

# Heróis de Guerra ALPHA



Suplemento para



Rodrigo "Mataro" Lima da Silva



**Criação Sistema 3D&T Alpha:**  
Marcelo Cassaro

**Criação:** Mataro

**Diagramação:** Mataro

**Suplemento criado para ser usado em conjunto com o Manual 3D&T Alpha.**

## **Como jogar?**

Para usar as regras desta adaptação você precisa possuir o Manual 3D&T Alpha, (ou versões anteriores).

Ele pode ser encontrado em bancas loja e livrarias especializadas em RPG, ou por pedindo diretamente a Jambô Editora (<http://www.jamboeditora.com.br/>).

## **Direitos Autorais**

**Este Material foi criado com base no 3D&T Segunda Guerra de autoria de Ivan Piro e no Suplemento Cães de Guerra da Daemon Editora.**

**Adaptação das regras para 3D&T Alpha foram feitas por Rodrigo "Mataro" Lima da Silva.**



**Site de Referência**  
<http://nonplusrpg.blogspot.com/>

**Contato**  
[nonplusrpg@hotmail.com](mailto:nonplusrpg@hotmail.com)

# Introdução

*“O exército não deve ser mais do que o braço da nação, nunca a cabeça.”*

## O QUE É RPG?

Role Playing Game, Jogo de Interpretação de papéis, ou simplesmente Jogo de Interpretação, é uma forma de entretenimento onde cada participante deve interpretar um personagem, contribuindo para a criação de uma Aventura (História que é contada pelo mestre do jogo junto com os jogadores).

RPG é uma Brincadeira de contar histórias, ou melhor, uma brincadeira de criar histórias na medida em que são contadas. É diferente de tudo que se ve por aí pois as pessoas estão acostumadas em formas de entretenimento que são passivas, ou seja o público não toma parte do desenvolvimeto da trama, apenas assiste o seu desenrolar.

## COMO FUNCIONA?

Você e seus amigos irão contar uns aos outros histórias fantásticas, que serão a criação de todos, com a contribuição da imaginação de cada um.

Imaginação é o único pré-requisito para se jogar RPG, e uma vez que todos os seres humanos tem a capacidade, ou ainda, a necessidade de soltar a imaginação, esse é um dos mais divertidos dos passatempos.

## REGRAS

É claro que RPG assim como qualquer outra atividade coletiva, possui regras a serem obedecidas, que tem como o principal objetivo determinar os limites das ações de cada personagem que o jogador estiver interpretando, visando a diversão do grupo.

Como exemplo de sistemas de regras podemos indicar o Manual 3D&T Alpha.

## O QUE É 3D&T

Defensores de Tóquio 3ª Edição é principalmente um jogo de heróis poderosos. Ele se baseia em videogames e anime (desenhos animados japoneses). É um jogo

de armas mágicas, armaduras robóticas, monstros que devoram prédios, torneios que decidem o destino de mundos, e artistas marciais que disparam energia pelas mãos.

Dentro deste limite, 3D&T também pode ter gêneros. Fantasia medieval (como em Guerreiras Mágicas de Rayearth, Records of Lodoss War, Slayers...), torneios de artes marciais (Street Fighters, Mortal Kombat, Dragon Ball...), ficção científica (Aliens vs. Predator, Megaman, Macross...), horror (Darkstalkers...) e até humor (Pokémon, Ranma ½...).

Alguns jogos buscam aproximar suas regras da realidade o máximo possível. 3D&T não. Aqui, o mais importante é que você pode lançar bolas de fogo, destruir uma parede com uma rajada de neve, ou nocautear um vilão batendo nele com uma toalha energizada - e não precisa ter explicações para isso. Não é para ser lógico ou realista. É para ser épico, veloz, cósmico, alucinante... tudo aquilo que os games e anime são.

## O Porquê do Heróis de Guerra

De acordo com os seus criadores, 3D&T foi feito para nunca precisar de uma lista de armas, essa era a proposta inicial do sistema, mas não é bem assim que alguns fãs do sistema pensam, nós queremos armas para personalizar os nossos personagens e torna-los mortais por isso fizemos esse suplemento.

O Objetivo desse suplemento de 3D&T Alpha sobre Guerras não é vangloriar ou incentivar as pessoas a conflitos como esse, mas sim homenagerar a todos que defenderam o seu país em todos os tipos de conflitos armados, e muitas vezes pessoas extraordinárias perderam a vida por algum motivo fútil ou algum capricho de alguém com algum “Título na Sociedade”. Façamos guerra somente em jogos como esse, porque na vida real, ja existe muitas atrocidades no mundo.

Abraço a todos! Rodrigo “Mataro” Lima da Silva, ex-sodado da Reserva da República Federativa do Brasil.

# Características

*“Que nossas batalhas sejam homenagens aos que vieram antes de nós; e sirvam de inspiração aos que vierem depois de nós”..*

**Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo.** Essas cinco características são medidas por números, que formam a base fundamental de um personagem de 3D&T. São seus atributos básicos.

As características dizem o que seu herói é capaz de fazer. Grande Força permite levantar mais peso e causar mais dano com socos e chutes. Habilidade maior melhora suas chances de acertar um golpe. E com uma Resistência alta você tem mais chance de sobreviver aos ferimentos, bem como mais energia para lançar magia.

Cada característica tem um valor que vai de 0 a 5. Um valor 0 significa que aquela característica é “normal” para um ser humano — quase todas as pessoas do mundo têm 0 em suas características. Valores acima de 0 são dignos de grandes aventureiros, heróis poderosos ou criaturas desumanas.

Durante a construção, cada ponto de personagem compra um ponto de característica.

Acima de 5. Personagens jogadores recém-criados nunca podem ter características acima de 5. Mais tarde, com Pontos de Experiência, você pode comprar valores maiores. Veja o capítulo “Escalas de Poder”.

## FORÇA

Força é sua capacidade de levantar peso, empurrar e puxar coisas, e causar dano com socos, chutes e golpes com armas. Quanto maior sua Força, maior do dano que você provoca em combate corporal — ou seja, ataques contra alvos que estejam ao alcance de suas mãos ou pés. A Força será somada à sua Habilidade para determinar sua Força de Ataque quando você luta corpo-a-corpo.

	Força	Habilidade	Resistência	Armadura	Poder de Fogo
0	Muito Fraco pode Carregar 15Kg	Você é Muito desastrado	Você é Muito frábil, como uma criança, 1 PV e 1 PM	Proteção ne- nhuma	Não pode fazer ataques à longa distância.
1	Fraco, você pode carregar 30Kg	Você é um pouco desas- trado	Você tem uma boa saúde. 5 PVs e PMs	Você tem uma boa proteção	Arma Leve: Equivale a um revólver, pistola. submetralha- dora
2	Médio, você pode carregar 60Kg	Você é uma pessoa Normal	Você tem uma saúde perfeita. 10 PVs e PMs	Colete a prova de Balas	Arma Média: Escopeta, Fuzil de Assalto
3	Bom, você pode carregar 120Kg	A agilidade e velocidade de um ginasta olímpico	Você sobrevi- ve à ferimentos mortais 15 PVs e PMs	Armadura Pesada	Arma Pesada: Rifle de Preci- são, Metralha- dora Pesada.
4	Ótimo, você pode carregar 240Kg	Você pode fa- zer malabarismos de olhos vendados	Você leva horas para cair. 20 PVs e PMs	Armadua Ro- bótica	Arma Pesada: Bazuca, Bateria antiaérea
5	Extraordinário, você pode car- regar 480 Kg	Você é difícil de vencer em combate; rara- mente falha	É muito difícil derrubar você 25 PVs e PMs	Carro Blindado	Arma Pesada: Missil Antitan- que.



Um personagem também pode usar sua Força para fazer coisas que envolvem grande força física, como derrubar portas, empurrar carros, carregar peso...

Muitas vezes, contudo, a Força não significa exatamente força bruta — e sim o dano que você (ou suas armas) provocam. Então, é possível que um gigante truculento tenha Força 3 e uma garotinha ninja com armas muito afiadas tenha Força 4. E caso precise fazer coisas como levantar um caminhão, que exige força bruta, essa mesma garotinha ninja pode “simular” força bruta com manobras e golpes de suas armas (digamos que ela usa a espada e aplica um golpe contra o caminhão para tirá-lo do lugar).

A fonte de sua Força pode ser qualquer coisa: seus próprios músculos, um braço biônico, um anel mágico, um tentáculo que emerge do chão sempre que você precisa... deixe a imaginação rolar!

### **Carga Máxima**

É o quanto o seu personagem consegue erguer acima da cabeça, sem pausas, sem apoiar o peso no corpo e manter por alguns segundos como os halterofilistas. Para calcular a Carga Máxima do seu personagem multiplique a sua Força por 2 (Fx2).

Testes para Esforço Extra: Para cada turno extra que o personagem tentar erguer o seu peso máximo deve-se executar um teste de F com um redutor de -1 cumulativo, mantendo-se a mesma CD (Classe de dificuldade Veja adiante).

### **Arrastar**

Para determinar quanto peso o seu personagem é capaz de empurrar ou Arrastar ou Puxar multiplique por 5 o peso que o personagem pode carregar, e um turno após o primeiro deve ser realizado um teste de F com um redutor de -1 cumulativo, mantendo-se a mesma CD (Classe de dificuldade Veja adiante).



## **HABILIDADE**

A mais importante das características — não recomendamos que nenhum personagem jogador tenha menos de 2 pontos nela. Habilidade corresponde à agilidade, velocidade, equilíbrio.

Você usa a Habilidade para atos impressionantes, corajosos e sobre-humanos, como lutar, saltar de prédios, agarrar helicópteros em pleno ar e coisas assim. Um personagem com Habilidade 0 é uma pessoa comum sedentária, sem nenhum treinamento atlético ou em combate: para ele, é muito difícil (ou mesmo impossível) lutar ou realizar grandes façanhas atléticas.

A Habilidade é somada à Força para descobrir a Força de Ataque em ataques corporais, ou somada a Concentração para ataques à distância. A Habilidade também é somada à Resistência para calcular sua Força de Defesa.

## **RESISTÊNCIA**

Esta é a constituição, o vigor físico do personagem. Quanto maior sua Resistência, mais ferimentos você pode sofrer antes de morrer. Uma Resistência elevada também ajuda um personagem a tolerar venenos, doenças e outros agentes nocivos à saúde.

Embora esteja mais ligada à vitalidade do corpo, a Resistência também mede sua determinação, força de vontade e poder mental. Quando o personagem é alvo de uma magia ou poder psíquico, ter uma alta Resistência reduz suas chances de sofrer um efeito nocivo: quanto mais alta a Resistência, mais difícil será afetá-lo com magia ou outro poder sobrenatural. A Resistência também determina seus Pontos de Vida e Pontos de Magia.

Resistências também serve para calcular os Pontos de Vida Rx5 PVs.

# ARMADURA

Esta Característica representa a proteção corporal do personagem. Apesar do nome, não precisa ser uma "armadura" no sentido literal; pode ser seu próprio couro ou carapaça, um escudo, campo de força, ou apenas habilidade de bloqueio. Quando um personagem recebe um ataque, ele soma sua Habilidade à Armadura para determinar sua Força de Defesa. Em certos casos, caso esteja surpreso ou incapaz de se mover, apenas a Armadura será válida para sua FD.

# PODER DE FOGO

Quando o alvo está além do alcance dos socos e chutes, o personagem só pode contar com ataques à distância. Essa capacidade é representada pelo Poder de Fogo. Como acontece com a Força, o PdF será somado à sua Habilidade para determinar sua Força de Ataque quando você faz um ataque à distância.

Aqui nesse suplemento Heróis de Guerra o seu Poder de Fogo será determinado pelas armas que o personagem possui, e a capacidade de usar tais armas depende das perícias que o personagem tem. por exemplo para usar um rifle o personagem deve ter as perícias Armas de Fogo Médias, (mas para ter Armas de Fogo Médias o Personagem tem



de ter como pré-requisito, Armas de Fogo Leves).

**Limite de Munição:** O Limite de munição de um personagem depende da quantidade de munição que a sua arma pode atirar, cada arma tem uma quantidade pré-determinada.

**Alcance:** Alcance dos ataques com PdF tem um número pré-determinado na descrição de cada arma.

**Usando Armas:** Como já foi dito para um personagem conseguir usar uma arma corretamente ele precisa ter perícias (ou especializações) específicas para isso, com as perícias específicas o personagem se une a sua arma como se os dois tivessem a Vantagem Parceiro, prevalecendo as características maiores de cada um, por exemplo mesmo que um personagem tenha PdF5 e usar um Revolver PdF1 o seu PdF será 5, igualmente de um personagem tiver PdF1 e usar um Bazuca PdF 5 seu PdF será 5, se o personagem não tiver munição ou não souber usar alguma arma, o personagem não poderá atacar com o seu PdF.



# Vantagens & Desvantagens

*“Na paz, prepara-te para a guerra. Na guerra, prepara-te para a paz.”*

Vantagens são poderes extras que um personagem pode ter. Elas não são obrigatórias: um personagem de 3D&T pode ser construído sem qualquer vantagem, e mesmo assim funcionar perfeitamente no jogo. Contudo, um jogador raramente resiste à oportunidade de dar a seu herói pelo menos duas ou três delas...

Enquanto as vantagens são qualidades e poderes extras que um personagem tem, as desvantagens atrapalham sua vida. “E por que eu ia querer algo assim?” você pergunta. Primeiro, porque não existem heróis perfeitos ou sem problemas — segundo porque ninguém é perfeito.

## VANTAGENS RECOMENDADAS

Aliado, Aparência Inofensiva, Arena, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Boa Fama, Energia Extra, Hierarquia Militar (ver abaixo), Parceiro, Patrono, Poder Oculto, PVs e PMs Extras, Sentidos Especiais, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo.

## DESVANTAGENS RECOMENDADAS

Assombrado, Bateria, Código de Honra (exceto as Leis de Asimov), Devoção, Fúria, Inculto, Inimigo, Insano, Má Fama, Monstruoso, Munição Limitada, Ponto Fraco, Protegido Indefeso.

## NOVA VANTAGEM

### Hierarquia Militar (1 Ponto)

Hierarquia Militar funciona como Patrono mas diferente, você a compra a Hierarquia Militar e ganha todos os benefícios da vantagem Patrono, mas você pode subir nessa hierarquia com o passar do tempo tendo autoridade sobre os níveis inferiores ao seu.

Reflete sua posição numa organização militar é como se fosse um código de honra só que você deve seguir as decisões dos superiores a você na hierarquia e os de nível inferior devem seguir as suas ordens. Cada nível lhe dá autoridade sobre os níveis inferiores - independente da capacidade pessoal. Um personagem que compre essa vantagem iniciará sempre no nível 0 (soldado).

Nível	Cargo no Exército	Nível	Cargo no Exército
0	Soldado	10	2º Tenente
1	Taifeiro de 2º Classe	11	1º Tenente
2	Taifeiro de 1º Classe	12	Capitão
3	Taifeiro Mor	13	Major
4	Cabo	14	Tenente Coronel
5	3º Sargento	15	Coronel
6	2º Sargento	16	General de Brigada
7	1º Sargento	17	General de Divisão
8	Subtenente	18	General de Exército
9	Aspirante a Oficial		



Vantagens e Desvantagens e perícias na hierarquia Militar, algumas concedem ou diminuem o nível hierárquico de um personagem, vejam elas abaixo:

**Boa Fama:** concede mais 2 pontos na hierarquia militar do personagem.

**Genialidade:** concede mais 1 ponto de hierarquia militar.

**Mentor:** concede mais 1 ponto de hierarquia militar.

**Tiro Carregável:** concede mais 1 ponto de hierarquia militar.

**Tiro Múltiplo:** concede mais 1 ponto de hierarquia militar

**Códigos de honra:** algum personagem com código de honra (não importe a quantidade de códigos), ganha mais 1 ponto de Hierarquia Militar.

**Má Fama:** Você perde 3 pontos de hierarquia militar.

**Perícias:** Cada perícia completa concede mais 4 pontos de hierarquia militar.

## VANTAGENS E DESVANTAGENS

**Adaptador (2 pontos):** a habilidade de trocar o tipo de dano sem sofrer redutor pode representar a salvação para o combatente na guerra, por isso seu custo elevado.

**Aparência Inofensiva (1 ponto):** via de regra, ninguém na guerra tem realmente aparência inofensiva. As marcas do conflito estão estampadas no rosto de cada combatente, a perda da inocência ante os horrores vistos. No entanto, alguns podem passar a impressão de serem menos perigosos do que realmente são, e é nisto que consiste esta Vantagem. Esta Vantagem não pode ser utilizada no caso do tiro de escol, isto é, do tiro executado pelo sniper.

**Arena (1 ponto):** soldados treinados e especialistas em

determinado tipo de terreno. Vantagem muito útil também para guerrilheiros/membros de Resistências. Um exemplo típico seria o caso dos russos, quando da operação Barbarossa alemã.

**Ataque Especial (1 ponto):** esta Vantagem simula vários poderes que os combatentes podem ter. Por exemplo, um sniper poderia ter um Ataque Especial Preciso, enquanto um tanque, Lento. Não se esqueça do gasto de 1 PM.

**Boa Fama (1 ponto):** funciona exatamente como descrito na Vantagem. O marechal alemão Rommel, a Raposa do Deserto, é um exemplo de combatente que possui esta Vantagem.

**Energia Extra (1 ou 2 pontos):** Vantagem útil para recrutas, uma vez que quase sempre estão Perto da Morte. Gasto: 2 PMs.

**Hierarquia Militar (1 ponto 4 por níveis):** uma Vantagem opcional, extraída do GURPS e utilizando o conceito do meio ponto. Somente quem já vestiu uma farda sabe a força que a hierarquia e disciplina exercem sobre o militar, constituindo as bases do militarismo, seja em tempo de paz ou de guerra.

**Parceiro (1 ponto):** guerreiros experientes geralmente agem como Parceiros, os quais constituem grande perigo para o inimigo.

**Patrono (1 ponto):** cada organização militar ou paramilitar é um Patrono, o qual fornecerá ao combatente seu equipamento e informação. Um personagem sem um Patrono é um civil ou ex-militar que luta por conta própria, uma vez que até guerrilheiros têm seu Patrono (a respectiva Resistência). Uma variação de Patrono é a nova vantagem Hierarquia Militar.

**Poder Oculto (1 ponto):** uma Vantagem que se encaixa perfeitamente no universo da guerra, em que, no limite da sobrevivência, faz despertá-lo, o Poder Oculto, a vontade de sobreviver ante todas as adversidades.

**PVs e PMs Extras (1 ponto):** Vantagens extremamente úteis para combatentes, a diferença entre a vida e a morte. Altamente recomendável.







**Sentidos Especiais (1 ou 2 pontos):** sentidos como Radar, Ver o Invisível e Visão de Raios-X são reservadas apenas a Máquinas.

**Tiro Carregável (1 ponto):** esta Vantagem pode simular a habilidade do sniper em aplicar um ataque mais poderoso ao alvo. Gasto: 2 PVs.

**Tiro Múltiplo (2 pontos):** o mesmo descrito na Vantagem. Combatentes com Vantagens como Tiro Carregável e Tiro Múltiplo têm vantagem sobre os outros oponentes.

**Assombrado (-2 pontos):** há um enorme potencial interpretativo para esta Desvantagem. Por exemplo, um combatente pode ser Assombrado por flashbacks de cenas particularmente horríveis que ele experimentou na guerra, justamente nos momentos de tensão...

**Bateria (-1 ponto):** a Bateria pode representar outra maneira de simular a fadiga do personagem, uma vez que o cansaço é uma constante em qualquer conflito. Esta Desvantagem, como uma exceção, pode ser possuída por personagens, ao contrário do Manual, que a reserva apenas para Máquinas e Construtos.

**Código de Honra (exceto as Leis de Asimov; -1 ponto):** os Códigos de Honra são uma série de preceitos que os combatentes seguem, regras estáveis num mundo caótico. Muitas vezes representam uma barreira ante a loucura.

**Devoção (-1 ponto):** esta Desvantagem representa os chamados “soldados fanáticos” à causa da guerra e, por isso, seu custo foi abaixado, uma vez que terão oportunidades maiores em agir de acordo com a Devoção.

**Fúria (-1 ponto):** o frenesi do combate, segue exatamente as mesmas regras. Uma Desvantagem perigosa.

**Inculto (-1 ponto):** muitos combatentes eram Incultos, homens forçados a pegarem em armas a fim de defenderem seu país do inimigo. Personagens Incultos não sabem ler mapas e documentos, mas podem se comunicar com dificuldade... Mesmo na guerra esta é uma Desvantagem.

**Insano (variável):** juntamente com Assombrado, a Desvantagem de maior potencial interpretativo do jogo. Suas variações são diversas, e o Mestre é encorajado a explorá-las. O típico caso do soldado suicida é apenas um exemplo.

**Monstruoso (-1 ponto):** combatentes desfigurados por ferimentos cabem bem nesta Desvantagem.

Além das Vantagens e Desvantagens acima, há o pacote básico para todos os PCs de guerra:



# Perícias

*“A paz dá riqueza, a riqueza soberba, a soberba guerra, a guerra pobreza, a pobreza humildade, e a humildade de novo a paz .“*

Como agora temos uma lista de armas que permite qualquer um ter acesso a armas é necessário criar um sistema que restrinja o uso de armas por indivíduos sem o conhecimento para equilibrar o jogo.

Por isso foi desenvolvido um novo grupo de especializações para caracterizar isso e alterado os grupos de perícias antigos para suportar isso.

As perícias para manejo de armas estão relacionadas ao grau de dificuldade para usar tal equipamento.

E são: Armas Brancas Simples, Comuns e Exóticas, Armas Fogo Leves, Média e Pesadas.

Alguém que tente usar um equipamento tem um redutor na sua F ou PdF, diretamente relacionado ao dano que ela provoca, ou seja se um personagem desejar usar um Fuzil de PdF 3 e não tem a perícia adequada (Armas de Fogo Médias) não consegue se unir ao equipamento como um parceiro e tem um redutor de -3 no seu PdF para calcular a FA.

## NOVAS ESPECIALIZAÇÕES

Aqui estão novas especializações para perícias que determinam o conhecimento necessário para usar as armas, equipamento e táticas de guerra.

**Armas Brancas Comuns:** Armas simples que podem ser encontradas na cozinha da sua casa ou improvisadas na rua, como facas e bastões.

**Armas Brancas Simples:** Armas um pouco mais complicadas.

**Armas Brancas Exóticas:** Armas de uso muito complicado exóticas ou que necessitam de especialização para serem usadas.

**Armas de Fogo Leves:** (Pistolas, Metralhadora.....)

**Armas de Fogo Média:** (Fuziu, granada)

**Armas de Fogo Pesadas:** (Bazuca, .50.....)

**Armas de Artilharia:** ( Bateria Anti-aérea)

**Liderança:** determina a ciência de inspirar e coordenar equipes.

**Demolição:** Você sabe plantar bombas onde irá causar maior estrago.

**Paraquedismo:** Você sabe saltar de para-quedas.

**Rapel:** você sabe subir e descer através de corda.

Essas especializações serão adicionadas as já existentes.

Assim ao comprar determinada perícia, o usuário pode usar as armas relacionadas a área de conhecimento daquela perícia.



# AJUSTES NAS PERÍCIAS DO MANUAL



**Animais:** permite usar Armas Brancas Simples e Comuns

**Artes:** sem alteração

**Ciências:** demolição

**Crime:** permite usar Armas Brancas Simples e Comuns e Armas de Fogo Leves e Médias.

**Esporte:** permite usar Armas Brancas Simples, Comuns e Exóticas, Rapel, Paraquedismo.

**Idiomas:** sem alteração.

**Investigação:** permite usar Armas Brancas Simples e Comuns e Armas de Fogo Leves e Médias

**Máquinas:** permite usar Armas Fogo Leves, Médias, Pesadas e de Artilharia, Demolição.

**Manipulação:** permite usar Armas Brancas Simples e Armas de Fogo Leves, Liderança.

**Medicina:** permite usar Armas Brancas Simples e Comuns.

**Sobrevivência:** permite usar Armas Brancas Simples, Comuns e Exóticas.



# Combate

*“Coragem... pequeno soldado do imenso exército. Os teus livros são as tuas armas, a tua classe é a tua esquadra, o campo de batalha é a terra inteira, e a vitória é a civilização humana.”*

Muito bem, então você construiu seu personagem e está pronto para enfrentar o inimigo.

Antes disso, porém, há algumas regras adicionais para aqueles que querem incrementar suas lutas. De resto, todas as regras do Manual continuam valendo (principalmente as de tipos de dano, com o respectivo redutor caso o personagem utilize outro dano o qual não está acostumado).

## DESLOCAMENTO

O deslocamento, foi diminuído para ficar menos absurdo e poder ser jogado em grids de combate.

## Movimentação

**GRID:** Para representar o Movimento tático, nessas aventuras uso um mapa normal quadriculado com quadradinhos que representam 1,5mx1,5m (opcional) é recomendado, mas pode ser totalmente dispensável se assim o mestre desejar.

A **Habilidade** ou **Resistência** (o que for menor) indica o movimento Base do Personagem.

**H/R 0** - 03 m por Turno, (2 Quadrados).

**H/R 1** - 06 m por Turno, (4 Quadrados).

**H/R 2** - 09 m por Turno, (6 Quadrados).

**H/R 3** - 12 m por Turno, (8 Quadrados).

**H/R 4** - 15 m por Turno, (10 Quadrados).



**H/R 5** - 18 m por Turno, (12 Quadrados).

(assim por diante usando a mesma progressão mais 3 metros para cada ponto extra de H/R)

## Terreno Acidentado

Dependendo do tipo de terreno os personagens tem redutores na sua movimentação.

Detritos, vegetação rasteira, lamaçais rasos, escadas íngremes são exemplos de Terrenos acidentados.

Personagens se deslocam com metade do seu deslocamento nestes terrenos.

## Rastejar

Percorre metade de seu deslocamento (como se estivesse em terreno acidentado).

## DESVANTAGENS EM COMBATE

Os personagens tem desvantagens em combate em algumas situações.

O defensor tem desvantagem em combate quando:

- Se equilibrando

- Cego (Até receber o primeiro ataque depois considera-se que ele espera outros)

- Escalando



- Indefeso (Desmaiado, ou não pode agir porque esta impedido de se mover ou se defender).

- Correndo
- Se espremendo em lugar apertado
- Surpreso
- Incapaz de enxergar o atacante (Até receber o primeiro ataque depois considera-se que ele espera outros)
- Ignorante da presença do inimigo
- Inconsciente

**Redutores:** O defensor deixa de receber o seu bônus de H na FD.

### Atordoamento

Um personagem pode ficar atordoado (geralmente com explosões) se perder, de um só golpe, um número de PVs maior que sua R. Nesse estado, pode apenas realizar uma ação de movimento ou Ataque no mesmo turno por 1d turnos.

## OCULTAÇÃO/COBERTURA

Quase tão importante como o combate em si a busca por posições vantajosas pode decidir um combate.

### Ocultação

Obscurece a visão mas não impede os ataques.

Lugares Escuros/ Ocultos

**Ocultação leve:** Folhagem, penumbra, fumaça, neve pesada, chuva.

Benefícios: +1 na esquiva para os alvos em ataques à distância.

**Ocultação pesada:** folhagem densa, nevoeiro expeço, fumaça negra.

Benefícios: +2 nas Esquivas para os alvos em ataques à distância.

Ocultação total: local totalmente sem luz

Oponente sofre H-1 para acertar ataques corporais conta você, e H-3 para ataques à distância ou esquivar (estes são os mesmos redutores que um personagem sofre quando está cego).

Personagens com Audição Aguçada não sofrem redutor em combate corpo-a-corpo, e sofrem apenas H-2 para ataques à distância e esquivas.

## Cobertura

Não é tão fácil acertar um personagem coberto por um muro, quina de parede, copa de árvore.

**Meia-Cobertura:** É uma cobertura que defenda metade do corpo do usuário, ex: quina de parede, árvore, mesmo quadrado de uma árvore pequena, pilar, peça de mobília, mureta.

**Benefícios:** +1 na FD dos alvos Cobertos.

**Cobertura Total:** É uma cobertura que defenda no mínimo 90% do corpo do alvo, ex: Trincheira, Janela, seteira, pórtico

**Benefícios:** +2 na FD dos Alvos Cobertos.

## GRANADAS

A granada de mão (do francês grenade; do latim granatum, "romã"/ granum, "grão") é um artefato bélico com uma câmara interna que leva uma carga de arrebentamento, o qual em geral se lança a pequena distância com a mão ou com o auxílio de uma arma de fogo (fuzil).

A Granada surgiu na China Medieval, durante o século IX, era feita de cebola seca, e enchida com pólvora, usava-se para destruir muros, fortificações etc[carece de fontes?]



Antigamente era um projétil com a forma de romã, que se enchia de pólvora, à qual se lançava fogo. Era uma arma explosiva utilizada por tropas especiais (os granadeiros) do século XVII até o século XIX. As granadas modernas datam do início da Primeira Guerra Mundial.



## Granada de Mão

Granadas de mão funcionam de maneira mais ou menos uniforme, sejam elas de explosão, de fragmentação, de fumaça, de impacto, incendiárias, lacrimogêneas, de gás ou com capacidade de iluminar. Um pino ou cavilha de segurança é retirado da granada antes que ela seja lançada, acionando um dispositivo que dispara uma espoleta. A espoleta incendeia-se, detonando a carga explosiva, e a granada explode, rompendo o invólucro. As granadas disparadas por fuzis utilizam a energia propulsora dos projéteis. Conforme o tipo, são usadas contra pessoas ou veículos de transporte blindados, para incendiar ou como meio de identificação, sinalização ou iluminação.

## Regras

Quando se arremessa uma granada, a FA é igual a  $H + PdF$  (da Granada) + 1d, mais bônus ou redutores dependendo da localização e distância do alvo e ela causa dano por explosão (coquetéis Molotov causam dano por calor/fogo e seguem as mesmas regras).

Esta é a versão oficial. Agora, para Mestres que querem mais regras, há as abaixo:

Quando um personagem lançar uma granada, faça um teste de H; em caso de sucesso, ela acerta normalmente mas, em caso de falha, terá errado o alvo por um número de metros igual ao número de pontos pelo qual falhou-se a jogada (afinal, não se acerta sempre uma granada na cabeça de alguém!). Redutores são altamente aconselháveis nesta jogada e, somente neste caso, eles podem deixar a Característica com um número negativo (veja abaixo), embora um resultado 1 signifique acerto.

Acertando ou não, jogue a FA normalmente.

As explosões de uma granada causam dano por concussão (esmagamento) e fragmentação (geralmente perfuração), se existir algo que possa ser estilhaçado e projetado próximo ao local da explosão.

Todas as granadas seguem as regras para dano de área, conforme o poder extra da Vantagem Ataque Especial Área (página 1d+31 do Manual 3D&T Alpha).

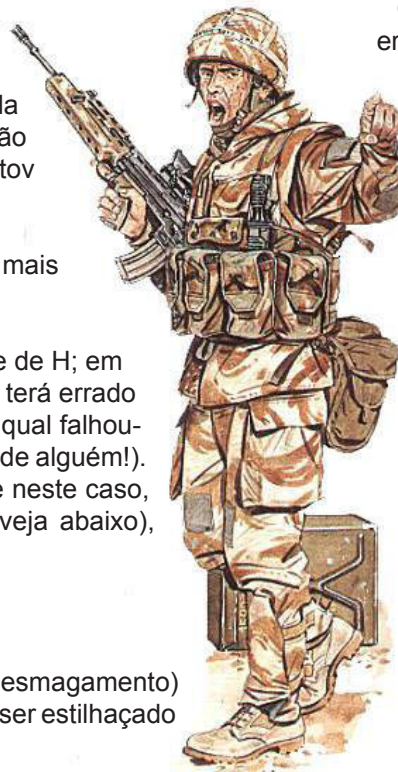
Por fim, somente no caso das granadas, não há o gasto de PMs por ser um ataque com dano de área.

Exemplo: o pracinha da FEB Almeida está encurralado atrás de uma casa, sob fogo de cobertura italiano.

Enquanto soldados avançam em sua direção, ele resolve dispersá-los com uma granada. Desesperado, ele a tira do cinto, abre o pino dela, inclina-se ligeiramente para a aresta da parede e a lança. O Mestre decide que, como o soldado não teve tempo de mirar direito e o inimigo está a mais ou menos uns 30 m de distância e se aproximando, terá um redutor de -2 no teste de H. Como ele tem H1, embora o redutor o deixe com H-1 (1-2=-1), se tirar 1 ele acerta (com 5m de erro do alvo). Almeida joga o dado e tira 3. Como ele já tinha um redutor de 1 que é somado ao resultado do dado ele falhou por 4 e errou o alvo por 20 metros.

Cada 1 ponto que o personagem falhar no teste equivale a 5 metros de erro do alvo.

A granada tem PdF2 tem um alcance de 20m (de acordo com alcance do Poder de Fogo, página 1d+73 do Manual 3D&T Alpha) de raio de explosão. A granada e seus estilhaços não atingem o inimigo.



# EQUIPAMENTO



Escolhida a função, é hora de definir o equipamento. No entanto, para facilitar o jogo e manter o espírito do 3D&T, aqui não haverá uma tabela contendo dano diferente para cada arma da época, mas apenas uma analogia nas Características Armadura e Poder de Fogo.

*“Que meu Sangue sirva de Protesto Solene contra a Invasão do Solo Pátrio da minha Terra”*

## ARMAS

Aqui vamos apresentar as novas regras de armas para esses suplemento.

**A Parceria com a Arma:** O Personagem se une a sua arma como se os dois tivessem a Vantagem Parceiro (pagina 1d+36 do Manual 3D&T Alpha), mas para conseguir usa-la ele precisa das das especializações adequadas de acordo com as novas Especializações apresentadas no capítulo Perícias.

Por Exemplo: se o personagem se usa uma arma com PdF2 e tem PdF1 o valor que prevalece é o valor da arma. Mas se o personagem tem PdF2 e vai usar uma arma de PdF1 o valor que prevalece é o PdF do personagem, ou seja sempre o maior valor prevalece.

**Munição Limitada:** As regras de Munição Limitada funcionam de maneira um pouco diferente: cada arma comporta um determinado número de cartuchos (munição), os quais se apresentam na forma de carregadores, clips, fitas ou tambores. O Mestre definirá o número de cartuchos carregados por cada personagem. Acabados esses, o combatente não mais poderá utilizar aquela arma, isto é, sofrerá o redutor no PdF se utilizar outro tipo de dano (isso se ele tiver outra arma), a não ser que encontre munição, seja pegando do companheiro ou revirando cadáveres.

Vale lembrar também que cada arma utiliza um calibre de munição diferente, impossibilitando um personagem de utilizar munição de outro calibre na mesma arma.

### Rajadas “Ataques Múltiplos”

As rajadas da sua arma de fogo é determinada pelo Regime de Fogo da arma e determina quantos disparos uma arma pode dar em uma rodada. O número de

disparos determina categoria que a arma se enquadra, Regras de Ataques Múltiplos (Manual 3D&T Alpha 1d+71), só que aplicada a ataques com PdF ao invés de F.

**Manual:** A arma pode fazer um único disparo, sendo necessário ejetar a cápsula vazia e engatilhar manualmente um novo projétil na câmara, não permitindo que se faça mais disparos na mesma rodada. Esse é o método usado em espingardas tipo “Pump” e rifles de ferrolho.

**Mecânica:** A arma pode fazer até dois disparos contra o alvo na mesma rodada, sendo necessário uma jogada separada para cada ataque com FA= H-2 para os dois ataques.

**Semi-automática:** A ejeção automática da cápsula e armamento automático do cão após cada disparo, permite a arma fazer até três disparos contra o mesmo alvo em uma rodada, sendo necessário uma jogada separada para cada ataque com FA= H-4 para os 3 ataques (se a Habilidade chegou a zero será 3 ataques com FA= PdF+1d). Esse mecanismo é usado nas pistolas e em alguns rifles modernos. A maioria das armas automáticas também possui opção de disparo semi-automático. O recuo desse regime de fogo torna os TESTES DIFÍCEIS quando disparados sem uma posição de apoio adequada.

**“Burst Fire”:** Algumas armas de fogo automáticas permitem o uso de rajadas curtas, de apenas 4 tiros, chamadas “Burst Fire”, sendo necessário uma jogada separada para cada ataque com FA= H-6 para os 4 ataques (se a Habilidade chegou a zero será 4 ataques com FA= PdF+1d). Esse tipo de rajada é usado para economizar munição e melhorar a precisão contra um alvo único. Não causa recuo significativo quando disparada nesse regime de fogo.

**Automático:** Armas automáticas são aquelas que disparam uma rajada de projéteis em cada disparo realizado pelo personagem. Uma arma automática ignora a Habilidade do usuário na FA e pode realizar 5 ou mais ataques no mesmo turno.

### Armas de Dois Canos

São espingardas e escopetas de 1ª geração, modelos mais antigos fabricados com dois canos, paralelos ou sobrepostos. Pode ser utilizada para realizar dois disparos simultâneos contra um mesmo alvo. Para isso basta apenas comunicar isso para o mestre e o ataque será considerado um ataque concentrado (Página 1d+72, do Manual 3D&T Alpha). Caso seja bem sucedido, ambos os disparos atingem o alvo.

## Trespassando

Quando um disparo de arma de fogo causar uma quantidade de dano maior que a metade dos PVs Totais (arredondados para cima) da vítima, assuma que a bala atravessou o seu corpo podendo atingir qualquer alvo que esteja atrás, com a mesma FA resultante do primeiro Ataque..



Armas de Fogo Médias (Fuziu, granada)

Armas de Fogo Pesadas (Bazuca, .50.....)

## Balas Alojadas

Se o dano de um disparo de arma de fogo não exceder a metade dos PVs da vítima, a bala ficará alojada no seu corpo, provocando infecção e dano posterior. Assuma que o personagem com uma bala alojada perde 1 PV por dia, impedindo a recuperação natural, até ser removida com um Teste normal da especialização Primeiro Socorros.

## Coronhadas

É um ataque de corpo a corpo feito com a sua FA normal de F+H+1d, que consiste em golpear com a coronha da arma (dano de Força do personagem deve ser personalizado como esmagamento caso contrário, ele terá uma penalidade de F-1 no ataque).

## Bônus e Redutores para ataques Localizados

Abaixo estão algumas sugestões de redutores e bônus aplicados na FA quando se vai acertar alguém nas seguintes situações:

**Cabeça (ou partes específicas do corpo)** : FA-6 (na cabeça ataque mortal alvo precisa passar em teste de Armadura para não ter morte imediata e realizar teste de morte).

**Mira telescópica:** +1 a +2 (dependendo do alcance da mira, demore pelo menos 1 turno completo para mirar e disparar no próximo turno).

## LISTA DE ARMAS DE FOGO

As armas de fogo são classificadas em três categorias determinadas pela pelo conhecimento necessário para utiliza-las (perícia guerra).

Armas de Fogo Leves (Pistolas, Metralhadora.....)

## Dano das Armas

**Arma Leve/Simples** = Dano 1

**Arma Média/Comum** = Dano 2

**Arma Pesada/Exótica** = Dano 3 ou mais

**Armas Brancas:** Entre as armas brancas disponíveis, pode-se encontrar desde facas de sobrevivência, baionetas, cassetetes, espadins, sabres de cavalaria e até mesmo katanas.

## 5.3 MUNIÇÃO

Munição é difícil de encontrar principalmente para as armas de alto calibre. Como bazucas, munição de calibre mais baixo podem ser encontradas nos corpos de inimigos se estes usarem armas do mesmo calibre, aplicável mais rapidamente a fuzis e pistolas.

Diferente do que se usa atualmente nas regras de munição limitada do manual 3D&T Alpha, quanto menor o dano da arma mais munição a arma pode carregar.

## Tipos de munição

**Explosivas:** São aquelas em que, em sua ponta oca, existe uma pequena carga de pólvora selada com uma espoleta. Trata-se de uma munição extremamente perigosa, visto que pode estragar a arma que a dispara, explodindo em seu cano, destruindo a arma e ferindo o seu usuário (A cada disparo joga-se 1 dado resultado 6 a munição explode na hora do disparo e causa 1d de dano no usuário que deve subtrair sua armadura e descontar dos seus PVs o dano restante do dano). Explodem em contato com o alvo, causando +2 na de dano no alvo.

**Perfurantes de Armadura:** Conhecidas como Cop Killers (matadoras de policiais), adquiriram sua fama terrível nos anos 80, ainda sendo muito comuns. Podem perfurar coletes à prova de balas,. Porém, estas balas não têm a mesma





área de impacto que as balas normais.

Com munição perforante, o alvo tem -1 na FD.

**Expansiva ou fragmentável:** Balas expansivas ou fragmentáveis foram projetadas para ter uma área de impacto muito maior. Elas geralmente se alargam ou se fragmentam quando atingem o alvo, causando dano sobre uma área mais larga. Inclui balas de ponta oca (Hollow Points), que se achatam ao atingir o alvo, balas envidraçadas, que fragmentam ao impacto e balas dundum.

Explodem em contato com o alvo, causando +1 na de dano no alvo.

**Urânio Exaurido:** Utilizado somente em munições de armas longas e pesadas. Apesar de o urânio ser exaurido, esse material sempre guarda resíduos radioativos, podendo causar câncer em quem o manuseia (para cada semana carregando a munição jogue 1 dado resultado 6 o usuário desenvolve câncer perdendo 1 ponto de Resistência PERMANENTE por semana até a morte, tem que receber o tratamento adequado para TENTAR parar a doença). Pela sua rigidez, causa dano +2 no alvo.

**Traçante:** Bala com material luminescente. Permite melhorar a mira à noite. O Usuário recebe FA+1 após o primeiro tiro no mesmo alvo durante à noite.

**Bala de Borracha:** Não causa dano real no alvo e não mata, esse dano recebido será recuperado em 1 hora aproximadamente.

## KITS DE PERSONAGEM

### Pacote Básico “Militar” (1 Ponto)

Esse é o Pacote básico recomendado para personagens que usem esse suplemento. O usuário pode ou não escolher usar esse pacote.

**Perícia (completa):** escolha um perícia completa ou 6 especializações de várias perícias.

**Devoção:** Seguir as ordens dos Superiores Hierárquicos.

**Munição Limitada:** Assume-se que todos os personagens automaticamente possuem esta Desvantagem. No entanto, ela não conta no limite de -3 pontos. Assim, um personagem pode ter até três Desvantagens, sem contar a Munição Limitada.

**Patrão ou Hierarquia Militar:** O personagem pertence de alguma forma uma Força Armada, como o exército, a polícia, a algum grupo de bandidos submetidos às ordens de uma organização, as possibilidades são muitas. Alguns Exemplos:

Forças Armadas (escolha uma das seguintes: Exército, Marinha, Força Aérea. Alguns Mestres podem permitir o uso de organizações, instituições ou corporações militares alternativas como a Legião Estrangeira francesa, ou até mesmo grupos paramilitares);

## SOLDADO

**Papel de Combate:** Tanque/Atacante

**Exigências:** Especialização Usar armas de Fogo Leves e Médias.

O termo “soldado” deriva do italiano: “soldato” (participio do verbo soldare) – alguém a quem se pagou o “soldo” para servir. “Soldo” deriva do latim “solidum nummum” e designava uma moeda de ouro da Roma imperial.

Um soldado é uma pessoa que trabalha, voluntariamente ou em consequência de serviço militar obrigatório, nas forças armadas ou forças militarizadas de um país, recebendo treino e equipamento para defender o referido país e os seus interesses.

**Mira Perfeita:** Você tem o dobro de alcance de tiro, e o seu primeiro ataque a distancia contra seu oponente ignora a sua Armadura, como se ele estivesse surpreso.

**Missão Cumprida:** Quando recebe uma missão de um superior hierárquico, você gasta 1PM e recebe FA e FD +1 até o fim do combate uma vez por dia.

**Posição Defensiva:** Gastando um movimento, você pode adotar uma postura de defesa total. Enquanto estiver na posição defensiva, você adquire Armadura extra contra todos os ataques, mas pode apenas realizar apenas uma ação de movimento por rodada.

## O LÍDER



O desejo de crescer, mudar o mundo, empreender, inovar, são condições para o surgimento e o desenvolvimento de um líder. O contato direto e sincero, e a empatia motiva os envolvidos, fazendo com que eles contribuam para o objetivo do grupo. Só lidera quem tem seguidores. Um Líder pode ser um General, um empresário, ou qualquer um que consiga guiar os seus iguais em a um objetivo comum.

### O que é a Liderança?

A motivação e o poder de influência são as principais armas do líder. Só influencia de fato, quem conhece, sabe e quer realmente liderar. A liderança independe do cargo, quem exerce a liderança é a pessoa e não a função. O líder é visível, porém ele não se prevalece do seu diferencial.

O líder encoraja, provoca e desafia seus seguidores. Ele consegue o melhor rendimento de cada um. Ele entende os limites e conhece as habilidades de todos que o cercam e sabe utilizar em favor dos objetivos do grupo.

É fundamental para o líder transmitir sua visão e conhecimentos de forma clara e concisa. É como engraxar uma engrenagem, ou desobstruir um caminho. Só assim as coisas acontecem. O líder entende e usa a linguagem adequada para cada situação, enquanto os seguidores compartilham sua visão.

**Papel de Combate:** Baluarte

**Exigências:** Especialização Liderança ou Intimidação (de Manipulação)

**Grito de Guerra:** Poucos entram com tanto estilo em uma batalha, seus gritos fazem seus oponentes tremerem. Você tem um grito de guerra, que pode ser o nome da sua inspiração a sua ideologia, o seu clã ou país, ou quem sabe somente um urro gutural. Não faz diferença o que você grite, desde que seja de importância para seu personagem. E quem o ouvir, vai pensar duas vezes antes de ousar levantar a arma para você.

O personagem deve entoar seu grito de guerra por um turno completo. Então gastar 2 PMs e todos os inimigos devem fazer um teste de resistência, todas as criaturas que não tiverem sucesso no teste terão um redutor de FA-1 devido ao medo (criaturas com Resistência superior a Habilidade do Líder e/ou imunes a medo não sofrem nada). O número de criaturas afetadas será igual à sua Hx 2.

**Líder de Batalhas:** Sua presença inspira seus seguidores e parceiros nas batalhas. Todos os seus parceiros e seguidores que puderem ver diretamente a você recebem +1 de bônus de moral para a FA e testes de Resistência contra medo e perícias. Entretanto se você for derrotado em combate ou por qualquer motivo é derrubado, todos seus seguidores e parceiros receberão um redutor de -1 na FA e testes de Resistência para medo até você se recuperar.

**Líder Inspirador:** Apenas sua presença é capaz de inspirar seus parceiros e seguidores. Eles lhe respeitam mais do que temem a qualquer inimigo. Seus grandes discursos antes das batalhas são capazes de animá-los por grandes momentos na luta. Após um discurso (que deve ser feito antes da batalha e que deve demorar no mínimo por um minuto) seus parceiros ganham um bônus moral de +1 para sua FA e testes de resistência contra medo, efeitos de afetar e influenciar a mente e perícias. Este bônus irá durar por um número de turnos igual a sua F ou H. Esta capacidade só pode ser usada uma vez no combate.

Todos os bonus são cumulativos.

# MINI-CENÁRIO 2ª GUERRA MUNDIAL

## CRONOLOGIA DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

### 1939

**1 setembro** - tropas da Alemanha invadem a Polônia. Começa oficialmente a Segunda Guerra Mundial.

**2 de setembro** - Alemanha anexa a cidade livre de Danzig.

**3 de setembro** - França e Inglaterra declaram guerra à Alemanha.

**10 de setembro** - começa a Batalha do Atlântico.

**17 de setembro** - União Soviética invade a Polônia.



**27 de setembro** - a Polônia se rende aos alemães.

**30 de novembro** - a União Soviética ataca a Finlândia.

## 1940

**18 de janeiro** - Dinamarca, Suécia e Noruega declaram neutralidade.

**9 de abril** - Alemanha coloca em prática o plano de invadir a Noruega e a Dinamarca.

**10 de maio** - Alemanha invade a Bélgica, Holanda, Luxemburgo e norte da França.

**16 de maio** - a Alemanha começa a bombardear o sul da Inglaterra.

**3 de junho** - aviões da Alemanha bombardeiam a cidade de Paris.

**10 de junho** - Itália declara guerra aos aliados.

**14 de junho** - Paris é tomada pelos alemães.

**8 de agosto** - os alemães começam a atacar a cidade de Londres.

**25 de agosto** - a aviação inglesa bombardeia a cidade de Berlim.

**28 de agosto** - aviação alemã começa os bombardeios noturnos a várias cidades inglesas.

**13 de setembro** - começam as incursões militares italianas no norte da África.

**22 de setembro** - Japão invade a Indochina Francesa.

**27 de setembro** - Alemanha, Itália e Japão firmam o tratado conhecido como Eixo Roma-Berlim-Tóquio.

## 1941

**16 de junho** - Estados Unidos ordenam o fechamento de todos os consulados alemães no país.

**22 de junho** - Alemanha ataca a União Soviética.

**7 de dezembro** - o Japão ataca a base norte-americana de Pearl Harbor.

**8 de dezembro** - os Estados Unidos declaram guerra ao Império Japonês.

**11 de dezembro** - Alemanha e Itália declaram guerra aos Estados Unidos.

## 1942

**13 de setembro** - tem início a Batalha de Stalingrado.

**10 de novembro** - a França de Vichy é ocupada pelos alemães.

**24 de novembro** - tropas alemãs são cercadas em Stalingrado.

## 1943

**10 de julho** - tropas aliadas desembarcam na Sicília.

**28 de novembro** - Conferência de Teerã, onde se encontram Churchill, Roosevelt e Stálin.

## 1944

**17 de janeiro** - começa a Batalha de Monte Cassino na Itália com participação de soldados brasileiros do lado dos aliados.

**4 de junho** - os aliados entram em Roma.

**6 de junho** - Dia D, os aliados desembarcam na Normandia.

## 1945

**17 de janeiro** - Varsóvia é ocupada pelas tropas da União Soviética.

**27 de janeiro** - o exército vermelho libertam os prisioneiros do campo de concentração de Auschwitz.



**4 de fevereiro** - começa a Conferência de Yalta.

**30 de abril** - Hitler se suicida em Berlim.

**2 de maio** - Berlim é ocupada pelo exército soviético.

**6 de agosto** - os Estados Unidos lançam bomba atômica sobre a cidade japonesa de Hiroshima.

**2 de setembro** - assinatura da rendição do Japão e fim da Segunda Guerra Mundial.

(.45)

Fuzil Springfield carregador com cartuchos 7,62 mm

Submetralhadora Sten MK2 carregador com 32 cartuchos 9 mm

Fuzilmetralhadora PPSH-41 Tambor com 71 cartuchos 7,62 mm

## DESCRIÇÃO DOS EXÉRCITOS ENVOLVIDOS

Em pesquisa de material!!!

## LISTA DE ARMAS DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Em pesquisa de material!!!

TIPO NOME CARREGADOR CALIBRE PDF

Pistola Walther P38 carregador com 8 cartuchos 9 mm

Submetralhadora Maschinenpistole MP40 carregador com 32 cartuchos 9 mm

Carabina K98 clip com 5 cartuchos 7,92x57 mm

Fuzil Sturmgewehr 44 carregador com 30 cartuchos 7,92x33 mm

Metralhadora Maschinengewehr 34 (MG34) fita com 50 ou 200 cartuchos 7,92 mm

Fuzil M1-Garand clip com 8 cartuchos 7,62x63 mm

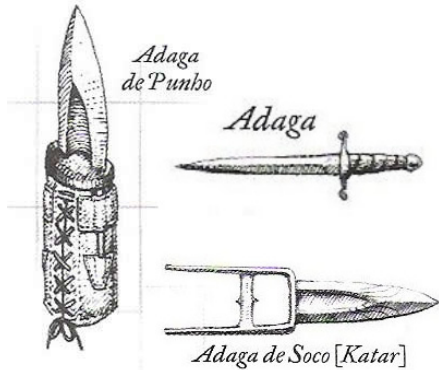
Submetralhadora Thompson M1 carregador com 30 cartuchos 11,43 mm (.45)

Submetralhadora M-3 "Grease Gun" carregador com 30 cartuchos 11,43 mm


## ARMAS BRANCAS SIMPLES

São Armas simples de serem usadas, sem a necessidade de um treinamento intensivo por parte do usuário, Geralmente são fáceis de serem encontradas e usadas.

### Adagas

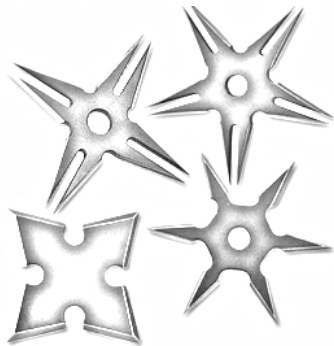


**Ex:** facas, adagas, punhais, adagas de soco, etc.

**Dano:** F1 (Corte)

**Especial:** +1 Iniciativa

### Armas Arremesso

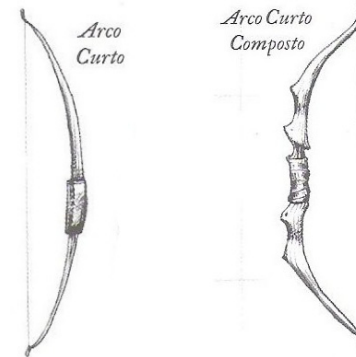


**Ex:** shurikens, kunai, Bumerangues

**Dano:** PdF1 (Perfuração)

**Especial:** shurikens, kunai: Permite usar a vantagem Tiro Múltiplo pelo custo normal em PMs. Bumerangues: Retornável (Mesma Vantagem das Armas Mágicas, Retornáveis)

## Arcos Leves



**Ex:** arcos curtos, bestas leves

**Dano:** PdF1 (perfuração)

**Especial:** arcos devem ser usados com as 2 mãos e tem penalidade de -1 na iniciativa

## Bastões



**Ex:** bordão, bastões, Clavas, Cajados

**Dano:** F1 (Esmagamento)

**Especial:** Bastões/Bordões Permite usar a Vantagem Ataque Múltiplo pelo custo normal em PMs, Cajados gastam -1PM para magias iniciais.

### Armas Esticáveis



**Ex:** correntes, correntes com cravos, chicotes

**Dano:** F1

**Especial:** Membros Elásticos, e Permite usar a vantagem Paralisia pelo custo normal em PMs.

### Maças



*Maça Leve*

**Ex:** maças, manguais, nunchaku

**Dano:** F1 (Esmagamento)



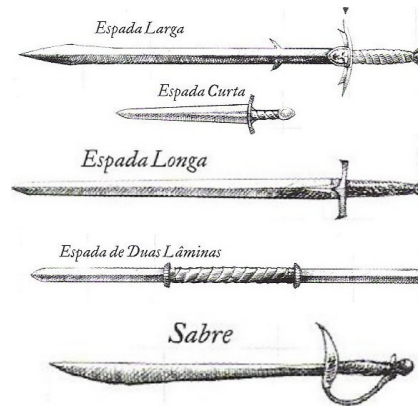
*Maça-estrela*

**Especial:** -1 na iniciativa e esquiva

### ARMAS BRANCAS COMUNS

São Armas fáceis de serem encontradas, porém requerem um treinamento intensivo para serem usadas eficientemente.

### Espadas

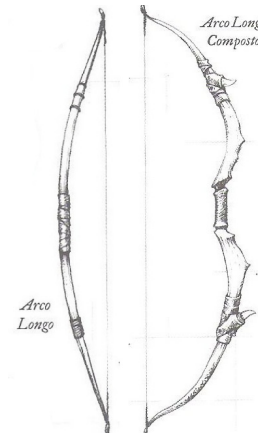


**Ex:** Espadas curtas, longas, sabres, floretes, espadas de esgrima

**Dano:** F2 (Corte)

**Especial:** Pode usar a Vantagem Ataque Múltiplo pelo custo normal em PMs.

### Arcos Pesados

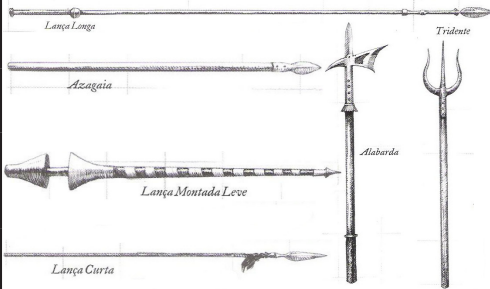


**Ex:** Arcos Longos / Compostos e Bestas Pesadas

**Dano:** PdF2 (Perfuração)

**Especial:** Arcos devem ser usados com as 2 mãos e possuem penalidade de -2 na iniciativa.

## Lanças



**Ex:** lanças, Tridentes, Alabardas, Arpões

**Dano:** F2 (Perfuração, e Corte (Alabardas))

**Especial:** Devem ser usadas com as duas mãos, pode atingir inimigos a 3m de distancia.

## ARMAS BRANCAS EXÓTICAS

São Armas, difíceis de se lidar e encontrar, algumas nas versões Grandes das mostradas anteriormente.

## Espadas Exóticas

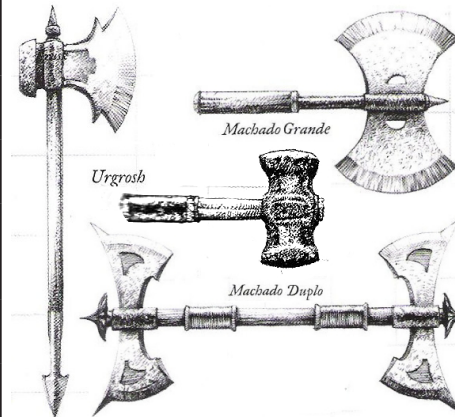


**Ex:** Espadas de duas mãos, espadas bastardas, espadas montantes, katanas.

**Dano:** F3 (Corte)

**Especial:** -1 na iniciativa, permite usar Ataques Especial 1 pelo custo normal em PMs.

## Machados

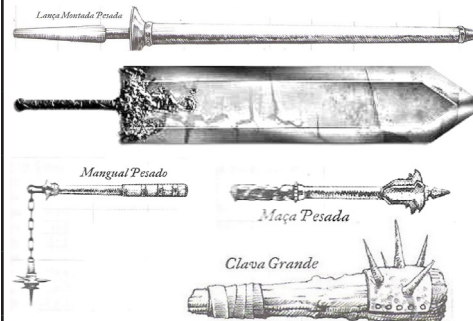


**EX:** machados de guerra, martelos de guerra.

**Dano:** F3 (Corte ou Esmagamento)

**Especial:** -1 na iniciativa e esquiva, permite usar Ataques Especial 1 pelo custo normal em PMs.

## Armas Grandes/Pesadas



**EX:** Todas as Armas Brancas Simples e Comuns, só que MAIORES

**Dano:** + 1 que a sua versão normal

**Especial:** -1 na iniciativa e esquiva.

# ARMAS DE FOGO

## ARMAS DE FOGO LEVES

### REVÓLVERES

Revólver	
	<b>Ex:</b> Smith & Wesson M640, Rossi 851-853
	<b>Calibre:</b> .22 LR, .38 Special, .357 Magnum
	<b>PdF</b> 1
	<b>Alcance:</b> 30m,
	<b>Munição limitada:</b> 6 (tambor)
	<b>Rajada:</b> 0,

Pistola leve	
	<b>Ex:</b> SIG Sauer P-230
	<b>Calibre:</b> 7.65mm, .380 ACP
	<b>PdF</b> 1
	<b>Alcance (médio):</b> 50m
	<b>Rajada:</b> 3,
	<b>Munição limitada:</b> 15 (clip)

Pistola média	
	<b>Ex:</b> Beretta 92FS, Colt M1911/ Governamental, Glock 17
	<b>Calibre:</b> 9mm P, 10mm, .40 S&W
	<b>PdF</b> 1
	<b>Alcance (médio):</b> 50m
	<b>Rajada:</b> 3,
	<b>Munição limitada:</b> 15 (clip)



### Submetralhadora



**Ex:** HK MP5, Ingram MAC-10, IMI Uzi,

**Calibre:** 4.6mm, 9mm Luger, 10mm Auto, .40 S&W, .45 ACP

**PdF** 1

**Alcance (médio):** 100m

**Rajada:** 10,

**Munição limitada:** 30 (clip)

### Pistola Pesada



**Ex:** IMI Desert Eagle

**Calibre:** .50AE, .44 Magnum,

**PdF** 2

**Alcance (médio):** 50m

**Rajada:** 3,

**Munição limitada:** 7 (clip)

### ARMAS DE FOGO MÉDIAS

#### Revólver Pesado



**Ex:** Colt Anaconda, Cassull

**Calibre:** .44 Magnum, .45 Special, .454 Cassull

**PdF** 2

**Alcance (médio):** 30m

**Rajada:** 0,

**Munição limitada:** 6 (tambor)

#### Espingarda Pump



**Ex:** Winchester modelo 1200, Mossberg M500

**Calibre:** .12g

**PdF** 2

**Alcance (médio):** 50m

**Rajada:** 0,

**Munição limitada:** 7 (câmara)

### Espingarda Cano Duplo



**Ex:** Espingarda SKB modelo 485, Remington 200 Side by Side

**Calibre:** .12g

**PdF** 2

**Alcance (médio):** 50m

**Rajada:** 2,

**Munição limitada:** 2 (câmara)

### Escopeta Cano Duplo



**Ex:** Ithaca Double Strike

**Calibre:** .12g

**PdF** 3

**Alcance (médio):** 15m

**Rajada:** 2

**Munição limitada:** 2 (câmara)

### Escopeta Pump



**Ex:** Cobray - The Rogue

**Calibre:** .12g

**PdF** 3

**Alcance (médio):** 15m

**Rajada:** 0,

**Munição limitada:** 4 (câmara)

### Fuzil de Assalto



**Ex:** Automat Kalishnikov AK-47, FN FAL, Colt M4, FN 2000

**Calibre:** 5.56mm, 7.62mm

**PdF** 2

**Alcance (médio):** 500m

**Rajada:** 10

**Munição limitada:** 30 (clip)

### Rifle de Precisão Leve



**Ex:** Remington M700, Parker & Hale

**Calibre:** .223 Remington, .308 Win

**PdF 1**

**Alcance (médio):** 800m

**Rajada:** 0

**Munição limitada:** de 4 até 20 (clip)

**Tiro Carregável:** Pode usar a vantagem Tiro Carregável pelo custo normal em PMs.

### Metralhadora



**Ex:** FN Minimi M249 SAW

**Calibre:** 5.56mm, 9mm

**PdF 2**

**Alcance (médio):** 200m

**Rajada:** 10

**Munição limitada:** 200 (cinta)

**Restrição:** Força Mínima para poder carregar F1

## ARMAS DE FOGO PESADAS

### Rifle de Precisão Médio



**Ex:** Dragunov SVD, IMI GALATZ, Walther WA-2000

**Calibre:** .308 Winchester, 7.62mm

**PdF 2**

**Alcance (médio):** 800m

**Rajada:** 0

**Munição limitada:** de 4 até 20 (clip)

**Tiro Carregável:** Pode usar a vantagem Tiro Carregável pelo custo normal em PMs.

### Rifle de Precisão Pesado



**Ex:** Barret M82-A1, Steyer AMR 5057/AWS 2000

**Calibre:** .50 BMG, .15.2mm

**PdF 3**

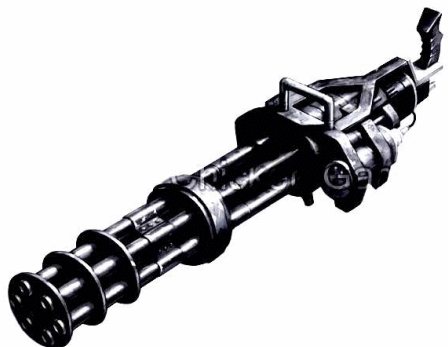
**Alcance (médio):** 2000m

**Rajada:** 0

**Munição limitada:** 5 (clip)

**Tiro Carregável:** Pode usar a vantagem Tiro Carregável pelo custo normal em PMs.

### Metralhadora Média



**Ex:** FN Minimi MK-48, GE M134 Minigun, M-60

**Calibre:** 7.62mm

**PdF** 3

**Alcance (médio):** 1000m

**Rajada:** 10

**Munição limitada:** 200 (cinta)

**Restrição:** Força Mínima para poder carregar F2.

### Metralhadora Pesada



**Ex:** Browning M2 HB,

**Calibre:** .50 BMG

**PdF** 4

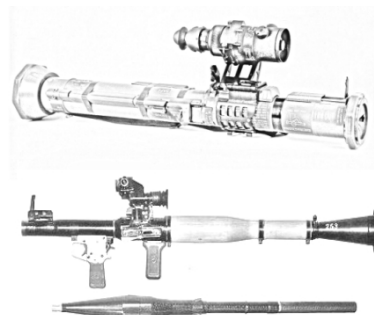
**Alcance (médio):** 1000m

**Rajada:** 10

**Munição limitada:** 200 (cinta)

**Restrição:** Força Mínima para poder carregar F3.

### Lança Foguete



**Ex:** M136AT-4, RPG LGF

**Calibre:** 7.62mm

**PdF** 5 a 6

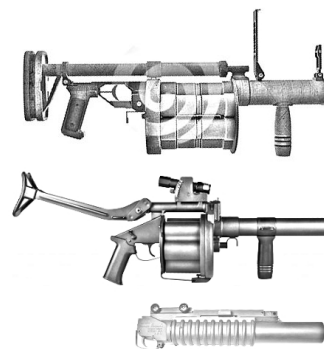
**Alcance (médio):** 200m

**Rajada:** 0

**Munição limitada:** 1(câmara)

**Especial:** Os ataques de um Lança Foguetes possuem as características de Ataque Especial Área.

### Lança Granadas



**Ex:** MK-1, M203

**Calibre:** da Granada de Bocal

**PdF** Dano da Granada

**Alcance (médio):** 350m

**Rajada:** 0

**Munição limitada:** 1 (M203) a 6 (Demais)

**Especial:** Os ataques de um Lança Granada possuem as características de Ataque Especial Área. M203 pode ser acoplado em um Fuzil de Assalto.

### Granadas de Mão



**Ex:** MK-1, M203

**PdF** 3

**Alcance (médio):** Força do usuário

**Rajada:** 0

**Munição limitada:** 1(câmara)

**Especial:** O ataque de uma granada possui as características de Ataque Especial Área.

### Tipos de Granadas:

**Explosão:** Dano por Esmagamento

**Fragmentação:** Dano por Perfuração.

**Fumaça:** Dano Químico.

**Impacto:** Dano por Esmagamento.

**Incendiárias:** Dano por calor

**Lacrimogênes:** Trabalham afetando as membranas de muco, os tubos de lágrima e a pele. Quando bate nos olhos o objetivo do gás é molhar incontrolavelmente os olhos, fazer o nariz escorrer e o tato da pele deles como se em estado encharcado e acendido.

**Iluminárias:** Servem só para iluminar um local.

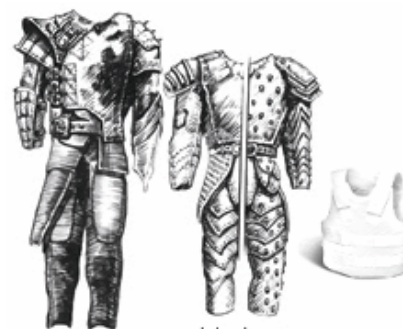
**coquetel molotov:** Dano por Calor

**Efeito Moral:** Lançam uma explosão de talco inerte que causam um atordoamento na pessoa. Não causa dano real, causa um dano que pode ser recuperado em 1d horas.

## ARMADURAS

Armaduras não precisam de treinamentos especiais para serem usadas, mas impõem severas penalidades a liberdade de movimentos do usuário.

### Armaduras Leves



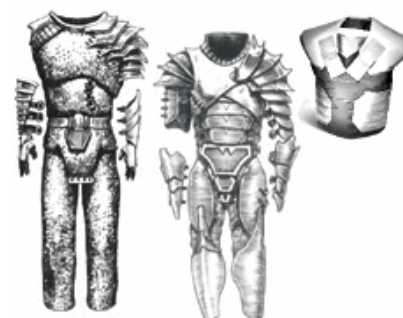
Gibão de Couro corselete de couro

**Ex:** Coselete de Couro, Armadura Alcochoada, Gibão de Couro, Jaqueta de Couro Pesada, Colete a Prova de Balas Macio.

**Armadura:** 1

**Restrição:** Nenhuma

### Armaduras Médias



Cota de Malha Meia Armadura

**Ex:** Brunea, Cota de Malhas, Meia Armadura, Loriga Segmentada, Colete a Prova de Balas Rígido.

**Armadura:** 2

**Restrição:** Cria uma penalidade de -1 na Habilidade do usuário.

## Armaduras Pesadas



Armadura De Batalha Completa



Battle Suit

**Ex:** Armadura de Batalha Completa, Cota de Talas, Battlesuite,

**Armadura:** 3

**Restrição:** Cria uma penalidade de -2 na Habilidade do usuário.

## ARMADURAS DESCRIÇÃO

**Colete Macio:** O colete de segurança macio é um conceito bastante misterioso: como uma roupa macia consegue parar as balas? O princípio é, na verdade, bem simples. No seu interior, o material à prova de balas é apenas uma rede muito resistente.

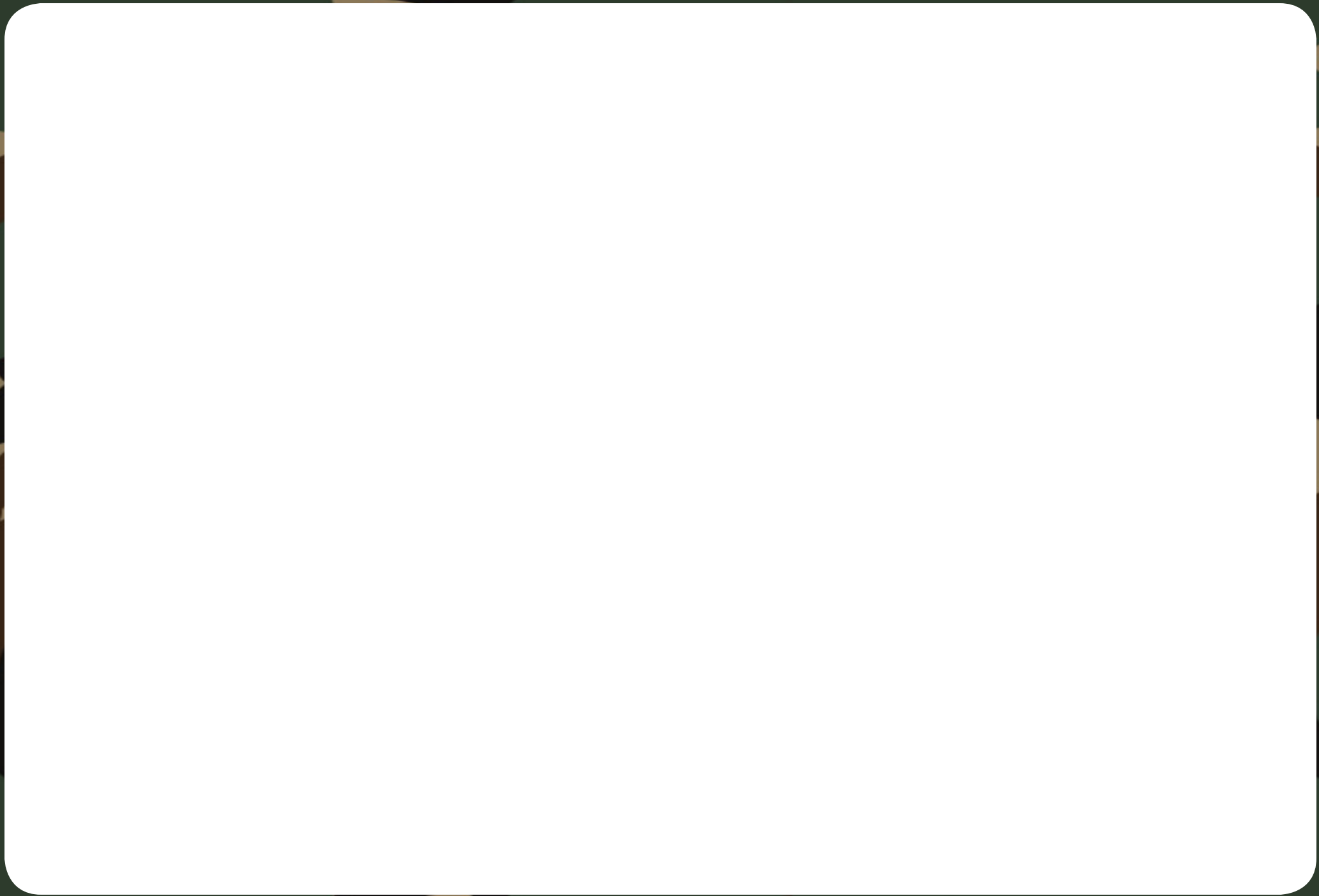
Para ver como isto funciona, imagine um gol de futebol. A rede do gol é formada por várias seções de cordão, entrelaçados entre si e fixados na estrutura da trave. Quando você chuta a bola de futebol para dentro do gol, ela possui uma determinada quantidade de energia, na forma de inércia, para frente. Quando a bola atinge a rede, ela empurra para trás as linhas de cordões em um ponto específico. Cada cordão se estende de um lado da estrutura ao outro, dispersando a energia do ponto de impacto sobre uma área ampla.

A energia é dispersa ainda mais porque os cordões estão entrelaçados. Quando a bola empurra uma linha horizontal de cordão, este puxa cada cordão vertical entrelaçado. Esses cordões, por sua vez, puxam todos os cordões horizontais conectados. Desta forma, a rede inteira absorve a energia cinética da bola, independente de onde a bola a atinja.

**Colete Rígido:** O colete de segurança rígido, feito com placas cerâmicas ou metálicas grossas, funciona basicamente da mesma maneira que as armaduras de ferro usadas por cavaleiros medievais: é rígida o suficiente para que uma bala ou outra arma seja desviada. Ou seja, o material do colete deflete a bala com a mesma força (ou quase a mesma força) com que a bala atinge o colete e assim ele não é penetrado.

O colete de segurança rígido oferece mais proteção que o colete de segurança macio, mas é muito mais desajeitado. Policiais e militares podem usar este tipo de proteção quando há um alto risco de ataque, mas para uso diário eles geralmente usam coletes de segurança macios, uma proteção flexível que você usa como uma camisa ou jaqueta normal.

**Níveis de Coletes:** Nos Estados Unidos, os níveis de coletes de segurança são certificados pelo Instituto Nacional de Justiça (NIJ), que é uma agência do Departamento de Justiça dos EUA. Os níveis são I, II-A, II, III-A, III e IV. Com base em extensos testes laboratoriais, os pesquisadores classificam qualquer projeto novo de colete de segurança em uma das sete categorias: a Categoria I de colete de segurança oferece o menor nível de proteção e a categoria IV oferece o maior. As classes de colete de segurança são muitas vezes descritas pelo tipo de armas contra as quais elas oferecem proteção. O colete de segurança de nível mais baixo apenas pode ser utilizado para se proteger contra balas de um calibre (diâmetro) relativamente pequeno, que tende a possuir menos força de impacto. Alguns coletes de segurança de grau mais alto podem proteger contra um tiro poderoso de escopeta. As Categorias de I a III-A são macias e ocultáveis. O Tipo III é o primeiro a empregar placas rígidas ou semi-rígidas.



**Site de Referência**  
**<http://nonplusrpg.blogspot.com/>**

**Contato**  
**[nonplusrpg@hotmail.com](mailto:nonplusrpg@hotmail.com)**

O Manual das Vantagens Alpha e o Bestiário Alpha podem ser baixados na nossa Página de Download





# VOCÊ SERÁ CAPAZ DE ENCARAR ESSA MISSÃO?

Um soldado enfrentando  
soldados inimigos  
ou um policial  
enfrentado  
bandidos.

Todos estão  
na sua guerra  
particular  
e são os seus  
Heróis.

Seja você também  
um Herói de  
Guerra.

Suplemento para



Novas Regras para usar  
Armas e Equipamentos em  
**3D&T ALPHA**

Novas Vantagens  
Novas manobras de combate

Uma completa lista de:

- Armas de Fogo
- Armas Brancas
- E equipamentos em Geral  
para as suas aventuras.

