

3d&T
na
Confraria
Especial



Sakura Card Captors

Toda a emoção do mangá em 3d&T

Sou um otaku e preciso confessar isso antes de mais nada. Tão apaixonante quanto o RPG, a cultura nipônica sempre me impressionou pela maestria de proporcionar delicadeza e força, dramaticidade e comédia, tudo em um mesmo objeto, em uma mesma história, sempre centrada nas vivências do dia a dia de uma cultura extraordinária. Haikais, lendas, mitos, histórias, quadrinhos ou animações, não importa, o certo é que são apaixonantes.

Nisto tudo acho que posso falar por uma parcela da comunidade rpgística - somos apaixonados por mangás e animes. E dentre eles Sakura Card Captors foi um grande marco, ao menos para mim. Desde a extinta Dragão Brasil até um grande número de sites e, mais recentemente, blogs, temos e tivemos muito material criado e publicado sobre a série focando seu uso em RPG.

Esta edição de 3d&T na Confraria tenta ser um pouco mais do que isso. Tenta ser uma homenagem com a ambição de sintetizar o máximo possível de seu universo para nossas mesas de RPG.

Aproveitem!





**3d&T na Confraria
Especial**

Adaptação

João Eugênio Córdova Brasil

Edição & Redação

João Eugênio Córdova Brasil

Colaboração

Júlio Oliveira

Pammela Lorentz Brasil

Revisão

Pammela Lorentz Brasil

Diagramação

João Eugênio Córdova Brasil

Baseados nas regras do jogo

3d&T, criado por Marcelo

Cassaro e publicado pela

Jambô Editora.

Março / 2013



<http://confrariadearton.blogspot.com.br>



Índice

Cenário.....	5
Personagens....	11
Magias.....	22
Apêndice.....	82

Genário



O MUNDO DOS CARD CAPTORS

Como tudo começa

Vamos começar dizendo que Sakura Card Captors foi um grande sucesso, um dos maiores de sua geração e de seu segmento. Parece estranho ver todo esse sucesso vindo de um mangá que era para ser restrito à um público feminino e juvenil. Sites, blogs e podcasts discutem isso à exaustão, mas o certo é que, amando ou odiando, ele continua sendo um sucesso.

Sakura Kinomoto é uma menina normal da quarta série primária da escola Tomoeda, uma cidade próxima a Tóquio. Sua família não tem nada de especial também. Seu pai é um professor do curso de arqueologia na universidade da cidade e seu irmão, mais velho, é super protetor e cursa o secundário. Sua escola e seus colegas são igualmente normais. Neste ambiente de 'normalidade' é que tudo se inicia.

Sakura descobre por acaso um livro em meio as coisas de seu pai e acidentalmente liberta seu conteúdo - cartas mágicas - ao pronunciar a palavra 'vento' (essa fuga das cartas acontece diferente no anime e no mangá) . Ela não sabia ainda,



mas foi sua primeira ação mágica, acionando a carta da magia vento. Em seguida sai de dentro do livro o protetor dos cards - Kérberus. Em poucos instantes ela descobre que é uma Card Captors e que agora terá de recuperar todas as cartas fugitivas.

As cartas em questão são as Cartas Clow, criadas pelo mago Lead Clow. Nunca ficou muito bem explicado os motivos pela criação das cartas ou o por que de serem trancadas naquele livro.

Essas cartas são representações de magias muito fortes que possuem avatares igualmente poderosos, com personalidade e vontade próprias.

Sakura vai a cada capítulo (ou episódio) aprendendo um pouco mais sobre sua condição e seu poder. Gradativamente vai crescendo em experiência e força e ganhando novos aliados. Após recuperar todas as Cartas Clow ela ainda às transformará em Cartas Sakura.

Um pouco de ajuda

Neste percurso ela terá a ajuda inestimável, desde o primeiro momento, de Kero, apelido de Kérberus, o protetor das Cartas. Ele serve como guia para o aprendizado de Sakura embora em muitos momentos ele mesmo venha a aprender com cada nova situação. Outra presença constante desde os primeiros momentos é da amiga inseparável Tomoyo, sempre com um uniforme novo para Sakura vestir e filmando todos as situações de ação.

Mais adiante surgirão outros aliados, mas ninguém será tão importante no enredo quanto Li Shaoran. Ele é um Card Captor que está atrás das mesmas cartas que Sakura. Mas o que é para ser uma disputa logo se torna uma parceria e, mais tarde, um romance (pelo menos é o que fica subentendido).

A cidade de Tomoeda, onde as aventuras se passam, é uma cidade fictícia aparentemente nos arredores de Tóquio. Quase que a totalidade das aventuras de Sakura se passam no espaço urbano, restando para um episódio e um dos OVAs aventuras fora da cidade.

Toda a aventura de Sakura capturando as cartas vai gradativamente aper-

feizando sua perícia e seu conhecimento sobre as magias do mago Clow. Ao mesmo tempo, e sem ela desconfiar, a captura das cartas vai fortalecendo seus guardiões. Sim, no plural, pois além de Kero há ainda Yue, que está disfarçado na forma inconsciente de Yukito. Com as capturas das cartas Sakura irá, posteriormente, libertar ambos guardiões para suas formas originais.

Na segunda metade da série aparece uma figura misteriosa sob a forma de um menino chamado Eriol, nada menos do que a reencarnação do próprio mago Clow. Ele cria uma série de problemas para Sakura enquanto ela vai transformando as cartas capturadas em Cartas Sakura. Esses problemas continuam até culminar em uma batalha pela sobrevivência de toda a cidade que inclui todos os principais personagens da série. A intenção dele era apenas fortalecer e testar Sakura.



CLAMP

クランプ

No começo eram quatro garotas

Sakura Card Captors surgiu como uma criação do grupo Clamp (クランプ), um dos mais celebrados grupos de mangakas do Japão. Estreando em 1989 com o lançamento de RG Veda na revista Wings o grupo foi passando, aos poucos, de doze integrantes para as atuais quatro. Ageha Okawa, Satsuki Igarashi, Tsubaki Nekoi e Mokona são a cara e a cabeça pensante do grupo tendo lançado até hoje cerca de 30 mangás, muitos de grande sucesso, totalizando mais de 120 milhões de mangás vendidos. Com relação à Sakura Card Captors, o mangá lhes proporcionou o recebimento do 32º Sei-un Shou (premiação por melhor obra em quadrinhos de ficção) em 2001. No melhor estilo shoujo (em um resumo limitado, seria mangá para meninas) foi lançada na revista Nakayoshi entre 1996 e 2000. Na televisão Sakura chegou em 70 episódios com animação da Madhouse Studio.



Alguns títulos lançados:

RG Veda (1989)

20 Mensou ni Onegai!! (1989)

Tokyo Babylon (1991)

Gakuen Tokkei Duklyon (1991)

X (1992)

Shin Shunka Den (1992)

Guerreiras Mágicas de Rayerth (1993)

Hidari Te (1994)

Wish (1995)

Angelic Layer (1999)

Chobits (2000)

Gouhou Drug (2000)

xxxHolic (2003)

Tsubasa (2003)

Soel to Larg (2004)

Kobato (2006)

Gate 7 (2011)

Drug & Drop (2011)

Por que usar um Card Captor?

Chegamos num ponto interessante desta apresentação. Muito é criado para RPG pelo gosto de seus autores ou fãs. Por gostarmos dos personagens ou por gostarmos dos cenários. Mas realmente para uma obra deste porte ter real significado e relevância devemos apresentar qual a importância que ela poderá ter para os outros jogadores e cenários.

Então vamos para a pergunta crucial - "Por que usar este personagem em um jogo de RPG?". Um amigo me fez esta pergunta no início do projeto e eu fiquei pensando que estava com tudo esquematizado em minha cabeça, mas faltava dizer o quão importante isto seria para uma aventura de RPG.

Um Card Captor pode ser utilizado em qualquer tipo de aventura e em qualquer cenário desde que ele tenha a possibilidade de utilizar magia.

Um CC é um tipo de personagem muito versátil ao mesmo tempo que limitado, equilibrando-o. Ele não chega a ser um mago, mas possui alguma capacidade mágica. Numa primeira vista ele aparenta ser muito poderoso já que possui uma grande variedade de magias à sua disposição sem a necessidade de preparação prévia, como muitos magos precisam fazer em muitos sistemas. Mas ao mesmo tempo a peculiaridade de seu desgaste físico com o uso das magias o equilibra para não ser imbatível.

Em cenários medievais de fantasia, como Tormenta ou qualquer campanha de Dragonlance, por exemplo, um CC poderia ser facilmente utilizado não sendo necessária qualquer grande alteração das regras.

Em critérios de enredo um CC poderia ser a base de grandes campanhas ou o foco de muitas aventuras, desde a busca pelas cartas ou sua proteção ou uma disputa por poder. Ele seria o detentor de um poderoso artefato mágico (o baralho), fato que já poderia ser um interessante enredo.



Um jogador que interpretasse esse tipo de personagem teria um desafio nas mãos, tanto para ele quanto para o grupo.

Por que jogar no cenário de Sakura?

Esta é outra pergunta que surge e tem sua relevância quando vemos um trabalho deste tamanho - 'por que eu deveria usar este monte regras e peculiaridades para um cenário desses?'. A resposta, para mim pelo menos, é óbvia mas prefiro devolver a pergunta - 'por que não usar este cenário?'.
WALLPAPER & VECTOR BY ASH-HIKARI - DEDICATED TO ENTITY1660 - ANIMAPAPER.MINTORXO - 2020

Se pensarmos no cenário específico da mangá, tendo Tomoeda como pano de fundo, concordo que ele carece um pouco de variedade e muitas das aventuras propostas acabariam repetindo o que já vimos no mangá e no anime. Ao mesmo tempo nada impede que acabemos usando mesmo o ambiente de Tomoeda. Não esqueçam que a criatividade do mestre é a arma mais poderoso da RPG. Muitos enredos podem surgir usando o pano de fundo habitual e acrescentando mil e uma coisas, mantendo os mesmos personagens e apenas alterando um pouco os antagonistas e seus papéis.

Ele possui dois elementos que considero fundamentais para seu sucesso - ele é enxuto e divertido. O cenário em si cai muito bem no sistema 3d&T pois não está abarrotado de gancho levando para infundáveis campanhas ou repleto de zilhões de personagens e características. Tudo gira em torno do CC e de sua busca pelas cartas. Isso facilita muito para a criação de um jogo.



Ao mesmo tempo essa leveza de elementos possibilita que desloquemos o cenário, ou elementos dele, para onde bem entendamos. O cenário em si tem elementos que podem ser facilmente transportados para outras campanhas ou cenários. O próprio MegaCity, cenário oficial de 3d&T, comportaria um Card Captor sem grandes problemas.

Eu sou suspeito para falar deste cenário ou para seus personagens. Tenho em minha cabeça pelo menos o enredo para uma dúzia de aventuras planejadas para vários tipos de sistemas diferentes.

Espero realmente que gostem!



Personagens

O CAST DA SÉRIE

By Shino

Uma série, muitos protagonistas!

Por mais que Sakura Card Captors seja centrado nas aventuras da própria Sakura, na busca pela cartas Clow, muitos são os personagens que aparecem e cativam os fãs, além de terem papel fundamental na trama. Muito além disso, são personagens que possuem personalidade própria, mesmo que não estejam integrados nas aventuras mágicas da menina e que tenham participação limitada.

Eles interagem com Sakura servindo como amparo para compreender o cenário e as experiências da menina no decorrer de suas aventuras.

Existem blocos de personagens, cada qual com uma posição específica na trama, mas mesmo assim todos cativantes, participativos e interessantes.

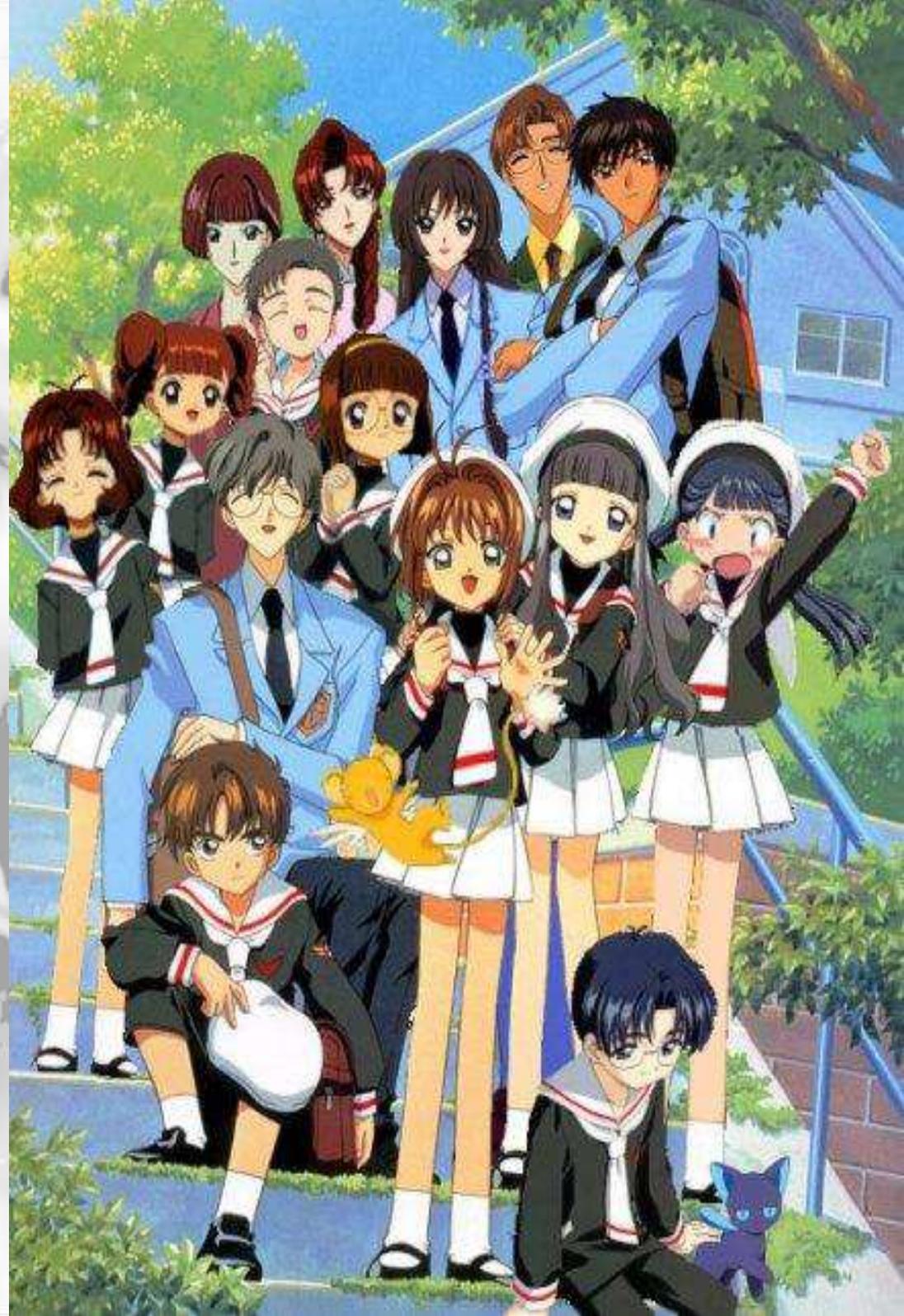
Conforme a temporada do anime, ou a edição do mangá, alguns personagens aumentam de importância ou se tornam fundamentais para a trama

Momentos distintos

Podemos dizer que os personagens estão divididos em blocos distintos.

No primeiro bloco temos os personagens mais próximos de Sakura. Eles são fundamentais para a aprendizagem da protagonista tanto sobre as cartas quanto sobre si mesmo. Neste grupo temos Kerberos e Yukito/Yue, os escudeiros de Sakuta, e o trio composto por Shaoran, Toya e Tomoyo, e mesmo o antagonista Eriol.

No segundo grupo estão a turma do colégio de Sakura.



Sakura

Sakura Kinomoto é a personagem principal do mangá e do anime. Esta menina aparentemente inofensiva detém um enorme poder em suas mãos - ela é uma Card Captor. Como tal ela tem à sua disposição o poder de mais de cinquenta cartas, cada uma com capacidades extraordinárias.

Ela é o verdadeiro elo de ligação de todos os personagens e naturalmente exerce influência sobre todos os grupos que compõe o anime.

Ela é a típica personagem que é muito mais poderosa do que aparenta ou demonstra num primeiro contato, chegando à confundir seus adversários. Mas tão logo ela tenha oportunidade, ela irá surpreender. Fora isso ela é uma

típica menina pré-adolescente com todas as suas preocupações como escola, família, a implicância do irmão mais velho e os rompantes apaixonados pelo amigo do irmão.

Ao seu lado ela possui um cast fiel e poderoso, não importando se humanos, como Tomoyo e Touya, ou mágicos, com Kero e Yue.



F O H 3 A 1 R 2 PdF 1 PV 20 PM 25

Kit Card Captor

Vantagem: Aliado (Shaoran), Aparência inofensiva, Boa fama, Mentor (Kero), Parceiro (Shaoran), Pontos de Magia Extra 2, Sentidos Especiais (Radar/Cartas Clow), Empatia com Cartas Mágicas, Transmutação de Card.

Desvantagem: Código de Honra/Herói, Fetiche/Báculo, Ponto Fraco/Desmaia quando PMs igual à zero.

Perícia: Esporte (corrida, salto).

Magias: todo o baralho de cartas Clow ou cartas Sakura conforme a descrição das magia adiante ou conforme a lista simplifica (regras específicas na página 79)

NOVO KIT

CARD CAPTOR (3 pontos)

Ser um Card Captors não se resume apenas na captura de objetos mágicos sob formas de cartas, como no anime. Você será um manipulador de forças mágicas poderosas. Muito além de capturar cartas e selá-las você será detentor de grande força mágica. A composição peculiar das magias presas em artefatos (cartas) faz com que seu poder seja consideravelmente grande, embora limitado ao número de cartas que existem. Ser um Card Captor não um torna um mago ou alguém que possa aprender magia. Você será um manipulador de artefatos mágicos limitados às cartas.

H+2, A+1

Vantagens: Empatia com cards mágicos (à critério do mestre), Transmutação de card, Pontos de Magia Extra 2, Patrono.

Desvantagens: Fetiche [necessita de um báculo para realizar suas magias], Ponto Fraco/Perda de Energia.

NOVA VANTAGEM

Empatia com Cards Mágicos (2 pontos)

Por alguma razão os Cards Mágicos gostam de você e o atendem com facilidade. Todos os Cards Mágicos são ativados sem seu custo de ativação, sendo necessário apenas o pagamento de PMs para realização de suas magias. Para selar um Card Mágico não é necessário teste de resistência do avatar ou criatura.

NOVA VANTAGEM

Transmutação de Card (3 pontos)

Você tem a habilidade de selar magias (ou seres mágicos) em cards. Para funcionar você deve ter como alvo um avatar da carta em questão ou ser com poderes mágicos. Você não pode selar uma magia que já possua em seu baralho de cards mágicos, mesmo que o card não seja para você. Para selar uma magia você deve realizar uma jogada contra CD 15. Em caso de sucesso o alvo realiza uma jogada para resistir de $2d6+3$ contra CD 15. Se você for bem sucedido e o alvo falhar em seu teste de resistência, você terá tido sucesso em selar a magia, transformando-a em card. Caso você falhe ou o alvo consiga resistir ao teste, a transformação terá falhado e o avatar ou criatura terá permanecido em sua forma. Você só pode realizar uma tentativa de transmutação por hora contra um mesmo alvo.

NOVA DESVANTAGEM

Ponto Fraco/Perda de Energia (-2 Pontos)

Usar ou lançar magias faz com que você perda momentaneamente sua energia vital. Isso é diferente de perda de PVs. Essa perda não mata o personagem, mas o faz cair em um sono profundo para se recuperar. Cada magia que você lança ocasiona a perda de 1 Ponto de Energia (quantidade de Pontos de Energia = PVs). Quando chegar a zero faça um teste por turno lançando 1d. Resultado 1 ou 6 indicam que o mago caiu no sono por 1d horas. Quando o mago perder o dobro da energia que possui ele cai no sono mesmo sem testes.

Shaoran

Embora ele ingresse no anime um pouco depois de seu início, com toda a certeza Shaoran teve um papel importante em toda a trama. Ele é um descendente do mago Clow por parte de mãe, sendo um dos responsáveis pelas cartas. Ele inicia sua jornada na série chegando da China e mostrando-se como um concorrente. Ele está atrás das Cartas Clow e compete com Sakura por sua captura. Ele vem de uma família tradicional que tem alguma espécie de parentesco com o Mago Clow e por isso se considera como o verdadeiro protetor das cartas. Mas com o tempo ele passa a aliado, para muito mais tarde ser seu par romântico (embora não explícito). Da mesma forma que Sakura ele

é capaz de sentir a presença das Cartas Clow ou de magia. Além de ser versado em artes marciais ele é capaz de se valer de Ofudas (magias e efeitos escritos em pequenos papéis que podem ser utilizados como parte de um ritual). Na sua disputa pela captura das cartas ele as consegue localizar usando o Hashimban, o Tabuleiro das Quatro Direções.



F O H 3 A O R 2 Pdf 1 PV 15 PM 20

Vantagem: Arcano, Aliado (Sakura), Parceiro (Sakura), Pontos de Magia Extra, Transmutação de Card.

Desvantagem: Código de Honra/Herói, Fetiche/Espada.

Perícia: Esporte [acrobacia, corrida, salto].

Ofudas:

Relâmpago: magia Raio Desintegrador.

Vento: magias Criar Vento, Bola de Vento, Barreira de Vento, Ondas de Vento e Bomba de Vento.

Fogo: magia Bola de Fogo

Obs.: ele ainda pode usar as Cartas Clow que capturar.

Kerberus

Ele é o guardião do Livro Clow e de seu conteúdo poderoso - as cartas Clow. Kerberus (nome originado no mitológico 'Cerberus', guardião das portas de Hades), apelidado carinhosamente por Sakura como Kero, é uma entidade mágica aparentemente criada pelo Mago Clow representando o magia do oriente. Kerberus representa o Sol e a luz e seu poder vem de metade das cartas que representam ou tenham alguma ligação com os elementos Fogo e Terra, por isso mesmo é chamado de Guardiã das cartas do oriente. Mas além de ser o guardião das cartas ele é responsável em selecionar e treinar um Mestre das cartas.

Comilão e birrento, essa criaturinha amarela pode ser considerado como o grande charme do anime. Mas não se enganem pela sua aparência inofensiva. Ele detém um grande conhecimento sobre as cartas Clow e sua utilização. Além disso, quando com seu poder completo, também detém grande poder mágico.

Seu poder, da mesma forma que Yue, aumenta conforme a quantidade de cartas Clow que Sakura captura sendo de seu secto de poder (veja na lista das cartas, adiante, quem cada uma delas representa).



F 3 H 2 A 2 R 3 PdF 2 PV 15 PM 25

Vantagem: Aparência Inofensiva, Elementalista [Fogo], Elementalista [Terra], Pontos de Magia extra 2, Sentidos Especiais [Radar/cartas Clow], Vôo.

Desvantagem: Dependência [Cartas Clow que o regem], Devoção [Protetor das cartas Clow].

Perícia: Sobrevivência [Rastreo de cartas Clow].

Magias: Barreira Mística e Bola de Fogo

Yue

Yue é a outra personalidade de Yukito, o melhor amigo de Toya. Na verdade Yukito seria um disfarce que Yue assumiu de forma inconsciente quando ficou enfraquecido pela falta do poder das cartas que representam ele. Não se sabe muito bem quando isso aconteceu, mas percebe-se que ele já faz parte do cotidiano da família Kinomoto à muito tempo. Yue também é uma criação do Mago Clow, embora nunca fique bem explicado. Yue simboliza a Lua ('lua' em chinês) e a escuridão e, da mesma forma que Kerberus, representa uma parte das cartas Clow recebendo seu poder daquelas que estão relacionadas com os elementos Água e Vento. Assim ele também é considerado como o guardião das cartas Clow, mas das que representam o poder do ocidente.

A principal de suas atribuições é julgar se o selecionado por Kerberus tem condições ou não de ser o Mestre

das Cartas. Seu poder, da mesma forma que Kerberus, aumenta conforme a quantidade de cartas Clow que Sakura captura sendo de seu secto de poder (veja na lista das cartas, adiante, quem cada uma delas representa).



F 1 H 2 A 2 R 3 PdF 2 PV 15 PM 25

Vantagem: Elementalista [Água], Elementalista [Ar], Forma Alternativa [Yukito], Pontos de Magia extra 2, Sentidos Especiais [Radar/cartas Clow], Vôo.

Desvantagem: Dependência [Cartas Clow que o regem], Devoção [Protetor das cartas Clow].

Perícia: Sobrevivência [Rastreamento de cartas Clow].

Magias: Ataque Místico [cristais cortantes], Barreira Mística, Flecha de vento.

Meilin

A chinesa Meilin é uma carismática personagem que é exclusiva do anime. Ela surge no enredo como sendo 'prometida' de casamento à Shaoran. Inicialmente ela assume uma postura agressiva e competitiva com relação à Sakura, sendo uma presença permanente entre ela e Shaoran.

Especialista em artes marciais e detentora de grande agilidade ela desponta nas atividades físicas quando entra para a mesma escola de Sakura.



Embora sua intenção seja ajudar o 'namorado' a capturar as cartas Clow ela acaba se tornando um problema, muitas vezes, devido à suas trapalhadas e rom-pantes de ciúme.

Com o andamen-to do anime ela acaba por se tornar, pouco à pouco, uma grande amiga e aliada de Sa-kura.



F O H 2 A 1 R 2 Pdf 0 PV 10 PM -

Vantagem: Aceleração, Aparência inofensiva, Ataque especial [Perigoso].

Desvantagem: Devoção [ajudar Shaoran], Fúria.

Perícia: Esporte [acrobacia, corrida e salto].

Magias: -

Eriol

Eriol não é ninguém menos que o próprio Mago Clow. Não se sabe ao certo, mas nos é feito entender que ele seria a reencarnação do mago. Eriol (ou Mago Clow) pode ser considerado como o mago mais poderoso do mundo, pelo menos no cenário do mangá e anime.

Em sua forma de menino ele chega à escola de Sakura com a intenção de testá-la e prepará-la para um combate final contra ele mesmo. Ele se torna uma presença permanente junto ao grupo de amigos de Sakura. Mas o que parece ser um menino inocente se mostra, aos poucos, uma figura estranha e misteriosa.

Seus escudeiros, Spinel e Azizuke, lhe ajudam em todos os seus planos para complicar a vida de Sakura. Mas não se engane, ele não é um vilão, mas alguém interessado na evolução plena da protagonista.

Seu poder é impressionante tendo, ele, acesso à todas as magias das cartas Clow sem a necessidade de as possuir.



F O H 1 A 2 R 2 Pdf 2 PV 10 PM 25

Vantagem: Magia Negra, Poder oculto, Pontos de Magia extra 3, Resistência à Magia, Sentidos Especiais [Radar/cartas Clow].

Desvantagem: Fetiche [Báculo]

Perícia: Sobrevivência [Rastreo de magia].

Magias: Todas as magias referentes às cartas Clow mostradas adiante.

Especial: Ele possui PMs determinados conforme as regras, mas aparentemente ele não os perde com a execução das suas magias.

Spinel



Spinel é uma espécie de antagonista de Kerberos. Ele está junto de Eriol o ajudando em todos os seus planos. Como Kero ele também pode alterar sua forma entre a real, enorme, e a aparentemente inofensiva.

F 3 H 2 A 2 R 3 PdF 2 PV 15 PM 20

Vantagem: Aparência Inofensiva, Elementalista [Fogo], Pontos de Magia extra, Vôo.

Desvantagem: Insano [distraindo e compulsivo/doces].

Perícia: Máquinas [videogames].

Magias: Ataque Mágico [raio], Barreira Mística.

Da mesma que Eriol tem a sua versão de Kero, na pele de Spinel, ele tem a sua versão de Yue, na pele de Azizuke. Ela não é uma elementalista como Spinel, mas tem um poder relativamente considerável, podendo crescer com a ajuda de Eriol. Seus cristais arremessados podem atingir e ferir vários alvos ao mesmo tempo.

F 0 H 2 A 1 R 3 PdF 2 PV 15 PM 20

Vantagem: Pontos de Magia extra, Vôo.

Desvantagem: -

Perícia: Esportes [corrida e acrobacia].

Magias: Ataque Mágico [cristal roxo], Barreira Mística, Flexa de Vento.

Azizuke



Tomoyo



Depois de Sakura está é a presença mais recorrente do anime, e do mangá também. Melhor amiga da protagonista, ela tem uma verdadeira fascinação por Sakura. Ela é a responsável pela criação de todos os uniforme da heroína.

F O H O A O R 1 P d F 0 P V 5 P M 0

Vantagem: Boa Fama.

Desvantagem: Insano [distráido].

Perícia: Arte [atuação, Canto].

Toya é o irmão de Sakura. Mais velho e irritante, pelo menos para ela, esconde um extremo zelo pela irmã. Mesmo não demonstrando ele desde o início sabe das aventuras de Sakura, embora tenha escolhido não interferir. O mesmo acontece com sua relação com Yukito, parecendo saber da identidade secreta do amigo. Ele possui a capacidade de se comunicar com espíritos, principalmente sua mãe.

F O H 2 A 1 R 1 P d F 0 P V 15 P M 5

Vantagem: Boa Fama, Aliado [Yukito], Pontos de Vida Extra.

Desvantagem: Protegido indefeso [Sakura].

Perícia: Esporte [Todos].

Toya





Magical Girl

A VERDADEIRA FONTE DO PODER

Cartas Clow e Cartas Sakura

As cartas são os receptáculos da magia que a personagem tem disponível. Fora sua aptidão e sensibilidade à sua presença, nenhuma outra magia é realizada por Sakura sem as cartas. Lógico que estamos em um mundo de magia e ela aparecerá durante suas aventuras, mas os Card Captors possuem esta restrição muito bem distinta.

Cartas Clow

As Cartas Clow são uma série de objetos mágicas criadas pelo Mago Clow e trancafiadas no livro chamado The Clow. Em cada uma das 53 cartas o mago depositou uma magia poderosa. As cartas Clow representam a união das magias do ocidente e do oriente centradas em seis cartas principais - as elementais Terra, Água, Vento e Fogo, além de Luz e Treva - mesclando natureza e força.

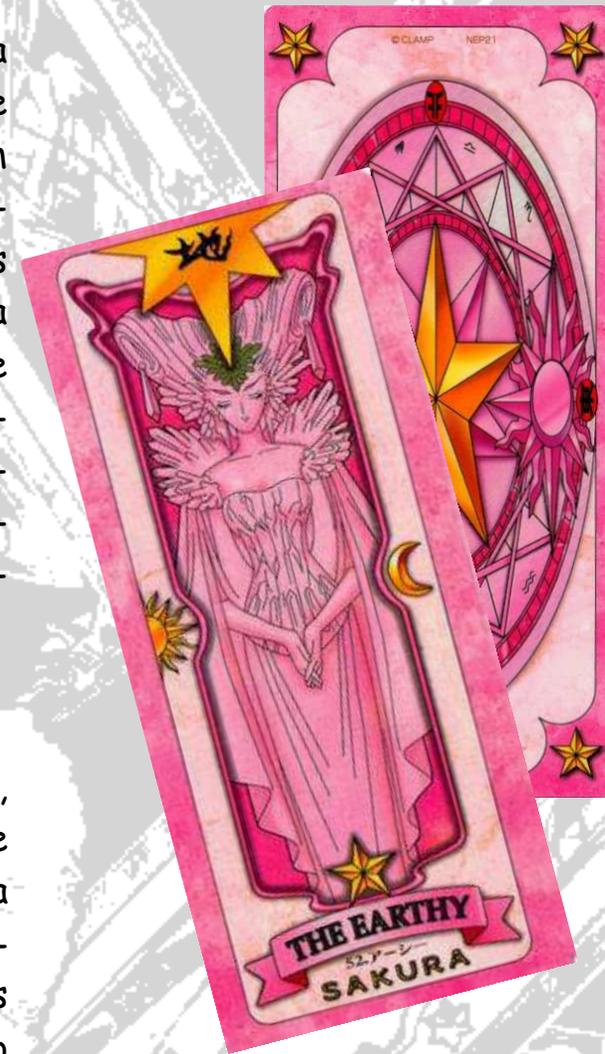
Yue e Kerberus são os guardiões das cartas e as têm como fonte de seu poder. Cada um deles representa as forças da Lua (Yue) e Sol (Kerberos).

Cada carta possui sua própria personalidade e uma versão física como um avatar. Normalmente antes de serem capturadas e transformadas em carta elas são muito ariscas e são dominadas pela emoção podendo tomar atitudes que podem ser confundidas com agressividade ou até mesmo maldade.

Cartas Sakura

As Cartas Sakura, por sua vez, são uma série de cartas criadas pela Sakura com base nos poderes mágicos das Cartas Clow. Logo após o episódio "Julgamento Final", a personagem precisa transformar as cartas em versões suas, passando a poder utilizar seus poderes. Os poderes são os mesmos, mas a potência e a aparência dos avatares podem mudar um pouco. Enquanto não transformadas elas se rebelam e se segam a funcionar como devem.

Sempre que Sakura as transforma elas mudam de aparência e ela acrescenta seu nome na base da cartas.





Apresentação das Cartas

Todas as cartas que aparecem no anime estão descritas nas próximas páginas de forma à que tenham qualquer informação pertinente em apenas um lugar. Entende-se por informação pertinente a descrição da carta e tudo o que possibilite que ela seja utilizada em jogo.

Você encontrará a disposição das cartas da seguinte forma:

Descrição: pequeno histórico e descrição da carta que ajude a ambientar ou informar o jogador;

Primeira aparição: episódio em que foi capturada;

Capturada por: quem a capturou;

Transformada: episódio em que foi transformada em Carta Sakura;

Custo de PM: este custo refere-se à quantidade de Pontos de Magia que são necessários para ativar a carta (isso não se refere ao custo para ativar as magias, quando elas houverem);

Guardião: a qual dos guardiões ela fornece poder;

Magias: listas das magias ou efeitos que a carta produz. Essas magias podem estar já descritas no Manual 3d&T Alpha tanto como magias ou como vantagens. Quando forem 'novas' elas estarão presentes no final do capítulo;

Avatar da carta: ficha do avatar que representa a carta. Ele é a personificação da carta. Nem todos eles possuem as mesmas capacidades mágicas (magias ou vantagens) que são disponibilizadas ao Card Captor.



Água

Uma das quatro cartas principais que representam os elementos da natureza e ligada ao poder de Yue. Água é bem versátil possibilitando uma verdadeira manipulação do elemento com suas magias. Ela pode ampliar seu poder quando usada junto com outras cartas baseadas em água, como Chuva ou Neve.

Primeira aparição: episódio 03

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 63

Custo de PM: 3

Guardião: Yue

Magia: Criar Água, Jato d'água, Barreira d'água.

Criar Água

Escola: Elemental/Água - **Custo:** 1

Alcance: Curto - **Duração:** Permanente

O CC pode produzir uma pequena quantidade de água que pode ser utilizada em magias que a necessitem. Possibilita o uso em uma magia.

Barreira d'Água

Escola: Elemental/Água - **Custo:** 1

Alcance: Pessoal - **Duração:** Sustentável

Avatar de Água

F 2 H 2 A 2 R 2 PdF 2
PV - PM 30

Vantagem: Aceleração, PM Extra 2, Ataque especial [Teleguiado e amplo], Invisibilidade [dentro da água], Invulnerabilidade [Força], Tiro Múltiplo, Vôo.

Desvantagem: Restrição de Poder [ambiente frio].

Perícia: Esporte [Natação].

Magia: Jato d'água e Barreira d'água.



Uma barreira é criada à frente do CC que aumenta sua Armadura em +2. Necessita de água para ser criada.

Jato d'Água

Escola: Elemental/Água - **Custo:** 2

Alcance: Longo - **Duração:** Instantânea

O CC pode lançar um jato feito à base de água, em linha reta, contra apenas um alvo. O ataque tem FA de 2d6. Se o alvo for atingido ele tem uma redução em sua H de -1 por dois turnos.



Alada

Uma das magias mais básicas disponíveis. Permite vôos relativamente longos. Quando em atividade surgem asas no báculo (cajado) possibilitando o vôo de seu possuidor. Já em sua versão de Carta Sakura as asas aparecem nas costas do Card Captor, deixando o báculo liberado para outros efeitos. É uma das cartas de poder de Yue

Primeira aparição: episódio 01

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 51

Custo de PM: 1

Guardião: Yue

Magia: concede a vantagem 'Vôo' como se o personagem tivesse H 3 por 10 turnos. Em sua versão de Carta Clow, enquanto estiver ativa, o báculo está impossibilitado de ser usado para capturar carta ou para ativar efeito de carta específica (exemplo da carta Espada, quando o báculo se transforma em um espada). Na sua versão Carta Sakura esta impossibilidade não se apresenta já que as asas surgem nas costas do personagem.



Avatar de Alada

F O H 3 A O R O Pdf O PV - PM 1

Vantagem: Aceleração, Vôo.

Desvantagem: Vulnerabilidade [carta Vento]

Perícia: -

Magia: Bola de Vento





Apagar

Esta carta simplesmente apaga praticamente qualquer coisa, inclusive pessoas, da realidade. O que for apagado fica em uma dimensão paralela até que seu controlador decida ou até que a carta seja derrotada. A pessoa perde a memória do que aconteceu ou de onde esteve. Se a permanência do objeto ou pessoa for muito longo, eles podem desaparecer definitivamente. Ela é ligada ao poder de Yue

Primeira aparição: episódio 17

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 52

Custo de PM: 3

Guardião: Yue

Magia: Teleportação Planar.

A magia *Teleportação Planar* é descrita no Manual Básico 3d&T Alpha. Ela funciona da mesma forma, com a diferença de que as pessoas ou coisas teletransportadas ficam em um plano em animação suspensa. Quando alguém retorna deste plano não tem nenhuma lembrança. Neste cenário a magia passa a ter *du-
ração* sustentada ao custo de 1PM por hora.



Avatar de Apagar

F 2 H 2 A 2 R 2 PdF 0 PV - PM 30

Vantagem: Aparência inofensiva

Desvantagem: Ponto Fraco (só pode fazer magias quando está completamente parada).

Perícia: -

Magias: Teleportação Planar





Areia

O poder da areia é basicamente de ataque com seus redemoinhos mortais, além de ser muito difícil de ser aprisionada. Com criatividade pode ser usada com outras cartas, como quando Sakura a prende juntamente com Água e Gelo para prender um alvo.

Primeira aparição: episódio 41

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 53

Custo de PM: 2

Guardião: Kero

Magia: Redemoinho, Tempestade de Areia, Jato de Areia

Jato de Areia

Escola: Elemental/Terra - **Custo:** 1

Alcance: Longo - **Duração:** Sustentada

O CC pode produzir um jato de areia em linha. Se atingir o alvo considere $FA = 2d + 2$ para calcular o dano. A direção pode ser alterada, mas sua força diminui e o ataque passa para $FA = 1d$.

Tempestade de Areia

Escola: Elemental/Terra - **Custo:** 2

Alcance: Longo - **Duração:** Sustentada



Avatar de Areia

F 2 H 2 A 1 R 1 PdF 2 PV 0 PM 1

Vantagem: Aceleração e Ataque Múltiplo.

Desvantagem: Restrição de poder [Gelo e Água]

Perícia: -

Magias: Tempestade de Areia e Redemoinho.

Uma verdadeira tempestade de areia é criada em um determinado local de até 20 metros quadrados. Todos dentro do local sofrem um ataque de $FA = 10$.

Redemoinho

Escola: Elemental/Terra - **Custo:** 3

Alcance: Longo - **Duração:** Sustentada

Igual a Tempestade de Areia, acrescido de que todos que estão dentro da área sofrerem uma penalidade de $H - 2$, enquanto a tempestade durar.





Através

Esta carta é curiosa pois Sakura não aparece a capturando ou usando. Mas pelo que é comentado no episódio ela permite que se atravesse objetos sólidos. A única vez que Sakura tenta usá-la, no filme *A Carta Selada*, a carta é roubada da heroína.

Primeira aparição: episódio 36

Capturada por: Sakura

Transformada: -

Custo de Pontos: 3

Guardião: Kero

Magia: Intangibilidade

Intangibilidade

Escola: Elemental/Espírito - **Custo:** 1

Alcance: Pessoal - **Duração:** Sustentada

Você pode atravessar objetos sólidos, como paredes e portas, ou deixar que objetos o atravessem, como flechas e espadas. Pagando o custo de 3 PMs a magia passa a ter o alcance Toque, sendo possível fazê-la atuar em qualquer número de pessoas que toquem o CC e que ele permita.



Avatar de Através

F O H O A O R 2 Pdf O PV - PM 10

Vantagem: Aparência Inofensiva

Desvantagem: -

Perícia: -

Magias: Intangibilidade

Balança

Da mesma forma que a carta Através, Sakura não aparece capturando-a. A carta tem a propriedade de julgar se alguém está dizendo a verdade ou mentindo, mas infelizmente foi vista em uso.

Primeira aparição: episódio 36

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 53

Custo de PM: 2

Guardião: Kero

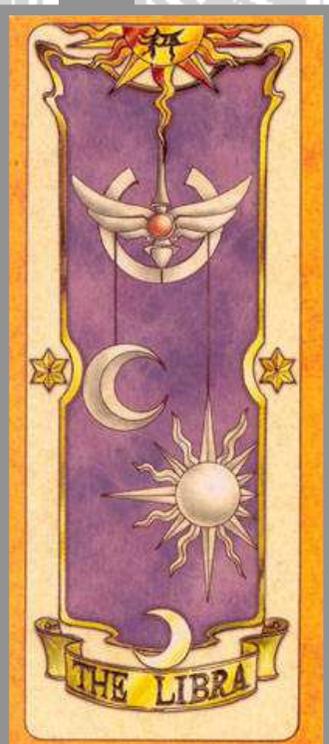
Magia: Lendo as mentiras

Lendo as mentiras

Escola: Elemental/Espírito - **Custo:** 10

Alcance: Pessoal - **Duração:** Instantânea

Você tem a possibilidade, uma vez por dia, de saber se uma pessoa está dizendo uma mentira ou não. O jogador informa ao mestre pontualmente o a frase que quer saber se é verdade ou mentira. Esta é uma magia que não tem a possibilidade de erro, por isso mesmo é uma das mais poderosas dentre todas.



Avatar de Balança

F O H O A O R

2 PdF 0 PV 0

PM 10

Vantagens: -

Desvantagens: -

Perícias: -

Magias: Lendo

as mentiras

É um objeto es-

tático como se

fosse um móbi-

le. Quem o por-

tar tem a possi-

bilidade de usar

a magia Lendo

as Mentiras,

mesmo sem sa-

ber o que está

fazendo.



Bolhas

Da mesma forma que a carta Através, Sakura não aparece capturando-a. A carta tem a propriedade de lavar objetos ou pessoas, deixando-os molhados.

Primeira aparição: episódio 36

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 58

Custo de PM: 1

Guardião: Yue

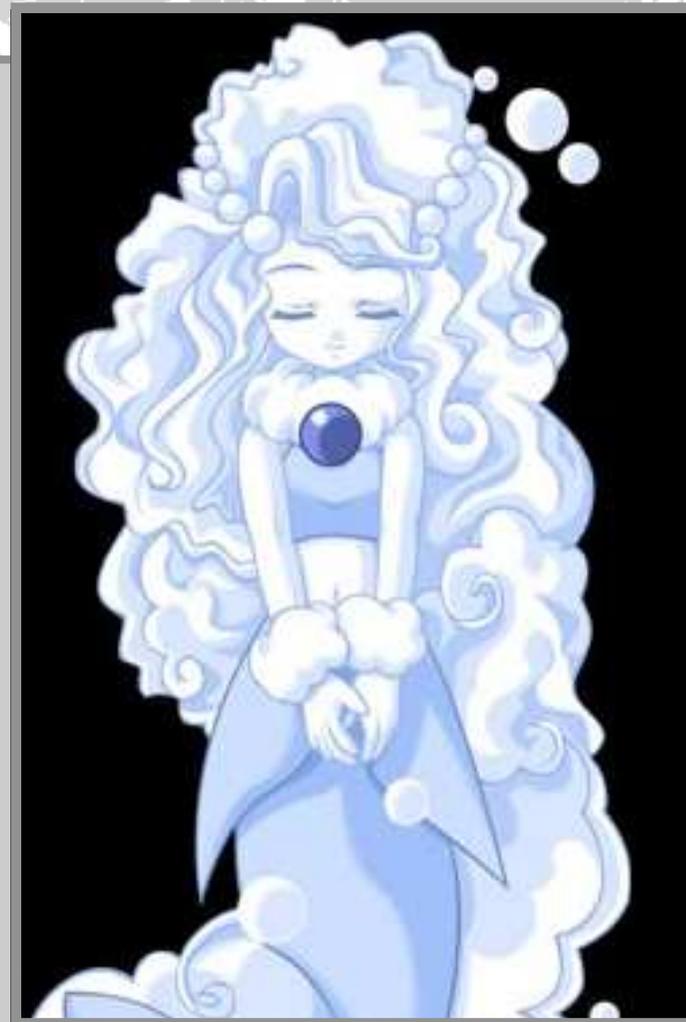
Magia: Molhar.

Molhar

Escola: Elemental/Água - **Custo:** 1

Alcance: Curto - **Duração:** Sustentada

Você consegue deixar uma pessoa ou objeto molhado mesmo que não haja água por perto. O efeito é muito pouco efetivo, mas algumas superfícies, quando molhadas, tendem a ficar escorregadias. Desta forma, se aplicada à uma superfície lisa (mármore, metal etc) considere que todos os que pisem naquele local tem um redutor de H - 2 para questões de movimento e manobras.



Avatar de Bolhas

F 0 H 0 A 0 R 2 PdF 0 PV 0 PM 10

Vantagem: Aparência inofensiva, Vôo.

Desvantagem: -

Perícia: -

Magias: Molhar

Bosque

Uma das cartas mais doces e gentis dentre todas foi facilmente capturada por Sakura dentro de sua própria casa. Por onde passa ela estimula o crescimento de árvores. Esta carta tem o poder de criar árvores e qualquer outro tipo de vegetação. Ela pode ser usada tanto para bloquear quanto para prender alguém. Usada juntamente com a carta Chuva maximiza seu efeito.

Primeira aparição: episódio 04

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 67

Custo de PM: 2

Guardião: Yue

Magia: Criar plantas, Prender

Criar Plantas

Escola: Elemental/Terra - **Custo:** 1 (3)

Alcance: Curto - **Duração:** Sustentada

Você pode criar uma planta onde ela possa criar raízes (onde houver terra) com o tamanho de uma pessoa. Pagando o custo de 3 PMs a planta criada passa a ter o tamanho que desejar até um máximo de 20 metros.



Avatar de Bosque

F O H O A O R 2

PdF 0 PV 0 PM 10

Vantagem: Membros elásticos, Membros extras.

Desvantagem: Restrição de poder [Água]

Perícia: -

Magias: Criar Plantas e Prender.

Prender

Escola: Elemental/Terra - **Custo:** 2

Alcance: Curto - **Duração:** Sustentada

Se já houver uma planta ou se o CC criar uma planta ele poderá usar esta magia. Você pode prender um, ou mais alvos, com os galhos da planta. Faça um teste de H do alvo contra 1d+2. O teste pode ser repetido à cada início de turno. Se o CC ganhar o alvo fica preso até que ele deseje soltá-lo, até que o CC não tenha mais PM ou até que o alvo vença a parada de dados. Para mais alvos gaste +2 PMs por alvo.



Brilho

Essa magia tem um efeito pouco efetivo. Quando em sua forma viva ela é reconhecida apenas por três pontos de luz esverdeados. Quando ativada ela fornece uma tênue luminosidade através de inúmeros pontos brilhantes como se fossem vaga-lumes.

Primeira aparição: episódio 18

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 67

Custo de PM: 1

Guardião: Kero

Magia: Luminus



Avatar de Brilho

F O H 1 A O R 1 P d F 0 P V 0 P M 5

Vantagem: Voo.

Desvantagem: -

Perícia: -

Magias: Luminus

Luminus

Escola: Elemental/Ar - **Custo:** 1

Alcance: Curto - **Duração:** Sustentada

Esta magia produz inúmeras pequenas esferas luminosas capaz de iluminar um pequeno ambiente ou até 20 metros quadrados.



Cadeado

Esta é uma carta especial e não pode ser capturada por outras Cartas Clow. Para isso Sakura utilizou a chave mágica que se transforma no seu báculo - a "Chave do Selo". O efeito desta carta é deixar um ambiente ou objeto hermeticamente fechado. Mesmo janelas e estruturas de vidro tornam-se inquebráveis. Ao mesmo tempo se alguém está dentro do ambiente fechado por esta carta tem seus sentidos alterados se esses forem mágicos (sensibilidade e rastreio).

Primeira aparição: episódio 38

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 53

Custo de PM: 2

Guardião: Kero

Magia: Cadeado

Cadeado

Escola: Negra - **Custo:** 2

Alcance: Toque - **Duração:** Sustentada

Esta magia deixa um ambiente fortemente fechado. Uma porta ou janela ou tranca (se for um objeto) não podem ser abertos nor-



Avatar de Cadeado

F O H O A 3 R 3 PdF 0 PV 0 PM 15

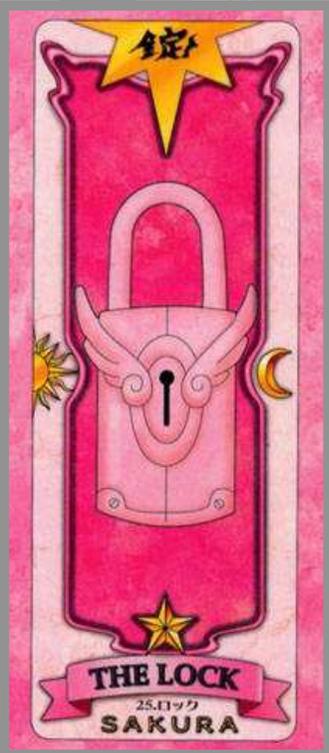
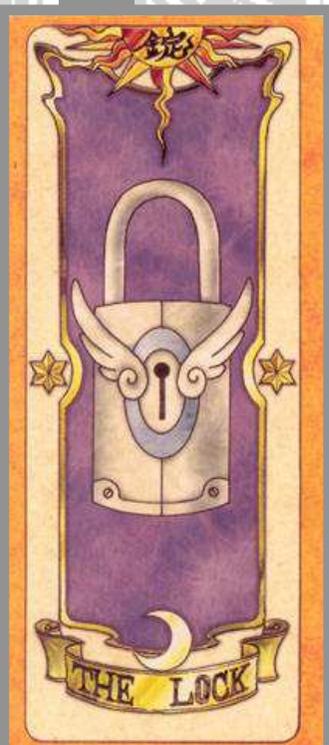
Vantagem: Vôo.

Desvantagem: Insano [Compulsivo].

Perícia: -

Magias: Cadeado.

malmente. Qualquer um ainda pode quebrar uma passagem mas usando a força e suas regras de quebrar objeto. O CC lança a magia sobre um objeto ou aposento. Seu efeito terminará sob desejo do CC ou se os PM do CC terminarem para a sustentação. A magia não é cancelada se o CC ficar desacordado. O CC pode usar a magia em um ambiente em que ele mesmo esteja dentro, mas se sair do ambiente a magia é cancelada.





Canção

Esta carta tem o efeito de imitar a voz de alguém que esteja no ambiente, quando sozinha em sua forma de avatar ela procura, de preferência, como alvo a pessoa com voz mais bela (uma cantora, por exemplo). É diferente da Carta Voz, que rouba a voz de um alvo.

Primeira aparição: episódio 23

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 49

Custo de PM: 1

Guardião: Yue

Magia: Imitar Música e Hipnose Musical

Imitar Música

Escola: Elemental/Ar - **Custo:** 1

Alcance: Curto - **Duração:** Sustentada

Você consegue imitar uma música previamente capturada pela sua magia. Ativando a carta e pagando seu custo você poderá capturar uma música e terá de usá-lo em até um dia. Após esse tempo a música se perderá. Para usá-la você terá que novamente ativar a carta. Ninguém conseguirá identificar a falsidade, à não ser com magia.



Avatar de Canção

F O H O A O R 2 PdF 0 PV 0 PM 10

Vantagem: Invisibilidade.

Desvantagem: -

Perícia: Manipulação (Hipnose).

Magias: Imitar Música.

Hipnose Musical

Escola: Elemental/Ar - **Custo:** 2

Alcance: Curto - **Duração:** Sustentada

Esta magia só funciona juntamente com *Imitar Música*. Os alvos, escolhidos pelo CC, devem fazer um teste de H contra 3 cada um. Cada um dos derrotados têm FD - 1 nas próximas duas rodadas de ataques.

Chuva

Esta carta pode provocar todo o tipo de chuva, desde uma pequena garoa até uma forte tempestade. Além disso, pode controlar qualquer chuva que já esteja caindo naturalmente. Se usada juntamente com a carta Água ela tem seu poder aumentado (e estiver sendo usada juntamente com a carta Água as magias proporcionadas pela carta Chuva costumam -1).

Primeira aparição: episódio 4

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 69

Custo de PM: 1

Guardião: Yue

Magia: Criar Chuva e Vendaval

Criar Chuva

Escola: Elemental/Água - **Custo:** 2

Alcance: Curto - **Duração:** Sustentada

Com essa magia você pode criar chuva em qualquer lugar, mesmo fechado. A chuva criada não passa de uma garoa. O espaço ocupado pela chuva não será maior do que uma quadra (quando em ambiente aberto).



Avatar de Chuva

F 0 H 1 A 0 R 2 Pdf 0 PV 0 PM 10

Vantagem: Vôo.

Desvantagem: Vulnerabilidade [carta Água]

Perícia: Crime (Furtividade).

Magias: Criar Chuva e Vendaval.

Vendaval

Escola: Elemental/Água - **Custo:** 3

Alcance: Longo - **Duração:** Sustentada

Só funciona se já houver chuva (natural ou criada). Você é capaz de criar um vendaval que afetará todos que estiverem dentro de seu raio. O Vendaval ocasionará à todos que permanecerem em sua área H - 1 para todos, além de reduzir a visibilidade, servindo como camuflagem.





Congelamento

É uma carta com efeitos muito versáteis e fortes. Ela pode desde criar gelo, baixar a temperatura até congelar uma pessoa. Também é chamada de Gelo em alguns momentos. Seu efeito não necessita da presença de água para serem gerados. Com cartas como Água e Neve ela tem seu poder ampliado. Ela é ligada ao poder de Yue. Se usada juntamente com as cartas Neve ou Água ela tem seu poder aumentado (se estiver sendo usada juntamente com as cartas Água ou Neve as magias proporcionadas pela carta Congelamento custam -1).

Primeira aparição: episódio 33

Capturada por: Shaoran

Transformada: episódio 60

Custo de PM: 2

Guardião: Yue

Magia: Criar gelo, Reduzir temperatura e Congelar.

Criar Gelo

Escola: Elemental/Água - **Custo:** 1

Alcance: Visão - **Duração:** Sustentada

Você pode criar pequenas quantidades de gelo (mais ou menos 1 metro cúbico) por PM.

Avatar de Congelamento

F 2 H 2 A 2 R 2 PdF 1 PV 0 PM 10

Vantagem: Aceleração, Ataque especial (poderoso - golpe de cabeça), Voo.

Desvantagem: Fúria.

Perícia: -

Magias: Criar gelo, Reduzir temperatura e Congelar (Alcance: longo).



Reduzir Temperatura

Escola: Elemental/Água - **Custo:** 1

Alcance: curto - **Duração:** Sustentada

Você pode reduzir a temperatura até -5°. Essa diminuição implica em uma redução de H - 1 e R - 1 à todos que estiverem até 4 metros ao redor do CC.

Congelar

Escola: Elemental/Água - **Custo:** 3

Alcance: Toque - **Duração:** Instantânea

Você congela um alvo que esteja tocando. Um alvo congelado não pode se mover, nem mesmo atacar ou se defender. Só pode ser descongelado magicamente. Se o alvo for descongelado ele terá H - 1 e R - 1 até o final do combate.



Corrida

O efeito desta carta é claro, aumentando a velocidade de seu usuário. Seu poder é tão grande que ela possibilita que o seu usuário atinja velocidade inimagináveis por poucos instantes. Embora tenha um efeito significativo, aumentando a velocidade de seu usuário, seu efeito dura muito pouco. Seu avatar, com a forma de uma raposa, consegue se valer da alta velocidade por um tempo muito maior do que quando o Card Captor usa o poder.

Primeira aparição: episódio 30

Capturada por: Shaoran

Transformada: episódio 53

Custo de PM da Carta: 1

Guardião: Yue

Magia: concede a vantagem 'Aceleração' como se o personagem tivesse H + 1 por cada PM gasto com um máximo de gasto de 3 PMs, durando seu efeito por 10 turnos.



Avatar de Corrida

F 0 H 0 A 0 R 2 PdF 0 PV 0 PM 10

Vantagem: Aceleração, Aparência inofensiva.

Desvantagem: Vulnerabilidade [Eletricidade]

Perícia: Esporte [Corrida e Salto].

Magias: -



Criatividade

Uma das cartas com efeito mais poderoso dentre todas do baralho. Quando ativada um livro aparece pairando no ar. O CC pode escrever em suas páginas em branco. O que for escrito ganhará vida enquanto o livro estiver aberto. Ela só pode ser ativada durante a noite, embora pertença ao Guardiã Cerberus, ligado à carta *Luz*. A carta Criatividade é a oposta de *Apagar*, sendo assim, uma não tem efeito sobre a outra.

Primeira aparição: episódio 31

Capturada por: Sakura

Transformada: no OVA "Tomoyo no Sakura Card Captors Katuyako Video Nikki 2"

Custo de PM: 3

Guardião: Kero

Magia: Criar.

Criar

Escola: Elemental/Espírito- **Custo:** 5

Alcance: Visão - **Duração:** Sustentada

Esta poderosíssima magia simplesmente trás a realidade qualquer coisa que o CC escreva nas páginas do livro. A limitação está em que



Avatar de Criatividade

F O H O A O R 2 Pdf O PV O PM 10

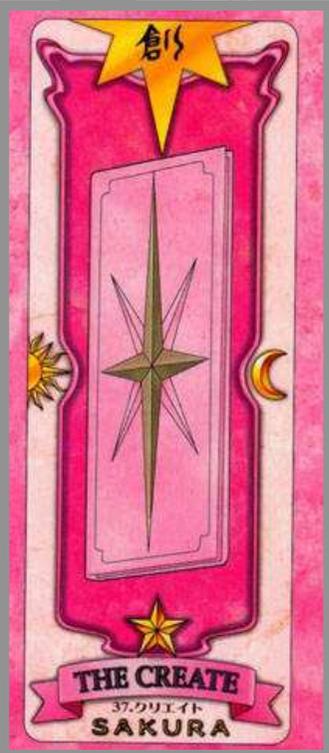
Vantagem: Aparência inofensiva

Desvantagem: -

Perícia: -

Magias: Criar.

o objeto convocado seja menor que um metro e meio de altura e maior que uma moeda. Além disso tem de ser conhecido pelo CC para que este escreva corretamente nas páginas do livro. Também não pode ser um objeto comestível, mas pode muito bem ser desde explosivos à mecanismos complexos.





Disparo

Uma das principais cartas de ataque de um Card Captor. Ela dispara um feixe de energia contínuo com considerável poder destrutivo. Sua principal característica é poder ser utilizada por qualquer pessoa que a segure (com ou sem PMs) apenas dizendo a palavra "tiro". Ela permanece atacando até destruir ou matar o alvo, ou quando o CC a desativa. Quando em sua forma de avatar ela pode ser visualizada como uma esfera de luz que dispara para todos os lados.

Primeira aparição: episódio 28

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 69

Custo de PM: 2

Guardião: Kero

Magia: Rajada de Energia.

Rajada de energia

Escola: Elemental/Fogo - **Custo:** 2

Alcance: Visão - **Duração:** Sustentada

Esta carta realiza disparos de energia contra apenas um alvo. A FA do CC recebe um bônus de +2. Cada 2 PMs gastos pelo CC garante 2



Avatar de Disparo

F 0 H 3 A 1 R 2 PdF 3 PV 0 PM 10

Vantagem: Aceleração, Ataque especial (preciso, Penetrante).

Desvantagem: Vulnerabilidade [cartas Escudo e Espelho]

Perícia: -

Magias: Rajada de Energia.

turnos de ataque desta carta. O alvo pode ser alterado à cada turno. Considere o dano como fogo.



Doce

Esta carta possui dois efeitos. O primeiro deles é adoçar qualquer tipo de alimento. O segundo é transformar um objeto inanimado em um doce. O efeito dura enquanto a carta está ativada.

Primeira aparição: episódio 29

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 53

Custo de PM: 1

Guardião: Kero

Magia: Açucarar

Açucarar

Escola: Elemental/Água - **Custo:** 1

Alcance: Curto - **Duração:** Permanente

Embora pareça não ter grande utilidade é muito utilizada para pregar peças nos outros ou enfraquecer a resistência de um objeto. A magia deixa um objeto coberto por açúcar e comestível enquanto a magia estiver ativa. Alimentos que sejam salgados ficam permanentemente doces. Já objetos que sejam afetados pela magia ficam com a consistência de um doce, tendo sua A e R reduzidos à zero.



Avatar de Doce

F 0 H 0 A 0 R 2 PdF 0 PV 0 PM 10

Vantagem: Vôo.

Desvantagem: Vulnerabilidade [Sal].

Perícia: -

Magias: Açucarar



Escudo

Quando em atividade a carta Escudo assume a forma de um escudo com o desenho de uma asa. Em sua forma de avatar ela protege de forma invisível o objeto que tenha maior valor nas proximidades, impossibilitando que seja tocado.

Primeira aparição: episódio 11

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 58

Custo de PM: 2

Guardião: Kero

Magia: Escudo protetor

Escudo Protetor

Escola: Branca - **Custo:** 1 a 3

Alcance: Curto - **Duração:** Sustentada

Semelhante à Barreira Mística (3d&T Alpha), com a diferença de que protege contra qualquer tipo de ataque, embora seja um pouco mais fraca. Esta magia cria um escudo que pode proteger a área do mago ou à sua escolha. Em qualquer caso esta magia concede um bônus de Armadura igual a $A + 2$ para cada PM gasto pelo mago. A magia protege a área



Avatar de Escudo

F 0 H 0 A 0 R 2 PdF 0 PV 0 PM 10

Vantagem: Voo.

Desvantagem: Vulnerabilidade [carta Espada]

Perícia: -

Magia: Escudo protetor (sempre nível máximo com apenas 1 PM e apenas onde o escudo se encontra).

onde o mago e encontra, mas ele pode lançar seu escudo em uma área que possa visualmente definir. Para isso ele terá que pagar um custo adicional de 1 PM para qualquer potência protetora do escudo.



Espada

Esta carta transforma o báculo de um CC (ou outro instrumento mágico que o Card Captor use para ativar suas cartas) em uma espada extremamente afiada e poderosa. Quando não está em forma de carta ela possui o formato de um pingente. Quando este pingente vai para o pescoço de uma pessoa a carta a domina quando desejar e cria em sua mão uma espada. Ela só perde o controle sobre a pessoa quando ela é desarmada.

Primeira aparição: episódio 9

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 50

Custo de PM: 1

Guardião: Kero

Magia: Controle da Mente

Controle da Mente

Escola: Elemental/Espírito - **Custo:** 2

Alcance: Pessoal - **Duração:** Sustentada

Esta magia funciona apenas com o avatar de Espada. O personagem que utilizar Espada em forma de broche torna-se um NPC. O efeito pode ser resistido com um teste de R.

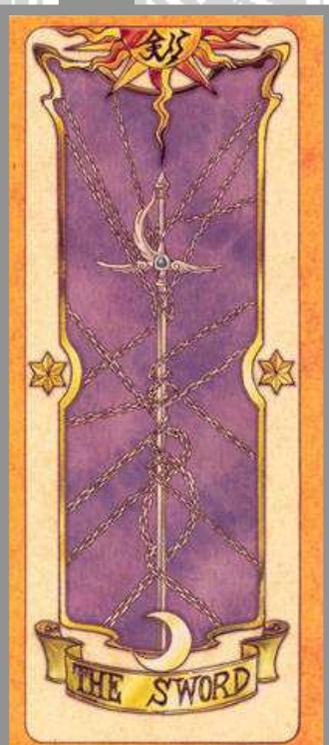


Avatar de Espada

Como já dito a carta Espada não possui um avatar em si. Ele, quando dominando alguém, torna-se uma espada verdadeira na mão de seu usuário

Uso de Espada

Quando o CC (ou um jogador dominado por ela) usar a espada ele ganha automaticamente um bônus de PA + 2 (apenas com o uso da Espada) e as vantagens Ataque Especial [Penetrante e Poderoso]. Não é gasto PMs para manter seu uso, sendo necessário apenas o custo de ativação. Quando ativada ela inutiliza o uso do báculo para outras magias. Ela também não pode ser ativada quando o CC estiver usando a carta Clow Alada. Mas se a versão for a Alada das Cartas Sakura, pode-se ativar a carta Espada.





Espelho

A carta Espelho tem o efeito de criar uma sócia de uma pessoa à escolha do Card Captor, enquanto ele desejar. Ela segue ordens dadas pelo CC. Sua captura é relativamente fácil, sendo apenas necessário ser dito seu nome. Sua forma de avatar pode se transformar em qualquer pessoa com a qual tenha contato.

Primeira aparição: episódio 25

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 61

Custo de PM: 2

Guardião: Yue

Magia: Sócia

Sócia

Escola: Todas - **Custo:** 2

Alcance: Longo - **Duração:** Sustentada

Esta magia é capaz de realizar uma cópia perfeito até os mínimos detalhes de um alvo escolhido pelo CC. Quando transformada ela torna-se um NPC com todos os atributos iguais à zero e sob ordens do Card Captor. O engodo só pode ser descoberto por meio de



Avatar de Espelho

F O H O A O R 2 Pdf 0 PV 0 PM 10

Vantagem: -

Desvantagem: Vulnerabilidade [chamá-la pelo nome]

Perícia: Manipulação [Lábia]

Magias: Sócia

magia. Além disso a cópia recebe todas as vantagens e desvantagens do seu alvo.



Flecha

Esta é outra das cartas que são capturadas fora dos episódios. Ela é muito poderosa e seu avatar é um dos mais agressivos. Ela possibilita que o seu usuário dispare várias flechas de energia simultaneamente.

Primeira aparição: Filme "Viagem para Hong Kong"

Capturada por: Sakura

Transformada: Filme "Viagem para Hong Kong"

Custo de PM: 10

Guardião: Kero

Magia: Flecha Voraz

Flecha Voraz

Escola: Todas - **Custo:** /

Alcance: Longo - **Duração:** Instantânea

O Card Captor tem a possibilidade de lançar simultaneamente várias flechas de energia com apenas um movimento de ataque. Quando o jogador deseja lançar uma flecha com a carta Flecha ele apenas estica a mão e uma flecha surgirá. Ativando a carta o CC tem a possibilidade de disparar 1d6 na direção de



Avatar de Flecha

F 0 H 2 A 0 R 2 Pdf 2 PV 0 PM 20

Vantagem: Aceleração, Ataque especial [Preciso].

Desvantagem: Vulnerabilidade [cartas Vento]

Perícia: Esporte [correr e saltar].

Magia: Flecha Voraz (ela dispara quantas desejar, sem custo de PMs).

um mesmo alvo, mas elas poderão atingir quem estiver próximo. Um ataque com a carta Flecha atinge uma área de um metro de cada lado do alvo. O CC ganha PDF+2 usando esta carta. Além disso, ele conta com a vantagem *Ataque Especial* [Preciso]. Se o ataque do CC for bem sucedido jogue 1d6 onde resultados ímpares significam que metade das flechas atingiu o alvo e a outra metade os espaços ao redor, e resultados pares significa que todas as flechas atingiram o alvo.



Flor

Esta carta serve apenas para espalhar flores no ambiente. Mas não se engane, pois isso pode ser de alguma valia em certos casos. Isso pode ser utilizado para criar uma distração, encobrir rastros ou mesmo para ajudar na furtividade do usuário.

Primeira aparição: episódio 10

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 54

Custo de PM: 1

Guardião: Kero

Magia: Criar Flores

Criar Flores

Escola: Elemental/Terra - **Custo:** 1 à 3

Alcance: Visão - **Duração:** Instantânea

O jogador pode criar flores do tipo que preferir desde um único exemplar até uma verdadeira chuva de flores e pétalas. Pagando 1 PM além do custo de Ativação o CC pode criar uma pequena quantidade de flores. Pagando 2 PMs pode ser criada uma chuva que durará $3d6 + 2$ turnos, cobrindo o chão suavemente. As flores dificultarão qualquer tentativa de Rastrear, tornando qualquer teste co-



Avatar de Flor

F 0 H 1 A 0 R 0 P d F 0 P V 0 P M 10

Vantagem: Vôo.

Desvantagem: -

Perícia: -

Magias: Criar Flores.

mo uma tarefa Difícil (personagens com a perícia fazem um teste de habilidade -2, e para jogadores sem a perícia não são permitidos testes). Pagando 3 PMs é criada uma verdadeira enxurrada de flores por $1d6$ turnos gerando além dos efeitos anteriores todos os personagens recebem H - 2 para todas as ações.



Flutuação

Esta carta tem a capacidade de fazer as coisas ou as pessoas flutuarem em uma área e altura reduzidas.

Primeira aparição: episódio 15

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 57

Custo de PM da Carta: 1

Guardião: Yue

Magia: Flutuar

Flutuar

Escola: Elemental/Ar - **Custo:** 1

Alcance: Visão - **Duração:** Sustentada

Esta magia simples é capaz de permitir que objetos flutuem. Os objetos (inclusive pessoas) sob efeito desta magia flutuam, mas sem conseguirem se locomover (a não ser que tenham algum meio que os impulse como vento). Esta magia também pode ser usada para retardar a queda, levando o alvo até próximo de uma superfície. Neste caso o CC gasta 1 PM para cada metro quadrado de área a ser afetada pela magia, num máximo de 3 PMs (3 metros quadrados).



Avatar de Flutuação

F O H O A O R 1 PdF 0 PV 0 PM 10

Vantagem: Vôo.

Desvantagem: -

Perícia: -

Magias: Flutuar

Seu avatar aparece de relance apenas uma vez, então não temos certeza se ele circula em forma material como a maioria dos outros. No mais o que temos é a essência de poder da carta que influencia uma região, objeto ou pessoa.



Fogo

Esta é uma das mais poderosas dentre todas as cartas sendo uma das seis cartas bases. Ela controla um dos quatro elementos—fogo - e tem a capacidade de criar e manipular ele.

Primeira aparição: episódio 35

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 48

Custo de PM: 3

Guardião: Kero

Magia: Criar fogo, Míssil de Fogo e Esfera de Fogo.

Criar Fogo

Escola: Elemental/Fogo - **Custo:** 1

Alcance: Visual - **Duração:** Instantânea

O CC pode criar fogo em qualquer superfície que seja inflamável e que ele possa perceber e que esteja parada (uma pessoa parada pode ter suas roupas inflamadas, mas em movimento, como correr e andar, não).

Míssil de Fogo

Escola: Elemental/Fogo - **Custo:** 1 a 3

Alcance: Longo - **Duração:** Instantânea

Magia de ataque em que o CC dispara uma seta de fogo contra um alvo. Cada seta possui



Avatar de Fogo

F 2 H 2 A 2 R 2 PdF 2
PV 0 PM 30

Vantagem: Ataque especial [Poderoso, Teleguiado], Vôo.

Desvantagem: Vulnerabilidade [cartas Vento e Água]

Perícia: -

Magias: Criar fogo, Setas de Fogo, Esfera Explosiva.

PA + o número de PMs gastos pelo CC (num máximo de 3 PMs). O alvo que for atingido pela seta de fogo tem seu corpo inflamado, perdendo 1 PV adicional por turno, por 3 turnos.

Esfera Explosiva

Escola: Elemental/Fogo - **Custo:** 2/4/6

Alcance: Longo - **Duração:** Instantânea

O CC cria e lança um esfera explosiva de fogo que causa dano à todos que estiverem num raio de X metros do alvo onde X é igual à quantidade de PMs gastos na magia. O gasto de PMs também gradua a força do dano onde o ataque equivale à PA + X.





Gêmeos

Uma carta curiosamente agressiva. Embora tenha uma aparência inofensiva e tenha um efeito aparentemente fraco ela pode ser usada para ataques ferozes. Sua captura é muito difícil já que deve ser aprisionada simultaneamente.

Primeira aparição: episódio 43

Capturada por: Shaoran

Transformada: -

Custo de PM: 2

Guardião: Kero

Magia: Duplicação.

Duplicação

Escola: Elemental/Espírito - **Custo:** 1/3

Alcance: Visual - **Duração:** Sustentada

Uma magia que embora não pareça é extremamente poderosa. O CC pode duplicar praticamente qualquer coisa com exatidão, desde um objeto até uma casa. O objeto continua duplicado enquanto o CC desejar, até ele perder a consciência ou ficar exaurido de seus PMs. Ao custo de 1 PM é possível uma cópia de um objeto até o tamanho de uma pessoa.



Avatar de Gêmeos

F 1 H 2 A 1 R 2
PdF 0 PV 0 PM 20

Vantagem: Aceleração, Aparência inofensiva, Ataque especial [Preciso, Poderoso].

Desvantagem: Vulnerabilidade [cartas Vento e Água].

Perícia: Esporte [Saltar].

Magias: Duplicação.



Pagando 3 PMs o CC pode duplicar um objeto até o tamanho de uma casa de dimensões grandes. As cópia de objetos têm todas as funções de sua forma original com o limite de não produzir PMs ou realizar magias. Mecanismos funcionam perfeitamente, mesmo os complexos. Pessoas ou animais copiados agem normalmente copiando os movimentos de seu original.

Nota: ela pode ser usada para ataque corporal sob ordem co CC. A restrição está em que os avatares sempre atacarão o mesmo alvo.

Grande

Poderosa carta que o Carc Captor tem em suas mãos. Ela possibilita que o CC aumente um objeto, um ser ou mesmo ele mesmo de tamanho. Infelizmente ele não tem controle para isso e o aumento é para um tamanho exato (equivalente à 20 metros).

Primeira aparição: episódio 31

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 55

Custo de PM: 4

Guardião: Kero

Magia: Crescimento.



Avatar de Grande

F 3 H 0 A 2 R 2 PdF 0 PV 0 PM 10

Vantagem: Ataque especial [Poderoso].

Desvantagem: Vulnerabilidade [cartas Fogo e Relâmpago].

Perícia: -

Magia: Crescimento.

Crescimento

Escola: Elemental/Terra - **Custo:** 1

Alcance: Visual - **Duração:** Sustentável

Esta magia permite que um objeto, um ser ou o próprio CC aumente de tamanho até 20 metros de altura. Isso confere ao CC ou ao ser um aumento de F + 3, A + 2 e R + 2, e um redutor de H - 3. Esta magia só pode ser usada contra um alvo por vez. O efeito dura 2d6 turnos.

Ilusão

Esta carta tem a capacidade de se transformar naquilo que a pessoa deseja ver. Pode ser uma refeição, uma outra pessoa ou uma paisagem, não importa, será uma ilusão perfeita daquilo que seu alvo deseja. Quando mais de uma pessoa são afetadas ao mesmo tempo cada um vê uma ilusão diferente, ao menos que todos pensem em algo ao mesmo tempo. Ela pode ser usada junto com a carta Labirinto para ampliar seus poderes.

Primeira aparição: episódio 6

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 66

Custo de PM: 2

Guardião: Yue

Magia: Visão sólida

Visão sólida

Escola: Todas - **Custo:** 3

Alcance: Longo - **Duração:** Sustentável

Esta magia produz uma imagem sólida capaz enganar todos os sentidos do alvo ou dos alvos. Mas, mesmo sendo sólida, ela não pode causar dano direto à um alvo. Ela também pode produzir sons, mas não tem a capacidade



Avatar de Ilusão

F O H O A O R 2 PdF 0 PV 0 PM 10

Vantagem: Vôo.

Desvantagem: Insano [Compulsão].

Perícia: -

Magias: Visão sólida.

se comunicar diretamente. A imagem produzida é para apenas um alvo, mas o efeito pode ser aumentado para mais. Para mais alvos o CC deve gastar mais 2 PMs por cada 10 metros quadrados (num máximo de 6 PMs gastos). Todos dentro da área são afetados por elas à escolha do CC.



Labirinto

O efeito da carta é o de simplesmente criar um labirinto intransponível. Ela afeta quantas pessoas estiverem numa determinada área. Além disso, suas paredes não podem ser quebradas ou puladas. É uma armadilha perfeita em muitas situações

Primeira aparição: episódio 26

Capturada por: Mizuki

Transformada: episódio 66

Custo de PM: 8

Guardião: Kero

Magia: Labirinto dimensional

Labirinto dimensional

Escola: Todas - **Custo:** -

Alcance: Visual - **Duração:** Sustentável

Quando esta poderosa magia é acionada o alvo é transportado para um labirinto em uma realidade paralela. Ele pode ter qualquer forma mas é desprovido de outros perigos além da dificuldade natural em se achar a saída. O CC pode enviar mais de uma pessoa pagando um custo de 1 PM extra (num máximo de 5) para cada pessoal além da primeira que for



Avatar de Labirinto

O avatar da carta Labirinto é o próprio labirinto quando este se manifesta. Até ele surgir apenas sua essência pode ser sentida por um CC ou um mago. Essa essência é suficiente para lançar a magia.

enviado para lá. Os alvos podem tentar resistir em uma disputa de R. Dentro do labirinto os alvos precisam vencer três paradas de dados seguidas contra 5. Para cada tentativa falha equivale que ficaram presos no labirinto 1 hora., sendo um mínimo de 3 horas. Eles voltam no mesmo lugar onde foram teletransportados. Enquanto a carta Labirinto estiver ativa o CC não pode utilizar outras cartas. Se o CC ficar desacordados (ou se simplesmente desejar) a carta também é cancelada.



Luta

O efeito da carta não fica bem claro. Quando na forma de avatar ela se torna uma grande lutadora de artes marciais. Mas não temos a ideia clara de como ela age sobre o Card Captor.

Primeira aparição: episódio 20

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 69

Custo de PM: 2

Guardião: Kero

Magia: Punhos de Aço



Avatar de Luta

F 2 H 2 A 2 R 2 PdF 0 PV 0 PM 10

Vantagem: Aceleração, Adaptador, Ataque especial [Golpe poderoso].

Desvantagem: Vulnerabilidade [carta Poder].

Perícia: Esporte [todas].

Punhos de Aço

Escola: Elemental/Luz - **Custo:** 2

Alcance: Visual - **Duração:** Sustentável

Ao usar esta carta o CC recebe uma série de benefícios e atributos. Ele ganha F+1 e H+2. Além disso, recebe as vantagens Aceleração, Adaptador (apenas para lutas corpo-a-corpo) e Ataque especial (Golpe poderoso).



Luz

Esta é uma carta curiosa. Quando Sakura liberta as cartas de dentro do livro, a carta Luz fixa-se dentro dela ficando adormecida até o momento de enfrentar a carta Treva. Nesta luta ela se liberta e acalma a opositora. Ela pode criar luz de pouca à grande intensidade podendo, inclusive, ofuscar outras pessoas. Ela não pode ser agredida fisicamente, podendo ser alvo apenas de outras magias. Ela é uma das cartas que rege Kero, aumentando seu poder.

Primeira aparição: episódio 42

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 69

Custo de PM: 1

Carta de Poder: Kero

Magia: Criar luz e Flash.

Criar Luz

Escola: Branca - **Custo:** 1

Alcance: Visual - **Duração:** Sustentável

Você pode criar luz pura para iluminar um ambiente ou uma área de até 50 m². A fonte de luz é a ponta de seu báculo.



Avatar de Luz

F 1 H 1 A 1

R 2 PdF 0

PV 0 PM 30

Vantagem: Vôo.

Desvantagem: Vulnerabilidade [carta Treva].

Perícia: -

Magias: Criar luz e Flash.

Flash

Escola: Elemental/Luz - **Custo:** 2

Alcance: Curto - **Duração:** Sustentável

Você cria uma fonte rápida e potente de luz capaz de cegar momentaneamente um ou mais alvos dentro da área de até 4 metros ao redor do CC, inclusive aliados. Quem for atingido por este flash fica d6+2 rodadas como um Alvo Indefeso (com relação à sua FD) e com H-2 no que diz relação à sua FA.



Movimento

O efeito desta carta é simples. Ela move objetos de lugar como se sob efeito de teletransporte. A carta só pode afetar um objeto por vez. Quando sob seu efeito um par de asas avermelhadas aparece no objeto pouco antes dele se teletransportar.

Primeira aparição: episódio 19

Capturada por: Sakura

Transformada: no OVA "Tomoyo no Sakura Card Captors Katuyako Video Nikki 2"

Custo de PM: 1

Guardião: Yue

Magia:

Movimento

Escola: Elemental/Ar - **Custo:** 1 à 3

Alcance: Visual - **Duração:** Instantâneo

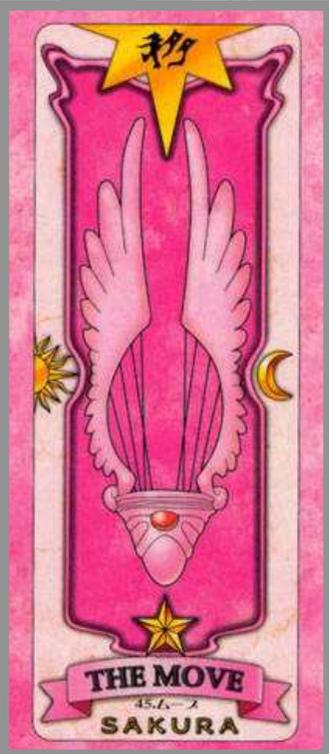
Esta magia possibilita que um objeto se teleporte de um ponto para outro. Essa distância é curta e sempre dentro do raio de visão do CC. O Mago pode usar a magia desta carta nele mesmo, mas nunca em mais de um objeto ou pessoa ao mesmo tempo (mesmo que o CC seja um deles). Objetos pequenos até 2 kg



Avatar de Movimento

Esta carta não possui um avatar determinado. Em seu estado livre ele sempre aparecerá associado à algum objeto, sendo representado por asas.

necessitam de 1 PM para ser teleportado. Até 10 kg necessitam de 2 PMs. E de 2 até o tamanho de uma pessoa, necessita-se de 3 PMs.





Neve

Esta carta é relativamente poderosa podendo criar neve instantaneamente, criando no ambiente uma verdadeira nevasca. É considerada uma carta agressiva e em sua forma de avatar não perderá tempo em atacar.

Primeira aparição: episódio 36

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 68

Custo de PM: 2

Guardião: Yue

Magia: Criar neve e Nevasca

Criar Neve

Escola: Elemental/Água - **Custo:** 1

Alcance: Visão - **Duração:** Sustentada

Você pode precipitar neve em um ambiente ou em uma pequena área (cerca de 20 metros quadrados). A ativação desta carta tem duração de até 20 turnos (ou até o CC desejar que pare). Ao chegar ao décimo turno, todos dentro da área da neve (ou que ingressem nele) recebem H-1 e perdem a vantagem Aceleração (caso alguém a tenha). No vigésimo turno todos dentro da área recebem H-2.



Avatar de Neve

F 1 H 2 A 1 R 2 PdF 2 PV 0 PM 15

Vantagem: Aceleração, Vôo.

Desvantagem: Vulnerabilidade [carta Fogo]

Perícia: -

Magias: Criar neve e Nevasca

Nevasca

Escola: Elemental/Água - **Custo:** 4

Alcance: Visão - **Duração:** Sustentada

Semelhante à magia Vendaval ela só funciona se houver neve precipitando. Você é capaz de criar uma nevasca que afetará a todos os que estiverem dentro de seu raio. Nevasca ocasionará H - 2 para todos, além de reduzir a visibilidade à metade de seu alcance.





Névoa

Esta carta é relativamente poderosa podendo criar névoa instantaneamente capaz de corroer quase qualquer coisa, de metais à rochas. Ela não tem efeito contra seres vivos. Outro de seus efeitos é criar uma neblina para obscurecer a presença do Card Captor.

Primeira aparição: episódio 14

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 61

Custo de PM: 1

Guardião: Yue

Magia: Névoa desintegradora

Névoa Desintegradora

Escola: Negra - **Custo:** 6 à 10

Alcance: Visão - **Duração:** Sustentada

Esta poderosa magia é capaz de criar uma névoa que desintegra tudo o que toca e que não for vivo (madeira, pedras, concreto, metais etc). A névoa lançada tem a cor verde e cerca de 2 metros quadrados, seguindo a direção desejada pelo CC. O mestre controla seu movimento mas não controla o que a Névoa desintegra. Um objeto tocado pela Névoa sempre será destruído (a não ser que prote-



Avatar de Névoa

F O H O A O R 4 PdF 0 PV 0 PM 30

Vantagem: Vôo

Desvantagem: Vulnerabilidade [carta Sombra]

Perícia: -

Magias: Névoa Desintegradora

gado magicamente) sendo a única diferença o tempo que levará. Quando lançar a Névoa jogue 1d6. Se o resultado for 1 à 3, o objeto se desintegrará em 6 turnos. Se o resultado for 4 à 5, o objeto se desintegrará em 4 turnos. Se o resultado for 6, o objeto se desintegrará em 2 turnos. Com 6 PMs gastos a Névoa terá 3 metros quadrados, aumentando em mais 2 metros para cada PM extra (até +4).



Nuvem

Com um avatar muito semelhante ao da carta Chuva, Nuvem pode cobrir uma cidade facilmente deixando nublada e até mesmo às escuras. Sua aplicação é meio limitada. Ela é uma das cartas de Yue e pode ser considerada uma carta pacífica.

Primeira aparição: episódio 39

Capturada por: Shaoran

Transformada: episódio 69

Custo de PM: 1

Guardião: Yue

Magia: Nublar e Rajada.

Nublar

Escola: Elemental/Ar - **Custo:** 1 ou 3

Alcance: Visão - **Duração:** Sustentada

O CC pode criar verdadeira nebulosidade. Esta magia só funciona em ambientes abertos e seu efeito depende do custo pago. Pagando 1 PM o efeito equivale à um tempo nublado, reduzindo levemente a claridade de uma área de 1km². Pagando 3 PMs a nebulosidade consegue escurecer até 5km², concedendo +2 em testes de Furtividade à todos dentro desta área.



Avatar de Nuvem

F 0 H 0 A 0 R 2 PdF 0 PV 0 PM 10

Vantagem: Vôo.

Desvantagem: Vulnerabilidade [Fogo]

Perícia: -

Magias: Nublar, Rajada.

Rajada

Escola: Elemental/Ar - **Custo:** 2

Alcance: Curto - **Duração:** Instantânea

Uma rajada de vento que pode não ser poderosa mas pode ser muito útil para atrapalhar os adversários. E é exatamente isso que Rajada possibilita. O CC cria uma rajada de vento que infringe uma redução de H - 2 à um adversário específico.



Onda

Esta carta já aparece capturada no episódio 36, mas supõe-se que tenha sido entre os episódios 35 e o 36. Ela também não aparece sendo usada no episódio 53. Ela permite formar ondas em uma superfície que tenha água, não tendo efeito longe dela. Quando utilizada pode criar desde pequenas marolinhas até enormes ondas, dependendo da quantidade de água existente.

Primeira aparição: episódio 36

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 53

Custo de PM: 1

Guardião: Yue

Magia: Criar ondas

Criar ondas

Escola: Elemental/Ar - **Custo:** 1 à 3

Alcance: Longo - **Duração:** Sustentada

O CC pode criar ondas onde houver água. Ela não poderá criar água, apenas moldá-la. Com custo de 1 PM a onda terá 1 metro de altura e causará um redutor de H - 1 em todos os que estiverem na área de 4 metros quadra-



Avatar de Nuvem

Em princípio esta carta não possui um avatar. Em nenhum episódio ela foi mostrada. Acredita-se que sua manifestação seja a própria onda. De qualquer forma sua ação, quando livre, é criar ondas. Considere-a como tendo os atributos acima. Além disso, ela possuiria apenas a Vantagem Vôo e a magia Criar ondas.

dos afetada pela magia. Pagando 2 PMs a onda da terá 2 metros de altura e causará um redutor de H - 2 em todos os que estiverem na área de 8 metros afetada pela magia. Pagando 3 PMs a onde terá 3 metros de altura e causará um redutor de H - 3 em todos os que estiverem na área de 8 metros afetada pela magia. Este redutor na H durará 3 turnos.





Pequeno

Ela pode mudar o tamanho de uma pessoa ou objeto até alguns centímetros de altura. Mas não só isso, os poderes mágicos de qualquer criatura, mesmo o próprio CC, são diminuídos (conforme os critérios do mestre). Quando em sua forma avatar ela muda o tamanho de uma pessoa (ou objeto) apenas tocando nela. Seu efeito é revertido quando seu alvo é tocado novamente.

Primeira aparição: episódio 24

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 55

Custo de PM: 1

Guardião: Kero

Magia: Redução

Redução

Escola: Elemental/Terra - **Custo:** 1

Alcance: Toque - **Duração:** Instantâneo

Esta magia é muito simples. O CC tem a possibilidade de diminuir um alvo - pessoa ou objeto. Ele pode diminuir mais de um alvo ao mesmo tempo, inclusive ele mesmo, desde que pague os custos de 1 PM para cada 10 rodadas (ou enquanto desejar) para cada alvo.

Avatar de Pequeno

F O H O A O R

2 PdF 0 PV 0

PM 25

Vantagem: -

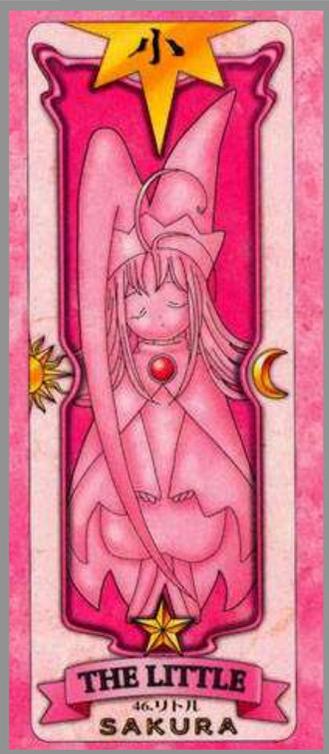
Desvantagem: -

Perícia: Esporte
[Salto]

Magias: Redução.



Todos os alvos diminuídos retornam ao seu tamanho natural se o mago ficar desacordado ou se acabarem os PMs.





Poder

Possuidora de tremenda força, Poder pode permitir ao Card Captor levantar grandes massas de peso ou empurrar enormes volumes. Além disso, essa magia proporciona um golpe que provoca mais dano ao seu alvo.

Primeira aparição: episódio 13

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 52

Custo de PM: 2

Guardião: Kero

Magia: Fortalecer

Fortalecer

Escola: Elemental/Terra - **Custo:** 2

Alcance: Pessoal - **Duração:** Sustentada

Esta magia aumenta a força do CC para níveis muito além do normal. O mago que a utilizar ganhará um aumento em sua Força de +2 por PM gasto, em um máximo de três progressões. Enquanto esta magia estiver ativada nele, o CC não poderá se valer do poder de nenhuma outra carta que lhe proporcione quaisquer vantagens. O uso dela dura exatos 5 turnos ou 3 minutos. Para estender este tempo o CC de-



Avatar de Poder

F 4 H 1 A 1 R 2 PdF 0 PV 0 PM 15

Vantagem: -

Desvantagem: Vulnerabilidade [carta Tempo]

Perícia: -

Magias: Fortalecer

ve pagar 1 PM adicional para cada uma das suas ampliações de força.



Retorno

Extremamente poderosa Retorno pode mandar uma pessoa ao passado. Quando o CC retorna no tempo por influência desta carta, ele não consegue se comunicar nem ser visto por pessoas da época visitada. A maior desvantagem o uso desta carta é seu grande gasto de energia.

Primeira aparição: episódio 27

Capturada por: Shaoran

Transformada: episódio 68

Custo de PM: 4

Guardião: Kero

Magia: Voltar no tempo.

Voltar no tempo

Escola: Elemental/Todas - **Custo:** 2

Alcance: Pessoal - **Duração:** Instantâneo

Esta carta pode não parecer mas é muito poderosa, e por isso mesmo, consome muita energia do mago. Ela realiza exatamente o que seu nome diz - envia o mago para um momento no passado, à escolha dele. Não há um limite de quanto o mago pode voltar ao passado, mas quanto maior o retorno maior será o gasto da



Avatar de Retorno

Esta carta não possui um avatar determinado, embora sua forma verdadeira apareça antes de ser capturada. Sua presença, quando livre, apenas libera a magia, fazendo alguém retornar ao passado de forma aleatória.

da energia. Assim para cada 1 mês de retorno ao passado o mago gastará 2 PMs, sem um limite máximo. Não é necessário gasto de PMs para manter a magia ativa. Enquanto o CC desejar ele permanecerá no passado nunca ultrapassando mais de 3 horas. Enquanto ele permanecer no passado ele não poderá interagir com nada (nem pessoas nem objetos), podendo apenas observar e não sendo notado.

Dica: Esta carta é muito interessante para realização de uma seção paralela para quando o CC a utilizar.





Salto

Objetos sob o efeito desta carta simplesmente pulam. Se o Card Captor usá-la sobre si ou em outra pessoa, ele ou ela terá a capacidade de dar grandes saltos, tanto em altura quanto em distância. Qualquer um sob efeito desta carta não sofre dano, depois do salto, quando chegam ao chão. Seu avatar, de forma apropriada, tem a forma semelhante à de um coelho. Esta é uma das cartas mais usadas por Sakura por toda a série

Primeira aparição: episódio 5

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 51

Custo de PM: 1

Guardião: Yue

Magia: Salto.

Salto

Escola: Elemental/Ar - **Custo:** 1

Alcance: Pessoal - **Duração:** Sustentada

Com o uso desta magia o alvo, o CC ou outra pessoa, recebe a capacidade de saltar até 15 metros de altura ou de distância apenas com um sucesso em um teste de H + 1.



Avatar de Salto

F O H 5 A O R O PdF 0 PV 0 PM 15

Vantagem: Aceleração.

Desvantagem: Vulnerabilidade [carta Tempo]

Perícia: Esporte [Salto].

Magias: Salto.





Silêncio

A carta Silêncio tem o poder de acabar com sons, principalmente se forem altos, deixando tudo em completo silêncio. Ela também pode empurrar um objeto causador do som para longe. Seu efeito é de área limitada, sendo mais amplo à noite. Está ligado ao poder de Yue.

Primeira aparição: episódio 7

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 69

Custo de PM: 2

Guardião: Yue

Magia: Silêncio, Banimento do som.

Silêncio

Escola: Elemental/Ar - **Custo:** 1

Alcance: Curto - **Duração:** Sustentada

Esta magia tem efeito semelhante ao da carta Voz, mas mais abrangente. Ele consegue roubar todos os sons emitidos dentro de uma área. O espaço de seu efeito será um cômodo qualquer ou 3 metros de raio a partir do alvo. Se o CC estiver dentro da área de atuação da carta ele não poderá proferir outras magias.



Avatar de Silêncio

F O H 1 A O R O P d F 0 P V 0 P M 15

Vantagem: -

Desvantagem: Vulnerabilidade [carta Sombra]

Perícia: -

Magias: Silêncio e Banimento do Som.

Banimento do Som

Escola: Elemental/Ar - **Custo:** 4

Alcance: Visual - **Duração:** Instantânea

Qualquer pessoa (ou ser vivo) que emita sons será deslocado para até 500 metros de distância tal qual um teleporte. Todos, inclusive o CC, que estiverem na área de ação desta magia - um raio de 3 metros à partir de um ponto - serão deslocados.

Sombra

Sombra é uma carta muito versátil. Ela pode servir de forma ofensiva roubando outras sombras e fazendo-as atacar ou pode manipular sua própria sombra para agir à distância.

Primeira aparição: episódio 2

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 59

Custo de PM: 2

Guardião: Kero

Magia: Sombra viva e Roubando sombras.

Roubando sombras

Escola: Elemental/Espírito - **Custo:** 3

Alcance: Visual - **Duração:** Sustentada

Embora pareça uma magia de ataque é na verdade de defesa. Com essa magia o CC convoca as sombras que estão próximas e as fazem prender os inimigos, bloqueá-los ou proteger o mago. As sombras serão em número igual ao de pessoas no ambiente. Considere as sombras como criaturas com F 1, H 2, A 1, R 2. Elas não podem ser destruídas. Essas sombras duram em ação 2d6 turnos.



Avatar de Sombra

F 0 H 0 A 0 R 2 PdF 0 PV 0 PM 10

Vantagem: Vôo.

Desvantagem: Vulnerabilidade [carta Vento e Luz].

Perícia: -

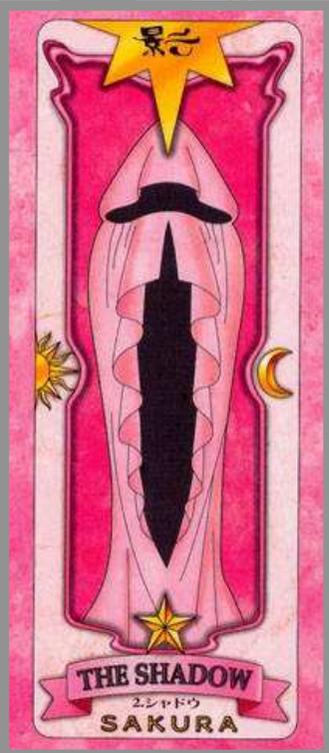
Magias: Sombra viva e Roubando sombras.

Sombra viva

Escola: Elemental/Espírito - **Custo:** 3

Alcance: Visual - **Duração:** Sustentada

O CC consegue dar vida a sua própria sombra e fazê-la agir naturalmente. A sombra pode agir em qualquer lugar onde ela esteja projetada. Durante uso dessa magia o CC não pode realizar qualquer outra magia. A sombra do CC fica com todas as suas características iguais, mas com PDF 0.





Sonho

Sonho faz com que uma pessoa sonhe, mesmo que acordada, sendo possível que possibilite premonições em magos, apenas. Seu avatar tem a forma de uma borboleta ou mariposa azul. É ligada ao poder de Yue.

Primeira aparição: episódio 40

Capturada por: Shaoran

Transformada: episódio 62

Custo de PM: 2

Guardião: Yue

Magia: Bons sonhos.

Bons sonhos

Escola: Elemental/Espírito - **Custo:** 2

Alcance: Visual - **Duração:** Sustentada

Embora com efeito muito semelhante à carta Sono, Sonho faz o alvo acreditar que está acordado. Seu efeito é tão sutil que não se percebe quando se está sob seu efeito. O alvo desta magia permanecerá dormindo por 2d6 minutos. Por achar que está acordado o alvo não pode ser acordado normalmente durante o efeito da carta, apenas por ações mágicas. Durante a ação da carta o alvo per-

Avatar de Sonho

F O H O A O R

2 PdF 0 PV 0

PM 10

Vantagem: -

Desvantagem:

Vulnerabilidade
[carta Tempo]

Perícia: -

Magias: Bons

Sonhos.



manece em sua posição original como se estivesse dormindo em pé. Se esta magia for utilizada à noite terá seu custo reduzido à 1 PM.





Sono

Qualquer um afetado por esta carta entre em um sono profundo. Seu avatar afeta as pessoas lançando no ar um fino pó por onde voa. Ela pode ser usada para afetar uma pessoa específica ou todo um grupo de pessoas. À noite ela tem um efeito muito maior, assim como se usada junto com outras cartas ligadas à Yue, tais como Tempo, Sonho, Ilusão ou Treva.

Primeira aparição: episódio 22

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 56

Custo de PM: 2

Guardião: Yue

Magia: Dormir

Dormir

Escola: Elemental/Espírito - **Custo:** 2/4

Alcance: Visual - **Duração:** Sustentada

O CC pode fazer um grande grupo de pessoas dormir, conforme seu desejo. Ao custo de 2 PMs o CC pode colocar um alvo para dormir. Por 4 PMs todos os que estiverem em uma área de 4m². O efeito dura 1d6 minutos.



Avatar de Sono

F 0 H 0 A 0 R 2 PdF 0 PV 0 PM 10

Vantagem: Aparência inofensiva.

Desvantagem: Vulnerabilidade [cartas Luz e Fogo].

Perícia: -

Magias: Dormir.



Tempestade

Esta é uma carta com grande poder. Ela pode criar grandes tempestades e verdadeiros tufões. Ela seria a união de Chuva e Vento em suas forças ao máximo. Mas, ao mesmo tempo, ela gasta muita energia do Card Captor. Seu avatar é um dos mais agressivos dentre todos.

Primeira aparição: episódio 15

Capturada por: Shaoran

Transformada: episódio 69

Custo de PM: 2

Carta de Poder: Yue

Magia: Tormenta e Tufão

Tormenta

Escola: Elemental/Água - **Custo:** 4

Alcance: Visual - **Duração:** Sustentada

Poderosa magia, ela provoca uma verdadeira tempestade em uma área 2km², só funcionando em ambientes abertos. Ela afeta todos os que estiverem em sua área. Cada um sofre um redutor de H - 2 em todas as ações e têm seus movimentos reduzidos à metade.



Avatar de Tempestade

F O H O A O R 2 PdF 0
PV 0 PM 10

Vantagem: Aceleração.

Desvantagem: Vulnerabilidade [magia Raio]

Perícia: -

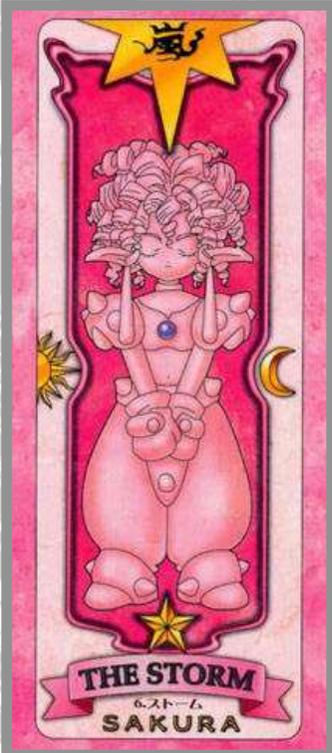
Magias: Tormenta e Tufão.

Tufão

Escola: Elemental/Água - **Custo:** 6

Alcance: Visual - **Duração:** Sustentada

Uma versão ainda mais poderosa de Tormenta, Tufão age uma área de até 4km² afetando todos os que estiverem em sua área. Também só funciona em áreas abertas. Todos dentro da área de atuação desta magia devem realizar um teste de H. Caso falhem serão arremessados contra o chão ou algum objeto. Considere FA = 8 para teste de dano.





Tempo

Esta carta tem dois efeitos. Pessoas afetadas por ela podem voltar ou avançar no tempo em algumas horas. Se essa magia for usada exatamente à meia-noite ela pode voltar no tempo um dia inteiro. Para alguns seu efeito pode ser o de paralisar o tempo. Seu poder é tão grande que ela pode paralisar o efeitos de qualquer outra Carta Clow ou Carta Sakura, exceto as cartas Escudo e Nada. Outra característica desta carta é que ela consome muita energia do Card Captor. Seu poder é ligado à Yue.

Primeira aparição: episódio 12

Capturada por: Shaoran

Transformada: episódio 64

Custo de PM: 1

Guardião: Yue

Magia: Rumo ao passado

Rumo ao Passado

Escola: Todas - **Custo:** 10

Alcance: Toque - **Duração:** Sustentada

Um pouco diferente do efeito da carta Retorno, Tempo pode voltar de um instante até um dia inteiro no passado. Quando seu efeito



Avatar de Tempo

F O H O A O R 2 Pdf 0 PV 0 PM 10

Vantagem: -

Desvantagem: Vulnerabilidade [cartas Escudo e Raio].

Perícia: -

Magias: Rumo ao Passado

é utilizado ele o CC e todos os que estão tocando nele voltam um tempo determinado pelo seu portador até 24 hs no passado. Depois de ativada seu poder não pode ser anulado. A volta no tempo equivale à todos retornarem ao mesmo ponto onde estavam em determinado momento do passado.



Terra

Poderosíssima ela é uma das quatro cartas elementais. Com ela o card captor pode manipular a terra. Seu avatar é uma enorme cobra de rocha pura que pode ser usada para atacar.

Primeira aparição: episódio 45

Capturada por: Sakua

Transformada: episódio 64

Custo de PM: 2

Guardião: Kero

Magia: Parede, Terremoto e Soco de Terra

Parede

Escola: Elemental/Terra - **Custo:** 1

Alcance: Curto - **Duração:** Instantânea

Instantaneamente o CC cria uma parede de terra que funciona como um escudo. Ele concede ao mago um bônus de +5 em sua Armadura e para quem mais estiver com ele. A parede fica de pé por apenas 1 turno completo.

Terremoto

Escola: Elemental/Terra - **Custo:** 4

Alcance: Longo - **Duração:** Instantânea

Um abalo no chão, dentro de uma área de 10 metros de raio, causa H - 4 à todos os que estiverem nesta área.

Avatar de Terra

F 5 H 2 A 3 R 2

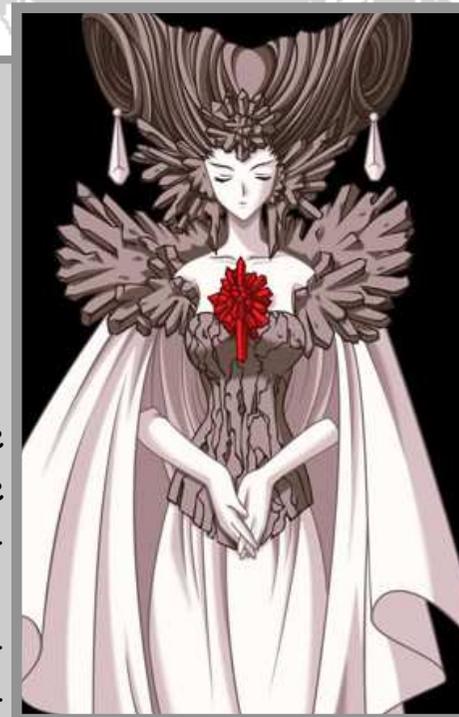
PdF 0 PV 0 PM 30

Vantagem: Ataque especial [poderoso e amplo], Invulnerabilidade [à Força].

Desvantagem: Vulnerabilidade [carta Bosque].

Perícia: -

Magias: Parede, Terremoto e Soco de Terra.



Soco de Terra

Escola: Elemental/Terra - **Custo:** 2

Alcance: Curto - **Duração:** Instantânea

Esta magia cria uma rajada de terra que precipita-se contra um alvo escolhido pelo CC. Ela aplica FA + 3.

Treva

Ela representa a noite e é a principais cartas que rege Yue, dando-lhe poder. Ela pode criar um ambiente de total escuridão, dificultando a movimentação de adversários. Seu poder também pode chegar a transportar outras pessoas para uma área de total escuridão, como uma espécie de realidade paralela por um curto espaço de tempo.

Primeira aparição: episódio 42

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 69

Custo de PM: 2

Guardião: Yue

Magia: Breu

Breu

Escola: Negra - **Custo:** 2

Alcance: Longo - **Duração:** Sustentável

Esta magia é muito útil quando o mago deseja encobrir sua posição ou seu deslocamento. Ela cria uma área de completa escuridão. A área criada tem 4 metros de raio e uma altura de 3 metros. Para cada PM adicional a área aumenta em 2 metros o raio. O mago não pode criar mais de uma área com Breu simultaneamente. Dentro da área obscurecida



Avatar de Treva

F O H O A O R 2 Pdf 0 PV 0 PM 30

Vantagem: Vôo.

Desvantagem: Vulnerabilidade [carta Luz]

Perícia: -

Magias: Breu, Dia em Noite.

magias não podem ser realizadas, apenas o CC consegue pode.

Dia em Noite

Escola: Negra - **Custo:** 10

Alcance: Longo - **Duração:** Permanente

Uma das magias mais poderosas ao alcance do CC. Literalmente ela transforma o dia em noite até que o CC deseje ou até que outro efeito mágico à anule. A área afetada será de $1d6+4$ quilômetros de raio.



Troca

Esta carta possibilita que trocas sejam feitas, ente mentes ou corpos. Duas pessoas, tocando no avatar desta carta, trocam de personalidade. A troca dura um dia inteiro e elas só voltarão ao normal quando estiverem juntas ao término de um dia. Ela é ligada ao poder de Yue.

Primeira aparição: episódio 32

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 53

Custo de PM: 4

Guardião: Yue

Magia: Troca

Troca

Escola: Elemental/Espírito - **Custo:** 3

Alcance: Toque - **Duração:** Sustentável

Poderosíssima e eficiente, Troca altera de posição a consciência de duas pessoas. Para ser realizada duas pessoas deve tocar o avatar ou ser alvo da magia simultaneamente. A troca dura por um dia inteiro não sendo possível revertê-la antes disso. Para voltarem ao normal ambas os alvos da magia devem tocar



Avatar de Troca

F O H O A O R 2 PdF 0 PV 0 PM 20

Vantagem: Aceleração.

Desvantagem: -

Perícia: Esporte [Salto e corrida].

Magias: Troca.

a avatar da carta ao mesmo tempo. Caso isso não acontece a magia é prorrogada por mais um dia. Se no final deste segundo dia não houver o retorno à suas antigas consciências, a troca será permanente. Quando o CC for o alvo da Troca ele não poderá realizar nenhuma magia ou captura de cartas.



Trovão

É uma carta extremamente agressiva. Seu avatar tem a forma de um felino feroz que não perderá tempo em atacar qualquer um que esteja próximo. O usuário desta carta terá nas mãos o poder de um verdadeiro trovão.

Primeira aparição: episódio 8

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 67

Custo de PM: 2

Guardião: Kero

Magia: Relâmpago e Trovão.

Relâmpago

Escola: Elemental/Ar - **Custo:** 3

Alcance: Longo - **Duração:** Instantânea

Esta magia proporciona um eficiente e poderoso ataque à distância. Quando lançada ela atinge com força máxima o alvo escolhido, mas afeta todos os que estiverem ao seu lado. Considere para o alvo principal FA+2 e para os que estiverem ao seu lado, até 2 metros de cada lado, FA. Todos os atingidos ficam 1 turno sem ação.



Avatar de Trovão

F 2 H 3 A 2 R 2 PdF 0 PV 3 PM 30

Vantagem: Aceleração.

Desvantagem: Vulnerabilidade [carta Sombra].

Perícia: Esporte [salto e corrida].

Magias: Relâmpago, Trovão.

Trovão

Escola: Elemental/Ar - **Custo:** 2

Alcance: Visual - **Duração:** Instantâneo

O efeito desta carta provoca tanto o efeito sonoro do trovão, quanto um repentino e forte tremor do ambiente. O som em si serve para chamar a atenção ou esconder algum outro som. Já tremor é capaz de tirar o equilíbrio de todos que estiverem num raio de 3 metros do ponto de início do tremor. Faça um teste de H-2 para cada um dentro do raio.



Vento

Uma carta de grande poder que pode criar desde uma pequena brisa até mesmo um pequeno tornado. Além disso, você pode direcionar sua ação para onde desejar. Outra possibilidade de uso é poder retardar uma queda, por exemplo, suavizando um pouco. Ela é ligada ao poder de Yue.

Primeira aparição: episódio 1

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 53

Custo de PM: 2

Guardião: Yue

Magia: Bolsão de Ar e Rajada

Bolsão de Ar

Escola: Elemental/Ar - **Custo:** 2

Alcance: Curto - **Duração:** Instantânea

O CC cria uma bolsa de ar que possibilita frear a queda de um ou mais alvos. Quando lançada o alvo (ou alvos) considera que sua queda foi travada. É necessário que realizem (cada um) um teste de H para saber se cairão de pé ou de mal jeito. Em caso de falha o alvo perde 1 PV.



Avatar de Vento

F O H O A O R 2 PdF 0 PV 0 PM 30

Vantagem: Vôo.

Desvantagem: -

Perícia: -

Magia: Bolsão de Ar e Rajada.

Rajada

Escola: Elemental/Ar - **Custo:** 2

Alcance: Curto - **Duração:** Sustentada

Uma rajada de vento pode não ser poderosa mas pode ser muito útil para atrapalhar os adversários. É exatamente isso que Rajada possibilita. O CC cria uma raja de vento que infringe uma redução de H - 2 ao adversário. Ela é igual ao efeito da Carta Nuvem, mas seu custo é menor.



Volta

Ela cria uma espécie de looping entre dois lugares marcados. Uma explicação mais específica seria de que esta carta deforma a realidade criando uma dobra no espaço-tempo. O que entra nesse espaço permanece em um eterno looping em uma espécie de 'outra' realidade. O ambiente é igual ao da realidade de onde o alvo foi capturado, mas sem ninguém.

Primeira aparição: episódio 21

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 53

Custo de PM: 3

Guardião: Kero

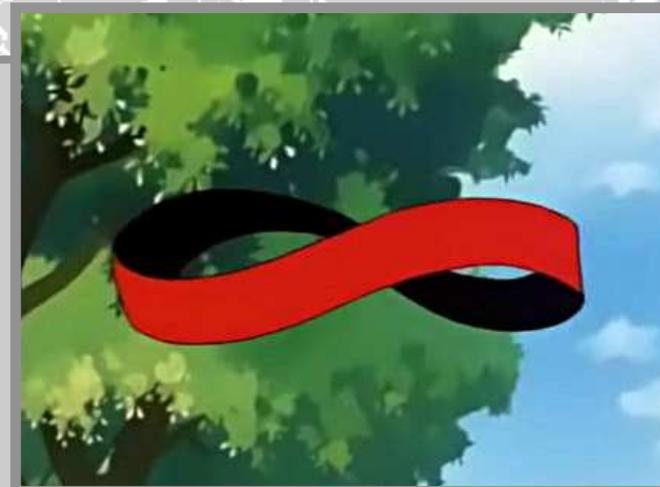
Magia: De volta outra vez.

De volta outra vez

Escola: Elemental/Ar - **Custo:** 2

Alcance: Visual - **Duração:** Instantâneo

Esta magia serve para verdadeiramente desaparecer com um ou mais alvos. Para cada alvo é gasto 2 PMs. O efeito dura 1 hora, ou até o mago desejar. Eles permanecem em um ambiente idêntico ao local onde foram capturados, mas sem ninguém além dos capturados.



Avatar de Volta

F O H O A O R 2 Pdf O PV O PM 20

Vantagem: Vôo.

Desvantagem: Vulnerabilidade [carta Espada]

Perícia: -

Magias: De volta outra vez.





VOZ

Esta carta pode roubar a voz de um alvo, deixando-o completamente mudo. Ele é representado muitas vezes apenas pela voz que a carta copiou sem mostrar seu avatar.

Primeira aparição: episódio 37

Capturada por: Sakura

Transformada: episódio 53

Custo de PM: 1

Guardião: Yue

Magia: Voz do Além, Mudez.

Voz do além

Escola: Elemental/Ar - **Custo:** 1

Alcance: Curto - **Duração:** Instantâneo

O Card Captor consegue, com esta magia, copiar a voz de um alvo. Esta cópia pode construir frases curtas ou um pequeno diálogo sob comando do mago. Ela não é capaz de realizar a conversa sozinha. Cada uso da magia equivale à 1 PM gasto. Com um custo adicional de 2 PM o CC poderá direcionar a voz como um ventríloco para qualquer posição até 3 metros do alvo, em qualquer direção.



Avatar de Voz

F 0 H 0 A 0 R 2 Pdf 0 PV 0 PM 10

Vantagem: Vôo.

Desvantagem: Vulnerabilidade [carta Canção]

Perícia: -

Magias: Voz do Além e Mudez.

Mudez

Escola: Elemental/Ar - **Custo:** 1

Alcance: Visão - **Duração:** Instantâneo

A carta consegue literalmente roubar a voz de um alvo. A ativação da carta proporciona 1d6+3 turnos (ou 3 minutos) de mudez à um alvo. Enquanto ela estiver ativada nenhum outro alvo poderá ser escolhido. Caso um novo alvo seja selecionado, o anterior recuperará a voz.



Nada

Esta carta permaneceu desconhecida até o segundo filme da série. Ela seria o antagonismo de todas as outras cartas juntas tendo em energia negativa o que todas as outras tem de energia positiva. Seu poder é impressionante podendo desmaterializar tudo o que for tocado por sua esfera de energia. Esse extremo poder possibilita que ela resista ao efeito das outras cartas.

Primeira aparição: filme "A Carta Selada"

Capturada por: Sakura

Transformada: -

Custo de PM: 4

Guardião: -

O Nada

Escola: Todas - **Custo:** 2

Alcance: Curto - **Duração:** Instantâneo

Esta carta possui a magia que nulifica tudo. Por meio de esferas de energia ela é capaz de fazer desaparecer da existência qualquer coisa ou pessoa. Para cada 2 PM, depois do custo de ativação, ela gera uma esfera de tamanho variável até 3 metros de diâmetro, fazendo desaparecer o que estiver dentro dela.



Avatar de Nada

F 0 H 0 A 0 R 2 PdF 0 PV 0 PM 10

Vantagem: Aceleração, Aparência inofensiva, Vôo.

Desvantagem: -

Perícia: -

Magias: O Nada.

Quando ela é lançada o alvo realiza um teste de H contra 5. Em caso de vitória ele terá conseguido esquivar de seu efeito.



O Amor

Esta carta não está vinculada à nenhum dos Guardiões e foi criada, ao que tudo indica, baseada na estrela de Sakura, seu símbolo, demonstrando uma união das magias do oeste e do leste.

Primeira aparição: filme "A Carta Selada"

Capturada por: Sakura

Transformada: -

Custo de PM: -

Guardião: -



Esperança

Embora nunca tenha sido dito nada sobre seus efeitos ou poderes é possivelmente a carta mais poderosas de todas, já que une o poder negativo da carta Nada com o poder positivo de todas as outras cartas.

Primeira aparição: Filme "A Carta Selada"

Capturada por: Sakura

Transformada: -

Custo de PM:

Guardião: -



Regras para uso dos Cards Sakura

Alguns detalhes devem ser esclarecidos para o uso das cartas com base neste suplemento.

As Cartas Clow e as Cartas Sakura passam por um processo simples para serem usadas: *Ativação e Magias*.

Ativação: a ativação equivale ao poder de magia (PM)necessário para que a Carta entre em funcionamento. Nas fichas nas páginas anteriores está descrito como "Custo de PM:". Este é o primeiro passo, que deve ser pago, para que a carta seja posta em uso. Ainda não é a realização dos efeitos mágicos propriamente ditos.

Magias: após a carta estar *ativada* o Card Captor poderá dar ordens à ela. Essas ordens equivalem, na maioria das vezes, às magias ou efeitos que cada uma delas têm a possibilidade de realizar. Cada magia possui o seu custo em Pontos de Magia para sua realização, manutenção ou efeito.

NOTAS: Para a utilização das cartas os CCs devem necessariamente realizar a sequência *ativação-magias* na mesma ordem.

Ação: a ação de executar uma magia baseada em um card Sakura (ativação + realização da magia) são consideradas como uma ação+movimento (conforme as regras

do *Manual 3d&T Alpha*, página 68). Ou seja, quando o personagem ativar um card e acionar a magia correspondente, a sua ação terá de ser, necessariamente, completa, ou seja, uma ação de turno inteiro.

Pontos de Magia (PMs): a utilização dos PMs pelo personagem são diferentes para os Card Captors. Aqui a redução dos PMs faz com que o personagem fique debilitado ao ponto de que se seus PMs chegarem à zero, ele desmaiará por 1d+2 horas.



OS CARDS SAKURA NO MANUAL 3D&T ALPHA

Uma boa opção para aqueles que desejam um jogo rápido, onde o realismo dos efeitos dos cards não são uma preocupação, disponibilizamos uma lista de consulta simplificada e rápida.

Com esta lista você pode rapidamente ver à que magia, ou Vantagem em alguns casos, do *Manual 3d&T Alpha* cada card está relacionado. Assim você terá um efeito rápido, realizando a descrição como melhor se adaptar ao seu jogo e usando como base o livro de regras gerais.

Os efeitos e custos são os mesmos que os descritos no *Manual Básico*. Em casos que hajam alguma modificação como FA, FD ou efeitos, eles serão descritos rapidamente.

Seja livre para se divertir.



CARD	MAGIA OU VANTAGEM
ÁGUA	Magia "Lâmina d'Água" (FA = H + 1d + 5)
ALADA	Vantagem "Voar"
APAGAR	Magia "Transporte Planar" apenas para objetos
AREIA	Magia "Bomba de Terra" (FA = H + 6)
ATRAVÉS	Magia "Porta Dimensional" por obstáculo
BALANÇA*	A critério do Mestre
BOLHAS*	A critério do Mestre
BOSQUE*	A critério do Mestre
BRILHO	Magia "Luz"
CADEADO	Magia "Trancar"
CANÇÃO*	A critério do Mestre
CHUVA	Magia "Chuva Quente" em áreas abertas
CONGELAMENTO	Magia "Inferno de Gelo"
CORRIDA	Vantagem "Aceleração" (máximo 10 turnos)
CRIATIVIDADE	Magia "Desejo"
DISPARO	Magia "Ataque Mágico"
DOCE*	A critério do Mestre
ESCUDO	Magia "Barreira Mística"
ESPADA	Habilidade "Ataque Especial [Poderoso]"
ESPELHO	Magia "Ilusão Total"
FLECHA	Magia "Flecha de Vento"
FLOR*	A critério do Mestre
FLUTUAÇÃO	Magia "Chuva Congelante"

FOGO	Magia "Bola Explosiva"
GÊMEOS	Magia "Reflexos"
GRANDE	Magia "Magalon" - cada PM concede bônus de +1
ILUSÃO	Magia "Ilusão Avançada"
LABIRINTO	Magia "Teleportação Planar"
LUTA	Vantagem "Aceleração" quando em combate
LUZ	Magia "Luz"
MOVIMENTO	Magia "Teleportação"
NEVE	Magia "Nevasca"
NÉVOA	Magia "Nevoeiro de Sszzaas"
ONDA*	A critério do Mestre
PEQUENO	Magia "Mikron" - cada PM concede bônus de -1
PODER	Vantagem "Poder Oculto" apenas para F
RETORNO	Magia "Visão do Passado Remoto"
SALTO	Vantagem "Poder Oculto" apenas para H
SILÊNCIO	Magia "Silêncio", sem teste de resistência.
SOMBRA*	A critério do Mestre
SONHO	Magia "Mundo dos Sonhos"
SONO	Magia "Sono"
TEMPESTADE	Magia "Bomba de Vento" e "Chuva Quente"
TEMPO*	A critério do Mestre
TERRA	Magia "Bomba de Terra"
TREVA	Magia "Escuridão"
TROCA	Magia "Transformação em Outro"

TROVÃO	Magia "Bomba de Luz"
VENTO	Magias "Bomba Aérea" e "Ondas de Vento"
VOLTA	Magia "Porta dimensional"
VOZ	Magia "Silêncio"
NADA	Magia "Vazio"
INOMINADA	-
ESPERANÇA	-

Como usar as cartas simplificadas

Aqui você usa as cartas apenas com as magias disponíveis no *Manual 3d&T Alpha*. Isso facilitará para quem desejar um jogo mais simples e rápido. Embora possa parecer uma condição 'apelona' o simples elemento do limitador dos PMs já facilita para restringir o uso das cartas.

Use as regras de realização de magias conforme a Parte 7 no *Manual Básico*. Não é demais lembrar que para se valer desse elemento ímpar o personagem deve ter necessariamente o Kit Card Captor. Para os demais personagens as cartas não passam de pedaços indestrutíveis de papel.

Nota: Algumas cartas estão descritas com '* A critério do Mestre'. Isso significa que não existe uma magia comparativa no *Manual Básico* e que o Mestre deve descrevê-la como julgar melhor.

Apêndice



**SAKURA POR TODO
O LADO**

Mangás

Sakura Cards Captors foi um enorme sucesso por quase todo o mundo. Foi lançada em mangás e animes, ganhou filmes e OVAs, foi o tema principal de revistas e podcasts, e inspirou cosplayers. Seus personagens estiveram em quase uma dezena de games para várias plataformas diferentes. Não por menos faturou o prêmio de Melhor Anime de 1999 durante o Animage GrandPrix.

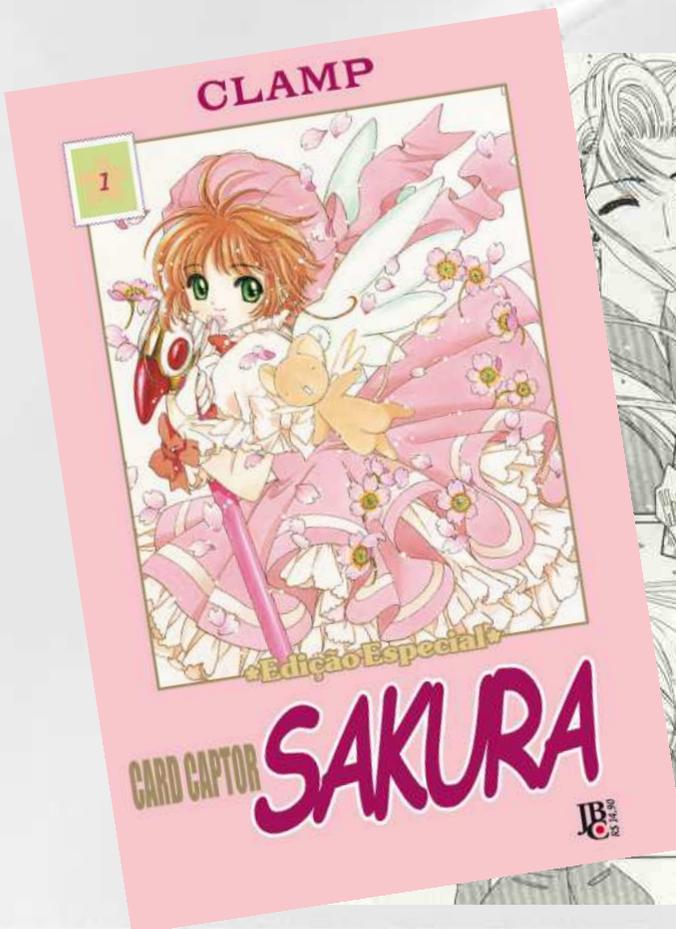
Tudo isso contribui para que fosse um sucesso aqui no Brasil também, sendo lembrado por muito e cultuado por uma legião de fãs. Foi transmitido em canais abertos e fechados. Em resumo ... Foi um sucesso.

No Brasil Sakura Card Captors foi lançado pela editora JBC como um dos primeiros títulos de peso chegando em nossas bancas. Foram 24 edições (12 no Japão) no formato padrão da época e com um valor bem acessível. Tudo isso facilitou para o sucesso de suas vendas.

O material impresso, lançado primeiramente, é muito diferente do apresentado nos animes principalmente por razões técnicas e de publicidade. Desde a ordem com que as cartas são capturadas até a maneira como são apresentados os personagens, tudo é diferente.

Mas o sucesso e prestígio que a personagem ainda tem entre os fãs de mangás fizeram com que a editora JBC, aproveitando o aniversário de quinze anos (1996) da criação do título, relançasse a coleção completa em um formato especial com mais páginas por edição (agora são duas edições antigas por cada edição nova) e com mais material extra (páginas coloridas e artes exclusivas dos personagens) em um papel especial.

O conteúdo ainda é o mesmo, mas é uma ótima oportunidade para que aqueles que não tiveram chance de acompanhá-la conseguissem guardar suas raras edições.



Lista de Episódios

1ª Temporada

Episódio 01: "Sakura e o misterioso livro mágico"

Personagens enfatizados: Sakura, Kero

Cartas capturadas: **Vento, Alada**

Episódio 02: "A amiga de Sakura"

Personagens enfatizados: Sakura, Tomoyo

Cartas capturadas: **Sombra**

Episódio 03: "O primeiro encontro de Sakura"

Personagens enfatizados: Yukito, Touya

Cartas capturadas: **Água**

Episódio 04: "Um domingo muito agitado"

Personagens enfatizados: Sakura

Cartas capturadas: **Chuva, Bosque**

Episódio 05: "Sakura, um panda e uma linda loja"

Personagens enfatizados: Maki

Cartas capturadas: **Salto**

Episódio 06: "Recordações da mãe de Sakura"

Personagens enfatizados: Sakura, Nadeshiko, Touya

Cartas capturadas: **Ilusão**

Episódio 07: "O primeiro desafio de Sakura como ladra"

Personagens enfatizados: Yuuki Tachibana, Tenkai

Cartas capturadas: **Silêncio**

Episódio 08: "O rival de Sakura"

Personagens enfatizados: Sakura, Shaoran

Cartas capturadas: **Trovão**

Episódio 09: "Sakura e o broche misterioso"

Personagens enfatizados: Sakura, Rika, Terada

Cartas capturadas: **Espada**

Episódio 10: "Sakura e um evento esportivo cheio de flores"

Personagens enfatizados: Sonomi, Fujitaka

Cartas capturadas: **Flor**

Episódio 11: "Sakura visita a mansão de Tomoyo"

Personagens enfatizados: Sakura, Nadeshiko, Tomoyo, Sonomi

Cartas capturadas: **Escudo**

Episódio 12: "O dia interminável de Sakura"

Personagens enfatizados: Sakura, Shaoran

Cartas capturadas: **Tempo**

Episódio 13: "Sakura testa sua força"

Personagens enfatizados: Sakura, Shaoran

Cartas capturadas: **Poder**

Episódio 14: "Touya é gata borralheira"

Personagens enfatizados: Touya, Yukito, Yoko

Cartas capturadas: **Névoa**

Episódio 15: "A briga de Sakura e Kero"

Personagens enfatizados: Sakura, Kero, Akane

Cartas capturadas: **Tempestade, Flutuação**

Episódio 16: "Sakura e o arco-íris"

Personagens enfatizados: Sakura, Fujitaka, Nadeshiko, Vovô Mami Amamiya

Cartas capturadas: nenhuma



Episódio 17: "Prova de coragem"

Personagens enfatizados: Sakura, Shaoran

Cartas capturadas: **Apagar**

Episódio 18: "Sakura e Yukito vão a um festival"

Personagens enfatizados: Sakura, Yukito

Cartas capturadas: **Brilho**

Episódio 19: "Lição de casa"

Personagens enfatizados: Sakura, Shaoran

Cartas capturadas: **Movimento**

Episódio 20: "Sakura luta com a nova aluna"

Personagens enfatizados: Sakura, Shaoran, Meilin

Cartas capturadas: **Luta**

Episódio 21: "Sakura participa de uma maratona"

Personagens enfatizados: Meilin, Shaoran, Sakura

Cartas capturadas: **Volta**

Episódio 22: "O pai generoso de Sakura"

Personagens enfatizados: Fujitaka

Cartas capturadas: **Sono**

Episódio 23: "A linda canção de Tomoyo"

Personagens enfatizados: Tomoyo

Cartas capturadas: **Canção**

Episódio 24: "A grande aventura de Sakura"

Personagens enfatizados: Sakura

Cartas capturadas: **Pequeno**

Episódio 25: "A cópia de Sakura"

Personagens enfatizados: Touya

Cartas capturadas: **Espelho**

Episódio 26: "Sakura e uma linda professora"

Personagens enfatizados: Kaho Mizuki

Cartas capturadas: **Labirinto**

Episódio 27: "As lembranças do templo"

Personagens enfatizados: Kaho, Touya

Cartas capturadas: **Retorno**

Episódio 28: "As cartas mágicas"

Personagens enfatizados: Meilin

Cartas capturadas: **Disparo**

Episódio 29: "Uma doce aula de culinária"

Personagens enfatizados: Sakura, Shaoran

Cartas capturadas: **Doce**

Episódio 30: "Uma carta machucada"

Personagens enfatizados: Rei Tachibana

Cartas capturadas: **Corrida**

Episódio 31: "Sakura e o livro sem título"

Personagens enfatizados: Naoko, Sakura

Cartas capturadas: **Grande, Criatividade**

Episódio 32: "Sakura, Shaoran e Kero"

Personagens enfatizados: Kero, Shaoran

Cartas capturadas: **Troca**

Episódio 33: "A fria patinação de Sakura"

Personagens enfatizados: Sakura, Shaoran

Cartas capturadas: **Congelante**

Episódio 34: "A lua cheia do meio dia"

Personagens enfatizados: Sakura, Yukito

Carta capturada: nenhuma

Episódio 35: "Um lindo Natal"

Personagens enfatizados: Sakura

Cartas capturadas: **Fogo**

2ª Temporada

Episódio 36: "Começa o novo ano escolar de Sakura"

Personagens enfatizados: Sakura

Cartas capturadas: **Neve**

Episódio 37: "Tomoyo perde a voz"

Personagens enfatizados: Tomoyo

Cartas capturadas: **Voz**

Episódio 38: "A divertida colheita de morangos"

Personagens enfatizados: Sakura, Kaho

Cartas capturadas: **Cadeado**

Episódio 39: "Um dia de febre"

Personagens enfatizados: Sakura, Touya, Nadeshiko

Cartas capturadas: **Nuvem**

Episódio 40: "Os sonhos de Sakura"

Personagens enfatizados: Sakura

Cartas capturadas: **Sonho**

Episódio 41: "Uma tempestade de areia"

Personagens enfatizados: Sakura, Shaoran

Cartas capturadas: **Areia**

Episódio 42: "Um teatro no escuro"

Personagens enfatizados: Sakura

Cartas capturadas: **Luz, Trevas**

Episódio 43: "Adeus Meilin"

Personagens enfatizados: Meilin, Shaoran

Cartas capturadas: **Gêmeos**



Episódio 44: "Sakura, Kero e a professora misteriosa"

Personagens enfatizados: Kero, Kaho, Yukito

Cartas capturadas: nenhuma

Episódio 45: "Sakura e a última carta Clow"

Personagens enfatizados: Sakura, Kero, Yue

Cartas capturadas: **Terra**

Episódio 46: "Sakura e o juízo final"

Personagens enfatizados: Sakura, Yue

Cartas capturadas: nenhuma

3ª Temporada

Episódio 47: "Um novo aluno na escola"

Personagens enfatizados: Eriol

Cartas transformadas: nenhuma

Episódio 48: "A chave em forma de estrela"

Personagens enfatizados: Sakura, Kero, Yue

Cartas transformadas: **Fogo**

Episódio 49: "Um piano perigoso"

Personagens enfatizados: Tomoyo, Eriol, Sakura, Shaoran

Cartas transformadas: **Canção**

Episódio 50: "Os fios invisíveis"

Personagens enfatizados: Shaoran, Sakura

Cartas transformadas: **Espada**

Episódio 51: "Um ursinho de pelúcia gigante"

Personagens enfatizados: Yukito, Shaoran, Sakura

Cartas transformadas: **Salto, Alada**

Episódio 52: "Uma chuva de ovelhinhas"

Personagens enfatizados: Sakura, Tomoyo, Eriol, Shaoran

Cartas transformadas: **Apagar, Força**

Episódio 53: "A bicicleta assustada"

Personagens enfatizados: Sakura, Shaoran, Kero

Cartas transformadas: **Doce, Cadeado, Balança, Areia, Voz, Troca, Onda, Corrida, Vento, Volta**

Episódio 54: "O calendário de lembranças"

Personagens enfatizados: Vovô Masami Amamiya, Sakura

Cartas transformadas: **Flor**

Episódio 55: "Sakura no país das maravilhas"

Personagens enfatizados: Eriol, Sakura

Cartas transformadas: **Grande, Pequeno**

Episódio 56: "Um encontro com os doces"

Personagens enfatizados: Spinel Sun, Kero

Cartas transformadas: **Sono**

Episódio 57: "O elevador quebrado"

Personagens enfatizados: Sakura, Shaoran

Cartas transformadas: **Flutuação**

Episódio 58: "Sakura e os grandes guardiões em apuros"

Personagens enfatizados: Kero, Yue

Cartas transformadas: **Bolhas, Escudo**

Episódio 59: "O desaparecimento de Tomoyo"

Personagens enfatizados: Tomoyo, Sakura, Eriol

Cartas transformadas: **Sombra**

Episódio 60: "A valiosa amiga de Sakura"

Personagens enfatizados: Meilin, Sakura, Shaoran

Cartas transformadas: **Gelo**

Episódio 61: "Um presente para as cartas"

Personagens enfatizados: Sakura, Kero

Cartas transformadas: **Espelho, Gêmeos, Terra, Através, Flecha, Névoa**

Episódio 62: "Uma sorte misteriosa"

Personagens enfatizados: Sakura, Tomoyo, Eriol

Cartas transformadas: **Sonho**

Episódio 63: "Uma onda gigantesca"

Personagens enfatizados: Sakura, Eriol

Cartas transformadas: **Água**

Episódio 64: "A primeira lição de esqui"

Personagens enfatizados: Sakura, Shaoran, Eriol

Cartas transformadas: **Tempo**



Episódio 65: "Yukito perde seus poderes"

Personagens enfatizados: Yukito, Yue, Nakuru, Ruby Moon

Carta transformada: nenhuma

Episódio 66: "A pessoa mais especial para Sakura"

Personagens enfatizados: Sakura, Shaoran

Cartas transformadas: **Labirinto, Ilusão**

Episódio 67: "Sakura e Shaoran no templo Tsukimine"

Personagens enfatizados: Sakura, Shaoran

Cartas transformadas: **Bosque, Trovão, Brilho**

Episódio 68: "Sakura e o antigo mago Clow"

Personagens enfatizados: Sakura, Kero, Mago Clow Reed

Cartas transformadas: **Neve, Retorno**

Episódio 69: "O mago Clow apareceu"

Personagens enfatizados: Eriol, Spinel Sun, Ruby Moon, Mago Le ad Clow

Cartas transformadas: **Chuva, Disparo, Nuvem, Luta, Tempestade, Silêncio, Trevas, Luz**

Episódio 70: "O verdadeiro sentimento de Sakura"

Personagens enfatizados: Sakura, Shaoran, Tomoyo, Kero

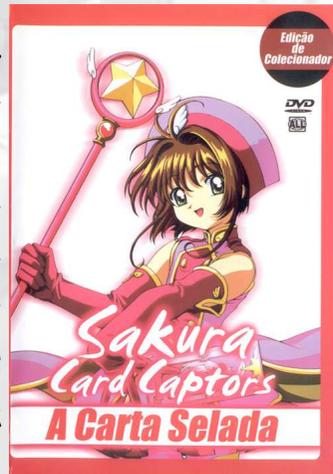
Carta criada: **sem nome e Esperança**

OVA's e Filmes

A série ganhou quatro OVA's (Original Video Animation) e dois filmes. Os OVA's foram criados como produções fora da cronologia do anime. Três deles receberam o título de "Diário das Ações de Sakura, by Tomoyo" e são exatamente isso, filmagens da Tomoyo do dia-a-dia da amiga e de Kero. A referência é o segundo desses OVA's onde Sakura transforma as cartas **Movimento** e **Criatividade**. O outro OVA tem o título de "Especial de Kero" e mostra Kero e Spinel num dia de reunião dos protagonistas para um chá, algum tempo após o último episódio da série.

Já os filmes estão dentro da cronologia da história. O primeiro filme, "Viagem para Hong Kong" mostra Sakura, Toya, Yukito, Kero e Tomoyo indo para encontrar Meiling e Shaoran. Este primeiro filme se passa entre os episódios 35 e 36 e nele ela captura a carta **Flecha**.

O segundo filme é como um fechamento extra para a série. Com o nome de "A Carta Selada" o filme mostra a descoberta de Sakura de uma carta desconhecida que pode anular e dominar todas as outras. A história se passa meses depois do final da série quando Shaoran volta da China para uma visita.



Games

Não foram poucos os games dedicados à Sakura CC. O primeiro deles foi lançado para PlayStation chamado **Sakura CC: Animetic Story Game**. Depois foram lançados ainda para Game Boy, Nintendo DS, DreamCast, PlayStation 2 e até uma versão para PC. Foram também lançados jogos baseados em personagens que inspiraram outros títulos, como Tsubasa.



Livros

Muito foi produzido no Japão em termos de livros. Foram três obras na forma de artbook, com desenhos exclusivos - **Card Captor Sakura Illustration Collection**. Além disso, foi lançado **The Clow**, reproduzindo todas as cartas mágicas e o livro protetor.

Outros RPGs

Embora este trabalho seja ambicioso não é inédito. Outras adaptações surgiram ao longo dos anos tentando dar forma à elementos do mangá em sistemas de RPG. Um dos melhores foi a adaptação realizada pela revista Dragão Brasil em suas edições 75 e 76. A matéria assinada pelo Paladino dava pinceladas gerias no cenário e criava uma regra generalizada para utilizarmos as Cartas Clow em 3d&T (na época do Focus ainda), AD&D e GURPS. O trabalho, principalmente a adaptação das cartas, ficou muito bom e vale uma boa leitura de todo o interessado ou curioso no RPG.





Confraria de Artton

Ano 5

O seu blog de RPG

<http://confrariadearton.blogspot.com.br>