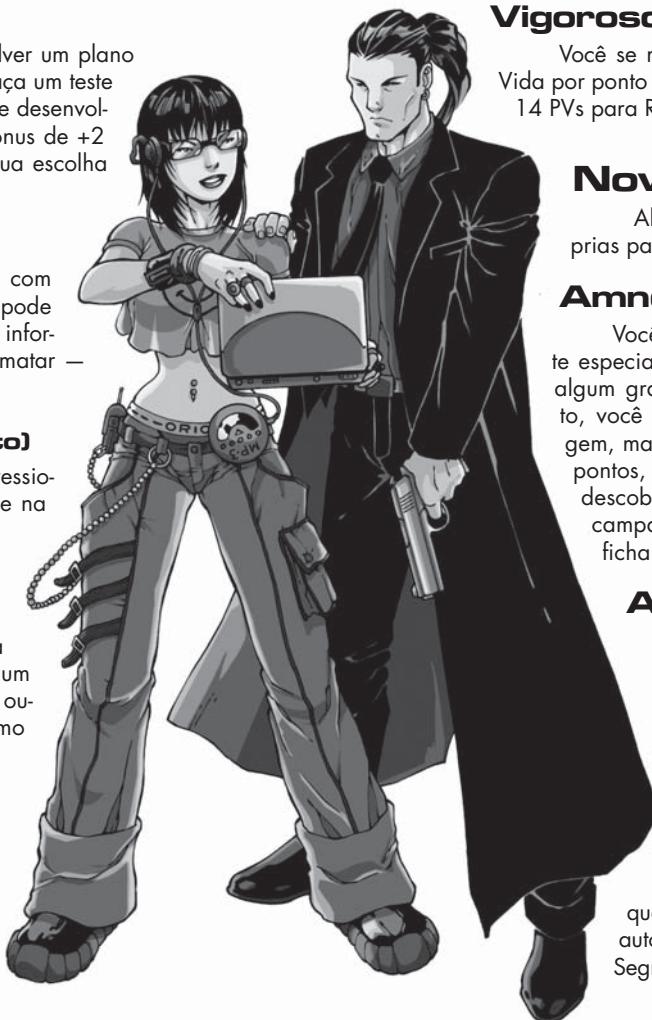
Você tem uma capacidade de reação impressionante. Você ganha um bônus de +1 na Iniciativa e na Força de Defesa.

Sortudo (1 ponto)

Você é especialmente sortudo! A qualquer momento, você pode gastar 3 Pontos de Magia para refazer um teste recém realizado. Pode ser um ataque, defesa, teste de característica ou qualquer outro. Você deve aceitar o segundo resultado, mesmo que seja pior que o primeiro. *Vantagem restrita.*

Treinamento Especial (1 ponto)

Você recebeu algum tipo de treinamento especial, que lhe deu acesso a habilidades inco-muns. Em termos de jogo, você recebe um nicho a mais à sua escolha. Entretanto, não pode escolher o nicho de outro personagem do grupo!



Vigoroso (1 ponto)

Você se mantém em forma. Você ganha +2 Pontos de Vida por ponto de Resistência (3 PVs para R0, 7 PVs para R1, 14 PVs para R2...).

Novas Desvantagens

Abaixo estão algumas novas desvantagens, próprias para personagens de *Mega City Contra-Ataca*.

Amnésia (-1 ou -2 pontos)

Você não sabe quem é. Talvez você seja um agente especial ou espião que sofreu lavagem cerebral, ou algum grande trauma tirou sua memória. Por -1 ponto, você pode fazer e até ver sua ficha de personagem, mas o mestre escolhe suas desvantagens. Por -2 pontos, o mestre faz toda a sua ficha, e você precisa descobrir as habilidades que possui à medida que a campanha se desenvola — você *never* pode ver sua ficha de personagem!

Azulado (-1)

Tudo de ruim sempre acontece com você! Se houver uma armadilha, você a dispara; o vilão sempre escolhe-o como alvo daquele ataque especial; chove só na sua cabeça... Você é o alvo de tudo de ruim que pode acontecer com seu grupo, atraindo sofrimento como um para-raios! Além disso, uma vez por sessão de jogo o mestre pode criar uma situação horrível — para você! Isso pode ser qualquer coisa, como sofrer um crítico sem que seu oponente precise rolar os dados, falhar automaticamente em um teste qualquer ou ter um Segredo revelado (veja a desvantagem Segredo).

Aziago (-1 ponto)

Você não é azarado. Mas traz o azar para os outros! Qualquer aliado na sua presença (dentro do seu alcance curto — até 10 metros) sofre uma penalidade de -1 em todos os testes. Quem souber que você traz azar trata-o como se você tivesse a desvantagem Má Fama, e vai fazer de tudo para ficar longe de você!

Cabeça de Vento (-1 ponto)

Você não consegue se concentrar, mesmo quando corre risco de morte. Você sofre uma penalidade de -2 em todos os testes de perícia.

Covarde (-1 ponto)

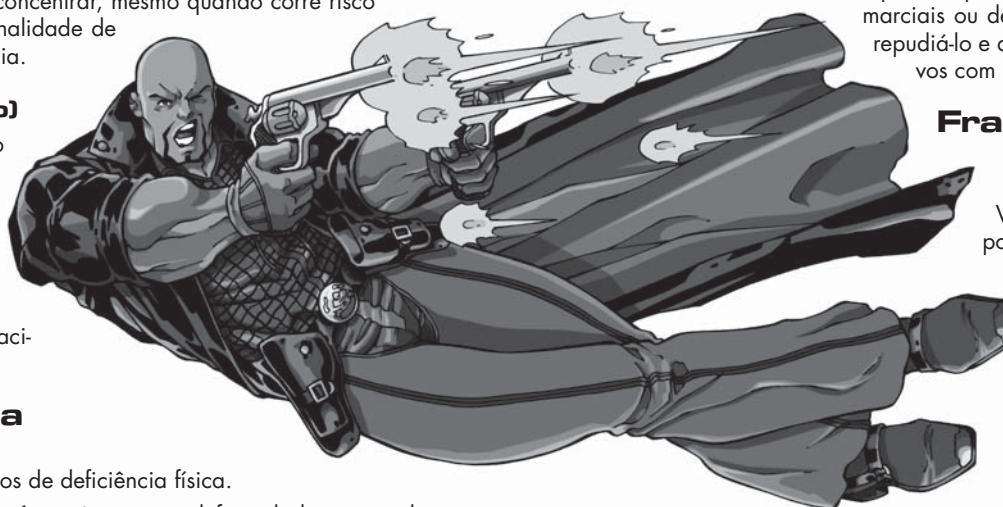
Você simplesmente não foi feito para o combate! Mesmo quando precisa defender a própria vida, não sabe direito o que fazer, e sempre sofre FD-2. Se você for um pacifista, não um covarde, veja a desvantagem Pacifista, abaixo.

Deficiência Física (-1 ou -2 pontos)

A seguir estão novos tipos de deficiência física.

- **Corcunda (-1 ponto):** você tem uma deformidade na espinha que o força a andar curvado e com dificuldade. Você sofre -1 em todos os testes envolvendo Habilidade (inclusive nas Forças de Ataque e Defesa), e sua velocidade máxima é calculada como se você tivesse 1 ponto a menos de H (*Manual 3D&T Alpha*, página 69).

- **Manco (-1 ponto):** você tem uma deficiência em uma das pernas (ou nas duas), e não consegue caminhar direito. Você sofre H-2 para efeitos de velocidade máxima (*Manual 3D&T Alpha*, página 69). Se a sua H cair para 0 ou menos, sua velocidade máxima torna-se 1 metro por movimento.



- **Maneta (-1 ponto):** você não tem um braço ou uma das mãos, e não consegue manipular objetos com a mesma destreza. Você sofre -1 em todos os testes envolvendo Habilidade e Poder de Fogo.

Desequilíbrio Ying Yang (-1 ponto)

Suas energias não estão em equilíbrio. Você tem -2 Pontos de Magia por ponto de Resistência (0 PM para R0, 3 PMs para R1, 6 PMs para R2...). Note que alguém com 0 PM não pode ativar nenhum poder, mesmo coisas como Ataque Múltiplo e Tiro Múltiplo. Mestres de artes marciais ou de conhecimentos ocultos podem repudiá-lo e até mesmo mostrarem-se agressivos com relação a você.

Fracote (-1 ponto)

Você está fora de forma ou tem a saúde muito ruim. Você tem -2 Pontos de Vida por ponto de Resistência (0 PV para R0, 3 PVs para R1, 6 PVs para R2...). Uma pessoa com 0 PV tem a saúde bastante frágil, e precisa fazer Testes de Morte sempre que sofrer qualquer dano.

Frágil (-2 pontos)

Você é extremamente suscetível a qualquer dano físico. Sempre que sofrer algum dano, também sofre uma penalidade igual ao dano sofrido em seu próximo turno. A penalidade se aplica a qualquer jogada ou teste que você fizer, como ataques, defesas e testes de perícia. Por exemplo, se for golpeado e sofrer 3 pontos de dano, caso decida atacar em seu próximo turno você sofre uma penalidade de -3 na Força de Ataque. Apenas o maior dano sofrido na rodada se aplica. Assim, se for acertado por três inimigos diferentes, apenas o maior dano torna-se uma penalidade no próximo turno.

Insano (-1 ponto)

Abaixo estão novos tipos de insanidade.

- **Caridoso (-1 ponto):** a mesma coisa que o Código de Honra dos Heróis — você não consegue resistir ao impulso de ajudar qualquer um em dificuldades.

- **Complexo de Culpa (-1 ponto):** você sente-se responsável por todas as pessoas próximas, como companheiros de equipe, seu chefe, família, Aliado, amigos... Se alguma coisa acontecer a qualquer um deles, você sofre uma penalidade de -2 em todos os testes, mesmo que não houvesse nada que você pudesse fazer para evitar o acidente! Esta penalidade dura 1d dias.

- **Curioso (-1 ponto):** você não consegue se controlar; simplesmente precisa abrir os armários, saber o que está do outro lado daquela porta ou para que serve aquele botão vermelho — e se ele realmente causa a autodestruição da nave! Esta não é a curiosidade natural de qualquer aventureiro ("Vamos ver o que tem na masmorra?"), mas uma versão patológica e autodestrutiva dela.

- **Gregário (-1 ponto):** você odeia ficar sozinho, e sofre uma penalidade de -2 em todos os testes (inclusive na Força de Ataque e Força de Defesa) quando está sem nenhum companheiro.

- **Intolerante (-1 ponto):** você não gosta, desconfia ou simplesmente odeia algum tipo de pessoa que considera diferente de você. Escolha um gênero, etnia, classe social, grupo religioso ou qualquer grupo grande que seu personagem possa encontrar com certa frequência. Quando se deparar com um membro desse grupo, você precisa fazer um teste de R-1. Se for bem-sucedido, você consegue se controlar, agindo friamente com relação ao objeto de sua intolerância. Se falhar, você não hesita em ser rude. Se o alvo de sua intolerância continuar por perto, você precisa fazer novos testes de R-1 — falhando em dois testes consecutivos, você ataca! O alvo de sua intolerância não pode ser um inimigo óbvio que representa risco real para você (como criminosos, membros de gangues rivais, etc.).

Mundano (-1 ponto)

Você não tem nenhuma experiência com o sobrenatural, e até mesmo tem medo de qualquer coisa fora do comum. Esta é uma desvantagem bastante comum em campanhas realistas e reflete o medo natural que a maioria das pessoas

comuns tem do sobrenatural. Você não pode ter qualquer vantagem que exija o uso de Pontos de Magia ou que permita lançar magias, e fica apreensivo e assustado perto de qualquer um que use PMs na sua presença — mesmo para ativar coisas como Tiro Múltiplo! Você sofre H-2 enquanto estiver na presença de qualquer um que acabou de usar PMs, e por um minuto depois que se afastar dessa pessoa. Uma situação que envolva o mero risco da presença do sobrenatural exige um teste de Resistência; se falhar, você sofre H-2 durante todo o encontro.

Notívago (-1 ponto)

Você acha muito difícil acordar e agir durante o dia, preferindo a noite. Sempre que precisar agir enquanto o sol está brilhando, você sofre uma penalidade de -1 em todos os testes.

Pacifista (0 a -2 pontos)

Você é avesso à violência. Esta desvantagem é parecida com Código de Honra, e tem três tipos.

- **Autodefesa (0 ponto):** você pode lutar, mas só vai entrar em combate para defender a si mesmo e aqueles que ama. Você faz de tudo para que nunca haja um combate, e nunca vai atacar primeiro ou começar uma briga.

- **Relutante (-1 ponto):** a maioria das pessoas comuns não gosta de entrar em combate. Você é uma delas. Você pode lutar, mas sofre uma penalidade de -2 em sua Força de Ataque.

- **Não Matar (-2 pontos):** você nunca luta, e sua Força de Ataque sempre conta como 0. Você pode, entretanto, pagar 1 Ponto de Magia para fazer dano não-lethal (se a vítima cair a 0 Pontos de Vida, fica inconsciente e não precisa fazer Testes de Morte). Nesse caso pode atacar, mas mesmo assim sofre uma penalidade de -2 na Força de Ataque.

Preguiçoso (-2 pontos)

Você não gosta de trabalhar e faz de tudo para evitar a fadiga. Sempre que precisar fazer qualquer coisa (como lutar ou realizar testes de perícia), precisa gastar 1 Ponto de Magia por teste (inclusive para calcular as Forças de Ataque e Defesa). Caso fique sem PMs, você para o que está fazendo, ajeita-se num cantinho e relaxa tranquilamente, até "recuperar as forças"... Esta é uma desvantagem mortal para qualquer um que possa entrar em combate!

Sanguinário (-1 ponto)

Para você, neutralizar um oponente não é o suficiente; você precisa matá-lo! Você nunca usa ataques que possam apenas desmaiá ou paralisar seus adversários, cortando suas gargantas quando eles caem indefesos. Caso seja forçado a abandonar um inimigo apenas derrotado ou desmaiado, ou capturá-lo por alguma razão, você sofre uma penalidade de -1 em todos os testes durante um dia. Em Mega City, você rapidamente vai atrair a atenção da lei. Qualquer um que já tenha presenciado seu comportamento sanguinário vai tratá-lo como se você tivesse a desvantagem Má Fama (*Manual 3D&T Alpha*, página 44).

Segredo (0 a -2 pontos)

Um segredo é algo que você precisa manter escondido, que se for descoberto terá consequências negativas. Sempre que seu segredo tiver a possibilidade de ser descoberto, você sofre uma penalidade em todos os testes (perícias, Forças de Ataque e Defesa...) igual aos pontos que recebeu pela desvantagem (0 a -2). Segredo tem três níveis, de acordo com as consequências.

- **Vergonha (0 pontos):** você espia a vizinha tomar banho de sol, gosta de dançar pelado dentro de casa ou faz alguma coisa que as outras pessoas não consideram errado, mas que prefeririam não saber. Caso seja descoberto, você sofre os efeitos da desvantagem Má Fama por 1d dias.

- **Rejeição (-1 ponto):** você fez alguma coisa errada e se deu bem por isso. Talvez você tenha subornado um oficial do governo ou chantageado alguém para obter vantagens em sua carreira. Se for descoberto, sua vida muda por completo: você perde seu emprego, seu casamento acaba, NPCs como um Mentor ou Aliado abandonam-no ou você precisa mudar de cidade. Você então sofre todos os efeitos da desvantagem Má Fama por 1d meses. Como alternativa, você pode ir para a prisão. Seu Mentor ou Aliado não o abandonam — mas, se for descoberto, você será caçado e preso, e sofrerá todos os efeitos da desvantagem Má Fama por 1d anos.

- **Morte (-2 pontos):** você é um espião, agente duplo, policial infiltrado ou um condenado à morte foragido. Se for descoberto, será caçado e morto.

- **Identidade Secreta (-1 ponto):** identidades secretas são um tipo especial de Segredo. São equivalentes a Rejeição — sua vida muda por completo caso você seja descoberto: você precisa mudar de vida (nome, emprego,

talvez até de cidade) e trocar todas as suas relações (pois sua identidade verdadeira põe em risco seus amigos, companheiros de trabalho, etc.). Qualquer um sob um programa de proteção de testemunhas precisa de uma Identidade Secreta (veja também a vantagem Identidade Alternativa).

Aventuras

Por um lado, os personagens em uma campanha realista estão limitados àquilo que podem treinar. Por outro, as ameaças que enfrentam também estão presas às mesmas regras. Em uma campanha de *Mega City Contra-Ataca*, é mais comum os heróis enfrentarem bandidos de rua e mafiosos na escuridão de becos e armazéns do que alienígenas em estações orbitais. Mas isso não significa que as aventuras tenham de ser repetitivas ou banais.

Inspire-se em histórias que puxam para o realismo (mesmo que forcem-no ao limite), como os filmes de James Bond, *Identidade Bourne* e *Tropa de Elite*, ou seriados como *24 Horas* e *CSI*. Cada aventura engloba um problema diferente — se um dia os heróis são glorificados na TV, o que acontece quando surge um vídeo editado de maneira a parecer que eles são bandidos e assassinos? O que eles fazem quando um ente querido é raptado ou ameaçado? Se forem chantageados, qual será sua reação?

Mas também não deixe de extrapolar um pouco. Não se deixe limitar apenas pelo que é realista. Considere também aquilo que é *plausível* dentro do mundo de jogo (lembre-se apenas de manter a coerência). Por exemplo, permita que os vilões consigam resultados que seriam impossíveis ou muito difíceis para os personagens: talvez um grupo de cientistas consiga sintetizar um composto capaz de conceder superforça (mas não muito mais do que um anabolizante ou hormônio do mundo real), mesmo que por apenas umas poucas horas. Ou uma droga capaz de efeitos imprevisíveis, como resistência física acima do normal ou reflexos e agilidade ampliadas, mas com efeitos colaterais terríveis e incapacitantes (talvez temporários, talvez permanentes).

O que dizer de experimentos governamentais supersecretos, que mexem com a genética humana em busca do supersoldado? Clonagem? Cibernética? Estrapole, mas não demais. Se os vilões de sua campanha sempre conseguirem fazer tudo que os personagens não podem, sua campanha será extremamente curta e frustrante. Use o bom senso.

Aventureiros de Mega City

A seguir estão dois personagens de *Mega City Contra-Ataca* — mas que também podem ser usados para qualquer outro minicenário, é claro! Além desse, você também pode usar qualquer personagem do **Capítulo 1**.

Comissário Landa

A segurança pública é uma das maiores preocupações da população de Mega City. Pelo menos nas promessas, também é uma grande preocupação de seus governantes. Para o Comissário Landa, a segurança pública é a primeira, a segunda e todas as prioridades.

Christoph H. Landa nasceu em Palladio e se criou nas ruas da Cidade das Cidades, aprendendo sobre os poderes que governam a cidade fora dos holofotes. Acompanhou a ascensão e a queda de grandes bandidos de Mega City, e sofreu quando seu pai foi assassinado por capangas das famílias mafiosas. Mas o próprio jovem se vingou, enfocando um dos maiores gângsteres de Mega City quando este entrava em casa depois de recolher a “férias” do dia.

A partir daí, Landa sempre se pautou pela objetividade; nunca se deixou levar pela politicagem nem pela corrupção — ele jamais se curvou, seja para políticos, seja para outros bandidos, e prefere a morte a deixar seus ideais de lado, mesmo frente ao Juízo Final.

Por saber que a Justiça é atrasada de propósito por “partes interessadas”, Landa não deixa de agir, mesmo tendo de apelar para “aventureiros” e agentes que atuam fora ou às margens da lei. Ele mais de uma vez recrutou operativos e equipes desligadas da administração de Mega City para acabar com criminosos, solucionar crimes, capturar bandidos e expor indivíduos altos demais na sociedade da Cidade das Cidades — mas que estavam atoladas em crime até o pescoço.

Comissário Landa

11 pontos

F1 (esmagamento), H2, R2, A1, PdF2 (perfuração); 14 PVs, 10 PMs; Contatos, Imunidade Legal, Intuição (nicho), Vigoroso; Código de Honra (do Herói), Devoção (livrar Mega City do crime), Munição Limitada; Investigação.

O Comissário Landa é alto e tem ombros largos, coisa natural por ele trabalhar sempre para se manter em forma. Tem olhos cinzas e cabelos curtos na cor branca. Sempre veste calças sociais em algum tom de marrom e camisas brancas, com gravata branca em alguma estampa preta.

Konstantin Gavriil

Gavriil nasceu em Moscou na época da Guerra Fria. Criado na antiga União das Repúblicas Socialistas Soviéticas, tornou-se um agente da KGB do mais alto nível. Onde ele ia, era precedido pela fama de disciplina rígida, crueldade fria e objetividade inumana.

O passado de Gavriil antes da KGB não importa — se é que algum dia existiu. Ele sempre se dedicou de corpo e alma à polícia secreta soviética e seu mundo ruiu quando ruiu a União Soviética. Em meio a uma operação fora da Terra Mãe, sobrou para Gavriil manter a identidade que vinha usando e encontrar uma maneira de sobreviver em meio ao caos que tomou o universo dos agentes secretos ligados à antiga URSS. Mais por habilidade do que por sorte, Gavriil sobreviveu.

Hoje, o “Velho Urso” vende seus serviços a preços altíssimos e, mesmo assim, está sempre sob contrato. Ele executa operações do mais alto nível, especialmente dentro da política de Mega City e além. Reside em Nova Veneza, que considera “o coração da decadência do mundo moderno”. Até hoje se recorde do fim da Guerra Fria, da queda do Muro de Berlim e do fim da União Soviética — coisa que nunca aceitou, culpando os membros do Partido.

Não se sabe por quê, mas nos últimos meses Konstantin vem procurando informações sobre antigos membros da política soviética; ao que se sabe, pelo menos dois deles morreram recentemente, sob circunstâncias totalmente livres de suspeita. Causas naturais ou um assassino da mais alta habilidade?

Konstantin Gavriil

14 pontos

F1 (esmagamento), H2, R3 (nicho), A1, PdF2 (perfuração); 21 PVs, 15 PMs; Contatos, Invisibilidade, Vigoroso; Má Fama; Crime.

Capítulo 7

Mestrando em Mega City

Mega City não é uma cidade comum: é a *Cidade das Cidades*, e permite aventuras de qualquer tipo. Embora conte com vários minicenários, você não precisa se limitar a jogar usando apenas a história e as regras de cada um deles. Pode misturar todos e fazer uma campanha que comporte tudo que 3D&T Alpha e Mega City têm a oferecer — uma mega campanha.

Todos os minicenários existem ao mesmo tempo na “cronologia oficial” — a única diferença entre eles é o foco de cada um. Os super-heróis estão presentes enquanto os mecanoides atacam, mas Megadroide não enfatiza sua participação. Assim, em termos de história, tudo que você precisa fazer para misturar os minicenários é ler o capítulo de cada um e acrescentar as diferenças. Os ajustes são poucos.

Já em termos de regras, você tem duas opções para fazer a “mistura”. A primeira — e mais simples — é estabelecer uma pontuação comum a todos os personagens (7 pontos é uma boa quantidade inicial), e permitir que os jogadores usem elementos de todos os conjuntos de regras. É claro que, com um limite de pontuação comum a todos os personagens, pode ser que heróis mais realistas fiquem mais poderosos do que deveriam, enquanto que os mais exagerados — como supers, vampiros, etc. — fiquem mais fracos. Você pode explicar isso considerando que os personagens mais exagerados ainda são novatos — o super recém descobriu seus poderes, o vampiro recém foi transformado... — enquanto que os mais realistas já são veteranos.

Ainda dentro desta opção, você pode estabelecer certos limites, para manter as características de cada tipo de personagem: supers só podem usar as regras de *Super Mega City*, robôs estão limitados às regras de *Megadroide* e assim por diante.



A segunda opção *mantém* as diferenças de nível de poder, permitindo que você tenha, por exemplo, um policial de 5 pontos se aventurando ao lado de um gene alfa de 12! Para equilibrar as coisas, essa opção usa uma mecânica nova, chamada *pontos de destino*.

Nível de Poder & Pontos de Destino

Pontos de destino são dados a personagens mais fracos, e podem ser usados para alterar os eventos da aventura. Em outras palavras, em troca de ter um personagem mais fraco, o jogador ganha um pequeno grau de controle sobre a história em si.

Para determinar quantos pontos de destino cada jogador ganha usa-se o conceito de *nível de poder*. O nível de poder de um personagem corresponde a sua pontuação inicial: nível de poder 1 para 5 pontos, 2 para 7 pontos, 3 para 10 pontos e nível de poder 4 para 12 pontos. O personagem com o nível de poder mais alto dentro de um grupo (ou personagens, caso haja um empate) não ganha pontos de destino. Ninguém mandou querer ser o mais forte! Os personagens mais fracos ganham um ponto de destino para cada nível de poder que estiverem abaixo do mais alto. Os pontos de destino são recebidos no início de cada sessão de jogo. Pontos não usados não são acumulados para a próxima sessão.

A tabela abaixo summariza essas informações.

Exemplo: em um grupo com um aventureiro (nível de poder 1), um megadroide (nível de poder 3) e dois super-heróis (nível de poder 4), o aventureiro ganha 3 pontos de destino no início de cada sessão de jogo, o megadroide ganha 1 e os supers não ganham nenhum.

Tipo de Personagem	Pontuação Inicial	Nível de Poder	Pontos de Destino (de acordo com o maior nível de poder do grupo)			
			1	2	3	4
Super-Herói (página 36)	12	4	—	—	—	0
Ser Sobrenatural (página 88)	10	3	—	—	0	1
Megadroide (página 76)	10	3	—	—	0	1
Lutador (página 62)	7	2	—	0	1	2
Aventureiro (página 107)	5	1	0	1	2	3

Usando Pontos de Destino

Pontos de destino possuem quatro usos, descritos a seguir. Gastar um ponto de destino não consome nenhuma ação, e você pode fazer isso a qualquer momento (mesmo que não seja seu turno).

Grr, agora vocês vão ver! Você pode ser o mais fraquinho do grupo, mas quando fica zangado ninguém pode com você. Ou os inimigos subestimam-no, e acabam descobrindo da pior maneira que você pode não ser superpoderoso, mas de fraquinho não tem nada. Gastando um ponto de destino você recebe um bônus de +5 em Força ou Poder de Fogo (à sua escolha), até o fim da cena.

Mais do que chega aos olhos. Por não ter tanto poder, você aprendeu a se virar de outras maneiras. Gastando um ponto de destino você recebe 2 pontos de personagem para gastar em vantagens. Você pode, por exemplo, comprar Invisibilidade ("Quando criança, eu era o campeão de esconde-esconde do bairro!") ou a perícia Ciência ("Ué, enquanto você caçava supervilões eu ficava em casa estudando..."). A vantagem dura até o fim da cena.

Ufa, estou bem! Pessoas comuns que andam ao lado de vampiros e robôs que mais parecem arsenais ambulantes tendem a passar por maus bocados — mas muitas vezes acabam se machucando bem menos do que deveriam. Gastando um ponto de destino você recupera *todos* os seus Pontos de Vida.

Retcon. O uso mais abrangente de um ponto de destino permite que você efetivamente "edite" uma cena da aventura. O vilão fugiu, mas pode ter deixado cair uma pista de para onde está indo. Ou você precisa fugir, e convenientemente há um carro estacionado na próxima esquina... O mestre pode vetar qualquer uso de edição de trama (mas neste caso o jogador não gasta seu ponto de destino).

Mestrando Super Mega City

Este lado de Mega City serve de palco para as aventuras dos mais diversos super-heróis: homens e mulheres com poderes muito acima das pessoas comuns.

Aventuras de *Super Mega City* normalmente envolvem os planos malignos de vilões como Gyro e Otto Oettinger para ampliar seu domínio sobre as pessoas comuns. Eles já conseguiram poderio econômico, mas as pessoas continuam pensando por elas mesmas e, por discordarem dos vilões, isso é inaceitável!

Os personagens jogadores são supers interessados em fazer o bem e arriscarem-se em prol da humanidade (ou pelo menos assim esperamos!). Inspirados pelo Capitão Liberdade, Absoluto e todos os outros, são heróis voltados para defender Mega City.

Escalonando

Super-heróis normalmente começam por baixo. É difícil que tornem-se heróis de primeira linha logo no começo de suas carreiras. Seus feitos — se é que já existe algum — ainda não são conhecidos do público.

No início da campanha você talvez queira proibir vantagens como Boa Fama — os supers ainda são novos demais para serem conhecidos. Eles também não devem enfrentar os supervilões mais poderosos de Mega City, mas capangas e bandidos liderados por algum vilão de segunda linha. Lembre-se de que praticamente toda história de super-heróis envolve combates com batedores de carteira e traficantes de drogas. Mesmo que os oponentes sejam fracos, um combate sempre é uma boa forma de sair da monotonia ou quebrar o gelo entre pessoas que ainda não se conhecem, mas que lutam do mesmo lado. Além desses combates, há outros desafios comuns para supers iniciantes — como salvar pessoas de um incêndio, por exemplo. Não deixe de usá-los.

Por fim, não se esqueça da tradição que diz que quando super-heróis se encontram pela primeira vez acabam brigando antes de perceberem que estão do mesmo lado.

Super!

Super! é uma aventura introdutória ao universo de *Super Mega City*. Não é necessário que os heróis já se conheçam; na verdade, pode ser mais legal que eles não saibam nada uns sobre os outros.

Introdução

A aventura começa quando os heróis saem para sua primeira ronda pelas ruas de Mega City.

Assalto ao Laboratório

É noite. Hora em que os malfeiteiros estão à solta, espreitando nas sombras da cidade. Os personagens, fazendo a ronda pelas ruas de *Mega City*, ouvem um barulho alto de explosões.

Atraídos para o local do crime, os heróis encontram um indivíduo uniformizado enfrentando bandidos. Sua máscara e seu uniforme são negros. Ele também usa capa, que esvoaça enquanto ele luta.

São 3 bandidos para cada herói. Eles estão armados com metralhadoras e pistolas, mas nenhum tem superpoderes. O problema mesmo é sua líder, Lunar, que possui superpoderes. Se os heróis estiverem indecisos sobre o que fazer, o indivíduo de preto grita para que ajudem-no, porque Lunar e seus capangas estão roubando o laboratório!

Lunar não vai arriscar ser presa, e foge voando assim que o último de seus capangas for derrotado. Ela grita “Isso não vai ficar assim!” e ganha a noite de *Mega City*.

O indivíduo então se apresenta aos heróis. Trata-se de um garoto, não mais que 15 ou 16 anos: “Obrigado pela ajuda. Não esperava que Lunar estivesse junto com os capangas. Eu vinha seguindo as operações deles já há algum tempo”. Nisso, soam sirenes, e é possível ver os faróis das viaturas de polícia se aproximando.

“Hora de ir. Encontrem-me mais tarde, perto da estátua do Herói Anônimo, no Parque Bowyer. Nos vemos lá. A propósito, meu nome é Sombra”. Com isso, o jovem herói desaparece em meio à escuridão. Com os policiais já próximos demais, é melhor os heróis também partirem.

Apresentações

Esta é uma boa hora para os personagens se conhecerem. Permita que a fuga da polícia — ou o encontro com ela, caso decidam ficar — seja tranquila. Lembre-se de que os heróis ainda são desconhecidos em Mega City, e os policiais não vão saber nada sobre eles. A maioria ficará em dúvida devido aos últimos acontecimentos na Cidade das Cidades.

Peça que os heróis descrevam a si mesmos — do uniforme ao som da voz. Dê tempo suficiente para os jogadores falarem um pouco sobre seus personagens, e continue a aventura. É uma boa inserir aqui um encontro com alguns bandidos roubando uma velhinha ou um casal surpreendido enquanto voltava do cinema com o filho pequeno. Nada melhor que fazer o bem em conjunto para firmar os laços de amizade super-heróica.

Os personagens também podem aproveitar para procurar informações sobre Sombra e Lunar. Com um teste fácil das perícias Crime ou Investigação, é possível descobrir que Sombra é o aliado mirim do super-herói Umbra, e que está desaparecido desde o confronto entre os super-heróis de Mega City e o vilão Otto Oettinger alguns meses atrás. Já um teste médio revela que "Sombra" é na verdade o nome de vários super-heróis mirins ao longo dos tempos. Já houve Sombras meninos, meninas, e de várias etnias diferentes. Todos lutaram ao lado de Umbra contra o crime de Mega City e além.

Encontro no Parque Bowyer

O Parque Bowyer é o maior e mais antigo de Mega City; fica bem no centro da cidade, no coração da Ilha de Nova Veneza. É uma área aberta enorme, com árvores e jardins amplos, lagos e córregos. É bastante movimentado, frequentado por pessoas praticando esportes, namorando ou passeando. Mas, a esta hora da noite, está vazio.

A estátua do Herói Anônimo fica perto do centro do parque. Trata-se de uma homenagem da cidade a todos os super-heróis que pereceram protegendo Mega City. Pouco depois os personagens se reunirem nas proximidades, Sombra se revela.

"Olá! Que bom que puderam vir. Desculpem a pressa antes, mas é melhor não perder tempo dando explicações pra polícia. Especialmente com Lunar à solta por aí". Com isso, o jovem herói se apresenta novamente, pedindo os nomes dos personagens. Depois das apresentações, ele continua.

Quem Quer Ser Herói?

Os personagens de *Super Mega City* normalmente são heróis. Mas isso não é uma regra; afinal, pode ser que você e seu grupo prefiram experimentar uma coisa diferente. Talvez queiram jogar como vilões.

Se mestre e jogadores estiverem de acordo, não há problema em rolar uma aventura (ou até mesmo uma campanha inteira) em que os personagens estão do lado errado da lei. Talvez busquem inspiração em Otto Oettinger, ou simplesmente queiram suplantá-lo no controle do submundo de Mega City. Campanhas com vilões não precisam ser necessariamente diferentes de campanhas com heróis. Na verdade, o que muda é a motivação dos personagens — como vilões, querem angariar dinheiro e poder no submundo.

Uma opção interessante é uma campanha dupla. Cada jogador cria dois personagens — um herói e um vilão. Talvez você queira começar pela campanha dos fora da lei, mestrando duas ou três sessões de jogo... E, quando for a vez dos heróis, eles deparam-se com tudo o que seus próprios personagens vilões fizeram! Em outras palavras, os jogadores estão jogando contra si mesmos...

"Como eu disse antes, vinha acompanhando as operações daquele grupo há algum tempo. A gangue de Lunar vem desviando diversos produtos químicos de muitos laboratórios diferentes, e roubando carregamentos em estradas por aí".

"Ainda não sei o que eles querem, mas não deve ser coisa boa. Como a própria Lunar participou desse último assalto, creio que a coisa deve estar próxima do fim. Felizmente, consegui acertar um rastreador nela, e sei onde ela está. Precisamos detê-la! O que vocês acham — vão encarar?".

É a deixa dos heróis. O que eles vão fazer? Sombra não dá muita opção. Animado, ele diz: "Vamos, vamos, não temos tempo a perder! O esconderijo dela fica no porto".

Se os personagens continuarem indecisos, Sombra clica um botão na luva. Segundos depois, uma escada de corda negra desce dos céus. O jovem herói começa a subir, pedindo que os personagens subam com ele.

Carona no Asa-Sombra

Subindo na escada de corda, os heróis são içados até o interior de um pequeno jato, totalmente negro — trata-se do Asa-Sombra, a nave do herói mirim. A nave é pilotada por um homem alto e robusto, de pele negra. Ele também usa máscara, mas suas roupas são bastante comuns: jeans, camiseta, tênis.

“Oi, Tyler! Precisamos de uma carona”, diz Sombra ao ver o piloto. “Este é Tyler. Não deem bola pra máscara ridícula que ele usa...”. Tyler responde com um meio sorriso: “Pfff, olha quem fala de máscara ridícula. Boa noite, garotos. É um prazer conhecê-los”.

Aqui, os heróis podem conversar por uns minutos, até o Asa-Sombra chegar ao porto. Sombra parece bastante comum; ele não é muito alto, nem muito encorpado. Parece um garoto de 15 anos normal.

Quando se aproximam do porto, Tyler diz: “Hora de saltar, garotos! Boa sorte lá embaixo”. Com isso, uma porta abre na lateral da nave, e Sombra se joga por ela sem cerimônia. Poucos metros abaixo, o telhado de um enorme armazém espera os personagens.

Exija testes de dificuldade média das perícias Esporte ou Sobrevivência para todos que não puderem voar. Uma falha faz bastante barulho, alertando os guardas do local.

Sempre um Armazém...

Quando todos estiverem reunidos, Sombra guia os heróis pelo telhado do armazém até uma porta. É necessário um teste médio das perícias Crime ou Investigação para arrombá-la. Derrubar a porta vai fazer muito barulho e, por enquanto, os personagens precisam de furtividade.

Exija testes de Crime ou Sobrevivência para percorrer o interior dos andares superiores do armazém. Também role um dado três vezes; sempre que o resultado for 1 ou 2, os heróis topam com um guarda de Lunar.

Minutos depois, os heróis chegam a um ponto mais baixo, fora das salas e corredores dos andares superiores, de onde veem uma espécie de laboratório improvisado. Lunar está lá, junto de dois guardas para cada personagem, mais dois para Sombra. Os guardas estão espalhados, em duplas, mais ou menos longe da vista uns dos outros. Também há um cientista e dois ajudantes presen-

tes, trabalhando em um corpo deitado em uma maca no centro do laboratório. Lunar fala:

“Finalmente conseguimos todos os componentes! Tenho certeza de que desta vez temos a mistura certa. Se conseguirmos copiar o soro de Gyro, logo teremos um exército à nossa disposição!”

“Hmm, isso não parece bom”, diz Sombra. “Melhor nos livrarmos dos guardas. Cada um pega uma dupla, depois atacamos Lunar. Lembrem de ser furtivos”. Com isso, Sombra desaparece entre os corredores.

Exija testes médios de Crime ou Sobrevivência para que os personagens cheguem furtivamente até os guardas. Para surpreender Lunar, os heróis precisam se livrar de cada dupla de guardas o mais rápido possível. Permita que eles ajam em dupla ou sozinhos. Eles precisam dominar cada dupla antes que os bandidos possam agir, ou darão o alarme.

Depois de se livrarem dos guardas, só restará Lunar. A essa altura, o cientista já terá terminado o serviço. Ele, Lunar e os ajudantes estarão olhando para a pessoa deitada na maca.

O Combate Final

“Funcionou! Funcionou! Finalmente temos a fórmula! Com ela, logo teremos um exército para conquistar Mega City!”. O corpo na maca abre os olhos. Ele está de cuecas, e mais nada. É bastante musculoso, e suas veias são bastante saltadas e esverdeadas. Lunar gargalha.

Sombra então dá o alarme: “Está na hora, pessoal!”, saltando para o meio do laboratório.

“Tolos!”, diz Lunar. “Não adiantou nada enfrentarem meus homens antes. Eu consegui o que fui buscar! E agora vou mostrar para vocês o fruto dos meus roubos. Esmagador-1, destrua esses intrometidos!”.

Com isso, o homem na maca põe-se de pé com um salto rápido e avança para os heróis. O cientista e os ajudantes fogem por uma das muitas portas que dão para o laboratório. Lunar recua para o fundo do laboratório, de costas para uma das saídas, de onde incentiva com gritos seu novo supersoldado. Ela também luta, usando todos os seus poderes — mas, se em algum momento chegar a 5 pontos de vida ou menos, foge voando pela porta.

Fim

Depois da luta, Sombra se aproxima dos heróis, dizendo: "Foi bom lutar ao lado de vocês — são todos caras legais. Espero que a gente possa se encontrar de novo. Mas estou preocupado. Agora sabemos o que Lunar queria com todos aqueles elementos químicos, e parece que ela tem uma fórmula para fabricar um exército de supersoldados. Precisamos detê-la!".

"Meu rastreador quebrou durante a luta. Não vou conseguir segui-la dessa vez. Mas precisamos encontrá-la. Se ela usar ou vender essa fórmula por aí, vai ser um caos — posso contar com vocês caso eu descubra alguma coisa?"

Depois de um curto bate-papo, Sombra oferece uma carona até o Parque Bowyer, despede-se e vai embora. Aos heróis, resta voltar para casa e tentar dormir um pouco — já está amanhecendo.

Não Perca a Próxima Edição!

Esta foi a primeira noite dos personagens como super-heróis em Mega City! O que será que vai acontecer na segunda, na terceira, na quarta...? Isso fica por sua conta! Aqui vão alguns ganchos que você pode aproveitar para suas próximas aventuras.

- **Supertraficantes.** Enfrentando bandidos nas ruas de Mega City, os heróis se deparam com vilões muito mais fortes que o normal... Será que a fórmula de Lunar já tomou as ruas da cidade?

- **Cientista foragido.** Com alguns testes de Crime e Investigação por aí, os heróis descobrem a identidade do cientista trabalhando para Lunar. Mas quando chegam até ele, está morto! Será que Lunar está eliminando todos os envolvidos em recuperar a fórmula de Gyro para ficar com todos os lucros para si? É uma corrida contra o tempo...

- **Sombra, o garoto-aparição.** Sombra ficou satisfeito com a parceria dos personagens, e vai entrar em contato para voltarem a agir em grupo. Ele busca ganhar prestígio para se tornar o novo parceiro de Umbra, mas também tem em mente a fundação de uma nova encarnação dos Jovens Defensores! Os heróis acabam de entrar no rol de possíveis membros da equipe...

- **Drica Martins, repórter.** A bisbilhoteira repórter Drica Martins (veja na aventura *Fight!*, a seguir) vai perseguir os heróis, tentando descobrir tudo sobre eles... Inclusive suas identidades secretas!

- **Lunar contra-ataca.** Se pensaram que Lunar ia deixar o ataque em seu laboratório de graça, os heróis estão muito enganados! Ela vai persegui-los por Mega City e além, em busca de vingança.

NPCs

A seguir estão as fichas dos NPCs da aventura.

Capangas de Lunar

F1 (faca; corte), H1, R1, A0, PdF1 (pistola; perfuração) ou 2 (metralhadora; perfuração); 5 PV, 5 PM; Crime.

E1 (Esmagador-1), Humano Mutado

F5 (esmagamento), H2, R3, A1, PdF0; 25 PV, 15 PM; Pontos de Vida Extras; Devoção (obedecer a Lunar), Inculto e Monstruoso.

Lunar

Erica Lang era uma das maiores promessas da comunidade científica de Mega City. Com uma conquista atrás da outra, as universidades e entidades de pesquisa literalmente se enfrentavam para ter a jovem entre seus cientistas. Quem levou a melhor foi a Fundação G. Braunn. Mas o sonho secreto de Erica era ter superpoderes, coisa que conseguiu.

Poucos anos depois de ser empregada pela Fundação, Erica participou de uma pesquisa em conjunto com a NASA: viajou até a Lua com uma equipe de astronautas. Recolhendo amostras do solo lunar, ela se deparou com uma rocha estranha, que emitia uma radiação curiosa. De volta à Terra e sozinha no laboratório no horário de almoço, Erica deixou a cautela de lado e tocou na amostra. Sua vida então mudou para sempre.

A radiação da rocha concedeu superpoderes a Erica. Enlouquecida e sem saber o que havia acontecido, ela por acidente matou todos os colegas que voltavam para o turno da tarde. Incrédula, fugiu do laboratório, da Fundação e de sua vida anterior. Agora não era mais Erica Lang, mas Lunar.

Lunar então cometeu alguns crimes, até se tornar uma ameaça de verdade. Só há bem pouco tempo entrou para a galeria de vilões de Mega City. Mas deseja mais, muito mais: quer comandar o submundo da cidade! E, depois, a própria cidade...

Lunar**19 pontos**

F0, H4, R3, A3, PdF5 (lâminas de gelo; perfurante); 15 PVs, 15 PMs.

Alterar Temperatura: gastando uma ação e 2 PMs, Lunar pode diminuir a temperatura numa área de 40m de raio. Outras criaturas na área precisam fazer um teste de Armadura. Aquelas que falharem perdem um ponto de Resistência.

Ataque Especial (PdF; penetrante): Lunar pode disparar pelas mãos uma salva de pontas afiadas como facas e geladas como o espaço sideral. Este ataque, que Lunar chama de Inferno de Gelo, gasta 2 PMs, mas fornece FA+2 e impõe A-1 na FD do alvo.

Voo: Lunar pode voar a uma velocidade de 80m/s.

Bateria: Lunar precisa recarregar seus poderes na rocha lunar que os concedeu. Ela guarda esse item em seu esconderijo.

Deficiência Física (visão ruim): horas de estudo noite adentro para tornar-se uma cientista tiveram seu preço; Lunar usa lentes de contato para combater os efeitos de sua miopia.

Insano (homicida e paranoico): a rocha que lhe concedeu poderes também tirou a sanidade de Lunar. Ela não consegue confiar em ninguém, com medo de ser presa e condenada pelo acidente em que matou os companheiros de pesquisa tempos atrás. Entretanto, sua paranoia não é suficiente para impedi-la de cometer homicídios — de acordo com a vilã, ela precisa matar por ordem da estranha rocha que lhe deu poderes...

Má Fama (supervilã): Lunar já conseguiu um lugar para si na galeria de vilões de Mega City. Ela é uma criminosa conhecida das autoridades e pessoas comuns da Cidade das Cidades.

Perícias Ciência e Crime: Lunar já foi uma cientista, e tem bons conhecimentos em diversas áreas. Suas atividades como supervilã também a levaram a desenvolver habilidades típicas de criminosas.

Se ainda resta alguma coisa da cientista Erica Lang dentro de Lunar, é difícil dizer — ela não deixa ninguém se aproximar o suficiente para saber. Tudo que existe hoje é a supervilã.

Sombra

Os super-heróis de Mega City inspiram gerações. Mas um desses despera ao mesmo tempo medo e admiração na população de Mega City: Umbra, o Senhor das Sombras.

Todos sabem que Umbra combate o mal em todas as suas formas, espalhando a Cidade das Cidades atrás de criminosos há décadas. E todos também sabem que ele não trabalha sozinho, muitas vezes ajudado por seus discípulos Sombra da Noite e Sombra, o Garoto Sobrenatural. Para alguns, arriscar crianças e jovens como o herói faz é uma temeridade; para outros, uma grande inspiração. O jovem Peter Ashcomb encaixa-se entre esses últimos.

Peter nasceu em berço de ouro; seus pais pertenciam à nata da sociedade da Cidade das Cidades. Entretanto, ambos morreram em uma explosão provocada por um vazamento de gás na cobertura do casal. Felizmente, o jovem Peter estava acampando quando a tragédia aconteceu.

Peter foi amparado por Tyler Norton, o melhor amigo de seu pai. Percebendo que ele precisava de um objetivo maior que a dor que parecia que um dia o consumiria, Tyler incentivou o garoto a ocupar seu tempo. E o garoto ocupou seu tempo com o aprendizado — de artes marciais e esportes olímpicos a perícias de combate ao crime, que vieram naturalmente para o rapaz, sempre apaixonado por resolver mistérios e quebra-cabeças.

Hoje, o jovem Peter busca se tornar o próximo parceiro mirim do super-herói Umbra. Ele até já assumiu o nome para si, sabendo que o companheiro do Senhor das Sombras pereceu em algum momento durante a batalha no Parque Bowyer contra Otto Oettinger. Ele não tem nenhum superpoder, dependendo de treinamento e apetrechos tecnológicos para combater o crime. Tyler dá apoio ao garoto, inclusive ajudando a manter a identidade secreta de Peter.

Sombra também alimenta o desejo de criar uma nova formação dos Jovens Defensores, equipe formada por super-heróis jovens ou parceiros mirins de supers consagrados.

Sombra**17 pontos**

F1, H3, R2, A1, PdF1; 10 PVs, 10 PMs; Adaptador, Ataque Múltiplo, Invisibilidade e Paralisia; Esporte e Investigação.

Mestrando

O Torneio das Sombras

A Mega City de O Torneio das Sombras parece uma versão mais “normal” da cidade: um mundo de pessoas comuns em suas idas e vindas em meio a seus afazeres. Mas isso é o pano de fundo dos combates entre os maiores praticantes de artes marciais do mundo! Existe uma sociedade secreta ancestral que organiza um torneio de artes marciais do qual só participam os melhores.

As aventuras de *O Torneio das Sombras* giram em torno de torneios de artes marciais e combates de arena. Também envolvem intrigas com Opala Negra, Ônix e a Sociedade das Sombras (veja no **Capítulo 3**).

Os maiores mistérios são os rumos que o Opala Negra está dando para a Sociedade das Sombras, sua ligação com o crime organizado e, mais importante, o que o ele está realmente fazendo: mantendo um torneio de artes marciais milenar ou construindo um império do crime? Além disso, ainda fica a dúvida sobre a identidade do Opala. Seria ele Ônix disfarçado?

Fight!

Fight! é uma aventura introdutória ao universo do Torneio das Sombras. Apresenta de forma sucinta os elementos que devem compor a campanha.

Introdução

A aventura começa quando os personagens são convidados para um torneio de artes marciais. Esse não é o Torneio das Sombras (muito mais exclusivo), mas pode levar o campeão e os finalistas a participarem dele.

Quando os heróis estiverem reunidos com seus mestres, recebem a mensagem de que seu *dojo* foi escolhido pela Sociedade das Sombras para participar do torneio eliminatório. E, para representar o *dojo*, os escolhidos foram eles!

A partir daí, tudo envolve a competição. Esta etapa eliminatória será em Mega City. Os lutadores são livres para ir sozinhos ao local da competição.

Antes das Lutas

O local da competição é o Ginásio de Esportes Funakoshi, no bairro de Ni-Akihabara. A eliminatória será aberta ao público, com o nome de *Torneio Aberto de Artes Marciais de Ni-Akihabara*, e espera-se a presença de muitos curiosos e entusiastas das artes marciais.

A competição será protegida pela invisível Guarda das Sombras (se os personagens procurarem com afilco, verão pessoas vestidas como ninja escondidas em lugares estratégicos). Indivíduos envolvidos em qualquer pequena desavença ou discussão serão acossados por pessoas aparentemente normais (na verdade Guardas das Sombras disfarçados) e escoltados para uma salinha dentro do ginásio, onde ficarão sob observação até o final dos eventos do dia.

Uma vez no local do evento, cada participante será encaminhado para o vestiário, que conta com um armário para cada participante. Também há uma equipe responsável pelo bem-estar dos competidores, que pode ajudá-los com pedidos simples e que vai levar cada um até o local de sua luta.

Dentro do ginásio, há apenas uma arena, as arquibancadas (ainda sem muita gente) e muita correria: seguranças, equipe de apoio, apostadores e o público, além de repórteres e lutadores. Este é um bom momento para os personagens se conhecerem, ou para criar amizades e desafetos.

Uma pessoa em especial vai provocar os personagens: a repórter sensacionalista Drica Martins, conhecida em Mega City por perseguir celebridades. Drica vai se aproximar dos personagens e enché-los de perguntas. Ela já ouviu rumores do Torneio das Sombras, e espera descobrir um pouco mais sobre ele.

Algumas perguntas de Drica:

- “Olá! Qual o seu nome, e qual o seu estilo? Eu nunca tinha visto você antes — faz muito tempo que pratica artes marciais? Como espera chegar a algum lugar com tantos lutadores mais conhecidos?”

- “Ouvi dizer que alguns dos maiores mestres do mundo estarão prestigiando o evento. Você sabia disso? Será que algum deles vai aceitá-lo como aluno? É melhor você não fazer feio, hein? Será que você consegue? [olhando para o cameraman] Eu nunca tinha ouvido falar desse aí — e você?”

- “O que você acha de competições? Já venceu alguma? Você me lembra alguém... Não foi você que ficou gritando de dor quando não conseguiu quebrar um tijolo nas videopancadas daquele programa de domingo?”

Drica Martins vai fazer estas e outras perguntas embaraçosas ou constrangedoras na frente das câmeras (ela é acompanhada quase o tempo todo por um *cameraman*). Longe das câmeras, vai ser mais sutil, tentando extrair dos lutadores qualquer pista sobre o Torneio das Sombras. Se for necessário, vai até mesmo tentar seduzir os participantes para conseguir informações.

Os personagens também vão encontrar outros competidores. Há representantes de vários estilos de artes marciais, cada um trajado de maneira apropriada, aquecendo-se e preparando-se para a competição. Antes das lutas acontecem algumas disputas preliminares.

- **Braço de Ferro.** O personagem faz um teste de Força contra o teste de Força de outro personagem ou NPC. Se vencer, dobra o braço do adversário. Se vencer novamente, encosta o braço do adversário na mesa, ganhando a disputa. Mas, se o oponente vencer, consegue levar seu braço de volta para o centro! Assim, é necessário vencer pelo menos dois testes seguidos para ganhar.

- **Chá Quente.** Os participantes precisam ficar na posição do cavaleiro (com os pés paralelos e abertos), com uma xícara de chá quente sobre uma coxa. Só podem sair da posição quando o chá esfriar... Para aguentar, é necessário um teste de Resistência. Caso mais de um competidor consiga, os organizadores refazem o teste, mas dessa vez com o chá ainda mais quente (R-1).

- **Dim Mak.** No torneio, o Dim Mak é apenas um teste para a técnica dos lutadores — eles precisam quebrar o último tijolo em uma pilha (e nenhum dos outros) com um soco. Para isso, é necessário um teste de Habilidade, com uma penalidade de -1 para cada dois tijolos em cima do tijolo a ser quebrado. A cada etapa bem-sucedida, dois novos tijolos são acrescentados à pilha. Vence quem conseguir quebrar o último tijolo sem quebrar nenhum dos outros.

Após algumas disputas, haverá a abertura do torneio. Os lutadores entrão no ginásio em filas, sendo anunciados por um apresentador (personagens com Boa ou Má Fama receberão destaque). O ginásio estará lotado, com o público celebrando favoritos e vaiando competidores detestados (personagens com a vantagem Torcida poderão usá-la durante toda a competição).

O apresentador também vai destacar a presença de figuras importantes do mundo das artes marciais, que servirão de jurados e farão demonstrações de seus estilos durante o evento. Além disso, rumores e sussurros correrão entre os lutadores, dizendo que membros da Sociedade das Sombras estarão presentes em um camarote especial, observando os competidores.

Lutas

Sábado, o primeiro dia do Torneio Aberto de Artes Marciais de Ni-Akihabara, envolve a abertura do evento e as primeiras lutas. As finais estão marcadas para o domingo.

As primeiras etapas de lutas consistem de classificatórias simples. Os personagens vão enfrentar NPCs muito mais fracos que eles, lutadores ainda em treinamento e muito menos habilidosos (construídos com 4 pontos; veja as fichas mais adiante). Faça com que estas lutas sejam rápidas e não exijam muito dos personagens. Qualquer dano sofrido nessa etapa poderá ser curado pelos médicos de plantão. Duas lutas por personagem parecem suficientes. Encerrado o primeiro dia de competição, os personagens serão levados de volta ao hotel (ou para casa, caso morem em Mega City).

No domingo de manhã, serão disputadas as oitavas e quartas de final. Os oponentes que chegaram até aqui são mais fortes que os do dia anterior, construídos com 5 ou 6 pontos (mas sem nenhum Ataque Especial).

À tarde ocorrerão as finais. Entretanto, durante a manhã, enquanto os personagens lutam, haverá uma explosão em um dos camarotes, jorando vidro sobre a arena. A explosão será seguida de gritaria da plateia, que corre para se proteger.

Os repórteres serão atraídos pelo barulho, mas não vão se aventurar até ter certeza de que é seguro. Membros da equipe de apoio tentarão entender o que aconteceu, mas estarão ocupados demais ajudando as pessoas a sair. Uns poucos correrão para os camarotes, levando extintores de incêndio, ocupando-se do fogo. A porta estará aberta para os heróis verificarem o que aconteceu.

Um largo e alto corredor leva da arena para os camarotes. Eles só podem ser acessados por uma porta que dá para o corredor. Quando os personagens se aproximam, os sinais de confusão são claros: vidros quebrados, muita fumaça e os corpos de quatro Guardas das Sombras caídos em frente à entrada.

Dentro do camarote, tudo está escuro; mesmo a luz do dia não ilumina todo o ambiente. Há cadeiras jogadas por todos os lados, mesas viradas, cacos de vidro da janela do camarote por tudo. E alguma fumaça. Um pouco mais de atenção revela os corpos de mais dois Guardas das Sombras desacordados. Assim que os personagens investigam os Guardas, uma voz poderosa diz: "Não toquem neles!".

Tudo que os personagens conseguem ver são dois vultos. Um é um homem muito grande, trajando o que parece ser um quimono, bem no centro do camarote. O outro é um homem igualmente grande, mas um pouco mais baixo, trajando terno. A falta de luz e a fumaça não permitem ver muito mais que isso. Assim que os heróis percebem o vulto, o homem de terno volta-se e atira-se pela janela, pulando para a arena lá embaixo. O homem de quimono xinga os personagens e joga-se atrás. Se eles forem até a janela, verão que o homem de quimono está perseguindo o de terno, que corre em direção aos fundos do ginásio. Ambos esquivam-se de repórteres e seguranças, por vezes jogando-os no chão com facilidade.

Não resta alternativa; tudo que os heróis podem fazer é perseguir os dois homens. Saindo do ginásio, eles verão os dois homens ainda correndo, com o de terno à frente, indo na direção dos jardins do Complexo Esportivo. Com um teste das perícias Crime, Esporte, Investigação ou Sobrevivência (tarefa média), os personagens percebem que ele parece falar ao telefone. O outro, de quimono, parece focado apenas em alcançá-lo. Quando entram no jardim, os personagens conseguem ouvir o barulho de um helicóptero aproximando-se.

Não muito longe, no meio de uma espécie de clareira, o homem de quimono enfrenta cinco ninja (ou um para cada personagem, mais um), como os Guardas das Sombras, que desceram por cordas do helicóptero. O homem de terno, protegido pelos ninja, exibe um largo sorriso, e aproxima-se de uma escada de corda jogada do helicóptero. Despedindo-se, ele diz apenas: "Matem-nos! Matem todos!". E é erguido no ar quando o helicóptero deixa o Ginásio Funakoshi.

O homem de quimono grita para os personagens: "É melhor ajudar, já que me impediram de alcançá-lo!". Depois do combate, o homem de quimono volta-se para os heróis, repreendendo-os: "Se não fosse por vocês, Simon jamais teria escapado! Não deveriam ter me atrapalhado lá no camarote. Puseram tudo a perder". Ele não dá chance de os personagens falarem, logo completando suas



queixas: "Mas a culpa é mesmo minha. Não deveria ter me importado com o que vocês fariam com aqueles Guardas das Sombras lá dentro. Afinal, estão todos corrompidos. Todos eles". Iinspecionando as vestimentas de luta dos personagens, ele completa: "Vocês agora têm o dever de me ajudar". Com isso, ele diz para os heróis se encontrarem com ele à tardinha no *Shigeru*, um bar na parte mais perigosa de Ni-Akihabara. Nisso, os personagens conseguem ouvir o latido de cães e gritaria humana, e a polícia logo surge no local. Quando se dão por conta, o homem de quimono já desapareceu por entre os jardins.

Os personagens terão de dar explicações e depoimentos à polícia, mas não serão presos nem acusados de nada, estando livres para encontrar o misterioso homem de quimono. O torneio será cancelado, é claro, sem data para a conclusão das finais. Restará aos heróis conversar com os repórteres e partir para o encontro.

O Encontro

O homem estará esperando pelos personagens no *Shigeru*. Ele veste uma capa de chuva e um chapéu largo por cima do quimono, sentado em uma mesa afastada. Assim que os personagens entram no local, ele chama-os com um gesto sutil.

"Vejo que vocês têm algum senso de honra. Isso é bom", diz ele, antes de qualquer cumprimento. Então apresenta-se: "Meu nome é Milton Bradley. Sou um discípulo do sensei Shinya Funakomi — ou melhor, era, agora que ele está morto". Os personagens reconhecem o nome, um dos mais respeitados sensei de caratê desta geração. "Meu sensei foi morto pelo Opala Negra, o líder da Sociedade das Sombras, e seus capangas". Bradley então conta como o Opala tomou a liderança da Sociedade das Sombras para si, depois da misteriosa morte do Círculo Interno da Sociedade — os antigos líderes. Estranhamente, os opositores do Opala também têm sido, pouco a pouco, assassinados. Opositores como o sensei Funakomi.

Bradley também conta que viu seu sensei ser morto, e que Simon Sacks e seus capangas o subjugaram, ordenando-o que "mantivesse a linha" ou sofreria o mesmo fim. Mas, diferente do que eles esperavam, Bradley traçou um plano de vingança, que os heróis atrapalharam.

Depois da morte do sensei Funakomi, Bradley assumiu a responsabilidade pelo dojo e passou a agir como ordenado pelo Opala. Frequentando as

reuniões da Sociedade das Sombras, ele ficou sabendo que um dos generais do Opala estaria observando o Torneio Aberto de Ni-Akihabara. Infiltrando-se no evento, Bradley finalmente chegou até Simon Sacks e, quando estava para finalmente enfrentá-lo, os personagens chegaram. Incerto sobre o que eles fariam com os Guardas das Sombras (com quem ainda sentia alguma ligação depois de tanto tempo na Sociedade), ele decidiu interceder, o que deu tempo para que Simon fugisse.

Bradley precisa de aliados para a próxima etapa de seu plano, e os personagens são os únicos disponíveis. Ele não vai se aprofundar muito na história da Sociedade das Sombras, mas vai falar tão mal quanto possível do Opala Negra e seus capangas, tentando persuadir os heróis a ajudá-lo.

A próxima etapa do plano é simples: invadir um armazém próximo ao bar *Shigeru*, enfrentar alguns capangas e finalmente capturar Simon Sacks. Bradley precisa de Simon para descobrir o paradeiro do Opala. Só assim vai conseguir levar sua vingança a cabo.

Armazém e Luta Final

O armazém é comum, repleto de sacos, caixas, contêineres enormes e empilhadeiras, formando um labirinto. Fica em um pátio onde mais contêineres e muitos caminhões estão estacionados. Agora é noite, momento perfeito para uma invasão.

Não há quase ninguém no local. Apenas uns poucos seguranças fazem a ronda, mas, no geral, estão lendo jornal ou assistindo TV. Peça testes de Crime, Esporte ou Investigação para uma entrada furtiva, evitando os seguranças. Uma vez dentro do armazém, será fácil encontrar Simon. Ele está bem no centro do prédio, cercado de capangas, envolvido em algum tipo de transação com o chefe de um segundo grupo. Se tomarem algum tempo para prestar atenção na conversa, os heróis podem ouvir coisas do tipo:

• **"Meu chefe quer que você esqueça os outros distribuidores — agora quem dá as cartas é ele. Nós vamos fornecer toda a droga de que você precisar, mas, a partir de hoje, você não compra de mais ninguém."**

• **"Nossa organização não tem fronteiras; estamos em todos os lugares. Seja leal e nós seremos legais — você só tem a ganhar."**

- **"A polícia? Esqueça a polícia! Nós somos os donos da polícia. O chefe tem agentes em todo lugar, em todos os níveis."**

- **"Não, ninguém negocia com o chefe. Você negocia comigo."**

Se os personagens passarem muito tempo ouvindo, uma sentinela vai enxergá-los e dar o alarme. Ou Bradley vai acabar perdendo a paciência e atacando Sacks. Seja como for, é hora da ação!

Há dois guarda-costas para cada personagem, mais o chefe dos traficantes e Simon Sacks. Os guarda-costas são construídos com 4 pontos (sem nenhum Ataque Especial). O chefe dos traficantes também não representa muito perigo (construído com 6 pontos). Mas eles estão armados, e os heróis precisam chegar até eles para poder enfrentá-los.

Milton Bradley vai rumar direto para Simon. Os guarda-costas ficarão a cargo dos personagens. Simon vai aguentar até os heróis vencerem os capangas. Na verdade, ele vai se mostrar um oponente forte demais para Bradley enfrentar sozinho. No combate que segue, os personagens provavelmente derrotarão Simon, principalmente se lutarem em grupo. Com o bandido derrotado, Bradley vai exigir algumas respostas, como a localização do Opala Negra.

Antes que Simon possa dizer qualquer coisa, uma risada vai tomar o armazém, e um homem enorme, trajando roupas típicas da prática de kalari-payattu e usando uma ameaçadora máscara Indiana vai aproximar-se, dizendo: "Não precisa mais procurar, Bradley. Estou aqui!". Antes que Bradley ou os heróis possam agir, o Opala vai estalar os dedos. Com isso, todos ouvirão o estalar típico de dezenas de armas sendo preparadas para atirar. "Solté meu tenente", Opala vai dizer a Bradley. "Antes que seja tarde demais para você".

"Não! É agora, Opala! Eu e você! Enfrente-me", vai ser a resposta de Bradley. O Opala só vai responder: "Que seja" e, com um movimento, mandar que seus capangas atirem — em Bradley, nos heróis e em Simon Sacks.

A Cavalaria

Um grito vindo do alto e um raio de luz vão impedir o fuzilamento dos heróis: Drica Martins, a enxerida repórter (e seu fiel cameraman), seguiu-os até aqui. "Eu filmei tudo, moço", começa Drica. "E já fiz o upload do vídeo para a emissora. Ah, e achei que ninguém fosse se importar se eu chamassem a polícia — acho que é agora que você foge, não é?".

Com isso, o Opala recua para as sombras, demonstrando toda sua ira-rição. Simon aproveita a oportunidade e foge também. Os capangas não incomodam os personagens, garantindo a segurança do chefe. Se algum deles tentar perseguir o Opala Negra ou Simon Sacks, será atingido pelas metralhadoras dos capangas.

Assim que o Opala foge, os heróis ouvem as sirenes da polícia. Não demora para que o armazém fique tomado de policiais. Drica Martins vai descer e conversar com os personagens, dizendo: "Salvei vocês, não foi? Acho que me devem uma exclusiva". Mais uma vez, a polícia vai tomar o testemunho dos heróis, que de novo serão liberados (eles não serão nem processados por terem invadido o local — o Opala Negra não vai se dar esse trabalho).

Liberados os personagens, resta decidir o futuro.

O Fim. Ou um Novo Começo?

Os heróis tiveram várias oportunidades de descobrir mais sobre o misterioso mundo do Torneio das Sombras e sua nebulosa situação atual durante a aventura. Fizeram um aliado, e contaram com a ajuda da questionável Drica Martins (que vai mesmo cobrar aquela entrevista exclusiva).

O próximo capítulo da campanha é por sua conta. Há vários ganchos:

- **Vingança.** O Opala Negra vai buscar se vingar dos heróis, enviando capangas ou um de seus tenentes para matar seu sensei ou seus entes queridos.

- **O Solitário Milton Bradley.** Os personagens demonstraram alguma honra. Bradley vai manter contato e, de vez em quando, pedir a ajuda contra a Sociedade das Sombras.

- **Tráfico de Drogas.** Os heróis ajudaram a polícia a capturar um traficante local, despertando o ódio de outros traficantes. Além disso, os personagens descobriram a ligação do Opala Negra com o tráfico, mas o que mais há por trás disso?

- **O Torneio Aberto.** As finais ainda precisam ser disputadas! Será que os heróis tomarão parte delas, ou será que agora fazem parte de um mundo muito maior?

- **Drica Martins, Repórter.** Agora que Drica sabe da ligação dos personagens com o misterioso mundo do Torneio das Sombras, vai fazer de tudo para que eles abram o bico.

NPCs

A seguir estão as fichas dos NPCs da aventura.

Competidor Fraco

Um bom lutador, mas sem muita experiência.

F1 (esmagamento), H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PMs.

Competidor Forte

Um bom lutador, com alguma experiência.

F1 (esmagamento), H2, R2, A0, PdF0; 10 PVs, 10 PMs. Além disso, role 1d. Com um resultado de 1 a 4, ele recebe +1 em F, H, R ou A, respectivamente. Com um resultado de 5 a 6, possui apenas as características base.

Seguranças

Seguranças e guarda-costas típicos, com bom treinamento e armas de fogo.

F1 (esmagamento), H1, R1, A1, PdF1 (pistola; perfuração); 5 PV, 5 PM.

Guardas das Sombras

Os Guardas das Sombras atacam usando espadas, shurikens e outras armas típicas dos ninja, além de golpes de artes marciais.

F2, H2, R2, A0, PdF1 (shuriken; perfuração), 10 PVs, 10 PMs.

Milton Bradley

Milton Bradley era um garoto problema; seu gênio incontrolável garantia que estivesse sempre em confusão, mesmo quando não havia feito nada. Quando seus pais já não sabiam mais o que fazer, uma vizinha comentou sobre as artes marciais e o recém aberto *dojo* de caratê do sensei Shinya Funakomi, onde Milton também aprendeu sobre o *shugendo* (filosofia que prega que a iluminação só vem por meio da compreensão da relação do homem com a natureza).

Após a primeira semana de treinos, Milton descobriu sua vocação e nunca mais causou problemas. Entretanto, o assassinato do sensei Funakomi trouxe os problemas de volta à vida de Bradley. Fingindo ter se curvado à vontade do Opala Negra, Bradley continuou tocando o *dojo* Funakomi, mas jurou vingança. Vingança que ele agora pretende executar.

Milton Bradley

20 pontos

F3 (esmagamento), H4, R3, A2, PdF2 (fogo); 25 PVs, 15 PMs; Arena (*dojo* Funakomi), Ataque Especial (veja abaixo), Pontos de Vida Extras e Técnica de Luta (defesa do tigre, tai sabaki); Código de Honra (do Caçador) e Devoção (vingar seu sensei); Esporte.

Tengu Attack. Com esta técnica secreta do *dojo* Funakomi, Bradley usa sua Força Treva para disparar um pássaro de luz amarela e bico vermelho, que queima aqueles que toca. O Tengu Attack gasta 3 PMs, mas fornece PdF+2 e consegue um acerto crítico com 5 ou 6 no dado. Ataque Especial (PdF; perigoso), 3 pontos.

Drica Martins

Drica Martins foi uma criança inquieta, curiosa: estava sempre atrás de um novo “mistério” — a senha para entrar no clubinho do irmão, o lugar onde o gato ia quando saía pela janela ou o motivo de a vizinha beijar aquele outro homem assim que o marido saía de casa... Assim, não foi sem motivo que Drica decidiu tornar-se uma repórter. Mas não uma editora ou âncora, confinada o dia todo atrás de uma mesa; uma repórter de campo, “indo até notícia onde quer que esteja”. Sua curiosidade — e total falta de bom senso — foi o fim de mais de uma carreira política ou da ascensão de mais de uma nova celebridade.

Drica não deixa ninguém em paz, e sua total falta de sutileza ao expor os mais sujos segredos da cidade faz com que muitos simplesmente entrem em pânico e fujam ao ver suas belas pernas. Ela sempre quis encontrar a notícia cara a cara. O problema é que sua chegada às vezes assusta até a notícia!

Simon Sacks

O histórico e a ficha de Simon Sacks são apresentados na página 69.

Drica Martins

9 pontos

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PMs; Genialidade, Memória Expandida e Patrono (*Diário de Nova Aquitânia*); Má Fama (bisbilhoteira e “sem noção”); Investigação, atuação, fotografia e redação.

Mestrando Megadroide

Este lado de Mega City é muito diferente de uma cidade comum. A principal diferença é a presença de robôs de todos os tipos e tamanhos, desempenhando as mais diversas funções.

As forças policiais contam com robôs e androides, além de mechas, trajes de combate e até mesmo membros biônicos. Armas e armaduras de alta tecnologia são conhecidos e usados por policiais, agentes federais e guardas das mais diversas megacorporações.

Upgrade!

Upgrade! é uma aventura introdutória ao universo de *Megadroide*. Pode ser jogada com qualquer quantidade de personagens. Os personagens, como padrão para *Megadroide*, devem ser construídos com 10 pontos — mas podem começar com menos do que isso (veja a [Introdução](#)).

Introdução

A introdução da aventura ocorre no passado dos personagens, quando eles talvez ainda não fossem os heróis de hoje. É basicamente uma descrição dos eventos que — esperamos — levaram os personagens a se tornar heróis. Você pode narrar os acontecimentos abaixo de maneira bem direta, como a introdução de um seriado, ou permitir que os jogadores participem, falando sobre os personagens e seu cotidiano. Mas deixe bastante claro que estes eventos marcarão para sempre a campanha e os personagens — afinal, é o princípio de tudo!

A aventura começa de acordo com o histórico de cada personagem: humanos normais que usam mechas podem ser policiais, seguranças de elite ou membros das forças armadas. *Megadroides* podem ter passado pelo *upgrade* do Dr. Droid (como ocorreu com *Alpha*). Outros tipos de construtos — como ciborgues e androides — podem ter sido pegos no meio da guerra contra Agura. Seja como for, tudo começa na *Quinta-Feira Negra*.

Naquele dia, os personagens seguiam sua rotina normalmente. Acor-daram, arrumaram-se e foram tomar café no Restaurante Id. Mas, em algum

Começando sem os Personagens

Se os jogadores ainda não conhecem o cenário ou se estão indeci-sos sobre que personagens criar, pode ser uma boa ideia começar o jogo sem eles!

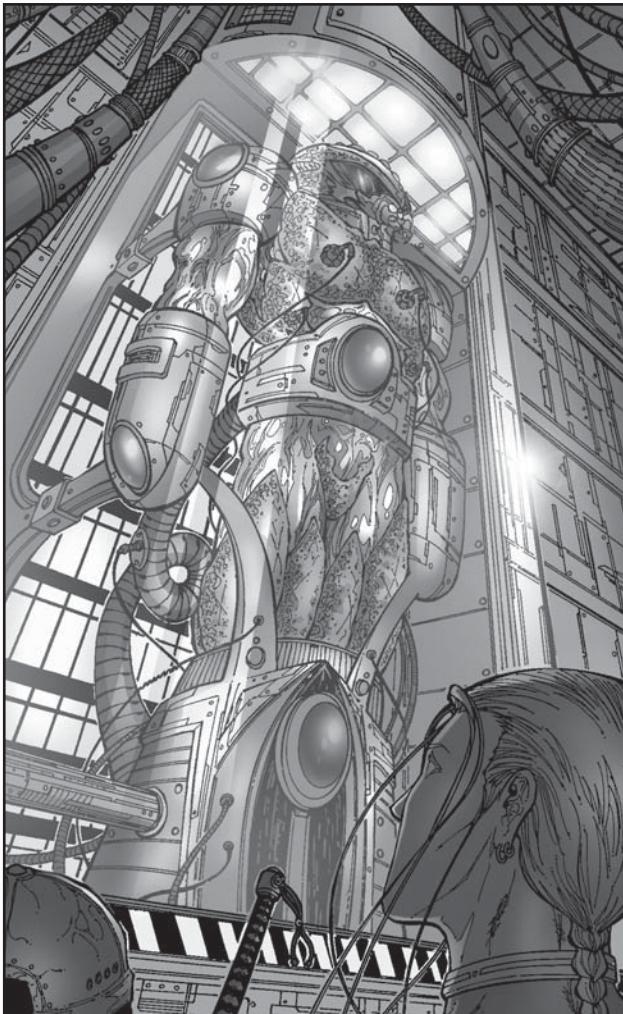
Sente com os jogadores e converse sobre a nova campanha. Fale sobre a *Mega City de Megadroide*. Deixe os jogadores participarem e peça para elaborarem. Conduza a narrativa. Não exija testes, não use os dados. Faça apenas uma narração, pedindo a participação dos jogado-res. Fale sobre como é comum ver robôs levando cachorros para passear, pergunte que tipo de personagem numa cidade desse tipo cada jogador gostaria de interpretar. Diga coisas como “Você é um estudante ou um policial?”, “Você gosta bastante das rosquinhas do Restaurante Id, sempre um bom lugar para um café” e “Se você fosse um robô, que tipo seria — operário de uma fábrica ou ajudante doméstico?”.

Os jogadores ficarão envolvidos e logo já terão uma ideia do tipo de personagem com que querem jogar.

momento daquelas primeiras horas da manhã, Agura e seus mecanoides ata-caram. Aproveite para narrar os acontecimentos da maneira mais casual e tranquila possível. Atenha-se a pequenos detalhes, da roupa escolhida pelos personagens até a música que ouviam enquanto se arrumavam. Pergunte aos personagens detalhes da sua rotina. Faça tudo parecer especial. O importante é que, depois do ataque de Agura, tudo muda.

Se os personagens forem robôs, androides ou algum outro tipo de cons-truto, narre os acontecimentos do começo do dia da mesma forma como se fossem personagens humanos. O motivo pelo qual eles estão nas redondezas do Restaurante Id pode variar, mas o importante é que eles por alguma razão fo-ram parar lá. Talvez acompanhando seus donos ou executando algum serviço.

O ataque de Agura e seus mecanoides é rápido e dá pouca margem para retaliação. Humanos normais não têm chance contra os atacantes, e todos acabam mortos ou subjugados. Robôs e androides são destruídos ou postos fora de combate (como *Keiji*). Narre a cena de maneira rápida, sem dar muita chance para os jogadores pensarem. Não faça pausas muito compridas du-



rante a descrição do ataque. É uma situação extrema e, se os jogadores estão confusos e sem saber como reagir, imagine seus personagens! Permita que os heróis reajam e tentem ajudar as pessoas dentro do prédio ou nos arredores. Mas ninguém muito distante — a fumaça não permite ver muito longe, e o barulho de tiros, gritos, choro, explosões, desabamentos e destruição abafam qualquer outra coisa. Não exija testes nem rolagens de dados. É mais importante aqui o desenrolar da história do que as regras do jogo em si. Use o bom senso.

Atraia os heróis para o centro do restaurante e, quando estiverem subjugados, descreva a conversa de Agura com o Dr. Droid (veja o **Capítulo 4**). Não há o que fazer; pegos de surpresa e em menor número, todos estão prostrados ante o primeiro mecanoide. Antes de Agura partir, os personagens — assim como Keiji — terão membros destruídos ou de alguma forma ficarão inválidos. Só resta esperar pelo socorro.

Entrando no Espírito

Esta cena não envolve combates. É uma passagem da introdução para a aventura em si. É aqui que você começa a envolver os personagens dos jogadores de verdade.

Depois do resgate, os personagens precisarão passar um tempo se recuperando. Humanos serão levados para o hospital; robôs e androides, para um lugar onde possam ser reparados. As únicas notícias que têm do mundo lá fora é que “robôs malignos” estão atacando Mega City!

Dias depois de serem resgatados e tratados, os personagens receberão a polícia, que busca saber mais sobre o que aconteceu no Restaurante Id. Sua única companhia durante esse tempo são familiares e amigos ou técnicos que os visitam constantemente. Coincidência ou não, poucos dias depois da polícia, eles serão visitados por Alpha. É aqui que a aventura começa de verdade.

Alpha explica tudo sobre Agura, o Dr. Droid e os mecanoídes. Ele também conta sobre seu *upgrade* de androide para megandroide — como se transformou de Keiji em Alpha. Também vai oferecer aos personagens a oportunidade de sofrerem um *upgrade*: esta é a hora de falar sobre os antecedentes de cada herói. Se era humano, pode continuar humano, usando armas ou armaduras supertecnológicas ou pilotando um mecha.

Ousos ferimentos podem estar além da medicina moderna, e parte de seu corpo só vai sobreviver se for transplantada para um organismo cibernetico. Alguns personagens talvez já fossem robôs ou androides, e agora podem tornar-se megadroides. Os jogadores devem aproveitar bem este momento! Ele faz parte da “origem secreta” dos heróis da campanha. Todo o equipamento — sejam armaduras, exoesqueletos, mechas ou corpos ciborgues, androides e megadroides — será fornecido e fabricado pelo próprio Dr. Droid, que busca expiar os pecados de Agura. Seja como for, é hora do troco!

Briefing

Depois do *upgrade* dos personagens, da apresentação real dos heróis e de conversas e treinos com o Dr. Droid e Alpha, é hora do *briefing* (relatório sobre a situação atual): desde seu renascimento, Alpha tem espiado as ações dos mecanoides. Seu quartel-general ainda é secreto, mas Alpha localizou uma espécie de base na zona industrial de Mega City.

Trata-se de uma fábrica que deveria estar abandonada, mas onde há uma enorme movimentação de robôs. Além disso, Alpha avistou um mecanóide supervisionando os robôs e dando ordens. Um mecanóide que esteve presente na destruição do Restaurante Id. Seu nome, de acordo com o que Alpha descobriu, é *Electrodroide*.

Electrodroide pode não parecer importante, mas com certeza conhece a localização do quartel-general de Agura e dos outros mecanoides. O objetivo do grupo é simples: invadir a fábrica abandonada e capturar *Electrodroide* — ou, pelo menos, trazer seu banco de dados e memória de volta para que o Dr. Droid possa extrair as informações necessárias...

Em outras palavras, os heróis precisam invadir a fábrica abandonada, enfrentar e subjugar *Electrodroide* e trazer sua cabeça para o laboratório do Dr. Droid.

A Fábrica Abandonada

Os personagens irão para a fábrica abandonada tão logo estejam prontos. Não importa se é dia ou noite — o importante é descobrir o paradeiro de Agura!

Não fornecemos um mapa da fábrica abandonada, nem um roteiro de acontecimentos. Isso fica a cargo do mestre, que é livre para organizar sua aventura como achar melhor. Mas, para chegar até *Electrodroide*, os personagens terão de passar por alguns encontros.

Cada encontro envolve armadilhas e combates com robôs. Você não precisa usar todos. Tente ajustar a dificuldade e o avanço da aventura de acordo com o sucesso — ou a frustração — dos jogadores: mais desafios e inimigos para um grupo habilidoso ou sortudo; menos para um grupo especialmente inexperiente ou azarado.

Lembre-se de que a base ainda é uma fábrica, mesmo estando abandonada há algum tempo. Por isso, não esqueça de descrevê-la: paredes, teto

Sidequest: Humanos em Apuros

A fábrica abandonada era guardada por alguns humanos, transformados em prisioneiros quando os mecanoides a tomaram. São 1d+4 humanos, presos em uma cela de energia (cujos controles encontram-se do lado de fora da cela). Eles são guardados por dois robôs-sentinelas e um robô-feitor. Se os personagens abrirem a cela antes de destruir os robôs, o feitor vai tentar matar os humanos enquanto as sentinelas atrapalham os heróis. Os humanos têm apenas 1 PV cada, e morrem com apenas um golpe do robô-feitor. Os personagens perdem 1 ponto de experiência cada no final da aventura para cada 3 humanos mortos. Repita este encontro caso ache necessário ou interessante.

e chão feitos de metal (ambientes internos), ou céu aberto e chão de concreto (ambientes externos). A fábrica toda possui muitos cabos, encanamentos, fios e uma multidão de máquinas desligadas. Antigamente produzia-se robôs aqui, mas a companhia que a operava abandonou-a.

Não esqueça de descrever o avanço dos personagens: eles saem de salas maiores ou menores para corredores amplos ou apertados; inclua pelo menos um encontro na rua, em que os heróis precisam passar por robôs-sentinelas em uma torre de vigilância ou fazendo a ronda em cima dos muros da fábrica.

Lembre-se de que a fábrica era operada por humanos. Não deixe de incluir alguns ambientes como banheiros, salas de convivência (talvez com sofás, TV e até máquinas de fliperama, mesmo que tudo agora esteja desativado), um restaurante, bar ou café, talvez um dormitório ou dois.

Caso o grupo de personagens tenha menos de quatro heróis, Alpha os acompanhará. Se tiver quatro heróis ou mais, ele ficará para trás, eliminando guardas e sentinelas enquanto os personagens dos jogadores exploram a fábrica. Se em algum momento o grupo estiver em dificuldades, Alpha vai aparecer e ajudar, talvez até trazendo alguns *enerdots* (veja a caixa na página 133).

Encontros

Escolha os desafios da fábrica abandonada entre os encontros abaixo. Lembre-se de que você não precisa usar todos, mas sugerimos que os perso-

Descoberta: o Protótipo

Em um laboratório no interior da fábrica, os heróis encontram esquemas, projetos e o protótipo de uma arma. Baseada em eletricidade e ataques elétricos, é o próprio canhão de Electrodroide! Não há muito que os heróis possam aprender agora, mas levando tudo para o laboratório, o Dr. Droid pode analisar o material e, quem sabe, reproduzi-lo para os heróis. Se estiver sentindo-se especialmente benevolente, não coloque nenhum inimigo aqui. Caso contrário, coloque pelo menos um ou três robôs-faísca protegendo o laboratório.

nagens enfrentem pelo menos três. Agora reprogramou todos os robôs para que esquecessem seu Código de Honra (as três leis de Asimov) — todos serão capazes de atacar humanos sem qualquer piedade.

Robôs-Sentinelas e Robôs-Feitores

Toda a área da fábrica é guardada por robôs-sentinelas: construtos armados com grande poder de observação e bom poder de fogo. Você pode usar os robôs-sentinelas entre cada um dos outros encontros, ou sempre que os personagens estiverem demorando demais em uma mesma área.

Os robôs-sentinelas são encontrados em grupos de 1d (o resultado da rolagem de um dado). Eles às vezes são acompanhados por robôs maiores, chamados robôs-feitores, responsáveis por manter as sentinelas em ordem, que são encontrados sozinhos. Depois de rolar o dado para saber quantas sentinelas os heróis precisam enfrentar, role de novo. Com um resultado de 4 ou mais, os robôs-sentinelas estarão acompanhados de um robô-feitor. Se a sua aventura tiver pelo menos três encontros com robôs-sentinelas, um deles deve ter um robô-feitor.

Houndroides

Patrulhando o pátio encontram-se houndroides, robôs quadrúpedes parecidos com cães perdigueiros. Eles são normalmente encontrados sozinhos, mas podem se comunicar e chamar reforços se não forem destruídos em três turnos. Eles atacam com terríveis mordidas de suas mandíbulas poderosas.

Robôs-Trabalhadores e Robô-Empilhadeira

A fábrica está sendo reformada para se tornar uma base funcional. Por isso, vão encontrar robôs-trabalhadores fazendo todo tipo de reformas — desde levantar paredes até instalação elétrica — e robôs-empilhadeiras, erguendo colunas e sustentando áreas inteiras do prédio. Os trabalhadores não são soldados, e preferem fugir a combater, mas as empilhadeiras são muito fortes, ainda que lentas, e vão oferecer alguma resistência. Há 2d trabalhadores e uma empilhadeira por encontro.

Piso Elétrico

Electrodroide energizou alguns pisos metálicos da fábrica. Os personagens têm direito a um teste médio de Ciência para perceber a armadilha. Se um personagem for bem-sucedido, nota as faísca e estática no chão, e o grupo pode seguir um caminho alternativo (no qual pode ser atacado por robôs-sentinelas... Deixe que os jogadores tomem a decisão). Se todos os personagens falharem, pisam no corredor. O corredor tem 30m e, no fim de cada turno, cada personagem pisando nele sofre 1d de dano de eletricidade, menos sua Armadura.

Robôs-Faísca

Embora esteja passando por reformas, a fábrica já possui um bom sistema de defesa — não apenas os robôs-sentinelas, mas também os robôs-faísca. Os faísca são pouco mais que armadilhas; eles não se movimentam realmente, ficando presos ao teto ou chão, de onde detectam a aproximação de inimigos e atacam-nos. Não são muito resistentes, mas são capazes de disparar raios elétricos contra múltiplos alvos. São encontrados apenas um ou dois por vez (role um dado — em caso de um número ímpar, há apenas um robô-faísca no corredor ou sala; se o resultado for par, dois).

Esteiras Esmagadoras

Os personagens chegam a um corredor com esteiras. No caminho, prensas gigantes esmagam tudo abaixo delas. Passar pelas esteiras sem ser esmagado pelas prensas exige três testes de Habilidade. Cada falha causa 2d de dano de esmagamento (reduza a Armadura). Se os personagens tiverem a ideia de desabilitar as esteiras (o que pode ser feito com um teste de Ciência ou Máquinas), o teste de Habilidade recebe um bônus de +2.

Subchefe: Sparkdroide

Sparkdroide é o segundo em comando na fábrica abandonada. Ele supervisiona os robôs-feitores, respondendo apenas a Electrodroide (e a Agura, é claro). Em algum momento da exploração, os heróis vão encontrá-lo, fechado em uma ampla sala de controle, com monitores e computadores por todo os lados (operados por robôs-trabalhadores). Este é um encontro obrigatório na exploração da futura base mecanoide.

Sparkdroide vai ordenar que os trabalhadores não interfiram, enfrentando os personagens sozinho, para provar seu valor (pois quer receber um *upgrade* e se tornar um mecanoide). O que ele não diz é que a sala conta com um ou dois robôs-faísca. Sempre que Sparkdroide usar seu ataque especial, os robôs-faísca vão disparar contra o herói recém atacado, esperando que ele esteja paralisado e não possa se defender.

Os robôs-trabalhadores deste encontro conhecem bem a fábrica e podem indicar o caminho mais rápido — e seguro — até Electrodroide. Se pouparem Sparkdroide, os heróis podem interrogá-lo e descobrir alguns detalhes.

- **Como vencer Electrodroide?** Como segundo em comando, Sparkdroide conhece as forças e fraquezas de seu mestre (veja abaixo).
- **Qual é o objetivo da fábrica?** Agura quer produzir um grande número de robôs para tomar Mega City.

• **Existem outros mecanoídes aqui?** Electrodroide é o único mecanoide na fábrica. Todos os outros oponentes são robôs de funções variadas (guarda ou construção, no geral).

• **Onde está Agura?** Sparkdroide não sabe onde fica o quartel-general dos mecanoídes.

• **O que são enerdots e cápsulas de recarga?** Como segundo em comando, Sparkdroide sabe tudo sobre essa tecnologia — veja a caixa de texto ao lado.

Chefe de Fase — Electrodroide

Depois de explorar a fábrica e enfrentar Sparkdroide, os heróis vão finalmente encontrar Electrodroide, o chefe desta operação. Ele encontra-se em uma sala de controle no topo do prédio mais alto da fábrica.

Antes da sala de controle há uma antessala cheia de monitores, computadores e com uma cápsula de recarga exclusiva, além de 1d enerdots. Os personagens podem recarregar as energias aqui, mas, se demorarem muito, um grupo de robôs-sentinelas vai acabar aparecendo.

A sala de controle de Electrodroide é bastante ampla. Se os heróis estiverem plenamente recuperados ou caso tenham sofrido pouco dano, Electrodroide estará acompanhado de um robô-feitor, mais um robô-sentinela para cada personagem. Além disso, lembre-se de incluir pelo menos um robô-faísca neste encontro, sejam quais forem as condições dos PVs dos heróis.

Descoberta: Enerdots e Cápsulas de Recarga

Durante a exploração da fábrica, os personagens encontram robôs-trabalhadores terminando a reforma de uma sala. Eles estavam finalizando a instalação de alguns aparelhos fixos e guardando certos equipamentos nas prateleiras deste aposento sob a supervisão de um robô-feitor.

Os aparelhos tratam-se de *cápsulas de recarga*: tubos capazes de abrigar um humano (ou androide) que, uma vez fechados e ativados, permitem a um construto em seu interior recuperar 1 PV a cada dez minutos. Mas os PVs recuperados não são reais; na verdade, são PVs temporários, mas que permitem aos construtos funcionar normalmente até serem reparados de maneira apropriada. Os PVs temporários duram 4 horas, ou até serem perdidos.

O equipamento nas prateleiras trata-se de *enerdots*: pequenas esferas de um brilho roxo, que recuperam 1d PVs. Assim como as cápsulas de recarga, os enerdots não consertam um construto realmente; os PVs ganhos são apenas temporários, funcionando da mesma forma que as cápsulas de recarga, mas portáteis. Há um total de 1d+4 enerdots na sala.

Se interrogarem o robô-feitor deste encontro, os heróis vão descobrir que os enerdots são uma criação de Agura. Caso os personagens estejam demorando demais nesta sala, um grupo de robôs-sentinelas vai entrar a cada hora (ou a cada meia hora, se você quiser acelerar o jogo).

Se em algum momento os personagens precisarem de ajuda, Alpha chamará o herói em apuros, jogando-lhe um enerdot (caso esteja junto com o grupo). Se Alpha não estiver com o grupo, este é um bom momento para ele aparecer com alguns enerdots.

De Volta ao Dr. Droid

Voltando ao laboratório com a cabeça de Electrodroide (que contém seu banco de dados e memória), os personagens ajudam o Dr. Droid a extraír informações valiosas. Infelizmente, a localização do quartel-general secreto de Agura não é uma delas; aparentemente, ele se comunicava com seu capanga apenas à distância ou visitando-o. Entretanto, os heróis descobrem três outras bases em construção ao redor de Mega City ou dentro da cidade — cada uma supervisionada por um mecanoide! Parece que os problemas estão apenas começando...

NPCs

A seguir estão as fichas dos NPCs da aventura.

Robô-Sentinela

F1 (esmagamento), H1, R1, A1, PdF2 (eletricidade); 5 PVs, 5 PMs; Robô Positrônico; Devoção (obedecer a Agura e seus mecanoídes).

Robô-Feitor

F1 (esmagamento), H2, R2, A1, PdF2 (eletricidade); 10 PVs, 10 PMs; Robô Positrônico; Memória Expandida; Devoção (obedecer a Agura e seus mecanoídes); Investigação.

Houndroide

F2 (corte), H2, R1, A2, PdF0; 5 PVs, 5 PMs; Robô Positrônico; Sentidos Especiais (audição aguçada, olfato aguçado, radar); Devoção (obedecer a Agura e seus mecanoídes) e Modelo Especial.

Robô-Trabalhador

F1 (esmagamento), H0, R0, A1, PdF0; 1 PV, 1 PM; Robô Positrônico; Devoção (obedecer a Agura e seus mecanoídes); uma perícia, de acordo com a necessidade, como Ciência ou Máquinas.

Robô-Empilhadeira

F3 (esmagamento), H0, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; Robô Positrônico; Devoção (obedecer a Agura e seus mecanoídes).

Robô-Faísca

F0, H2, R0 A0, PdF3 (eletricidade); 1 PV, 10 PMs; Robô Positrônico; Ataque Especial, Pontos de Magia Extras, Sentidos Especiais (todos); Devoção (obedecer a Agura e seus mecanoídes).

Sparkdroide

F2 (esmagamento), H3, R3, A2, PdF2 (eletricidade); Androide; 15 PVs, 15 PMs. Ataque Especial (paralisante); Devoção (obedecer a Agura e Electrodroide); Crime e Máquinas.

Electrodroide

Electrodroide é um dos primeiros mecanoídes, e um dos preferidos de Agura. Não é à toa que foi designado como responsável pela proteção e reforma da fábrica. Seus poderes são baseados em eletricidade, e ele pode disparar raios das mãos, dos olhos e, principalmente, de seu canhão de mão. É um mecanoide bastante perigoso, e vai usar todas as suas habilidades para destruir os heróis.

Alpha

O histórico e a ficha de Alpha são apresentados na página 82.

Electrodroide

18 pontos

F4 (esmagamento), H3, R4, A4, PdF2 (eletricidade); 20 PVs, 30 PMs; Mecanoide; Armadura Extra (PdF), Equipamento (canhão elétrico), Patrono (Agura), Pontos de Magia Extras e Toque de Energia (elétrico). Insano (homicida) e Ponto Fraco (ataques corpo-a-corpo).

Canhão Elétrico. Electrodroide conta um canhão elétrico acoplado ao braço, com mira automática e capaz de acumular energia para rajadas poderosas. PdF4, Ataque Especial (preciso), Tiro Carregável. **7 pontos.**

Mestrando

Crônicas de Nova Memphis

A Mega City de Crônicas de Nova Memphis é mais dark e suja. Violência, melancolia e até um certo desespero são bem mais comuns.

Entre os membros das espécies e facções sobrenaturais, existe um conservadorismo bem maior do que no resto de Mega City. Mais do que isso, esse apego a uma moral ou ideologia é quase uma âncora que mantém a realidade coesa para essas pessoas — deixá-la de lado seria navegar em meio às brumas de um mundo caótico e sem lei. Como muitas das aventuras de Crônicas de Nova Memphis giram em torno de diversas espécies e facções, o conflito será muito mais do que físico — também ético, moral e ideológico.

Criaturas sobrenaturais, obviamente, têm papel central. Mesmo que normalmente sejam usadas como antagonistas, aqui são muito mais que “monstros da semana” ou “chefes de fase”. Vampiros, principalmente os mais antigos, podem ser o centro de uma longa teia de intrigas e estar por trás de criaturas menos poderosas, mesmo que essas não saibam que, no fundo, estão sendo manipuladas.

Clima

É seu papel criar o clima do mundo de jogo, e passar esse clima para os jogadores. Mesmo que o seu grupo queira apenas detonar mortos-vivos, capricha na descrição: prédios e sua arquitetura (o estilo gótico é perfeito), sacos de lixo amontoados em becos, animais como gatos e ratos espreitando as sombras de casas em ruínas ou de bocas-de-lobo, uma névoa constante ao amanhecer e anoitecer... E a lua brilhando no céu noturno, ou encoberta por nuvens cinzentas, tímida como um mau presságio. Nunca se esqueça de descrever o vento e os cheiros trazidos por ele...

Não esqueça também das pessoas comuns: gangues de rua ameaçadoras, motoqueiros pilotando displicentemente, o mendigo que vive no Parque Bowyer. Você não precisa dar uma ficha para cada pessoa comum — mas elas ajudam a compor o cenário. Descrever um ambiente crível ajuda a situar os personagens e colocar os jogadores dentro do mundo de jogo.

Existem muitas abordagens para aventuras de Crônicas de Nova Memphis. A mais óbvia é que os personagens pertençam a uma das grandes espé-



cies ou facções, como vampiros, wargen, anjos ou demônios. Outra abordagem é que eles sejam pessoas comuns que sem querer se tornaram parte de um jogo muito maior. Detetives que descobriram a verdade sobre um assassino (um worgen enlouquecido). Parentes de pessoas desaparecidas (levadas por demônios). Membros de uma gangue cujos rivais se tornaram muito mais fortes (receberam o Beijo de um vampiro).

Muitas das aventuras serão missões em que os personagens devem destruir alguma criatura sobrenatural (ou talvez um humano ensandecido), ou recuperar uma relíquia importante, que se pensava perdida depois do Milênio. Nas primeiras sessões, estabeleça objetivos simples com tramas bem diretas (como matar o demônio que usa crianças para atrair vítimas) apenas para situar os personagens. Depois, crie tramas mais complexas, envolvendo os interesses de cada espécie, clã e dos próprios personagens — a intriga faz parte do cenário.

Estabeleça que tipo de campanha você quer, e converse com seus jogadores — eles terão suas próprias ideias quanto ao tipo de personagem que preferem interpretar. Talvez você queira que todos os personagens começem como pessoas comuns, ignorantes da existência do sobrenatural, que aos poucos vão descobrindo a verdade. Ou que eles sejam criaturas sobrenaturais desde o início, confrontados com tudo aquilo que perderam em suas antigas vidas. Ou, talvez, tudo de que você e seus amigos precisem para se divertir seja um monte de inimigos, para destruir em nome de um bem maior. É o seu grupo. Seus jogadores.

Mas não se esqueça de que às vezes é bom surpreendê-los...

O Beijo

O *Beijo* é uma aventura introdutória às *Crônicas de Nova Memphis*. Pode ser jogada com um grupo de qualquer tamanho, mas foi planejada para quatro personagens de 10 pontos. O ideal é que todos os personagens sejam vampiros. Caso alguém seja um worgen, anjo ou outra coisa, o mestre terá de fazer algumas pequenas adaptações.

Introdução

Apesar de mais de dez anos terem se passado desde os eventos do Milênio, o mundo sobrenatural de Mega City continua desorganizado — houve baixas entre todas as espécies. Vampiros foram destruídos, wargen deram a

vida para impedir que as feras chytonianas dominassem nossa realidade, anjos pereceram ou voltaram para o Paraíso e demônios... Bem, só os demônios sabem a verdade sobre si mesmos.

Não há ordem. Onde antes senhores da noite controlavam o crime, a mídia e a alta sociedade, hoje os mortais correm soltos. Os lobisomens são poucos e estão espalhados, e sabe-se lá onde espreitam feras chytonianas desgarradas. Anjos mantêm sua guarda, mas a maioria trata-se de novatos desacostumados com o mundo mortal. Os demônios talvez sejam os mais bem preparados, embora sua natureza caótica — e os efeitos do Milênio — os mantenham em xeque, evitando que tentem algum movimento mais arrojado.

Os personagens são novatos na noite de Mega City, ou estão retornando depois de muito tempo — na esperança de que os efeitos do Milênio tenham passado.

O Chamado

Nas primeiras noites depois de seu retorno a Mega City (ou depois de receberem o Beijo), todos os personagens têm o mesmo sonho estranho: cada um deles caminha pelas ruas de Mega City à noite, de mãos dadas com uma jovem menina. Ela parece preocupada.

A menininha tem pele branca, bochechas rechonchudas e rosadas, cabelos castanhos encaracolados e olhos azuis. Ela traça algo parecido com um vestidinho ou camisola branca que cobre o corpo todo, deixando apenas os pés descalços de fora. Ela repete de novo e de novo: "Já estamos chegando... Só mais um pouquinho". Ela tem um olhar inocente e esperançoso, como se acreditasse de verdade que os personagens podem ajudá-la. Por algum motivo desconhecido, todos sabem seu nome: *Rachel*.

Os personagens podem fazer perguntas para a menininha; mas ela diz pouco mais que o nome, que eles "estão chegando" e que eles podem ajudá-la. Pouco tempo depois, *Rachel* diz: "É ali" e aponta para o cruzamento entre uma avenida e uma rua.

É noite, mas a região é bem iluminada. Há pessoas passeando, olhando vitrines, conversando e lotando os muitos restaurantes, cafés e barzinhos. Os vários prédios da região escondem até mesmo a lua. *Rachel* começa a ficar sobressaltada e então grita: "Papai! Papai! É o papai! Moço, ajuda o papai!", apontando para um dos prédios, um colosso de aço e vidro.

As janelas de um dos andares mais baixos do prédio então explodem em milhares de cacos. Um homem cai em meio aos estilhaços, acertando o chão com força. As pessoas num café próximo ficam alvoroçadas. Saltando do prédio atrás do homem, lobisomens (um para cada jogador, mais um). Todas são fêmeas e estão na forma wargen, com gládios, escudos e arcos nas mãos. Rachel corre para o homem, gritando: "Papai! Papai!". O homem olha na direção da menina e estende a mão, pedindo quase sem voz por ajuda. Rachel corre para se colocar entre as wargen e seu pai.

Se os personagens decidirem intervir, haverá luta. As wargen não lutarão até a morte, preferindo uma retirada estratégica. Se os personagens forem vampiros, elas praguejarão algo do tipo: "Não pensei que houvesse tantos deles na cidade de novo" e "Um deles deve ser o pai dele". Se os personagens forem lobisomens, elas dirão coisas como "Machos malditos!" e "Parece que logo teremos disputa de território, meninas!".

Assim que as wargen fugirem — correndo e saltando pelas ruas, escalando prédios e entrando no metrô —, os personagens provavelmente irão se voltar para o homem, ferido, caído na rua. Rachel está correndo para ele. Quando a menina se aproxima o suficiente para tocar a mão do pai, os personagens acordam. O mesmo acontece caso eles não façam nada para ajudá-lo; Rachel se coloca entre as wargen e o pai, e assim que o primeiro gládio estiver para acertar a menina, eles acordam. O sentimento é de perda e pesar profundo.

O Despertar

Os personagens acordam exatamente onde foram dormir no dia anterior. Entretanto, todos têm as mesmas lembranças bastante vívidas sobre o sonho.

Peça que os jogadores rolem testes de Habilidade para lembrar de detalhes do sonho. Há duas maneiras de seguir a partir daqui: uma delas é pedir que cada personagem repita o teste quatro vezes; a outra é pedir apenas um teste para cada um. Na primeira opção, todos recebem as mesmas informações. Na segunda, cada um recebe uma informação diferente. Se houver mais jogadores que informações, não deixe de repetir as informações — assim, um personagem pode confirmar a informação do outro.

Em caso de sucesso, o personagem recebe uma das informações abaixo. Refletindo sobre o sonho, ele lembra de ver:

Entrelinhas

Caso você esteja usando esta aventura como uma introdução às *Crônicas de Nova Memphis*, cada um dos personagens vai acordar com um objeto nas mãos: uma aliança de prata, um pequeno colar que abre revelando duas fotografias (o homem do sonho e uma mulher), uma lista com vários nomes femininos riscados e apenas um circulado ("Rachel") e um papel amassado com um endereço em Mega City — onde fica uma tal Academia Diana.

Veja as razões para estes objetos mais adiante na aventura, em **A História de Leonard**.

- Um relógio/termômetro do outro lado do cruzamento, indicando as horas: 22h35.
- Uma placa na esquina, com dois nomes — um deles indicando a Av. Bronson.
- O outro nome da mesma placa — mas indicando a Rua 109.
- Um enorme outdoor eletrônico, com o trailer de um filme que estreia esta noite.

Quanto ao resto, cabe aos jogadores unir as pontas soltas. Obviamente, com todas as informações em mãos, eles devem rumar para o tal cruzamento entre a Avenida Bronson e a Rua 109.

Se os jogadores não derem bola para o sonho ou não se reunirem de imediato naquela noite, veja a caixa **Contingências**, na página 138.

Chuva de Vidro

Assim que os personagens chegam perto do cruzamento, todos têm um *déjà vu*; não só eles estão no exato local do sonho, como as pessoas passeando, olhando vitrines e sentadas nos cafés e barzinhos são as mesmas! O relógio/termômetro está lá, assim como o enorme outdoor eletrônico. Eles também veem Rachel, correndo na direção do cruzamento. Então ouvem o barulho de uma janela se quebrando.

Tudo acontece exatamente como no sonho; o pai de Rachel cai pela janela no meio da calçada e as wargen seguem logo atrás. Elas estão prontas para lutar. E os personagens precisam enfrentá-las de novo. Mas, desta vez, o combate é real.

Embora surpresas com a chegada dos personagens, as wargen não se deixarão intimidar; lutarão com disciplina e afinco. Mas seu objetivo principal é matar o pai de Rachel. Lembre-se de que há uma lobisomem para cada jogador, mais uma. Essa lobisomem extra vai ficar atrás das outras, disparando com o arco contra o homem. Suas companheiras vão tentar distrair os personagens, e farão de tudo para impedir os de alcançar a arqueira.

No primeiro turno, as wargen formarão uma parede entre os personagens e a arqueira. A cada turno, ela vai disparar contra o pai de Rachel. Se as wargen perderem mais de dois terços de seus Pontos de Vida, baterão em retirada, exatamente como no sonho. Se conseguirem matar o pai de Rachel, também partirão, com o dever cumprido.

Contingências

Se os personagens não derem bola para o sonho, não tem problema — a aventura continua. Como acabaram de despertar, precisam se alimentar para recuperar Pontos de Magia.

Aproveite para interpretar o momento da Caçada. Mesmo que o grupo não seja formado apenas por vampiros, você pode dar sequência sem problemas; afinal, todo mundo precisa comer. Seja num café, barzinho ou restaurante — ou até mesmo vagando pelas ruas de Mega City, o resultado será o mesmo.

Enquanto o personagem se alimenta nota uma presença espectral: Rachel, a menina do sonho, afastando-se correndo. Por mais rápido que o personagem corra, não conseguirá alcançar a menina; ela some antes disso. Peça então outro teste de Habilidade para ver se o personagem lembra de algum detalhe do sonho.

Na pior das hipóteses, o acaso resolve. Vagando pelas ruas atrás da menina, o personagem chega ao cruzamento entre a Avenida Bronson e a Rua 109 e lembra de tudo. O ataque das wargen está para começar...

A História de Leonard

Quando o combate acabar, os personagens podem falar com o pai de Rachel. O nome dele é Leonard. Apesar das roupas rasgadas ele está completamente ileso. Mesmo que Leonard tenha morrido, ele agora está completamente curado! Entretanto, Rachel não está em lugar nenhum...

Leonard ainda está grogue, e de pronto os personagens percebem que é um vampiro — a pele é muito pálida, ele não respira, e suas roupas estão encharcadas de sangue onde deveria haver suor. Saindo do meio da calçada para um local seguro, Leonard conta sua história. Apesar de jovem — não tem mais de 17 ou 18 anos —, já possui muita bagagem...

Leonard e Amanda eram apaixonados desde a infância. Ambos eram adotados, estudavam na mesma escola e foram o primeiro amor um do outro, jurando passar o resto da vida juntos. Então aconteceu o pior.

Amanda começou a ser perseguida por um grupo de mulheres. Elas estavam onde quer que ela fosse. Ela recebia ligações, e-mails e até mesmo bilhetes embaixo da porta de casa. Queriam que Amanda se encontrasse com elas. Diziam pertencer a um grupo chamado Filhas de Diana. Amanda sempre negou, assustada. Até o dia que desapareceu.

A polícia não obteve resultado algum. Os pais da moça então contrataram um detetive. Dois dias depois ele apareceu com um endereço, e Leonard foi até lá para checar. Tratava-se de uma academia de ginástica. Leonard deparou-se com as mulheres que vinham importunando Amanda e confrontou-as sobre o desaparecimento da amada. Foi surrado e jogado na rua. Chamou a polícia, que não pôde fazer nada além de conversar sobre a agressão. Mas as mulheres alegaram que Leonard havia invadido a academia e estava molestando as clientes...

Durante a noite, enquanto escondia-se no beco ao lado da academia tentando encontrar um jeito de entrar, Leonard foi atacado por um homem. Ele não entendeu bem o que aconteceu, mas não conseguiu reagir. O homem era muito forte, e dominou Leonard facilmente. Tudo de que ele lembra é ouvir algo do tipo "Agora isso vai ficar engraçado". Depois disso, Leonard nunca mais conseguiu sair de dia, pois sua pele estava bastante sensível e queimava com facilidade ao sol...

O desaparecimento de Amanda foi dois dias atrás. Desde então, Leonard vem tentando encontrar um jeito de entrar no prédio da academia. Hoje as

donas do lugar perceberam-no e perseguiam-no. Ele entrou em um prédio na tentativa de despistá-las, mas elas o encontraram. E então se transformaram naqueles monstros e ele se jogou pela janela tentando escapar. Então os personagens enfrentaram as mulheres transformadas. Isso é tudo que ele sabe.

Se for perguntado sobre os objetos que estavam nas mãos dos personagens quando eles despertaram, Leonard dá a história de cada um.

- **Aliança de Prata:** Leonard fica espantado; ele estava juntando dinheiro para comprar uma aliança exatamente igual para pedir Amanda em casamento.

- **Colar com Fotografias:** era o colar que Amanda usava, com uma foto de Leonard e outra dela mesma.

- **Lista de Nomes:** Amanda estava grávida, e tinha certeza de que tratava-se de uma menina. Por isso, os dois tinham feito uma lista e escolheram o nome do bebê — Rachel.

- **Endereço:** é onde fica a Academia Diana, local onde o detetive disse que Amanda estaria.

Se os personagens não pensarem nisso, Leonard dá a ideia de ir até a academia e tentar libertar Amanda. Afinal, eles já venceram os “monstros” uma vez e podem fazê-lo de novo.

Se for perguntado sobre Rachel, Leonard vai dizer que não viu menininha nenhuma. Rachel é o nome que Amanda e ele escolheram para sua futura filha.

Academia Diana

A academia fica no andar térreo de um prédio bem maior. Os personagens não devem ter problema para entrar lá. Exija testes de Habilidade, Crime e Investigação como julgar necessário — seja para arrombar uma porta, seja para entrar furtivamente por uma janela ou duto de ventilação. De qualquer forma, os personagens terão de enfrentar pelo menos uma leva de seguranças do prédio.

Dentro da academia, está tudo escuro e vazio. É um lugar bastante amplo e completo, com bicicletas, esteiras, halteres e tudo o mais. Há dois vestiários (masculino e feminino) e um pequeno escritório para a administração. Com testes bem-sucedidos de Crime ou Investigação, os personagens encontram um alçapão escondido sob um tapete no escritório, que dá para o subsolo.

Descendo as escadas, está tudo escuro. A descida termina em uma porta de metal firmemente trancada. Os personagens podem arrombá-la (Habilidade -1, Crime +2 ou Investigação +2) ou derrubá-la (a porta tem R1 e A1, com 5 PVs). Do outro lado fica um corredor com 2 metros de largura e bastante longo. Do outro lado dele, é possível ver o brilho de luzes acesas. Entretanto, o corredor é protegido por lobos — há um lobo para cada dois personagens e, se os personagens tiverem derrubado a porta, eles já estarão preparados.

O barulho da luta com os lobos tem chance de atrair a atenção de uma sentinela. Trata-se de uma das donas da academia, uma wargen. A porta do outro lado também é de metal, mas não está trancada.

Uma vez do outro lado, os personagens deparam-se com as wargen. Elas estavam tratando de seus ferimentos, e já estão praticamente curadas (cada uma está com dois terços de seus PVs totais).

A História de Amanda

Antes que a luta comece, a líder das lobisomens pergunta o que eles estão fazendo lá e diz que estão invadindo propriedade privada. Leonard — ou quem sabe um dos personagens — corta a wargen, dizendo que elas raptaram Amanda e que eles estão lá para salvá-la. Amanda também está presente; amarrada contra a parede, bastante machucada — o lábio cortado e o olho roxo.

A wargen então pergunta como eles esperam salvá-la. Afinal, o próprio Leonard agora está perdido, transformado em vampiro (esperamos que os personagens já tenham falado sobre isso com ele...). “Vampiros não podem amar nem cuidar de ninguém, muito menos do filho de uma wargen”. Aos gritos de Leonard dizendo que “Amanda não é um monstro”, a líder das lobisomens vai continuar a história.

Amanda ficou órfã quando seus pais — dois lobisomens — foram mortos enfrentando feras chthonianas. Morreram com bravura, e mereciam que alguém cuidasse de sua filha. Entretanto, na confusão que seguiu o Milênio, os outros wargen perderam o rastro de Amanda, e só a encontraram agora. Por sorte, a tempo de instruí-la sobre sua verdadeira natureza e de educar a filha que está por vir. Mas não há espaço para um vampiro na nova família de Amanda...

Com isso, as outras wargen entram em combate, avançando para os personagens. A líder fica atrás, disparando com o arco. Role o combate normalmente. Em algum ponto da luta, quando algumas wargen já tiverem morrido,

Amanda transforma-se em lobisomem pela primeira vez, assumindo a forma wargen e rasgando as cordas que a amarram. Livre, ela ataca a líder.

O resto do combate continua, mas desta vez as wargen lutarão até a morte. Tanto Amanda quanto a líder estão feridas, mas lutarão com todas as forças até o fim. Quando os personagens tiverem dominado as wargen, Amanda dá o golpe final na líder. Ela então cai sentada apoiando-se contra a parede.

Subitamente, duas formas se materializam, de cada lado da sala: um anjo e um demônio.

A Escolha

O anjo e o demônio falam quase ao mesmo tempo, um completando as palavras do outro. Amanda está muito ferida e não vai sobreviver. Pior: a bebê Rachel também vai morrer. Amanda e Leonard precisam tomar uma decisão. O demônio lidera a conversa.

Se Amanda entregar sua alma para o demônio, ele vai curá-la e Rachel nascerá saudável. Quando Amanda morrer, sua alma irá para o inferno, sofrendo pela eternidade. Rachel viverá bem até chegar sua hora, quando será julgada pelas próprias ações.

Leonard não fugirá da responsabilidade; ele ama Amanda, e fará de tudo pela filha dos dois. Prefere que ela e Rachel vivam, e está disposto a passar a eternidade no inferno para isso. Mas Amanda afirma que não quer viver sem Leonard; por isso, vai entregar a alma. Mesmo que viva apenas alguns minutos depois de dar à luz.

Se os personagens não fizerem isso, Leonard pedirá os termos do anjo. O mensageiro será categórico e enigmático: o ciclo da vida e da morte é um só, e é o mesmo para todos. Mas só na morte as almas são julgadas e vão para o inferno ou para o Paraíso. O demônio ri.

O anjo também lembra que Leonard é um assassino, e que o Céu não é lugar de assassinos. Então, para a surpresa de todos, o rapaz vai admitir que já matou um mendigo para se alimentar. O demônio vai debochar dele, dizendo que Leonard vai para o inferno de qualquer maneira e que não vai ganhar nada com seu sacrifício bobo. Está tudo nas mãos de Amanda.

Os personagens podem fazer os testes que quiserem para tentar fazer com que Amanda opte por determinada escolha. Exija três disputas entre a

Habilidade ou Manipulação de um dos personagens (deixe que os próprios personagens decidam quem) contra a Habilidade de Amanda. Se os personagens vencerem, Amanda fará o que quer que eles tenham decidido. Se os personagens perderem, ela se sacrifica.

Caso os personagens tenham decidido que Amanda não deve aceitar o acordo com o demônio, ela morrerá, levando Rachel consigo. Leonard vai intervir, dizendo que oferece a própria vida para que Amanda e Rachel possam viver. Ele não quer continuar vivendo como um assassino, sugando a vida de outros seres vivos. Com isso, o anjo interfeire, dizendo que aceita a proposta.

“Sacrifício. O maior de todos os atos. Principalmente para um assassino. Amanda e Rachel estão salvas”. O anjo então estende a mão para Leonard, que corre para agarrá-la. O demônio desaparece em uma nuvem de enxofre. Amanda grita que não quer viver sem Leonard. O anjo afirma que Amanda e Rachel viverão para sempre ao lado de Leonard, quando se reencontrarem dali a muitos anos. Leonard se despede tranquilo, sabendo que fez a coisa certa. Antes de partir com o anjo, ele agradece aos personagens pela ajuda, e pede que mantenham um olho em Amanda e Rachel.

Desenlace

Fim? Só se você quiser. Se quiser terminar a aventura de modo dramático, encerre-a aqui. Mas se preferir um pouco mais de ação, continue lendo.

Tão logo Leonard desaparece com o anjo, o demônio reaparece, avançando em direção a Amanda: se não pode ficar com a alma de ninguém, também não vai permitir nenhum final feliz. Resolva o combate.

Com o combate, encerra-se a aventura. Cabe a você e aos jogadores o que vai acontecer a seguir.

- **Amanda, a Wargen:** descobrindo sobre sua verdadeira descendência, os lobisomens acabarão trazendo sua batalha para a moça. Será que os personagens podem ajudá-la?

- **Rachel, o Espírito (?):** como a menina conseguiu avisar os personagens se nem nasceu ainda? Talvez ela tenha poderes especiais, que podem ser úteis — ou colocá-la no meio de uma guerra entre facções sobrenaturais.

- **Academia Diana:** os personagens mataram algumas Filhas de Diana — mas será que ficarão impunes? Talvez outras wargen venham vingar-se deles...

NPCs

A seguir estão as fichas dos NPCs da aventura.

Amanda

A menina que veio a ser chamada Amanda enfrentou uma das maiores tragédias de sua vida bem cedo. Seus pais, um casal de wargen, morreram enfrentando as malditas feras chytonianas quando ela ainda era muito pequena. Ela foi parar num orfanato.

Lá, conheceu aquele que se tornaria seu melhor amigo, seu maior companheiro, seu primeiro, único e grande amor: Leonard. Felizmente, ambos foram adotados por famílias que moravam próximas. Amanda e Leonard cresceram juntos.

Mas outros lobisomens — especialmente uma alcateia de Filhas de Diana — decidiram criar Amanda. Apesar de terem levado anos para encontrar o rastro da jovem, foram recompensadas: não só localizaram Amanda, como ela estava grávida! Melhor para as Filhas de Diana; duas novas wargen de uma vez só. As lobisomens então buscaram trazer Amanda para seu meio de todas as formas pacíficas que conheciam, mas foram recusadas. Voltaram-se então para a violência.

Amanda nunca soube que era uma lobisomem; às vezes sentia-se estranha, como se o mundo fosse pequeno e na verdade existisse muito mais; ela jamais diria que o sobrenatural era verdadeiro... Ela nunca havia assumido uma de suas outras formas.

Amanda tem estatura mediana, e traços indistintos. É jovem, com mais ou menos 18 anos, tem pele branca, cabelos castanhos e olhos azuis.

Leonard

Órfão, Leonard nunca soube quem foram seus pais. Foi cedo para o orfanato. Por sorte, lá encontrou sua melhor amiga, sua grande companheira,

Amanda

4 pontos

F0, H2, R1, A0, PdFO; 5 PVs, 5 PMs; Wargen (Cria de Ares).

Leonard

4 pontos

F1, H1, R2, A1, PdFO; 10 PVs, 10 PMs; Vampiro (Leshtat).

seu primeiro, único e verdadeiro amor: Amanda. Felizmente, os dois foram adotados por famílias que moravam próximas. Cresceram juntos.

O amor gerou frutos; a moça ficou grávida. Infelizmente, Amanda foi raptada, o que também ameaçou a vida da bebê Rachel.

Enquanto procurava por Amanda, Leonard foi atacado por um vampiro. O filho da noite descobriu que Leonard estava em busca de sua amada e, de alguma forma misteriosa, sabia da verdade sobre a descendência de Amanda e dos planos das Filhas de Diana. Por maldade, transformou Leonard em vampiro — uma criatura odiada pelos wargen.

Leonard só muito recentemente descobriu o que lhe aconteceu. Achava que tinha apenas desenvolvido algum tipo de doença de pele. Mesmo quando a sede de sangue em seu íntimo tornou-se forte demais e ele se viu obrigado a matar um mendigo para se alimentar, tudo parecia uma ilusão, uma fantasia.

Leonard ama Amanda acima de todas as coisas. Ele daria a vida por ela ou pela futura filha. Não apenas sua vida, mas também a própria alma.

Leonard é um rapaz magro, alto, de 18 anos. Tem pele mulata, com cabelos e olhos negros.

Filhas de Diana

Como todas as outras tribos wargen, as Filhas de Diana também sofreram com a batalha contra as feras chytonianas durante o Milênio. Mas sobreviveram e, como todas as outras tribos, estão voltando a se reorganizar. Uma alcateia de Filhas mudou-se para o centro de Mega City, disfarçando-se como a Academia Diana.

Mas as Filhas que vieram para Mega City tinham ainda outro objetivo: encontrar Amanda. Com algum tempo de investigação, descobriram que ela estava grávida. Todos os augúrios apontavam que nasceria uma menina. Para as Filhas de Diana, não poderia ser melhor: resgatariam a filha de um casal honrado de lobisomens, ao mesmo tempo ganhando duas novas crias para sua própria tribo.

Guerreiras da Academia Diana

Filhas de Diana dedicadas à causa de Alkaia, todas as guerreiras da Academia lutam com bravura e ferocidade. Em poucos anos, esperam ser uma das mais fortes alcateias de toda Mega City.

Recruta: F2, H1, R2, A0, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; Ponta Perfurante; Wargen (Filha de Diana).

Soldada: F2, H2, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PMs. Ponta Perfurante; Wargen (Filha de Diana).

Alkaia

Alkaia é a líder da alcateia da Academia Diana. Ela está por trás do rapto de Amanda e de todos os planos quanto à família da garota. Não se importa com o que a própria Amanda pensa a respeito.

Alkaia é musculosa e tem o corpo definido. Seu cabelo é moreno, curto e desgrenhado. Seus olhos são cinzentos. Alkaia não se importa muito com a aparência, mesmo que os humanos achem isso repugnante; eles que se danem! Sua forma Wargen tem pelos negros.

Sarriel

Designado como anjo da guarda da bebê Rachel, Sarriel observa as idas e vindas dos mortais ao redor dela. Anseia para que a menina nasça para que ele possa cuidar dela, como é seu dever. Eles inclusive já conversaram; a menina é dotada de grandes poderes mágicos, talvez devido à sua herança wargen.

Recentemente, Sarriel descobriu um demônio rondando Rachel e sua família. Abordou a criatura, que, dizendo-se dotada de poderes de precognição, afirmou que Rachel talvez viesse a não nascer. Fazendo um pacto, decidiram

Alkaia

14 pontos

F2 (perfuração), H2, R3, A1, PdF3 (perfuração); 15 PVs, 15 PMs; Wargen (Filha de Diana); Defesa de Diana e Fúria de Fogo; Insana (megalomaníaca), Ponto Fraco (Alkaia quebrou o joelho em uma batalha passada e sofre um pouco com a falta de firmeza); Investigação.

Sarriel

17 pontos

F2 (corte), H3, R2, A2, PdF2 (sônico); 10 PVs, 10 PMs; Anjo; Proteção dos Inocentes, Rapidez Divina e Voo; Devoção (proteger Rachel); Investigação.

não se intrometer no futuro da família. O que o demônio não mencionou foi a ação das Filhas de Diana contra Amanda e Leonard...

Quando se materializa no mundo mortal, Sarriel apresenta-se com a aparência típica dos anjos de pinturas clássicas — alto e imponente, cabelos castanhos muito claros, olhos azuis, togas longas e brancas.

Saphaod

Tendo aproveitado os eventos do Milênio para esconder-se na Terra, Saphaod vem desde então mantendo-se escondido. Só recentemente decidiu expandir sua influência. Por sorte, encontrou alguns indivíduos que podiam apreciar uma boa barganha...

Saphaod tem dons precognitivos — não consegue ver muito longe no futuro, apenas o suficiente para conseguir alguma vantagem na maioria das negociações. Encontrou Amanda, Leonard e a filha deles, Rachel. Descobriu que os três logo passariam por uma provação.

Entretanto, Saphaod foi abordado pelo anjo da guarda da bebê Rachel. Intrigado, propôs um pacto de não interferência no futuro da família. Entretanto, a verdade é que Saphaod já tinha previsto que Amanda, Leonard e Rachel logo precisariam dele...

Saphaod não esconde o fato de ser um demônio; tem pele rubra, olhos incandescentes, chifres na cabeça e cascos no lugar de pés.

Saphaod

15 pontos

F3 (corte), H2, R3, A2, PdF2 (fogo); 15 PVs, 15 PMs; Demônio; Arma Profana e Sopro de Chamas; Insano (paranoico); Manipulação.

Embarque em uma
aventura em
que VOCÊ é o herói!



Visite www.jamboeditora.com.br/produtos/ff.htm para saber mais.



Conheça os livros de
RPG da Jambô,
e descubra infinitos
mundos de aventura!



JAMBO
Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

MEGACITY

Existem grandes cidades onde o mundo se encontra. Tudo que é possível acontece. Tudo que existe está ali. Tudo que é real tem seu lugar em algum bairro, gueto ou casa de shows.

E existe a Cidade das Cidades. Onde o impossível está em cada esquina.

MEGA CITY é o primeiro cenário totalmente voltado para 3D&T, perfeito para acomodar os poderes extremos deste jogo. Aqui você pode desafiar supervilões dos quadrinhos, lutar em torneios de artes marciais secretos, viver no futuro dos robôs atômicos, explorar o mundo sombrio dos seres sobrenaturais, ou mesmo correr o maior dos riscos: ser um aventureiro (mais ou menos) normal em meio a isso tudo.

Você, herói extremo de 3D&T, tem agora o merecido palco para suas batalhas.

Marcelo Cassaro

