

CAPITÃO PLANETA

www.mitsukai-editora.com.br

Capítulo 1- Introdução

Gaia, o espírito se Terra, acorda de um sono de 100 anos e se depara com a destruição do planeta por uma humanidade que parece insensível. Temendo pelo futuro, ela entrega anéis mágicos a cinco jovens de várias partes do mundo - Wheeler (América do Norte), Linka (Europa Oriental), Gi (Ásia), Kwame (África) e Ma-Ti (América do Sul) - e forma uma equipe que tentará evitar uma destruição ainda maior da Terra.

Ao colocar os anéis em seus dedos, os jovens são transportados para a casa de Gaia, a Ilha da Esperança, um paraíso tropical de poluição zero e longe da civilização. Lá, Gaia ensina a seus pupilos os segredos da natureza. Desenvolvendo seus próprios poderes, cada um deles se identifica com os quatro elementos básicos: Terra, Fogo, Água e Vento e um elemento novo e muito especial, Coração. Este simboliza a compaixão necessária para salvar a Terra. Através dos anéis mágicos, os guardiões aprendem a direcionar seus poderes para sua missão de salvar a Terra. Então, finalmente, eles se mostram prontos para descobrir o maior de todos os segredos.

Quando os Planetários unem seus poderes, raios de luz saem de seus anéis e se encontram para criar uma nuvem. Raios e trovões rasgam o céu e, diante dos olhares dos Planetários, um novo herói literalmente emerge da terra. . . Capitão Planeta!

Capítulo 2 - Os guardiões

GI

História: Gi é nativa da Ásia e exibe uma mistura de finesse, tecnologia e moda. Estudante de biologia marinha, ela conhece profundamente os vários ecossistemas dos oceanos do planeta.

O seu elemento é a Água. Ela tem o poder de controlar qualquer fonte aquática, seja ela a de um poço, uma torneira, um rio ou o mar. Gi tem o poder de fazer ondas ou criar redemoinhos no oceano.

Personalidade: Gi é uma atleta e, naturalmente, seu esporte favorito é o surfe. Ela se sente bastante à vontade com tudo que diz respeito ao mar. Os golfinhos são seus melhores amigos. Gi também curte muito Rock e fala várias línguas. Ela adora trabalhar em grupo, mas - às vezes - pode ser um pouco impetuosa.

Conceito: Guardiã da Água

Nível: 3

Atributos : Força 10, Constituição 14, Destreza 14, Agilidade 15, Inteligência 11, Força de Vontade 12, Percepção 12, Carisma 15

Habilidades :

Natação 40%, Surfe 40%, Esquiva 30%, Acrobacia 40%, Arremesso 35%, Etiqueta 40%, Biologia Marinha 40%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Idioma estrangeiro 30%(escolha 4), Investigação 40%, Interrogatório 40%, Liderança 30%, Impressionar 50%, Conhecimento do elemento água 50%, Pilotagem 40%, sobrevivência 40% (escolha 3 ambiente), Meditação 45%, Pedagogia 50%.

Aprimoramentos : Aliados 5, Contatos 2, Guardião de Artefato 3, Recursos 1, Inimigos - 3.

Pontos de vida : 12+ 3

Energia Heróica : 15

CAPITÃO PLANETA

www.mitsukai-editora.com.br

Equipamento: Anel Magico que da ao portador Focos 5 no elemento Água .

LINKA

História: Linka é a mais intelectual dos cinco Planetários. Ela é metódica e possui grande conhecimento em computadores e musica. Apesar de ter um temperamento forte e seria e briguenta, Linka demonstra calma em suas deduções.

O elemento de Linka é o Vento. Ela tem o poder de fazê-lo soprar em diferentes velocidades e até criar pequenos tornados.

Personalidade: Sua maneira lógica de resolver os problemas é o antídoto perfeito para o jeito impulsivo de Wheeler. Linka se sente atraída pelo adolescente do Brooklyn, mas não gosta do seu jeito extravagante de se comportar. Apesar disso, Linka fica bastante nervosa quando Wheeler se mete em encrenca.

Conceito: Guardiã do Ar

Nível: 4

Força 10, Constituição 13, Destreza 12, Agilidade 12, Inteligência 16, Força de Vontade 12, Percepção 13, Carisma 16

Habilidades :

Computação 45%, Programação 45%, Conhecimento do elemento Ar 50%, Pilotagem 40%, Esquiva 20%, Acrobacia 30%, Etiqueta 50%, Heráldica 30%, Furtividade 40%, Historia 40%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 40%, Biologia 40%, Liderança 30%, sobrevivência 40% (escolha 3 ambiente), Pedagogia 50%.

Aprimoramentos : Aliados 5, Contatos 2, Guardiã de Artefato 3, Recursos 4, Inimigos – 3.

Pontos de vida : 12+4

Energia Heróica : 20

Equipamento: Anel Magico que da ao portador Focos 5 no elemento Ar.

MA-TI

História: Ma-Ti é o mais jovem do grupo. Criado por um pajé da tribo dos Caiapós, ele tem um grande conhecimento da floresta Amazônica, incluindo os incríveis poderes de cura encontrados nas árvores nativas da região.

O elemento de Ma-Ti é o Coração, o que permite que ele possa se comunicar telepaticamente com os outros Planetários e com Gaia. Ele se preocupa com todos e está sempre pronto para se sacrificar pelo grupo.

Personalidade: Ma-Ti é amigo dos animais - ele tem um macaquinho de estimação chamado Suchi - e se comunica com eles através da fala e por pensamento. Por isso, ele tem o poder de sentir o que os animais sentem e, assim, pode dizer aos outros Planetários o que os bichos sabem.

Conceito: Guardiã do Coração

Nível: 3

Atributos : Força 10, Constituição 14, Destreza 14, Agilidade 14, Inteligência 12, Força de Vontade 12, Percepção 12, Carisma 15

CAPITÃO PLANETA

www.mitsukai-editora.com.br

Habilidades :

Adestramento de Animais 45%, Zoologia 45%, Herbalismo 30%, Empatia 65%, Lábria 35%, Conhecimento das Mentes 50%, Pilotagem 40%, Esquiva 40%, Acrobacia 40%, Arremesso 45%, Etiqueta 40%, Heráldica 30%, Furtividade 40%, Historia 40%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 40%, Linguagem Secreta 40%, Liderança 30%, Impressionar 50%, Rastreo 40%, sobrevivência 40% (escolha 3 ambiente), Primeiro Socorros 45%, Pedagogia 50%.

Aprimoramentos : Aliados 5, Contatos 2, Familiar 3, Guardião de Artefato 3, Inimigos – 3.

Pontos de vida : 12+3

Energia Heróica : 15

Equipamento: Anel Magico que da ao portador Telepatia , Ler Mentes

Kwame

História: Kwame é o ambientalista do grupo. Nascido na África, ele já viu florestas se transformarem em desertos e várias raças de animais entrarem em extinção. Ele faz qualquer coisa a seu alcance para salvar nossa fauna e flora.

O elemento de Kwame é a Terra. Ele tem o poder de causar pequenos terremotos, mover pedras, escavar o solo para o plantio e criar pequenas ilhas que emergem dos oceanos.

Personalidade: Com seu "dedo verde", Kwame consegue fazer qualquer planta crescer e sua sabedoria serve como base para os outros Planetários. Ele é calmo, mas firme em suas convicções e muitas vezes assume o papel de líder do grupo. Apesar de sério, Kwame tem um grande senso de humor e gosta de fazer piadas.

Conceito: Guardião da Terra

Nível: 6

Atributos : Força 14, Constituição 14, Destreza 13, Agilidade 13, Inteligência 12, Força de Vontade 13, Percepção 13, Carisma 14

Habilidades :

Briga 40/45, Conhecimento do elemento Terra 50%, Zoologia 45%, Herbalismo 45%, Biologia 55%, Pedagogia 50%, Pilotagem 40%, Cavalgar 35%, Laço 45%, Esquiva 30%, Acrobacia 40%, Arremesso 45%, Etiqueta 20%, Heráldica 30%, Furtividade 40%, Historia 40%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 40%, Interrogatório 40%, Liderança 30%, Rastreo 40%, sobrevivência 40% (escolha 3 ambiente).

Aprimoramentos : Aliados 5, Contatos 4, Guardião de Artefato 3, Inimigos –3.

Pontos de vida : 14+6

Energia Heróica : 30

Equipamento: Anel Magico que da ao portador Focos 5 no elemento Terra.

Wheeller

História: Wheeler é um adolescente esperto e impulsivo do bairro nova-iorquino do Brooklyn, sempre pronto para dizer das suas. Ele adora ser o "palhaço" do grupo e fazer gozação dos vilões.

O elemento de Wheeler é o Fogo. Ele tem o poder de criar pequenos raios e incêndios.

CAPITÃO PLANETA

www.mitsukai-editora.com.br

Personalidade: Wheeler é o Planetário que menos sabe sobre os problemas ecológicos do planeta. Apesar de ter dificuldade em entender os problemas logo de cara, Wheeler está sempre pronto para ajudar. Ele se acha o maior "gato" e gosta de flertar com Linka, a Planetária da Europa Oriental.

Conceito: Guardião do Fogo

Nível: 5

Atributos : Força 12, Constituição 14, Destreza 12, Agilidade 12, Inteligência 11, Força de Vontade 14, Percepção 13, Carisma 17

Habilidades :

Briga 45/45, Conhecimento do elemento Fogo 50%, Pilotagem 40%, Esquiva 40%, Empatia 45%, Sedução 40%, Acrobacia 40%, Arremesso 40%, Etiqueta 40%, Biologia 30%, Furtividade 40%, Historia 40%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 40%, Interrogatório 40%, Liderança 30%, Cavalgar 50%, Rastreo 40%, sobrevivência 40% (escolha 3 ambiente), Pedagogia 50%.

Aprimoramentos : Aliados 5, Contatos 2, Guardião de Artefato 3, Recursos 1, Inimigos – 3.

Pontos de vida : 13+5

Energia Heróica : 25

Equipamento: Anel Magico que da ao portador Focos 5 no elemento Fogo.

Capitulo 3 - Os Viloes

DUKE NUKEM

História: Produto de uma experiência científica que não deu certo, este vilão adora radiatividade. Capaz de controlar a radiação de seu corpo, o Duke usa esse poder para intimidar seus inimigos. Outras personagens precisam usar roupa especial contra radiação se quiserem passar mais tempo ao seu lado.

Duke Nukem tem o cabelo vermelho - escuro em estilo "mohawk", sua pele é áspera e conseguiu desenvolver uma visão de raio X. Ele às vezes usa um sobretudo, mas sua roupa favorita é uma camisa havaiana que usa para "pegar alguns raios" , sua versão do tradicional banho de sol.

Leadsuit usa um macacão especial e um capacete que o protegem da radiação do seu chefe e da que emana da caverna de urânio que ele e o Duke usam como esconderijo secreto.

Personalidade: Para ficar mais forte, o Duke se expõe a grandes doses de radiação. Seu plano e de transformar o mundo em um depósito permanente de radiatividade. Até que isso aconteça, ele faz das suas e o mundo reza para que o Duke não provoque o início de uma guerra nuclear.



CAPITÃO PLANETA

www.mitsukai-editora.com.br

Seu "quase" fiel escudeiro, Leadsuit, é um verdadeiro covarde, ao ponto de ter medo do escuro e de denunciar o paradeiro de Duke quando interrogado. De tão medroso, se submete aos insultos do patrão sem reclamar.

Nível: 4

Atributos : Força 18, Constituição 18, Destreza 12, Agilidade 12, Inteligência 11, Força de Vontade 12, Percepção 12, Carisma 10

Habilidades :

Briga 60/40, Armas Brancas 30/30 (escolha 4), Esquiva 40%, Arremesso 45%, Etiqueta 30%, Heráldica 30%, Furtividade 20%, Historia 40%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 40%, Intimidação 40%, Liderança 30%, Impressionar 50%, sobrevivência 40% (escolha 3 ambiente), Química 45%.

Aprimoramentos : Aliados 1, Contatos 1, Imunidade a Radiação 4, Herança 2, IP 2, Inimigo -1, Ma reputação -1.

Pontos de vida : 18 + 4

Energia Heróica : 20

Equipamento: Nenhum em especial.



História: Um pilantra poluidor e interesseiro, Sly "ganha a vida" com o lixo tóxico e adora transformar florestas em depósitos de detritos. Ele se considera um pioneiro na "tecnologia do tratamento do lixo", mas quebra qualquer lei para ganhar uma grana fácil.

Sly Sludge pode aparecer vestindo um sobretudo, roupas de operário ou um uniforme de trabalho. Seu cabelo é longo e ele é barrigudo. Apesar de sua aparência não assustar, Sly pode ser um terrível inimigo.

Ooze, o fiel escudeiro de Sly Sludge, não passa de um bebe chorão, reclamão e medroso.

Personalidade: Como Greedly, procura entrar e sair de cena sem ser "detectado" pelas autoridades. Ele joga lixo nos oceanos com sua frota de navios incrementados. Longe do mar, Sly polui rios e lagos, além espalhar lixo por todos os lados. Como se isso não bastasse, ele queima o lixo restante e esse se transforma em chuva ácida.

Nível: 6

Atributos : Força 13, Constituição 13, Destreza 14, Agilidade 14, Inteligência 14, Força de Vontade 13, Percepção 13, Carisma 12

Habilidades :

Briga 35/35, Armas Brancas 30/30 (escolha 2), Arma de Fogo 30%, Esquiva 40%, Lábua 40%, Barganha 45%, Etiqueta 20%, Furtividade 40%, Geografia 40%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 40%, Interrogatório 40%, Liderança 30%,



CAPITÃO PLANETA

www.mitsukai-editora.com.br

Tratamento de Lixo 20%, Rastreo 40%, Navegação 45%, sobrevivência 30% (escolha 3 ambiente).

Aprimoramentos : Aliados 2, Contatos 2, Recursos 3, Inimigos -1, Egoísta -1.

Pontos de vida : 13+6

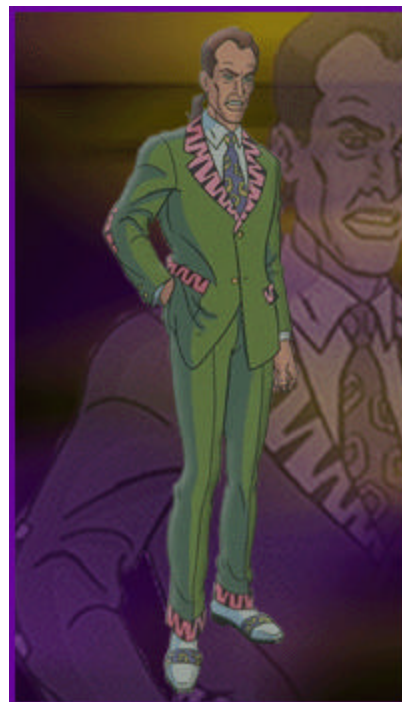
Energia Heróica : 18

Equipamento: Frota de navios , e materiais de poluição.

LOOTEN PLUNDER

História: Looten acha que os ecologistas são bobos e alienados. Suas formas favoritas de devastação incluem: destruição das florestas e habitares, extinção das espécies animais e uso indevido da tecnologia.

Nada suplanta, no entanto, suas técnicas mercenárias. E ele faz de tudo para unir forças com outros vilões na tentativa de conseguir seus objetivos sujos. Para levar a cabo seus planos malévolos, Looten reuniu uma enorme força de segurança liderada por Argos Bleak, um soldado mercenário que não se incomoda em "sujar as mãos" e executa os planos de Looten com uma ineficiência mortal. Praticamente um exército particular, a força de segurança de Looten pode destruir qualquer um, desde uma só pessoa até governos inteiros. Além do rabinho de cavalo, Looten Plunder gosta de vestir ternos bem cortados e gravatas elegantes. Argos sempre usa fardas militares, botas de combate e vários acessórios. Os mais recentes aliados de Looten são Oakey e Dokey Pinehead, dois irmãos lenhadores tão bobões que fazem Rigger, o ajudante de Hoggish Greedly, parecer um intelectual.



Personalidade: Ele é galanteador, cosmopolita e... ganha a vida saqueando o planeta. Tirano, governa seu vasto império com mão de ferro, eliminando quem ou o que se coloque em seu caminho.

Nível: 2

Atributos : Força 11, Constituição 11, Destreza 12, Agilidade 12, Inteligência 14, Força de Vontade 14, Percepção 13, Carisma 15

Habilidades :

Lábia 65%, Barganha 45%, Empatia 35%, Esquiva 40%, Administração 75%, Etiqueta 40%, Heráldica 30%, História 40%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 40%, Interrogatório 40%, Liderança 30%, Impressionar 50%, sobrevivência 30% (escolha 3 ambiente).

Aprimoramentos : Aliados 2, Contatos 1, Recursos 4, Herança 2, Inimigos -1.

Pontos de vida : 11+2

Energia Heróica : 4

Equipamento: Muitos equipamentos que vão de eletrodomésticos a material Bélico.

CAPITÃO PLANETA

www.mitsukai-editora.com.br

DR. BLIGHT

História: Esta super cientista acredita que pode criar vida através da bioquímica e já fez várias experiências em si mesma na sua procura pelo ser humano ideal. Tão brilhante quanto má, ela usa sua genialidade para criar novos métodos de "sugar" a vitalidade da natureza para se alimentar.

O seu supercomputador, chamado de MAL, foi programado para fazer apenas... o mal, é claro! Seu alto nível de inteligência artificial é usada para criar novas maneiras de destruir o Capitão Planeta e os Planetários, deixando Dr. Blight livre para fazer mais pesquisas.

Dr. Blight só gosta de estar na moda. Ela quase sempre aparece vestindo um macacão colado na pele e botas de cano longo. Ela usa um cinto de utilidades com vários objetos que usa para completar seus planos.

Personalidade: Dr. Blight começou sua carreira pesquisando armas químicas e biológicas para serem usadas em guerras, por isso tem um grande arsenal a seu dispor. Ela representa o lado negro da ciência, usando seu enorme conhecimento para criar monstruosidades, destruir plantas e animais e, simplesmente, provocar o caos na Terra.



Nível: 3

Atributos : Força 10, Constituição 12, Destreza 12, Agilidade 12, Inteligência 15, Força de Vontade 14, Percepção 13, Carisma 15

Habilidades :

Briga 25/25, Armas de Fogo 40%, Esquiva 40%, Arremesso 35%, Etiqueta 20%, Matemática 30%, Informática 40%, Programação 40%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 40%, Química 50%, Liderança 30%, Impressionar 50%, Ciências Gerais 50%, Biologia 50%, Bioquímica 45%, Pesquisa 50%, sobrevivência 40% (escolha 3 ambiente), Pedagogia 30%.

Aprimoramentos : Aliados 2, Contatos 1, Recursos 3, Herança 2, Inimigos -1.

Pontos de vida : 11+3

Energia Heróica : 6

Equipamento: Muitas armas químicas e biológicas.

HOGGISH GREEDLY

História: Um vilão porcalhão, Hoggish Greedly vive para devorar as riquezas naturais da Terra. Seu amor pelo consumo exagerado é óbvio e mais facilmente observado na sua maneira de comer: ele se lambuza todo!

CAPITÃO PLANETA

www.mitsukai-editora.com.br

A sua aparência repugnante, que lembra a de um suíno, é acentuada pela sua mania de cheirar e fuçar tudo. Na verdade, ele adora usar seu jeito nojento para assustar e causar asco em seus rivais. Greedly usa várias roupas, mas prefere aquelas cujos detalhes lembrem os porcos.

Seu fiel escudeiro, Rigger usa sempre um boné de beisebol esquisito, suspensórios - normalmente pendurados na cintura - e calças que enfia nas botas.

Personalidade: Greedly adora "papar" pedras preciosas, minerais e florestas em extinção ou tudo que satisfizer seu enorme apetite, principalmente se a iguaria for qualquer matéria-prima não renovável. Onde aparece, Greedly deixa um rastro de destruição.

Nível: 1

Atributos : Força 18, Constituição 13, Destreza 12, Agilidade 12, Inteligência 12, Força de Vontade 12, Percepção 13, Carisma 9

Habilidades :

Briga 50/50, Armas Brancas 30/30 (escolha 4), Arma de Fogo 45, Esquiva 20%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 20%, Intimidação 25%, Liderança 30%, Impressionar 50%, sobrevivência 25% (escolha 3 ambiente).

Aprimoramentos : Aliados 1, Contatos 1, Recursos 3, Inimigos -1, Habito detestáveis -1

Pontos de vida : 16

Energia Heróica : 4

Equipamento: De devastação de Floresta , de extração de mineiros.



VERMINOUS SKUMM

História: Verminous Skum é um verdadeiro "rato sujo" . Nascido e criado em esgotos, a missão deste " ratão" é adaptar o mundo ao seu estilo e dominar a Terra.

Apesar de extremamente alto, Verminous Skumm lembra perfeitamente um rato, já que exhibe o rabo e as patas de um típico roedor. Ele usa um macacão velho na cor azul e um cachecol vermelho envolto no pescoço e no rosto. Sua roupa está sempre suja e rota, pois passa a maior parte do tempo nos esgotos ou lixões.

Personalidade: Skumm tem pretensões de instaurar o caos e causar a destruição da ordem natural das coisas. Ele exulta quando a humanidade comete erros em relação à natureza e provoca a aceleração do declínio do meio - ambiente. Suas armas são uma inteligência malévola combinada com uma esperteza de rato encurralado. Skumm habita esgotos e lugares onde o lixo tóxico abunda.

Nível: 5

Atributos : Força 14, Constituição 14, Destreza 16, Agilidade 16, Inteligência 12, Força de Vontade 12, Percepção 12, Carisma 10

CAPITÃO PLANETA

www.mitsukai-editora.com.br

Habilidades :

Briga 65/65, Esquiva 40%, Acrobacia 40%, Arremesso 45%, Furtividade 40%, Punga 45%, Lábia 40%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 40%, Interrogatório 40%, Liderança 30%, Impressionar 50%, Camuflagem 50%, Rastreo 40%, sobrevivência 40% (escolha 3 ambiente).

Aprimoramentos : Aliados 1, Poderes Demoníacos 3 (Garras 1, Rabo 1, Boca 1), Energia Heróica 3, Inimigos -2.

Pontos de vida : 14+5

Energia Heróica : 20

Equipamento: São entulhos e lixos.

Capítulo 4 - Guaia e o capitão

Gaia

História: Gaia, o espírito da Terra, é a protetora do planeta. Foi ela quem levou os Planetários para sua casa na Ilha da Esperança para que pudessem ajudá-la em sua luta para salvar a Terra.

A saúde de Gaia está diretamente ligada à do planeta e ela se desespera quando as pessoas desrespeitam os oceanos, a atmosfera ou qualquer ser vivo. Quando isso acontece, Gaia convoca a ajuda dos Planeteiros.

Essas telas acompanham o que está acontecendo com o meio ambiente atualmente e tem o poder de saber o que acontecerá no futuro se nada for feito.

Gaia usa um vestido longo e esvoaçante. Enquanto cada um dos Planetários representa uma cultura específica, Gaia é uma mistura de todas. A pele morena, os cabelos pretos e os olhos azuis exemplificam sua miscigenação. Ela só consegue se materializar na forma humana na Ilha da Esperança.

Personalidade: Gaia é uma típica mãe uma fonte de sabedoria e dá conselhos tanto ao Capitão Planeta quanto aos Planetários, a quem ajuda a identificar problemas ecológicos através do "Planetvision", um conjunto de telas de cristal localizadas na Ilha da Esperança. Ela ama todas crianças do mundo sem distinção. Apesar de triste pelo modo como as pessoas vêm tratando o planeta, ela tem esperanças de que o futuro será melhor.

Capitão Planeta

História: Um herói ecológico com poderes da natureza, o Capitão Planeta é uma combinação dos poderes dos cinco Planetários - Terra, Fogo, Vento, Água e Coração - intensificados. Todos os elementos e as forças da natureza estão à disposição do Capitão Planeta.

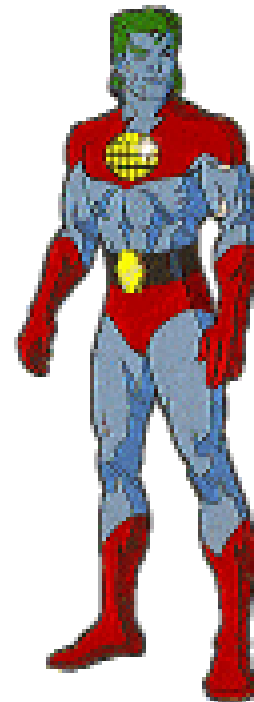
Apesar de ser um super herói do meio ambiente, ele tem consciência de que não poderá resolver os problemas ecológicos do mundo para sempre. Ele faz questão de dizer que todos precisam aceitar suas responsabilidades em relação ao futuro da Terra. Por isso, sempre repete: "O poder é de vocês!", lembrando que as pessoas têm o poder de mudar o mundo.



CAPITÃO PLANETA

www.mitsukai-editora.com.br

O Capitão Planeta só aparece vestido com seu uniforme de super herói. Essa não é uma roupa comum e sim os elementos da Terra que fazem parte de sua composição. Com isso, o Capitão Planeta tem a capacidade de reorganizar sua estrutura molecular e de se transformar nos vários elementos da natureza - água, vento, fogo, gelo etc. O uniforme do Capitão Planeta não representa uma única cultura. Ele tem cabelos verdes da cor das florestas, pele azul da cor do céu, olhos castanhos da cor da Terra, peito, luvas e botas vermelho sangue e o globo do mundo em amarelo da cor do sol. O globo está localizado no seu peito e, às vezes, muda de cor e fica cinzento quando o Capitão Planeta perde seus poderes ou é exposto a grandes níveis de poluição.



Personalidade: O Capitão Planeta é muito inteligente. Ele possui um vasto conhecimento sobre o universo. Emocionalmente, ele é uma mistura das distintas personalidades dos cinco Planetários. Ele é uma combinação de seus corações e almas e uma metáfora do seu trabalho em equipe e cooperação..

Se o Capitão Planeta for exposto a lixo tóxico, poluição do ar, chuva ácida e outros poluentes, seus poderes se enfraquecem temporariamente e precisa retornar à Terra para "recarregar" suas energias.

O Capitão Planeta tem uma enorme empatia e "sente" o sofrimento dos outros seres - até os malvados. Por isso, não gosta de fazer os outros sofrerem, o que o leva a usar sua inteligência além da força física na luta contra os inimigos da Terra. Ele também é esperto e tem um grande senso de humor.

Nível: 20

Atributos : Força 20, Constituição 20, Destreza 15, Agilidade 15, Inteligência 25, Força de Vontade 20, Percepção 15, Carisma 18

Habilidades :

Arte marcial 90/90, Vôo 75%, Esquiva 60%, Acrobacia 60%, Arremesso 55%, Etiqueta 60%, Furtividade 60%, Historia 70%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 50%, Liderança 30%, Impressionar 50%, Conhecimento (Dos elementos) 90%, Biologia 70%, sobrevivência 90% (Todos ambientes naturais), Meditação 45%, Pedagogia 90%. O mestre pode acrescentar outras se achar necessário.

Aprimoramentos : Aliados 5, Contatos 3, Energia Heróica 5. Imunidade a ataques naturais (faz ele recuperar pontos de vida) IP 5 . Fraqueza a danos de poluição (causam dano dobrado)

Pontos de vida : 20 +20

Energia Heróica : 100

Pontos de Focos : Criar 5- Controlar 5- Entender 5 : Fogo 5, Água 5, Terra 5, Ar 5, Humano & Animais 5

Equipamento: Nenhum.

Caso o capitão Planeta perca toda a sua PV & Energia Heróica ele volta para os anéis e precisa de 20 minutos para se regenera.

Agradecimentos

1. Ao Grupo Holy Knight (Diego Lestat "Meu sobrinho", Adam " PCC – precisa cortar o cabelo ", Joel "Meu Irmão", Daniel "Mestre Samurai", Carlos "samurai", Vanessa " Nick ", Ricardo "Mau" e todo o pessoal do C.E.H.S que da uma força para o RPG.) por estarem agora ajudando nos testes para os materiais.
2. Para o amor da minha vida Minha Mãe .
3. Para a minha nova namorada a Fernanda, gente ela e muito gata.

CAPITÃO PLANETA

www.mitsukai-editora.com.br

4. Ao pessoal da Mitsukai por me cederem o espaço para por meus Net Book, e pelo apoio ao RPG.
5. Ao pessoal da Shotokan por me darem apoio.
6. Ao pessoal do Fórum da Daemon que me atura diariamente, em especial aos que fazem parte reservada ao mundo de Tormenta.
7. Ao pessoal da minha lista "O grupo Blackdragonrpg que esta tornando realidade o projeto do mundo de Dakofacedhan , que esta ficando muito legal.
8. Ao trio do Bem.
9. E aos deuses por me darem essa idéia.

MAKINGOF

Bem pessoal eu estava meio triste por causa de fatores pessoais, mais já estou melhor por causa da minha nova namorada a Fernanda que esta me dando varias alegrias, tipo ela não gosta de RPG mais esta tentando aprender a jogar, e ela esta tentando fazer eu parar de curtir Funk. Pessoal sei que muitos devem estar pensando po por que não fazer para 3D&T, pelo simples fato de eu estar liderando um movimento anti 3D&T acho que o Blood Roor será o 1 e o ultimo Net Book que o Trio do Bem vez para 3D&T. Eu estou parando por aqui ate o próximo Net Book e o próximo Making of .

Eu espero que o Capitão Planeta esteja a gosto de todos , sei que teve dados que estão faltando porem o desenho e meio antigo eu me lembro de um tal de Capitão Poluição que eu vou ficar devendo. OBS : PARA EU PODER MELHORAR EU PRECISO DE CRITICAS GENTE , PO E IMPOLSIVEL QUE NINGUEM ACHE OS ERROS FALHAS NOS MEUS NET BOOKS.

Bem pessoal eu estou sem idéias para fazer Net Books, sem ser de Lutas isso também se da pelo fato das maiorias das pessoas me pedirem este tipo de Net Book .

Pessoal para mandar suas criticas ou fazer parte do projeto Dakofacedhan, e só entrar em contato : grupoblackdragonrpg-subscribe@yahoogrupos.com.br ou ICQ - 110775787 – Bad Boy .