

SUPER HERÓIS

RPG EM QUADRINHOS



Por Tiago Alves

INTRODUÇÃO

ESTE JOGO SEGUE O ESTILO DO “OS ESPETACULARES QUADRINISTAS” COM UM SISTEMA DE RESOLUÇÕES DE CENAS QUE UTILIZA APENAS DADOS DE SEIS LADOS (D6).

SUPER HERÓIS RPG EM QUADRINHOS É UM JOGO EM QUE VOCÊ DESENHA UM PERSONAGEM COM SUPER PODERES E VAI COMBATER O CRIME NA CIDADE E MUITA DAS VEZES SALVAR O MUNDO. AQUI VOCÊ CONTROLA UM HERÓI OU GRUPO DE HERÓIS.

A SUA MISSÃO É DETER O “DESAFIO DA SEMANA”. TEM ESTE NOME PORQUE QUADRINHOS SÃO SEMANAIS OU QUINZENAIS. E DURANTE UMA OU DUAS EDIÇÕES GRANDES DESAFIOS PRECISAM SER SUPERADOS PELOS HERÓIS.

OS VILÕES QUE AMEAÇAM A PAZ PODEM SER DERROTADOS, PRESOS OU SIMPLEMENTE FUGIREM. DEPENDE MUITO DE COMO CADA JOGADOR AGE E DA SORTE NOS DADOS.

COMO JOGAR:

PELO FATO DE VOCÊ PODER DESENHAR A INTERPRETAÇÃO DAS CENAS QUADRO-A-QUADRO PODE-SE CONSIDERAR UM RPG EM QUADRINHOS, MAS NÃO SE PRENDA A ISSO.

TALVEZ VOCÊ NÃO SEJA UM DAQUELES QUE CURTE DESENHAR OU NÃO QUEIRA DESENHAR OU SIMPLEMENTE NÃO GOSTE DE DESENHAR.

VOCÊ PODE USAR CADA QUADRINHO COMO SE FOSSE APENAS UM STOREBOARD ONDE VOCÊ SÓ ANOTA OS EVENTOS EM FORMA DE TEXTOS; PARA AQUELES MAIS LÚDICOS QUE CURTEM APENAS IMAGINAR, UTILIZE AS PÁGINAS E QUADRINHOS SOMENTE COMO CRITÉRIO DE MARCAÇÃO DE TEMPO, NÃO DESENHE NADA E VÁ APENAS IMAGINANDO A CENA.

POR POSSUIR TABELAS DE LOCAIS, CENAS E EVENTOS NÃO É NECESSÁRIO UM MESTRES DE RPG DE PARA JOGAR ESTE JOGO.

OBJETIVO: SUPERAR O DESAFIO DA SEMANA EM UMA QUANTIDADE LIMITADA DE QUADRINHOS E PÁGINAS EM UMA EDIÇÃO.



VOCÊ IRÁ PRECISAR DE:

- LÁPIS, RÉGUA, BORRACHA E PAPEL PARA ANOTAR OU DESENHAR (SE PREFERIR USE AS PAGINAS EM BRANCO COM MARCAÇÕES E TIRE XEROX);
- 3 DADOS DE 6 LADOS, CASO NÃO TENHA 3 DADOS VOCÊ PODE ROLAR 1D6 MAIS VEZES SE NECESSÁRIO.
- 1 A 6 AMIGOS PARA JOGAR E CADA UM DELES JOGA COMO UM PERSONAGEM QUE AQUI VAMOS CHAMAR DE SUPER HERÓI, CADA UM, NA SUA VEZ TEM A CHANCE DE DESENHAR 1 QUADRINHO NA SUA VEZ DE JOGAR;
- VOCÊ TAMBÉM PODE OPTAR JOGAR DE FORMA SOLO E USAR O 1D6 PARA DETERMINAR QUANTOS HERÓIS PODERÁ CONTROLAR/DESENHAR.

PREPARANDO O JOGO:

- SE ESTIVER JOGANDO COM 2 OU MAIS AMIGOS: CADA JOGADOR SERÁ UM SUPER HERÓI OU PODERÁ JOGAR COM 2 OU MAIS PERSONAGENS, CONTUDO, SÓ PODERÃO SER NO MÁXIMO 6 HERÓIS NO JOGO.
 - SE ESTIVER JOGANDO ESTE JOGO DE FORMA SOLO (1 JOGADOR): ROLE 1D6 PARA SABER QUANTOS SUPER HERÓIS TEREMOS NO JOGO;
-
- ESCOLHA OU ROLE 3D6 PARA SORTEAR QUAL SERÁ O SUPER PODER DE CADA SUPER HERÓI;
 - SORTEAR O LOCAL E SUBCATEGORIA ONDE VAI SE PASSAR O JOGO;
 - ROLE 1D6 PARA DESCOBRIRMOS QUANTAS PAGINAS TEREMOS NA SUA EDIÇÃO DE QUADRINHO.
 - ROLAR 1D6 EM CADA PÁGINA SORTEADA, PARA DESCOBRIRMOS QUANTOS QUADRINHOS EM CADA UM DELAS. EX: SE SAIR 3 PÁGINAS, QUER DIZER QUE VOCÊ VAI ROLAR 1D6 EM CADA UMA DAS 3 PÁGINAS.
 - ROLE 1D6 PARA SORTEAR O TIPO DE “DESAFIO DA SEMANA”.
 - DEFINA O VALOR EM PONTOS DE AMEAÇA (PAS) O “DESAFIO DA SEMANA” POSSUI. ROLE 1D6 E SOME COM O VALOR DOS NÚMEROS DE SUPER HERÓIS DO JOGO.
 - POR EXEMPLO, SE TIVERMOS JOGANDO COM 3 HERÓIS, O VALOR DOS PONTOS DE AMEAÇA DO “DESAFIO DA SEMANA” SERÃO 1D6+3.
 - SE ESTA FOR A PRIMEIRA AVENTURA DOS SEUS HERÓIS VOCÊ GANHA +1 PAGINA PARA CONTAR A ORIGEM DE SEU PERSONAGEM DE FORMA SIMPLES E EM POUCAS PALAVRAS. SERIA COMO SE EXPLICASSE AO LEITOR A ORIGEM. ISSO SÓ ACONTECE NA PRIMEIRA AVENTURA NA PRIMEIRA PÁGINA. NESTA PRIMEIRA AVENTURA E A PRIMEIRA PÁGINA NÃO PRECISAM SORTEAR OS 1D6 QUADRINHOS, AO INVÉS DISSO, CADA SUPER HERÓI JÁ TEM O SEU QUADRINHO GARANTIDO PRA CONTAR DA SUA ORIGEM.
 - DESENHE TODOS OS QUADRINHOS QUE IRÃO REPRESENTAR AS CENAS EM UMA FOLHA DE PAPEL. RECOMENDA-SE USAR UMA FOLHA DE OFÍCIO COM UM EM BRANCO E DOBRAR NO MEIO QUE IRÁ LHE GARANTIR 4 FOLHAS MENORES (A5);
-
1. UTILIZE UMA RÉGUA PARA FAZER OS QUADRINHOS SEPARADOS OU UTILIZE O XEROX NO FINAL DA APOSTILA COM OS MODELOS JÁ SEPARADOS EM 1 A 6 QUADRINHOS.

NÃO É O OBRIGATÓRIO, MAS VOCÊ PODE APROVEITAR O 1º QUADRINHO PARA EXPLICAR EM POUCAS PALAVRAS ONDE O GRUPO ESTÁ E PORQUE. NÃO IRÁ MUDAR EM NADA A JOGABILIDADE, FICARIA MAIS A CRITÉRIO IMAGINATIVO.

JOGANDO

1. ROLE 1D6 PARA SABER QUE TIPO DE CENA HÁ NO 1º QUADRINHO E COMPARE O RESULTADO NA TABELA “1D6 CENAS”; NOTE QUE CADA OPÇÃO DESTA TABELA TEM UMA CONSEQUÊNCIA QUE VEREMOS NO CAPÍTULO “CENAS”.
2. O JOGADOR DA VEZ É LIVRE PARA DESENHAR A CENA DA MELHOR FORMA DENTRO DO CONTEXTO SORTEADO.
3. CADA HERÓI TEM SUA VEZ, QUE CHAMAMOS DE TURNO E NESTE TURNO ELE IRÁ DESENHAR NO PRÓXIMO QUADRINHO O RESULTADO DO SEU SORTEIO DE “1D6 CENAS”.

4. APESAR DE CADA JOGADOR TER SUA VEZ NA AÇÃO, ASSIM COMO NOS QUADRINHOS A TRAMA AVANÇA JUNTO E FICA MAIS LEGAL QUANDO OS QUADRINHOS FAZEM LIGAÇÃO UM COM O OUTRO.
5. A MEDIDA QUE O GRUPO VAI DESENHANDO EM TODOS OS QUADRINHOS VAI AVANÇANDO PARA AS PRÓXIMAS PAGINAS E PREENCHENDO OS QUADRINHOS DE LÁ;
6. AO CHEGAR À ÚLTIMA PÁGINA É A RESOLUÇÃO DA AVENTURA E TEMOS QUE COMPARAR SE ELES CONSEGUIRÃO “VENCER O DESAFIO”.
7. QUANDO CHEGAR AO ÚLTIMO QUADRINHO... ACABOU!? PODE SER QUE SIM OU PODE SER QUE NÃO. SE VOCÊ AINDA ELIMINOU A AMEAÇA DO “DESAFIO DA SEMANA” SIGNIFICA QUE ELE ESCAPOU OU O PERIGO AINDA NÃO FOI EVITADO. OS HERÓIS FALHARAM ;
8. OS HERÓIS VENCEM O JOGO QUANDO CONSEGUEM ENFIM CONTER A AMEAÇA DO “DESAFIO DA SEMANA” POR COMPLETO ANTES QUE A EDIÇÃO ACABE!
9. CADA SUPER HERÓI QUE CONCLUIR UMA EDIÇÃO GANHA +1 PONTO DE FAÇANHA;
10. PONTOS DE FAÇANHA PODEM SER UTILIZADOS CASO VOCÊ QUERIA CONTINUAR COM O MESMO SUPER HERÓI EM UM NOVO JOGO.

CONHECENDO ELEMENTOS DO JOGO

SUPER PODERES

VOCÊ JOGA O JOGO COM SUPER HERÓIS E O MAIS LEGAL DE SER UM SUPER HERÓI É TER SUPER PODERES!

NÃO EXISTEM PODERES MELHORES QUE OS OUTROS, TUDO DEPENDE DE COMO SE USA, AFINAL, A SABEDORIA SEMPRE SERÁ O SEU GRANDE TRUNFO.

PODERES DERROTAM AUTOMATICAMENTE OS CAPANGAS DE UM VILÃO E AO MESMO TEMPO REDUZEM -1PA (PONTO DE AMEAÇA) DO “DESAFIO DA SEMANA”.

APESAR DA LISTAGEM, OS PODERES PODEM VIR DAS MAIS VARIADAS FORMAS. VOCÊ É LIVRE PARA INVENTAR, ESCOLHER OU SORTEAR ENTRE AS OPÇÕES:

2 - VEIO DE OUTRO PLANETA	3 - MUTAÇÃO GENÉTICA	4 - ACIDENTE DE LABORATÓRIO
5 - EXPERIMENTO CIENTIFICO	6 - QUASE-MORTE	7 - DOM DIVINO
8 - MALDIÇÃO	9 - SUPER TRAJE	10 - HERDOU DE...
11- APARATO TECNOLÓGICO	12 - USURPOU	

A SEGUIR, LISTAMOS ALGUNS PODERES GENÉRICOS QUE MAIS VEMOS EM QUADRINHOS DE SUPER HERÓIS OU FIQUE LIVRE PARA INVENTAR O SEUS.



VOCÊ PODE SORTEÁ-LOS OU ESCOLHER:

SUPER FORÇA – O HERÓI POSSUI FORÇA SOBRE-HUMANA, CONSEGUE LEVANTAR MUITO MAIS PESOS E POSSUÍ ATAQUES BEM MAIS FORTES DO QUE QUALQUER SER HUMANO NORMAL. EX: SUPER MAN, HULK

SUPER VELOCIDADE – SEU HERÓI É UM VELOCISTA, CONSEGUE CORRER MAIS RÁPIDO QUE MUITOS CARROS, MOTOS OU VEÍCULOS CONVENCIONAIS. EX: FLASH, MERCÚRID.

PODER MENTAL – O HERÓI APENAS COM O PODER DA MENTE CONSEGUE CAUSAR DANO, PARALISAR OU QUALQUER TIPO DE AÇÃO APENAS UTILIZANDO O PODER DA MENTE. EX: PROFESSOR XAVIER, FEITICEIRA ESCARLATE

VOAR – SEU PERSONAGEM CONSEGUE VOAR, ATINGIR GRANDES ALTURAS. EX: SUPER MAN, MULHER GAVIÃO.

SOLTAR RAIOS PELAS MÃOS – O HERÓI CONSEGUE SOLTAR ALGUM TIPO DE ENERGIA, RAIOS DE FORÇA OU QUALQUER PROJÉIL PELAS MÃOS. ISSO PODE SER POR MEIO DE ALGUM APARATO TECNOLÓGICO OU SIMPLEMENTE SAÍ DELE. EX: HAVOCK

INVISIBILIDADE – SEU PERSONAGEM CONSEGUE FICAR INVISÍVEL DE FORMA QUE NENHUM RADAR CONSEGUE DETECTÁ-LO. FICA O SEU CRITÉRIO A INTENSIDADE DESTE PODER E O QUANTO ELE CONSEGUE PASSAR DESPERCEBIDO POR DEMAIS PERSONAGENS DA CENA. EX: SHEILA, MULHER INVISÍVEL.

PELE SUPER RESISTENTE – DE ALGUMA FORMA SEU HERÓI TEM UMA PELE, ALURA, ARMADURA OU ESCUDO QUE O PROTEGE DE QUALQUER DANO FÍSICO. SUA RESISTÊNCIA PODE SER CONTRA GOLPES DE FACAS, TIROS OU ATÉ MESMO BAZOOKAS. EX: COISA, HOMEM DE FERRO.

REGENERAÇÃO – MESMO SENDO FERIDO, DESPEDAÇADO SEU HERÓI CONSEGUE SE REGENERAR DE ALGUMA FORMA. SEJA POR SUA PELE OU APARATO TECNOLÓGICO. A MAIORIA DOS HERÓIS QUE POSSUEM ESTE PODER NÃO É DESTE PLANETA. EX: CELL, T1000

MULTIPLICAR-SE – ESTE HERÓI CONSEGUE FAZER MUITAS CÓPIAS DE SI MESMO. O NUMERO DE CÓPIAS FICA A CRITÉRIO DO DESENHISTA. MAS ALGUÉM COMO ELE NO TIME TEM A FORÇA DE UM BATALHÃO. EX: HOMEM MÚLTIPLO, NARUTO.

CONTROLAR ALGUM ELEMENTO – O HERÓI CONSEGUE CONTROLAR DE ALGUMA FORMA OS ELEMENTOS DA NATUREZA. SEJAM ELAS “TERRA, FOGO, VENTO, ÁGUA, CORAÇÃO...” PELA UNIÃO DOS SEUS PODERES...” EX: PROTETORES, CAPITÃO PLANETA.

TELE TRANSPORTE – SEU HERÓI CONSEGUE PASSAR DE UM LUGAR PARA OUTRO NUM PISCAR DE OLHOS. ELE SE MOVE SE TELE TRANSPORTANDO, O QUE FACILITA MUITO SUA LOCOMOÇÃO. EX: NOTURNO.

SUPER INTELIGENCIA – SEU HERÓI É UM CRÂNIO. SUA INTELIGÊNCIA ATINGE UM NÍVEL MUITO ACIMA DOS PADRÕES NORMAIS. EM BENEFÍCIO DISTO VEM A SUPER GENIALIDADE QUE ELE CONSEGUE CRIAR COISAS, INVENTAR SOLUÇÕES DAS MAIS VARIADAS FORMAS SEM PRECISAR USAR OS MÚSCULOS. EX: CEREBELO, GORILA KRUG.

MUTAÇÃO GENÉTICA – SEU PERSONAGEM NASCEU OU TEVE UMA MUTAÇÃO NO SEU GENE, DE FORMA QUE ALTEROU SUA ESTRUTURA. COM ISSO BENEFICIA-SE ALGUM TIPO DE PODER INCOMUM. EX: X-MEN

HIPNOSE – SEU HERÓI CONSEGUE FAZER COM QUE O ALVO FAÇA O QUE O HERÓI BEM ENTENDER. A HIPNOSE É UMA PODEROSA ARMA PARA FAZER SEU INIMIGO DESISTIR DE LUTAR SEM FAZER FORÇA. EX: FEITICEIRA ESCARLATE, EMMA FROST.

VIRAR ALGUM ANIMAL OU OBJETO – SEU HERÓI CONSEGUE SE TRANSFORMAR EM ALGUM TIPO DE ANIMAL OU OBJETO DE SUA CABEÇA. E ELE IRÁ ESTA PODER DA MELHOR FORMA PARA O COMBATE AO CRIME. O RESULTADO SERÃO SEMPRE LUTAS UM TANTO... EXÓTICAS. EX: SUPER GÊMEOS.

CORPO DE BORRACHA – SEU HERÓI TEM A PELE MAIS FLEXÍVEL QUE O NORMAL. DE FORMA QUE CONSEGUE SE ESTICAR DE VARIAS FORMAS POSSÍVEIS. ALGUNS CASOS, O HERÓI ATÉ CONSEGUE REPELIR BALAS POR NÃO POSSUIR ADERÊNCIA EM SEU CORPO. EX: MONKEY D LUFFY, MULHER ELÁSTICO, SR FANTÁSTICO.

PODER DE ALGUM DEUS – TALVEZ SEU HERÓI TENHA SIDO ESCOLHIDO PARA CARRREGAR UM IMENSO PODER DE ALGUM DEUS OU ELE SEJA UMA ESPÉCIE DE DEUS. HERÓIS ASSIM COSTUMAM SER UM POLICO ARROGANTES MAS SÃO OS MAIS PODEROSOS ALIADOS. EX: THOR, DARKSIDE, THANOS

USAR ARMA ÚNICA – TALVEZ SEU HERÓI SEJA UM TIPO QUE UTILIZA UM TIPO DE ARMA ESPECIAL OU EXÓTICA QUE SOMENTE ELE TEM O DOMÍNIO. TALVEZ UMA ARMA OU ITEM MÁGICO INCOMUM DE GRANDE PODER. EX: ESPADA DO BLADE, ARCO DO HANK.

LOCAIS & EDIÇÃO

OS LOCAIS SÃO ONDE SE PASSA A SUA HISTÓRIA EM QUADRINHOS DESTA JOGO. OS JOGADORES SORTEIAM UM LOCAL, O NÚMERO DE PÁGINAS E O NÚMERO DE CADA QUADRINHO EM CADA PÁGINA. (NÃO É O MESMO VALOR DE QUADRINHOS POR PÁGINA E SIM UM NOVO SORTEIO POR PÁGINA, ASSIM COMO NOS QUADRINHOS, VAI HAVER PÁGINAS COM 4, 6 OU APENAS 1 QUADRINHO. MAS É NORMAL). O CONJUNTO DE CADA UMA DESTAS PÁGINAS É CHAMADO DE EDIÇÃO.

SUGIRO QUE DEPOIS DA ORIGEM DOS PERSONAGENS, A CONTABILIDADE DAS PÁGINAS COMECE POR AÍ, ENTÃO FIQUE LIVRE PARA APROVEITAR E DESCREVER O LOCAL E O MOTIVO DOS HERÓIS ESTAREM LÁ.

PARA SE DEFINIR O LOCAL, ROLE 1D6 E EM SEGUIDA OUTRO 1D6 PARA A SUBCATEGORIA DENTRO DESTA LOCAL.



LOCAL 1D6 SUBCATEGORIAS 1D6		
1 CIDADE	2 IMEDIAÇÕES DA CIDADE	3 PERIFERIA DA CIDADE
1 ESTAÇÃO DO METRÔ 2 EDIFÍCIO DE ESCRITÓRIO 3 REDE DE ESGOTOS 4 SHOPPING 5 LABORATÓRIO ESPACIAL 6 BAIRRO PERIGOSO	1 UNIVERSIDADE OU ESCOLA 2 HOSPITAL 3 CEMITÉRIO 4 PARQUE DE DIVERSÕES 5 CONSTRUÇÃO 6 BAIRRO MISERÁVEL	1 MANSÃO DE UM MILIONÁRIO 2 BAIRRO PERIGOSO 3 PORTO 4 FABRICA ABANDONADA 5 CONJUNTO DE CASAS 6 FABRICA ATIVA
4 FORA DA CIDADE	5 LUGARES SELVAGENS	6 LUGARES INUSITADOS
1 RODOVIA 2 FAZENDA 3 MOTEL BEIRA DE ESTRADA 4 CASA NO CAMPO 5 COLÔNIA DE FÉRIAS 6 HOTEL NAS MONTANHAS	1 RESERVA NATURAL 2 FLORESTA Densa 3 ILHA TROPICAL 4 RUÍNAS DESCONHECIDAS 5 PRAIA DESERTA 6 REDE DE ESCAVAÇÕES	1 CRUZEIRO EM ALTO MAR 2 BASE MILITAR 3 ESTAÇÃO DE PESQUISA ISOLADA 4 SUBMARINO NUCLEAR 5 NAVE ESPACIAL 6 VIAGEM DE TREM

"DESAFIO DA SEMANA"

VAMOS CHAMAR DE "DESAFIO DA SEMANA", MAS AQUI É TODO TIPO DE AMEAÇA, SEJA DA CRIATURA QUE QUER DESTRUIR A CIDADE, O PLANETA OU PERTURBAR A PAZ. ELES NÃO IRÃO DESISTIR ATÉ QUE SEJAM COMPLETAMENTE CONTIDOS.

DESAFIOS DA SEMANA POSSUEM PONTOS DE AMEAÇA (PA) QUE VÃO SENDO REDUZIDOS A CADA "PERIGO" E "DESAFIO DA SEMANA" CONTIDO PELOS HERÓIS. CHEGANDO A 0 (ZERO) PONTOS DE AMEAÇA (PA) O DESAFIO É SUPERADO E A EDIÇÃO ACABA NAQUELE QUADRINHO COM A VITÓRIA DOS HERÓIS.

A SEGUIR TIPOS DE "DESAFIOS DA SEMANA" QUE PODEM SURTIR EM UM JOGO:

LIM ÚNICO VILÃO

POR SER APENAS UM. ELE É PÁREDO PARA ABATER FACILMENTE UM GRUPO DE HERÓIS. EXTREMAMENTE FORTE, POSSUI UM PODER INCOMUM OU É ALTO SUFICIENTE POR CRIAR UM MECANISMO CAPAZ DE BATER DE FRENTE COM OS HERÓIS. EX: CORINGA, LEX LUTOR, BANNE.

LIMA CRIATURA

GERALMENTE UM SER SOBRENATURAL OU MITOLÓGICO. MAS SE PREFERE ALGO MAIS REAL, UM SER ALIENÍGENA, UMA MUTAÇÃO GENÉTICA QUE DEU TERRIVELMENTE ERRADO. EX: ABOMINAÇÃO, HOMEM DE BARRO, MICHAEL MORBILIS, VENON.

LIM GRUPO DE INDIVÍDUOS

GERALMENTE LIM GRUPO DE DEGENERADOS E RENEGADOS SOCIAIS, GANGUES DE RUAS, BANDIDOS, LADRÕES OU GANGUES DE MALI ENCARADOS CUMPREM BEM O PAPEL.

HORDA DE CRIATURAS

SERES OU CRIATURAS SELVAGENS QUE ESTÃO TENDO COMPORTAMENTO INCOMUM OU CRIATURAS GENETICAMENTE ALTERADAS. EX: PESSOAS SENDO CONTROLADAS MENTALMENTE, LEGIÃO DE DEMÔNIOS, ZUMBIS, ANIMAIS QU FUGIRAM DO ZOOLOGICO, ETC.

LIM FENÔMENO

PODE SER LIM DESASTRE NA NATUREZA, ACIDENTES EM GRANDE ESCALA EX: DESLIZAMENTO, SOTERRAMENTO, AVALANCHE, VULCÃO EM ERUPÇÃO, ETC.

ENTIDADE

LIMA CRIATURA ESPIRITUAL OU SER SUPERIOR POR TRÁS DE TUDO. ALIENÍGENAS, DIVINDADES, ESPÍRITOS DA NATUREZA, DEMÔNIOS QUE QUEREM VINGANÇA. EX: BRANIAK, ADÃO NEGRO, CARNIFICINA, LIM DELIS QUERENDO JULGAR A TERRA.



QUADRINHOS & CENAS

A CADA PÁGINA POSSUEM CERTA QUANTIDADE DE QUADRINHOS (106 QUADRINHOS) PARA SEREM DESENHADOS. TODO QUADRINHO POSSUÍ LIMA CENA QUE PRECISA SER SORTEADA E COMPARADA NA TABELA "106 CENAS", ESTA CENA PODE VARIAR ENTRE LIMA TRANQUILA ONDE NADA ACONTECE, PERIGO OU LIMA AMEAÇA DO "DESAFIO DA SEMANA". TODOS OS HERÓIS QUE ESTIVEREM JUNTOS NO MESMO QUADRINHO ESTÃO SUSCETÍVEIS À CENA SORTEADA. PORÉM SOMENTE O HERÓI DA VEZ PODE REALIZAR AÇÕES. AO TERMINAR O QUADRINHO, PASSA-SE A VEZ PARA O PRÓXIMO HERÓI SORTEAR A CENA.

EM DE ULTIMO QUADRINHO NA PAGINA PULE PARA PRÓXIMA, ROLE 1D6 PARA SABER QUANTOS QUADRINHOS VÃO TER NA PÁGINA SEGUINTE.

FAZENDO UMA ESTIMATIVA DE TEMPO, É COMO SE CADA CENA DEMORASSE DE 1 A 10 MINUTOS DENTRO DA TRAMA DO JOGO.

A SEGUIR UMA EXPLICAÇÃO DE CADA POSSIBILIDADE DE CENA SORTEADA NOS QUADRINHOS.

1 NADA ACONTECE

NÃO HÁ NADA DE EMOCIONANTE NESTA CENA. APROVEITE PARA DESCREVER O QUE SEUS PERSONAGENS ESTÃO FAZENDO, OU CONTAR OS ACONTECIMENTOS ATÉ AQUI EM PEQUENOS BALÕES DE TEXTO. TALVEZ OS HERÓIS ESTEJAM APENAS INTERAGINDO COM A CENA.

2-3 PERIGO!

SEMELHANTE A UM COMBATE.

LIMA PEQUENA AMEAÇA PROVENIENTE DO “DESAFIO DA SEMANA” SURTIU CONTRA OS HERÓIS. SEMPRE QUE SAIR ESTA OPÇÃO:

- VEJA NA REGRA: LIDANDO COM O PERIGO

4 AUXÍLIO

O PERSONAGEM DA VEZ É AUXILIADO POR OUTRO HERÓI OU EQUIPAMENTO.

NESTA OPÇÃO ROLE NOVAMENTE 1D6 E COMPARE NA TABELA DE “ITEM DE AUXÍLIO”.

5 EVENTO ALEATÓRIO

LIM EVENTO ACONTECE NA CENA, TAL EVENTO PODE AJUDAR OU ATRAPALHAR OS HERÓIS.

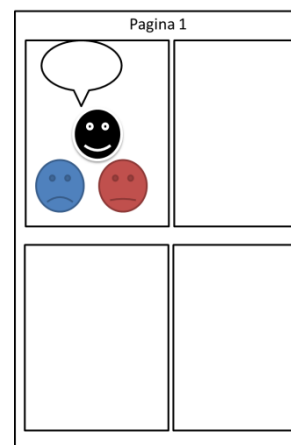
6 DESAFIO!

AQUI O “DESAFIO DA SEMANA” SURGE DE UMA VEZ. VOCÊ PODE INFRINGIR ALGUM DANO E ATÉ MESMO QUEM SABE ACABAR DE VEZ COM ELE ANTES QUE A EDIÇÃO TERMINE.

- VEJA NA REGRA: AMEAÇA DA SEMANA

NO EXEMPLO AO LADO, SIMULAMOS UMA ROLAGEM DE PÁGINAS 1D6, EM SEGUIDA UMA ROLAGEM DE QUADRINHOS NESTA PAGINA 1D6.

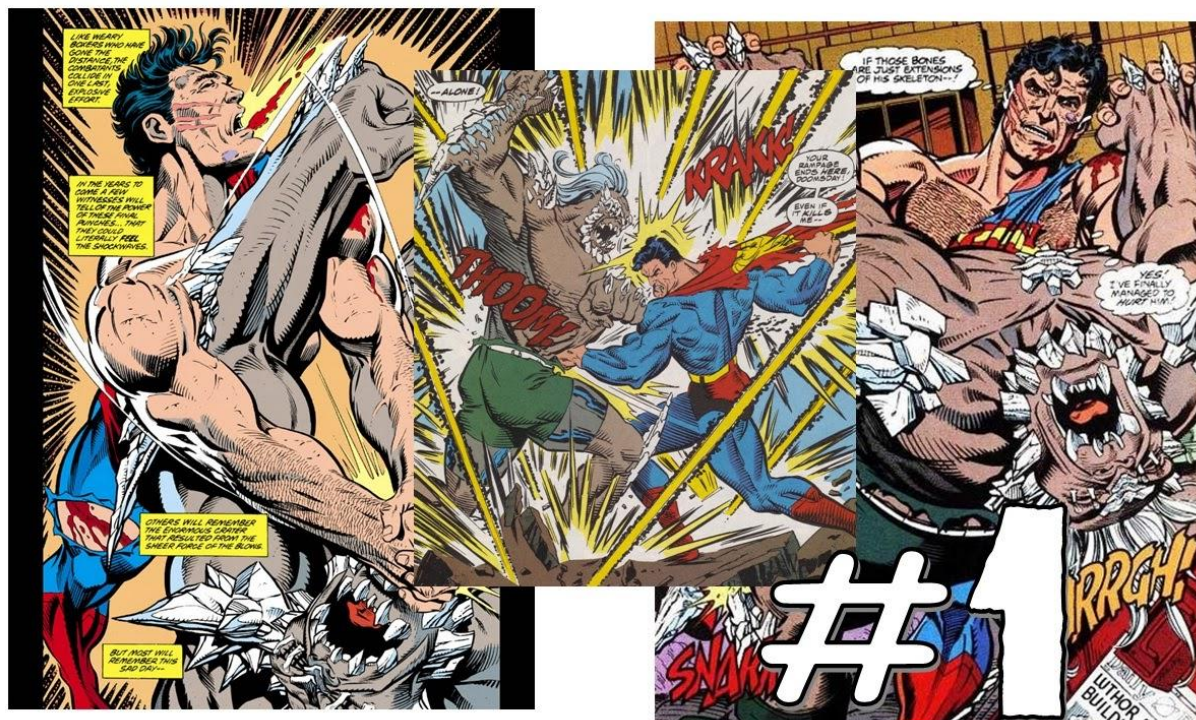
DIGAMOS QUE SAÍU SAÍU 1 PÁGINA E QUADRINHOS 4, NESTE CASO TEREMOS 4 CENAS PARA DESENHAR. VOCÊ PODE DESENHAR EM UMA FOLHA DE OFÍCIO, DOBRAR NO MEIO (DESSA FORMA TEREMOS 4 FOLHAS MENORES (OU A5) PARA APROVEITAR) DESENHE NO QUADRINHO EM QUE OS PERSONAGENS ESTÃO. APESAR DA TEMÁTICA DESTA JOGO É VOLTADA AO DESENHO E QUADRINHOS, TALVEZ VOCÊ NÃO CURTA OU NÃO GOSTE DE DESENHAR. NÃO DEIXE ISSO SER UM IMPECÍLIO PARA APROVEITAR O JOGO, VOCÊ PODE OPTAR POR APENAS ESCREVER EM CADA QUADRINHO. ISSO EM NADA ATRAPALHA A JOGABILIDADE. CONTANTO QUE SEJA MANTIDO O NÚMERO DE PÁGINAS E QUADRINHOS.



PERIGO!

COMO OS PERSONAGENS SÃO HERÓIS, PODEM LIDAR MUITO BEM COM QUALQUER TIPO DE SITUAÇÃO QUE TUMULTUE A PAZ DA CIDADE.

AQUI VAMOS CHAMAR DE “PERIGO” MAS PODE SER QUALQUER AMEAÇA PROVENIENTE DA “AMEAÇA DA SEMANA” EX: CAPANGAS DE APENAS UM VILÃO, CONTRATEMPO CAUSADO POR UM GRUPO DE BANDIDOS, ALGUMAS CRIATURAS VINDAS DE UMA HORDA, ETC.



LIDANDO COM O “PERIGO!”

SEMPRE QUE A CENA FOR UM “PERIGO” SIGNIFICA QUE UMA AMEAÇA DO “DESAFIO DA SEMANA” SURTIU PARA ATRAPALHAR OS HERÓIS.

- O HERÓI DA ROLAGEM “PERIGO” VAI SER O PRIMEIRO A TENTAR CONTER O “PERIGO”.
 - O JOGADOR QUE CONTROLA O HERÓI DA VEZ ROLA 1D6.
 - RESULTADOS DE 1 E 2 = FRACASSO! O HERÓI DA VEZ FOI FERIDO PELO PERIGO. DESENHE NESTE QUADRINHO COMO ELE FOI FERIDO.
 - RESULTADOS DE 3 OU MAIS = SUCESSO! SEJA CRIATIVO, DESENHEM SEU HERÓI USANDO SEUS PODERES DE FORMA CRIATIVA. O “DESAFIO DA SEMANA” PERDE -1PA
- **AUXÍLIOS = DURANTE O “PERIGO” O AUXÍLIO PODE SER USADO DE DUAS FORMAS:**
 - EM CASO DE FALHA (1 E 2): O AUXÍLIO SERVE COMO UM TIPO DE “ESCLUDO”, NO QUAL O DANO SERÁ REMETIDO AO AUXÍLIO E NÃO NO HERÓI DA VEZ. DESENHE A CENA.
 - EM CASO DE ACERTO (3 OU +): O ADICIONA O +1 DE DANO E O DESAFIO DA SEMANA SOFRERÁ -2PAS. DESENHE A CENA.

O PERIGO SÓ É CONTIDO APOS SOFRER -1PA. CASO CONTRÁRIO ELE AINDA VAI PASSAR AUTOMATICAMENTE PARA A PRÓXIMA CENA. HAVENDO MAIS HERÓIS ENVOLVIDOS UTILIZE O PRÓXIMO QUADRINHO E REPITA A REGRA. TER MAIS HERÓIS É BOM, MAS A FALHA DE UM DELES DESPERDIÇA UM QUADRINHO, QUE PODE SIGNIFICAR QUE MENOS ESPAÇO NA EDIÇÃO PARA OS HERÓIS VENCEREM O “DESAFIO DA SEMANA”.

DESAFIO DA SEMANA!

SAINDO ESTA CENA QUER DIZER QUE QUAL FOR O “DESAFIO DA SEMANA” SURTIU PARA OS HERÓIS.

ESTA PODE SER UMA ÓTIMA CHANCE PARA SEUS HERÓIS O VENCEREM!

LIDANDO COM O “DESAFIO DA SEMANA”

ROLE 1D6:

- RESULTADOS DE 1 A 3 = **FRACASSO!** TODOS OS HERÓIS SE MACHUCAM. DESENHE ESSA CENA! SAINDO OUTRO VALOR, O DESAFIO SOFRE AUTOMATICAMENTE -1 PV CASO O HERÓI DA VEZ CONSIGA DESENHAR DE FORMA CRIATIVA COMO O ACERTOU.
- RESULTADOS DE 4 A 6 = **SUCESSO!** OS HERÓIS CONSEGUEM CONTER A INVESTIDA DO “DESAFIO DA SEMANA”. - 1PA PARA ELE.
- **ACERTO:** O ADICIONA O +1 DE DANO E O DESAFIO DA SEMANA SOFRERÁ -2PAS. DESENHE A CENA.

AUXÍLIOS:

DURANTE O “DESAFIO DA SEMANA” O AUXÍLIO PODE SER USADO DE DUAS FORMAS:

- EM CASO DE FALHA (1 A 3): O AUXÍLIO SERVE COMO UM TIPO DE “ESCLUDO”, NO QUAL O DANO SERÁ REMETIDO AO AUXÍLIO E NÃO NO HERÓI DA VEZ. O RESTANTE DE HERÓIS QUE ESTÃO NA CENA E NÃO POSSUÍM AUXÍLIO SOFRE O ATAQUE DO “DESAFIO DA SEMANA”. DESENHE A CENA.
- EM CASO DE ACERTO (4 A 6): O ADICIONA O +1 DE DANO POR AUXÍLIO. EX: UM GRUPO DE HERÓIS COM 1 AUXÍLIO IRÁ CALUSA -2PA. EM UM GRUPO COM 2 PERSONAGENS COM AUXÍLIO IRÁ CALUSAR -3PA.

O “DESAFIO DA SEMANA” SENDO SUPERADO PELOS HERÓIS O FAZ PERDER PONTOS DE AMEAÇA (PAS). QUANDO OS PAS DO “DESAFIO DA SEMANA” CHEGAM A 0 (ZERO) QUER DIZER QUE ELE FOI VENCIDO E OS HERÓIS VENCEM O JOGO. DESENHE A CENA DO DESAFIO SENDO SUPERADO E TODOS OS HERÓIS JUNTOS.



AUXÍLIO

SÃO AJUDAS DE PARCEIROS, MAQUINAS, ROBÔS, DRONES OU ATÉ MESMO COMBOS COM OUTROS HERÓIS NA CENA QUE PODEM SER USADOS PARA AUXILIAR.

EXISTEM 3 TIPOS DE AUXÍLIO QUE OS SUPER HERÓIS PODEM CONTAR NA AVENTURA. ELES SÓ PODEM SER USADO 1X (UMA VEZ) POR PERSONAGEM E ESTOCADOS APENAS 1 POR PERSONAGEM.

LIMA VEZ USANDO O AUXÍLIO O HERÓI O PERDE. LEMBRE-SE DE SEMPRE DESENHAR A CENA NO QUADRINHO QUANDO FOREM USA-LO.

VOCÊ É LIVRE PARA CRIAR E INVENTAR QUALQUER TIPO DE AUXÍLIO, CONTANTO QUE ESTEJAM DENTRO DOS 3 GRUPOS A SEGUIR:

ATAQUE COMBINADO;

PARCEIRO OU AJUDANTE DE ULTIMA HORA;

EQUIPAMENTO;

- **ATAQUE COMBINADO:** SEU HERÓI JUNTO COM OUTROS DA CENA, PERSONAGENS DE JOGADORES OU INVENTADOS NA HORA, SURTEM PARA AJUDAR. ELES ATACAM DE FORMA SIMULTANEA. DESENHE A CENA DE COMO ELE SERÁ.
- **PARCEIRO:** SEU HERÓI TEM UM CONTATO OU PARCEIRO. E NESTA CENA ELE IRÁ SURGIR E TE AJUDARÁ LIMA EXEMPLO DE PARCEIROS SERIA: CHEFES DE POLICIA, CONTATO DO FBI, SUPER HERÓI CONHECIDO, MENTOR, MESTRE, ETC.
- **EQUIPAMENTO:** É TODO TIPO DE EQUIPAMENTO DE HERÓI PODE UTILIZAR NA CENA, PODEM SER, POR EXEMPLO, DRONE, ARMA, CINTO DE UTILIDADES, VEÍCULOS DE COMBATE OU ALGO QUE O AUXILIE A NÃO PERDER PARA O "PERIGO" E/OU ANULAR LIMA ATAQUE BEM SUCEDIDO DO "DESAFIO DA SEMANA".

CONTINUA NA PRÓXIMA EDIÇÃO...



ASSIM COMO NOS QUADRINHOS, OS HERÓIS PODEM PERDER PARA O DESAFIO DA SEMANA. ISSO PODE ACONTECER QUANDO ACABAM-SE AS PÁGINAS E OS QUADRINHOS E O “DESAFIO DA SEMANA” NÃO PERDEU TODOS OS PONTOS DE AMEAÇA (PA).
OU CASO OS HERÓIS SEJAM DERRROTADOS NAS CENAS DE “PERIGOS” E “DESAFIOS DA SEMANA”.
NESTE JOGO SEUS HERÓIS NÃO POSSUEM PONTOS DE VIDA, PORÉM, O HERÓI ATINGIDO CAÍ NOCALTEADO. ISSO FAZ COM QUE ELE ESTEJA FORA DESTA EDIÇÃO.
OS HERÓIS QUE RESTARAM TERÃO QUE CONTINUAR A REVISTA. NÃO HAVENDO MAIS HERÓIS, SIGNIFICA QUE O “DESAFIO DA SEMANA” VENCEU! O FINAL DESTA EDIÇÃO VAI SER TRISTE.
MAS NEM TUDO ESTA PERDIDO!
QUEM SABE ESTA EDIÇÃO FRACASSADA PODERIA TERMINAR COM O FAMOSO “CONTINUA NA PRÓXIMA EDIÇÃO...”
FRASE ESTA USADA SEMPRE QUANDO O HISTÓRIA ATINGE SEU CLÍMAX E O DESENHISTA QUERIA SEGURAR O LEITOR PARA POSSÍVEIS PRÓXIMAS EDIÇÕES.
ISSO TORNA AS EDIÇÕES MAIS EMOCIONANTES E LIMA EXCELENTE FORMA DE FAZEREM OS HERÓIS SUPERAREM UM OBSTÁCULO E DAREM A VOLTA POR CIMA.

PONTOS DE FAÇANHA



SEUS HERÓIS VENCERAM O DESAFIO DA SEMANA?
COM A VITÓRIA EM UM JOGO, CADA HERÓI VITORIOSO GANHA +1 PONTO DE FAÇANHA.
PONTOS DE FAÇANHA SERVEM PARA:

- EVITAR UM NOCALITE;
- RECLUPERAR AS FORÇAS, CASO SEJA NOCALTEADO;
- ANULAR FRACASSOS EM “PERIGO” OU “DESAFIO DA SEMANA”;
- RE-ROLAR EVENTOS QUE VOCÊ NÃO GOSTE;

OS PONTOS DE FAÇANHA SÓ PODEM SER GASTOR EM BENEFÍCIO DO PRÓPRIO HERÓI. VOCÊ NÃO O USA PARA OUTRO PERSONAGEM (REVIVER-LO OU DEFENDE-LO). DOIS OU MAIS PERSONAGEM PODEM USAR SEUS PONTOS DE FAÇANHA NA MESMA EDIÇÃO. DESDE QUE SEJAM OS SEUS PRÓPRIOS.

MODELO DE JOGO

AQUI TEREMOS UM JOGO JÁ MONTADO, ROLEI OS RESULTADOS, PREENCHI NA TABELA. VOCÊ VERÁ QUE CADA AVENTURA SERÁ COMO SE FOSSE UMA EDIÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMUM, PORÉM O SEU DIFERENCIAL FICA POR CONTA DE SEU ENREDO QUE NEM MESMO OS JOGADORES/DESENHISTAS VÃO SABER O FINAL.

PREPARAÇÃO:

SORTEEI 1D6 HERÓIS (3) EM SEGUIDA 3D6 PARA OS PODERES DE CADA UM DOS HERÓIS: (4,11,8);

SÃO ELES: TOD FAST – SUPER VELOCIDADE; GAIA – CONTROLA ELEMENTOS; STRONGHOLD – RESISTÊNCIA;

EM SEGUIDA 2D6 PARA O LOCAL ONDE VAI SE PASSAR ESTA EDIÇÃO (6,3): ESTAÇÃO DE PESQUISA.

ROLEI 1D6 PARA PÁGINAS (4), E PARA CADA UMA DAS 4 PGS COLOCAREMOS ROLEI 1D6 PARA O NÚMERO DE QUADRINHOS EM CADA: (4,1,1,4)

ROLEI 1D6 PARA O DESAFIO DA SEMANA (1), ROLEI 1D6 (3) E SOMEI COM O NÚMERO DE HERÓIS DESTA EDIÇÃO: 6/6 PA, SENDO VALOR TOTAL / VALOR ATUAL

SUPER HERÓIS – RPG EM QUADRINHOS

FICHA DE JOGO

PERSONAGENS

<p>SUPER HERÓI: TOD FAST</p> <p>SUPER PODER: S. VELOCIDADE ITENS DE AUXÍLIO: AJUDANTE S.GUARD PONTOS DE DESTINO:</p>	<p>SUPER HERÓI: GAIA</p> <p>SUPER PODER: C. ELEMENTOS ITENS DE AUXÍLIO: PARCEIRO SR PORR PONTOS DE DESTINO:</p>	<p>SUPER HERÓI: STRONHOLD</p> <p>SUPER PODER: S. RESISTÊNCIA ITENS DE AUXÍLIO: PARCEIRO MOÇA MA PONTOS DE DESTINO:</p>
<p>SUPER HERÓI:</p> <p>SUPER PODER: ITENS DE AUXÍLIO: PONTOS DE DESTINO:</p>	<p>SUPER HERÓI:</p> <p>SUPER PODER: ITENS DE AUXÍLIO: PONTOS DE DESTINO:</p>	<p>SUPER HERÓI:</p> <p>SUPER PODER: ITENS DE AUXÍLIO: PONTOS DE DESTINO:</p>

<p>LOCAL/SUB CATEGORIA: ESTAÇÃO DE PESQUISA NAS MONTANHAS</p>	<p>TOTAL DE PÁGINAS: 4 QUADRINHOS POR PÁGINA</p>			<p>DESAFIO DA SEMANA: 6 /6 PVS DEGUSTADOR</p>
	1º4	2º1	3º1	
	4º4	5º1	6º	

CENAS 1D6		
1 NADA ACONTECE	2 – 3 PERIGO!	
4 AUXÍLIO	5 EVENTO ALEATÓRIO	6 DESAFIO DA SEMANA

ITENS AUXÍLIO 1D6
1-2 ATAQUE COMBINADO
3-4 PARCEIRO OU AJUDANTE
5-6 EQUIPAMENTO

COMO SE TRATA DE PERSONAGENS NOVOS NA PRIMEIRA EDIÇÃO, VAMOS SEGUIR A REGRA DE APRESENTAÇÃO.

Página__capa__



NESTA REGRA VOCÊ GANHA À PRIMEIRA PÁGINA COMO CAPA PARA QUE CADA HERÓI TENHA UM QUADRINHO PARA LIMA BREVE APRESENTAÇÃO, SUA ORIGEM E PODER.

DE ACORDO COM AS ROLAGENS DA PREPARAÇÃO INVENTEI APENAS LIMA SIMPLES INTRODUÇÃO:

OS 3 HERÓIS ESTAVAM EM UM LABORATÓRIO PROTEGENDO CIENTISTAS QUE ESTAVAM PESQUISANDO A CURA PARA O CÂNCER. COMO SERIA LIMA REMÉDIO DIGERIDO (VIA ORAL) O EGÓISTA VILÃO "DEGLISTADOR" QUERIA SER O PRIMEIRO A PROVAR E ATRAPALHAR COM OS PLANOS DOS CIENTISTAS.

A PARTIR DA PÁGINA SEGUINTE É QUE COMEÇA A CONTAR DA 1ª PÁGINA COMO ESTÁ MARCADO NA FICHA DE JOGO.

NESTE CASO USEI CAIXAS DE TEXTO PARA NARRAR AS ROLAGENS, MAS FOI ALGO OPCIONAL. VOCÊ PODE SIMPLEMENTE FAZER OS DESENHOS E BALÕES DE DIÁLOGO.

CADA QUADRINHO FOI LIMA RESULTADO DA ROLAGEM "1D6 CENAS" E A FORMA QUE CADA HERÓI REAGIU NA SUA VEZ.

NA PÁGINA 1

RESULTADOS DE ROLAGENS DE AUXÍLIO, COMBATES COM SITUAÇÕES DE "PERIGO!" SITUAÇÕES EM QUE "NADA ACONTECE" E OS HERÓIS PUDEAM APENAS INTERAGIR NA CENA. CADA COMBATE COM O "PERIGO" QUE FOI BEM SUCESSADO RESULTAM EM PERDAS DE PA DO "DESAFIO DA SEMANA".

PÁGINA 2 & 3

COMO FORAM SORTEADO APENAS 1 QUADRINHO EM CADA E CADA LIMA DELES FOI LIMA RESULTADO DE "AUXÍLIO" INVENTEI QUE MAIS HERÓIS SOLIBERAM DA AMEAÇA E VIERAM AJUDAR O GRUPO INICIAL.



Página 2



Página 3



Página 4



PÁGINA 4 JÁ TIVEMOS MAIS AÇÃO.

FOI SORTEADO UM EVENTO QUE NO CASO ME DEU LIMA PÁGINA EXTRA DE BÔNUS.

NA FICHA VOCÊ DEVE TER OBSERVADO QUE ESTÁ MARCADO "5º 1" NA ABA "TOTAL DE QUADRINHOS POR PÁGINA". EM SEGUIDA UM NOVO AUXÍLIO NO QUAL TERIA UM ATAQUE COMBINADO. STRONGHOLD COMBINA COM GAIA UM ATAQUE PODEROSO.

A CADA ATUALIZAÇÃO DE AUXÍLIO FOI MARCANDO NA FICHA DE JOGO NO CABEÇALHO.

Página 3



STRONGHOL BRILHOU NA CENA E POR SORTE O DESAFIO DA SEMANA, O DEGUSTADOR APARECE. OS HERÓIS FRACASSARAM CONTRA A INVESTIDA DO “DESAFIO DA SEMANA” (SAIU 2). PORÉM, COMO TÍNHAMOS UM AUXÍLIO APENAS O AUXÍLIO FOI FERIDO.

POR SORTE, COMO HAVÍAMOS INFLIGIDO DANO NO “DESAFIO DA SEMANA” VENCENDO SEUS CAPANGAS NO “PERIGO” E AGORA UM COMBO DE AUXÍLIO E ATAQUE COMUM, NO ÚLTIMO QUADRINHO CONSEGUIMOS ZERAR OS PONTOS DE AMEAÇA DO “DESAFIO DA SEMANA”.

LOGO O TIME DE HERÓIS VENCEU O JOGO NESTA EDIÇÃO.

CADA UM DELES NA PRÓXIMA EDIÇÃO TERÁ +1 PONTO DE FAÇANHA.

ESTA AVENTURA DE EXEMPLO GASTEI UM CERTO TEMPO PARA DESENHAR.

COMO CITADO ANTERIORMENTE NÃO DEIXE QUE ISSO LIMITE SEU INTERESSE EM JOGAR. TALVEZ VOCÊ NÃO QUEIRA, NÃO GOSTE OU NÃO QUER DESENHAR. AO INVÉS DE DESENHAR, ESCREVA TEXTOS. FAÇA COMO UM STORIE BOARD.

ATÉ PORQUE, AS JOGADAS, RESULTADOS NOS

DADOS E STORIEBOARD (ESCREVER SÓ OS TEXTOS NOS QUADRINHOS) DESTE MESMO JOGO DEMORARAM POUCOS SEGUNDOS.

TABELAS

A SEGUIR, AS TABELAS DO JOGO PARA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS, GERAR LOCAIS, SUBCATEGORIAS, DESAFIOS DA SEMANA E PAGINAS JÁ COM OS QUADRINHOS DESENHO DOS QUADRINHOS SEPARADOS. VOCÊ PODE XEROCAR E REUTILIZAR SEMPRE.

TABELAS

3D6 SUPER PODERES

3 SUPER FORÇA
4 SUPER VELOCIDADE
5 PODER MENTAL
6 VOAR
7 RAIDOS PELAS MÃOS
8 SUPER RESISTÊNCIA
9 REGENERAÇÃO
10 MULTIPLICAR-SE
11 CONTROLAR ALGUM ELEMENTO
12 SUPER INTELIGÊNCIA
13 MUTAÇÃO GENÉTICA
14 HIPNOSE
15 SE TRANSFORMAR EM ANIMAL
16 CORPO DE BORRACHA
17 PODER DE ALGUM DELUS
18 USAR ARMA ÚNICA

FICHA DE HERÓIS

SUPER HERÓI: SUPER PODER: ITENS DE AUXILIO: PONTOS DE DESTINO:	SUPER HERÓI: SUPER PODER: ITENS DE AUXILIO: PONTOS DE DESTINO:
SUPER HERÓI: SUPER PODER: ITENS DE AUXILIO: PONTOS DE DESTINO:	SUPER HERÓI: SUPER PODER: ITENS DE AUXILIO: PONTOS DE DESTINO:
SUPER HERÓI: SUPER PODER: ITENS DE AUXILIO: PONTOS DE DESTINO:	SUPER HERÓI: SUPER PODER: ITENS DE AUXILIO: PONTOS DE DESTINO:

LOCAL 1D6

SUBCATEGORIAS 1D6

1 CIDADE	2 IMEDIAÇÕES DA CIDADE	3 PERIFERIA DA CIDADE
1 ESTAÇÃO DO METRÔ 2 EDIFÍCIO DE ESCRITÓRIO 3 REDE DE ESGOTOS 4 SHOPPING 5 LABORATÓRIO ESPACIAL 6 BAIRRO PERIGOSO	1 UNIVERSIDADE OU ESCOLA 2 HOSPITAL 3 CEMITÉRIO 4 PARQUE DE DIVERSÕES 5 CONSTRUÇÃO 6 BAIRRO MISERÁVEL	1 MANSÃO DE UM MILIONÁRIO 2 BAIRRO PERIGOSO 3 PORTO 4 FABRICA ABANDONADA 5 CONJUNTO DE CASAS 6 FABRICA ATIVA
4 FORA DA CIDADE	5 LUGARES SELVAGENS	6 LUGARES INUSITADOS
1 RODOVIA 2 FAZENDA 3 MOTEL BEIRA DE ESTRADA 4 CASA NO CAMPO 5 COLÔNIA DE FÉRIAS 6 HOTEL NAS MONTANHAS	1 RESERVA NATURAL 2 FLORESTA Densa 3 ILHA TROPICAL 4 RUÍNAS DESCONHECIDAS 5 PRAIA DESERTA 6 REDE DE ESCAVAÇÕES	1 CRUZEIRO EM ALTO MAR 2 BASE MILITAR 3 ESTAÇÃO DE PESQUISA ISOLADA 4 SUBMARINO NUCLEAR 5 NAVE ESPACIAL 6 VIAGEM DE TREM

DESAFIO DA SEMANA

1 UM ÚNICO VILÃO	2 UMA CRIATURA	3 UM GRUPO DE INDIVÍDUOS
4 HORDA DE CRIATURAS	5 UM FENÔMENO	6 ENTIDADE

EVENTOS

1D6 RESULTADO = 1

1	É O "DESAFIO DA SEMANA" DISFARÇADO! USE A REGRA DO "PERIGO".
2	LIM OUTRO HERÓI ESTÁ NA CENA E PODE AJUDAR O GRUPO 1X NA PRÓXIMA CENA DE "PERIGO" OU "DESAFIO DA SEMANA".
3	MAIS AÇÕES ACONTECEM NESTE QUADRINHO, ROLE NOVAMENTE A TABELA "1D6 CENAS" E ACRESCENTE NESTE QUADRINHO.
4	ASSALTO AO BANCO NO MESMO DIA. PULE PARA O PRÓXIMO QUADRINHO E USE SEUS PODERES OU AUXÍLIO PARA SOLUCIONAR ESTE CRIME ISOLADO. (NÃO CONTA PARA OS PA DO DESAFIO DA SEMANA).
5	RAPTARAM LIM REFÊM, GASTE LIM QUADRINHO A MAIS PARA IR ATÉ A CENA E COM O SUPER PODER RESOLVA ESTA CENA.
6	IDENTIDADE SECRETA, USE ESSE QUADRINHO PARA SE PARECER UMA PESSOA NORMAL.

1D6 RESULTADO = 2

1	EDIÇÃO CANCELADA! REFAÇA O JOGO, SÓ MANTENHA OS HERÓIS.
2	LIM HERÓI ESTA NA PISTA DO "DESAFIO DA SEMANA" DESENHE ESTA CENA E USE A REGRA DO "PERIGO"
3	LIM DOS PERSONAGEM CHATOS VEIO ENCHER O SACO.
4	LIM AUXÍLIO DE ÚLTIMA HORA. ROLE NOVAMENTE LIM HEM DA TABELA DE AUXÍLIO.
5	LIM DOS SEUS ALIADOS ESTÁ PRESSIONADA E QUIER REVELAR A IDENTIDADE SECRETA. USE ESSE QUADRINHO PARA EVITAR.
6	VOCÊ DESCOBRE QUEM É O CULPADO! USE A REGRA DO "DESAFIO" 2X SEGUIDAS PARA LIM CONFRONTO.

1D6 RESULTADO = 3

1	ENCONTRAMOS LIM HERÓI QUE SE JUNTA A CAUSA, ACRESCENTE LIM PERSONAGEM EXTRA NA EDIÇÃO (CRIE LIM NOVO).
2	REVIRAVOLTA NA TRAMA! O "DESAFIO DA SEMANA" SE REVELA SER OUTRO TIPO DE "DESAFIO DA SEMANA". ROLE DE NOVO NA TABELA "DESAFIO" E OS NOVOS PA DELE.
3	O "DESAFIO DA SEMANA" É MAIS FORTE QUE O ESPERADO. ADICIONE +3 PA AO "DESAFIO DA SEMANA"
4	O "DESAFIO DA SEMANA" É MAIS FRACO QUE IMAGINAM SUBTRAIA -3 PA DELE.
5	SEU HERÓI QUIER MOSTRAR PARA O MUNDO PENSA EM MUDAR DE LADO. GASTE ESTE QUADRINHO PARA DESENHA-LO PENSATIVO.
6	ALGUÉM INESPERADO LHE ENTREGA LIM "HEM DE AUXÍLIO". SORTEIE LIM NA TABELA.

1D6 RESULTADO = 4

1	LIMA "HORDA DE CRIATURAS" INVADEM O LOCAL. ADICIONE MAIS ESTE "DESAFIO DA SEMANA" E SELIS PA. SAINDO PAR SERÁ O PRIMEIRO "DESAFIO SORTEADO" E SAINDO IMPAR SERÁ ESTE ATUAL.
2	EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO! ACRESCENTE + 1 PÁGINA COM +1D6 QUADRINHOS
3	SUA CAUSA COMOVEU A POPULAÇÃO. CADA HERÓI AGORA CONTA COM 1 AUXILIO: PARCEIRO.
4	REFORÇOS NÃO CHEGAM QUANDO SE ESPERA. LISE ESSE QUADRINHO PARA DESENHAR ISSO.
5	É LIMA FRAUDE! TUDO MENTIRA! É LIMA CILADA E SELI GRUPO PRECISA IR PARA UM OUTRO LOCAL; SORTEIE UM NOVO LOCAL E SUB CATEGORIA E CONTINUE O JOGO.
6	É LIMA ARMADILHA! O "PERIGOS" SURGEM NOS PRÓXIMO 2 QUADRINHOS!

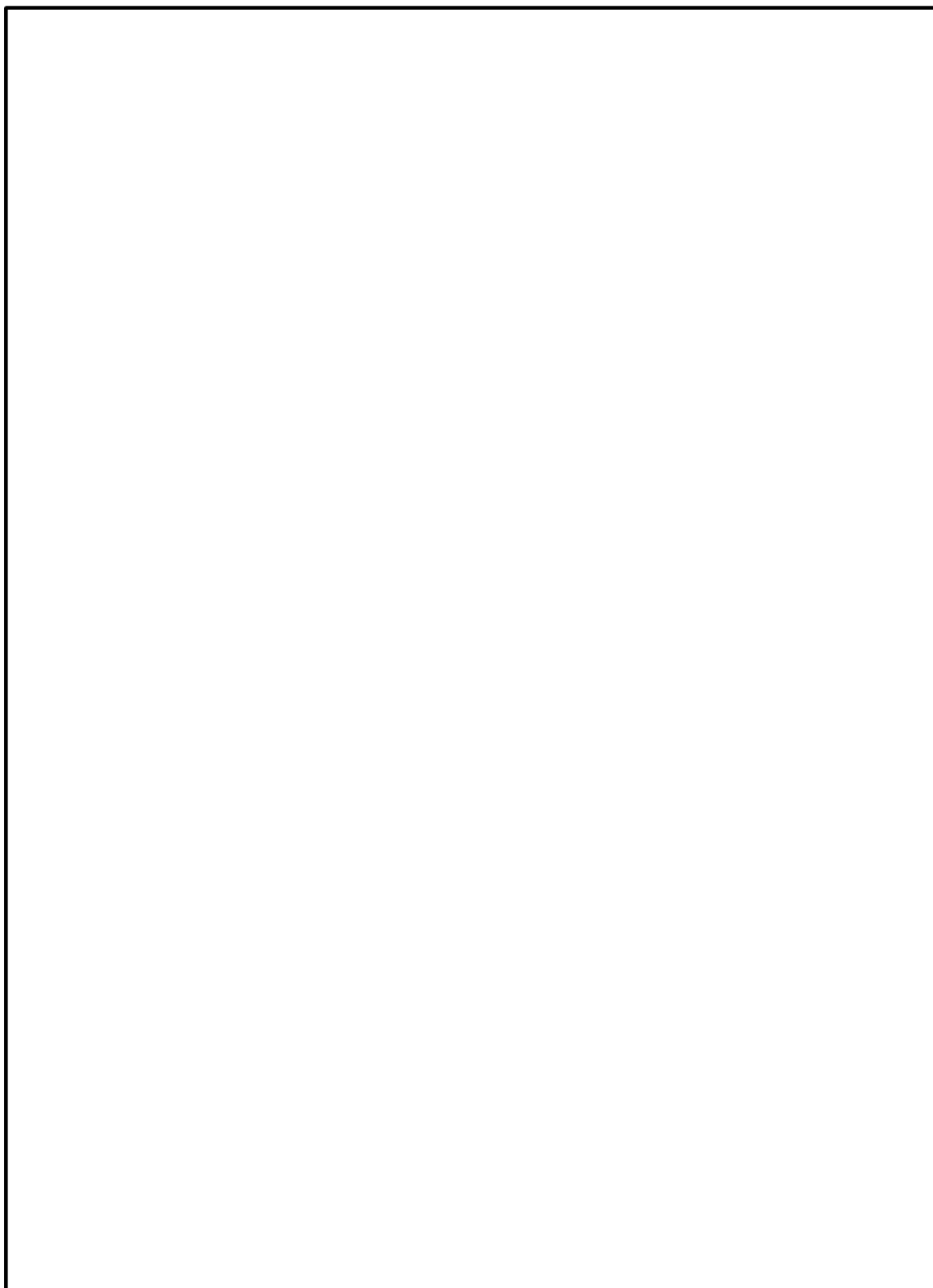
1D6 RESULTADO = 5

1	LIM CIENTISTA PROJETOUM UM EQUIPAMENTO PARA SEU HERÓI. GANHA AUXILIO: EQUIPAMENTO.
2	LIM NOVO HERÓI QUIER SE JUNTAR AO GRUPO, MAS ELE VAI GASTAR 3 QUADRINHOS. 1 PARA SUA ORIGEM, 1 PARA USAR O PODER E 1 PARA SE JUNTAR AO GRUPO. DESENHEM CADA QUADRINHO DESTES. OU VOCÊ PODE IGNORAR-LO E FAZER SÓ +1 QUADRINHO O DISPENSANDO.
3	DEVIDO À EMINENTE PERIGO SELI GRUPO É FORÇADO A DEIXAR ESTA ROTA DE ONDE PAROU E RE-ROLAR +1D6 PAGINAS E +1D6 QUADRINHOS EM CADA.
4	EDIÇÃO ENXUPECÇÃO DE LINGUIÇA. REPITA AS 3 CENAS ANTERIORES NOS 3 QUADRINHOS SEGUIDOS.
5	ESTÃO CANCELANDO A EDIÇÃO. PERCA A ÚLTIMA PÁGINA.
6	ALGUÉM INESPERADO ENTRA PARA SER SEU PARCEIRO.

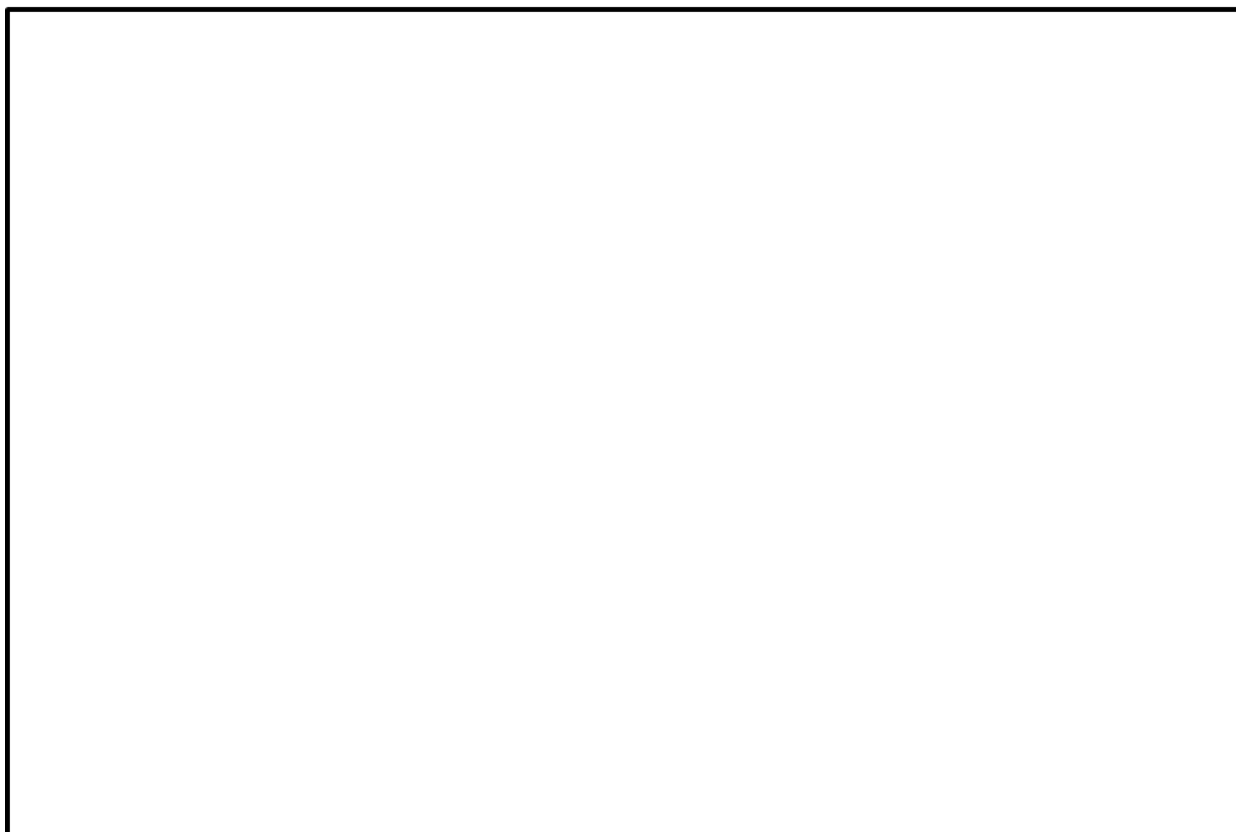
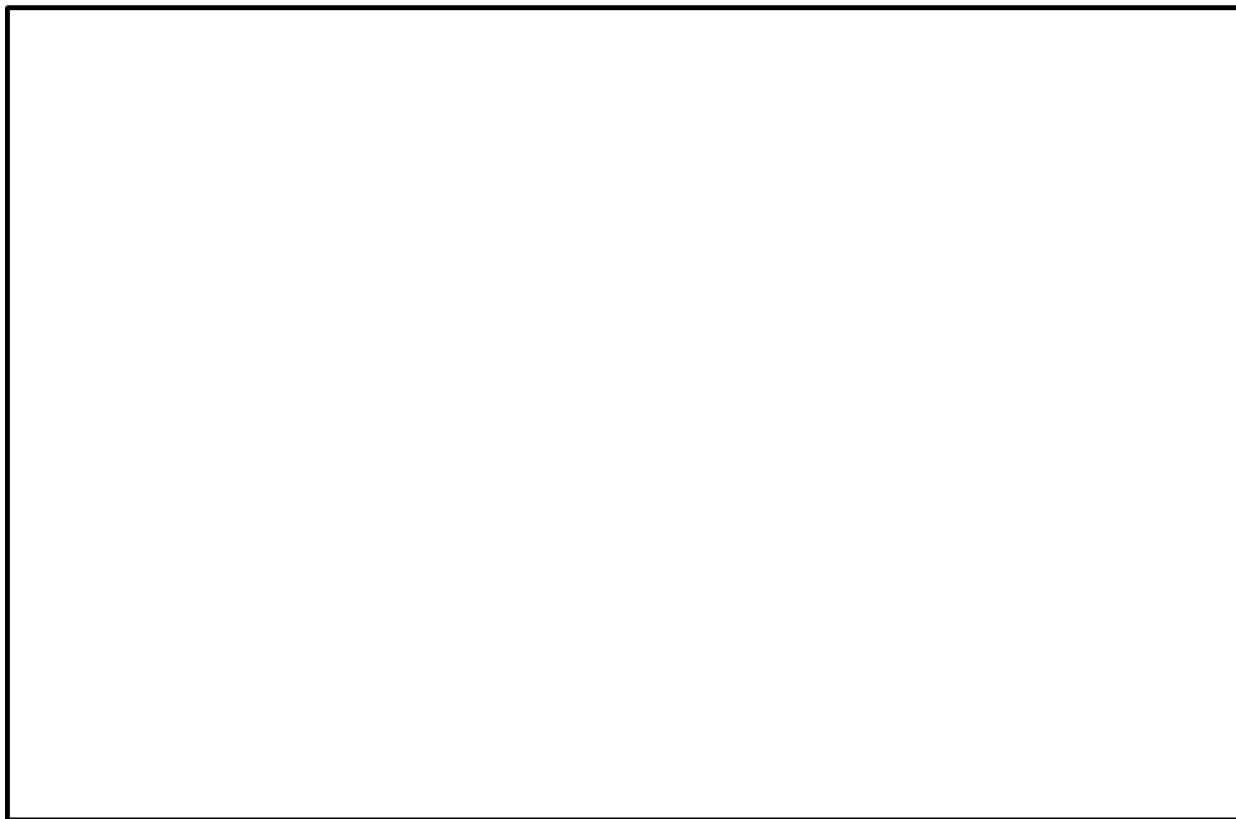
1D6 RESULTADO = 6

1	O ITEM DE ALGUM HERÓI ESTRAGA. SE TIVER MAIS DE UM ESCOLHA QUAL.
2	LIM ALIADO DESISTE DE AJUDAR. (PERDE 1 ITEM DE AUXILIO)
3	ESSE LOCAL É MAIOR QUE O ESPERADO! HÁ MUITAS PASSAGENS SECRETAS, GANHE +2 PÁGINAS E ROLE 1D6 PARA A QUANTIDADE DE QUADRINHO EM CADA.
4	O "DESAFIO DA SEMANA" SE REVELA UM HERÓI DO GRUPO, AO SAIR "2-3 PERIGO" NAS PRÓXIMAS RODADAS ELE VAI SE REVELAR UM ALIADO DO "DESAFIO DA SEMANA" E SE JUNTARÁ A ELE.
5	DESCOBRIRAM A FRAQUEZA DO SEU HERÓI. CAIU NOCALTEADO.
6	ALGUÉM DO GRUPO QUIER SAIR. PERCA 1 SUPER HERÓI. E SE FOR SEU ÚNICO HERÓIS ELE DESISTE E A EDIÇÃO TERMINA DE FORMA TRÁGICA.

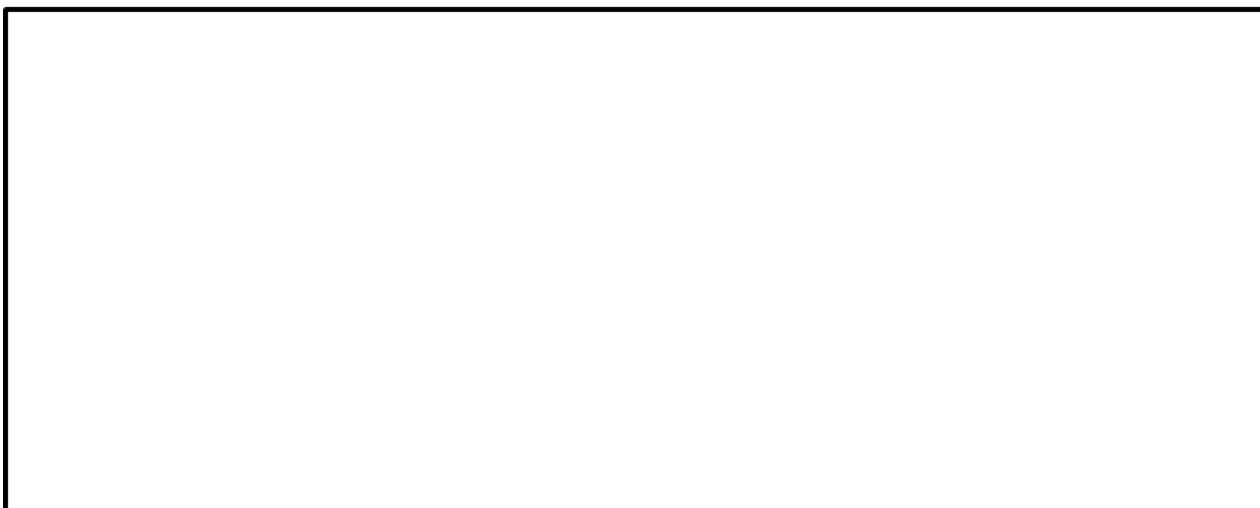
Página _____



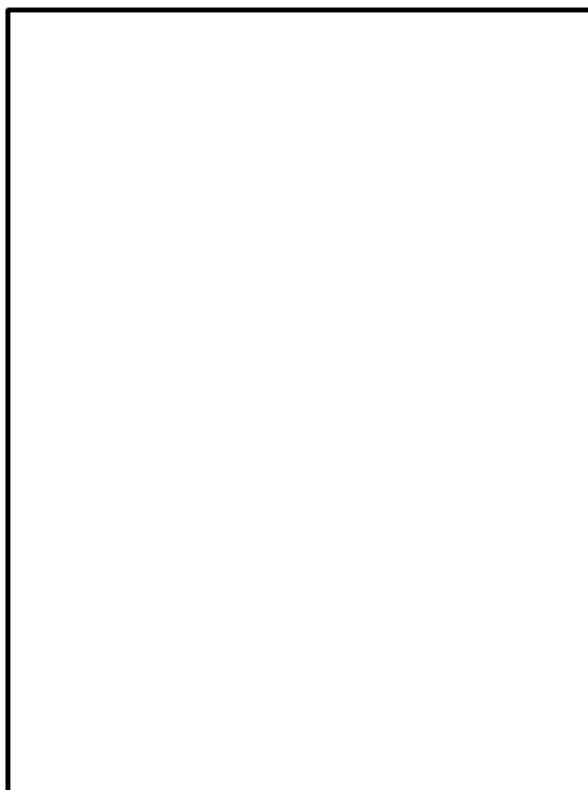
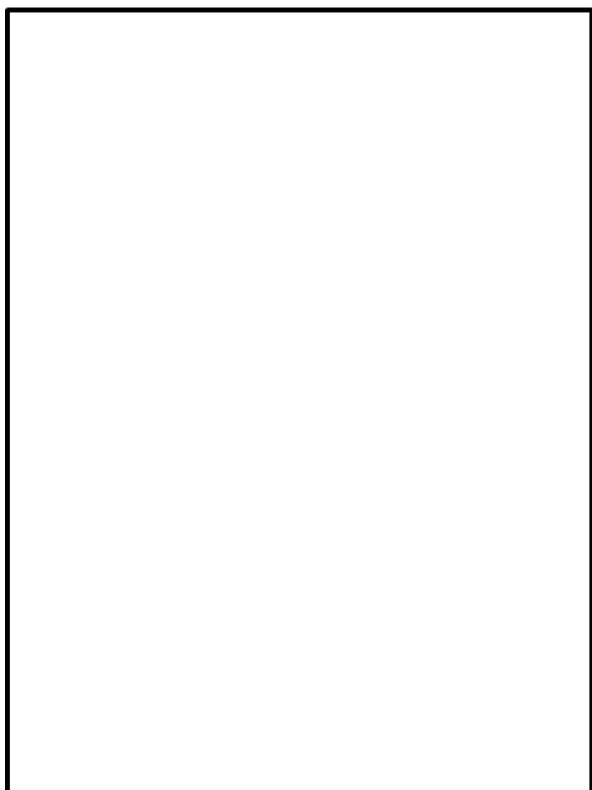
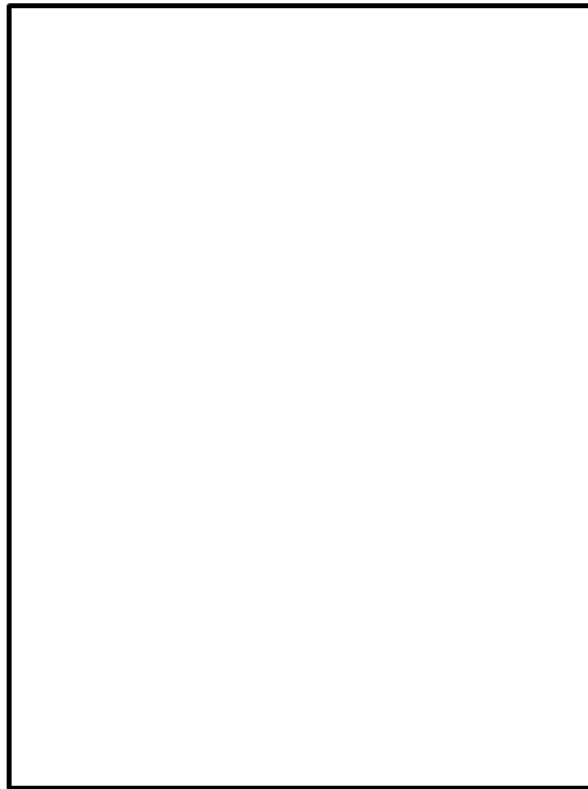
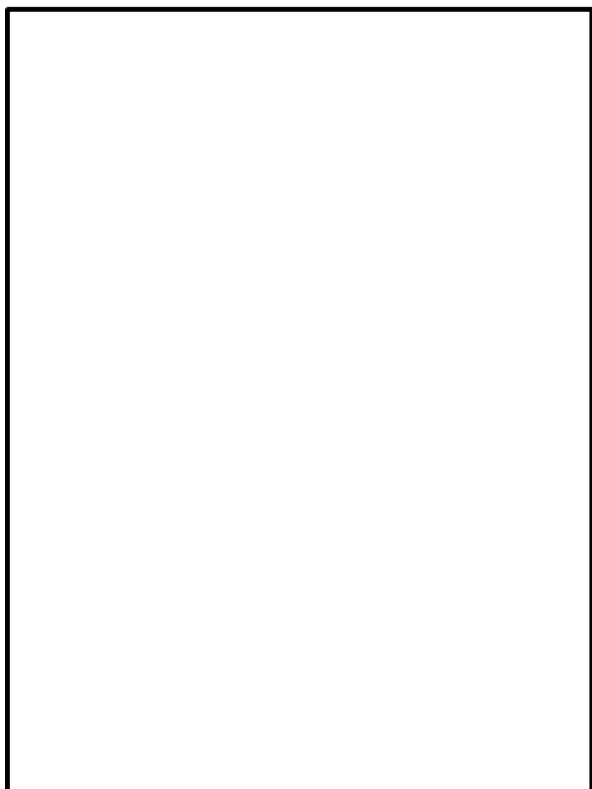
Página _____



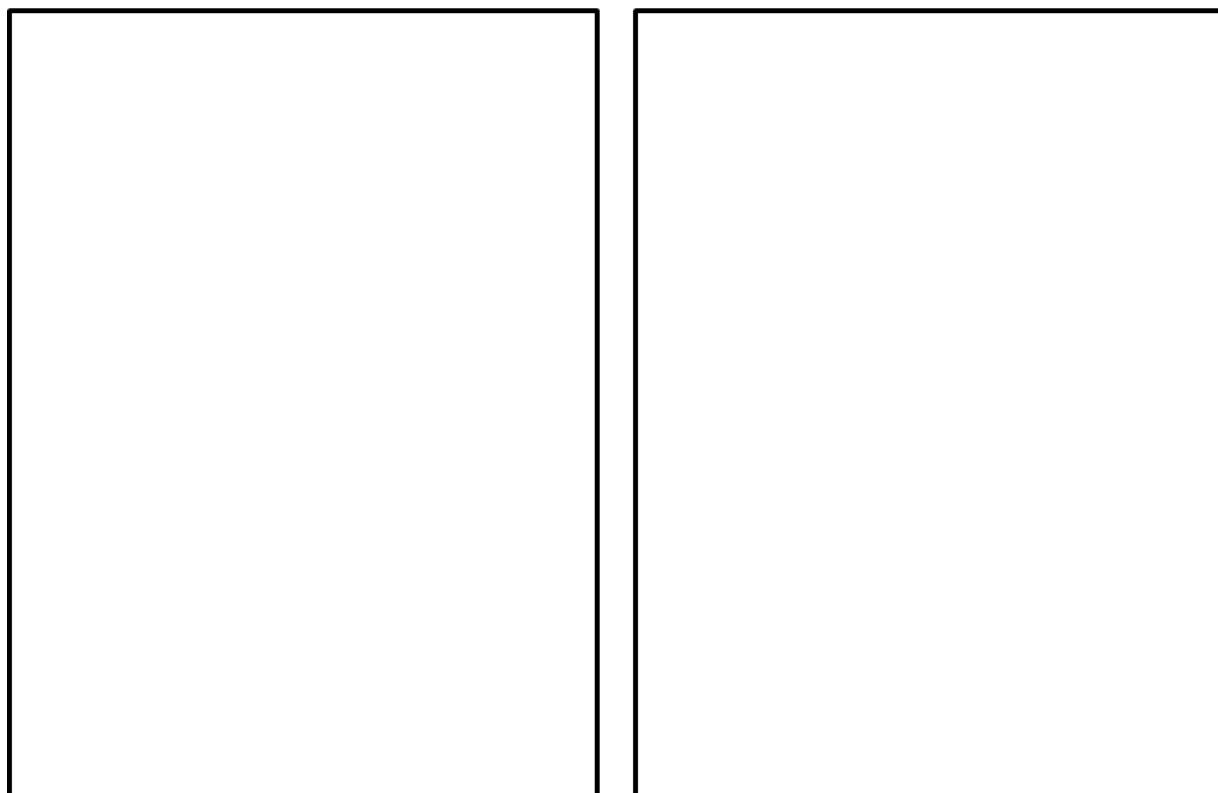
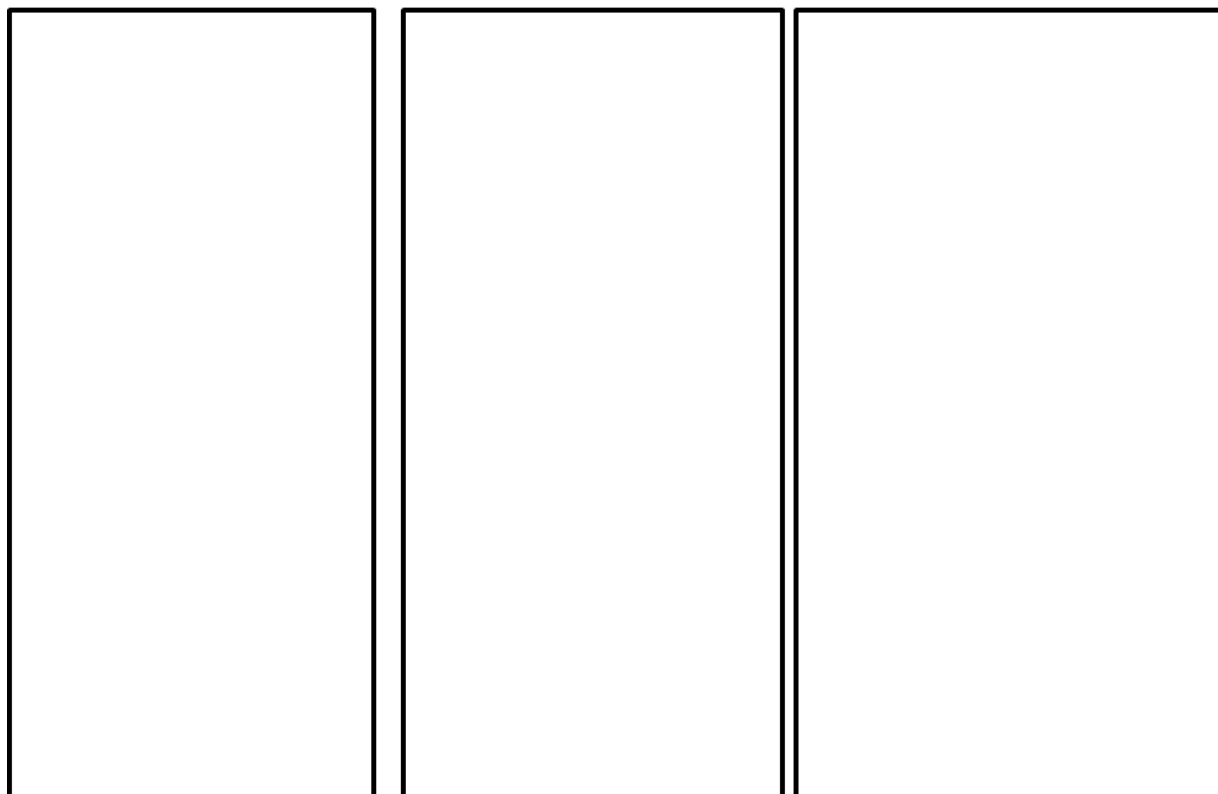
Página _____



Página _____



Página _____



Página _____

