

Prólogo do Céu

(A Saga de Zeus)



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



PREFÁCIO: NEVER

*Por tudo que lutei
Eu sempre posso me lembrar
Uma força tão divina me abraçou
A luz que faz a vida brilhar
Eu posso renascer
Mesmo quando estou ferido
Eu tenho um Caminho a seguir
O meu destino é sempre vencer
Abro minhas asas
O imenso céu vou alcançar
Acreditar
No poder que pode agora
Nos cercar
E lutar
Pra sempre eu vou voar
SAINT SEIYA
A história sempre recomessa
SAINT SEIYA
Cumprindo sempre a promessa
SAINT SEIYA
Um novo dia vamos encontrar
SAINT SEIYA
E nenhum adeus pode nos separar*

NUNCA MAIS!!!

Música Original: Toei Animation.
Tradução pela Dubladora Álamo
Cantor em Português: Edu Falashi

INTRODUÇÃO: A Saga dos Deuses

Um Novo Desafio no Mundo de CDZ!!!! (Finalmente eu vi o filme!!!!)

A letra da música do Prefácio deste netbook (NEVER) pertence ao novo filme dos Cavaleiros do Zodíaco, que ao contrário dos demais, ostenta uma continuação. NEVER é uma música totalmente épica e ao contrário do que parece, ela se adequa ao clima visto no filme e agora é também uma das minhas músicas de anime preferidas (de vez em quando, quando estou sozinho, fico cantando ela toda hora e no meu Orkut têm o vídeo do clip original em japonês!). Escutar NEVER me faz pensar porque DEMOREI TANTO PARA VER PRÓLOGO DO CÉU, que na minha opinião sincera, é o MELHOR filme de CDZ já feito (e por isso, este deverá ser provavelmente o MELHOR netbook deste RPG que já escrevi!).

Saindo um pouco do NEVER eu gostaria de apontar um pouco sobre o novo netbook que vos escrevo, este que é o prólogo para a nova Saga de CDZ (e na minha opinião, a melhor!) onde os Personagens não vão enfrentar inimigos mesquinhos como *Marinas de Poseidon* e *Espectros de Hades* e sim os PRÓPRIOS deuses e seus guerreiros mais poderosos, os *Cavaleiros Celestiais*, também mundialmente conhecidos como "Anjos".

Eu só assisti PRÓLOGO DO CÉU quando meu amigo Júlio "Kobold" me emprestou o seu DVD que não tinha nem uma semana de comprado para que eu possa assistir, e obviamente, transformá-lo em RPG (Júlio, saiba que eu tomei o maior CUIDADO com o DVD não só porque é seu...mais sim porque também é um material de Saint Seiya, que pra mim é algo "sagrado" e que não poderia se perder assim, por isso tomei todo o cuidado!). Assisti o filme umas cinco vezes para tomar o máximo de material para a própria resenha do filme (veja em *Prólogo do Filme*) e quando assistia as batalhas eu (super entusiasmado) já ficava imaginando: "no RPG dos Cavaleiros do Zodíaco isso vai ficar assim, assim e assado" como dizia o próprio Masami Kurumada com as suas obras: "é importante para o autor conseguir acumular o maior número possível de material dentro de sua "gaveta" mental." E foi isso que fiz!

PRÓLOGO DO CÉU têm bastante material para você continuar a sua Campanha de *Cavaleiros do Zodíaco RPG 2ª Edição* ou começar uma nova Campanha, já que neste netbook vamos oferecer regras detalhadas para a construção de Personagens **Cavaleiros Celestiais** (é isso mesmo que você leu! Vamos oferecer regras para a construção de Anjos, complementando o material já existente em PANTEÃO OLÍMPICO!) incluindo regras para seu tipo de Armaduras (As chamadas Armaduras Angelicais) e, assim como os Espectros de SAPURIS usavam "Poderes Demoníacos" os Cavaleiros Celestiais podem também usar "Poderes Angelicais" e aqui fornecemos alguns novos, para Jogadores/Mestres que não possuem o livro ANJOS: A CIDADE DE PRATA, o RPG de Anjos oficial da Editora Daemon possam aproveitar; mas se você tiver este livro em mãos, as possibilidades de jogo aumentam muito!

Você já deu pra perceber que PRÓLOGO DO CÉU é um netbook complementar a SAPURIS (sobre a Saga de Hades). Aqui mostra como aconteceu as coisas depois da morte do deus da morte (sacaram?!). Além disso, é de vital importância que os Mestres adquiram o netbook suplemento PANTEÃO OLÍMPICO (com as regras para deuses) para adquirirem o máximo de informações (gente...agora a parada é dura!). PRÓLOGO DO CÉU também se encarrega de conter mais informações complementares para o próprio suplemento PANTEÃO OLÍMPICO. Viu...? Não perca tempo e comece a ler tudo agora, pois este netbook (ao contrário dos demais que já escrevi) é indispensável! Ele possui (muito) material para que nenhum fã (digno) de Saint Seiya possa perder (nem mesmo para aqueles que não curtem RPG)!

Quero também agradecer aos e-mails que sempre recebo, de pessoas elogiando o meu trabalho e se divertindo com as minhas regras. Fiquei também muito feliz em ver sites na internet oferecendo o meu netbook como download, e divulgando meu trabalho; e mais feliz ainda ao descobrir que **3 pessoas começaram jogar RPG por causa dos meus netbooks de CDZ**. Eu nunca esperaria que meu RPG ficasse tão famoso assim (e nem que pessoas largassem jogos bons como RPGQuest para jogar meu netbook) e os elogios de todos vocês me fazem acreditar que eu fiz bem em gastar um pouco do meu tempo bolando regras do meu Anime preferido para RPG, usando ainda o Sistema Daemon (que é muito criticado por uns RPGistas veteranos!)

THIAGO LUIZ "GUERRAD" S. GOMES, o Autor (tlsg@bol.com.br)

Comunidade **Cavaleiros do Zodíaco RPG:**
<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=22884610>

Masami Kurumada

Com vocês, Masami Kurumada, o autor dos cavaleiros:

"Era uma manhã de um inverno muito frio, quando eu terminei um trabalho de uma série. Fui andar um pouco no parque. Olhei para o céu e vi a trilha de um avião. O avião não estava lá, mas sua trilha ainda estava clara no céu azul. Estou livre do meu trabalho de (Saint) Seiya, que durou 5 anos. Então eu pude olhar quietamente o céu. A caneta que eu sempre usei nesse trabalho agora está muito cansada, está na minha mesa e empoeirada. Vendo que eu usei demais essa caneta, ela não funciona mais. Mas (Saint) Seiya, para o qual eu usei essa caneta, nunca desaparecerá. Mesmo se as pessoas se esquecerem dele, esse trabalho ficará para sempre no meu coração, como a trilha do avião."

**Começo da primavera...
Masami Kurumada.
Obrigado seiya**

Difícil nenhum fã de Cavaleiros do Zodíaco não saber quem é Masami Kurumada, o grande autor de Cavaleiros do Zodíaco. Neste netbook coloquei alguns trechos de sua entrevista para a Revista Henshin (edição N°31) e que também pode ser vista "na íntegra" em diversos sites na internet, incluindo o site oficial de CDZ no Brasil (eu acho) que é o "Cav do Zodíaco", no link: www.cavzodiaco.com.br que você poderá conferir sem problemas. As perguntas que coloquei aqui fazem anúncios sobre a tão esperada "Saga dos Deuses (Zeus)" que nesta época ainda estava na mente de Kurumada, visto que esta entrevista é tão antiga, que nem a Saga de Hades animada AINDA EXISTIA!!! (A entrevista aconteceu em 18 de janeiro de 2002). NOTA: gostaria de dizer aos editores da Henshin que a minha intenção não foi copiar as suas matérias e sim mostrar um pouco dos bastidores de Saint Seiya e seu autor (Masami Kurumada) para que os fãs possam saber um pouco mais sobre este universo fantástico e também agradecer a vocês pela própria entrevista, que para mim foi super importante conhecer o criador do meu herói de infância, Seiya!

Henshin: O que o levou a fazer mangás?

Kurumada: Bom, eu sempre gostei de mangás. Por exemplo, eu lia bastante os mangás de ninja do Mitsuteru Yokoyama (autor do Robô Gigante) e do Sampei Shirato (autor de A Adaga de Kamui). Antigamente existiam lojas que alugavam mangás como se fossem videolocadoras dos dias de hoje, e eu alugava e lia mangás nessas lojas por 5 ou 10 ienes. Era a época do gekigá (nome do estilo de mangá para público adulto com conteúdo dramático). Takao Saitô (autor de Golgo 13) é um grande representante desse estilo. Quando se falava em mangá era mais no estilo do Osamu Tezuka, que tinha um traço mais redondo. Enquanto que o gekigá era mais violento, tinha um traço mais sério. Eu tive influência dos dois. O resultado disso foi Cavaleiros do Zodíaco.

Henshin: Cavaleiros do Zodíaco estaria mais para o estilo GEKIGÁ?

Kurumada: Eu não desenho pensando em seguir especificamente um estilo ou outro. A classificação não importa para mim.

Henshin: Na hora de criar Cavaleiros do Zodíaco, você foi influenciado por algum outro mangá ou autor?

Kurumada: Hummm... Não tive influência de nada. Foi tudo original. É inteiramente um mangá "estilo Kurumada" (risos). Ler livros, assistir a filmes e conhecer novas pessoas me ajudam a ter idéias, mas não fui influenciado por nenhum outro mangá desde que virei profissional. O meu estilo é inconfundível. Não é cópia de ninguém.

Henshin: Como surgiu a idéia de criar os Cavaleiros? De onde veio a idéia de usar a Mitologia Grega e a Astrologia como base?

Kurumada: Todas as histórias que faço são de lutas. Essa essência não se altera nos mundos que crio. A única diferença está no tempero, no algo mais. Então em vez dos personagens se

transformarem como os super-heróis da TV, pensei neles vestindo armaduras. As armaduras precisam ser bonitas e aproveitar a Mitologia Grega e a Astrologia dava mais força e beleza à idéia. Portanto peguei uma história de luta, adicionei um elemento mais "fashion" – que são as armaduras – e como base para o desenho delas adotei as constelações. O legal disso é que também seria possível identificar o signo com a caracterização dos personagens e fui desenvolvendo as idéias dessa maneira.

Henshin: Você ficou totalmente satisfeito com o resultado de sua criação?

Kurumada: Falando sinceramente, depois de terminar o trabalho não é satisfação o que eu sinto: é um grande abatimento. Uma semana após a outra eu precisava descarregar mais e mais idéias para surpreender o leitor e quando terminava eu ficava totalmente abatido. A história que estou publicando agora é a mesma coisa. Mesmo retomando o mangá depois de 20 anos. Acho que não existe uma obra que fique perfeitamente encerrada. Cavaleiros, por exemplo, tenho em minha cabeça a Saga dos Deuses onde Zeus irá aparecer, mas ainda não trabalhei em cima.

Henshin: Quando irá começar essa saga?

Kurumada: Acho que morrerei quando fizer isso (risos). É que eu acho que vou precisar de muito trabalho mental e físico para encarar esse desafio. Precisarei criar personagens carismáticos para cada deus do Olimpo. Tente só imaginar as armaduras que cada um deles poderá usar. Existe material para fazer coisas lindas. Fico imaginando o trabalho que dará para pensar em todos os detalhes.

Henshin: A saga de Asgard não existe. Você teve alguma participação efetiva no desenvolvimento dessa história e de seus personagens?

Kurumada: No máximo, dei uma olhada no roteiro, mas não participei dela. Só achei que a Saga de Asgard ficou comprida demais e que a de Poseidon acabou ficando curta por causa disso.

Henshin: Depois disso, a saga de Hades acabou não sendo produzida, e o anime acabou. Existiu algum motivo especial para o cancelamento da série?

Kurumada: Acho que foi porque, depois de três anos de TV, o anime alcançou a cronologia do mangá e não tinha mais história para ser animada.

Henshin: Então foi isso? A saga de Hades no mangá começou depois do fim da de Poseidon no anime?

Kurumada: Foi isso.

Henshin: E quanto tempo os fãs precisarão esperar para ver a saga dos deuses?

Kurumada: No momento, ainda estou trabalhando em Ring ni Kakeru 2.

Henshin: Para finalizar, você poderia enviar uma mensagem para os seus fãs no Brasil?

Kurumada: Dizem que o Brasil é o país mais distante do Japão na face da Terra. Saber que meus trabalhos são conhecidos lá do outro lado do planeta e, além disso, recebendo o apoio dos fãs me deixa muito feliz. Espero que continuem gostando dos meus trabalhos.

NOTA DE THIAGO LUIZ "GUERRAD": aqui pessoal está a entrevista (pelo menos uma pequena parte dela) e espero que os fãs comprem a Henshin nº31 ou que procurem na Internet (no site dos Cavdozodíaco têm toda esta entrevista, incluindo ainda as fotos da mesma e fotos da casa do Kurumada e seus originais do mangá...uau!!!) para obterem mais informações. Inclusive, no meu *Orkut* têm um vídeo do próprio Kurumada, em seu ambiente de trabalho...(se você quer ver como é o Kurumada é e como é o seu real ambiente de trabalho, espero que vejam!).^_^

E que todos saibam que o intuito de *Cavaleiros do Zodíaco RPG 2ª Edição* não é só mostrar um "RPG dos Cavaleiros" e sim mostrar material (mesmo que seja de Campanha) para os fãs fervorosos, principalmente os novos fãs que acompanharam recentemente os episódios cortados da Band e também como motivo pessoal me satisfazer como fã. Continuem jogando e esperando minhas próximas adaptações!

Prólogo do Filme

Tudo começa quando vemos Seiya em uma cadeira de rodas, mais ou menos em estado vegetativo (ele ficou assim depois da Batalha de Hades, quando o deus da morte o aplicou uma maldição cravando uma parte de sua Espada Mágica em seu peito), mais ou menos um coma. Ele estava lá quieto e tudo mais, e então aparecem três anjos (Cavaleiros Celestiais) vindos do Olimpo, que são os Anjos da deusa Ártemis: **Odiseu**, **Teseu** e **Ícaro**. Eles vieram com a real intenção de matar o cavaleiro de pégaso (mesmo neste estado!), pois para os deuses, eles cometeram o maior dos castigos por tentarem os desafiar os seres mais poderosos da mitologia grega que são eles (em CDZ já vimos os deuses derrotados: Ares, Éris, Abel, Poseidon e Hades!) e por isso podem ser uma ameaça!

Neste instante, os três Cavaleiros Celestiais enviam muitas lanças para matar Seiya (em estado de coma e na cadeira de rodas) vindos do céu que incrivelmente pegam de raspão, mas tiram muito sangue. Todos ficam abismados: "Nossa...ele conseguiu escapar do nosso ataque..." (aqui já começa a babação de ovo do Seiya!) mas logo descobre-se que não foi Seiya, e sim Saori, que desviou as lanças (para que não atinja seu amado) com seu poder. Saori estava cuidando de Seiya deste a sua Batalha contra Hades (época em que Seiya entrou em coma). **Ícaro** sentiu que só uma presença muito poderosa, um Cosmo que supere o deles poderia fazer aquilo para proteger o Pégaso e pegou uma lança e atirou contra a janela de vidro, mostrando logo a identidade de Saori, a grande deusa Atena - rodopiando a lança como se fosse um peão e jogando magicamente no chão. Os três Cavaleiros Celestiais (**Odiseu**, **Ícaro** e **Teseu**) ficaram abismados de como Atena poderia defender esses protegidos, simples reles humanos. Interrompendo as discursões, surge **Ártemis** (a deusa da caça), irmã de Saori, que veio a mando do Panteão para destruir aqueles que desafiaram os deuses (será que Cocyte não era o bastante?!). Saori, então, querendo que os cavaleiros (principalmente Seiya) tenham uma vida de garotos normais, decide se sacrificar em nome deles - e entrega o seu Santuário para Ártemis, renegando o posto de deusa da Terra. Para salvar a vida dos seus protegidos, Saori morre aos poucos esvaziando seu sangue como punição.

Seiya (no coma) se lembra de sua Batalha contra Hades (em SAPURIS) nos Campos Elísios e em sonho ele recorda quando em meio à batalha, o deus da morte enfia sua espada no meio de seu peito, atravessando até mesmo sua armadura Kamui: neste instante ele acorda de seu coma GRITANDO DE DOR! Muito longe dali encontramos em uma outra dimensão todos os Cavaleiros de Ouro (e Shion, antigo Mestre do Santuário) - todos eles foram ali lacrados pelos deuses da mitologia e foram condenados a ficarem ali eternamente. (Esta foi a sua punição por ajudarem a destruir o Muro das Lamentações, na Saga de Hades). Cientes de seu castigo, mesmo assim eles acreditavam que mesmo que fossem contra aos deuses, seriam fiéis à Atena, e que, se vão existir outros cavaleiros para restituir a honra da deusa da guerra na Terra. Agora eles são Almas sem corpos e destinados a ficarem neste dimensão por toda a eternidade!

Logo vemos a cadeira de rodas onde Seiya residiu estava vazia e quebrada no meio de uma pequena escada de pedra. O Pégaso, já livre do coma (mas ainda amaldiçoado) estava a procura de Saori (sua amada) e o que ele encontra é **Marin, a Amazona de Águia** (sua ficha está em FÚRIA DE ARES) e depois de uma breve conversa entre mestre e pupilo, se descobre que Atena não é mais a deusa da terra e que deste seu Santuário para sua irmã Ártemis, a fim de salvar seus cavaleiros do sofrimento eterno proposto pelos deuses. Marin encontra um sino no meio da cadeira de rodas de Seiya e guarda em sua cintura, e depois indica ao Pégaso para que se dirija ao Santuário para procurar respostas, e que **Shina de Ofiuco** e os demais Cavaleiros também estavam lá. Seiya dá ouvidos a sua Mestra e parte para o Santuário!

Chegando no Santuário o Pégaso têm uma decepção: o Santuário foi modificado totalmente, se adequando ao clima da deusa Ártemis e mostrando paisagens totalmente inigualáveis! Na entrada do Santuário, Seiya encontra **Shina de Ofiuco** em cima uma entrada. Shina avisa sobre a decepção de Atena e afirma que os Cavaleiros de Atena não existem mais e que ela agora é uma Amazona fiel à Ártemis! Também diz que suas ordens foram para eliminar qualquer pessoa que tente entrar no Santuário da nova deusa, e principalmente os cavaleiros do zodíaco ("Saints") pois poderiam "atrapalhar" os desígnios dos deuses. Seiya não quer dar ouvidos e desconsidera as ordens de **Shina**. Seiya, irritado, parte pra cima da Amazona e é detido por

Jabu de Unicórnio (tomando um baita soco no estômago) e depois de **Ichi de Hidra** (bem feliz porque vai eliminar Seiya como primeira missão de Ártemis!). A missão dos 3 Cavaleiros era de não deixar nenhum cavaleiro de Atena (ou de outras ordens) pois o Santuário pertence agora a deusa Ártemis. **Jabu**, como é um Personagem bastante arrogante, usa sua Perícia Intimidação (veja a sua ficha na pág.6 de FÚRIA DE ARES) dizendo ao Seiya que ele não dá-lhe uma surra e sim uma chance de escapar dali pois são conhecidos. Seiya (ainda não acreditando que Saori não o tinha abandonado e que a verdadeira deusa Atena ainda existia) não dá palavras a ninguém e se recusa a sair...sendo covardemente surrado (nem tanto assim) pelos cavaleiros de Unicórnio e Hidra. Seiya até se dá bem no meio da batalha, mas é ferido superficialmente pelas garras de **Ichi** e têm sua camisa rasgada. Revidando, Seiya lança um Ataque Sobrenatural na Hidra, e no momento que ele se protege (com medo) do ataque do pégaso ele sente que o ataque do mesmo já não têm mais o mesmo efeito: aqui se descobre que Seiya perdeu seu Cosmo (pois estava amaldiçoado por Hades na luta anterior!).

Abalado, o Pégaso ainda não consegue acreditar com sua real situação, até ser atacado com uma super joelhada de **Shina de Ofiuco** e uma série de golpes rápidos até cair no chão: terminando com seu Ataque Especial (Garras Trovão) eletrocutando todo o chão onde Seiya estava prostrado fazendo-o cair em um abismo - junto com uma porrada de pedras! Depois disso, Seiya se levanta (mais uma vez) e desta vez ele estava em uma caverna debaixo do Santuário. Ainda não acredita que Saori tinha se sacrificado para livrar eles mesmo da punição dos deuses. Continuando: depois de meia-hora de choramingo e murmuração, o Pégaso acha uma trilha e no final dela uma caixa no meio do lado d'água - era a sua armadura de Pégaso, companheira de tantas batalhas. No momento, Seiya tenta colocar a mão na caixa mas leva um choque devido a maldição de Hades mas domina isso e logo consegue vestir a sua armadura (ela não está "novinha" e sim um pouco desgastada, veja na pág.9 deste netbook o tópico *Armaduras de Bronze* para conferir o IP e o bônus de Cosmo da mesma!) e parte para uma alameda, onde encontra sons de batalhas.

Em outro local surge **Shun de Andrômeda**, que também está no Santuário e escalando as pedras do novo santuário ele é atacado por um Anjo loiro: tratava-se de **Odiseu**, um dos 3 cavaleiros celestiais a serviço de Ártemis. Ele avisa ao Andrômeda sobre a punição de Saori e parte para o ataque! Shun apanha pra caramba, quase não acertando **Odiseu** até que chega **Ikki de Fênix** (mais uma vez) para salvar seu irmão e equilibrar e luta. Até que não foi uma luta fácil, e que **Odiseu** comeu na porrada os cavaleiros de bronze, mas em uma "jogada estratégica" dos irmãos de Atena foi possível a vitória (Shun lançando as *Correntes de Andrômeda* e depois imitando com a *Tempestade Nebulosa* usada para abrir a guarda do Anjo e quando ele estivesse bem desprotegido, vinha Ikki lançando A QUEIMA ROUPA o seu **Ave Fênix** e liquidando de vez com o inimigo!). Logo depois da batalha, ambos caem no meio da poça d'água onde ficava a estátua com as imagens dos Cavaleiros de Ouro. (não vou mencionar que esta estátua chora o sangue dos mesmos...veja o OVA e você vai entender!).

Seiya, já vestindo a sua inseparável armadura de Pégaso, vem seguindo a sua trilha até encontrar **Hyoga de Cisne** e **Shiryu de Dragão** sendo facilmente derrotados pelo Anjo **Teseu**. Hyoga mesmo afirma para que Seiya não fique ali, pois seu novo inimigo é muito poderoso e coisa e tal, mas como Seiya é o Seiya, ele decide enfrentar o Cavaleiro Celestial (Anjo). Começando com o seu "único" golpe (Meteoro de Pégaso) ele tenta impressionar seu inimigo, que além de parar com seu poder todos os meteoros, juntou-os em uma imensa bola de energia: mandando de volta para o Pégaso...resultado? (Seiya foi totalmente bombardeado e sua armadura se despedaçou completamente...bem! quase isso..mas perdeu pelo menos uns 5 pontos de IP na Armadura!). Como Seiya não é um Personagem que desiste das coisas facilmente, ele vai e manda um novo **Meteoro de Pégaso** em **Teseu** e a mesma coisa acontece denovo (o Anjo para o Meteoro de Pégaso, junta todos em uma única bola de energia e manda devolta e aí o Seiya é bombardeado novamente!). Seiya, parecendo que tem títica na cabeça, tenta inflamar seu Cosmo e manda OUTRO Meteoro de Pégaso (mesmo sabendo que **Teseu** iria juntar tudo e mandar na cara dele, e que o já tinha feito outras duas vezes...) e isso acontece denovo, mas desta vez a bola de energia é repelida pelo golpe congelante de **Hyoga**. **Shiryu** também estava de pé e promete a Seiya que vão vencer este desafio e assim o Pégaso sai da batalha atrás da Saori. **Teseu** finalmente é derrotado pelo Cisne e pelo Dragão como muitos inimigos de CDZ (principalmente os Espectros de Hades): MUITO DEPOIS DA BATALHA QUE ELES SENTEM OS GOLPES!!! Não querendo mudar

de assunto (e nem eu poderia, pôxa!) continuamos a prenegrinação de Seiya em busca de sua amada Saori e vemos ele em um lugar cheio areia, onde ele encontra seu próximo (e terrível) adversário: desta vez é **Ícaro**, o anjo mais poderoso de Ártemis. **Ícaro** tem a Obsessão de derrotar o Pégaso, pois o mesmo já "superou o poder de muitos deuses em nome de Atena" e se "for capaz de derrotar Seiya, ele poderá se tornar um deus": aqui não tem nem ma batalha digna: o Seiya é TOTALMENTE SURRADO pelo Cavaleiro Celestial até terminar sendo jogado em um lago no Santuário. Aqui aparece a Amazona **Marin de Águia** (Mestra de Seiya) que antes interfere na luta. Também descobrimos nesta parte do filme que **Ícaro** já foi um Humano (seu nome nesta época era **Tohma**) e que (Pasmem!) ele era IRMÃO de **Marin** (isso significaria aquele sino que a Águia achou perto da cadeira de rodas onde Seiya estava!). Depois de meia hora de *roleplay* **Marin** afirma que, se Seiya achar a Saori, ele será mais poderoso que seu irmão.

Ícaro volta ao Palácio de Ártemis (Palácio da Lua) e fica refletindo como era a sua vida humana (quando ele prometeu que iria proteger sua irmã Marin e tudo isso) e pensando uma série de coisas até que chega a deusa **Ártemis** para consolá-lo. A deusa da Caça e da Lua diz que ele é o único mortal a quem ela escolheu e até deu uma "moral" para que ele enfrente o Pégaso (sinceramente, não sei porque o Kurumada deu tanto enfoque ao Seiya neste filme...EU também acho o Seiya o "cara" pois também é o MEU personagem preferido, mas eu acho que não precisava disso né, "Kurumada-chan"?!). A obsessão de **Ícaro** em enfrentar Seiya era tão grande que depois do incentivo de sua deusa **Ártemis** aí sim que ele decidiu de corpo e alma enfrentar o cavaleiro de bronze (se agora, os Cavaleiros Celestiais tremem de medo dos Personagem, imagine então depois os deuses...) **Seiya de Pégaso** se recobra e continua a sua prenegrinação em achar **Saori**. Mais uma vez ele é barrado pelo Cavaleiro Celestial **Ícaro** e é....SURRADO MAIS UMA VEZ! Ele apanha tanto que NEM MESMO O PRÓPRIO CAVALEIRO CELESTIAL ACREDITAVA NO POTENCIAL DO PÉGASO!!! Seiya não vê como opção ver Saori a não ser se ele derrote seu inimigo, mas não é capaz de nem tirar "10 PVs" dele! **Ícaro** então manda Seiya para perto de Saori com um golpe que.. (pelo amor de Deus).. manda o Pégaso perto de sua amada! (O local onde Saori estava esvaziando todo o seu sangue e morrendo aos poucos para salvar a humanidade!).

Daqui pra frente vemos todo o romantismo da série, desta vez entre o "casal-chave" [Seiya-Saori] um trocando carícias com o outro. (Como comentário pessoal, o meu irmão gêmeo *Rodrigo "Yoshiro" Jeferson*, colaborador da *Equipe RPG Anime Brasil*, que não é um fã de CDZ tão entusiasmado como eu só foi DESCOBRIR que o Seiya **amava Saori** NESTE FILME!!! Não tá vontade de "dar umas bordoadas" ..?? Desculpe-me Rodrigo!heheheh....). **Saori**, como é uma menina bem requintada, arma uma estratégia para pegar devolta o **Báculo de Atena** (que estava em pose da deusa **Ártemis** e este item mágico é descrito no netbook FÚRIA DE ARES) fingindo matar Seiya. Saori perfura o peito do Pégaso não só porque é uma *boa atriz* e sim para tirar a **Maldição de Hades** que afligia o corpo do cavaleiro. Com isso o Seiya já teria o seu Cosmo devolta (em termos de regras, com a sua pontuação normal...). Seiya, neste instante desmaia e é levado no colo pela própria Saori para o térreo do Santuário (provocando a ira de sua irmã).

Já no final do filme, encontramos uma série de batalhas. **Seiya de Pégaso** finalmente têm seu Cosmo recuperado e já está pronto para lutar contra **Ícaro** (agora ele apanha menos e até bate um pouquinho) e um confronto da deusa **Atena (Saori)** contra **Ártemis**. Já os demais Personagens Cavaleiros (**Hyoga de Cisne**, **Shiryu de Dragão**, **Shun de Andrômeda** e **Ikki de Fênix**) já estão vindo pro mesmo lugar. Voltando para a luta de Seiya e o Cavaleiro Celestial, vemos que o próprio Anjo desiste de sua obsessão por poder depois de levar um golpe do Pégaso e cair perto de uma fenda, sendo salvo por **Marin**, sua irmã. Neste filme, todos os Anjos toda hora ficavam se perguntando que os "Humanos nunca desistem. Os deuses perderam isso" "isso é ser humano?!" e coisas deste tipo e **Ícaro** foi o último a perceber isso (e não morreu). Seu primeiro ato de bravura foi pular na frente da flechada que **Ártemis** (sua deusa) tinha lançado para matar **Atena** (pelas regras de PANTEÃO OLÍMPICO, a flecha de Ártemis chama-se *Arco Místico do Bosque* e têm de dano 10d6+10+943) que deve ter DOÍDO muito. Depois de algumas desconversas sobre o ato de bravura de **Ícaro** e esse paradoxo sobre "deuses são deuses e humanos são humanos" eis que **Seiya** se irrita, com um dogma de que "se os deuses são assim...então eu não preciso de VOCÊS!" lançando um ATAQUE SOBRENATURAL NA PRÓPRIA DEUSA ÁRTEMIS (e ela, no susto, não faz nada...) e o golpe se desfaz pelo poder de **Apolo** (bem...isso ficou na MINHA interpretação, não sei a de vocês, pessoal!).

Surge mais um deus do Panteão, e este é **Apolo**. Ele explica ao Seiya sobre a diferença dos deuses e dos humanos e também acusa sua irmã **Ártemis** inferiorizando-a. Ele veio do Olimpo para cumprir o trabalho dos deuses de destruir Saori - tanto que ela a chama, coloca a mão no seu rosto dizendo "que belo rosto. Pena que ele vai ter que DESAPARECER!!" (**Apolo** não aceitava uma deusa-humana como era **Atena (Saori)** e que "deuses são deuses e humanos são humanos") mas ele não esperava com a intromissão de Seiya, que TAMBÉM lança um Ataque Sobrenatural em uma divindade, desta vez era **Apolo** (para um "merchandising" básico, veja a ficha deste deus e de Ártemis no suplemento PANTEÃO OLÍMPICO!) comprometendo sua estadia na Terra e provocando a ira do deus grego do fogo!

Seiya então pede permissão para Saori para que possa acertar um golpe em **Apolo**. O deus do fogo (já irritado) começa a dizer ao Seiya todo aquele (mais uma vez) paradoxo entre "a diferença dos deuses e humanos" terminando na frase: DESAPAREÇA!!!! (Lançando um imenso ataque especial que destrói a armadura de Seiya (que conseguiu ainda bloquear o golpe com as mãos) e também as suas roupas!). Então aparece o **Seiya** e a **Saori NUS** (isso MESMO!) decidindo que a própria deusa **Atena** agora é inimiga dos deuses e que estava preocupada com o bem estar de seu irmão **Apolo** pois se ele não aquietasse ela iria enfrentá-lo!! (pode-se perceber que a Saga de Zeus será A MELHOR QUE TÊM!!!!!!). O filme então termina com Seiya dando um grande salto e **Apolo** levantando a mão direita para aplicá-lo um Ataque Sobrenatural...Seiya vêm e (inflamando seu Cosmo) surge a sua **Armadura Kamui** (mais detalhes sobre estas armaduras estão no netbook suplemento SAPURIS) e aplica um golpe que consegue ARRANHAR o rosto do deus grego do fogo - logo depois disso Seiya rodopeia e cai no chão, desmontando a sua **Kamui**.

Assim termina o filme PRÓLOGO DO CÉU e começa a tão famosa SAGA DE ZEUS (ou SAGA DOS DEUSES) onde os inimigos dos Personagens serão os próprios deuses e os seus servos mais importantes, os Cavaleiros Celestiais! Quem sabe eu escrevo um netbook sobre esta Nova Saga (assim quando ela SAIR!). Isso aí.

ESCALA ÉPICA, o que acontece com os Personagens depois de Hades?!

Todos os Personagens que derrotaram Hades (veja os suplementos SAPURIS e PANTEÃO OLÍMPICO) vão estar mais poderosos e experientes em PRÓLOGO DO CÉU. Depois de distribuir os Pontos de Experiência (pelo final da aventura em Hades) acrescenta aos Personagens sobreviventes (ou que chegaram aos Campos Elísios) +2 Níveis de Personagem gratuitamente (este é o prêmio por destruir Hades) e também 1 Poder Divino (visto em PANTEÃO OLÍMPICO e para mais detalhes, consulte o tópico *Poder Divino* visto logo abaixo!), mas também vão receber (infelizmente) o Aprimoramento "Inimigos [Deuses]" (pág.43 do ANIME RPG), porque provocaram a ira dos deuses de CDZ. Além disso, existem outros ajustes que devem ser feitos:

•**Poder Divino**: todos os Cavaleiros que venceram Hades (ou chegaram nos Campos Elísios) vão receber um Poder Divino. Para não ficar injusto, eu mesmo escolhi o poder que mais agrada à cada um, mais você é livre para decidir. Vamos lá: Seiya recebe *Vitalidade*; Hyoga recebe *Foco em Cosmo*; Shiryu também recebe *Foco em Cosmo*; Shun recebe *Abençoar Herói* e Ikki recebe o oposto, *Amaldiçoar Herói* - que também pode ser usado contra seus oponentes!

•**Armaduras de Bronze**: as armaduras de bronze foram totalmente destruídas por Tânatos (em SAPURIS). Elas reaparecem no Santuário de Ártemis (antigamente conhecido como Santuário de Athena). Os Personagens não usam Kamui neste filme (a não ser Seiya, quando fere Apolo, no final do movie!). As armaduras Kamei (Banhadas no Sangue de Atena) não foram totalmente restauradas, e elas devem ter IP 31/41 (ou 21, se elas *não* foram restauradas por Mu depois de FÚRIA DE ARES), mas seu bônus de Cosmo continua o mesmo (+7 como uma Kamei).

•**Hyoga não mais caolho e Shiryu não mais cego**: por incrível que pareça depois de Hades todos os cavaleiros ganharam mais um corpo (!!!!). Hyoga, por exemplo, tinha o olho esquerdo totalmente furado por Isaak de Kraken (em MARINAS DE POSEIDON) agora estava com as duas suas vistas intactas (pode perceber) e Shiryu, que tinha ficado cego duas vezes (a primeira foi quando ele furou os próprios olhos para não ser transformado em pedra pelo escudo da Medusa de Argol de Perseu, em FÚRIA DE ARES e a segunda vez quando Fenrir de Alioth o cegou, visto no suplemento GUERREIROS DEUSES) agora também têm as suas vistas normais. Isso aqui é apenas um detalhe técnico do filme, já que os Personagens na Campanha não devem passar pelas mesmas atrocidades de que no anime...

Personagens desta Saga

ODISEU, O ANJO LOIRO

Odiseu foi um dos Anjos de Ártemis encarregados de matar os Cavaleiros. Foi derrotado por Shun de Andrômeda e Ikki de Fênix depois de uma luta terrível. É o mais "sério" dos três Cavaleiros Celestiais e por sinal o menos "poderoso"...

Odiseu, Cavaleiro Celestial de Ártemis (30° Nível).

CON71, FR87, DEX76, AGI87, INT23, WILL23, PER29, CAR34; 88+480d10 (2567) PVs+120PHs. Cosmo com a Armadura Angelical: 1140 (+563 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 690 (+338 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 85 (55 pela armadura +1 por Nível).

Aprimoramentos: Alma Pura, Ambidestria, Bom Senso, Deflexão, Levitação e Vôo 3 (Peculiariedade Angelical), Pactos (Ártemis), Poderes Ocultos 2, Pontos Heróicos 4, Senso de Direção, Aversão a Armas de Fogo, Obsessão (obedecer as ordens de Ártemis).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 147/147 (dano 1d6+37), Montaria 137, Escapismo 137, Antropologia 73, História 63, Acrobacia 127, Arremesso 136, Saltos 137, Furtividade 137, Empatia 64, Hipnose 40, Impressionar 74, Interrogatório 83, Intimidação 73, Lábria 94, Liderança 74, Manha 94, Sedução 64, Tortura 53, Pesquisa 89, Procura 79, Rastreo 69; TODAS as Manobras de Combate.

Poderes Angelicais (exatos 20 pontos): Fundir Mensagem, Aumento de Dano, Aumento de Pontos de Vida +2, Atravesar Paredes, Olhos Sobrenaturais Ampliados, Vitalidade, Vingador da Natureza.

TESEU, O SEGUNDO ANJO

Teseu foi o segundo anjo a aparecer em combate e lutou contra Seiya, Hyoga e Shiryu. Foi derrotado apenas por Hyoga e Shiryu - depois de quase serem mortos (mas ficaram MUITO feridos durante a Batalha!). Têm o incrível poder de retornar os ataques (especiais) de seus inimigos.

Teseu, Cavaleiro Celestial de Ártemis (30° Nível).

CON70, FR79, DEX74, AGI94, INT23, WILL24, PER31, CAR35; 81+480d10 (2481) PVs+120PHs. Cosmo com a Armadura Angelical: 1170 (+578 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 720 (+353 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 85 (55 pela armadura +1 por Nível).

Aprimoramentos: Alma Pura, Ambidestria, Ataque Paralisante, Bom Senso, Deflexão, Levitação e Vôo 3 (Peculiariedade Angelical), Pontos Heróicos 4, Senso de Direção, Obsessão (obedecer as ordens de Ártemis).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 184/184 (dano 1d6+33), Escapismo 154, Religião 100, História 73, Acrobacia 174, Arremesso 174, Saltos 154, Furtividade 154, Diplomacia 85, Empatia 75, Interrogatório 103, Intimidação 59, Liderança 55, Manha 65, Sedução 85, Tortura 73, Pesquisa 81, Procura 81, Rastreo 86; TODAS as Manobras de Combate.

Poderes Angelicais (exatos 20 pontos): Fundir Mensagem, Imunidade à Dor, Aumento de Dano, Aumento de Pontos de Vida +2, Verdade, Determinação, Atravesar a Guerra, Vitalidade, Vingador da Natureza.

ÍCARO, O ANJO QUE JÁ FOI UM HUMANO

Antigamente conhecido como "Tohma" ele era um humano que se tornou um Anjo por ser um dos escolhidos de sua deusa Ártemis. Irmão de Marin (Mestra de Seiya) ele esqueceu totalmente os desejos humanos e hoje busca a sua própria ascensão. No entanto, seu maior objetivo no momento é derrotar o Cavaleiro Seiya de Pégaso, pois achando que o derrotando ("o guerreiro que superou o poder de muitos deuses em nome de Atena") também tornará se um deus.

Ícaro, Cavaleiro Celestial de Ártemis (30° Nível).

CON89, FR60, DEX97, AGI83, INT20, WILL25, PER23, CAR33; 84+480d10 (2484) PVs+120PHs. Cosmo com a Armadura Angelical: 1200 (+593 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 750 (+368 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 85 (55 pela armadura +1 por Nível).

Aprimoramentos: Ambidestria, Bom Senso, Deflexão, Levitação e Vôo 3 (Peculiaridade Angelical), Mestre (deusa Ártemis), Pactos (Ártemis), Poderes Ocultos 3, Pontos Heróicos 3, Sortudo (ele era um humano e se tornou um Anjo: o que você acha?!), Aversão a Armas de Fogo, Código dos Cavaleiros (ele tem SIM! Mas se esqueceu de tudo em boa parte do filme...), Obsessão (VENCER Seiya a todo custo!).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 163/163 (dano 1d6+23), Escapismo 113, Heráldica 40, Religião 100, Acrobacia 133, Arremesso 147, Natação 123, Saltos 143, Diplomacia 53, Furtividade 138, Impressionar 48, Interrogatório 80, Intimidação 75, Lábria 93, Liderança 93, Manha 83, Pesquisa 53, Procura 83, Rastreo 123, Sobrevivência (escolha 3 ambientes) 73; TODAS as Manobras de Combate.

Poderes Angelicais (exatos 20 pontos): Fundir Mensagem, Aumento de Dano, Aumento de Pontos de Vida +3, Sentir Inimizade, Verdade, Arautos da Guerra, Vitalidade, Ligação Natural.

OUTROS PERSONAGENS.

●**Ártemis:** a deusa da Lua e da Caça aparece no filme como sucessora de Saori como deusa da Terra. Sua ficha não se encontra neste livro, e sim no netbook PANTEÃO OLÍMPICO (Com regras para deuses no mundo de CDZ e suas respectivas fichas).

●**Apolo:** irmão gêmeo de Ártemis e na Mitologia Grega é o deus do fogo, da música e da cura. Ele aparece no final do filme: aparecendo para matar Saori e enfentar Seiya. Sua ficha de Personagem em CDZ RPG 2ª Edição está no netbook PANTEÃO OLÍMPICO (Com regras para deuses no mundo de CDZ e suas respectivas fichas).

Construção de Personagens.

Em PRÓLOGO DO CÉU os principais inimigos dos Personagens são os Cavaleiros Celestiais e a princípio disso eu criei uma regra para a construção de Personagens deste estilo para você criar Campanhas de CDZ mais épicas. Como já disse antes, é de vital importância que o Mestre adquira o netbook PANTEÃO OLÍMPICO (que escrevi anteriormente) pois nele contém regras para deuses e usei estas regras como base para a construção destes seres.

Anjos no Mundo de Cavaleiros do Zodíaco.

"Anjos" são conhecidos mundialmente como os agentes pessoais de Deus e seres tão poderosos que nenhum humano (por mais forte ou inteligente que seja) possa "alcançá-lo". Na Bíblia Sagrada mesmo eu já li muitas passagens sobre Anjos e em sua maioria eles são convocados para protegerem os servos de Deus (como na própria Bíblia diz e isso é verdade: "Aos anjos do Senhor acampanham ao redor do que os temem") e não esse negócio de "Anjo da Guarda" que vemos por aí (coisa da Igreja Católica!). Os Anjos do Senhor (como descritos na Bíblia Sagrada, que na minha opinião é o MELHOR livro do mundo, pois É A Palavra de Deus) só protegem aqueles que o Temem! (mas...voltando ao assunto!) inspiraram a memória de muitos homens (teementes a Deus ou não) que "criaram suas próprias versões" destes seres na Mitologia!

Cavaleiros do Zodíaco, porém, como uma obra de ficção possui elementos de Mitologia Grega e na mitologia grega estes tais seres conhecidos como "Anjos" eram conhecidos como Daemon (isso mesmo! Daemon significa em grego Anjo da Guarda e, segundo as lendas, eram os espíritos que Zeus enviava a Terra para proteger os humanos). Não é por coincidência alguma o nome DAEMON na Editora de RPG de maior sucesso no Brasil (foi isso que o Del Debbio me disse por e-mail quando perguntei porque ele tinha colocado o nome "Daemon" em sua editora, na qual eu pensava que seu significado era "demônio" mas ele me explicou toda esta história - mas não vou ficar aqui "roubando" espaço do netbook para confundir a cabeça de vocês!!!)

Ícaro, Teseu e Odiseu: os Cavaleiros Celestiais

Esses são os primeiros Anjos apresentados no mundo de CDZ e agora também serão conhecidos como "Cavaleiros Celestiais" portando um novo tipo de Armadura (a Armadura Angelical). Ao contrário dos anjos apresentados em ANJOS: A CIDADE DE PRATA os Cavaleiros Celestiais usam um outro tipo de pontuação, pois eles são mais poderosos que suas contrapartes no livro oficial de Anjos da Daemon e também por que CDZ é um cenário de ANIME, com visual mais épico ao contrário do que vemos no cenário TREVAS (um cenário de horror realista!). A seguir, vamos mostrar a pontuação dos Anjos [Cavaleiros Celestiais] vistos em CDZ para você criar o seu e começar sua Campanha! (Você já viu as fichas dos 3 principais Anjos de PRÓLOGO DO CÉU agora está na hora de criar o seu PRÓPRIO!!!!)

↔**Atributos:** Atributos: 400+30 pts; Perícias: 600+750; Aprimoramentos: 5+10(até -3 Negativos); Especial: exige ser um personagem de 30º Nível (são considerados como Personagens de trigéssimo Nível, mas eles não aumentam de Nível).

↔**Pontos de Vida:** FR+CON /2 (arredondado p/ cima) +465d10 Pontos de Vida (+1d10 para cada Posto divino que a divindade a quem o Cavaleiro Celestial serve. Sendo por exemplo, +15d10 extra se os Personagens fossem servos de Ártemis, já que a mesma possui PD15.)

↔**Poderes Angelicais:** os cavaleiros celestiais são Anjos propriamente ditos (no mundo de CDZ, claro!) portanto os mesmos possuem Poderes Angelicais. Na construção de Personagem, Mestres que possuem o livro ANJOS: A CIDADE DE PRATA podem usar os poderes Angelicais disponíveis neste livro para aumentar a gama de opções. No entanto, neste livro eu descrevi os Poderes Angelicais do netbook PODERES CABALÍSTICOS (não me lembro o nome do autor, é o Shaftiel ou o Del Debbio) e se não me engano, este netbook já virou matéria na Revista Dragão Brasil N° 72 (Anjos na Capa).

↔**Reserva de Poderes Angelicais:** Os Anjos recebem pontos de poderes angelicais iguais ao Posto Divino da Divindade +5 (assim, todos os servos de Ártemis, por exemplo, possuem 20 pontos de Poder Angelical!).

↔**Cosmo:** o Cosmo de um Cavaleiro Celestial é (com armadura): (WILL +bônus da armadura que possui é igual ao Posto Divino da divindade que serve) x 30 (pois seu poder equivale a um Personagem de Nível 30). Por exemplo, as armaduras Angelicais da deusa Ártemis têm bônus de Cosmo +15, pois Ártemis têm PD15!

↔**Armadura Angelical (Índice de Proteção):** o IP da Armadura Angelical é igual a 40+Posto Divino da Divindade. Por exemplo, no suplemento PANTEÃO OLÍMPICO a deusa Ártemis têm Posto Divino 15. Então, as armaduras de *Teseu*, *Ícaro* e *Odiseu* têm IP55 (40+15=55). Note que as Armaduras Celestiais não são muito poderosas pela própria natureza dos Cavaleiros Celestiais, que não foram feitos para lutar (e sim cumprir as ordens dos deuses) e também pelo fato que os mesmos não são nem mesmos acertados, pois são super ágeis!

↔**Devoção:** existem vários tipos de Cavaleiros Celestiais, vários para cada tipo de divindade. Por exemplo, no filme PRÓLOGO DO CÉU vemos apenas os Anjos de Ártemis. O jogador deve conversar com o Mestre de que tipo de divindade o seu Personagem devotará, porque, dependendo do deus, o Cavaleiro Celestial é mais poderoso.

↔**Peculiaridade Angelical:** todos os Anjos de CDZ possuem asas e essas asas aparecem e desaparecem magicamente em suas costas. Elas surgem no momento que os Cavaleiros Celestiais vão voar! (Simulando o Aprimoramento "Levitação e Vôo" [pág.34 do ANIME RPG].

Poderes Angelicais: a lista

Poderes Angelicais são poderes especiais dos Anjos apresentados em ANJOS: A CIDADE DE PRATA. Porém, como os Espectros de Hades poderiam usar Poderes Demoníacos eu também achei que os Cavaleiros Celestiais poderiam usar os Poderes Angelicais e fiz. A seguir, uma lista dos Poderes Angelicais (encontrados no netbook PODERES CABALÍSTICOS e na Antiga Dragão Brasil #72) para que seus Personagens Cavaleiros Celestiais possam usar. NOTA: os Cavaleiros Celestiais NÃO são divididos em Castas, por isso você pode comprar poderes de qualquer casta! O número entre parentêses (*) indica os pontos de Poderes Angelicais para adquirir o poder!

P.S: Material extraído do netbook PODERES CABALÍSTICOS.

Poderes de 1 ponto.

(1) **Velocidade:** Para facilitar seu trabalho como mensageiros, anjos com este poder terão uma velocidade de vôo ou corrida duas vezes maior. Não oferece nenhum bônus de combate.

(1) **Fundir Mensagem:** Qualquer mensagem seja verbal ou material, poderá ser fundida ao corpo do anjo de forma que não possa ser roubada ou mesmo lida por outros, mesmo por meios mágicos. Apenas o próprio anjo conhece o conteúdo da mensagem, e ela só poderá ser "libertada" quando entregue ao destinatário. Um Anjo não pode carregar mais de uma mensagem ao mesmo tempo.

(1) **Imunidade à dor:** O Cavaleiro Celestial se imune à dor física, causada por ferimentos (mas não outros tipos de aflição), ignorando qualquer penalidade. Magias ou poderes que causem sensação de dor podem ser evitadas com um teste fácil de WILL.

(1) **Aumento de Dano:** Concede +1 em qualquer dano com armas brancas ou com as mãos nuas. Pode ser comprado várias vezes. Não funciona com Armas de fogo ou longa distância.

(1) **Aumento de Cosmo:** o Anjo recebe um bônus de +1 em seu Cosmo natural.

(1) **Aumento de Pontos de Vida:** Aumenta +3 pontos de vida do Personagem. Pode se comprado várias vezes.

(1) **Alívio:** Toda vez que o Anjo pousar as mãos sobre uma criatura, ela irá deixar de sentir dor por até 2d6 rodadas, este poder cancela a maioria dos rituais que ocasionem dor e causam redutores. Uma criatura encantada lutará normalmente não importando seu estado físico.

(1) **Cura:** Permite o Anjo curar 1d6 de pontos de vida em si mesmo ou em outra criatura. Pode ser comprado mais vezes.

(1) **Sentir Inimidade:** O Cavaleiro Celestial pode sentir inimigos em um raio de 15m. Deve-se avisar ao Mestre quando esse poder é utilizado, pois ele não está ativado o tempo todo. Teste Cosmo (Teste Médio) para descobrir pessoas ou entidades que possam ser qualificadas como inimigos do Personagem ou da divindade que venera.

(1) Arma Contra Mortos Vivos: Durante um combate, uma vez por dia, o Anjo pode dobrar o dano que uma determinada arma causa contra mortos vivos (incluindo Vampiros). Este poder funciona com qualquer tipo de arma e até com os punhos e Ataques Sobrenaturais.

(1) Senhor da Lei: O Cavaleiro Celestial ganha uma aura de poder que demonstra toda sua força e capacidade de cumprir a lei. Isso lhe garante um bônus de +15% em seus testes de Intimidação.

(1) Neutralização Sobrenatural: Com este poder o Virtude pode apagar da memória de até 10 alvos qualquer acontecimento sobrenatural ocorrido em 2d6 dias. Com um neutralizador os mortais não têm direito a teste de WILL Difícil e afeta criaturas sobrenaturais que tem direito ao teste de WILL vs. WILL e podem recuperar as lembranças após a quantidade de dias apagados da memória com um teste de INT. Sem o neutralizador os mortais têm direito às resistências dos sobrenaturais, que passam ser imunes.

(1) Sentir Rua: Quando o Anjo fecha os olhos e sabe tudo o que se passa em uma determinada rua. Ele saberá sobre as lojas, o comércio, os mendigos, as autoridades e outros habitantes comuns do local. Este poder tem um raio de efeito de 50m. Um teste de PER (Médio) permite perceber qualquer coisa na rua.

(1) Boas Vindas: O Cavaleiro Celestial pode anunciar boas vindas a um visitante que chega à cidade; todos os aliados são informados, telepaticamente, sobre o recém-chegado – o que pode evitar muitas encrencas. Essa “marca” pode ser removida pelo Principado a qualquer momento, ou assim que o visitante deixa a cidade. Requer um simples teste de Cosmo (um 95 é SEMPRE Falha Crítica!!!)

Poderes de 2 pontos.

(2) Atravessar Paredes: Este poder permite o anjo atravessar livremente paredes e portas simples. Proteções blindadas ou abrigos antinucleares exigem um teste de WILL para atravessar.

(2) Imunidade ao Medo: Um Anjo com este poder jamais poderá sentir medo, seja natural ou sobrenatural.

(2) Esconjuro do Mau: Quando o Anjo exigir que uma criatura se afaste daquele local, esta deve testar Cosmo vs Cosmo do Anjo. Se falhar deverá ficar 2d6 horas afastada do local, ela fica impedida de entrar como se houvesse uma parede invisível.

(2) Olhos Sobrenaturais Ampliados: Este poder amplia a visão para enxergar através do Camaleão e identificar ilusões até o 8º círculo. Sem um monóculo não se enxerga ilusões acima do 4º círculo e apenas os utilizadores de Camaleão tem o direito a um teste de WILL vs WILL para manter o disfarce.

(2) Armadura de Luz: O Cavaleiro Celestial invoca uma armadura de pura luz que concede IP+3. Pode ser comprada mais vezes.

(2) Arma Mágica: O Cavaleiro Celestial pode tornar sua arma mais poderosa durante um combate inteiro, uma vez por dia, recebendo um bônus de +2 de dano e +15% no ataque ou na defesa. Pode ser comprada mais vezes.

(2) Verdade: Este poder faz com que o alvo seja obrigado a falar a verdade se falhar num WILL vs. WILL..

(2) Canção dos Fatos: O Anjo pode cantar ou tocar uma música que lhe permite despertar as pessoas sobre o que realmente está acontecendo à sua volta. Por um breve momento, elas enxergarão através de ilusões e entenderão o que se passa. Todo aquele que ouvir a música tem direito a um teste de WILL para enxergar através de qualquer ilusão.

(2) Concentração: O Anjo pode se concentrar de tal modo em uma tarefa que ficará alheio a qualquer coisa que o incomode. Dor, sentimentos ou barulho não poderão o distrair de maneira alguma. Esse poder dá um bônus de +30% nas tarefas. Lutar não é considerado uma tarefa. Dura um turno para ser realizado.

(2) Análise: Esse poder permite ao Anjo saber que tipo de doença ou maldição afeta um mortal e ainda o que provocou. Basta um teste de PER para ativa-lo e conseguir as respostas. A análise demora 2d6 turnos e exige o toque do Virtude.

(2) Análise de Magia: O Cavaleiro Celestial consegue entender as correntes de energia mágicas, sabendo quando alguém está utilizando magia no recinto, qual o estilo utilizado e para onde as energias mágicas rumam (podendo definir seus alvos). Basta um teste de PER para ativa-lo e conseguir as respostas. A análise demora 2d6 turnos e exige o toque do Virtude.

Poderes de 3 pontos.

(3) Inspiração: Enquanto lidera suas tropas o Anjo pode inspira-las, garantindo um bônus de +5% nos testes de ataque para cada 15% que possuir em Liderança. Afeta até cinco aliados.

(3) Mensagem Direta: Usando este poder, o Anjo pode gritar sua mensagem ou recado em um salão, rua ou qualquer outro lugar cheio de gente – mas apenas o destinatário (ou mais de um) entenderá o que ele quis dizer. O Anjo deve fazer um teste fácil de CAR. Em caso de falha, TODOS por perto ouvem a mensagem.

(3) Punição dos Magos: Este poder impede os magos de utilizar sua magia. A vítima tem o direito de fazer um teste de WILL vs WILL para resistir. Caso falhe, o mago não poderá utilizar Pontos de Magia por um número de minutos igual à Força de Vontade do Cavaleiro Celestial.

(3) Escudo de Luz: O Cavaleiro Celestial pode criar um escudo para se defender. Este escudo será mágico e concederá um bônus de +20% nos testes de Defesa e proteção total contra projéteis (o personagem faz um teste normal de AGI). Apenas o anjo pode usar esse Escudo. Pode ser comprado mais vezes.

(3) Olhos Sobrenaturais Plenos: Amplia a visão para enxergar através do Doppelganger e identificar qualquer tipo de ilusão feita por magia. Sem o monóculo não se enxerga ilusões acima do 8º círculo e apenas utilizadores de Doppelganger têm o direito a WILL vs WILL para manter o disfarce.

(3) Medo: Este poder faz com qualquer ser de índole maligna estiver na presença do Anjo amedrontar-se caso falhe em um teste de WILL vs WILL. A criatura amedrontada recebe um redutor de -10% em todos os seus testes em quanto estiver diante do Arcanjo.

(3) Incitar Paixão: Com este poder o Anjo (geralmente de Afrodite) pode fazer duas pessoas se apaixonarem, ambas devem fazer um teste de WILL vs WILL uma da outra para resistirem. Não funciona com pessoas do mesmo sexo.

(3) Sinfonia da Pacificação: Faz toda criatura, num raio de 5m perder o espírito de luta por 2d6 rodadas se falhar num WILL vs. WILL.

(3) Canção do Senhor: pode criar uma canção que enche o coração das pessoas de fé. Enquanto toca ou canta, quem estiver ouvindo recupera 1d6 Pontos de Fé. Esse poder só pode ser usado uma vez por dia. Essa canção afasta Demônios ou mortos-vivos como se fosse fé verdadeira.

(3) Canção da Guerra: Enquanto o Anjo canta ou toca, seus aliados ficam inspirados para o combate e ganham +15% em uma perícia com armas. Esse poder dura o tempo em que o anjo tocar, mais uma rodada.

(3) Canção Conjunta: Para cada pessoa cantando ou tocando em conjunto com o Cavaleiro Celestial, sua habilidade com o instrumento musical aumentará em +10%.

(3) Forma Verdadeira: O Cavaleiro Celestial pode fazer qualquer criatura transformada ou disfarçada por uma ilusão reverter a sua verdadeira forma. É necessária uma disputa de WILL vs. WILL entre o Anjo e a vítima. Também funcionará contra a "Salamandra Satânica" de Kasa (em MARINAS DE POSEIDON).

Poderes de 4 pontos.

(4) Aautos da Guerra: O Anjo pode inspirar tanta confiança em seus aliados que eles causam mais dano em seus inimigos. Os aliados recebem um bônus de +3 nos danos e suas armas poderão causar dano em criaturas sobrenaturais. Afeta até cinco aliados do Anjo.

(4) Determinação: Impedir um Anjo com este poder de cumprir uma missão é praticamente impossível. Nenhuma magia ou poder de influência, controle mental ou paralisia pode afeta-lo. A única forma de deter este anjo é com a morte! O poder funciona apenas quando o anjo está empenhado em uma missão; se em algum momento ele se desviar de seu objetivo, o poder perde efeito até que ele retorne à missão.

(4) Vitalidade: Este poder concede -3 pontos de dano em qualquer ataque, incluso quase todos os que se desconsidera o IP. Pode ser comprado várias vezes.

(4) Espada da Guerra: A Espada da Guerra é um símbolo de status entre os Cavaleiros Celestial. Nenhum deles é considerado digno até possuí-la e ergue-la em batalha. Este poder permite ao Cavaleiro Celestial criar uma arma mágica pessoal (não precisa ser necessariamente uma espada; pode ser qualquer arma branca). Essa arma provoca o mesmo dano de uma arma comum, +4 pontos de dano (+6 contra demônios e Espectros). Qualquer criatura que tente tocar a arma sem a

permissão do Arcanjo sofre 2d6 pontos de dano, sem direito a absorver com IP. Nenhuma outra criatura pode usar a Espada da Guerra.

(4) Cura de Maldição: O Cavaleiro Celestial pode remover uma maldição apenas tocando a vítima e pedindo a benção de sua divindade. Deve-se testar o WILL para ativar esse poder.

(4) Repulsa ao Mal: Este poder gera uma aura de 6m de raio em torno do Cavaleiro Celestial ou quem ele desejar (a cada pessoa reduz um metro de propagação) que causa um redutor de -10% por metro ultrapassado, em testes de combate, em qualquer criatura que tenha intenções de violar a integridade física dos protegidos. Esta proteção dura 24 horas.

(4) Ligação Natural: O Anjo está tão ligado ao mundo natural que sua PER é maior em lugares selvagens. O Cavaleiro Celestial entende todos os sinais da floresta e pode rastrear qualquer coisa sem esforço. Em regras, sua PER é duplicada.

(4) Vingador da Natureza: Alguns Anjos (como o de Ártemis) são os protetores da natureza. Por isso com este poder o Cavaleiro Celestial ganha um bônus de +2 no dano, IP+2 e +15% nos ataques enquanto protege uma área natural da depredação.

Poderes de 5 pontos.

(5) Expulsar o Mau: Permite que o Arcanjo expulse por Xd6 anos qualquer criatura maligna que falhe em um teste de WILL vs WILL. O X igual aos pontos do Poder. Pode ser comprado mais vezes.

(5) Horror: Este poder faz com que o alvo torne-se repulsivo às outras pessoas. Testes de CAR e sociais do Personagem passam a ser considerados difíceis e recebem um redutor de -10%, mesmo quando o alvo obtém sucesso às pessoas não conseguem suportar a presença por muito tempo. Teste WILL vs WILL caso queira resistir.

(5) Arco de Luz: O Cavaleiro Celestial pode criar um arco de pura luz e disparar 1d10 flechas capazes de causar 3d6 de dano cada. O acerto é quase automático (o atirador só erra em caso de falha crítica) e a vítima não tem direito à esquivas. Estas flechas também IGNORAM IP!

(5) Grande Punição dos Magos: Igual à Punição dos Magos, mas o efeito dura dias em vez de minutos.

Poderes de 6 pontos.

(6) Comunhão com as Artes: Ao tocar uma pintura ou escultura o Cavaleiro Celestial pode ver o que aconteceu diante dela no período de uma semana.

(6) Dissonância: Ao tocar uma música o Anjo causa 2d6 de dano direto na mente do alvo (desconsidera-se o IP). Teste WILL vs. WILL (ou Cosmo) para receber metade do dano.

(6) Representação: Permite o Cavaleiro Celestial estar em dois locais distintos ao mesmo tempo. Sua alma fica dividida em duas, porém seu corpo físico fica enfraquecido. Quando está dividido o Anjo só pode realizar magias e não pode atacar fisicamente, porém pode fazer os testes de CON e FR normalmente. Quando está sob efeito deste poder tudo entre as duas partes são compartilhadas (pontos de vida, de magia, fé, etc.), se um gasta um ponto de magia o outro perde também, se um leva dano o outro também. Para se reunir basta um toque de seus dedos indicadores.

Poderes de 7 pontos.

(7) Equilíbrio Perfeito: Este poder oferece +1 turno para os ataques/defesas do Anjo.

(7) Cura Completa: Este poder cura completamente todos os danos sofridos pelo alvo. Porém a quantidade de vezes que esse poder pode ser utilizado em um dia equivale ao aumento de sua idade, para cada dez anos pode ser utilizada uma vez a mais por dia. Magias de envelhecimento não influenciam na utilização desse poder.

(7) Chamado Natal: Com este poder pode-se chamar para sua presença um ser de outra Orbe que estejam num raio de 10m. A criatura não será hostil no início, mas não está sob domínio algum. Também funciona com seres de outros planos, mas estes podem resistir num teste de WILL vs WILL.

(7) Resistência aos Caminhos Elementais: O Cavaleiro Celestial passa a receber metade do dano pelos elementos naturais, mágicos ou não-mágicos, e continua fazendo teste de CON para reduzi-los mais ainda. (ou seja, é uma versão MUITO melhorada do Aprimoramento *Afinidade com Magia*!!!!).

Poderes Angelicais.

Todos os Personagens Cavaleiros Celestiais são Anjos no mundo de CDZ e por isso recebem Poderes Angelicais. Neste netbook, por exemplo, nós fornecemos alguns poderes angelicais vistos no netbook Poderes Cabalísticos (procure também pela Revista Dragão Brasil #72) porque sabemos que nem todos os Mestres possuem o livro ANJOS: A CIDADE DE PRATA (com as regras para esses poderes) poderiam aproveitar melhor seus Personagens divinos - no entanto, todos aqueles que possuem este livro, podem usar os poderes de qualquer casta para que seu Personagem possa comprar.

A seguir, vamos mostrar quais são os melhores poderes para os determinados tipos de anjos, para que você ajudá-lo a moldar seu Personagem. Todas as divindades citadas aqui aparecem na mesma ordem que aparecem suas fichas em PANTEÃO OLÍMPICO. NOTA: os poderes angelicais citados aqui SÓ pertencem aos mostrados neste netbook. Isso não significa que todos os Anjos só podem ter os poderes angelicais, sendo que esta lista serve apenas como SUGESTÃO!!

●**Odin [Asgard]:** *Fundir Mensagem, Imunidade à dor, Aumento de Dano, Aumento de Pontos de Vida, Sentir Inimizade, Senhor da Lei, Boas Vindas (1 ponto); Imunidade ao Medo, Arma Mágica, Verdade, Concentração, Análise de Magia (2 pontos); Arautos da Guerra, Vitalidade, Espada da Guerra, Cura de Maldição, Repulsa ao Mau, Vingador da Natureza (4 pontos); Expulsar o Mau (5 pontos); Cura Completa, Resistência contra Caminhos Elementais (7 pontos).*

●**Atena [Sabedoria Guerra]:** *Velocidade, Fundir Mensagem, Aumento de Dano, Alívio, Neutralização Sobrenatural, Boas Vindas (1 ponto); Esconjuro do Mau, Armadura de Luz, Arma Mágica, Concentração (2 pontos); Mensagem Direta, Escudo de Luz, Canção da Guerra (3 pontos); Determinação, Espada da Guerra (4 pontos); Equilíbrio Perfeito (7 pontos).*

●**Poseidon [Mar]:** *Fundir Mensagem, Imunidade a Dor, Aumento de Dano, Aumento de Pontos de Vida, Sentir Inimizade (1 ponto); Esconjuro do Mau, Olhos Sobrenaturais Ampliados, Verdade, Canção dos Fatos (2 pontos); Mensagem Direta, Olhos Sobrenaturais Plenos, Medo (3 pontos); Determinação, Vitalidade, Repulsa ao Mal, Vingador da Natureza (4 pontos); Horror (5 pontos); Dissonância (6 pontos); Equilíbrio Perfeito (7 pontos).*

●**Hades [Morte]:** *não possui Anjos (Cavaleiros Celestiais) e seus Guerreiros mais poderosos (Os Espectros, vistos no netbook SAPURIS) podem usar apenas os terríveis poderes demoníacos (NÃO vistos neste livro!).*

●**Ares [Guerra]:** *Velocidade, Fundir Mensagem, Imunidade à Dor, Aumento de Dano, Aumento de Cosmo, Aumento de Pontos de Vida, Sentir Inimizade, Senhor da Lei, Sentir Rua (1 ponto); Atravesar Paredes, Armadura de Luz, Arma Mágica (2 pontos); Escudo de Luz, Medo, Canção da Guerra (3 pontos); Arautos da Guerra, Vitalidade, Espada da Guerra (4 pontos); Horror, Arco de Luz (5 pontos); Equilíbrio Perfeito (7 pontos).*

●**Zeus [Força]:** *dizem que os Cavaleiros Celestiais de Zeus são os mais poderosos de toda Mitologia Grega. Por isso, qualquer Poder Angelical pode ser usado por eles sem problema algum!*

●**Afrodite [Amor]:** *Fundir Mensagem, Imunidade a Dor, Aumento de Cosmo, Alívio, Cura, Neutralização Sobrenatural, Sentir Rua, Boas Vindas (1 ponto); Atravesar Paredes, Verdade, Canção dos Fatos, Concentração, Análise, Análise de Magia (2 pontos); Inspiração, Mensagem Direta, Incitar Paixão, Sinfonia da Pacificação, Forma Verdadeira (3 pontos); Determinação, Cura de Maldição, Ligação Natural (4 pontos).*

●**Apolo [Fogo]:** *Fundir Mensagem, Imunidade a Dor, Aumento de Dano, Aumento de Cosmo, Sentir Inimizade, Arma contra Mortos Vivos, Senhor da Lei (1 ponto); Atravesar Paredes,*

Imunidade ao Medo, Olhos Sobrenaturais Ampliados, Arma Mágica, Concentração, Análise de Magia (2 pontos); Mensagem Direta, Punição de Magos, Escudo de Luz, Sinfonia da Pacificação, Canção do Senhor, Canção da Guerra, Canção Conjunta (3 pontos); Arautos da Guerra, Determinação, Vitalidade (4 pontos); Comunicação com Artes, Dissonância (6 pontos).

●**Ártemis [Caça]:** *Velocidade, Fundir Mensagem, Imunidade à Dor, Aumento de Dano, Aumento de Pontos de Vida, Sentir Inimizade, Sentir Rua (1 ponto); Atravesar Paredes, Olhos Sobrenaturais Ampliados, Verdade, Canção dos Fatos (2 pontos); Inspiração, Mensagem Direta, Escudo de Luz (3 pontos); Determinação, Arautos da Guerra, Vitalidade, Ligação Natural, Vingador da Natureza (4 pontos); Arco de Luz (6 pontos); Cura Completa (7 pontos).*

●**Hefetos [Armas]:** *Aumento de Dano, Aumento de Cosmo, Aumento de Pontos de Vida, Alívio, Arma Contra Mortos- Vivos (1 ponto); Armadura de Luz, Arma Mágica, Concentração (2 pontos); Punição dos Magos, Escudo de Luz (3 pontos).*

(Agradecimentos)

Este é, sem sombra de dúvida, o MELHOR RPG de Cavaleiros do Zodíaco do Brasil!

Distribuído gratuitamente em www.daemon.com.br

-Agradeço primeiramente a Deus. E a Seu filho JESUS por dar a Sua vida por mim e por você (e, também, ao contrário de muitos "Evangélicos" por aí NÃO me discrimina por gostar de animes/mangás e RPG!). Muito obrigado por me batizar com o Dom do Espírito Santo! Eu te Amo!

-Ao meu irmão gêmeo Rodrigo "Yoshiro" Jeferson, pelos nossos netbooks (da Equipe RPG Anime Brasil) e muito obrigado pelo cenário de YOSHIRO - vamos continuar com a nossa "prenegrinação de mostrar o RPG a todos, especialmente ao povo Otaku"!

-Ao meu amigo Frederico "Beholder" (o jogador mais "doce" do KOF), Julio Kobold (que ficou "viciado" em CDZ logo depois que leu meus netbooks), Felipe "Druida" (que há muito tempo não joga RPG), Felipe "Kbrito" (que me dá dando uma surra nas partidas de *Magic*), Josias "Caxote" (RPGista escondido), Maicon "Fogosa" (vamos ser os Espadachins mais poderosos no *Ragnarok*!!!) sem contar os inúmeros jogadores que joguei e conheci pessoalmente!

-Ao Luiz Carlos "Thor" e ao Marcelo Telles (pelos encontros RPG no Bob's, Rede RPG e pela nova Revista de RPG: A RPG MAGAZINE) e todo o pessoal daí, na qual eu não jogo RPG com vocês há um bom tempo (mas VOLTARE!!!!).

-Aos meus primos RPGistas: André "Andarilho da VM" (devolve meu SUPERS RPG!!! Eu quero terminar o netbook de *Psiocinistas* no cenário de YOSHIRO!!!) e Gabriel "Kansariano Thaison" (vamos continuar indo pra Igreja, não me "abandona"!!!) por serem meus primos muito legais! Eu tenho o maior prazer de ser primo de vocês!

-Ao Alan "Hunter" e sua esposa Rose: parabéns pelo filho de vocês (Daniel Vincent) que eu tenho certeza que vai TER INFÂNCIA porque ele é filho de Otakus...Alan, treina o menino já pra segurar o d20 pois esse aí vai ser "um dos nossos" (Moleque Esperto! heheheheheh!!!!). Que Deus Abençoe a união de vocês!!!!

-A todos Evangélicos que apreciam Animes, Mangás e RPG (que não são fanáticos e malucos que não têm coração e ficam "mandando todo mundo pro inferno" porque não tem cultura) ou que pelo menos já que não gostam destas mídias pelo menos NOS RESPEITAM e não ficam falando MENTIRAS!!! (achando "pêlo em ovo"). Eu sei de quem estou falando...

-A todos os integrantes da comunidade **Cavaleiros do Zodíaco RPG** (gente! Não fica me adicionando assim porque eu não uso o Orkut para "coleccionar amigos" mas entrem na comunidade e vocês vão me ver direto! Qualquer dúvida, me avisem!)

-A todos torcedores do **Fluminense** (como eu) que comemoraram (e muito!) o título da COPA DO BRASIL. Até que fim vemos nosso time na Libertadores! "*Sou Tricolor de Coração...*"

-A todos os Jogadores de RPG e Otakus do Brasil: eu amo saber que faço parte do mesmo "grupo social" de vocês. Continuem jogando, mas com decência!

Frase Divina: >> " A Igreja que não te aceita como você é na verdade NÃO é NADA ! <<

Maio 2007. Thiago Luiz "Guerrad" Souza Gomes. tsg@bol.com.br

Outros Netbooks da Equipe RPG Anime Brasil



Você já deve ter notado a enorme quantidade de nossa Equipe de RPGistas já desenvolveu até o momento. Em breve teremos mais títulos, mas listamos todos o que fizemos até o momento para que você consulte o nosso material. A Equipe RPG Anime Brasil é um projeto feito por Otakus no intuito de adaptar qualquer anime/mangá para RPG (apenas Sistemas Brasileiros) e também gerenciar cenários próprios (encontrados em forma de fanzine).

Como eu faço para entrar no Projeto?!

Primeiramente a Equipe RPG Anime Brasil não trabalha no intuito de fins lucrativos (isso pode acontecer um dia, mas apenas se a recepção do público for boa). Nosso objetivo é mostrar a todos os RPGistas bons cenários de campanha: alguns baseados em animes (adaptações), ou cenários próprios (futuros novos cenários de Campanha). Se você têm um Fanzine ou é um fã arduoso de Anime e quer fazer parte de nossa família, então comece a fazer seu netbook!

No processo de construção de seu netbook de Anime aconselhamos a usar os seguintes sistemas: Anime RPG (principalmente), RPGQuest, 3D&T e Ação!!! Todos os nossos netbooks são feitos para fazer parte da Biblioteca virtual da editora Daemon (www.daemon.com.br) por isso esperamos que use constantemente o Sistema de ANIME RPG (Daemon). Fique tranquilo, pois NÃO queremos os direitos autorais do seu cenário (ISSO PERTENCE APENAS A VOCÊ!): o nosso intuito de classificar como "*Equipe RPG Anime Brasil*" é apenas para difundir seu material de campanha entre os Jogadores de nossos outros RPGs, que poderão escolher o seu cenário para jogar: nós apenas fazemos a divulgação! A escolha é toda sua!

Fazendo o netbook.

Para fazer o netbook, escreva da sua maneira e diagrama seu trabalho como você quiser. Depois disso, informe-nos (pelo e-mail tlsg@bol.com.br) sobre o seu netbook (para que possamos nos preparar e, se possível,

mande seu documento anexado para avaliarmos). O netbook deve estar em Sistema Daemon (mais precisamente ANIME RPG) e escrito em arquivo .doc (Microsoft Word). Depois de pronto, mande um e-mail anexado para o Gizmo (gizmo@daemon.com.br) para que o mesmo possa disponibilizá-lo na página da Editora Daemon, informando sobre seu netbook.

Com isso esperamos que a nossa *Equipe RPG Anime Brasil* possa ser a maior produtora de netbooks no Brasil - e a primeira que trabalha APENAS COM ANIMES! Se você é fã de Animes/Mangás e quer escrever seu próprio RPG de Anime, o quê está esperando??! Ah! E mais: coloque o SEU nome no netbook, logo abaixo colocando o nome de nossa Equipe, seguido do nosso logo-tipo (Visto logo acima)! Para "registrar" seu trabalho como se fosse da nossa Equipe e dizermos: "Bem vindo à Equipe RPG Anime Brasil!"

Nosso netbooks:

•Cavaleiros do Zodíaco RPG 2ª Edição (Módulo Básico)* e os Suplementos: Fúria de Ares, Guerreiros Deuses, Marinas de Poseidon, Guia das Armaduras, Guia do Aprendiz, Guia da Campanha, Sapuris, A Ordem da Coroa do Sol, Batalha dos Deuses, O Santo Guerreiro, A Batalha Final, Panteão Olímpico...

•Outras adaptações: Chobits RPG, Tenchi Muyo RPG e Pokémon RPG...

•RPG Quest: Guia de Magias...

•Yoshiro RPG (Nosso Primeiro Cenário Anime de Campanha): (Módulo Básico), Guia Completo dos GK's, Guia Completo dos CyberKans, Guia Completo dos Necromânicos, Guia Completo dos Arcanis, Bíblia dos Kansarianos, Guia do Iniciante, Livro das Dimensões.

•Outros: multi d6 (simulador de dados multifacetados com apenas d6), Robôs para Anime RPG (com regras para robôs de Animes).