



SENTAI SOLDIER

SÉRGIO "O ALQUIMISTA" GOMES
SOBRE AS REGRAS DE MARCELO CASSARO,
GUSTAVO BRAUNER E ALEXANDRE LANCASTER

EDITORIAL

Eu sempre fui apaixonado por séries tokusatsu. Me lembro da primeira vez que assisti uma série de jovens em uniformes coloridos – Changeman – e de como fiquei paralisado na frente da TV. Eu e meu irmão Thiago não víamos a hora de assistir aqueles heróis espalhafatosos, suas armas estra-nhas e seus magníficos robôs.

O tempo passou e confesso que me esqueci deles. Havia Power Rangers, mas não era a mes-ma coisa, pelo menos não era até que um dia me sentei com minha irmã mais nova para assistir *Força Animal*, e era maravilhoso! A história era diferente, não havia um elenco oriental maciço e a dublagem era bem estranha (num bom sentido), mas a magia ainda estava ali!

No fim, guardei aquela semente no peito, e a vontade de transformar tudo aquilo em um jogo de RPG, mas a primeira vez que tentei foi um desastre, com o grupo tentando levar tudo para o lado da galhofa e eu com pouca ou nenhuma experiência de como mestrar um jogo daquela natureza!

A idéia ficou engavetada até que um belo dia, passeando pelo Youtube, me deparei com uma dupla que falava de PR com muito amor, e descobri que além da série de TV, havia um quadrinho sensacional, com histórias maduras e completando lacunas das séries. E a paixão voltou. E esse módulo surgiu.

Hora de morfar, galera!



ÍNDICE

FU, MAÇA, FAÍSCAS E ROBÔS GIGANTES!	4
OS PERSONAGENS	7
CARACTERÍSTICAS	8
REGRAS	10
RAÇAS	12
SENTAI SOLDIER	14
UM ROBOZÃO PARA CHAMAR DE SEU	28
EQUIPAMENTOS	30
O MESTRE	31
A SÉRIE	33
O MENTOR, O NILÃO E UMA PATOTA DO BARULHO!	41
EXPERIÊNCIA	48
FICHA DE PERSONAGEM	49

EXPEDIENTE

Arte. Sérgio "O Alquimista" Gomes
Arte de capa baseada nas capas de Might Morphin Power Rangers, da Boom Studios.
Edição. Sérgio "O Alquimista" Gomes
Baseados nas regras de Marcelo Cassaro, Gustavo Brauner e Alexandre Lancaster

Contatos.

contato@casadoalquimista.com.br
casadoalquimista@gmail.com
@casadoalquimista
facebook.com/CasadoAlquimista
www.casadoalquimista.com.br

Aqui você encontra um resumo das regras de 3D&T, e ele, em hipótese alguma, dispensa o uso do manual básico, onde você encontra muito mais material e detalhamento da regras.

1

FUMAÇA, FAÍSCAS E ROBÔS GIGANTES!

O gênero de banda filmada conhecida popularmente como Tokusatsu surgiu no Japão em 1954 com o mais icônico dos monstros de borracha destruidores de cidades, Godzilla, inspirado pelo seu rival americano, King Kong. Acredita-se que este movimento tenha nascido como uma resposta japonesa à invasão dos heróis americanos à terra do sol nascente, e em resposta, teriam criado heróis com ideologia e valores mais próximos de suas crianças.

O termo “tokusatsu” é uma contração de “tokushu kouka satsuei”, ou literalmente, “filmes de efeitos especiais” – sim amiguinho, Vingadores também é tokusatsu! – e tornou-se popular em diversos países, como o Brasil, por suas histórias cativantes, mesmo que algumas vezes pudesse atingir um patamar um tanto esdrúxulo para o padrão ocidental, e hoje é produzido em diversos países, como China (Golden Hero, Giant Saver, King of Warrior Ex...), Coreia do Sul (Zenta Force, Legend Hero Samgugieon, K-Cop...) e até no Brasil, ainda que alguns sejam conceituais (Timerman, Flashcorp e o maravilhoso Insector Sun). Alguns, como o Fantástico Jaspion e Changeman sejam talvez mais famosos no Brasil do que no Japão.

Estas séries eram carregadas de drama, aventura e muitas, muitas explosões, com heróis fantasiados, grandes cenários de papelão e isopor, explosões multicoloridas e inimigos megalomaniacos que desejam a

dominação da terra, ou algum plano mais estranho ainda.

Os primeiros tokusatsu chegaram ao Brasil em 1964 com National Kid, seguido de Vingadores de Espaço, Robô Gigante, Ultra Q, Príncipe Dinossauro, Ultraman e outros membros da família Ultra, Spectreman e os já citados Jaspion e Changeman, e outros tokusatsu do gênero super sentai e metal hero, mantendo-se na televisão até 1995, quando sofreu um pesado processo de saturação e perdeu espaço para os animes.

SUPER SENTAII

Um dos gêneros mais famosos, especialmente entre os ocidentais, são os chamados Super Sentai: Criados por Shotaro Ishinomori em 1975 e até hoje presente como um dos carros chefe da Toei Company, os Sentais (esquadrões) são grupos formados por três ou mais heróis, com poderes interligados – e uniformes combinando! – movidos por uma força ou ideal em busca da defesa da Terra, normalmente contra alguma ameaça intergaláctica.

Estas séries são voltadas para o público infanto-juvenil, com heróis coloridos, armas de design pouco funcional e mechas que causa mais destruição do que os monstros que combatem, além dos famosos e estranhos monstros emborrachados que causam diversos problemas antes de serem destruídos numa grande bola de fogo só para momentos depois serem ressuscitados e aumentados por outro monstro, máquina ou feitiço.

Há uma diferença explícita entre as séries sentai e super sentai: ambas possuem temáticas idênticas, mas uma série desta natureza precisa de um robô gigante para ser considerada um super sentai. As duas primeiras séries da franquia – Himitsu Sentai Gorenger e JAKQ Dengeki Tai – não possuíam robôs gigantes, que só apareceram em Battle Fever J, de 1979.



Em 1993, Haim Saban, num movimento de retorno dos conceitos do ocidente para o oriente, adaptou Kyoryu Sentai Zyuranger, um dos tantos programas de jovens coloridos e explosões cronometradas, apresentando ao mundo os Power Rangers.

Por mais polêmico que possa ser, os Power Rangers apresentaram a uma nova geração os heróis que a geração anterior conheceu sob outra ótica, mas com a mesma magia e encantamento das gerações anteriores.

MAS AFINAL: É OU NÃO É SUPER SENTAII?

Entendi! Então para ser um super sentai basta ter vários personagens em uniformes coloridos e um robô gigante! Na verdade não, jovem mancebo. Embora o termo Super Sentai seja bastante genérico e abraçar uma série de, bem, séries, ele é utilizado apenas para as produções da Toei Company que são exibidas pela TV Asahi em um horário específico, para se ter idéia, uma das produções da Toei Company, Ninja Captor de 1975, não é considerada um sentai, mesmo com todos os elementos comuns à franquia, não é contabilizado dentro da franquia por ter sido exibida originalmente pela TV Tokyo.

Então mesmo que séries como France Five, Kanjani Sentai Eightranger, Sport Rangers, Voiceluggers, séries de emissoras como a Tomika, ou mesmo materiais da Toei – como o recomendadíssimo Hinoki Sentai Akibaranger – que possuam o mesmo padrão, mas que sejam exibidos em horários diferenciados, feitos por outra produtoras ou em outros países não se enquadram na classificação final de Super Sentai.

Isso não quer dizer que a fórmula não seja largamente utilizada: se você puxar da memória, sem pensar muito, séries de pessoas coloridos que se unem por um bem maior e possuem funções bem definidas na

equipe iremos de Flashman a Super Wings, passando por Voltron, G-Force, Patrulha Canina e mesmo Lady Bug!

É uma fórmula que deu certo e continuará dando certo por um bom tempo!

DO QUE SE TRATA ESSE JOGO?

Sentai Soldier é um jogo de interpretação de papéis (RPG) que possui como tema as séries tokusatu japonesas, em especial as sagas de Super Sentai. Ele foi pensado para grupos de três ou mais jogadores que vivem suas aventuras como heróis em uma missão paladinesca contra o mal... ou como poderosos agentes do caos e da destruição, afinal, o jogo é seu e você pode jogar com os vilões!

O QUE É RPG?

Texto retirado e adaptado da Daemon Wiki (<https://bit.ly/2rAiBub>)

RPG é a sigla em inglês para Role Playing Game, que pode ser traduzido como jogo de interpretação ou de representação de personagens.

Em um jogo de RPG, os jogadores assumem o papel de personagens fictícios em cenários variados, como se fossem heróis de filmes de aventuras como O Senhor do Anéis, Star Wars, Matrix, Underworld, O Último Samurai, ou no nosso caso, Power Rangers! Só que, ao contrário de um filme, o final não está definido: ele é desenvolvido no decorrer do jogo, conforme as ações dos personagens, que são decididas pelos jogadores. É como um videogame, mas com muito mais opções para os jogadores escolherem.

RPG é um jogo coletivo e cooperativo, então você vai precisar chamar um pequeno grupo de amigos, normalmente você é mais quatro, mas podem ser mais ou menos. Se você está aprendendo a jogar, tente não formar um grupo muito grande: você é mais





três ou quatro amigos já está de bom tamanho.

Para jogar RPG, os principais ingredientes são a imaginação e a criatividade: as cenas e situações são descritas ou interpretadas pelo Mestre do Jogo, e os jogadores descrevem ou interpretam as ações de seus personagens. Além disso, normalmente se usa papel, lápis e dados de formatos variados, que são usados para verificar se algumas ações mais complexas foram bem-sucedidas, como as cenas de combate. No RPG não existem vencedores ou perdedores: ele é um jogo totalmente cooperativo onde todos se divertem. Além da imaginação e da criatividade, ele estimula o raciocínio, a leitura, o trabalho em grupo, a socialização e conhecimentos variados.

COMO SE JOGA?

Para jogar RPG, você não precisa de tabuleiro ou computador. Precisa apenas de um livro de regras, lápis, borracha, dados de seis e dez lados... e um grupo de amigos. Cada participante anota em uma Ficha os Atributos, Vantagens, Desvantagens e Poderes de seus Personagens enquanto o Mestre anota as mesmas características para os Monstros que os Personagens irão enfrentar. Durante a Aventura, o Mestre coloca os desafios (um dragão que ataca uma vila indefesa, uma nave espacial cheia de piratas malignos, um bandido que aterroriza uma cidade, etc, etc...).

Os Personagens, como heróis, precisam vencer os vilões e resolver os problemas. Para isso servem os dados “estranhos”. Eles decidirão o resultado das batalhas, como em uma partida de jogos de tabuleiros. Cada tipo de RPG possui regras diferentes.

VOCÊ ESTÁ PREPARADO?

Sim, está. RPG pode ser diferente de todos os outros jogos que você conhece, mas com certeza será familiar. Em algum momento

de sua vida você já brincou de fazer-de-conta, o que é quase a mesma coisa. A única grande diferença é que, no RPG, existem regras.



2

OS PERSONAGENS

Em uma partida de RPG o jogador se vale de um personagem para interagir com o cenário de campanha.

Este personagem é criado através de números e valores de habilidades que dão “corpo” a ele, mas sua verdadeira cor é dada através da interpretação do jogador, ele vai imprimir a personalidade, os trejeitos, gostos e vontades de um personagem, e o personagem, por sua vez, vai proporcionar ao jogador a capacidade de fazer feitos extraordinários!

Os personagens são criados com 7 pontos de personagem. Destes pontos, 2 serão utilizados para criar a sua Farda (o dispositivo que dá acesso a sua identidade heróica) e 5 serão usados para sua identidade civil, que serão gastos na compra de vantagens, raça e perícias.

A FICHA

O personagem é trazido a este mundo por uma ficha, uma planilha que expressa em números as capacidades do personagem. Antes de qualquer aventura ou missão, os jogadores devem se reunir com o mestre – falaremos desta figura mais tarde – e definir os parâmetros do personagem.

RACAS

O personagem também tem acesso a um série de raças, povos diferentes da raça humana que dividem espaço com

ele em seu mundo. Neste material serão apresentadas 4 raças: *Humanos, Andróides, Bats e Elfos*.

Mais detalhes sobre as fardas serão apresentados no Capítulo X, Raças.

PONTOS DE VIDA – PVS

Representam a vitalidade do personagem. Quanto maior seus PVs, mais difícil de se matar.

PONTOS DE ENERGIA – PE

Pontos de Energia são utilizados para ativar poderes especiais.

VANTAGENS E DESVANTAGENS

Vantagens e Desvantagens são características especiais que concedem poderes e problemas ao personagem.

Vantagens são compradas com pontos, que variam de 1 a 3 e que são debitados em seu valor total de pontos de personagem.

Já as Desvantagens são características que dificultam a vida do personagem, mas que concedem pontos (1 a 3 pontos, dependendo da desvantagem).

Um personagem inicial pode ter até -4 pontos de desvantagens.

PERÍCIAS

Perícias são vantagens especializadas que representam um grupo de conhecimentos possuído pelo personagem.

TOQUES FINAIS

Findo o processo de distribuição de pontos, hora de dar cor ao personagem: Dê a ele um histórico, vontades, gostos, desgostos, fobias, amores... O RPG é um jogo de contar histórias, portanto trate de fazer com que seu personagem tenha uma história!



3

CARACTERÍSTICAS

Os personagens de 3D&T possuem 5 habilidades básicas, que vão de 0 a 5. Um valor 0 é a média de um humano comum, um plebeu ou um cidadão não heróico, mas os Sentai Soldiers não são pessoas comuns, eles são heróis!

Todos os personagens possuem 0 pontos de características em sua ficha, que podem ser melhorados com o gasto de pontos de personagem: cada ponto de personagem gasto em uma característica aumenta seu “nível”, assim, um personagem que gaste 2 pontos em Força, terá Força 2.

Nenhum personagem recém criado pode possuir nenhuma habilidade acima de 5, mas ela pode ser melhorada com pontos de experiência.

FORÇA (F)

A Força representa sua capacidade de erguer, puxar e empurrar coisas, além de medir sua capacidade real em causar dano físico. Seu valor em força também será somada à sua Habilidade ao determinar sua Força de Ataque quando você luta corpo-a-corpo.

Um personagem com Força 0 soma +0 a sua Força de Ataque. Este valor aumenta em +1 para cada ponto comprado.

HABILIDADE (H)

Habilidade é uma multi-característica responsável pela agilidade física e

mental de um personagem. Ela é somada a outras características para determinar o quão hábil você é em campo de batalha ou nos campos de conhecimento, além de determinar sua velocidade e deslocamento.

Um personagem com Habilidade 0 soma +0 a sua Força de Ataque e Defesa. Este valor aumenta em +1 para cada ponto comprado.

RESISTÊNCIA (R)

Resistência determina a condição física de um personagem, além de seus Pontos de Vida e Pontos de Energia. Resistência também é utilizada para saber quanto um personagem se sustenta contra privações, doenças e efeitos mágicos/mentais.

Um personagem com R0 possui 1 ponto de vida e 1 de energia. Esse valor aumenta para 5 com R1 e +5 a cada ponto de R.

ARMADURA (A)

Se a Resistência determina a condição física, Armadura determina sua resiliência. Ela é a principal medida de defesa de um personagem, e somada a sua Força de Defesa para determinar quanto dano o personagem sofrerá – ou se sofrerá.

Um personagem com A0 soma +0 a sua Força de Defesa. Este valor aumenta em +1 para cada ponto comprado.

PODER DE FOGO (PDF)

Embora o nome possa enganar, Poder de Fogo não se baseia em fogo propriamente dito – na verdade você até pode causar dano por fogo, mas



isto é assunto para outro capítulo... – mas na capacidade de causar dano a distância, assim como Força permite causar dano em combates próximos.

Um personagem com PdF 0 soma +0 a sua Força de Ataque para ataques à distância. Este valor aumenta em +1 para cada ponto comprado.

ESCALA

Como diferenciar o poder de uma criatura ou veículo maior ou menor do que seu personagem? Em 3D&T, temos 4 escalas de poder: Normal, Incrível, Gigante e Colossal.

Sempre que um personagem sobe um passo na escala, o valor de suas habilidades é multiplicado por 10 sempre que lida com escalas anteriores.

Escalas muitas vezes estão ligadas ao tamanho de uma criatura — quase qualquer veículo terrestre pertence à escala Incrível, e quase qualquer monstro destruidor de prédios pertence à escala Gigante.

Assim, um personagem na escala Gigante com Força 3, comparado com um personagem Normal de Força 3 teria, na verdade Força 300.

Dano. Sempre que um personagem ataca um personagem de escala maior, seu dano é dividido por 10 por cada passo da escala, da mesma forma, um alvo que seja atacado por um personagem de escala maior sofre dano 10 vezes maior por passo da escala.

Mesma Escala. Os multiplicadores de escala não são aplicados para personagens de mesma escala.

MUDANDO O IMUTAVEL

Em jogos regulares de 3D&T os persona-gens não utilizam armas como em outros jogos: seu dano é baseado em sua Força e seu Poder de Fogo, sendo uma informação abstrata. Em Sentai Soldier, no entanto, Poder de Fogo DEPENDE da arma escolhida pela vantagem *Equipamento* (ver no capítulo Vantagens).

Um personagem sem equipamentos pode causar dano desarmado por Força, mas não pode causar dano à distância.

Esta é uma regra que adotamos durante nossos jogos para emular as séries sentai, em especial Power Rangers, onde as identidades civis basicamente utilizam apenas seus golpes de artes marciais, mas nenhum — ou quase nenhum — deles utiliza armas.

Esta não é uma regra absoluta, e o mestre tem o direito de ignorá-la para melhor andamento de sua campanha.





4

REGRAS

TESTANDO CARACTERÍSTICAS

Algumas situações vão exigir que você teste suas características contra certas dificuldades que não podem ser superadas de outra forma.

Das cinco habilidades básicas, apenas duas serão testadas com maior frequência: *Resistência* e *Habilidade*.

Para testar uma característica o jogador rola 1d6 e compara o valor a suas graduações: Se o valor do dado for igual ou menor, o teste é bem sucedido. Caso seja maior, o teste falhou. um 6 sempre será uma falha, mesmo quando a habilidade for 6 ou maior.

Bônus e penalidades. O mestre pode determinar que uma tarefa é mais ou menos difícil que outras. Nestes casos é possível adicionar bônus ou penalidades:

Teste muito fácil +3

Teste fácil +1

Teste difícil -1

Teste muito difícil -3

TEMPO

Assim como no mundo real, o tempo que corre em um mundo de RPG passa para todos. Mas... Como determinar esse tempo em jogo? Em Sentai Soldier essa medida é dividida em **Rodadas** e **Cenas** um valor imaginário que pode

variar de poucos segundos a muitas horas.

RODADA

A ação individual de cada um. Sua ação ocorre em sua rodada. Assim que todos fizerem suas ações (cada um em sua rodada), acaba uma rodada. Fora de combate, ela dura aproximadamente 10 minutos.

CENA

Cenas são conjuntos de rodadas que compõe uma narrativa curta. A negociação com um mercador espacial, as instruções do Mentor, o combate entre o monstro gigante e o mecha... Todas são consideradas cenas.

COMBATE

INICIATIVA

Antes de um combate todos os personagens (sejam dos jogadores ou do mestre) rolam 2d6 e somam sua H. O mestre deve anotar os resultados: As ações de combate seguirão a sequência do maior para o menor.

ATAQUE, DEFESA E DANO

Para causar dano a um alvo o jogador deve rolar 2d6 e somar a H: Caso o valor seja superior a 9, ele foi bem sucedido. Para calcular o dano causado o jogador soma

Força + Habilidade + 2d6

Poder de Fogo + Habilidade + 2d6

O alvo tem direito a dois tipos de defesa: o primeiro é um teste de esquiva: Ele deve realizar um teste de H -1, e caso seja bem sucedido não recebe dano, mas em uma falha ele recebe o



dano total diminuído do valor da Armadura.

O segundo tipo de defesa é o aparato: o alvo soma

Armadura + Habilidade + 2d6

e reduz o valor do dano.

Por exemplo. Um soldado Mook ataca Salas, a Red Soldier com um porrete improvisado (Força 1). Ele possui H0 e consegue 5 na rolagem de 2d6, causando um total de 6 pontos de dano.

Salas por sua vez, utiliza sua farda (A2), H2 e obtém 4 na rolagem de 2d6, totalizando 8 pontos de defesa, superando os 6 pontos de ataque do soldado mook e evitando o dano.

RECUPERANDO PN'S E PE'S

Um personagem ferido ou que tenha gasto todos os seus pontos de energia os recupera em uma taxa de 1 PV por graduação em Resistência por noite de descanso, assim um personagem com R2 recupera 2 Pontos de vida por noite de descanso. Já os PE's são recuperados a taxa de 1 PE/Hora.

COMPLICAÇÕES E MANOBRAS

Acerto Crítico. Quando rolar os d6 para determinar o valor de sua FA ou FD e obtiver um resultado 12, dobre seu valor de Força ou Armadura para determinar a FA ou FD.

Ataque Múltiplo. Caso deseje realizar essa manobra o personagem sofre uma penalidade de -2 para calcular sua FA para cada ataque além do primeiro (-2 no segundo ataque, -4 no terceiro e assim por diante). Você não pode realizar ataques múltiplos caso

sua Habilidade fique abaixo de 0 devido aos redutores.

Alvo Indefeso. Um alvo que esteja desacordado, paralisado, amarrado ou não perceber a aproximação de um agressor e não pode somar sua Habilidade, nem rolar 2d6 para determinar sua FD, utilizando apenas sua Armadura para resistir ao dano;

Ataque Concentrado. É possível a um personagem concentrar seu ataque e causar dano maior do que o normal: A cada turno concentrando seu ataque, o personagem adiciona +1 a sua Força o Poder de Fogo para cálculo da Força de Ataque. Além disso, você pode gastar 1 PE e adicionar +3 em sua Força de Ataque. Um personagem pode concentrar seu ataque por um número de turnos igual a sua Resistência.

A energia acumulada não pode ser "reservada" para uso posterior e se não for utilizada imediatamente, se dissipa. Enquanto se concentra o personagem não pode fazer nenhuma outra ação e é considerado indefeso;

Fuga. O personagem pode tentar se retirar do campo de batalha a qualquer momento: Caso saia em fuga ele fica vulnerável por um turno e pode ser atacado normalmente. Além disso, o adversário pode tentar uma Perseguição: Ambos rolam 2d6 e somam suas habilidades e se o Perseguidor obtiver um resultado maior do que o alvo, detém a fuga e o alvo é obrigado a continuar lutando;





5

RAÇAS

O universo dos sentai soldiers é bastante plural, seja por influência mágicas, tecnológicas ou xenobiológicas, assim, diversas raças mais ou menos parecidas com os seres humanos sendo limitadas pelo tipo de série apresentada pelo mestre. Basicamente, qualquer raça apresentada em mundos de fantasia – medieval, moderna ou futurista – pode ser encontrada em uma série sentai.

Aqui apresentaremos 4 delas, mas a palavra final, determinando quais destas raças estão disponíveis para os personagens dos jogadores é sempre do mestre:

HUMANO (0 PONTOS)

Considerada a raça mais numerosa do universo é também a mais comum entre as séries tokusatsu (afinal, a maioria delas se passa na Terra). São obstinados, ambiciosos e um pouco descuidados, mas com o potencial para se tornar grandes heróis ou temíveis vilões. Costumam ser visto com maus olhos em grandes comunidades intergalácticas.

Humanos se apresentam em variados tamanhos, pesos, tons de pele, cor dos olhos e cabelos. Em mundos mais exóticos podem apresentar cores de olhos e cabelos diferentes (rosa, azul, verde...).

• **Versátil.** Humanos podem comprar uma única perícia por 1 ponto.

ANDRÓIDE (1 PONTO)

Formas de vida artificiais que imitam a forma e os trejeitos humanos (ou de outra raça que desenvolveu tal tecnologia). São programados com funções específicas para auxiliar sua raça criadora, mas podem se tornar inimigos jurados das raças orgânicas ou mesmo criar impérios próprios.

• **Artificial.** Como formas de vida artificiais andróides são imunes a sono, frio, fome, calor extremo, venenos e outras mazelas que afetem seres vivos. Ao mesmo tempo, não recuperam pontos de vida de forma normal, necessitando de concerto para reparar danos sofridos.

• **Aparência Humana.** Andróides normalmente têm boa aparência, para lidar melhor com pessoas. Um androide de aparência desagradável, ou que possa ser prontamente identificado como não humano, reduz o custo da vantagem única em 1 ponto.

BASTS (1 PONTO)

Os bastis são uma raça de humanóides com traços felinos, conhecidos por seu eterno e imenso mau-humor, além de seu amor pela ciência e tecnologia. Bastis são encontrados em vários mundos civilizados, evitando planetas pouco desenvolvidos.

• **Habilidade +1.**

• **Sentidos Especiais.** Catoris podem escolher um entre os seguintes: Audição Aguçada, Visão Aguçada e Faro Aguçado.

• **Cientistas natos.** Você pode comprar a perícia Ciência por apenas 1 ponto.

ELFO (1 PONTO)

Humanóides fortemente ligados às fadas e aos reinos da magia. São altos, esguios e notavelmente bonitos e



elegantes, com cabelos e olhos de cores exóticas e as singulares orelhas pontudas, mas podem ser bastante isolacionistas e presunçosos. Elfos podem ser encontrados em mundos onde a magia é abundante ou como uma das muitas raças que aprendeu a singrar o espaço.

- **Habilidade +1.**
- **Visão Aguçada.** Recebe as vantagens Visão Aguçada e Visão no Escuro;
- **FA+1 com espada e arco.** Estas são armas tradicionais de sua raça. Isso significa que, para receber o bônus, você deve personalizar seu dano como Força (corte) e/ou Poder de Fogo (perfuração), à sua escolha.
- **Imunidade a Sono e Paralisia.** São imunes a magias e efeitos que causem sono ou paralisia não-naturais.





6

SENTAI SOLDIER

Osentai é um grupo de normalmente três a cinco indivíduos reunidos e treinados com o propósito de proteger a Terra – e eventuais colônias e estações da humanidade de um grande mal que está por vir ou que já está instalado. Seus membros – os Sentai Soldier – são heróis especialmente treinados para canalizar poderosas forças místicas ou tecnológicas em nome da justiça e da verdade.

Sentai Soldiers são treinados e equipados com materiais de alta tecnologia para ajudar na luta contra o mal. Muitos esquadrões sentai adotam um tema animais comuns (leão, tigre...), feras mitológicas (dragão, grifo...), constelações (Ursa Maior, Péga-so...). Seus poderes e equipamento costumam ser baseados nas características do tema adotado – ou acompanhariam os temas seus poderes interiores? Membros de esquadrão são extremamente ligados a seus companheiros e seu poder é total quando lutam lado a lado, apoiando-se batalha após batalha.

Há entre os sentai soldiers o chamado “lone rangers”, indivíduos que não pertencem a um sentai, mas que auxiliam grupos já compostos.

Aventuras. Para um sentai soldier, não há descanso, pois a cada dia uma nova ameaça pode eclodir na forma de tiranos, conquistadores alienígenas,

bruxas demoníacas, ladrões sobrenaturais, mafiosos mutantes e combinações das mais esdrúxulas possíveis, mas que carregam pesados riscos a humanidade e seus aliados.

Estranhamente suas responsabilidades como defensores se limitam muitas vezes aos chamados “ralos de maldade” ou “bocas do inferno”, cidades que concentram os ataques de monstrosidades, fazendo com que anos de aventuras se-jam concentrados em um único ponto! Por mais estranho que possa parecer, alguns sentais que dividem o mesmo país talvez nunca venham a se conhecer!

Outros sentai, no entanto, tomam como área de defesa sistemas solares, aglomerados estelares ou o próprio universo, entrando em contato com inúmeros povos, tecnologias e poderes, mas assim como suas contrapartes terrestres empreendendo jornadas solitárias.

Histórico. Um sentai soldier pode se originar dos meios mais improváveis: Um fazendeiro, mineiro, professor, estudante ou coveiro tem tanta chance de se ser escolhido como um defensor quanto um soldado, cosmonauta, piloto, espião ou filho de alguma tradição marcial perdida, mas algo sempre será comum a eles, seja uma forte noção de honra, justiça, coragem ou vontade de ajudar o próximo. Mesmo o mais casca-grossa dos sentai soldiers se mostrará portador de bondade a amor ao próximo quando se relacionar com pessoas que merecem ver tal faceta.

Raças. Não há limitação de raças em um sentai, uma vez que estes valorosos



guerreiros podem surgir em qualquer ponto do universo. Humanos por sua grande disposição no universo – alguns diriam infestação – são o grupo mais comum em suas fileiras, mas em regiões onde são minoria podem jamais ser escolhidos para tal honra. Membros de raças historicamente malignas também podem portar as vergas de soldados, utilizando seus poderes para redimir a si e a sua espécie ou se tornar verdadeiros tiranos, levando ao universo a sua visão de justiça, honra e amor.

COMUM E EXTRAORDINÁRIO

Nosso personagem possui duas identidades: Uma civil, que pode ou não possuir alguma habilidade especial, dependendo da campanha e sua identidade como soldado de um sentai, que pode ou não ser pública.

Sua identidade civil será bem menos poderosa que sua identidade de sentai soldier e terá uma vida mundana seja como um soldado de forças de defesa da Terra, um piloto de mecha ou um adolescente que se encontra com os amigos numa loja de sucos!

O mestre deve restringir algumas vantagens para a forma civil, como membros elásticos, membros extras, resistência e etc, deixando-as para sua identidade mais poderosa (a não ser, obviamente, que ele permita raças diferentes da humana em campanha, mas falaremos delas mais adiante).

Em sua identidade sentai soldier o personagem tem o limite da imaginação do jogador, e ele está livre para criar os mais diferenciados super-heróis da terra!

Para ajudar na criação de sua identidade civil, responda a seis perguntas simples:

1. *Como você se enxerga no mundo?*
2. *Você tem alguma ambição heróica?*
3. *Tem algum medo ou fobia?*
4. *Algum problema pessoal grave?*
5. *Como você enxerga o mundo?*
6. *Como se enxerga em sua equipe?*



A IDENTIDADE CIVIL

Um herói sentai possui duas identidades: uma identidade heróica, poderosa e imbatível e sua identidade civil, que normalmente possui pouco poder real de combate – embora se vire bem na porrada.

Para criar nossa identidade civil, usaremos 5 dos 7 pontos de personagem. O mestre pode pedir que o herói gaste pelo menos 1 ou 2 pontos em perícias e especializações.

Nenhum personagem em forma civil pode possuir PdF maior do que 1, e dependerá de seus equipamentos para causar maior dano.



VANTAGENS E DESVANTAGENS

• **Mestre (1 ponto).** Você possui um mes-tre que lhe dá ordens, conselhos e ajuda sempre que necessário. Para adotar uma farda, você *necessariamente* precisa desta vantagem.

• **Aparência inofensiva (1 Ponto).** Sua aparência não causa temor ou representa ameaça. Você é bem sucedido em um teste de Iniciativa, como se tivesse obtido um resultado “12” em uma rolagem de iniciativa. Em caso de empate, você vence a disputa sem a necessidade de uma nova rolagem. Esta vantagem só funciona uma vez por combate e contra inimigos que nunca enfrentaram o personagem.

• **Boa Fama (1 ponto).** Você é um prodígio, herói ou fez algo que elevou sua imagem junto a população. Sua boa fama pode trazer benefícios, como acesso a alguns lugares restritos ou favores, mas traz algumas desvantagens, como dificuldade em se disfarçar.

• **Equipamentos (1 Ponto).** O personagem recebe pontos para adquirir equipamentos. Esta vantagem é necessária para que o sentai soldier obtenha sua farda. Falaremos mais deles no capítulo “Equipamentos”.

• **Memória Eidética (1 ponto).** O personagem possui uma memória fotográfica, e se lembra de tudo que conseguiu botar os olhos na vida. Além disso ele pode comprar 1 perícia por 1 ponto ou 6 especializações (de qualquer perícia) por 1 ponto.

• **Vigoroso (1 ponto).** Você recebe +2 pontos de vida por ponto de Resistência.



FARDA

Ao concluir seu treinamento ou receber seu poderes, todo sentai recebe uma farda e um distintivo, representando sua cor e tema. Os distintivos unirão o grupo com um tema (animais, dinossauros, car-ros...) e, no fim das contas, são apenas um aprimoramento estético que diferencia um batalhão do outro.

Já a Farda é um equipamento construído segundo as vontades do jogador e o permite assumir sua identidade Heróica. A farda concede 10 pontos de personagem que podem ser gastos em sua construção, e ela respeita os mesmos parâmetros de um personagem comum. Recomendamos, porém, que o mestre permita apenas que as características *Força*, *Armadura* e *Poder de Fogo* sejam compradas desta maneira.

Uma farda age como uma espécie de parceiro para seu personagem: quando transformado, o sentai soldier utiliza a melhor graduação entre ele e a farda. *Por exemplo, se o personagem possui Força 2 e sua farda Força 4, ele usará Força 4 para calcular sua FA.*

Para melhorar os Pontos de Vida e Energia, aconselhamos ao jogador investir pontos nas vantagens *Pontos de Vida Extra* e *Pontos de Energia Extra*.

VANTAGENS HERÓICAS VANTAGENS OFENSIVAS

Estão nesse grupo as vantagens que permitem que o personagem cause maior dano ou melhore suas habilidades em combate.

• **Arena (1 Ponto).** Você possui um local – um dojo, lanchonete, pedreira...

– ambiente – floresta, ruas, corredores, escadas, desertos... – ou condição natural – chovendo, nevando... – que melhoram sua técnica, aumentando em +2 sua H, mas apenas em situações de combate;

• **Arma Especial/Ataque Especial (1 Ponto).** Com esta vantagem o personagem pode gastar 1 PE e aumentar em +2 sua Força ou Poder de Fogo (escolha um deles quando selecionar esta vantagem) em um único ataque. Esta vantagem pode estar relacionada a uma técnica de combate (*Ataque Especial*) ou a uma arma com poderes incríveis (*Arma Especial*), e deve ser definida pelo jogador durante a criação do personagem.

Você também pode pagar mais ou menos pela vantagem, customizando seu ataque especial. Além disso, você também pode selecionar esta vantagem mais de uma vez, cada uma delas representando um ataque especial diferente:

• **Cansativo (-1 Ponto, -1 PE).** Seu ataque especial exige muito de seu corpo: se você utilizar este ataque especial, não pode se movimentar nesse turno e caso você já tenha se movimentado, não pode utilizar seu ataque especial;

• **Colossal (+2 Pontos, x10 PE).** Seu ataque é colossal e poderoso, multiplicando seu ataque por 10;

• **Múltiplo (+1 Ponto, +1PE).** Todos os inimigos a até 1,5m do personagem são atingidos por seus ataques (apenas dano por Força);

• **Paralisante (+1 Ponto, +1PE).** Além do dano normal, o alvo deve realizar um teste de Resistência: Caso falhe





fica paralisado e impedido de falar, se mover, se transformar e etc. O alvo fica paralisado por um turno;

- **Penetrante (+1 Ponto, +1PE).** Diminui em -2 a Armadura do alvo em sua Força de Defesa;

- **Perigoso (+1 Ponto, +1PE).** O ataque é considerado crítico com um 5 ou 6 no dado;

- **Poderoso (+1 Ponto, +1PE).** Em caso de acerto crítico o dano é triplicado ao invés de duplicado;

- **Preciso (+1 Ponto).** Diminui em -2 a Habilidade do alvo em sua Força de Defesa;

- **Último Recurso (-2 pontos, -1 PE).** o ataque só pode ser usado quando você está Perto da Morte.

- **Munição Limitada (-1 ponto).** Os disparos causados pela característica “Poder de Fogo” são virtualmente ilimitados, mas personagem com esta desvantagem possuem uma carga de disparos equivalente a 3 tiros por ponto de Poder de Fogo. Assim, um personagem que possua PdF 5, terá apenas 15 disparos. Depois disso ele deve comprar ou fabricar munição.

DEFENSIVA

Estão nesse grupo as vantagens que permitem que o personagem defenda a si ou a seus companheiros de forma mais efetiva.

- **Absorção (2 pontos).** Ao sofrer dano você pode realizar um teste de Armadura: Se for bem-sucedido, pode absorver esse dano, gastando 1 PE por ponto que quiser absorver. No próximo turno, você pode redireciona esse

dano como um ataque à distância, com PdF igual ao dano que você absorveu. Caso a energia não seja utilizada até o próximo turno se dissipa no ambiente;

- **Adaptação (1 ponto).** Ao ser exposto a um ambiente extremo, você pode gastar 5 PE e desenvolver características que o tornam imune àqueles perigos ambientais: guelras para respirar debaixo d’água, ouvidos e pele a prova de vácuo ou de fogo, etc. Você não pode se adaptar a um ataque, apenas a perigos ambientais. Esta é uma vantagem sustentada e permanece ativa até ser dissipada ou enquanto o personagem estiver exposto ao perigo ambiental;

- **Campo de Força (1 ponto).** Você pode cercar seu corpo com um campo protetor de energia, proporcionando um aumento em sua Força de defesa: Cada PE gasto aumenta sua FD em +2. Ativar o campo de força exige uma ação de movimento e você pode proteger um aliado próximo com o gasto de 1 PE adicional;

- **Densidade (1 pontos).** Você pode aumentar temporariamente sua densidade, ganhando Resistência e Armadura. A cada 1 PE gastos sua densidade aumenta em 50% e sua Armadura e Resistência aumentam em +1, assim como seus Pontos de Vida, aumentando de acordo com sua Resistência. A cada Ponto de Energia gasto sua Habilidade diminui em 1 ponto, e personagens que cheguem a Habilidade 0 não podem se mover nem gastar mais PE nesta vantagem. Esta é uma vantagem sustentada e necessita de uma ação para ser ativada;



Fortalecer (2 Pontos). Você pode aumentar uma característica qualquer temporariamente. Para cada 2 PE gastos, aumente a característica escolhida em +1. Esta é uma vantagem sustentada e necessita de uma ação para ser ativada.

ACESSÓRIAS

Vantagens acessórias concedem movimentos, equipamentos e manobras que não necessariamente aumentam sua defesa ou ataque.

•**Teleporte (2 pontos)**. Você pode mover-se instantaneamente de um lugar para outro sem cruzar a distância entre elas. Você só pode se teletransportar para lugares que você possa sentir ou conhecer com precisão, lugares desconhecidos impõem um teste de Habilidade. Você mantém sua posição e velocidade relativa ao se teletransportar. Portanto, se você estiver caindo ao se teletransportar, ainda estará caindo na mesma velocidade quando chegar ao seu destino. Teleporte exige 1 PE para ser ativado, concede +2 em testes de esquiva e utiliza uma ação de movimento;

•**Salto (1 ponto)**. Com um movimento, você salta até Hx10m para frente ou Hx5m para cima. Para caltar a distâncias maiores é necessário fazer um teste de Habilidade, com penalidade de -1 para cada ponto de H além da sua (se você tem H2 e precisa pular 50m (H5), precisa de um teste de H-3). Em caso de falha o personagem cai e sofre 1d6 de dano;

•**Monstruoso (-1 Ponto)**. Sua aparência, ou a aparência de sua farda, é considerada repugnante, assustadora ou ofensiva. As pessoas terão certo problema em interagir com você ou fugirão assustadas. Não é possível disfarçar completamente esta situação (coisas como olhos totalmente negros, pequenos chifres ou escamas não são enquadradas nesta desvantagem), e mesmo que o personagem o tente, outros facilmente notarão sua aparência.

•**Bateria (-1 ponto)**. Você, sua farda ou mecha possuem tempo determinado de “funcionamento”, equivalente a 2 horas por ponto de Resistência. Após este período o personagem perde 1 ponto de Força e Resistência por hora até ser “desligado” quando um destes valores chegar a 0. A bateria só é considerada recarregada após um tempo de “descanso” igual a metade do tempo de funcionamento da bateria.

•**Modelo Especial (-1 ponto)**. Você é maior, ou mais largo, ou possui membros extras, ou qualquer outra característica física que não permite que equipamento, roupas e veículos normais sejam utilizados por você, sendo necessário que materiais sejam feitos sob medida. O contrario também é aplicável: Qualquer arma, veículo ou equipamento criado para você não pode ser utilizado por outros seres.





DESvantagens

Desvantagens podem ser adquiridas tanto pela identidade civil, quanto pela identidade heróica dos personagens, respeitando o limite imposto pelos pontos de criação.

- **Amnésia (-1 ponto).** Você não se lembra do seu passado. Você pode utilizar seus poderes e perícias, mas não sabe ou se lembra quando ou onde aprendeu sobre eles. Em situações de estresse o mestre deve rolar 1d6: caso obtenha um 5 ou 6 um flash de memória é trazido a tona, deixando o personagem desconcentrado e recebendo -1 em todos os seus testes até o fim da rodada.

- **Devoção (-1 ponto)** Você abraçou uma causa, povo, credo ou missão e fará de tudo para que seja cumprido, protegido, finalizado ou provado. Um personagem com esta desvantagem não consegue se concentrar em outra coisa senão cumpri-la, recebendo -1 em seus testes sempre que desvia de sua missão.

- **Código de Honra (-1 ponto).** Você possui um pesado código de honra que o impede – ou obriga – de tomar algumas atitudes ou exercer certos comportamentos.

Este código de honra é uma visão pessoal de mundo e o mestre deve estar atento a escolha dele, e principalmente a quebra deste código por jogadores que acidentalmente “esquecem” que o possuem. Alguns exemplos de código de honra incluem: não mentir, não roubar, não atacar oponentes caídos ou indefesos, não matar, só utilizar a força em auto-

defesa, jamais utilizar a força ou meios violentos, proteger pessoas indefesas, não lutar contra um determinado gênero ou em determinados locais, não ser capturado vivo, nunca largar uma arma mesmo que isso coloque sua vida em risco, não caçar fêmeas grávidas e filhotes, proteger determinado local ou bioma... o ideal é que ele seja discutido com o mestre, mas que possua dois ou três tópicos. Sempre que você viola um Código, recebe -1 Ponto de Experiência no final da aventura. Cada violação vale -1 PE.

- **Deficiência Física (0 a -2 pontos).** Você possui uma deficiência física ou alguma condição que atrapalha sua interação com o mundo.

Deficiência leve (0 pontos). São deficiências que podem ser corrigidas com o equipamento correto (visão ruim, audição ruim) ou que não privam o movimento ou sentido do personagem totalmente. Impõem modificador de -1 nos testes de Habilidade que exijam o uso deste sentido ou movimento;

Deficiência moderada (-1 ponto). O personagem é privado de algum sentido (fala, audição, olfato) e não pode corrigir esta deficiência nem mesmo com a ajuda de equipamentos. Todos os seus testes envolvendo estes sentidos recebem penalidade de -2;

Deficiência grave (-2 pontos). São problemas realmente mais graves, que limitam a locomoção ou sentidos do personagem, como cegueira e paralisia. O personagem pode utilizar aparatos para minimizar os efeitos da deficiência (como cadeiras de rodas ou bengalas), mas em situação de combate



recebem -3 em seus testes de Habilidade (alguns poderes e vantagens, como radar ou levitação anulam esta desvantagem quando foram utilizados).

• **Inculto (-1 ponto).** O personagem não recebeu educação formal, não sabe falar a língua local ou mesmo agir de forma civilizada para os padrões daquela sociedade. Apenas aliados, mestres e patronos conseguem entendê-lo.

• **Insano (0 a -2 pontos).** Você possui uma disfunção psicológica que o atrapalha em muitos momentos: Algumas podem ser coisas leves, como um tique nervoso ou graves, como depressão. Sempre que estiver em situação de estresse – o que inclui combates – você deve realizar um teste de Resistência -3 para suprimir os efeitos de sua insanidade:

Insanidades leves (0 Pontos). Dupla personalidade, Distráido, Sonâmbulo (escolha uma). Estas insanidades são consideradas leves, e caso o personagem não consiga suprimi-las, recebe um modificador de -1 em suas jogadas até ser bem sucedido em um novo teste;

Insanidades Médias (-1 Ponto). Cleptomaniaco, Compulsivo, Fantasia, Fobia, Megalomaniaco, Mentiroso compulsivo, Obsessivo, Compulsivo, Paranóico (escolha uma). Estas desvantagens costumam causar grande constrangimento e situações embaraçosas, impondo -2 em seus testes.

Insanidades Graves (-2 Pontos). Depressivo, Fobias graves, Histerico, Homicida, Suicida (escolha uma). Aqui

lidamos com insanidades realmente graves, que podem colocar a vida do personagem e daqueles que o cercam em perigo. A falha em um teste de Resistência faz com que o personagem perca o controle e passe a ser controlado pelo mestre até que o personagem seja bem sucedido em um novo teste de Resistência.

• **Lento (-1 ponto).** Você é mais lento que o normal. Você recebe penalidade de -2 em sua Habilidade para determinar sua velocidade, em testes de esquiva e em testes de iniciativa.

• **Má Fama (-1 ponto).** Você cometeu algum ato (ou foi acusado de alguma coisa) e sua fama o precede de forma negativa. Sua presença sempre será incomoda e qualquer um que esteja próximo vai se sentir ameaçado, ofendido e desconfiado. Qualquer problema que ocorrer em algum lugar em que esteja ou passou (ou mesmo que não esteja) provavelmente vai para sua conta...

• **Ponto Fraco (-1 ponto).** Você possui um ponto fraco – uma complicação física, uma falha em sua técnica... – que concede vantagem a um inimigo, aumentando em +1 sua FA quando luta contra você.

Qualquer personagem pode observar um adversário e realizar um teste de Habilidade: caso ele possua um ponto fraco, o observador o encontrará, recebendo FA +1 ao lutar contra ele. Personagens com Boa ou Má Fama tem seus pontos fracos conhecidos por todos!





PERÍCIAS

Perícias são um tipo especial de vantagens que representam o conhecimento do personagem, normalmente em áreas não combativas e divididas em onze perícias: *Animais, Arte, Ciência, Crime, Esporte, Idiomas, Investigação, Máquinas, Medicina, Manipulação e Sobrevivência*, cada uma delas dividida entre várias especializações.

Perícias não são obrigatórias: você pode construir seu personagem sem nenhuma perícia e ele não será nem mais nem menos completo que um personagem focado apenas em perícias.

Normalmente você não precisa fazer testes para utilizar uma perícia, apenas utilizar sua interpretação e as ferramentas que o personagem tem em jogo, mas em algumas situações – como situações de estresse ou violência externa – um teste de Habilidade pode ser solicitado e modificadores (negativos ou positivos) podem ser aplicados. Um personagem que não tenha uma perícia pode tentar utilizá-la, mas nestes casos é aconselhável ao mestre que peça testes de H e imponha penalidades no teste:

Dificuldade: Fácil. Treinados: Não necessitam de teste. Não treinados: Penalidade de -1;

Dificuldade: Média. Treinados: Habilidade +1. Não treinados: Penalidade de -3;

Dificuldade: Difícil. Treinados: Penalidade de -2. Não treinados: Não podem executar o teste.

Um personagem pode adquirir 3 especializações por 1 ponto, ou uma perícia por 2 pontos de personagem.

Animais. Representa a capacidade do personagem no trato com animais.
Especializações: Biologia, Criação, Doma, Montaria, Tratamento, Veterinária...

• **Arte.** Você tem sensibilidade e talento para artes. Sabe cantar, pintar, fazer esculturas, dançar...

Especializações: Atuação, Artesanato, Culinária, Etiqueta, Falsificação, Fotografia, Instrumentos Musicais, Redação...

• **Ciência.** Você tem grandes conhecimentos sobre ciências em geral, incluindo os mais obscuros.

Especializações: Astronomia, Biologia, Direito, Geografia, História, Meteorologia, Psicologia, Teologia, etc.

• **Crime.** Você é um ladrão, espião, falsário, arrombador ou outro tipo de criminoso.

Especializações: Armadilhas, Arrombamento, Atuação, Criptografia, Disfarce, Falsificação, Furtividade, Intimidação, Punga, Rastreo.

• **Esporte.** Você sabe praticar vários tipos de esportes, e conhece suas regras. Esta perícia não afeta seu desempenho em combate.

Especializações: Acrobacia, Alpinismo, Arquearia, Arremesso, Corrida, Jogos, Laçar, Mergulho, Natação, Pilotagem.

• **Idiomas.** Você é poliglota. Se você não possui esta perícia, saberá falar apenas o idioma mais comum no local da campanha e, caso pertença a alguma raça não humana, seu idioma

nativo. Cada língua conta como uma especialização.

Especializações: Braille, Código Morse, Criptografia, Leitura Labial, Linguagem Corporal, Linguagem de Sinais, Linguagem Secreta. Outras Especializações: Inglês, Francês, Italiano, Alemão, Espanhol e demais idiomas.

• **Investigação.** Você é um policial, detetive ou agente secreto, e conhece técnicas de investigação.

Especializações: Armadilhas, Arrombamento, Disfarce, Falsificação, Furtividade, Interrogatório, Intimidação, Leitura Labial, Rastreo.

• **Máquinas.** Você é bom com máquinas, veículos e computadores. Sabe operar, pilotar, dirigir, construir e consertar qualquer coisa, se possuir as peças e ferramentas certas.

Especializações: Armadilhas, Computação, Condução, Eletrônica, Engenharia, Mecânica, Pilotagem.

• **Manipulação.** Você sabe obter favores de outras pessoas por meios diversos, através de truques ou ameaças.

Especializações: Diplomacia, Hipnose, Interrogatório, Lâbia, Liderança, Linguagem Corporal, Intimidação, Intuição, Sedução.

• **Medicina.** Você sabe dizer que tipo de doença um paciente tem, como curá-la, e também pode fazer cirurgias. Quando alguém precisa de cuidados médicos, você pode providenciar.

Especializações: Cirurgia, Diagnose, Genética, Implantes, Primeiros Socorros, Psiquiatria, Veterinária.

• **Sobrevivência.** Você consegue sobreviver em lugares selvagens. Sabe caçar, pescar, seguir pistas e encontrar comida e abrigo para você e seus amigos. Cada tipo de região conta como uma especialização.

Especializações: Alpinismo, Armadilhas, Arquearia, Culinária, Furtividade, Meteorologia, Mineração, Navegação, Pesca, Rastreo.





KITS

Ao criar sua farda, o personagem deve adotar uma cor, representada aqui por *kits de personagens*, uma espécie de “classe” ou arquétipo. Ela não custa pontos de personagem e todos os kits possuem alguma exigência, mesmo que mínima, e ela é um pré-requisito para que seu personagem adote o kit em questão.

Cada kit traz um alista de poderes que podem ser adquiridas pelo personagem: ao selecionar seu kit, você recebe uma das habilidades listadas e quando evolui, pode adquirir novas habilidades ao custo de 1 ponto cada.

MAIS DE UM KIT

É possível adquirir mais de um kit, pagando o custo de 1 ponto por ele, mas neste caso aconselhamos ao mestre que não permita a seus jogadores que adotem outro kit sentai (a não ser que a campanha seja realmente muito maluca ou que o soldado em questão tenha muito bem explicando em seu background como conseguiu outra farda...).

Caso se deseje escolher um outro kit, sugerimos o Manual do Aventureiro Alpha ou o Manual do Aventureiro de Mega City, todos disponíveis em português no site da Jambô.

HABILIDADES GERAIS

As habilidades abaixo podem ser adquiridas por todos os sentai soldiers como habilidades de Kit, independente de sua farda.

- **Heroísmo.** Sempre que algum inocente for atacado em sua linha de

visão, você pode escolher sofrer o dano em seu lugar. Você recebe um bônus de +2 em H para revidar o golpe do atacante.

- **Parceiro.** Gastando 2 PEs, você pode atuar em sincronia com um de seus companheiros, combinando as características mais altas de cada um e vantagens como Ataque Especial, por uma cena, mas você seu parceiro ou parceiros só podem agir uma vez no turno. Por mais 2 PEs você pode atuar em sincronia com mais de um aliado ao mesmo tempo.

- **Golpe Final.** Gastando 3 PEs, você pode somar todas as outras características de seu mecha ou equipamento para calcular sua característica principal de Ataque (F ou PdF). Entretanto, depois de desferir um golpe final, tenha ou não acertado, o equipamento ou mecha ficará inutilizado até ser consertado.

- **Irmão em Armas.** Gastando 1 PE por companheiro presente na cena, e enquanto lutar ao seu lado, você ganha um bônus de +1 na FA ou na FD, à sua escolha.

FARDA VERMELHA

Pré-requisitos: Código de Honra, Mestre

Membros que envergam a farda vermelha geralmente são os mais impetuosos e corajosos membros do sentai, embora possam ser bastante teimosos e possuir tendência de controle.

A liderança em campo é normalmente dada aos sentai soldiers que envergam a faixa vermelha, mas em alguns esquadrões ela é utilizada pelos



membros com maior resistência ou poder de combate, uma vez que a cor escarlate é bastante chamativa em combate.

•**Foco.** Soldados vermelhos são conhecidos por seu foco e coragem: Durante um combate você se torna imune a medo natural e mágico e gastando 1 PE você pode superar desvantagens que causem efeitos mentais (como fúria, fobia e insanidade) até o final do combate;

•**Diminuir defesa.** Gastando um movimento e PEs, o Red Soldier impõe uma penalidade na FD do oponente. Para cada 2 PEs gastos, o adversário sofre FD-1 por um turno;

•**Líder Nato.** Ao custo de 1 PE por turno, todos os aliados a até 10m do Red Soldier tornam-se imunes ao medo natural ou mágico.

FARDA AZUL

Pré-requisitos: Código de Honra, Mestre, Perícia Ciências

Aqueles que envergam a farda azul costumam ser os mais tímidos, inteligentes e evitam combate desnecessário.

Por sua calma e conhecimento técnico é comum que se tornem mecânicos, apoio tático e sejam responsáveis pelos upgrades de uniformes e mechas. É comum que tenham pouca segurança em combate, mas em muitos casos são os líderes situacionais da tropa.

•**Saber é Poder.** O soldado azul pode analisar seus inimigos e se antecipar a eles e até mesmo surpreendê-los.

Gastando um movimento e 2 PEs, ele pode causar um dos efeitos abaixo:

Análise Tática. Identificando os poderes de um de seus inimigos, você ganha FD+2 contra ele até o final da cena. Você pode afetar outros inimigos, gastando um movimento e 2 PEs extras.

Líder Tático. O soldado azul pode gastar 2 PEs por aliado: Cada aliado afetado ganha um bônus de H+1 até o fim da cena.

Ponto Fraco. Até o fim da cena você impõe H -1 a um de seus inimigoa. Você pode afetar outros alvos ao custo de um movimento e 2 PEs extras.

•**Cientista.** gastando 1 PE, o soldado azul recebe um sucesso automático em um teste de Ciências;

•**Memória Eidética.** O Soldado azul pode comprar 2 perícias completas por 2 pontos de personagem.

FARDA AMARELA

Pré-requisitos: Código de Honra, Mestre

Os Soldados de Farda Amarela costumam ser esperançosos, otimistas, imaginativos e sortudos, mas costumam ter péssimo humor e temperamento, mas em questões táticas podem ser tão competentes quanto um membro vermelho. Em muitas equipes é considerado o segundo em comando, dividindo o posto de liderança com os fardas vermelhas.

Fardas amarelas são extremamente competentes em combate, embora costumem ser mais fracos fisicamente do que os fardas vermelhas, verdes ou negras. Muitos são especialistas no uso





de armas de haste ou armas de ataque à distância pesadas.

- **Golpe de Misericórdia.** quando você causa dano contra um alvo Indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus PVs caem para zero. Se tiver sucesso, sofre apenas dano normal.

- **Flanquear.** você sabe se aproveitar da distração de seus inimigos para desferir golpes eficazes. Quando você ataca um alvo que está envolvido em combate com um aliado seu, seu ataque ignora a Habilidade do alvo.

- **Crítico Automático.** Você pode gastar 2 PHs ao invés de 1 PE para obter um acerto crítico automático em um ataque, um número de vezes por dia igual à sua Habilidade.



FARDA PRETA

Pré-requisitos: Código de Honra, Mestre, Força 1

Soldados da farda preta são os mais fisicamente preparados de um esquadrão, normalmente com treinamento em armas, armaduras e veículos. Soldados que envergam a farda preta costumam ser espirituosos, teimosos e questionadores, lutando por postos de liderança e tomando decisões precipitadas, mas são o tipo de parceria que você quer ao seu lado em uma briga.

Fardas pretas desenvolvem grandes habilidades de ataque e capacidades assustadoras de resistir a dano, enfrentado inimigos que um soldado normal não agüentaria.

- **Golpe Incapacitante.** Você pode gastar 2 PEs para fazer um ataque incapacitante. Se causar dano, seu alvo deve ser bem-sucedido em um teste de R. Em caso de falha, além do dano normal, sofrerá uma penalidade em H igual à sua F, por um número de turnos também igual à sua F.

- **Crítico Aprimorado.** ao fazer um acerto crítico contra seu inimigo, sua Força ou Poder de Fogo são triplicados, em vez de duplicados.

- **Força Bruta.** Você parte para cima do oponente. Em um ataque concentrado, além de causar dano aumentado (F+1 ou PdF+1), você ignora a Armadura do alvo.

- **Proteção Maior.** Gastando 5 PEs, você pode aumentar sua Armadura em um passo na escala de poder — se você for da escala comum, sua Armadura conta



na escala incrível, por exemplo. Este efeito dura por apenas uma rodada.

FARDA ROSA

Pré-requisitos: Código de Honra, Mestre, Manipulação

Fardas rosas são personagens emocionais e motivadores, verdadeiros diplomatas de campo das tropas. Eles também são conhecidos como snipers sem igual. Fardas rosas são frequentemente menosprezadas por outros sentais soldiers, mas seu conhecimento tático e psicológico os coloca no papel de líderes de campo com relativa frequência.

• **Observador.** Ao tulizar um turno para analisar um oponente em seu campo de visão você descobre todas as suas características, vantagens e desvantagens. Este poder não consome PHs e funciona com quaisquer criaturas e robôs gigantes.

• **Bravura.** Você é imune a tentativas de intimidação, e recebe FA +1 contra qualquer um que tente intimidá-lo. Este efeito dura até o final do combate.

• **Diplomata.** Você recebe H+2 em testes de perícia para convencer uma pessoa pela primeira vez; seu alvo sofre uma penalidade de -2 para resistir.

FARDA BRANCA

Pré-requisitos: Código de Honra, Mestre

Fardas brancas são lutadores bravos, honrados e muitas vezes portadores de estilos incomuns ou raros de luta, que utilizam de sua nobreza para dar apoio a seus companheiros de combate. Fardas brancas costumam ser frios e

distantes, especialmente se forem “sextos membros”, mas servem de apoio moral para o líder quando necessário.

• **Inabalável.** Enquanto estiver na presença de seu empregador, você se torna imune a qualquer tipo de medo (exceto fobias da desvantagem Insano).

• **Arma Favorita.** Escolha uma arma (tipo de dano): Com estes tipos de dano, você ganha FA+2. Você pode comprar este poder mais de uma vez. A cada compra, ele se aplica a dois tipos de dano diferentes.

• **Escudo Amigo.** Gastando 2 PEs, você pode somar seu valor de Armadura ao de um único companheiro adjacente até o final do combate.

FARDA VERDE

Pré-requisitos: Código de Honra, Mestre

Os fardas verdes em muitos aspectos se assemelham aos fardas pretas: Bons de briga e espirituosos, são especialistas em combates corpo-a-corpo e de armas de fogo pesadas. Muitos são dados à inveja e podem entrar em conflito com o grupo quando não consideram que receberam o devido valor ou atenção.

• **Pele de Ferro.** Com um movimento e 5 PHs, você recebe F+2 e A+2. Este efeito dura um número de turnos igual à sua Força (após o ajuste).

• **Golpe grave.** Com o gasto de 2 PHs, você acrescenta +1d a sua FA.

• **Força Bruta.** você parte para cima do oponente. Em um ataque concentrado, além de causar dano aumentado (F+1 ou PdF+1), você ignora a Armadura do alvo.



7

UM ROBOZÃO PARA CHAMAR DE SEU



Uma das características mais interessante das séries sentai é a existência de robôs gigantes, construtos especiais que auxiliam nosso heróis quando aquele monstro pentelho toma proporções maiores.

Um personagem que possua a habilidade geral “Mecha” tem acesso a uma destas maravilhas tecnológicas. Assim como as armaduras dos *Cavaleiros do Zodíaco*, os mechas dos sentai soldiers não são seres meramente artificiais, como carros ou motos, mas possuem certa consciência de mundo, podendo se comunicar de formas misteriosas com seu piloto e podem, inclusive, morrer em batalha.

A real natureza desta “senciência” fica a cargo do mestre e dos jogadores, e pode se tornar uma ferramenta interessante da trama.

DO QUE SÃO FEITOS?

Metal. Próxima pergunta.

HAHA... DIZ AÍ, ESPERTÃO, COMO CRIAR UM MECHA EM JOGO?

Agora uma pergunta bem feita! Mechas são criados seguindo as mesmas regras de um personagem normal, com exceção à característica Habilidade, que será sempre 0. Assim como a farda, o mecha é uma espécie de parceiro que utiliza as maiores habilidades entre os dois, mas neste caso, utiliza a habilidade do sentai soldier para se mover.

Um Mecha é uma vantagem de 2 pontos, que concede ao personagem 10 pontos de personagem para criar seu robozão. Ele sempre será uma escala maior do que o personagem.



O sentai soldier pode melhorar seu mecha: A cada 1 ponto gasto o personagem recebe 5 pontos de personagem para aprimorar seu robozão.

VANTAGEM MECHA

• **Metabot (1-2 pontos).** Esta vantagem permite que o mecha se encaixe em outros mechas formando uma máquina maior e mais poderosa. Por 1 ponto, será um metabot único: você só pode se unir a um determinado mecha ou grupo de mechas, para formar um único metabot mais poderoso. Todos os mechas envolvidos devem ter a vantagem, especificando quais devem se unir para formar a máquina maior. Por 2 pontos, ao contrário, trata-se de um metabot “genérico”, que possui encaixes comuns e universais, podendo se unir a diversos mechas diferentes para formar metabots diferentes. Assim, ele pode se unir com qualquer outro mecha que também possua esta vantagem, podendo formar uma infinidade de metabots únicos no processo.

Ao formar o metapod todas as vantagens e desvantagens são somadas, assim, se um dos mechas possui a desvantagem Bateria, ela será compartilhada por todos os mechas enquanto estiverem unidos. Um metapod sempre terá as melhores características de cada mecha.

• **Tripulação (1 a 5 Ponto).** Equipamentos normalmente são de uso pessoal. Por 1 ponto duas pessoas podem utilizar o equipamento, por 2 pontos 5 pessoas podem tripulá-lo. Este número aumenta para 10 por 3 pontos, 50 por 4 e 100 por 5 pontos. Um equipamento

pode se mover como um personagem normal, mas pode realizar uma ação de ataque para cada personagem jogador que esteja utilizando-o.

EXEMPLOS DE MECHAS

MECHA GENÉRICO (10 – 1)

Um dos mechas mais comuns, é utilizado por forças de defesa da Terra e de outros planetas. Não pode se fundir em um mecha maior, mas são customizáveis e podem ser melhorados com o tempo.

F1 (energia), H0, R2, A2, PdF1 (perfurção); 10 PVs, 10 PHs.
Mecha, Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada).
Bateria.

MECHA METAPOD II (15 – 1)

Uma evolução dos mechas genéricos. Este já é um modelo que pode se unir, formando um mecha maior.

F2 (energia), H0, R3, A3, PdF2 (perfurção); 15 PVs, 15 PHs.
Mecha, Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Metapod 1. Bateria.



8

EQUIPAMENTOS

Você já viu a vantagem equipamentos e dois equipamentos específicos dos sentai soldiers, a *Farda* e o *Mecha*, mas o sentai soldier, tanto em sua identidade civil quanto em sua identidade heróica podem fazer uso de outros equipamentos.

Na prática Equipamento é uma vantagem de 1 ponto que concede ao personagem 5 pontos para construir seus equipamentos – que pode ser feito de forma livre, utilizando os atributos normais de personagem, mas devem ser aprovados pelo mestre.

EXEMPLOS DE EQUIPAMENTOS

Canhão de Plasma. PdF5 (fogo); Munição Limitada.

Custo: 4 pontos de equipamento.

Carro. H2, A1; Tripulação 2 (cinco pessoas); Munição Limitada.

Custo: 6 pontos de equipamento.

Chicote de Plasma. F3 (fogo); Ataque Especial (perigoso, paralisante); Munição Limitada.
Custo: 7 pontos de equipamento.

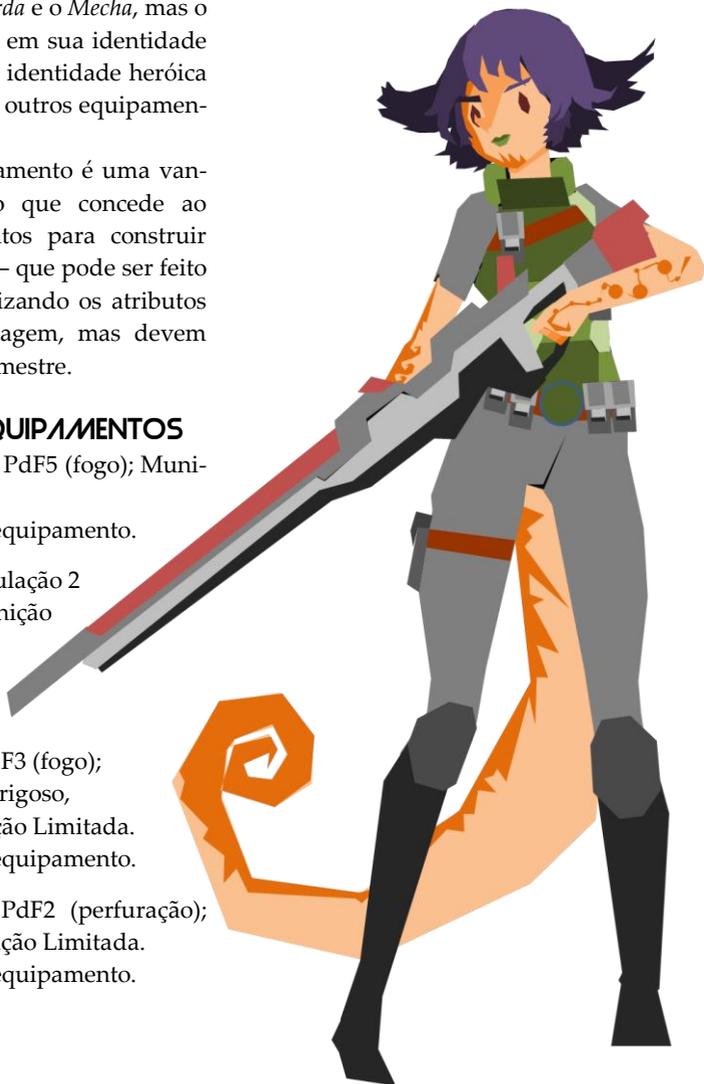
Fuzil de Assalto. PdF2 (perfuração); Tiro Múltiplo; Munição Limitada.
Custo: 4 pontos de equipamento.

Motocicleta Comum. H2; Aceleração, Tripulação 1 (duas pessoas); Munição Limitada.

Custo: 4 pontos de equipamento.

Katana. F2 (corte); Ataque Especial (preciso).

Custo: 4 pontos de equipamento.



9

O MESTRE

Para a condução e construção de uma aventura, um tipo de jogador é imprescindível – ou pelo menos, necessário: O Mestre! Este tipo especial de jogador vai criar e conduzir as histórias do seu esquadrão, desenvolver o cenário, ou adaptar um cenário já existente.

VAMOS FALAR SOBRE OS TRABALHOS DO MESTRE

O mestre tem muitas responsabilidades, como apresentar o conflito aos jogadores, controlar os NPCs e ajudar todos a aplicar as regras à situação do jogo.

AJUDE A CRIAR CAMPANHAS

Uma campanha é uma série de jogos que você joga com os mesmos personagens, onde a história se baseia no que aconteceu nas sessões anteriores. Todos os jogadores devem colaborar com o mestre para planejar como a campanha funcionará. Geralmente, essa é uma conversa entre todos para decidir que tipo de heróis desejam interpretar, que tipo de mundo querem viver e que tipo de bandidos vão enfrentar. Fale sobre o quão sério você quer que o jogo seja e quanto tempo você quer que ele dure.

CENÁRIOS

Mais do que um cara mau e um objetivo a se cumprir, um cenário de

campanha exige certa preparação do mestre. Já há muitos cenários disponíveis no mercado, como Tomenta, Star Wars, Legião e o próprio mundo apresentado em Power Rangers (e maravilhosamente estendido nos quadrinhos), e um grupo de sentai soldiers seria incluído sem muita dificuldade em qualquer um deles, mesmo que isso mudasse a dinâmica original do cenário.

Basicamente, o mestre deve apresentar sua visão do mundo: nossos heróis irão viver em um mundo cyberpunk, em um mundo similar ao nosso ou combaterão vilões em um planeta steampunk? Será que aventureiros medievais foram agraciados com poderes especiais para combater uma horda extraterrestre?

EXECUTANDO AS SESSÕES DE JOGO

Agora que seu bandido está fazendo algo em que os PCs prestarão atenção, que o cenário está definido e os personagens sabem quem são, é hora de iniciar a sessão. Às vezes, a melhor maneira de fazer isso, especialmente para a primeira sessão de um novo arco de história, é colocá-los direto na ação. Depois que os PCs souberem por que eles deveriam se importar com o que está acontecendo, você simplesmente sairá do caminho e deixará que eles cuidem do resto. Dito isto, há várias tarefas que o mestre precisa executar para o bom andamento da sessão:

- *Executar cenas.* Uma sessão é composta de cenas individuais. Decida onde a cena começa, quem está lá e o que está acontecendo. Decida quando



todas as coisas interessantes aconteceram e o fim da cena.

• **Adjudicar as regras.** Quando surgir alguma dúvida sobre como aplicar as regras, você terá a palavra final.

• **Definir dificuldades.** Você decide quando as tarefas devem ser difíceis.

• **Interprete NPCs.** Cada jogador controla seu próprio personagem, mas você controla tudo o resto, incluindo os monstros e caras maus. Falaremos mais sobre os NPCs ainda neste capítulo.

Mantenha as coisas em movimento. Se os jogadores não souberem o que fazer a seguir, é seu trabalho dar-lhes uma cutucada. Nunca deixe as coisas ficarem muito atoladas na indecisão ou porque elas não têm informações suficientes – faça algo para agitar as coisas.

Garanta que todos tenham a chance de ser incríveis. seu objetivo não é derrotar os jogadores, mas desafiá-los. Garanta que todo personagem tenha a chance de ser a estrela de vez em quando, do grande guerreiro malvado ao pequeno ladrão sorrateiro.



CASA DO ALQUIMISTA

VISITE NOSSA CASA!

WWW.CASADOALQUIMISTA.COM.BR

OLD DRAGON - SPACE DRAGON

3D&T - TORMENTA20



10

A SÉRIE

Não há uma diretriz básica para criação de aventuras, mas como uma boa redação ou cônica, deve ter um início, meio e fim. Em jogos de RPG é comum dividirmos as aventuras em, bem, aventuras, que são sessões solo e as campanhas, conjuntos de aventuras que unidas contam uma história complexa.

Enquanto aventuras possuem um objetivo determinado – como derrotar o monstro malvado – e são encerradas em um ou dois encontros dos jogadores, uma campanha não tem um tempo determinado. Algumas podem durar semanas ou meses e há relatos de campanhas que se estendem a mais de 30 anos!

Antes de começarmos, devemos pensar que as histórias de sentai – e as histórias de tokusatsu japoneses como um todo – seguem padrões, mesmo aquelas que podem aparentar um roteiro raso ou infantil:

É SOBRE PESSOAS!

Uma das coisas que sempre me chamou atenção nos tokusatsu japoneses são as questões pessoais implícitas por trás de cada herói. Assim como qualquer obra literária, nem todas estas questões são resolvidas ou desenvolvidas da devida maneira, e algumas podem ser bastante bobas, mas outras são extremamente marcantes! Lembro-me

de ficar um tanto abalado e triste quando os integrantes de Flashman, após passar por tantos tormentos e batalhas tem que sair do planeta por sofrerem uma espécie de envenenamento. Outros não possuem família, ou possuem problemas com autoridades. Os atuais quadrinhos da Boom! Studios são um prato cheio de relações complexas, seja no âmbito amoroso ou familiar.

Nunca se esqueça que mesmo que as aventuras de um sentai sejam recheadas de lutas, monstros e aparatos magníficos, ela é, essencialmente, uma história sobre pessoas com problemas pessoais que podem interferir e desestruturar toda campanha!

Sente-se com seus jogadores e converse com eles, criem juntos – especialmente com todo o grupo junto, afinal somos um sentai – complicações pessoais e coletivas, mas evite utilizar complicações do mundo real em sua mesa: se um dos jogadores tem fobia de aranhas ou morcegos, ou se os pais estão passando por um processo de divórcio, ou se teve uma perda recente na família, evite esse tipo de abordagem. O RPG é feito para se divertir, acima de tudo.

É SOBRE SUPERANÇA!

Todos os dias vivemos nossas vidas em busca de superação, mesmo quando a vida não nos ajuda. Com os heróis não é diferente: medos, aflições e dúvidas fazem parte da vida dos heróis e dos vilões. Questionamento de seus objetivos é, e deveria ser, comum ou pelo menos recorrente. Como jogador,



questione-se sobre seus objetivos. Como mestre, inclua dificuldades que permitam estes questionamentos. O grupo de jogadores não está entrosado? Faça com que o mentor os questione do porque! A batalha não foi bem sucedida? Uma bravata do vilão pode colocar em xeque a confiança do líder!

Permita questionamentos e permita superações! Talvez o líder vermelho sintase inapto como comandante, mas outro membro, talvez a soldado rosa, seja ideal para o posto de líder! Quem disse que todo oficial científico necessariamente veste azul?

Não pense em um esquadrão como algo engessado e perpétuo: Permita troca de papéis sem a necessidade de troca de fardas! Um sentai diversificado, inclusive, pode ser uma enorme surpresa para um inimigo acostumado com tropas regulares!

Você, mestre, é o responsável por desafiar seus jogadores, então faça isso! Apenas lembre-se de criar desafios que possam ser superados, mas, se ainda sim o grupo falhar, jogue a culpa no mentor! Quem disse que uma inteligência ancestral é infalível? Permita que mesmo as “falhas” de narrativa tornem-se desafios a superar!

É SOBRE CORAGEM!

Um sentai soldier não se abala frente ao perigo, ele o enfrenta da melhor forma possível. Ele é um ícone de coragem e luta, além de abnegação e força de vontade. Ter coragem, no entanto, não quer dizer que um sentai soldier jamais vai recuar, mas ele sempre será o último a recuar,

garantindo a segurança de todos antes de garantir a sua própria. Lembre-se disso quando inserir situações em que a própria força de vontade e coragem dos personagens for testada. Mais do que testar a coragem em combate de um soldado, o mestre deve testar sua “coragem moral” em situações que não são esperadas: Como um soldado de índole mais agressiva vai se comportar quando um vilão pedir por misericórdia, ou quando o general que os agrediu por meses ou anos os procura pedindo ajuda...



É SOBRE REDENÇÃO!

Nem tudo é preto e branco! Na verdade no caso dos sentai são muito mais cores do que se pode imaginar. Nem todo vilão é mal, nem todo império “maligno” tem intenções realmente malignas, nem todo monstro age por violência. Um elemento comum entre as histórias tokusatsu é o vilão que se redime no momento final, ou que troca de lado, ou que é forçado a agir como tal.



Não podemos nos esquecer que *Tommy Oliver*, o primeiro ranger verde, apareceu como um vilão e pouco a pouco se tornou um aliado, líder e por fim uma lenda no universo de Power Rangers. Para os mais velhos, como eu, é só se lembrar dos vilões de *Changeman*, que em sua maioria eram reféns de um tirano cósmico.

Novamente citando os quadrinhos da Boom! Stúdios, recentemente uma história excelente sobre os Psycho Rangers abriu brecha para uma nova equipe de heróis formada totalmente por vilões!

Permita que figuras emblemáticas de sua campanha busquem redenção ou troquem de lado. Considere utilizar monstros e adversários que atacam os personagens por não possuir outra opção. Humanize-os! Imagine a cara dos membros do sentai ao descobrir que o vilão da história é na verdade uma pessoa altruísta que só deseja o bem de sua raça!

É SOBRE COMBATE!

Nunca se esqueça disso: mesmo que questões filosóficas e pessoais possam temperar sua aventura, lembre-se que há uma ameaça a se combater. Valorize o poder de combate dos personagens, conheça suas fichas e desenvolva desafios combativos. Não se furte de criar monstros com habilidades especiais e dificultar a vida dos soldados, mas lembre-se que parte da diversão é o combate justo.

Ao mesmo tempo, não se esqueça que nem todos os combates resumem-se a troca de socos e disparos: grandes combates ocorrem também no âmbito



estratégico e da inteligência. Perseguições de motos e naves podem se tornar memoráveis, e lutar contra o tempo para salvar vítimas de um desastre pode ser um combate tão difícil quando enfrentar um monstro gigante!

Para facilitar as coisas e baseado na atual divisão das séries de Power Rangers e nos material disponível na aventura *Belonave Supernova* (disponível no site da Jambô), é interessante para o mestre criar uma divisão mais métrica de seus jogos:

EPISÓDIOS, TEMPORADAS E LONGA-METRAGENS.

Antes de mais nada, é interessante que o mestre já tenha em mente algumas informações, como as ameaças, plots principais e o objetivo final da série (na dúvida, veja o capítulo “Tabelas e mais tabelas”).

Definidas estas questões básicas, vamos dividir nossa série!

Episódios. As aventuras individuais. Como capítulos de uma série tokusatsu ou um anime, apresente um problema a ser resolvido. Eles podem ser independentes uns dos outros ou interligados, como uma continuação. Outra opção é criar episódios desconectados uns dos outros, mas que deixam pistas para algo maior. O reboot de *Duck Tales* (2018) fez isso magistralmente: Vários episódios parecem não ter conexão uns com os outros, e a série continua assim até o momento em que um grande mistério precisa ser resolvido e vemos que tudo

que aconteceu até aquele momento nos levou a um clímax, de uma forma ou de outra.

Há ainda os episódios classificados com fillers, que ainda estão na trama original, mas que não impactam diretamente a série. Estes episódios são uma boa saída quando os personagens desejam ir à praia ou quando o jogador de outro grupo deseja fazer uma visita e trazer seu personagem para um crossover!

Meia temporada. Um modelo bastante comum nos dias do hejo, em especial nas séries de serviços de streaming. Aqui as histórias são mais rápidas, enxutas e dinâmicas, com progressão menos poderosas dos personagens. É o tipo de campanha ideal para mestres que desejem explorar várias facetas de um cenário.

Temporada Regular. 26 episódios seguidos, como a maioria das séries regulares. Este tipo de campanha costuma ser muito longa e pode se tornar um tanto cansativa, o que não impede, por exemplo, que o mestre a divida em duas temporadas de 13 episódio – uma série regular e uma super, quem sabe? Nesta modalidade a história pode ser desenvolvida como uma história única, ou mesmo duas histórias, com vilões diferentes, objetivos diferentes e mesmo poderes e uniformes diferentes. Esta modalidade é indicada para grupos que preferem não manter a mesma linha de jogo por muitas sessões.

Este tipo de temporada pode ser entrecortada por longa-metragens e



OAVs explorando e expandindo o universo de jogo.

OAV (Original Animated Videos). Este tipo de formato, bem popular no final dos anos 80 e início dos anos 90 (e o principal formato conhecido pelos brasileiros na época das fitas VHS) apresenta histórias contadas em 3 a 6 episódios. Costumam ser histórias rápidas e marcantes, que podem tanto ser usadas como campanha, quanto como pausas durante a campanha oficial, talvez para resolver um mistério ou ponta solta da trama original, seja pela equipe regular quanto por outras equipes ou mesmo heróis que não sejam ligados aos esquadrões. Talvez uma das missões do sentai tenha colocado clientes de um shopping em perigo e cabe aos bombeiros locais resolver a confusão...

Longa-metragem. Uma história desenvolvida em um ou dois jogos, com começo, meio e fim. É um jogo curto, mas com uma história mais complexa que pode ou não ter uma continuação e é uma opção interessante para testar um cenário, podendo se tornar um piloto de série!

Independente da duração de sua sessão ou campanha, lembre-se de apresentar algo que os jogadores não podem ignorar, um motivo para se importar. Certifique-se de que o objetivo do bandido esteja claro, e que os personagens precisam fazer algo a respeito ou coisas ruins lhes acontecerão ou pessoas ou coisas que eles valorizam.





GERANDO SUA SÉRIE

O CENÁRIO

Sem idéias para um cenário? Separe seus dados de 6 lados que iremos ajudar!

1d6	O Cenário
1-3	Similar à nosso mundo (Tab. C1)
4-5	Diferente de nosso mundo (Tab. C2)
6	Especial (Tab. C3)

Tabela C1 – Período Histórico

1d6	Período Histórico
1-3	Tempos atuais (Tab. C1.1)
4-6	Futuro Próximo (Tab. C1.2)

Tabela C1.1 – Local (Tempos atuais)

1d6	Local
1	Uma pequena cidade do interior
2	Uma cidade de Médio porte
3	Uma cidade de Grande porte ou Megalópole
4	Base itinerante (várias cidades de vários portes)
5	Uma instalação militar
6	Uma base de operações particular

Tabela C1.2 – Local (Futuro Próximo)

1d6	Local
1	Uma megalópole
2	Uma estação espacial de pesquisa
3	Uma lua ou planetoide colonizado
4	Estação de Terraformação
5	Estação de habitação (equivalente a uma cidade pequena)
6	Instalação militar

Tabela C2 – Planeta

1d6	Planeta
1-3	Planeta Terra (Tab. C2.1)
4-6	Fora do Planeta (Tab. C2.2)

Tabela C2.1 – Local (Planeta Terra)

1d6	Local (Planeta Terra)
1	Megalópole
2	Estação de pesquisa
3	Estação militar
4	Estação oceânica
5	Estação polar
6	Instalação particular

Tabela C2.2 – Local (Fora do Planeta)

1d6	Local (Fora do Planeta)
1	Lua
2	Lua de outros planetas do sistema solar
3	Planetas próximos em processo de colonização
4	Planetas próximos colonizados (Tab. C2.3)
5	Planetas distantes em processo de colonização (Tab. C2.4)
6	Planetas distantes selvagens (Tab. C2.3 e Tab. C2.4)

Tabela C2.3 – Habitantes

1d6	Habitantes
1	Apenas humanos
2	Outro grupo humano hostil
3	Humanos e Andróides
4	Grupos de humanos e/ou andróides hostis
5	Grupos humanos, andróides e alienígenas
6	Grupos humanos, andróides e alienígenas hostis

Tabela C2.4 – Planetas próximos colonizados

1d6	Habitantes
1	Clima hostil (congelado, oceânico, desértico...)
2	Animais hostis
3	Civilização nativa hostil
4	Ameaça espacial natural recorrente
5	Disputa interna por recursos
6	Disputa externa por recursos

Tabela C3 – Especial

1d6	Especial
1	Viagem no tempo
2	Perdidos no espaço
3	Viagens dimensionais
4	Tempo passado (Medieval)
5	Tempo passado (Início do Século XX)
6	Ambiente virtual

A AMEAÇA

Definido o local, hora de definir a ameaça. Pegue seu d6 e acompanhe as tabelas abaixo!

Tabela M1 – Natureza da Ameaça

1d6	Natureza da Ameaça
1 – 2	Ameaça Individual (Tab. M2)
3 – 4	Instituição ou Grupo (Tab. M3 e M3.1)
6 – 5	Instituição ou Grupo (Tab. M3, M3.1 e M3.2)

Tabela M2 – Título do Vilão

1d6	Título
1	Rei/Rainha
2	General
3	Comandante
4	Bruxa/Bruxo
5	Lorde/Lady
6	Capitão/Capitã

Tabela M2.1 – Nome do Vilão

6d6	Feminino	6d6	Masculino
6	Aganthe	6	Adras
7	Agnenor	7	Agres
8	Aletria	8	Amret
9	Alisia	9	Begruth
10	Aphrotasia	10	Brulrah
11	Apoleta	11	Cesdenzz
12	Arephelia	12	Daknan
13	Batine	13	Dallinn
14	Bellallia	14	Greezdin
15	Cassandra	15	Guc
16	Chandra	16	Ienzz
17	Chaphelia	17	Krer
18	Damisia	18	Krugoth
19	Ebomara	19	Larcih
20	Eirelanie	20	Leth
21	Eudolla	21	Lih
22	Euphone	22	Lirmam
23	Helessa	23	Lulnoot
24	Hypamone	24	Mertoh
25	Isaresa	25	Nayr
26	Isathia	26	Ordal
27	Karelena	27	Prigran
28	Karellia	28	Riel
29	Leonia	29	Riknirth
30	Livalia	30	Ruknikt
31	Melisia	31	Vavrinn
32	Meneta	32	Vogliet
33	Minerise	33	Zakler
34	Phetasia	34	Ziklin
35	Vanenora	35	Zim
36	Xeneta	36	Zum

Tabela M3 – Organização

1d6	Organização
1	Ordem
2	Cabala
3	Conglomerado
4	Império
5	Guilda
6	Irmandade

Tabela M3.1 – Nome da Organização 1

2d6 Nome da Organização

2	Máquina
3	Mística
4	Demoníaca
5	Diamante
6	Comercial
7	Estelar
8	Bárbara
9	Criminosa
10	Dimensional
11	Espacial
12	Telúrica

Tabela M3.2 – Nome da Organização 2

6d6	Feminino	6d6	Masculino
6	Aephied	22	Livo
7	Agi	23	Shektell
8	Arqrak	24	Stroteol
9	Azut	25	Taiqais
10	Baichix	26	Throgrons
11	Bhehnu	27	Thrugruts
12	Bhuleth	28	Thumul
13	Brigos	29	Troksen
14	Cekoin	30	Ugnoks
15	Ciq'ix	31	Ulguds
16	Crakvol	32	Vastrin
17	Dragmoid	33	Vegaith
18	Incids	34	Xattaits
19	Karguts	35	Xuz'ie
20	Khakils	36	Yinkods
21	Kuqrons		

OS HERÓIS

Definido o cenário e a ameaça, hora de definir os heróis! Já sabe: pegue seus d6!

Tabela H1 – Tema

10d6	Tema
6	Animais Mitológicos (Mitologia Africana)
7	Animais Mitológicos (Mitologia Celta)
8	Animais Mitológicos (Mitologia Grega)
9	Animais Mitológicos (Mitologia Brasileira)
10	Animais Mitológicos (Várias Mitologias)
11	Animais Pré-Históricos (Vários períodos)
12	Animal (África)
13	Animal (América Central)
14	Animal (América do Norte)
15	Animal (América do Sul)
16	Animal (Antártida)
17	Animal (Ásia)
18	Animal (Ave)
19	Animal (Europa)
20	Animal (Inseto)
21	Animal (Mamífero)
22	Animal (Oceania)
23	Animal (Reptil)
24	Armas
25	Armas Mitológicas
26	Arqueiros
27	Cavaleiros
28	Dinossauros (Cretáceo)
29	Dinossauros (Jurássico)
30	Dinossauros (Triássico)
31	Elementos
32	Estrelas (Constelações menores)
33	Estrelas (Constelações Zodiacais)
34	Força de Defesa (Aeronáutica)
35	Força de Defesa (Exército)
36	Força de Defesa (Marinha)
37	Força de Defesa (Marinha, Exército e Aeronáutica)
38	Força de Segurança (Bombeiros)
39	Força de Segurança (Paramédicos)
40	Força de Segurança (Polícia)
41	Formas Geométricas
42	Heróis Mitológicos
43	Ladrões
44	Luas

45	Magos
46	Megafauna Cenozóica
47	Metais
48	Monges
49	Monstros
50	Naipes de Baralho
51	Ninjas
52	Notas musicais
53	Planetas
54	Robôs
55	Samurais
56	Sinapsídeos
57	Veículos (Aviões)
58	Veículos (Carros)
59	Veículos (Motocicletas)
60	Veículos (Trens)

Tabela H2 – Nome do Mentor

6d6	Nome do Mentor
6	Abarhaz
7	Aerneth
8	Balta
9	Caorpus
10	Demamort
11	Elylaz
12	Ereron
13	Gal
14	Galruse
15	Gayacian
16	Gireon
17	Gudel
18	Heznihx
19	Hezrath
20	Houroz
21	Jiriz
22	Khas
23	Kurna
24	Kyghast
25	Perge
26	Purirus
27	Puvile
28	Rumor
29	Siryon
30	Sitrius
31	Tiyaleck
32	Tufaer
33	Vardel
34	Yganux
35	Zhodel
36	Zylix

11

O MENTOR, O VILÃO E UMA PATOTA DO BARULHO!

Quando você faz um cara mau, pode defini-lo exatamente como os PCs, com abordagens, aspectos, estresse e consequências. Você deve fazer isso para bandidos importantes ou recorrentes que pretendem dar algumas dificuldades reais aos PCs, mas não deve precisar de mais de um ou dois deles em um cenário.

MOOKS

Os chamados soldados mooks são a ralé das tropas do Inimigo, servindo de apoio para o monstro da semana e para o general – que vez ou outra acaba por extravasar suas frustrações em algum grunt azarado.

Soldados mooks são pouco poderosos e usam a força física como sua única arma, vez ou outra sendo agraciados com armas de menor qualidade. Eles podem ser um problema quando os sentai soldiers estão em níveis mais baixos, podendo inclusive causar ferimentos sérios – e mesmo baixas na equipe – mas como são criaturas feitas em linhas de montagem rápida ou conjurados por poderes estranhos dificilmente serão

desafio para sentai mais poderosos. Para equiparar seu poder a estas ameaças, mooks utilizam o número para aumentar suas chances, atacando em bandos desorganizados.

Um soldado mook não possui consciência de si, sendo apenas uma arma bio/tecnológica/mágica nas mãos de seus criadores, mas alguns podem despertar consciência e se tornar aliados ou inimigos tanto de seus criadores quanto de seus adversários. Um mook geralmente possui 1 Ponto de Vida e 1 ponto de habilidade, normalmente em Força ou Poder de fogo.

O mestre pode criar alguns mooks mais poderosos, mas eles não devem ser um desafio recorrente ou regular. Estas criaturas são apenas incomodadas, nunca letais.





MONSTROS DA SEMANA

Os monstros da semana são aberrações a serviço do Inimigo, criaturas anormais e agressivas com pouca ou nenhuma noção de ordem e bondade. A origem destas criaturas é variada e temos desde alienígenas à criaturas artificiais conjuradas por magia.

O mestre e os jogadores devem decidir qual abordagem o sentai adotará ao enfrentar tais criaturas, pois enquanto algumas são seres completamente desprovidos de moral ou consciência, outros estão apenas sendo utilizados pelo inimigo, seja como contratados, escravos ou que sofreram algum tipo de encantamento, lavagem cerebral ou chantagem. Não é incomum nas séries sentai o monstro da semana que não possui intenções malignas, mas cujos atos são ditados para evitar um mal maior.

O rol de criaturas que podem ser encaixados como monstros da semana é extremamente ampla e diversa. Praticamente qualquer criatura presente em qualquer bestiário serviria como tal, apenas adicionando alguma consciência, baixando a inteligência em alguns casos ou mesmo extrapolando suas características visuais.

Uma proposta interessante para evitar certos dilemas morais, seria a abordagem apresentada em *Tokusou Sentai Dekaranger* (Toei, 2004), que chegou a nós através da franquia Power Rangers como *Space Delta Patrol/Super Patrulha Delta* ou *SPD* (Saban, 2005): ali os monstros não eram destruídos – pelo menos a grande maioria – mas aprisionados em “cards” de contenção. Outra série que poderia

nos dar idéias de como trabalhar este dilema seria o anime *Witch Hunter Robin* (Sunrise/Bandai, 2002), onde os “vilões” eram dopados e aprisionados em câmaras de estase.

O monstro da semana é muito mais poderoso que o soldado grunt, e relativamente mais forte que os soldados do sentai, e ele é construído com um número de pontos equivalente a metade da soma dos pontos dos jogadores +2 (por exemplo, um sentai que possua três membros de 8 pontos geraria um monstro com 14 pontos). Assim, pode ser considerado um desafio maior para um sentai soldier isolado, mas um desafio a altura para o grupo.

Não há limite para a criação do monstro: ele pode possuir qualquer vantagem, vantagem única ou desvantagem., além de poderes que o mestre pode criar.

O GENERAL

O general é um dos mais poderosos aliados do Inimigo, um subordinado de primeira linha que comanda a maioria dos ataques e dá suporte ao monstro da semana quando necessário, ou quando julga necessário. Generais são orgulhosos e tem recursos a sua disposição, aumentando seu poder ao contrário de soldados grunts e monstros da semana.

Estes personagens possuem grandes problemas de relacionamento entre pares, criando diversos atritos entre outros generais, contradizendo o inimigo e colocando suas vontades em primeiro plano, mesmo que seus



planos sejam contrários aos planos do inimigo.

O general é um personagem que dificilmente será derrotado por soldados sentai nos primeiros encontros, e um confronto direto entre ele e um esquadrão invariavelmente resultará na derrota dos personagens.

Assim como os monstros da semana nem todos os generais são criaturas malignas e alguns podem estar presos a pesados códigos de honra que impõem seus serviços a forças que não desejam apoiar, e não é incomum que alguns generais mudem de lado, tornando-se aliados do sentai ou se arrependendo de seus atos no minuto final, sacrificando-se por um bem maior. Alguns, angustiados pela perda de tudo que possuíam abraçaram a vilania como forma de vida ou pela promessa de uma vida melhor, mas a maioria dos generais é apenas egoísta ou ganancioso o suficiente para se vender por promessas de poder, abandonando o barco quando começa a afundar.

O general é muito mais poderoso que o monstro da semana, e realmente mais forte que os soldados do sentai: ele é construído com um número de pontos equivalente a soma dos pontos dos jogadores (por exemplo, um sentai que possua três membros de 8 pontos geraria um monstro com 24 pontos).

Um general nas mãos de um mestre que saiba como utilizá-lo pode causar danos irreversíveis a um grupo, como ceifar a vida de um sentai soldier, destruir uma base ou mesmo um dos estimados mechas.

O VILÃO

Vilões são a face do mal, a destruição e o desespero encarnados, abraçados pela loucura e sede de poder ele é o mais poderoso inimigo direto de um sentai, e muitas vezes o último desafio antes que o mundo possa, mais uma vez, experimentar a paz momentânea.

A criação de um vilão é um dos passos mais importantes de uma campanha sentai, pois ele não é, nem de longe, um personagem vazio ou sem emoções, e mais do que isso, ele traz uma enorme carga de passado, histórico e objetivos muito bem fundamentados.

Seria um injustiça dizer que todos os vilões são maus: Em algumas histórias, o vilão possui fins realmente altruístas, mas por algum motivo colocou seus interesses pessoais – ou os interesses de uma organização ou povo – acima do bem maior, o que o levou a atos insensatos e que muitos podem considerar como cruéis ou desonestos.

Lembre-se de definir muito bem que é o vilão e seus objetivos, mas deixe suas motivações como um segredo a ser desvendado pouco a pouco pelos personagens dos jogadores. Eles podem tanto ser motivos altruístas – como salvar o seu povo de uma destruição iminente – quanto motivos realmente vis – utilizar a humanidade como bateria para uma super máquina – ou mesmo motivos bobos – transformar a Terra em um SPA particular.

Assim como o general, o vilão é construído com um número de pontos equivalente a soma dos pontos dos jogadores (por exemplo, um sentai que





possua três membros de 8 pontos geraria um vilão com 24 pontos), mas uma escala acima. Assim, um grupo de personagens em escala de poder comum enfrentaria um vilão com escala de poder incrível.

A AMEAÇA MAIOR

Nem sempre o vilão é o mal maior. As vezes ele é uma entidade cósmica, uma ameaça ancestral ou mesmo um planeta vingativo e seus objetivos normalmente não estão ao alcance dos personagens jogadores, sendo por vezes planos incompreensíveis ou de escalas multiuniversais ou pandimensionais.

A Ameaça maior não é construída com pontos e não pode ser realmente destruída pelos personagens dos jogadores, somente atrasadas, impedidas ou evitadas em uma escala menor. Na verdade apenas uma entidade desta natureza poderia derrotar a outra, mas a que preço?

A ameaça maior não precisa se revelar aos personagens. Talvez seja citada vez ou outra pelo vilão, mas nem sempre será algo presente. O mestre pode, inclusive, narrar diversas campanhas e jogos solos com vilões sob a influencia de ameaças maiores sem nunca revelar quem ele é, ou revelando sua existência muitas campanhas depois.

Um fato curioso é que embora seja uma entidade extremamente poderosa ela dificilmente agirá diretamente contra os mundos que combate, seja por não estar neste plano de existência ou por seus poderes serem tão grandes que sua influencia arruinaria todos os

seus planos, necessitando sempre da ajuda de vilões e capangas para chegar a seu objetivo final.

ELENCO DE APOIO O BOBO DA CORTE

As identidades civis dos sentai soldiers também possuem seus “inimigos jurados”, no geral uma dupla de idiotas que faz os planos mais mirabolantes para atrapalhar ou incomodar a vida de nossos heróis. Eles geralmente não são malignos ou vilanescos, apenas bobalhões ambiciosos que nem sabem exatamente o que querem.

Ao contrário do que possa parecer, tais bobalhões costumam ter bom coração e coragem para agir nas horas mais difíceis, e algumas vezes servem como muleta emocional para os personagens dos jogadores.

Eles geralmente são aficionados e admiram muito as identidades secretas de seus “inimigos”, podendo ser bem úteis no controle de civis, para entregar algo a outro sentai soldier sem chamar a atenção e mesmo em momentos tensos, combatendo ao lado de seus heróis, mesmo que por um instante.

Um bobo da corte não é construído com pontos, mas o mestre pode dar a eles algumas perícias e talvez uma ou outra vantagem menor, além da desvantagem Insano: Obsessivo.

O ALIADO CIVIL

Assimo como o bobo da corte, o aliado civil é um personagem de apoio das identidades não-heróicas dos soldados sentai. Ele pode ser um familiar,



amigo, interesse amoroso, professor... Ele também pode ser um personagem de apoio, como um investigador ou bombeiro.

Nem sempre o aliado civil conhece a identidade heroica do sentai soldier, mas eles auxiliam o personagem em momentos de crise, especialmente quando há a necessidade de superar um desafio pessoal ou dificuldade.

Assim como o bobo da corte, um aliado civil não é feito com pontos, a não ser que seja um aliado "heroico", como um oficial de segurança, por exemplo. Neste caso, o aliado será feito com 2 pontos a menos que o personagem com o menor número de pontos de personagem.

COMPANHEIRO TÉCNICO

Companheiros técnicos são personagens que auxiliam o Mentor em sua cruzada contra o inimigo. Ele pode ser um robô, um soldado aposentado, um monstro ou general redimido... Este personagem será uma espécie de "babá" para a tropa, zelando por sua segurança, mantendo seus equipamentos sempre preparados e agindo como apoio tático.

O companheiro técnico conhece os planos do mentor e as identidades secretas dos sentai soldiers, e mais do que um aliado, ele pode se tornar um amigo e um entrave para os soldados: Como possui poder suficiente para rivalizar com os soldados e conhecimento técnico, ele fará de tudo para auxiliar o mentor em seus planos, mesmo que isso signifique se opor aos soldados. Ele é construído com um número de pontos equivalente a um

quarto da soma dos pontos dos jogadores (por exemplo, um sentai que possua quatro membros de 11 pontos teria um companheiro técnico com 11 pontos), mas sempre terá três ou quatro perícias e a desvantagem Devolução: Mentor.



O "SEXTO MEMBRO"

Alguns sentai soldiers são incluído no grupo após o início da série, seja como um adversário, um general arrependido que foi agraciado com poderes ou mesmo um jogador que começou a campanha mais tarde ou simplesmente esta de passagem na cidade.

Este "sexto" membro é um soldado extra, que aparece esporadicamente como auxílio de combate ao grupo. Ele é feito com a média do nível do grupo, e deve ser usado como auxílio ao grupo em momentos difíceis – ou pode ele mesmo causar esses momentos difíceis!

O MENTOR

O Mentor é uma figura enigmática, uma pessoa ou entidade que concede poderes aos sentai soldier. Em cenários mais próximos às séries de televisão ele será um comandante, um alienígena sábio, um soldier veterano, um mago espacial ou uma enorme cabeça em um tubo... tudo é possível, mas ele sempre terá um objetivo claro em sua missão, e jamais deixará que seus pupilos desviem-se deste objetivo.

Embora seja uma figura próxima e acolhedora, o mentor pode guardar segredos ou detalhes de sua vida e operação, que depois de algum tempo podem resultar em desentendimentos no time.

Difícilmente um mentor irá participar fisicamente da ação, mas se houver a necessidade de incluí-lo em combate, utilize fórmula de criação do *Vilão*.





EXEMPLO DE SÉRIE

Depois de tanto falar, que tal um exemplo de série? Essa é uma idéia simples de uma série com 2 temporadas de 13 episódios. Vamos dar o título dos episódios da 1ª temporada e os dados básicos. Acompanhe a Casa do Alquimista para futuras dicas!

TROPA EXPLORATÓRIA NAUTILINGER

Sinopse. Cem anos após a descoberta do transporte de sub-dobra a raça humana alcança o planeta Nautilus, rico em perolarium, um mineral especial capaz de gerar energia limpa e sustentável. A humanidade, juntamente com os Nautilons – raça nativa do planeta – iniciou um processo de extração sustentável, mas comunidades nautilons e estações humanas são ostensivamente atacadas pelo Conglomerado Estelar Azut, uma organização alienígena que deseja extrair até a última grama de perolarium, mesmo que para isso tenha que destruir o planeta.

Cenário. Planeta Náutilos, na constelação de Dourado (Diferente de nosso mundo, fora do planeta, estação oceânica. Grupos humanos, andróides e alienígenas);

Número de episódios. 2 temporadas de 13 episódios.

Sentai

Tema. Animais Marinhos;

Mentor. Ocuna, o senhor dos Mares; Companheiro Técnico. P09, andróide auxiliar;

Aliados Cívicos. Membros da estação 4-Zero-Zero

Bobos da Corte. Daniel e Walker (técnicos auxiliares).

Insígnias. Orca, Tubarão-branco, Peixe-espada, Tartaruga, Tubarão-martelo, Arraia (sexto membro);

Fardas. Orca (Preto), Tubarão-branco (Branco), Vermelha (Peixe-espada), Tartaruga (Verde), Tubarão-martelo (Rosa), Arraia (Cinza);

Mechas. Único: Baleia Azul (1ª Temporada), Único: Mosassauro (2ª Temporada).

Ameaça

Conglomerado Estelar Azut: Capitão Azut (Vilão), Krugoth, Damisia, Heznhix (Generais);

Monstros: Animais + Máquinas.

1ª Temporada

- 1 – Longe de Casa: Parte 1
- 2 – Longe de Casa: Parte 2
- 3 – Tentáculos e engrenagens
- 4 – A Fonte da Eternidade
- 5 – Cowboys, Marujos e... focas?
- 6 – De quem é essa morsa? (filler)
- 7 – Madrepérola, Parte 1
- 8 – Madrepérola, Parte 2
- 9 – O Mecha Perdido
- 10 – Contos do Abismo, Parte 1
- 11 – Contos do Abismo, Parte 2
- 12 – Mestres Especiais, Parte 1
- 13 – Mestres Especiais, Parte 2





12

EXPERIÊNCIA

Cada vez que os jogadores terminam uma aventura, o mestre deve recompensá-los com Pontos de Experiência. Esses pontos são usados mais tarde para evoluir o personagem, adquirir itens mágicos, ou realizar uma série de manobras dramáticas.

Os Pontos de Experiência ganhos por cada jogador dependem de como ele atuou na aventura:

1 PE se terminou a aventura com vida.

1 PE se concluiu a missão com sucesso.

1 PE ou mais para cada inimigo vencido em combate justo (veja adiante).

-1 PE para cada derrota em combate justo.

-1 PE para cada companheiro morto ou perdido.

-1 PE para cada violação de um Código de Honra.

O mestre também deveria premiar com 1 PE extra os jogadores que agiram de acordo com seus personagens. Esta é uma forma de recompensar aqueles que interpretam seus papéis (afinal, RPG é interpretar) e punir jogadores que não o fazem. Se um jogador pega uma Fobia, mas “esquece” dela e não demonstra medo, esse jogador não merece um PE extra.

No total, nenhum jogador deve ganhar menos de 1 ou mais de 10 Pontos de Experiência em uma mesma aventura.

USANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Evolução. A principal utilidade dos Pontos de Experiência é evoluir um personagem: 10 PEs valem 1 ponto normal de personagem. Você pode usar esses pontos para aumentar características, comprar novas vantagens (mas não vantagens únicas) ou recomprar desvantagens (algumas desvantagens não podem ser recompradas, como aquelas que fazem parte de uma vantagem única).

Sucessos Automáticos. Durante o jogo, em momentos dramáticos, você pode gastar um Ponto de Experiência para “comprar” um acerto automático em um teste (você não precisa rolar o dado), ou um resultado máximo em qualquer rolagem de dano ou cura (por exemplo, 12 em 2d).

Você deve fazer a compra antes de rolar o dado — não é permitido rolar, ficar insatisfeito com o resultado e só depois decidir comprar um sucesso.

Você afeta apenas seus próprios testes. Você não pode gastar um PE para fazer outra pessoa ser bem-sucedida (ou falhar) em um teste.

Acertos Críticos. Você pode gastar um Ponto de Experiência para comprar um acerto crítico (um resultado 6) durante sua jogada de 1d para a Força de Ataque ou Força de Defesa. Você deve fazê-lo antes de rolar o dado.

Recuperação Espantosa. A qualquer momento, você pode gastar um Ponto de Experiência para recuperar 5 Pontos de Vida. Ou gastar 2 Pontos de Experiência para recuperar 5 Pontos de Energia.

FICHA DE PERSONAGEM

NO ME _____ RAÇA _____ ESCALA _____ PONTOS _____

CNI. _____ FARDA _____

FORÇA(F) _____

Tipo de Dano (F). _____

HABILIDADE(H) _____

Tipo de Dano (PdF). _____

RESISTÊNCIA(R) _____

FORÇA DE ATAQUE

Total F/PdF H Mod.

+ _____ + _____ + _____ + _____ + _____ d6

+ _____ + _____ + _____ + _____ + _____ d6

+ _____ + _____ + _____ + _____ + _____ d6

+ _____ + _____ + _____ + _____ + _____ d6

PODER DE FOGO (PDF) _____

PONTOS DE VIDA _____

PONTOS DE ENERGIA _____

FORÇA DE DEFESA

Total A H Mod.

+ _____ + _____ + _____ + _____ + _____ d6

XP

<input type="radio"/>					
<input type="radio"/>					

PERÍCIAS

- Animais
- Arte
- Ciência
- Crime
- Esportes
- Idiomas

- Investigação
- Manipulação
- Máquinas
- Medicina
- Sobrevivência

VANTAGEM ÚNICA

VANTAGENS E DESVANTAGENS

BENS E EQUIPAMENTOS

CARACTERÍSTICAS DE KITS

FICHA DE SÉRIE

TÍTULO _____

SINOPSE _____

CENÁRIO _____

Nº DE EPISÓDIOS _____

Tema _____

EPISÓDIOS

Mentor _____

Companheiro Técnico _____

Aliados Cívicos _____

Bobos da Corte _____

Insignias _____

Fardas _____

Mechas _____

AMEAÇA _____



**UNA SEU SENTAI!
INVOQUE SEU MECHA!
SEJA POWER!**