

Sakura Card Captor RPG.



Por Thiago Luiz “Guerrad” Souza Gomes.

Equipe RPG Anime Brasil

www.rpganimebrasil.blogspot.com

www.facebook.com/rpganimebrasil



Baseado em Fatos Reais...

*Como todos já devem saber, comecei minha carreira de RPGista em 1999 e mesmo morando em uma metrópole como o Rio de Janeiro o começo não foi fácil: nesta época era muito difícil encontrar livros básicos para jogar ou até mesmo para aprender. Até hoje me lembro da minha primeira partida de RPG, ainda na escola, onde estávamos na 6ª série: a aventura era de **Street Fighter Zero 3** para o antigo **3D&T** mestrada pelo nosso estimado amigo Alvaro "Mr. Papel" Bosquet, antigo companheiro de escola: há muito tempo eu não te vejo cara! Será que ainda está envolvido com RPG?!*

*Ao contrário de muitos RPGistas, o nosso grupo começou a aprender jogar RPG "do nada": logo construímos nossos próprios jogos e sistemas, dentre eles, nossos primeiros cenários (que começaram com sistemas próprios) e mesmo ainda hoje estão firme e forte nas nossas mãos, que são o **Yoshiro**, de meu irmão Rodrigo "Tenchi Muyo" Jeferson e meu primeiro cenário de RPG medieval, o **Gladiadores do Oeste**. Ambos os cenários vão receber adaptações para o Sistema Daemon (Yoshiro têm muitas modificações no sistema daemon e Gladiadores, que fica até bom com d20 ou RPGQuest, apenas com muitas modificações). Bem, com nossos próprios cenários e sistemas, nada conhecíamos sobre o mercado do RPG, assim como os seus jogos, lançamentos, etc. Por um outro lado, já conhecíamos a Revista Dragão Brasil, só não tínhamos onde comprar.*

*Com dois anos de RPGistas compramos nosso primeiro livro de RPG, **Defensores de Tóquio: o Jogo de RPG** (que existe até hoje no nosso quarto repleto de livros, mangás e quadrinhos e este livro é lendário, jogamos até hoje!). Já a nossa primeira revista, onde começamos a conhecer mais sobre o mundo de RPG era a DB#75 com a matéria de Capa **Sakura Card Captors**. Foi um máximo e mestramos 3D&T usando as regras do nosso primeiro livro de RPG. Hoje eu me lembro das cenas engraçadas que vivemos.*

*Em 2003, eu mestreí **Sakura Card Captor** em um evento de RPG e Anime aqui do meu bairro, Campo Grande/RJ (o "RPG Oeste", você foi?!) para Sistema Daemon (totalmente improvisado na ocasião). Decidi agora, para elaboração deste netbook, usar um "protótipo" das regras que improvisei no evento. Aproveito para fazer um pequeno apelo: se você foi naquele evento (hoje extinto) ou jogou na minha mesa naquele dia, mande um e-mail para mim que irei ficar bastante feliz, certo?!*

***Sakura Card Captors** p/ ANIME RPG (Sistema Daemon) usará alguns poucos textos da publicação na DB#75 (perdão Cassaro, apesar de que você não vai nem ler isso porque isso não é d20! Volte para o seu 4D&Tosco) em homenagem à uma das melhores matérias/adaptações da revista, na qual me impulsou (não eu apenas, mas meus primos e amigos) para o mundo fascinante da interpretação, estratégia e humor (como nas nossas campanhas) que se chama "RPG".*

*THIAGO LUIZ "GUERRAD" S. GOMES, rpganimebrasil@gmail.com
(Mago Card Captor que nas horas vagas que utiliza as suas cartas capturadas para hipnotizar seu grupo de jogo, quando está mestrando, simulando efeitos e também o único que acorda cedo para dar leite pro Kérberos, senão ele me acorda da cama com baforada de fogo - gente... ele é o meu "cãozinho de estimação").*

Uma Pequena Introdução ao Cenário...

“Lead Clow, o maior mago da Terra, foi responsável pela criação dos mais poderosos artefatos místicos que se tem notícia: as Cartas Clow. Reunidas na forma de um baralho contendo 52 cartas, elas são mais do que itens comuns – são criaturas vivas, com personalidade e vontade próprias. Sob controle, devidamente domadas, as Cartas Clow concedem grande poder ao seu possuidor. Mas em estado selvagem elas podem trazer grande desgraça ao mundo!.

*E entra em cena nossa estrela **Sakura** Kinomoto, 10 anos, estudante da 4ª série. Filha de um professor universitário de arqueologia, um dia ela decide investigar barulhos estranhos que chegam do porão. Ali, entre os artefatos antigos do pai, ela encontra um livro lacrado que emana uma luz estranha. É o Livro Clow. Ao romper o lacre e abri-lo, Sakura descobre que ele guarda um baralho. E quando ela pronuncia em voz alta o nome da primeira carta – Vento –, forma-se uma ventania que espalha todas as outras Cartas Clow por toda cidade de Tomoeda.*

O rompimento do lacre desperta Kerberos, o Guardião (interrompido no meio de um “breve” cochilo de trinta anos...). Aterrorizado, Kerberos decide tornar Sakura numa Card Captor – uma maga encarregada de recuperar todas as outras Cartas Clow, por toda a cidade de Tomoeda. Começando apenas com Vento, cada carta capturada oferece um poder mágico à Sakura.

A pequena Sakura não está sozinha. Além de Kerberos (que, para seu desgosto, passa a ser chamado de “Kero” ou “Kero-Chan”), ela também recebe a ajuda da amiga Tomoyo, de família rica, e que adora vestir Sakura com roupinhas de super-heroína e gravar suas façanhas em vídeo; Li-Shoran, garoto chinês com poderes sobrenaturais, descendente do mago Clow e rival de Sakura como Card Captor; Mei Ling, artista marcial e autoproclamada noiva prometida de Li; e até mesmo Touya, o rabugento irmão mais velho de Sakura, e também sensível a Magia”.

Um Novo Tipo de Mago: os Card Captor!

Um Mago Card Captor precisa de pelo menos dois ingredientes: algum *poder mágico*, por mínimo que seja, e um *item mágico de controle*. Esse item mágico de controle pode ser um cajado, varinha, espada ou objeto. Magos Card Captors não são formados em nenhuma escola de Magia: eles são simples adolescentes.

Pessoas comuns que de uma hora para outra terão que se tornar magos para cumprir seu objetivo antes que Tóquio seja totalmente destruída. Um personagem Mago Card Captor usa as mesmas regras do ANIME (1d10+100 de atributos, 5 pontos de Aprimoramentos...) para construção de personagens. As cartas (em estado selvagem) usam o mesmo conceito de **Monstros de Bolsos** (e estarão no suplemento BARALHO CLOW).

Na hora de conjurar as cartas, veja as regras:

- Energia Vital*: ativar uma carta exige um item mágico criado pelo próprio Clow e consome 1 Ponto de Vida para ativar, PVs que são recuperados por descanso (As “Magias” dos Magos CG não consomem Pontos de Magia). O efeito da carta dura 1 hora (ou quando zerada seus PVs). É também possível ativar uma Carta Clow apenas com as mãos: neste caso você consome o 2 Pontos de Vida por carta e corre um certo risco (faça um teste Médio de WILL) de ter a mão decepada pela Magia. Neste caso também seus PVs não são recuperados por descanso, já que seu Personagem deve ter se ferido feio.

- Mais Cartas por Nível*: um Mago Card Captor mais avançado pode ativar mais cartas (ao mesmo tempo) por Nível. No 1º Nível ele pode ativar apenas uma Carta Clow; no 6º Nível ele já pode ativar 2 Cartas Clow ao mesmo tempo; no 10º Nível pode ativar 3 Cartas Clow ao mesmo tempo; no 14º Nível, 4 Cartas Clow ao mesmo tempo e assim por diante...

- Item de Herança*: todo Mago Card Captor deve ter um item próprio para conjurar às Magias das Cartas Clow, como o Báculo estrela da Sakura e a Espada Mágica de Shoran. Em termos de regras, um Item de Herança é um item mágico (sempre criado por Clow um outro Mago poderoso) que serve tanto para testes de Selamento quanto para conjurar as cartas. Um Item de Herança poder ser considerado como o Aprimoramento Arma Mágica (pág. 29 do ANIME RPG).

- Focus*: alguém com Focus não pode conjurar Cartas Clow (e também não seria considerado um Mago Card Captor!), mas pode ser imune aos seus efeitos. Magos de verdade (com Focus) podem criar SUAS PRÓPRIAS CARTAS quando ficam mais poderosos - veja isto em BARALHO CLOW!

Um Novo Tipo de Artefato: as Cartas Clow

As cartas Clow são objetos mágicos, mas de certa forma também seres vivos, criados por um poderoso feiticeiro (conhecido como Mago Clow ou Clow Reed) com uma mistura de magia ocidental e oriental. São capazes de realizar efeitos fantásticos em quantidade ilimitada, mas cada carta está relacionada a um único poder ou força. Elas também podem se manifestar em uma forma semi-humana (ou, em algumas cartas, de um animal ou objeto), que de certa forma reflete sua personalidade. Uma carta se torna selvagem quando seu possuidor morre, porque as Cartas Clow só podem pertencer a Magos. Com o Mago morto há muitos anos, agora elas devem ser reconquistadas. Para conter o poder dessas cartas após a sua "morte", o Mago Clow confinou-as em um livro e incubiu duas entidades que criou (Kerberos e Yue) a missão de protegê-las. Por muitos anos, as cartas teriam permanecido em descanso e tido vários donos até serem libertadas por Sakura.

No total, há 19 cartas no mangá e 53 no anime, não incluindo a carta "The Hope" (a Esperança) e "The Void" (o Vazio), ambas do 2º filme. Existem cartas que não vemos sendo capturadas no anime, como a Flecha (the arrow) (capturada no 1º filme da série), Através (the through) , Bolhas(the bubbles) e Onda (the wave). Cada carta tem uma personalidade própria. Algumas são agressivas, outras amistosas, outras tímidas. Enquanto não estiverem sob nenhum controle, vão provocar todo tipo de incidentes – desde simples sustos até a alteração do clima ou a destruição de bairros inteiros. Não fazem isso por serem “malignas”, apenas seguem sua natureza. Para efeito de magias ou poderes que afetem o bem ou o mal, as cartas Clow são Neutras.

•*Sensibilidade*: todas as cartas Clow podem se tornar invisíveis e indigitáveis por quaisquer meios, exceto mágicos – manifestando seus poderes à vontade. Qualquer personagem Mago com Focus ou Mago Card Captor deve fazer um teste Médio de PER para sentir a presença de uma carta por perto. Itens Mágicos específicos, como a Tábua Localizadora de Shoran, podem ajudar na Sensibilidade (neste caso, o teste de PER passa para Fácil!). Geralmente, no anime, quem sente as Cartas Clow era o Kérberos, também usado como Guia para as fraquezas das cartas.

•*Forma Selvagem*: uma carta Clow pode assumir em estado selvagem formas de criaturas diversas. Quase todas são femininas, semelhantes a fadas, mulheres ou elfos. Uma Carta na Forma Selvagem só pode ser presa quando fizer o teste de Selamento (ver abaixo). Depois de Selada em carta Clow novamente, a criatura mágica será o seu “pau mandado”(Ih! Essa gíria pegou mal?!), ou seja, estará pronta para te obedecer sem hesitar. Quando ela está sobre o seu controle e foi domada, ela nunca mais ficará em Forma Selvagem e acatará todas as ordens do seu Mestre (no caso, o Personagem que selou).

•*Teste de Selamento*: todo Mago Card Captor deve fazer o teste de Selamento para prender a forma selvagem na carta Clow novamente. É um teste bem simples: **WILL+seu Nível de Personagem** (apenas se for um Mago Card Captor) contra a **WILL da criatura** (usando as regras de Atributo x Atributo, na pág. 101 do ANIME RPG), sendo sua WILL **Fonte**

Passiva. Um personagem que falhe no teste de Selamento deixa a criatura da carta em liberdade e só poderá fazer o mesmo teste com a mesma criatura no próximo dia.

Os Guardiões (Kerberos e Yue)

Assim como criou as Cartas Clow, o mago Clow também criou dois companheiros fieis com quem viveu no passado distante. Eram **Kerberos** e **Yue**. Eles estão ligados respectivamente ao Sol e a Lua, que aparecem no verso das Cartas Clow.

Após a morte do Maior mago do mundo, eles acompanham as cartas através das eras usando identidades falsas e inofensivas. Ambos só podem assumir formas verdadeiras em certas condições. Seus papéis são diferentes: Kerberos, o Guardião, tem como missão ajudar os novos Card Captors a coletar todas as cartas. Ele conhece os seus nomes e pode reconhece-las a partir de uma descrição de seus poderes. Em sua identidade falsa ele parece um leãozinho de pelúcia com asas e grande apetite por doces.

Yue, o segundo Guardião, é o juiz que vai testar o novo Mago Card Captor – surgindo para desafiá-lo em combate quando conseguir reunir todas as cartas. Ele abandona a identidade falsa (que pode ser qualquer pessoa próxima). Depois da derrota de Yue (se isso for possível), ele será o seu servo fiel e, assim como Kerberos, poderão ajudar o personagem durante as próximas aventuras. Se fizer como o anime, um personagem pode transformar suas cartas em “Cartas Sakura”...

As Cartas (em estado selvagem) usam em Daemon uma mistura básica entre Magia e Monstros de Bolsos (do ANIME RPG) misturando com regras de Magia.

**Os Poderes e Pontos destas fichas são feitos de acordo com as regras de Monstros de Bolso, encontrados na página 90 do livro Anime RPG).*

•**Kerberos:** Tigre Sol. (Total de Pontos: 47)

CON18 (Tamanho, 4 pontos), FR18 (Força, 4pts), DEX6, AGI 21 (Agi, 4 pontos), INT15 (Int, 5 pontos), WILL18 (Will, 6 pontos), PER24 (Per, 5 pontos), CAR8; 100 PVs (Pontos de Vida, 9 pontos).

Outras Características > Garras 2d6 (3 pontos), Mordida 2d6 (3 pontos), Ataques com Fogo 4d6 (4 pontos), IP 10 contra qualquer tipo de fogo (natural ou mágico).

•**Yue:** Anjo. (Total de Pontos: 38)

CON15 (Tamanho, 3 pontos), FR12 (Força, 2 pontos), DEX21 (Dex, 4 pontos), AGI21 (Agi, 4 pontos), INT15 (Int, 5 pontos), PER18 (Per, 3 pontos), CAR24; 70PVs (Pontos de Vida, 6 pontos).

Outras Características > Ataques Elétricos 2d6 (2 pontos), Ataques Paralisantes (FR18, 4 pontos), Capacidade de Voar (5 pontos). IP 10 contra qualquer ataque com Cartas Clow.

*Estas fichas incluem apenas as formas VERDADEIRAS de Kérberos e Yue. Suas contrapartes (Kero e Yukito) são fichas meramente fracas e, na minha opinião, inutilizáveis na Campanha: mas isso não é problema, pois qualquer Mestre pode contruí-la naturalmente.

Meta-Criação : as Magias do Clow e suas Cartas!

Nós utilizamos as regras das construções das Cartas Clow (veja suas fichas no netbook BARALHO CLOW) as mesmas de **Monstros de Bolso** (do livro ANIME RPG). Porém, como os elementos numa Campanha de Sakura Card Captor são Magia fantasiosa, resolvemos misturar as regras de Magia em Daemon, com as regras de Monstros de Bolso do Anime RPG - fizemos isto para justificar de como Clow criou as Cartas Mágicas. Esta regra é bem simples.

MENOR FORMA + MENOR ELEMENTO > todos os Monstros de Bolso (e Cartas Clow) são construídas com Pontos de Poder. Estes pontos de poder são iguais a Menor Forma do Mago (Entender, Controlar e Criar) + o Menor Caminho do Mago. Todas as Cartas de Sakura Card Captor são construídas a partir dos caminhos e formas do próprio Mago Clow (veja em BARALHO CLOW, o suplemento de Sakura Card Captor RPG).

Exemplo: O Alquimista Thiago Luiz "Guerrad" pode ter Criar 1, Entender 2, Controlar 3 e nos Caminhos Luz 4 e Fogo 1; na hora de criar uma carta de fogo, a carta (em forma selvagem) seria um "Monstro de Bolso" com 2 pontos de poder.

Exemplo 2: mesmo se criar uma carta de luz, o alquimista Thiago TAMBÉM usaria 2 pontos de poder (seu caminho Luz seria, nesta ocasião de poder, o mesmo de Fogo, 1).

Outros Livros de Sakura Card Captor RPG;

Assim como meus outros títulos anteriores, neste, eu também resolvi dividir o material em mais netbooks curtos. Apesar de que isso não seria muito necessário.

-Baralho Clow: livro contendo todas as cartas, a partir da ficha do Mago Clow (vista no outro netbook suplemento) e regras mais avançadas de Cartas Mágicas.

-Guia de NPCs de Sakura Card Captor: um netbook com as fichas detalhadas (e figuras) de todos os Personagens possíveis da série, incluindo minha ficha do Mago Clow (será ele muito apelão?!).

Visitem nosso site:

www.rpganimebrasil.blogspot.com

www.facebook.com/rpganimebrasil