

Shin Seiki Evangelion RPG

Por Eduardo G. Lins



Capítulo 1 - Introdução



No ano 2000 d.C um imenso meteoro se choca com a terra causando um imenso impacto. Grande parte das geleiras da Antártida (local da queda) derretam inundando continentes e tirando a Terra de seu eixo, o que alterou o clima do mundo ao ponto de não existir mais estações do ano.

Ninguém sabe mas na verdade o que aconteceu foi muito pior do que um simples meteoro. O que causou a explosão foi na verdade uma criatura, um Anjo. Essa criatura foi encontrada na Antártida por um grupo de cientistas apoiados por uma organização chamada Seele. A essa criatura foi dada o nome de Adão e a classificação de 1º Anjo.

Através dos Pergaminhos do Mar Morto a Seele soube que outros como Adão surgiriam no futuro e que se não fizessem nada, tudo estaria acabado. Os cientistas decidiram então reduzir a um embrião e clona-lo. A partir destes clones eles criaram os futuros salvadores da humanidade.

Tudo parecia andar muito bem até o dia da grande explosão. Essa explosão foi chamada de Segundo Impacto. Os oceanos subiram de nível, muitos lugares foram

inundados e muitas pessoas morreram. Guerras civis tiveram início em muitos países e por fim apenas metade da população mundial sobreviveu.

No ano 2015 o mundo passa por um período estável. Sua economia, produção, circulação e consumo foram restabelecidos a ponto das prateleiras das lojas de conveniência estarem novamente cheias. Um mundo habitado por pessoas acostumadas a reconstrução, mas que convivem com o sentimento de que o fim de tudo se aproxima. Um mundo em que há poucas crianças para construir futuras gerações.

No Japão, a antiga Tóquio foi destruída e abandonada. A população migra para a província de Nagano e cria uma nova capital, Tóquio-2, que serviria de fachada enquanto outra cidade é construída, baseada em tecnologia avançada capaz de suportar qualquer tipo de ataque: a cidade-fortaleza de Tóquio-3.

Capítulo 2 – A Nerv

No início a Nerv se chamava Gehirn e foi durante esse período que os Evangelions foram criados baseados em um artigo escrito por Ikari Yui. Na Gehirn também trabalhava um outro grande nome da ciência, a Dra. Akagi Naoko, mãe de Ritsuko. Foi ela quem concluiu em 2010 os supercomputadores Magi. O Sistema Magi (como é conhecido) é formado por três bio-máquinas chamadas Balthasar, Gaspar e Melchior. Após o suicídio da Dra. Akagi seu cérebro foi dividido em três partes e implantado nos três supercomputadores, cada parte representando os seus aspectos como mãe, como cientista e como mulher.

Também trabalhavam na Gehirn Fuyutsuki, que foi professor de Yui e Gendou que havia se casado com a mesma. Gendou estava na Antártida até um dia antes do Segundo Impacto mas voltou trazendo uma cópia de todos os dados descobertos pois sabia o que iria acontecer. Após o Segundo Impacto Gendou volta ao Japão e em conjunto com a Seele começam a construção da base Gehirn (futura Nerv) no Geo Front. Enquanto isso acontece Fuyutsuki (que não gostava muito de Gendou na época) começa a investigar o porque do retorno de dele tão em cima do Segundo Impacto e porque ele trouxe uma cópia de tudo que foi descoberto na Antártida. Vendo que Fuyutsuki estava avançando em suas investigações Gendou o convida a se integrar a Gehirn e ele não só aceita como se torna o braço direito de Gendou.

Ainda na Gehirn um grave acidente acontece com Yui que ao tentar sincronizar com o Evangelion Unidade 01 é absorvida por ele bem na frente de toda a equipe e do seu filho Shinji que na época tinha apenas três anos e por isso não se lembra de nada. Com a morte de Yui, Gendou dá início a um novo projeto: o Projeto de Complementação Humana. O Projeto se constitui em clonar pessoas mantendo suas características físicas e emocionais mas complementando-as com o DNA de Yui criando assim o primeiro clone: Ayanami Rei.

Após a morte da Dra. Akagi Naoko a Gehirn se tornou Nerv. Hoje em dia a Nerv é quem cuida da segurança da humanidade quando o assunto é o ataque de um Anjo. A Nerv é protegida pela lei e atua como uma subdivisão da ONU e tudo que ela faz é altamente secreto. A Seele ou Comitê do Projeto de Complementação Humana (ou só comitê) é quem inspeciona toda a Nerv e o Projeto de Complementação Humana.

Para se chegar à base da Nerv (no GeoFront) existe um trem de carros (uma escada rolante de carros) que desce até um estacionamento. Para descer até a base da Nerv a pé é necessário possuir um cartão de identificação (ID Card) para entrar por uma das entradas de Toquio-3.

Capítulo 3 – Evangelions

Projetados para conter o ataque dos Anjos, os Evangelions são a única chance que a humanidade tem de sobreviver. Os Evangelions são clones de Adão modificados pelo homem e por isso têm muitas características dos Anjos.

Os Evangelions são pilotados por crianças cujo DNA foi alterado 14 anos atrás para que pudessem sincronizar com eles. Apenas estas crianças tem a capacidade de sincronizar com um evangelion e caso alguém com o DNA não modificado tente sincronizar as consequências podem ser fatais. Enquanto sincroniza com o Eva a mente do piloto e do Eva se tornam uma só e por isso tudo que o Evangelion sentir o piloto sente como por exemplo se um Anjo cortar o braço do seu Eva você vai sentir como se seu braço tivesse sido cortado.

Obs: Se o Eva sofrer um ferimento fatal como perder a cabeça ou coisa do tipo o piloto morre. Existe apenas uma chance para esses casos: deve-se cortar as ligações nervosas do piloto com Eva antes do golpe atingir seu objetivo. Se isso acontecer o Eva não poderá mais se mover, como se estivesse desligado.

Para pilotar um Evangelion não se precisa de nada, o piloto apenas senta no Entry Plug e pensa no que deseja fazer, o resto fica por conta do Eva. Ao entrar pela primeira vez em um Evangelion o piloto se sentirá esquisito, sentirá um cheiro estranho podendo até ficar um pouco enjoado. O piloto precisa ficar dentro de um líquido chamado LCL que lhe permite falar, respirar e fazer qualquer outra coisa enquanto estiver mergulhado nele.

Um Evangelion possui um Complexo S² em seu corpo da mesma forma que os Anjos. O Complexo S² fica na altura do abdômen protegido pela armadura mas caso essa armadura seja danificada nesse ponto o complexo S² ficará exposto.

Campo AT

O campo AT é um campo possuído pelos Anjos que imuniza a qualquer tipo de dano. Qualquer arma, explosão ou o que quer que seja não o afetará. A única maneira de causar dano aos Anjos ou qualquer outro possuidor de campo AT é neutralizando-o com outro campo AT. Os Evangelions, assim como os Anjos, possuem seu próprio campo AT e é por isso que são a única arma efetiva contra os Anjos. No geral o campo AT é invisível mas ele pode ser visto no momento em que o Anjo (ou Eva) é atacado por uma fonte que não possua ou não esteja com campo AT expandido. A aparência de um campo é a de uma

parede transparente com vários exágonos se cor amarelo-alaranjado partindo do centro, um dentro do outro.

Para expandir o campo deve-se fazer um teste normal com o nível de sincronismo do personagem. Caso falhe o próximo teste será fácil. O Eva não pode fazer nada no turno que expandir seu campo AT.

Equipamentos

Existem três tipos de equipamentos: Equipamento tipo B (Basic) usado em missões normais em terra; Equipamento tipo F (Fly) usado em missões muito distantes onde os Evas precisam ser levados por um imenso avião, ao aproximar-se do objetivo o Eva é lançado de uma certa altura porém este equipamento deixa o Eva mais leve e por isso ameniza o impacto. Este tipo de equipamento ainda aumenta a velocidade do Eva em 50m/s mas com isso sua estrutura fica mais frágil e ele perde 10 pontos no IP e 20 no dano; Equipamento tipo D (Dive) para missões aquáticas ou de alta temperatura e/ou pressão.

Se o Evangelion não estiver usando o equipamento correto o piloto deve ser bem sucedido em um teste de WILL normal por rodada. Caso falhe o Eva ficará inoperante por três rodadas.

Todos os equipamentos não mudam em nada a aparência do Eva pois são apenas equipamentos internos.

Velocidade

Em longas corridas o piloto pode aumentar a velocidade do Eva. Com um teste normal bem sucedido de AGI o Eva pode aumentar sua velocidade em mais 100m/s chegando a 250m/s ou seja 900km/h.

Energia

Um Evangelion não funciona sozinho. Ele é ligado a um cabo de energia sem o qual não poderia se mover por muito tempo. O cabo de energia fica conectado nas costas do Eva e é chamado de Cabo Umbilical. Se não puder usar a fonte de energia externa (Cabo Umbilical) o Eva ainda pode usar sua energia interna que pode durar de 1 até 5 minutos. Um minuto (de 4 a 8 turnos) em caso de movimentos incessantes e cinco minutos (de 25 a 30 turnos) no caso de movimentos normais e em combate.

Dummy Plug

O Dummy Plug (Cilindro Falso) é um programa que simula a mente do piloto para que o Evangelion se mova sem que seja preciso um piloto para pilotá-lo. O sistema transmite um padrão de sinais ao Eva que acredita ser um piloto e sincroniza com ele. Esse sistema é usado por Gendou se algum piloto recusar obedecer uma ordem ou se algum Eva estiver sem piloto. Em regra o Dummy Plug simula o modo Berserk.

Obs: O sistema só estará operante após o 12º Anjo.

Modo Berserk



Nesse estado o piloto perde totalmente o controle do seu Eva que entra em fúria e mostra um comportamento totalmente selvagem.

Um Evangelion pode entrar em modo Berserk por vários motivos. Um dos motivos é o estado emocional do piloto, quando tenta desesperadamente proteger alguém que ama o Eva age de acordo com o sentimento do piloto podendo entrar em modo berserk. Outra forma é quando o piloto fica inconsciente e entra em contato com o Eva ou com o espírito (se houver algum) de alguém que foi absorvido por seu Eva. Uma terceira forma de entrar em Modo Berserk seria uma extraordinária taxa de sincronismo.

Sempre que aparecer oportunidade de um Eva entrar em modo berserk (ou seja, raramente) o piloto deve fazer um teste normal de WILL e se passar seu Eva entra em modo berserk.

Em modo berserk o Eva recebe +100 em COM e FR (acrescente +50 ao bônus de dano). A DEX e AGI do piloto não contam mais e passam a assumir o valor 18. Ao entrar em modo berserk o Eva regenera todos os pontos de vida, fraturas e amputações que tiver sofrido. Também não necessitará mais de Caba Umbilical para se manter ativo. Enquanto permanecer ativo quem controla o Eva é o mestre e o piloto não lembrará de nada do que aconteceu durante este período. A fúria do modo berserk fará com que o Eva ataque com todas as forças o inimigo a após vence-lo a fúria cessará e o Eva então será desativado.

Sincronismo

O sincronismo é o nível de simbiose entre o piloto e seu Eva. Quanto maior esse nível melhor o piloto pode desempenhar suas funções no Eva. Com o tempo esse nível vai subindo ou baixando de acordo com o desempenho e estado emocional do piloto. O nível de sincronismo de um personagem é medido em porcentagem.

Inicialmente um personagem começa com $15+1d6\%$ de sincronismo. Esse nível será aumentado de duas formas: toda vez que fizer um teste de sincronismo o personagem faz um teste normal com seu seu nível de sincronismo e se falhar aumentará o mesmo em $+1d6\%$; a segunda maneira é quando o personagem sobe de nível na proporção de $+10\%$ para cada nível além do primeiro. O nível pode baixar por uma falha crítica em um teste de

sincronismo baixando 1d6% ou se o piloto estiver passando por sérios problemas psicológicos. Nesse caso a diminuição fica a cargo do mestre.

Um piloto com um alto nível de sincronismo é mais ágil e seus movimentos são mais rápidos enquanto um baixo nível de sincronismo o deixa menos ágil. Por isso que sempre escolhem os pilotos com maior nível de sincronismo quando é preciso mais habilidade e precisão. Se algum personagem chegar a 10% ou menos em seu nível de sincronismo seu Eva não responderá a nenhum comando ficando imóvel. Por outro lado, se o personagem chegar a atingir 100% ou mais de sincronismo (o que vemos acontecer com Asuka e Shinji no movie) o Eva adquire certas vantagens extras: o Eva segue as regras de modo Berserk mas o piloto permanece consciente e controlando o Eva e o campo AT pode ser o melhor controlado e usado para ataques corporais a distância como se fosse deslocamento de ar. Se um personagem chegar a ter um nível de sincronismo 100% ou maior, antes de iniciar o combate ele (o mestre deve escolher o momento certo) o personagem deve testar sua WILL contra seu nível de sincronismo. Se obtiver sucesso tudo acontecer normalmente mas se falhar o Eva Entra em Modo Berserk e o piloto será absorvido por ele.

Obs: É recomendado que o mestre não permita aos jogadores chegar ao nível de 100% ou mais de sincronismo e se for corajoso o suficiente para permitir que o faça apenas no fim de sua campanha.

“Quando duas pessoas se amam pensam uma na outra, ou uma mãe pensa em seu filho, esses sentimentos especiais são movidos por um sistema nervoso dentro do cérebro, chamado A10. O Evangelions o piloto precisam estar perfeitamente sincronizados por esse nervo A10, para se tornarem um só guerreiro. Ou seja, somente o poder do amor possibilita o controle dessa poderosa arma.

Que argumento mais simples e brega, mais emocionante e maravilhoso... Será que eu também conseguiria controlá-lo?... Hã? Como?... Acabaria descontrolado!?”

Evangelion: Modelo de Produção

O Modelo de Produção é o evangelion definitivo, o modelo que foi aprovado para o combate e que será usado pelos jogadores.

Altura – 50m	Esqueleto Interno – 100ton
Largura – 19m	Entry Plug – 20ton
Profundidade – 8m	Complexo S ² - 150ton
Peso Teórico – 1000ton	Giroscópio – 30ton
Armadura – 180tons	FR e CON – 98 (12d6+42)

Cabeça: Esqueleto Interno – 10 ton, Armadura – 18ton, Entry Plug – 20 ton, IP – 30, PVs – 400

Tronco: Esqueleto Interno – 20ton, Armadura – 36ton, IP – 30, PVs – 800

Abdômem: Esqueleto Interno – 10ton, Armadura – 18 ton, Giroscópio – 30ton, Complexo S² - 150ton, IP – 30, PVs – 400

Braços: Esqueleto Interno – 10ton, Armadura – 18ton, IP – 30, PVs – 400

Pernas: Esqueleto Interno – 20ton, Armadura – 36ton, IP – 30, PVs – 800

Capítulo 4 – A Seele

A Seele é a organização que mostra tudo o que a Nerv faz. Também é a Seele quem inspeciona o Projeto de Complementação Humana pois eles querem, através desse projeto, completar a cadeia genética humana fazendo assim com que o homem a um nível superior. Com o passar do tempo a Seele viu apenas Gendou agindo sozinho e em propósito próprio e não era isso que estava no “cenário” da Seele. Ao perceber que não podia mais controlar Gendou nem os Evangelions a Seele parte então para a última fase do Projeto de Complementação Humana: a unificação de todas as almas. Começaram então uma produção em massa de Evangelions por todo o mundo. Eram ao todo nove unidades chamadas de Série Eva.

O verdadeiro objetivo da Seele só é revelado a todos após a destruição do 17º Anjo, quando todos achavam que tudo havia acabado. Na verdade a Seele queria causar o Terceiro Impacto para que todas as almas se unam para formar um único ser e assim levar a humanidade à última fase de evolução.

Capítulo 5 – Personagens

Os personagens de Shin Seiki Evangelion são únicos, cada um com sua profundidade, suas motivações, seus sentimentos e histórias. Tudo isso é o que torna esses personagens tão peculiares e esse é um dos maiores motivos de Evangelion ser o que é hoje.

Uma campanha de Evangelion pode ter dois focos: um deles é uma campanha com os pilotos como personagens principais focando seus medos, motivações e a luta contra os Anjos; o segundo foco poderia ser uma campanha girando em torno dos agentes da Nerv ou Seele tentando descobrir a verdade sobre o Segundo Impacto, Adão, os Anjos, etc. O ideal seria o mestre se reunir com os jogadores e decidir que tipo de campanha querem, afinal RPG é uma diversão para todos.

A pontuação inicial para construir os personagens é: 80 pontos para distribuir entre os atributos e 5 pontos para os aprimoramentos para pilotos e 100 pontos de atributo e 6 pontos de aprimoramentos para agentes.

Os jogadores que optarem jogar com pilotos devem obrigatoriamente comprar os aprimoramentos Patrono (1 ponto) e Mecha (3 pontos) e podem ter até -3 pontos de aprimoramentos negativo. Para os que optarem jogar com agentes devem comprar Patrono (2 pontos) e podem ter até -3 pontos de aprimoramentos negativos.

Aprimoramentos

Esses não são aprimoramentos novos porém não estão descritos no Anime RPG e por isso os coloquei aqui já que alguns personagens os possuem e nem todo mundo tem acesso a outros suplementos da Daemon.

Genialidade

3 pontos: o personagem é um gênio e tem uma grande capacidade de raciocínio. Qualquer teste de inteligência ou de perícia ligada a inteligência normal é feito como se fosse fácil e testes difíceis são feitos como se fossem normais. Para testes fáceis admite-se que o personagem obteve sucesso automático.

Megalomania

-1 pontos: você acha que é mais poderoso, inteligente e competente do que realmente é. Você deve escolher um objetivo e jamais vai permitir que alguém fique em seu caminho.

Piloto de Evangelion

Este é o kit usado por pilotos de Evangelion. É uma variação do kit piloto de mecha adaptado para se pilotar Evangelions ao invés de Mechas comuns.

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 150 pontos de perícia

Perícias: Armas de fogo (escolher dois subgrupos com 40%), Faca 40/30, Combate desarmado 40/40

Aprimoramentos: Patrono, Mecha Pontos Heróicos 3

Obs: Este kit só pode ser adotado se o personagem tiver pelo menos 1 ano de treinamento como piloto.

Operador de Magi

Custo: 1 ponto de aprimoramento, 220 pontos de perícias

Perícias: Ciências (Matemática 40%), Eletrônica 35%, Engenharia (Computadores) 20%, Idiomas (Criptografia) 40%, Informática (Internet 40%, Hacker 40%, Manutenção 40%, Programação 40%), Pesquisa/Investigação 20%, Armas de Fogo (um subgrupo em 20%)

Aprimoramentos: Patrono (Nerv)

Esclarecimento sobre a perícia Evangelion

Esta perícia é um subgrupo da perícia Ciências proibidas e mede o conhecimento do personagem sobre a verdade encoberta por Gendou e pela Seele.

Até 15% - o personagem sabe que nenhum meteoro caiu na Antártida e que na verdade o que causou o Segundo Impacto foi causado por uma criatura chamada Adão.

De 16% a 25% - o personagem sabe que se um Anjo tocar Adão acontecerá o Terceiro Impacto e sabe também que Adão está em algum lugar da Nerv.

De 26% a 35% - o personagem conhece a origem dos Evangelions, sabe como foram criados e também a verdade sobre o Dummy Plug.

De 36% a 45% - o personagem sabe da existência de um gigante branco crucificado no Terminal Dogma e também sabe sobre a Lança Longinus.

De 46% a 55% - o personagem conhece a origem dos Anjos e dos humanos, conseqüentemente sabendo a verdade sobre Lilith.

De 56% a 60% - o personagem conhece a verdade sobre o Projeto de Complementação Humana e o objetivo final dele (o Terceiro Impacto).

De 61% em diante - o personagem sabe toda a verdade

Obs: Se o mestre permitir os jogadores podem começar com esta perícia em até 15%. O personagem não precisa ter a perícia para descobrir os segredos de Evangelion mas só poderá aumentá-la se tiver os conhecimentos relacionados ao nível desejado.

Os personagens aqui descritos estão com suas fichas iniciais, quando apareceram pela primeira vez na série, pois dessa forma eles irão evoluir juntamente com os jogadores. Sem mais enrolar, vamos às fichas.



Nome: Ikari Shinji Profissão: Piloto de Evangelion
Data de Nasc.: 06/06/00 **Local de Nasc:** Kyoto, Japão
Sexo: M **Altura:** 1,63 **Peso:** 53,0Kg **Idade:** 14
Idiomas: Japonês **Tipo sanguíneo:** A

Nível: 1º **PVs** – 10+1

CON – 10 **FR** – 8 **DEX** – 12 **AGI** – 11
INT – 12 **WILL** – 7 **PER** – 9 **CAR** – 11

Kit – Estudante de Colegial

Sincronismo – 41%

Aprimoramentos – Mecha (Eva – 01), Patrono (Nerv), Pontos Heróicos 1, Talento (Violoncelo)

Perícias – Geografia 32%, História 32%, Biologia 32%, Matemática 32%, Literatura 32%, Pesquisa 29%, Violoncelo 31%, Empatia 31%, Lábria 21%, Briga 42/32, Faca 32/12, Fuzis 32%

História: Shinji é um garoto tímido e introvertido, perdeu sua mãe quando tinha apenas três anos. Após isso seu pai, Ikari Gendou, o mandou para a casa de um professor. Um dia ele o convocou e ele foi para Tóquio-3 sem saber o porque do seu pai o ter chamado. Shinji chega no exato momento em que Sachiel ataca a cidade e após ser salvo por Misato ele descobre porque seu pai o convocou: quer que ele pilote o Eva-01, a última esperança da humanidade. Shinji parece ser fraco e com medo de tudo mas, no fundo, luta pela aprovação de todos e faz isso pilotando o Eva-01.



Nome: Soryu Asuka Langley Profissão: Piloto de Eva
Data de Nasc.: 2000 Local de Nasc.: Alemanha
Sexo: F Altura: 1,65 Peso: 55 Idade: 14
Idiomas: Alemão, Japonês Tipo Sanguíneo: A

Nível: 4° PVs – 13+12

CON – 10 FR – 8 DEX – 12 AGI – 11
INT – 12 WILL – 8 PER – 9 CAR – 10

Kit – Piloto de Evangelion

Sincronismo – 71%

Aprimoramentos – Mecha (Eva-02), Patrono (Nerv), Pontos Heroicos 3, Inocência 1, Genialidade, Megalomania

Perícias – Computação 25%, Impresionar 32%, Japonês 20%, Natação 28%, Dança 30%, Esquiva 46%, Saltar 30%, Física 26%, Química 26%, Matemática 25%, Literatura 27%, Biologia 25%, Pesquisa 32%, Evangelion 10%, Briga 55/55, Faca 65/45, Pistolas 55%, Rifles 60%, Lança 40/25, Machado 40/30

História: Asuka, a Segunda Criança, veio da Alemanha juntamente com Kaji e antes de chegar a Tóquio-3 teve que enfrentar Gaghiel que foi derrotado pelo Eva-02. Asuka é muito orgulhosa e se acha uma pessoa especial e por isso não admite que ninguém a ajude pois acha que pode fazer tudo sozinha. Sua mãe se suicidou a alguns anos, quando ela tinha tido sido escolhida como a segunda criança. Após a morte de sua mãe Asuka foi adotada e começou seu treinamento como piloto do Eva-02, o primeiro modelo de produção criado. Asuka sempre quer mostrar que é melhor que os outros e até já se formou na faculdade da Alemanha. Na verdade Asuka é quase perfeita e seu único defeito (eu não acho isso um defeito) é um pequeno problema de personalidade.



Nome: Ayanami Rei Profissão: Piloto de Eva
Data de Nasc.: 2004 Local de Nasc.: Tóquio-3, Japão
Sexo: F Altura: 1,62 Peso: 52 Idade: 14
Idiomas: Japonês Tipo Sanguíneo: A

Nível: 2° PVs: 12+6

CON – 10 FR – 9 DEX – 12 AGI – 12
INT – 10 WILL – 9 PER – 10 CAR – 8

Kit – Piloto de Evangelion

Sincronismo – 28%

Aprimoramentos: Mecha (Eva-00), Patrono (Nerv), Pontos Heroicos 3, Saúde de ferro, Inocência 1 (ninguém desconfiaria de Rei), Obsessão (Gendou)

Perícias: Literatura 27%, Evangelion 40%, Arremesso 25%, Natação 28%, Acrobacia 25%, Esquiva 35%, Briga 55/54, Faca 55/45, Pistolas 55%, Fuzis 55%

História: Silenciosa e pouco expressiva Rei fala muito pouco e quando isso acontece sua voz é seca e calma. Rei não tem passado por ser um dos muitos clones de Yui Ikari que Gendou fez, isso explica porque ela ainda está viva após detonar uma Mina N² em Armisael e sair viva sem nenhum arranhão por isso ela tem perdas repentinas de memória quando Rei morre Gendou só tem o trabalho de à trocar por outro clone, ela é uma extrema defensora do Comandante Ikari ai de quem falar mal dele na sua frente, segue a risca todas as ordens dele podendo até se matar se lhe for ordenado.



Nome: Katsuragi Misato Profissão: Capitã
Data de Nasc.: 08/12/86 Local de Nasc.: Japão
Sexo: F Altura: 1,76 Peso: 65 Idade: 29
Idiomas: Japonês, Alemão Tipo Sanguíneo: A

Nível: 5º PVs: 18+15

CON – 14 FR – 12 DEX – 14 AGI – 13
INT – 13 WILL – 12 PER – 13 CAR – 14

Kit – Soldado

Aprimoramentos: Patrono (Nerv), Pontos Heroicos 3, Contatos e Aliados (Ritsuko, Kaji, Hyuga), Status 3, Familiar 2 (Penpen), Sempre Pobre, Traumatizada (pelo que aconteceu com seu pai)

Perícias: Camuflagem 34%, Condução (Automóveis) 45%, Escutar 34%, Explosivos 30%, Furtividade 44%, Intimidação 33%, Rastreo 34%, Esquiva 44%, Sobrevivência (Planície) 44%, Tática 50% Estratégia 55%, Direito ou Jurisprudência 40%, Alemão 28%, Computação 38%, Hacker 30%, Liderança 40%, Briga 55/55, Faca 56/46, Pistolas 66%, fuzis 66%, Metralhadoras 66%

História: Misato, capitã (mais tarde Major) da Nerv no comando das operações com os Evas, é uma oficial extremamente eficiente e responsável. Em casa, ao contrário do trabalho, Misato é desorganizada e porcalhona, vive bebendo cerveja, comendo junk food e só quer se divertir, sem se importar com nada. Misato foi a única sobrevivente da equipe da equipe de cientistas que estava na Antártica durante o Segundo Impacto. Na época, com 14 anos, estava acompanhada de seu pai, o Dr. Katsuragi. Misato ficou responsável por Shinji e o trata como se fosse uma irmã mais velha, ajudando-o com seus vários problemas. Em seu apartamento, também vive penpen, um pinguim de água quente e mais tarde a Segunda Criança, Asuka, também se muda para lá.



Nome: Kaji Ryoji Profissão: Agente duplo
Data de Nasc.: 1985 Local de Nasc.: Japão
Sexo: M Altura: 1,80 Peso: 70,0 Idade: 30
Idiomas: Japonês, Alemão Tipo sanguíneo: AB

Nível: 6º PVs: 19+18

CON – 13 FR – 12 DEX – 14 AGI – 14
INT – 14 WILL – 12 PER – 12 CAR – 15

Kit – Espião

Aprimoramentos: Patrono (Nerv), Status 2, Sedutor, Bom Senso, Contato (velha que aparece de vez em quando)

Perícias: Camuflagem 33%, Direito 35%, Disfarce 45%, Condução (Automóveis) 35%, Escutar 33%, Etiqueta 33%, Explosivos 20%, Falsificação 45%, Furtar 36%, Alemão 30%, Intimidação 33%, Lábria 55%, Manha 35%, Evangelion 15%, Esquiva 39%, Computação 40%, Empatia 30%, Sedução 40%, Manuseio de fechadura 30%, Pesquisa 53%, Briga 52/42, Faca 46/46, Pistolas 56%, Fuzis 56%

História: Kaji é do Departamento Especial de Inspeção (D.E.I) da Nerv e também do Departamento do Interior do Japão. Ele chega com Asuka. Agora ele é um espião, mandado pela Seele como protetor de Asuka, para investigar as verdadeiras intenções de Gendou com a Nerv. Ele consegue conquistar a confiança de Ritsuko e Misato – esta última foi uma de suas namoradas nos tempos do colegial, Kaji sempre tenta voltar com Misato, mas ela sempre o rejeita. Kaji usa esta “paixão” para conseguir segredos sobre a Nerv. Apesar de viver “perigosamente”, seu principal passatempo é cultivar melões.



Nome: Akagi Ritsuko Profissão: Chefe do projeto Eva
Data de nasc.: 1985 Local de nasc.: Japão
Sexo: F Altura: 1,78 Peso: 68 Idade: 30
Idiomas: Japonês, Alemão, Inglês Tipo sanguíneo: AB

Nível: 6º PVs: 18

CON – 13 FR – 10 DEX – 15 AGI – 13
INT – 18 WILL – 12 PER – 15 CAR – 10

Kit – Cientista

Aprimoramentos: Biblioteca 2, Patrono (Nerv), Boa Fama, Genialidade, Status 2

Perícias: Condução (automóveis) 34%, Etiqueta 35%, Pesquisa 65%, Evangelion 58%, Genética 68%, História 68%, Química 68%, Física 68%, Anatomia 68%, Eletrônica 45%, Engenharia (Magi) 60%, Engenharia (Evangelions) 60%, Computação 55%, Manutenção (Computadores) 58%, Internet 50%, Hacker 68%, Programação (Computadores) 65%, Mecânica 50%, Matemática 60%, Criptografia 43%, Alemão 35%, Inglês 30%, Pistolas 40%

História: Ritsuko é uma das peças importantes da Nerv. Sua mãe, Akagi Naoko, foi a criadora dos super computadores Magi. Agora Ritsuko é encarregada do Projeto-E (Projeto Evangelion), dando continuidade ao trabalho de sua mãe. Ela tornou-se grande amiga de Misato no colegial, mas, como membros da Nerv, durante algumas decisões estratégicas discordam em muitos pontos – Ritsuko sempre tenta manter a segurança dos pilotos e dos Evas durante as batalhas. Ela acaba por adquirir um grande ódio por Rei quando descobre a verdade por trás dela. Quando destrói todos os clones de Rei, fica sob custódia. Para vingarse da Nerv, em especial Gendou, ela cria o código 666 para destruir o super computador Magi, mas Gaspar, uma das três seções do computador (as outras duas são Balthasar e Melchior), para a auto-destruição.



Nome: Ibuki Maya Profissão: Operador de Magi

Data de Nasc.: 1990 Local de Nasc.: Japão

Sexo: F Altura: 1,73 Peso: 62 Idade: 25

Idiomas: Japonês, Inglês Tipo sanguíneo: A

Nível: 4º PVs: 16

CON – 12 FR – 11 DEX – 14 AGI – 13

INT – 16 WILL – 11 PER – 14 CAR – 13

Kit – Operador de Magi

Aprimoramentos: Genialidade, Patrono (Nerv)

Perícias: Matemática 55%, Eletrônica 40%, Inglês 30%, Engenharia (Computadores) 30%, Criptografia 40%, Computação 48%, Internet 40%, Hacker 40%, Manutenção (Computação) 40%, Programação (Computador) 40%, Pesquisa 43%, Culinária 30%, Evangelions 15%, Condução (Automóveis) 33%, Escutar 33%, Natação 30%, Furtividade 33%, Pistolas 40%

História: Maya é a primeira operadora dos Magi. Ela é o espelho de Ritsuko e está constantemente melhorando suas habilidades e aprendendo mais sobre os Evas, os Magi e das operações da Nerv. Maya nem sempre concorda com as decisões de Gendou, mas ainda ela é de grande ajuda para a Nerv.



Nome: Aoba Shigeru Profissão: Operador de Magi
Data de Nasc.: 1989 Local de Nasc.: Japão
Sexo: M Altura: 1,76 Peso: 70 Idade: 26
Idiomas: Japonês, Inglês Tipo sanguíneo: AB

Nível: 3º PVs: 15+3

CON – 12 FR – 12 DEX – 13 AGI – 13
INT – 14 WILL – 11 PER – 13 CAR – 14

Kit – Operador de Magi

Aprimoramentos: Patrono (Nerv), Pontos Heróicos 1

Perícias: Matemática 54%, Criptografia 40%, Inglês 30%, Eletrônica 40%, Engenharia (Computador) 30%, Computação 40%, Internet 40%, Hacker 40%, Manutenção (Computador) 40%, Programação (Computador) 40%, Pesquisa 32%, Condução (Automóveis) 30%, Violão 40%, Evangelions 15%, Pistolas 40%, Fuzis 40%, Briga 35/30

História: Shigeru é o segundo operador dos Magi e costuma seguir as ordens sem questionar, mas também não costuma concordar com Gendou. Como passatempo Shigeru gosta de ouvir músicas quando não está de serviço.



Nome: Hyuga Makoto Profissão: Operador de Magi
Data de Nasc.: 1987 Local de Nasc.: Japão
Sexo: M Altura: 1,75 Peso: 70 Idade: 28
Idiomas: Japonês, Inglês Tipo sanguíneo: AB

Nível: 3º PVs: 15+6

CON – 13 FR – 11 DEX – 14 AGI – 13
INT – 14 WILL – 12 PER – 13 CAR – 13

Kit – Operador de Magi

Aprimoramentos: Patrono (Nerv), Pontos Heróicos 2, Bom-senso, Aliado (Misato)

Perícias: Matemática 55%, Inglês 30%, Criptografia 40%, Eletrônica 40%, Engenharia (Computadores) 35%, Computação 45%, Internet 40%, Hacker 40%, Manutenção (Computadores) 40%, Programação (Computadores) 40%, Pesquisa 40%, Furtividade 30%, Mecânica 35%, Condução (Automóveis) 32%, Evangelions 15%, Pistolas 40%, Fuzis 35%, Briga 35/35

História: : Ela é o terceiro operador dos Magi. Diferente dos outros dois, Makoto consegue entender as decisões de Gendou e concorda com ele quase 100%. Porém também tem grande curiosidade sobre as ações da Nerv, além de ajudar Misato a saber a verdade sobre a Quinta Criança.



Nome: Suzuhara Toji Profissão: Estudante
Data de Nasc.: 2000 Local de Nasc.: Japão
Sexo: M Altura: 1,66 Peso: 55 Idade: 14
Idiomas: Japonês Tipo sanguíneo: B

Nível: 1º PVs: 11+1

CON – 10 FR – 10 DEX – 12 AGI – 10
INT – 9 WILL – 9 PER – 10 CAR – 10

Kit – Estudante de Colegial

Aprimoramentos: Aliado (Kensuke), Pontos Heróicos 1, Saúde de ferro

Perícias: Pesquisa 31%, Atletismo 33%, Empatia 30%, Lábia 23%, Físico 21%, Geografia 22%, História 20%, Literatura 21%, Computação 26%, Videogames 24%, Natação 25%, Intimidação 28%, Briga 40/33

História: Ele aparenta pensar apenas em si, mas se preocupa muito com os outros. Sua irmã se feriu no último ataque Anjo à Tóquio-3. Apesar das diferenças no começo, quando Toji bateu em Shinji quando descobriu que ele pilotava o Eva-01 que, aparentemente, machucou a sua irmã, quando na verdade a salvou, torna-se um grande amigo de Shinji. Toji pilota o Eva-03, mas acaba por se ferir muito quando seu Eva torna-se um Anjo durante um teste de ativação. Por isso foi atacado pelo Eva-01 – a contragosto de Shinji que teve seu Eva enlouquecido pelo Dummy Plug implantado por Gendou, fazendo com que o Eva-03 fosse totalmente destruído. Depois disso, Toji nunca mais pilotou.



Nome: Aida Kensuke Profissão: Estudante
Data de Nasc.: 2001 Local de Nasc.: Japão
Sexo: M Altura: 1,62 Peso: 51 Idade: 14
Idiomas: Japonês Tipo sanguíneo: A

Nível: 1º PVs: 10

CON – 10 FR – 8 DEX – 11 AGI – 10
INT – 12 WILL – 10 PER – 9 CAR – 10

Kit – Estudante de Colegial

Aprimoramentos: Bom Senso, Aliado (Toji), Obsessão (tornar-se piloto de Eva)

Perícias: Pesquisa 34%, Natação 28%, Empatia 32%, Lábia 24%, Química 32%, Física 31%, Geografia 32%, História 33%, Literatura 30%, Computação 37%, Hacker 18%, Camuflagem 23%, Videogames 25%, Sobrevivência 23%

História: Colega de Shinji na escola, Kensuke é um tipo otaku. Fanático por robôs, armamentos e eletrônicos, um de seus hobbies é treinar manobras militares no campo.

Um simples espectador das batalhas que se desenrolam em Tóquio-3, Kensuke daria tudo para ter em suas próprias mãos o poder para fazer alguma diferença nestas circunstâncias... Mas, infelizmente, não parece ser este o seu destino. Kensuke acaba equilibrando com um pouco de bom senso a impulsividade de Toji, seu amigo mais próximo. Junto de Shinji, eles receberam de Asuka o apelido de “San Baka Trio” (Trio de Bobos).



Nome: Horaki Hikari Profissão: Estudante
Data de Nasc.: 2000 Local de Nasc.: Japão
Sexo: F Altura: 1,63 Peso: 52 Idade: 14
Idiomas: Japonês Tipo sanguíneo: A

Nível: 1º PVs: 10

CON – 10 FR – 8 DEX – 10 AGI – 9
INT – 12 WILL – 10 PER – 9 CAR – 12

Kit – Estudante de Colégio

Aprimoramentos: Boa Fama (no colégio), Bom Senso, Status (também no colégio)

Perícia: Literatura 34%, Química 33%, Física 34%, Geografia 34%, História 35%, Matemática 33%, Pesquisa 33%, Natação 30%, Empatia 33%, Lábia 25%, Computação 34%, Liderança 32%, Culinária 34%, Etiqueta 32%

História: Ela é a representante de classe. Hikari adora cozinhar e gosta do Toji, mas não demonstra isso para ele. Ela é amiga de Asuka, a qual incentiva para sair com rapazes. Além de muito legal, Hikari é bem autoritária e grita constantemente com Toji, Kensuke e o restante da classe para prestarem atenção na aula.



Nome: Ikari Gendou Profissão: Comandante da Nerv

História: Comandante da Nerv e responsável por todo o Projeto Eva. Gendou tem um passado tão misterioso quanto suas motivações: apesar de seguir as linhas gerais do Projeto de Complementação Humana da Seele, ele parece ter sua própria agenda para cumprir. Gendou estava envolvido com experiências de engenharia genética na época do Segundo Impacto, e sabe-se que sua esposa Yui, foi vitimada por um acidente numa das primeiras experiências com os Evas. Ele convoca Shinji para pilotar a unidade-01, após tê-lo deixado vivendo com um professor sem encontra-lo por vários anos. Sua relação com o garoto é fria e distante, muito diferente do que ele mostra com Rei Ayanami, com quem se preocupa ao extremo.



Nome: Fuyutsuki Kozo

Profissão: Sub-Comandante

História: Kozo era um professor de Ciências Biológicas e chegou a dar aulas a Yui no colegial, muito antes do Segundo Impacto. Este é o amigo (babão:P) mais próximo de Gendou por terem as mesmas metas. Pouco antes de se unir a Gendou, Fuyutsuki descobriu a verdade por trás do Segundo Impacto e como era movido pelo ciúme que tinha de Gendou,

que se casou com Yui (a mulher de quem gostava), ameaçou expor a verdade. Gendou o convenceu a se unir a Gehirn, hoje conhecida como Nerv.



Nome: Ikari Yui

Profissão: Cientista

História: Mãe de Shinji e responsável pelo Projeto-E, foi a primeira piloto de testes do Evangelion Unidade-01 mas o resultado foi catastrófico. Yui foi absorvida pelo Eva e ninguém nunca mais voltou a vê-la, após esse dia Ikari Gendou iniciou o Projeto de Complementação Humana.

Evangelions

Os Evangelions são uma parte muito importante da história (imagine enfrentar os Anjos sem eles). Foram criados a partir de Adão para destruir os Anjos. Em regra, são iguais ao Modelo de Produção já citado no capítulo Evangelions tendo apenas uma diferença: a FR e a CON.

Evangelion Unidade 00 – Modelo Protótipo

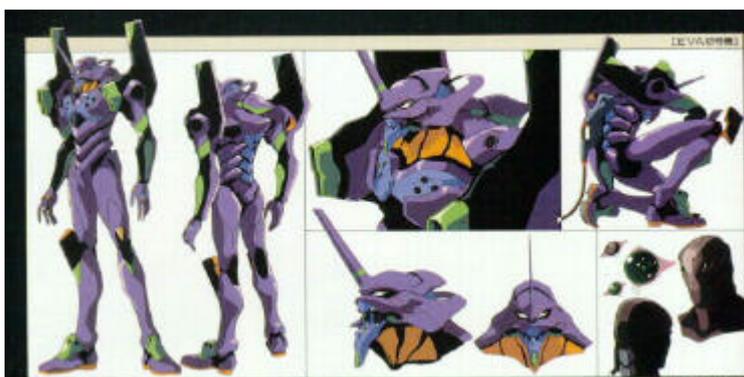


Evangelion pilotado por Rei. No início sua cor era laranja mas após ter sua armadura derretida por Ramiel passou a ser azul (ficou melhor assim ^_^). Foi a primeira das três unidades a ser criada mas antes dela já foram criadas muitos outros (sem sucesso). É o Eva mais fraco, por ser um protótipo, mas não menos importante. O Eva-00 se mostra

capaz de liberar o Modo Berserk mas nunca o faz fora da base da Nerv. É a unidade menos usada pois Gendou protege Rei o máximo possível.

FR e CON – 88 (12d6+37)

Evangelion Unidade 01 – Modelo de Testes



Evangelion pilotado por Shinji. É sem dúvida o mais poderoso Evangelion. O Eva-01 foi criado a partir do DNA extraído de Lilith (e não de Adão como os outros). Durante seu primeiro teste de ativação um grave acidente aconteceu e o Eva-01 absorveu Yui, a mãe de Shinji. É a unidade mais usada pela Nerv.

FR e CON – 118 (12d6+52)

Evangelion Unidade 02 – Modelo de Produção



Evangelion pilotado por Asuka. Foi o primeiro Modelo de Produção criado. Tem a cor vermelha e é o segundo Eva mais usado. Foi criado na Alemanha e veio juntamente com seu piloto.

FR e CON – 98 (12d6+42)

Evangelion Unidade 03 – Modelo de Produção

Evangelion pilotado por Toji. Na verdade Toji não teve nem a chance de pilota-lo pois no momento em que o primeiro teste de ativação seu Eva foi possuído por Bardiel, o 13º Anjo. Após isso foi destruído pelo Eva-01.

Evangelion Unidade 04 – Modelo de Produção

Esse Evangelion nem chegou a aparecer pois com ele, junto com todas as instalações em um raio de 89Km sumiram. A explosão aconteceu durante a instalação do complexo S². Nada restou da base do 2º Escalão da Nerv, nem do Eva.

Evangelions Unidades 05 a 13 – Modelo de Produção em Massa

Também cohecidos como Série Eva, são usados pela Seele com o intuito de sobrepujar a Nerv e logo após tomar o controle da mesma. Na verdade, a séria Eva é uma peça importante para realizar o verdadeiro objetivo da Seele, o Terceiro Impacto. Não são controlados por pilotos mas sim pelo sistema Dummy Plug e carregam uma cópis da Lança Longinus (mas com dano menor, 40d6 ao invés de 60d6).

FR e CON – 98 (12d6+42)

Jet Alone

Jet Alone é um mecha criado para substituir os Evas. Deveria substituir pois seus criadores alegaram que a cidade estava sendo destruída no combate contra os Anjos e que os Evas são “armas sem controle”. Durante seu primeiro teste em público houve superaquecimento em seu motor deixando-o fora do controle. Foi detido pelo Eva-01 e por Misato que entrou no Jet Alone e o parou. Misato também descobriu que não havia sido um simples superaquecimento do motor e sim sabotagem (coisas da Nerv).

Peso Teórico – 2100ton.	Armadura – 500ton.
Esqueleto – 210ton.	IP – 40
Motor – 1260ton	FR e CON – 105 (12d6+46)
Giroscópio – 220ton.	Velocidade – 150m/s

Cabeça – Esqueleto Interno – 21ton, Armadura – 50ton, IP – 40, PVs – 840

Tronco – Esqueleto Interno – 42ton, Armadura – 100ton, IP – 40, PVs – 1680

Abdômem – Esqueleto Interno – 21ton, Armadura – 50ton, Giroscópio – 220ton, Motor – 504ton, IP – 40, PVs – 840

Braços – Esqueleto Interno – 21ton, Armadura – 50ton, IP – 40, PVs – 840

Pernas – Esqueleto Interno – 42ton, Armadura – 100ton, Motor – 378ton, IP – 40, PVs – 1640

Capítulo 6 – Armas

A seguir as armas usadas pelos Evas em seus combates contra os Anjos. Essas armas são bastante úteis já que se os Evas fossem na mão contra os Anjos teriam muitas dificuldades.

De qualquer forma ainda é preciso ultrapassar o Campo AT do Anjo para poder ferilo com qualquer arma.

Armas de fogo

Arma	Dano	Cdt	Pente	Peso
Pistola	20d6	4	12	12ton
Rifle	35d6	5	20	30ton
Cyclotron Protótipo 20 (Rifle do Positrons)	45d6	3	10	80ton

Armas Brancas

Arma	Dano	Iniciativa	Peso
Lança	24d6	-7	35ton
Machado	20d6	-5	15ton

Equipamentos Especiais

Essas são armas especiais que só foram usadas uma vez (com exceção da faca progressiva) durante toda a série.

Arma	Dano	Iniciativa	Peso
Faca Progressiva	30d6	-2	10ton

A arma mais usada e na maioria das vezes mais eficiente. A faca possui uma lâmina feita de uma liga especial muito afiada. A faca possui um mecanismo vibratório que faz com que a lâmina corte mais e mais enquanto estiver no corpo do oponente. Em regra, cada rodada que a faca passar no corpo do oponente além da primeira aumenta seu dano em 5d6.

Arma	Dano	Cdt	Pente	Peso
Canhão de Pósitrons	300d6	1	1	45ton

Esta arma é o protótipo utilizado pela Nerv quando Ramiel, o 5º Anjo, atacou Tóquio-3. Nenhuma arma de longo alcance podia ultrapassar o Campo AT de Ramiel e os Evas não podiam se aproximar para neutralizar seu Campo AT. Foi então que o Canhão de Positrons foi usado com um tiro de longa distância pois essa arma poderia ser carregada com energia suficiente para se ultrapassar um Campo AT (mais de 185.000 Quilowatts ou seja, a energia do todo Japão).

Arma	Dano	Iniciativa	Peso
Lança Longinus	60d6	-1	42ton

A arma mais poderosa no combate contra os Anjos. Foi encontrada anos atrás no Mar Morto e logo após levada para a Antártida pouco antes do Segundo Impacto. Foi recuperada pela Nerv e cravada no corpo de Lilith no Terminal Dogma. A Lança Longinus possui um poder único, o de ultrapassar qualquer Campo AT.

Dica: Para facilitar o calculo do dano das armas acima citadas você pode rolar apenas 1d6 e multiplicar pelo número de dados.

Exemplo 1 (Armas de Fogo): Eva-01 atira em Shamshel com o Rifle. Para se calcular o dano você pode rolar quarenta vezes o d6 ou rolar 1d6 e multiplicar por 40.

Exemplo 2 (Armas Brancas): Eva-01 parte com tudo para cima de Shamshel atacando-o em seu complexo S² com a Faca Progressiva. Para se calcular o dano você pode rolar trinta vezes o d6 mais o bônus de FR ou 1d6, multiplicar por trinta e somar ao bônus de FR.

Capítulo 7 – Os Anjos

Os Anjos são criaturas gigantescas que aparecem do nada destruindo qualquer coisa que esteja em seu caminho a fim de chegar ao seu objetivo. Não se sabe de onde vem eles nam como eles surgem. Todos são diferentes entre si, tendo seus próprios poderes e aparências distintas.

Suspeita-se que eles estavam adormecidos e que agora estão despertando e vindo até Tóquio-3 atraídos por alguma coisa. Na verdade os Anjos vem até Tóquio-3 procurando por Adão pois eles nasceram de Adão e ao despertar sentem que deveriam voltar a Adão. Por esse motivo o Geo Front é atacado pelos Anjos pois eles procuram por Adão quando na verdade quem está lá é Lilith.

A seqüência em que os Anjos aparecem e seus nomes seguem o conteúdo escrito na Cabala Hebraica escrita pelo Padre Alemão Athanasius Kircher, também conhecido como Sephirothicum e que prevê a chegada dos Anjos. Essa Cabala foi feita em 1653 e tem certa relação com os Pergaminhos do Mar Morto.

Terceiro Impacto

Acredita-se que se um Anjo ou qualquer criatura que possua seu DNA tocar Adão acontecerá o Terceiro Impacto. Na verdade isso acontecerá apenas se um Anjo chegar a Adão pois apenas eles querem retornar a Adão. Caso haja um Terceiro Impacto este será muito maior que o Segundo Impacto terá conseqüências muito maiores. O impacto seria tão grande e tão destrutivo que não restariam mais humanos na Terra.

Regeneração

Os Anjos têm uma grande capacidade regenerativa. Eles regeneram 10 pontos de vida por rodada.

Órgão S²

O Órgão S² (Complexo ou Motor S² para os Evangelions) são o núcleo de energia dos Anjos. O Órgão S² pode ser identificado como uma esfera vermelha que na maioria das vezes fica exposto. Para se acertar o Órgão S² o Mestre tem duas opções: o jogador que ataca deve fazer um teste difícil com sua perícia de ataque ou seguir a tabela de Dano Localizado do Anime RPG nas páginas 88 e 89. Se o Órgão S² for destruído o Anjo (ou Eva) será destruído. Qualquer dano causado ao Órgão S² que ultrapasse o IP é dobrado.

Morrendo

Na maioria das vezes, quando os Anjos são destruídos, causam uma explosão em uma área de 100m a partir do ponto de impacto. Quem estiver na área da explosão sofrerá dano de 50d6. A mesma regra se aplica quando o Anjo se auto-destrói.

Anjos

Vamos então aos Anjos, lembrando que o Mestre tem total liberdade para alterar qualquer coisa que desejar.

Adão. 1º Anjo



Adão foi o primeiro Anjo a ser encontrado pelos humanos. Foi encontrado no ano 2000 no continente Antártico por cientistas patrocinados pela Seele. Adão, juntamente com os humanos causaram o Segundo Impacto. A partir de Adão é que foram criado todos os Evangelions (exceto o Eva Unidade 01).

Lilith, 2º Anjo



Lilith é, sem dúvida, o Anjo mais misterioso de todos pois nada a seu respeito pode ser confirmado com certeza. Ela foi o primeiro Anjo a existir na Terra e foi a partir dela que nasceu Adão.

Sachiel, 3º Anjo



Sachiel é o primeiro Anjo a atacar Tóquio-3 após o Segundo Impacto. Inicialmente surgiu no mar mas logo veio a Terra. As Nações Unidas o atacaram com tudo mas de nada adiantou pois estava protegido por seu Campo AT. O único que conseguiu parar Sachiel foi Shinji pilotando a Unidade 01 pela primeira vez. Depois de apanhar um bocadinho, o Eva-01 cai desativado e logo após se reativa em Modo Berserk e derrota Sachiel facilmente. Ao perceber sua derrota Sachiel se auto-destroeu causando uma enorme explosão em forma de cruz na qual não afetou em nada (só um pouquinho na armadura) o Evangelion Unidade 01. Sachiel ataca usando lanças luminosas que saem de seus braços e um poderoso raio que sai de seus olhos.

CON – 210 FR – 123 DEX – 17 AGI – 15

Número de ataques – 3

Todas as perícias de combate de Sachiél estão em 70%.

Soco ou chute comum – 12d6+55 (bônus de FR)

Lança – 50d6+55 (bônus de FR)

Raio dos olhos – 40d6

IP – 50 Pontos de vida – 800

Shamshel, 4º Anjo



O Segundo Anjo a atacar Tóquio-3, uma semana após Sachiél. Shamshel não é um Anjo muito forte mas também não é o mais fraco e até deu um pouco de trabalho no começo mas acabou sendo derrotado por Shinji no Eva-01. Shamshel possui dois tentáculos de energia e é capaz de atacar duas vezes por rodada. Caso mantenha contato contínuo com o tentáculo (segurando ou enrolado por ele) o Eva sofrerá 10 de dano por rodada.

CON – 180 FR – 83 DEX – 15 AGI – 10

Número de ataques – 2

Todas as perícias de combate de Shamshael estão em 55%

Tentáculo de energia – 30d6+35 (bônus de FR)

IP – 30 Pontos de vida – 500

Ramiel, 5º Anjo



Um dos mais poderosos Anjos, a fortaleza voadora Ramiel. Tem a forma de um d8 (dado de 8 faces) e fica planando imóvel atento a qualquer coisa que se mova ao seu redor. Ramiel ataca qualquer alvo que pareça hostil com 100% de acerto. Em regra, caso o Eva fique a tal distância em que possa anular seu Campo AT será atingido (é isso mesmo, o Eva deve ficar longe, onde não possa anular o Campo AT de Ramiel, caso contrário será atingido). Ramiel ataca usando um acelerador de partículas que dispara um poderosíssimo raio.

CON – 200 FR – 80 DEX – 10 AGI – 10

Número de ataques – 1

Acelerador de partículas – 100%

Acelerador de partículas – 300d6

IP – 80 Pontos de vida – 700

Gaghiel, 6º Anjo



Gaghriel é um Anjo aquático. Ele surgiu atacando uma frota de navios que estavam transportando o Evangelion Unidade 02 para Tóquio-3. foi derrotado por Asuka e Shinji ambos no Eva-02. Gaghriel tem a forma de um enorme peixe gigante com uma grande boca. Ele ataca usando a manobra carga ou com mordidas.

CON – 180 FR – 93 DEX – 15 AGI – 16

Número de ataques – 1

Todas as perícias de combate de Gaghriel estão em 50%.

Carga – 20d6+40 (bônus de FR)

Mordida – 30d6+40 (bônus de FR)

IP – 30 Pontos de vida – 500

Israfel, 7º Anjo



Outro Anjo forte. Israfel tem uma habilidade bem peculiar, ele pode se dividir em dois. Esse poder é usado livremente pois para se dividir ele precisa ser cortado em dois. Você deve estar pensando “então é só não corta-lo” mas ao contrário do que você pensa ele tem que ser conrtado. Seu Órgão S² possui uma proteção externa e não pode ser tocado a menos que Israfel se separe. Israfel ataca usando suas garras (que são muito afiadas).

CON – 150 FR – 113 DEX – 16 AGI – 16

Número de ataques – 2

Todas as perícias de combate de Israfel estão em 70%.

Soco ou chute comum – 12d6+50 (bônus de FR)

Garras – 30d6+50 (bônus de FR)

IP – 40 Pontos de vida – 500

Sandalphon, 8º Anjo



Esse é um Anjo...feio (na minha opinião). Foi encontrado pela Nerv ainda em algo que parecia um ovo. Estava dentro de um vulcão a 1400 metros de profundidade mergulhado no magma. Tentaram captura-lo usando o Eva-02 configurado com o equipamento Tipo D mas no exato momento em que o capturaram, Sandalphon desperta e ataca Asuka ainda no vulcão. No final, Sandalphon foi derrotado e a Nerv ficou sem seu precioso exemplar de Anjo vivo. Sandalphon ataca usando sua boca (mordendo lógico).

CON – 150 FR – 83 DEX – 15 AGI – 16

Número de ataques – 2

Todas as perícias de combate de Sandalphon estão em 50%

Socos comuns – 10d6+35 (bônus de FR)

Mordida – 25d6+35 (bônus de FR)

IP – 60 Pontos de vida - 500

Matarael, 9º Anjo



Esse aqui é, na minha opinião, o mais fraco dos Anjos. Tem o formato de uma aranha com vários olhos (mas não como olhos de uma aranha comum). Apareceu quando Tóquio-3 estava completamente sem energia, inclusive o Geo Front. Matarael ataca usando o ácido que sai de seu corpo.

CON – 110 FR – 73 DEX – 14 AGI – 12

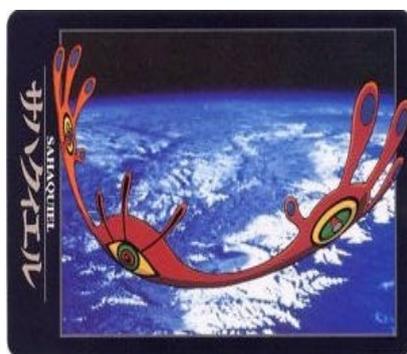
Número de ataques – 1

Todas as perícias de ataque de Matarael estão em 45%.

Ácido – 40d6 de dano por rodada de contato.

IP – 15 Pontos de vida – 300

Sahaquiel, 10º Anjo



Sahaquiel é o maior dos Anjos. Estava no espaço e pretendia cair de lá e atingir Tóquio-3 (mandando tudo pros ares). Antes de sair Sahaquiel lança alguns projéteis e logo que aprende a mirar vai contudo para cima de Tóquio-3. Foi parado pelos três Evas.

Não colocarei nenhuma característica deste Anjo pois ele só cai. Para que possa ser impedido pelo menos um dos Evas tem que expandir seu Campo AT caso contrário ele atingirá Tóquio-3. Para expandir o Campo AT, deve-se fazer um teste fácil de sincronismo pois terão tempo para se preparar porém Sahaquiel não poderá ser parado por um único Eva (um segura enquanto o outro ataca) e ambos devem expandir o Campo AT. Deve-se fazer o teste de sincronismo para segurar Sahaquiel a cada três turnos caso contrário ele cairá.

Queda – 1000 (dano de impacto) +50d6 – caso consigam segura-lo logo de cara o dano de impacto será perdido.

IP – 10 Pontos de vida - 200

Ireul, 11º Anjo



Este Anjo apareceu na forma de um vírus. Ele invadiu a Nerv e foi diretamente ao supercomputador Magi. Quando estava prestes a tomar conta dos supercomputadores a grande Dra. Akagi Ritsuko acaba com ele. Contra Ireul os jogadores não terão muito o que fazer (a menos que você seja Ritsuko e é claro que você não é).

Leliel, 12º Anjo



Este Anjo tem a aparência de uma esfera branca com listas negras (ou o contrário). Surgiu quando Shinji conseguiu ultrapassar o nível de sincronismo de Asuka. Leliel é um Anjo diferente, ele não ataca e quando ataca irá teleportar e se livrar do ataque. Seu único poder é gerar uma sombra, batizada de “Oceano de Dirac”, capaz de engolir qualquer coisa que esteja sobre ela. Na verdade, o “Oceano de Dirac” é a parte principal do Anjo enquanto a esfera é como um depósito de espaço infinito pois tudo que é engolido pela sombra ficará armazenado na esfera. Leliel não pode ser vencido por armas ou ataques externos, podendo apenas ser derrotado por alguém que esteja dentro dele. Após um Eva ser absorvido, o mestre deve começar a criar um conflito interno com o personagem e caso ele consiga vencê-lo derrotará o Anjo. Se falhar ficará no Anjo até conseguir espantar seus fantasmas.

O Mestre deve ficar atento pois o estado emocional do piloto influencia no Eva e enquanto o piloto enfrenta esses conflitos internos o Eva pode entrar em Modo Berserk e se isso acontecer ele derrotaria Leliel imediatamente.

Bardiel, 13° Anjo



Bardiel é uma espécie de vírus que possuiu o Eva-03 no dia do seu primeiro teste de ativação em Matsushiro. No exato momento em que Toji estava iniciando sua conexão neural (sincronizando) com o Eva-03, Bardiel entrou em ação, possuindo o Eva e explodindo toda a base de teste. Logo após vai caminhando em direção ao Geo Front. No caminho encontra os três Evas e logo derrota as unidades 00 e 02 e quase derrotou o Eva-01 pois Shinji sabia que o piloto não havia ejetado e se recusou a lutar. Foi então que Gendou ordenou a ativação do Dummy Plug (que ainda não havia sido testado) fazendo com que o Eva se tornasse uma máquina de matar. Bardiel não usa armas mas pode alongar seus braços para atacar.

CON – 180 FR – 113 DEX – 15 INT – 12

Número de ataques – 3

Todas as perícias de combate de Bardiel estão em 60%.

Socos e chutes comuns – 15d6+50 (bônus de FR)

IP – 50 Pontos de vida – 650

Zeruel, 14° Anjo



Zeruel é o mais forte dos Anjos (mais forte fisicamente). Apareceu logo após Bardiel ser derrotado e por pouco não conseguiu chegar ao seu objetivo. De cara derrotou o Eva-02 contando-lhe os braços e a cabeça, logo após foi a vez do Eva-00. Após derrotar o Eva-00, Zeruel invade o Dogma Central e quase atacou Misato, porém no último instante é salava por Shinji no Eva-01. Lgo após salvar Misato, shinji leva Zeruel para fora e começa a ataca-lo porém a energia acaba e o Eva-01 é derrotado. Por fim, Shinji chega a 400% de sincronismo, é absorvido pelo Eva e logo após a melho seqüência de combate (embora curta) acontece. Após derrotar Zeruel, o Eva-01 o come tomando para si o Órgão S² do Anjo. Seu Órgão S² possui uma proteção externa que impede que seja atacado. Zeruel possui a capacidade de levitar e ataca usando um raio invisível que sai de seus olhos e com braços que mais parecem papel mas que são tão afiadas que podem cortar qualquer coisa.

CON – 220 FR – 173 DEX – 12 AGI – 10

Número de ataques – 2

Todas as perícias de combate de Zeruel estão em 65%.

Explosão – 50d6

Braço lâmina – 40d6+30 (bônus de FR)

IP – 50 Pontos de vida – 1000

Arael, 15º Anjo



Como Sahaquiel, este Anjo fica na órbita da Terra. Arael possui um dos mais prejudiciais ataques que um pilotopode sofrer pois ele não ataca fisicamente, mas sim mentalmente. Ele confunde a mente do piloto enquanto a estuda, mas isso traz graves consequências ao piloto. Suas piores lembranças, seus maiores medos, coisas que ele deseja esquecer vem a cabeça fazendo-o perder o controle e ficar a um passo de enlouquecer. Nenhuma arma será eficaz pois Arael está fora do alcance de qualquer arma. O personagem atingido por seu ataque deve ser bem sucedido em um teste difícil de WILL por rodada e se em algum momento falhar o mestre deve criar um conflito interno com o personagem. Se for afetado pelo ataque do Anjo (falhar no teste de WILL), isso irá afetar seu sincronismo com o Eva. Cada rodada recebendo o ataque do Anjo diminui seu nível de sincronismo em 5%, ou seja, se passar cinco rodadas por exemplo você perderia 25% do seu nível de sincronismo. A diminuição não ocorrerá automaticamente mas sim na proporção de 5% a cada dia após o ataque. Para recuperar esses níveis de sincronismo, o personagem deve superar todos os conflitos internos impostos pelo Mestre. Em regra, após perder tudo o que teria de perder em seu sincronismo, o personagem faz um teste normal de WILL por dia e cada sucesso que obtiver aumentará em 2% seu nível de sincronismo até um máximo igual ao seu nível antes de receber o ataque de Arael. A única forma de derrotá-lo é usando a Lança Longinus com a perícia arremesso. Caso acerte este será destruído imediatamente.

Armisael, 16º Anjo



No início Armisael mais parecia um círculo no céu, mas logo mostrou outra forma. Ao sentir qualquer Campo AT por perto ele se transforma tornando-se uma espécie de tentáculo cilíndrico e comprido. Na verdade, Armisael não ataca, ele apenas segue qualquer um que ative seu Campo AT e tenta se unir a ele. Enquanto se une, o Anjo faz contato com o piloto tentando convencê-lo de que deveriam se unir. Em regra, enquanto conversam o jogador deve fazer um teste normal de WILL por rodada e caso falhe três vezes a fusão não poderá mais ser revertida e o piloto terá de ejetar ou então o afetará também.

CON – 150 FR – 73 DEX – 15 AGI – 18

Número de ataques – 1

Todas as perícias de ataque de Armisael estão em 70%.

Carga – 20d6+30 (bônus de FR)

IP – 80 Pontos de vida – 600

Tabris, 17º Anjo



Tabris, ou Kaworu Nagisa, é o Anjo que mais se aproximou de seu objetivo. Possui forma humana e foi usado como piloto do Eva-02 quando Asuka perdeu seu sincronismo após o ataque de Arael. Logo Kaworu se tornou amigo de Shinji e os dois viviam juntos. Após se infiltrar, Kaworu domina o Eva-02 e com ele desce até o Terminal Dogma. Ao perceber que encontrou Lilith e não Adão, Kaworu deixa ser pego pelo Eva-01. Ele dá a Shinji duas opções: destruí-lo (seu único amigo já que os outros haviam avacuado) ou deixar que ele destrua o mundo.



Nome: Nagisa Kaworu (Tabris) Profissão: Piloto de Evangelion
Data de Nasc.: ? Local de Nasc.: ?
Sexo: M Altura: 1,65 Peso: 55 Idade: R: ? A: 14
Idiomas: Japonês Tipo sanguíneo: PA

CON – 15 FR – 12 DEX – 15 AGI – 14
INT – 12 WILL – 13 PER – 16 CAR – 12

IP – 30 Pontos de vida – 500

Qualquer perícia testada por Kaworu está em 35% ou 65% para perícias de combate.

Kaworu ataca apenas com o olhar. O local que ele olhar explode, da mesma forma que Zeruel.

Explosão – 85d6

Raça Humana, 18º Anjo

Todos achavam que Kaworu seria o último Anjo porém no movie pode-se ver que na verdade o último inimigo que a Nerv tem que enfrentar é a própria raça humana.

Capítulo 8 – A verdade por trás de Evangelion

Tudo começa no momento em que a Seele passa a conhecer o conteúdo dos Manuscritos do Mar Morto pois ali estavam relatados os acontecimentos futuros (sobre a chegada dos Anjos). Os Anjos na verdade não são “Anjos de Deus”, como se diz por aí, eles são criaturas criadas por Lilith assim como a raça humana e não vieram dos céus pois já estavam na Terra há muitos e muitos anos.

O primeiro Anjo existente no mundo foi Lilith e foi a partir de Lilith que Adão surgiu. Adão, após passar muito tempo adormecido (como os outros Anjos) desperta e logo após repete o que Lilith fez e cria ele esmo outras criaturas que ficaram adormecidas (em algo como ovos) para que muitos anos depois despertassem (essas criaturas são os Anjos). Com o passar do tempo Adão foi até a Antártida onde novamente adormeceu e permaneceu nesse estado até o Segundo Impacto.

Com os conhecimentos contidos nos Manuscritos do Mar Morto, a Seele fica sabendo que em um futuro não muito distante, criaturas surgiriam e se não fossem

impedidas causariam a destruição de toda a humanidade. Por esse motivo eles iniciaram o Projeto-E, após encontrar Adão, clonar esse embrião, modificado com DNA humano e com eles criar os Evangelions. Para clonar Adão deveriam primeiro captura-lo o que parecia fácil pois ele estava adormecido, e assim foi feito utilizando-se a lança Longinus (que estava com a Seele após ter sido encontrada em algum lugar do Mar Morto). Tudo estava acontecendo dentro dos conformes até que algo inesperado aconteceu, Adão despertou. Mesmo com a Lança Longinus cravada em seu corpo Adão libera seu Campo AT. O poder do Campo AT de Adão começa a arrasar todo o lugar e com isso chamando a atenção de Lilith que em pouco tempo aparece no lugar. Nesse momento os genes implantados no corpo de Adão começam a regredi-lo e logo após uma grande explosão acontece pois o corpo de Adão não podia mais conter o imenso poder de seu Campo AT. Essa explosão arrasou boa parte das geleiras da Antártida e acertou Lilith em cheio, separando o seu núcleo de energia (Órgão S²) do seu corpo. Seu núcleo não foi destruído, apenas separado de seu corpo pois se houvesse sido destruído Lilith não estaria viva. Contudo essa separação lhe trouxe uma grave consequência, ela permanece em um estado parecido com o coma. Isso explica como Gendou conseguiu o corpo de Lilith sem usar nenhum Evangelion. O Órgão S² de Lilith foi parar no Japão, no Geo Front. Na verdade o Órgão S² de Lilith é o Geo Front esperando pelo dia em que o Terceiro Impacto aconteceria. Adão foi regredido e ficou com a Seele até ser roubado em 2015 por Kaji e entregue a Gendou.

Outro grande mistério é o porque dos Anjos ataquem Tóquio-3. Os Anjos são criaturas sem inteligência mas com grande capacidade de aprendizagem. Em poucas horas um Anjo pode aprender sobre tudo o que lhe for imposto porém são incompletos. No momento em que os Anjos despertam eles sentem um vazio, como se faltasse algo para sua sobrevivência e por esse motivo eles procuram seu criador (Adão) pois acham que ele poderia preencher o vazio em suas vidas. São atraídos até o Geo Front por quê sentem a energia de seu criador. Na verdade a energia que sentem é de Lilith mas eles não sabem disso.



”agora vocês já sabem de todos os meus segredos, terei que mata-los”.

AGRADECIMENTOS

- ?? Primeiramente a Eru;
- ?? A Gainax por nos apresentar um mundo tão envolvente como o de Evangelion;
- ?? Ao mangá de Evangelion e a saudosa Anime Mix por me fornecer muitos resumos da história dos personagens;
- ?? Ao Sr. Orphen por ter digitado toda essa adaptação aqui;
- ?? A minha mãe por ter me botado no mundo para escrever esta adaptação.

Equipe

Autor: Eduardo G. Lins

Texto digitado por: Rômulo Francisco de M. Ferreira

Dúvidas, críticas ou sugestões mandem um e-mail para:
Romulo.Orphen@hotmail.com ou me mandem um e-mail contando como foi sua campanha.