

Marinas de Poseidon



Suplemento para Cavaleiros do Zodíaco RPG, por Thiago Luiz "Guerrad" S. Gomes e Nelson "Teiki" .
EQUIPE RPG ANIME BRASIL



INTRODUÇÃO: Temos que Salvar Saorí!

Depois de FÚRIA DE ARES e GUERREIROS DEUSES, chegou à vez de mostrar mais uma grande aventura para os defensores de Atena: os Marinhas de Poseidon. Desta vez, contamos com dois autores na produção deste netbook: Nelson “Kaede o Cavaleiro Big Brother” e eu mais uma vez, Thiago Luiz “Guerrad”. Espero que goste desse novo documento inteiramente gratuito, e o mais importante: se divirta!

O QUE É CDZ NOVA EDIÇÃO?

Bem, se você já não notou existe um grande numero de suplementos para a nova edição de Cavaleiros do Zodíaco para RPG. Nenhuma outra adaptação que conhecemos conta com tanto material de jogo como a nossa e estamos satisfeitos com isso. Como é um trabalho feito por fãs, este é um RPG GRATUITO. Você encontra no site da Daemon (www.daemon.com.br) e pode disponibiliza-lo em qualquer Home Page.

Bem... para jogar você vai precisar do livro ANIME RPG (onde contém as regras básicas do RPG) ou então baixar o netbook Sistema Daemon – Conheça as Regras Básicas (ele não contém o mesmo material do ANIME, mas pode quebrar um galho!). Existem alguns netbooks terminados antes desta adaptação, veja suas descrições:

◆ *Cavaleiros do Zodíaco (Módulo Básico)*: contém regras para criação de personagens cavaleiros do zodíaco (da ordem de Atena), Cosmo, Armaduras Quebrando... Não fornece fichas de personagem dos astros da série.

◆ *Fúria de Ares*: descreve a Saga de Ares, desde a queda de Ikki até a morte de Saga no Santuário. Contem + de 71 Fichas de Personagem e muitas novas regras complementares ao Módulo Básico.

◆ *Guerreiros Deuses*: dá a continuação da série. Agora a aventura é no gelo e os desafiantes são cavaleiros da ordem de Odin, os Guerreiros Deuses.

◆ *Guia de Armaduras*: oferece muitas novas regras como PVs Negativos, Inflamando Mais Cosmo e a regra da Habilidade Única: cada armadura possui uma Habilidade Especial, como as Flechas da Justiça de Sagitário, Zero Absoluto de Aquário e Punhos/Escudo do Dragão...o resto? Baixe e veja.

O QUE É SAINT SEIYA RPG?

Cavaleiros do Zodíaco é um universo praticamente reconhecido no Brasil e no mundo. Sinal de tanto sucesso é possível que muitos Mestres (apaixonados pela história e personagens) façam suas próprias adaptações. Saint Seiya RPG é uma delas.

Criado pelo grupo Neo Daemon, Saint Seiya RPG é um RPG totalmente diferente dessa versão (com regras diferentes, apesar de usar o mesmo sistema de regras). Isso é importante para os jogadores, que podem optar por quais regras querem criar para suas próprias campanhas. Você, jogador, vai escolher qual adaptação deve usar para mestrar para seus amigos. Você é livre para escolher...

-Agradecimentos (Nelson):

-Ao meu primo Thiago (editor do CDZ novo), por me deixar editar minha saga favorita.

-Aos meus primos André “o lobisomem Andarilho da VM” e Rodrigo “o Anjo Impotência” por mestrem para mim.

-Ao meu primo Rodrigo novamente por ter criado o RPG Yoshiro.

-Aos meus amigos Alan e Frederico por serem meus amigos e jogarem comigo.

-A minha irmãzinha Gil (que não é minha irmã de verdade) por ser minha melhor amiga e sempre me entender e apoiar.

-Ao Ozzy Osborne por ter criado músicas tão legais.

- A Avril Lavigne por fazer músicas tão legais e por ser bonita.
- A Amylee por ser a inspiração da minha vida.
- Ao pessoal da minha banda (Teen Spirit) por terem me ajudado a criar o teen metal.
- Ao Toguro por ser um gigante (ele tem 2 metros e 11cm) e um dos melhores lutadores com quem já lutei.
- Ao Masão por ser um cara tão exibido e por pagar os maiores micos durante as nossas lutas.

Agradecimentos (Thiago):

- A Deus, meu grande amigo!
- Ao Nelson "Litos" por me ajudar criando este netbook!
- Ao Rodrigo "Yoshiro" Jeferson, meu irmão gêmeo; ao André "Andarilho da VM" e ao Gabriel "Telepaus"... falar o que mais deles?
- Aos meus amigos: Frederico "Beholder", Julio "Kobold", Alan "Ikki que apanha para Esmeralda!", Maicon "Shiryu", Josias "Caxote" e a todos outros...será que eu esqueci de alguém? Descupe-me!
- As minhas primas por manterem-se longe do RPG! (não vou revelar o porque...)
- Ao Luiz Eduardo Ricon e ao pessoal da MultiRio, valeu pela Força!
- A Todos os fãs de Cavaleiros do Zodíaco que se diverte com nosso RPG!
- Ao Del Debbio e o pessoal da Daemon: valeu pela divulgação!
- Ao Luiz Carlos "Thor" e a todos os jogadores do Encontro Bob's (que torcem o nariz para animes e só jogam Vampiro ou D&D... meus pêsames!) por serem RPGistas como eu!
- E a você: eu não te conheço mais você deve ser uma pessoa bem legal!

Força de Combate.

Os Marinhas podem ser divididos em três classes: os **Soldados**, os **Comandantes** (Thetis, por exemplo), e os **Generais**. Até os Soldados Marinhas de mais baixa escala possuem suas Scales (Escamas). Portanto, eles são capazes de lidar com igualdade contra os Cavaleiros de Bronze. Como os Marinhas não têm restrição ao uso de armas como os Cavaleiros de Atena têm, às vezes os vemos atacando o adversário com armas pesadas como âncoras (que doem pra chuchu!).

Histórico da Guerras Sagradas

Poseidon, o Imperador dos Mares, lutou contra Atena pela posse das terras Áticas e acabou sendo aprisionado pela deusa logo após a Guerra Santa, ocorrida há milhares de anos. O Templo terrestre de Poseidon, localizado no Cabo Sunion, também foi desgastado pelo tempo, mantendo apenas restos de suas ruínas. A prisão cavada no despenhadeiro do Cabo era reservada para prisioneiros de guerra, mas também acabou esquecida pela humanidade, junto com as lembranças da existência de um Imperador dos Mares.

Entretanto, quando Kanon, irmão gêmeo de Saga da Constelação de Gêmeos, aprisionado há tempos nessa prisão do Cabo Sunion, encontra o caminho que leva a Fortaleza Submarina de Poseidon, as coisas mudam de figura. No Templo Submarino, estão guardados a ânfora na qual a alma de Poseidon foi aprisionada e as Scales (Escamas) dos Sete Generais Marinhas.

"Scales" (Escamas) é a denominação das armaduras usadas pelos Marinhas, guerreiros incubidos da proteção de Poseidon. Dizem que as Scales dos Sete Generais Marinhas são tão poderosas quanto às Armaduras dos Cavaleiros de Ouro. Inicialmente, as Armaduras dos Cavaleiros de Atena foram criadas exatamente para combater os Marinhas e suas Scales. Naquela época, a humanidade não possuía armas capazes de atravessar as poderosas Scales, feitas do misterioso metal **Oricalco**, e nem tinham habilidades de luta para enfrentar os Marinhas que as vestiam. As Armaduras de Atena foram desenvolvidas para combatê-los, o que resultou no nascimento dos Cavaleiros de Atena para vesti-las.

Os Guerreiros do Mar

Diferente dos Cavaleiros de Bronze, que são escolhidos entre vários candidatos e qualificados após duro treinamento, os Marinhas são poderosos guerreiros escolhidos pela própria Scale. O perfil de quem é escolhido para ser um Marina é variado - desde estudantes de música até ex-candidatos a Cavaleiros de Atena. Quando eles pressentem que está por vir à ressurreição de Poseidon, juntam-se na Fortaleza Submarina, a fim de receber suas Scales ("Escamas", que são as armaduras!). Porém, assim como os cavaleiros de Athena, quando Poseidon está morto ou selado, nada impede os marinhas de continuar usando suas respectivas Scales. Além do título de Marina, esses guerreiros compartilham de um dos grandes ideais de Poseidon, que é "purificar a face terrestre". A fidelidade cega que têm em relação a Poseidon é a fonte de toda a força dos Marinhas, na maioria dos casos.

Na mitologia grega, Poseidon é um dos Doze Deuses do Olimpo e irmão de Zeus, dotado de grande poder e conhecido por ter originado vários monstros mitológicos. Todos esses monstros são representados como símbolos nas Scales, mas há suposições de que foram essas figuras que serviram de inspiração posteriormente para as lendas mitológicas.

Poseidon foi despertado cerca de 200 anos antes do previsto, o que pode tê-lo enfraquecido. Isso explicaria por que ele acabou novamente aprisionado por Atena, sem ao menos revidar com seus verdadeiros poderes. Entretanto, dizem que, quando Poseidon despertar novamente, haverá um novo capítulo na mitologia...

Resumo da Aventura (Use esse Guia para mestrar por seus amigos):

Episódio 1. Poseidon, o Imperador do Oceano

Chuvas torrenciais castigam a Terra. Seiya e Shun permaneceram em Asgard. Hyoga e Shiryu foram tentar descobrir mais sobre Poseidon e como chegar ao seu Reino. No fundo do mar, Saori descobre que Poseidon era o mercador Julian Solo, o qual havia a pedido em casamento. Entretanto, a Senhorita Kido recusou. No Reino Marinho, o rapaz volta a pedi-la em casamento, para juntos com Poseidon e Atena, governarem a Terra. Com uma nova negativa, o Rei dos Mares prende a Deusa num imenso Pilar, que será coberto por água. Hilda descobre antigas escrituras que indicavam a entrada para o Reino de Poseidon. Seiya e Shun não perdem tempo e vão à procura de Saori. No fundo do mar são recebidos pela Sereia Tetis, que é facilmente repelida. Mas eis que surge o Dragão Marinho.

Episódio 2. Destruam Todos os Pilares dos Sete Mares!

Seiya e Shun liquidam os soldados do Dragão Marinho. Mas o Marina não se preocupa e avisa que para salvar Atena eles precisarão enfrentar os sete Generais de Poseidon e destruir os Pilares que sustentam as águas do Reino Submarino. Depois ainda será preciso destruir o grande Suporte Principal onde Saori está presa. O Pégaso e Andrômeda se separam. Em Asgard, Hyoga salta para o fundo do mar. Seiya chega ao Pilar do Oceano Pacífico Norte protegido pelo General Bian, o Cavalinho.

Episódio 3. O Misterioso Brilho Dourado da Armadura de Bronze

Seiya é golpeado pelos Ventos de Furacão de Bian. Com a força do Assopro Marinho de Bian, o Pégaso é lançado para fora do oceano. Quando o seu corpo afundava, sua Armadura começa a emitir um brilho dourado. Seiya volta para o Pilar do Pacífico Norte. Para a surpresa do Marina, o Pégaso o acerta com uma Centelha de Meteoros. Shun chega a outro Pilar, onde surge a imagem de uma bela mulher, que se transforma em seis bestas. Usando a Corrente Circular, Andrômeda se defende do ataque. Em seguida, o General Io de Skilla, que guarda o Pacífico Sul, se apresenta. No Pacífico Norte, a Armadura de Seiya fica dourada, graças ao sangue dos

Cavaleiros de Ouro. Com mais um ataque de Meteoros, o Cavalo Marinho é vencido. Shiryu e Kiki também chegam ao Reino de Poseidon. O aprendiz de Mu encara Tetis para o Dragão poder ir ajudar os amigos.

Episódio 4. Shun é Atacado Pelas Seis Bestas de Skilla

Os golpes de Seiya não são fortes o bastante para derrubar o Pilar. Mas chega Shina trazendo a Armadura de Libra, a mando do Mestre Ancião. A Amazona pede para Kiki levar a vestimenta dourada para os Cavaleiros de Bronze e fica para enfrentar a Sereia. O Aprendiz de Mu encontra Seiya, que usando o Escudo de Libra, derruba o Pilar do Pacífico Norte. No Pacífico Sul, Shun sente na pele os ataques das Seis Bestas de Skilla. Mas Shun estava apenas estudando os golpes de Io. Quando o General lançou pela segunda vez seus monstros, a Corrente Nebulosa começou a repeli-los.

Episódio 5. Morte às Bestas pela Poderosa Corrente Dourada

A Corrente de Andrômeda tem uma defesa para cada besta. A Abelha Rainha, a Águia Poderosa, a Serpente Assassina, o Ataque Vampiro, o Lobo e o Urso Infernal são repelidos pela Corrente Nebulosa. A Armadura de Io é destruída. Shun pretende derrubar o Pilar e depois libertar o General, que lança seu Tornado Violento. Shiryu chega ao Pilar do Oceano Indico, onde enfrenta Krishina e sua Lança de Krisaor. Em outro ponto do Reino de Poseidon, Seiya encontra Marin e a segue. De volta ao Pacífico Sul, Shun eleva seu cosmo até o sétimo sentido fazendo sua Armadura ficar dourada.

Episódio 6. Excalibur Habita no Braço de Shiryu

Preso pelas Correntes de Andrômeda, Io vê Shun usar o Tchaco de Libra para derrubar o Pilar do Pacífico Sul. O General tenta deter Andrômeda e acaba morrendo. No Oceano Indico, o cosmo de Shura entre em contato com Shiryu. O Cavaleiro de Capricórnio revela ter colocado o Espírito de Excalibur no braço direito do Dragão. A Armadura de Shiryu também fica dourada, mas ele a atira para elevar seu cosmo e desperta a Excalibur. Com um golpe certeiro o Cavaleiro de Atena quebra a lança de Krisaor e a armadura de Krishina. O General, então, concentra seus sete shakras.

Episódio 7. Seiya Encontra o Seu Ente Mais Querido

Ao disparar seu Dragão Nascente contra o General, Shiryu é atingido pelo Maha Roshini. O Cavaleiro fica parcialmente cego. Porém guiado pelo cosmo de Atena, Shiryu vê os sete pontos vitais de Krishina e os atinge com a Excalibur. Mais um General foi vencido. No Atlântico Norte, Hyoga encontra Camus. O Cisne desconfia que era alguém disfarçado. Mas depois de receber a Execução Aurora, Hyoga acredita que era seu Mestre. No mesmo Pilar, Seiya encontra Marin. A Amazona tira sua Máscara e diz ser Seika. Os dois se abraçam, mas Marin golpeia Seiya. Shiryu recebe de Kiki a Armadura de Libra. O pequenino direciona o Dragão, que com a Espada de Libra faz o Pilar do Oceano Indico vir abaixo. Shun encontra Seiya e Hyoga desmaiados junto no Pacífico Norte, onde é atacado por Ikki.

Episódio 8. Ryumunades, o Malvado

Shun é salvo por sua Corrente Nebulosa. O Cavaleiro descobre que Kasa de Ryumunades, o General do Pacífico Norte, assumiu as formas de Camus e Marin para matar Seiya e Hyoga. Kasa assume a imagem de Ikki. Shun não consegue matar o General por achar que está atacando seu irmão. Kasa acerta sua Salamandra Satânica em Shun. De repente, o General se apavora com a aproximação de um poderoso cosmo. Ikki se apresenta e atinge Kasa com o Golpe Fantasma. O General se vê frente a ele mesmo. Em seguida, o enviado de Poseidon leva uma surra histórica do

Fênix. Kasa ainda tenta derrubar Ikki assumindo a imagem de Shun. Mas o Fênix não se deixa enganar e vara o coração de seu oponente. Antes de morrer, Ryumunades descobre a fraqueza de Ikki: o amor por Esmeralda. Depois, o Fênix com o Tridente de Libra derruba mais um Pilar. Ikki segue sozinho para salvar Saori.

Episódio 9. Isaak, o Homem que Esqueceu os Sentimentos

Hyoga desperta inconformado em se ter deixado levar por seus sentimentos. O Cisne chega no Pilar do Oceano Ártico, onde encontra Isaak. Os dois foram treinados pelo Mestre Cristal na Sibéria. Isaak queria ser um Cavaleiro de Atena. Hyoga, por sua vez, queria desenvolver sua cosmo energia para poder nadar até às profundezas do mar gelado, onde estava o navio que sepultava sua mãe. O General fura o olho esquerdo do Cisne. Isso porque, ainda na Sibéria, Hyoga ao tentar chegar no navio foi pego pela correnteza. Para salvar o amigo, Isaak teve um olho perfurado e foi tragado para o fundo do mar. No fim, o antigo companheiro do Cisne foi nomeado por Poseidon o General de Kraken. Determinado a matar Hyoga, o Marina lança sua Aurora Boreal...

Episódio 10. Tome Cuidado Ikki! Outra Triste Batalha Mortal

Kiki chega ao Pilar do Oceano Ártico com a Caixa de Libra. A Armadura do Cisne se torna dourada, fazendo o Cavaleiro reter o Aurora Boreal. No Santuário, Mu explica para Aioria que os Cavaleiros de Ouro não devem deixar a Grécia. Caberia a Seiya e os demais salvarem Atena. No Pilar do Ártico, Hyoga dispara a Execução Aurora contra Isaak. O General não resiste. Tomando nas mãos o cacete de Libra, Hyoga derruba o Pilar. Antes de morrer Isaak revela o verdadeiro articulador daquela batalha. Ao saber, Hyoga mal consegue conter o ódio.

Episódio 11. Ouça a Bela Canção de Atena!

Ikki encontra o General Dragão Marinho. O Fênix percebe que a cosmo energia de seu oponente lhe era familiar. O Comandado de Poseidon dispara sua Explosão Galáctica levando o Cavaleiro ao chão. O General revela sua identidade. Ikki acha que ele era Saga, mas na verdade ele é Kanon de Gêmeos. O Dragão Marinho conta que não é dividido entre o bem e o mal como Saga. Ele é mau por inteiro. O Marina manda o Fênix para outra Dimensão com seu Triângulo de Ouro. Shina é a primeira a entrar no Palácio de Poseidon. O Deus mitológico, entretanto, abate facilmente a Amazona. Seiya e Shiryu voltam à ativa. No mesmo momento, Sorento resolve descobrir as verdadeiras intenções de Kanon. O General de Sirene percebe que o Dragão Marinho contava com as mortes de Poseidon e Atena para dominar a Terra. Mas o interrogatório termina, pois Shun chega ao Pilar do Atlântico Sul. Andrômeda tenta atingir o General com suas Correntes. Sorento retruca com sua Sinfonia Final da Morte. Shun é salvo pela Canção de Atena. De dentro do Suporte Principal, a Deusa canta uma linda melodia através do seu cosmo, que neutraliza o ataque de Sorento.

Episódio 12. Amigos Quando Morrem, Morrem Juntos!

Seiya entra no Palácio de Poseidon. O Pégaso tenta derrotar o Deus dos Mares, mas seus golpes voltam contra ele mesmo. Poseidon estraçalha a Armadura de Pégaso. O Cavaleiro só não morre porque Shiryu o defende com seu Escudo de Dragão. Hyoga também chega ao Templo e tenta acertar o comandante dos Marinas. Poseidon lança seu cosmo contra os Cavaleiros destruindo as Armaduras do Cisne e do Dragão. No Santuário, Mu continua a ser pressionado por Aioria, Miro, Shaka e Aldebaran. Eles não entendem o porquê não podem ajudar os Cavaleiros de Bronze. Os Guerreiros Dourados, em meio à discussão, notam que a Armadura de Sagitário se dirige para o fundo do mar. O cosmo de Aioros leva sua veste sagrada para Seiya. No Pilar do Atlântico Sul, Shun explode seu cosmo. Sua Armadura se tritura. Andrômeda lança contra Sorento sua Tempestade Nebulosa e vence seu adversário.

Episódio 13. O Mistério do Renascer de Poseidon

Shun derruba o Pilar do Atlântico Sul. Já Seiya tenta golpear Poseidon. Mas, mesmo com a Armadura de Sagitário seus ataques sempre voltam contra ele mesmo. Kanon sente que o Espírito do Deus dos Mares está sendo despertado durante a luta contra Seiya. O Dragão Marinho teme que seus planos venham por água abaixo, ainda mais quando Ikki volta da outra Dimensão. Após conter a Explosão Galáctica, o Fênix dispara seu Golpe Fantasma. Toda a verdade, então, vem à tona. Kanon depois de tentar convencer Saga de dominar a Terra, foi trancado numa prisão submarina para morrer. Kanon sabia que seu irmão gêmeo possuía um lado negro. Dentro da caverna, o futuro Marina encontrou uma sala oculta. Nela estava o Tridente do Imperador dos Mares selado por Atena. Ao remover o selo, Saga chegou ao Templo de Poseidon, onde libertou o Espírito do Deus da nfora de Atena. Informado do renascimento da Deusa, Poseidon voltou a dormir no corpo do pequeno Julian Solo, para no devido tempo despertar para lutar contra sua antiga inimiga. Kanon aproveita para se nomear General Dragão Marinho.

Episódio 14. Flecha Dourada Ataca Poseidon

Seiya tenta atingir Poseidon com a Flecha de Sagitário. Como seus golpes, a Flecha volta e acerta o Pégaso. O Cavaleiro a retira e torna a atirá-la várias vezes. Shina, Shiryu, Hyoga e Shun se fazem de escudos vivos para Seiya tentar vencer o Imperador dos Oceanos. O esforço não foi em vão. A Flecha acerta o Elmo do Deus mitológico, deixando-o inconsciente por instantes. Sem perder tempo, os cinco seguem para o Pilar Principal. Em seguida, Poseidon desperta por completo. Sorento chega com Kiki ao Pilar do Atlântico Norte. É dado para Kiki o Escudo de Libra para derrubar a última Coluna Marinha. Junto ao Pilar de Sustentação, Hyoga recebe de Camus a Armadura de Aquário para conter os ataques de Poseidon. E Shiryu veste a Armadura de Libra.

Episódio 15. Viva a Amizade! Longa Vida Lenda dos Cavaleiros

Os três Cavaleiros vestindo as Armaduras Douradas usam seus golpes. O Meteoro de Pégaso, o Cólera do Dragão e a Execução Aurora juntos conseguem derrubar Poseidon. Shiryu toma nas mãos o Escudo de Libra mas não consegue nem arranhar o Suporte Principal. A história se repete com as demais armas. Enquanto isso, a luta entre Ikki e Kanon é interrompida por Sorento. Furioso com o plano do Dragão Marinho, o General de Sirene queira matar o irmão de Saga. O Fênix, no entanto, pede para Kanon contar onde estava a nfora de Atena para poder trancar o Espírito de Poseidon. O problema é que o jarro estava dentro do Pilar Principal. O irmão de Shun segue para ajudar seus companheiros. Seiya pede para Shiryu e Hyoga lançá-lo junto de seus golpes contra o Apoio Principal. Entretanto Poseidon volta a ficar em pé. Ikki o detém para que o Pilar fosse derrubado. O Pégaso é lançado com o Cólera do Dragão e o Trovão Aurora. O Apoio Principal se quebra. De dentro Seiya traz Saori. Os mares caem sobre o Reino submarino. Atena, então, ajudada pelos cosmos de seus fiéis guardiões tranca Poseidon na nfora. Tetis resgata Julian Solo. O Dragão Marinho desapareceu. E assim a Terra foi salva mais uma vez pelos Santos Cavaleiros de Atena. Mas será esse o fim? Por que os Cavaleiros de Ouro foram proibidos de deixar o Santuário? Haveria mais inimigos?

Aguarde pelo suplemento SAPURIS, descrevendo a Saga de Hades!

Os 7 Gerais Marinas (Cavaleiros Máximos da Ordem de Poseidon)

- **Bian** (General Marina de Cavalo-marinho, Guardiã do Pacífico Norte). É um cavaleiro poderoso que usa técnicas com ventos para atacar. Também tem uma defesa de ar muito parecida com a do cavaleiro de Prata Misty. Conseguiu levar Seiya até a superfície da água, mas foi derrotado pelo Pégaso.
- **Io** (General Marina de Scylla, Guardiã do Pacífico Sul). O Monstro Scylla é parte de cima mulher, parte de baixo bestas. O general Io também usa ataques de bestas, todas elas

mortais. Mas Shun aprendeu como derrota-las transformando sua corrente em armadilhas especiais. Além das bestas, ele ainda tem um ataque de furacão próprio.

- **Krishna** (General Marina de Chrysaor, Guardião do Oceano Índico). General que cultua a religião Hindu. Sua grande lança conseguiu rasgar o escudo de dragão como se fosse papel. Além da lança, ele ainda pode meditar usando o Maha Hosini, um golpe que faz uma barreira de chakras, que chegou a cegar o Dragão.
- **Kasa** (General Marina de Lymnades, Guardião do Oceano Antártico). Um general perverso que pode se transformar em quem ele quiser imitando não só a aparência, mas também seu modo de ser. Enganou Hyoga, Seiya, e Shun, mas Ikki, que não ligava pra sentimentos, conseguiu derrotá-lo.
- **Isaak** (General Marina de Kraken, Guardião do Oceano Ártico) Ele foi amigo de Hyoga e seu rival pela armadura de Cisne. Após salvar o Hyoga de um desastre, acabou perdendo um olho, e sumiu nas águas. Acabou aparecendo no Templo De Poseidon, onde Julian Solo falou que Hyoga havia derrotado seu mestre (Mestre Cristal/Camus) e que também os cavaleiros de Athena estavam matando como loucos. Issak, tomado pela fúria, vira um General Marina e fura também o olho de Hyoga enquanto eles lutavam.
- **Sorento** (General Marina de Sirene, Guardião do Atlântico Sul). O mais forte dos generais marinas. Sua flauta pode deixar os oponente com apenas 1% do cosmo. Por isso, no mangá derrotou Aldebaran e Kanon, dois cavaleiros de ouro, e no anime o Guerreiro Deus Siegfried. Também lutou com Shun, onde o guerreiro levou a Tempestade Nebulosa, mas não morreu. Mais tarde Sorento viaja com Julian, como um simples estudante de música, ajudado as vítimas de chuva, tem um papel importante na Saga De Zeus, pois ajuda Seiya e os outros a derrotar Divindades.
- **Kanon** (General Marina de Dragão Marinho, Guardião do Atlântico Norte) (Kanon é o irmão gêmeo de Saga de Gêmeos). No Templo De Poseidon, lutou com Ikki, mas no final acabou derrotado por Sorento. Foi ele quem libertou Poseidon da Anfora de Atena. Consegue sobreviver graças ao poder do cosmo de Atena. Na Saga De Hades luta contra Radamanthys.

Comandantes

- **Thetis** (Marina Comandante de Sereia). Ela é a principal assistente de Poseidon e sua mensageira. Explicou para os cavaleiros que eles deviam destruir os Pilares dos Sete Mares, para salvar Atena.

Fortaleza Submarina

Fundo do Mar: O mundo de Poseidon. A superfície da água fica acima do reino, como se fosse o céu, e aqueles que estiverem lá podem respirar normalmente. É a morada para muitos dos Soldados Marinas e o lugar onde fica os pilares dos Generais. Durante a invasão, Thetis de Sereia desafia vários cavaleiros de Atena para combates na entrada deste local.

Pilar do Oceano Pacífico Norte: Local onde se sustenta o Oceano Pacífico do Hemisfério Norte, protegido pelo General de Cavalo Marinho, que solta poderosos ventos consideradas técnicas divinas. Seiya derruba o Pilar com a ajuda do Escudo de Libra.

Guardião: Bian de Cavalo Marinho

Pilar do Oceano Pacífico Sul: Local onde se sustenta o Oceano Pacífico do Hemisfério Sul, protegido pelo General de Scylla, que guarda o poder de seis animais em sua Scale. Shun derruba o Pilar com a ajuda do Nunchaku de Libra.

Guardião: Io de Scylla

Pilar do Oceano Índico: Local onde se sustenta o Oceano Índico, protegido pelo General de Chrysaor, que ataca com sua Lança Dourada e se protege formando uma barreira psíquica com seus chacras. Shiryu derruba o Pilar com a ajuda da Espada de Libra.

Guardião: Krishna de Chrysaor

Pilar do Oceano Antártico: Local onde se sustenta o Oceano Antártico, protegido pelo General de Lymnades, que pode imitar a forma, os poderes, a voz e a personalidade de qualquer pessoa para atingir seus inimigos. Ikki derruba o Pilar com a ajuda da Lança de Libra.

Guardião: Kasa de Lymnades

Pilar do Oceano Ártico: Local onde se sustenta o Oceano Ártico, protegido pelo General de Kraken, um antigo amigo de treinamento de Hyoga de Cisne, que possui poderes de gelo superiores ao Cisne. Hyoga derruba o Pilar com a ajuda da Tonfá de Libra.

Guardião: Isaak de Kraken

Pilar do Oceano Atlântico Sul: Local onde se sustenta o Oceano Atlântico do Hemisfério Sul, protegido pelo General de Sirene, um exímio tocador de flautas que pode destruir o inimigo sem nem mesmo precisar tocá-lo. Shun derruba o Pilar com a Barra Tripla de Libra.

Guardião: Sorento de Sirene

Pilar do Oceano Atlântico Norte: Local onde se sustenta o Oceano Atlântico do Hemisfério Norte, protegido pelo General de Dragão Marinho, o mais poderoso General de Poseidon, que atualmente era na verdade o irmão gêmeo de Saga. Ikki derruba o Pilar com a ajuda do Escudo de Libra.

Guardião: Kanon de Dragão Marinho

Templo de Poseidon: Localizado no centro da Fortaleza Submarina, guarda o trono de Poseidon. Os Cavaleiros de Bronze reúnem-se nesse templo para a última batalha antes de derrotar Poseidon. Antes da ressurreição do Imperador dos Mares, era o local onde ficavam guardadas as Scales de Poseidon e dos seus Sete Generais.

Suporte Principal: Principal sustentáculo da Fortaleza de Poseidon, localizado atrás do trono do Imperador dos Mares. Com o sacrifício da deusa Atena, presa dentro desse Pilar, Poseidon pretendia torná-lo o mais resistente de todos os Pilares, capaz de suportar até a extinção do universo.

Pilares do Reino Marítimo

Para deter Poseidon é preciso destruir os Pilares que sustentam as águas do Reino Submarino. Depois ainda será preciso destruir o grande Suporte Principal onde Saori está presa. Cada Pilar é guardado por um Guardião (na verdade, um General Marina). Derrotando o Marina, fica muito difícil destruir o Pilar (ele é como uma Esquife de Gelo...exagerei?!). com os próprios punhos...apesar que isso é praticamente (quase) impossível! Por isso, Shina leva do Santuário a armadura de ouro de Libra (NÃO pra ninguém vestir, apenas usar as suas armas!).

HABILIDADE DA ARMADURA DE LIBRA: Esta habilidade também é descrita no suplemento GUIA DE ARMADURAS, mas achei interessante citar:

Conjunto de Armas: a armadura de Libra fornece um conjunto invejável de Armas: um tridente, dois escudos, duas clavas, duas barra-dupla... O tridente/espada tem dano de 1D10+30+bônus de FR; os Escudos aumentam em +20 a IP (no caso do cavaleiro de ouro, sua IP com Escudo ficaria 100!), as Clavas e as Barra Dupla tem dano de 1D6+30+bônus de FR. Se eu esqueci de alguma arma aqui, fica o seu Bom Senso: 1D6+30+bônus de FR.

Um Pilar do Reino Submarino tem IP30, 20PVs e é INVULNERAVEL a qualquer ataque com Cosmo (Ataque Sobrenatural) ou um Ataque Especial (porque é considerado um ataque com Cosmo). O Pilar também tem poderes regenerativos (pela força de Poseidon), na razão de 2 PVs por turno. Podemos ver com essas regras os Pilares podem ser facilmente destruídos com um ou dois golpes bem executados pelos cavaleiros de Atena.

Escamas dos Marinas

Armadura	Índice de Proteção	Bônus no Cosmo
Soldado Marina	29	+9
Comandante marina	70 (+ proteção de Poseidon)	+9
General Marina	80 (+ proteção de Poseidon)	+9
Escama de Poseidon	100	+10 (armadura divina)

*Soldado Marina: 1d10+100 de Atributos, 5 de Aprimoramentos...a mesma regra do ANIME RPG.

*Comandante Marina: a mesma regra da criação de cavaleiro de bronze, prata ou ouro.

*General Marina: a mesma regra de criação de cavaleiro de prata ou ouro.

Proteção de Poseidon (Habilidade Marina): as escamas dos Marinas podem oferecer mais proteção aos seus cavaleiros. A cada vez que um Marina inflama Cosmo (regras mais avançadas de Inflamar Cosmo está descrita no suplemento GUIA DE ARMADURAS) ele recebe temporariamente +1d6 no IP. Esse poder indica a proteção do deus dos Mares que oferece aos seus servos, brilhando suas escamas e aumentando sua proteção. Não há limites.

Imunidade dos Marinas: como são os Escolhidos de Poseidon, os Marinas não podem morrer por afogamento e nem podem ser mortos por certos tipos de venenos (venenos das armaduras, sim! Não venenos colocados em um copo pra beber!) e nenhuma criatura aquática, como Tubarões, Baleias e Krakens poderão ataca-los (a menos se forem ameaçados!).

Oricalco: é o metal sagrado das quais são geradas as armaduras dos Marinas. Como isso é um RPG, vou revelar: elas podem ser encontrados (com dificuldade) no chão Abissal (a camada mais profunda do Oceano, onde as escamas formam grossa camada de terra). Outra coisa, armaduras dos Marinas NÃO podem ser consertadas com Mu (ou outro cavaleiro com a Perícia Conserto de Armaduras (WILL), mas podem ser restauradas totalmente banhando-as com a correnteza de um Rio Virgem (um rio de água cristalina e com vida, como as cachoeiras).

(FICHAS DE PERSONAGEM)

Soldados Marinas (Soldados Rasos de Poseidon), 1º Nível.

CON16, FR18, DEX11, AGI16, INT11, WILL17, PER10, CAR11; 18+1d10 (23) PVs+4PHs. Cosmo com a Escama: 26 (+6 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem Escama: 17 (+2 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 30 (29 pela escama +1 por Nível).

Aprimoramentos: Contatos 1, Deflexão, Pontos Heróicos 4.

Perícias: Artes Marciais 60/60 (dano 1d6+2), Natação/Sobrevivência (Mar) 80.

Background: são soldados rasos derrotados por Seiya e Shun.

Tétis de Sereia, Amazona Marina de 7º nível.



CON35, FR39, AGI60, INT12, WILL25, PER18, CAR23; 45+28d10 (185) PVs+21PHs. Cosmo com Escama (Sereia): 238 (+112 nos testes físicos, ataque/defesa e dano); Cosmo sem Escama: 175(+81 (+116 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 77 (70 pela escama +1 por Nível).

Aprimoramentos: Ataque Especial 4 (Cilada de Coral 4D+bônus de cosmo), Pontos Heróicos 3, Sedutora, Obsessão (servir a Poseidon), Inimigo

(Cavaleiros de Atena).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 120/120 (dano 1d6+13), Natação 85, Esquiva 140, Salto 93, Sobrevivência (no mar) 70; TODAS as Manobras de Combates.

Background: Única mulher que protege Poseidon. Não usa máscara. Lutou com Shina e acabou sendo vencida pela Amazona.

Bian de Cavalo Marinho, General Marina de 10º nível.



CON54, FR69, AGI95, INT18, WILL28, PER20, CAR17; 71+55d10 (346) Pvs+40Phs. Cosmo com a Escama (Cavalo Marinho): 370 (+178 nos testes físicos, ataque/defesa e dano); Cosmo sem Escama: 280(+133 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 90 (80 pela escama +1 por Nível).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Ataque Especial 3 (Ventos de Tempestades 3D+Bônus de Cosmo), Ataque Especial 4 (Sopro divino 4D+ bônus de cosmo), Obsessão (servir a Poseidon), Inimigo(cavaleiros de Athena).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 140/140 (dano 1d6+28), Natação 97, Esquiva 93, Salto 120, Sobrevivência (no mar) 68, Furtividade 68; TODAS as Manobras de Combates.

Background: Lutou com Seiya, que não teve muitas dificuldades em derrotá-lo pois conhecia técnicas de defesa similares, em lutas passadas.

Io de Scylla, General Marina de 10º Nível.



CON80, FR79, DEX92, AGI86, INT18, WILL19, PER19, CAR17; 90+55d10 (365) PVs+30PHs. Cosmo com a Escama (Scylla): 280 (+133 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem Escama: 190 (+88 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 90 (80 pela escama +1 por Nível).

Aprimoramentos: Ataque Especial 1 (Tornado Violento, 1D+bônus de Cosmo), Ataque Especial 2 (Ferrão da Abelha Rainha, 2D+bônus de Cosmo), Ataque Especial 3 (Águia Poderosa, 3D+bônus de Cosmo), Ataque Especial 4 (Serpente Assassina, 4D+bônus de Cosmo), Ataque Especial 5 (Fúria do Lobo, 5D+bônus de Cosmo), Ataque Especial 6 (Ataque Vampiro, 6D+Bônus de Cosmo) ou Ataque Especial 7 (Urso Infernal, 7D+bônus de Cosmo), Pontos Heróicos 3, Aversão a Armas de Fogo, Código de Honra, Obsessão (servir Poseidon).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 192/192 (dano 1d6+33), Escapismo 186, Geografia 118, Religião, Manha 117, Natação 100, Procura 119, Sobrevivência (Mar) 119; Lutar com 2 Armas, Refém, Chaves de Membro, Quebramentos.

Background: Atacou Shun, mas não o derrotou e acabou tendo uma das mortes mais violentas do desenho. Quando Shun lançou a arma de libra contra o pilar, ele saltou na frente e a arma chocou-se com ele e o pilar!

Krishna de Chrysaor, General Marina de 10º Nível.



CON90, FR75, DEX88, AGI78, INT18, WILL17, PER17, CAR13; 93+55d10 (368) PVs+40PHS; Cosmo com a Escama (Chrysaor): 260 (+123 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem Escama: 170 (+79 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 90 (80 pela escama +1 por Nível).

Aprimoramentos: Arma Mágica 2 (Tridente), Ambidestria, Ataque Especial 4 (Tridente/Lança Trovão, 4D+bônus de Cosmo), Pontos Heróicos 4, Aversão a Armas de Fogo, Obsessão (servir Poseidon).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 188/188 (dano 1d6+31), Lança, 188/188 (dano 1d6+33) Avaliação de Objetos 30, Geografia 145, Religião 79, Ocultismo 60, Teoria da Magia 60, Furtividade 178, Natação 178, Sobrevivência 117(Mar); Manobras p/ Impressionar.

Background: Cavaleiro com poderes estranhos baseados na religião hindu e nos chakras, os 7 pontos da vida. Shiryu quase ficou cego mas conseguiu vencê-lo, com ajuda de Atena e de Shura de Capricórnio.

Kasa de Lymnades, General Marina de 13º Nível.

CON63, FR71, DEX104, AGI74, INT18, WILL22, PER21, CAR8; 80+91d10 (535) PVs+39PHs. Cosmo com a Escama (Lymnades): 403 (+195 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem Escama: 286 (+136 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 93 (80 pela escama +1 por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Luz), Bom Senso, Detecção de Magia (2 pontos), Forma Alternativa*, Pontos Heróicos 3, Sentidos Aguçados (Visão), Obsessão (Servir Poseidon).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 174/174 (dano 1d6+29), Armadilhas71, Ilusionismo144, Religião10, Ocultismo 40, Teoria da Magia 60, Acrobacia 104, Furtividade 104, Intimidação 42, Lábria108, Manha 38, Sedução (apenas com uma forma bonita!) 38, Sobrevivência (Mar) 68; Luta as Cegas, Manobras p/ Impressionar.

Salamandra Satânica:* Kasa pode se transformar em qualquer outro personagem com perfeição. A transformação é uma forma diferente do que Forma Alternativa, mas muito melhor: Kasa fica com a MESMA ficha do personagem que se transformou (com mesmos Aprimoramentos e Perícias, apenas mantendo as suas perícias e Pontos de Vida se os do alvo transformado são menores.

Background: É o único que pode se transformar em qualquer outro Cavaleiro imitando a aparência, armadura e até seu poder! Aproveitava-se dos sentimentos das pessoas para vencê-las, mas Ikki acabou com sua vida por saber distinguir esses sentimentos!

Isaak de Kraken, General Marina de 10º Nível.

CON79, FR73, DEX88, AGI67, INT17, WILL21, PER17, CAR19; 86+55d10 (361) PVs+55PHs. Cosmo com a Escama (Kraken): 300 (+143 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem Escama: 210 (+98 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 90 (80 pela escama +1 por Nível).

Aprimoramentos: Ataque Especial 4 (Aurora Boreal, 4D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante (Circulo de Gelo), Bom Senso, Pontos Heróicos 5, Defeito Físico (caolho), Obsessão (servir Poseidon).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 167/167 (dano 1d6+30), Escapismo 100, Religião 30, Ocultismo 30, Esquiva 117, Mergulhos Profundos 99, Primeiros Socorros 27, Sobrevivência (Mar/Gelo) 67; TODAS as Manobras de Combate.

Background: Um guerreiro que foi companheiro de treinamento de Hyoga. Cisne, a princípio tentou convencê-lo a voltar a fazer o bem, mas Isaak estava querendo acabar com os Cavaleiros e com Hyoga. Isaak tem ódio de Hyoga pois foi por causa dele que ele ficou cego de um olho.

Sorento de Sirene, General Marina de 13º Nível.

CON60, FR32, DEX85, AGI55, INT17, WILL24, PER24, CAR24; 59+91d10 (514) PVs+39PHs. Cosmo sem Escama (Sirene): 429 (+208 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem Escama: 312 (+149 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 80.

Aprimoramentos: Ataque Especial 2 (Sinfonia Final da Morte*, 2D+bônus de Cosmo), Ataque Especial 3 (Clímax Final da Morte, 3D+Bônus de Cosmo), Bom Senso, Pontos Heróicos 3, Sedutor, Sensitivo 2, Obsessão (servir Poseidon).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 95/95 (dano 1d6+36), Canto 124, Crítica de Arte 34, Instrumentos Musicais (Flauta) 185, Religião 20, Escutar 54, Empatia 84, Sobrevivência (no Mar) 100; Manobras p/ Impressionar.

Sinfonia Mortal (Técnica): Sorento pode usar sua Flauta Encantada para seus ataques especiais ou ataques comuns...Nem mesmo estourando os próprios tímpanos (como Ziegfried em GUERREIROS DEUSES) cancelará o poder. Não é possível nenhum teste de WILL, mas quando

Sorento toca a flauta, todos perdem 1 ponto de Bônus de Cosmo por turno (sem testes de resistência), que passam para Sorento. Não há limites para esse poder mortal. Esse poder só é cancelado quando Sorento parar de tocar a sua flauta.

OBS: Os Ataques Especiais Sinfonia da Morte e Clímax Final da Morte NAO tem direito a Esquiva ou Defesa, e seu golpe IGNORA IP!

Background: Sorento foi o primeiro General Marina a aparecer na história. Ele enfrentou Siegfried mas, ao contrário do que todos imaginaram, não morreu. O protetor do Atlântico Sul é um dos mais poderosos e racionais comandados de Poseidon. Foi ele também que mostrou a todos quem realmente havia arquitetado toda aquela batalha contra os Cavaleiros do Santuário. No mangá, Sorento, ao invés de enfrentar Siegfried, luta contra Aldebaran de Touro.

Kanon de Dragão Marinho, General Marina de 15º Nível.



CON61, FR83, DEX51, AGI150, INT16, WILL24, PER13, CAR16; 86+120d10 (686) PVs+42PHs. Cosmo com a Escama (Dragão Marinho): 495 (+241 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem Escama: 360 (+173 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 95 (80 pela armadura +1 por Nível).

Aprimoramentos: Ambidestria, Ataque Especial 4 (Triângulo Dourado ou Outra Dimensão, 4D+bônus de Cosmo), Ataque Especial 5 (Explosão Galáctica, 5D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante, Deflexão, Pontos Heróicos 5, Aversão a Armas de Fogo, Código de Honra (em Hades), Obsessão (servir Poseidon, logo depois, se entregar a Atena). *Perícias e Manobras:* Artes Marciais 260/260 (dano 1d6+35), Avaliação de Objetos 23, História 36, Astronomia 36, Religião 30, Ocultismo 30, Esquiva 170, Arremesso 71, Natação 180, Saltos 180, Etiqueta (Diplomacia, Nobreza) 36, Furtar 81, Furtividade 190, Teoria da Magia 60, Intimidação 63, Liderança 36, Manha 46, Tortura 66, Sobrevivência (escolha um ambiente) 33; TODAS as Manobras de Combate.

Outra Dimensão: Kanon pode invocar um imenso golpe de Saga (seu irmão gêmeo) que leva qualquer pessoa para uma outra dimensão. Mais regras? Mande seu Mestre inventar!

Background: Irmão de Saga de Gêmeos. Foi ele quem libertou Poseidon, após ter sido preso, em Cabo Sunion, pelo seu irmão Saga. Ele tentou usar Poseidon para dominar o mundo mas seu plano fracassou com a vinda dos Cavaleiros de Atena.

Julian Solo, Escolhido de Poseidon de 6º Nível.

CON16, FR14, DEX11, AGI13, INT16, WILL16, PER13, CAR17; 66PVs*+12PHs; Cosmo: 600 (+293 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Nota: Julian foi apossado pela alma de Poseidon e seu Cosmo não aumenta com armadura, mas pode inflamar. Índice de Proteção: 100 (pelo espírito de Poseidon) + 80 pela Escama de Poseidon (IP180 com a armadura). PVs*: Julian tem o poder de Poseidon e isso lhe deve conceder +50PVs.

Aprimoramentos: Bom Senso, Recursos 2, Deflexão, Guardião de Artefato (Tridente de Poseidon), Pactos (Poseidon), Pontos Heróicos 2, Código dos Cavaleiros (será?), Maldição (alma de Poseidon), Obsessão (casar-se com Saori).

Perícias e Manobras: 400/400 (dano 1d6): Julian no estado Poseidon só utiliza-se de Ataques Sobrenaturais; Sobrevivência (mar) 90; Julian não tem muitas perícias e como vai rolar "só porrada", conto com seu Mestre para terminar a ficha. Julian (com a alma de Poseidon) também possui TODAS as Manobras de Combate.

OBS: Julian sempre tem o valor de Cosmo na ficha e não precisa ficar inflamando. Todos os seus ataques, testes físicos (CON, FR, DEX, AGI) recebem o bônus de Cosmo do deus dos Mares.

Tridente de Poseidon: uma das armas mágicas que podem com seu poder destruir o mundo: oferece qualquer Magia baseada em Água (Entender/Controlar/Criar) com Focus 16(!!!), também é uma arma mágica +10 (+10 no dano, +100% para dividir entre ataque/defesa). O Tridente de Poseidon IGNORA o IP de uma divindade (Veja as fichas das divindades no Suplemento Panteão Olímpico), acertando-o diretamente. Qualquer outro poder, pergunte ao seu Mestre!

Considerações Finais...

Muito bem gente, já estamos quase chegando ao fim de adaptar todo o universo de Cavaleiros do Zodíaco para o ANIME RPG. O objetivo desse “fim de papo” é apenas divulgar nossa próxima adaptação de anime: Sakura Card Captor! Você lembra-se desse divertido anime que passava no extinto Bambuluá, na TV Globo? Em breve estará completado e pronto para baixar no site da Daemon. Vão existir novos animes em netbooks e os próximos serão avisados em considerações (como este) para você ir logo se preparando!

Existe a possibilidade de uma adaptação de...(POSSIBILIDADE) *Slayers*, *Lodoss War* (animes medievais), *Sailor Moon* (anime preferido do Nelson!), *Super Campeões/Full Metal Alchemist* (que passa na Rede TV!), *YU-GI-OH!* e séries super engraçadas como *Diabólico e Sinistro* (que passa nas madrugadas de Sexta no SBT). Por enquanto, essas idéias estão apenas “fermentando” a nossa mente!

O quê?! Você não gosta de RPG em animes?! PROBLEMA SEU!!!PORQUE É SÓ O QUE VAI TER!!!!!!!!!

Thiago Luiz “Guerrad” S. Gomes (Revoltado com os RPGistas medíocres que não gostam de Daemon e animes no Encontro Bob’s e porque a Dragão Brasil está a maior coisa de velho e poderia ser chamado de “Dragão d20” ou “d20 Brasil”... tudo um saco!) Qualquer dúvida, contato ou sugestão: tlsg@bol.com.br