

# CAVALEIROS DO ZODÍACO (Anime RPG)

por Thiago Luiz "Guerrad" S. Gomes



THIAGO LUIZ "SEIYA" S. GOMES - EQUIPE RPG ANIME BRASIL

## ***BASEADO EM FATOS REAIS***

*“A infância é uma época que sempre relembramos.*

*Hoje, eu voltei na minha infância, e nas lembranças que envolviam coisas engraçadas e tristezas de criança eu me lembrei de um personagem e de um anime que passava na época: Cavaleiros do Zodíaco; este que foi de fato o “BOOM” dos animes e mangás no Brasil, ele abriu as portas para muitas pessoas conhecerem o Mangá (estilo de desenho japonês, de “Olhão e Boquinha!”) e tudo na época se relacionava sobre a turma de Seiya: eram pôsteres, álbuns de figurinhas, bonecos, jogos, bonés, camisas...Na minha opinião, o sonho de qualquer criança naquela época era se tornar um Cavaleiro do Zodíaco e salvar o mundo. Como as nossas antigas brincadeiras, onde todos imitavam personagens – alguns vilões e outros heróis (ninguém queria ser o vilão); todos nós lembrávamos as aventuras da TV na rua mesmo...Bons tempos!*

*Logo depois, em 1999 eu conheci o RPG (RolePlaying Games) e me apaixonei com a sua proposta: uma maneira divertida de interpretar e criar qualquer tipo de personagem. Conheci muitos jogos (3D&T, Storyteller, Daemon, GURPS, D&D...) e regras e até descobrir mesmo que gosto de RPGs de Anime: é só com eles que consigo amar mais ainda o RPG, pois posso mudar o roteiro de um anime aos meus moldes nas campanhas. É claro que jogo outros estilos, como fantasia medieval e horror (eu sou o RPGista que curte qualquer RPG, simples ou não). Na verdade, eu gosto um pouco mais de um jogo baseado em anime porque fica mais fácil para mestrar para iniciantes e até mais fácil de imaginar as cenas, lembrando dos desenhos de nossos personagens preferidos e por uma outra razão (também desenho mangás e quero trabalhar com isso futuramente!).*

*Em 2003 descobri que a gente poderia fazer e baixar netbooks no site da Daemon ([www.daemon.com.br](http://www.daemon.com.br)) e saí baixando o que queria. Um dos netbooks me chamou a atenção (Cavaleiros do Zodíaco) e então baixei, imprimi, li e mestre para meus amigos (primeiramente para meu irmão gêmeo Rodrigo e pro meu primo André!). Depois de alguns anos, decidi montar em casa uma nova versão para este netbook por que eu NÃO gostei das regras (chega de comparar Cosmo como Magia!) e como ousado fã que sou, criei um RPG no caderno (para ANIME RPG) com regras próprias para Cavaleiros do Zodíaco. A Revista Dragão Brasil também lançou uma versão para 3D&T, mas pecou por em fornecer regras e apenas mostrou um resumo dos episódios. Porém, eu também não conhecia em nenhum lugar do mundo um RPG de mesa mesmo sobre Seiya e os demais, só sabia da existência apenas de um card game recém-lançado no Japão na época do lançamento de Saga de Hades. Era para criar algo “do nada” visto que não tinha nenhum produto para me inspirar (diga-se de passagem, “copiar”).*

*O meu primo Nelson “Litos” digitou os textos do caderno pro computador, até que o meu voltasse ao normal. Quando isso me aconteceu escrevi os suplementos que faltavam (ver abaixo) e deixei com ele mesmo para que imprimisse. A 1º versão do netbook estava fraca graficamente, pois eu pensava nos próprios RPGistas que não gastariam muita tinta para imprimi-lo. Mesmo assim, mandei-o pro Gizmo para a publicação no site, que por diversos erros do meu antigo e-mail deixou o arquivo corrompido. Atrasando a sua publicação.*

*Fizemos os testes: eu mestre algumas vezes; assim como a campanha de André “Pítton” para Nelson “Litos” e outros que se seguiram por MSN encontramos muitos erros. Eu não vou apontar esses erros (eram muitos!), e por isso tive que revisar todo o conteúdo e reunir todas as regras básicas (antes espalhadas nos suplementos) para formar um único netbook básico, mais customizável possível. Então nasceu novamente (como a Fênix!) os Cavaleiros do Zodíaco 2º Edição, um RPG revisado e testado várias vezes antes mesmo de sua publicação pela Daemon. Eu posso lhe garantir sua qualidade!*

*Cavaleiros do Zodíaco 2º Edição simula fielmente QUALQUER parte de QUALQUER EPISÓDIO de Saint Seiya. Esse trabalho duro foi feito unicamente pensando em nossas brincadeiras de criança, onde sonhávamos em ser o cavaleiro de pegaso...momentos que hoje podem voltar a primeira vista, usando apenas dados e fichas de personagens.”*

*Thiago Luiz “Guerrad” Souza Gomes, [tlsg@bol.com.br](mailto:tlsg@bol.com.br)  
Equipe RPG Anime Brasil (em breve comunidade no Orkut)*

## *Como será o novo RPG dos Cavaleiros do Zodíaco?*

Seja bem vindo ao RPG Cavaleiros do Zodíaco 2ª Edição, com ele você e seus amigos vão poder interpretar seus cavaleiros preferidos e enfrentar o Mal para salvar a terra.

Fizemos um grande trabalho de fã e desenvolvemos diversos netbooks suplementos, que além do material extra devem ser usados em conjunto com este Módulo Básico e com o livro ANIME RPG (com as regras de Daemon no estilo anime). Todos os suplementos estão prontos e devem ser publicados na Daemon gratuitamente depois de terminada suas revisões. Juntos, eles formam o maior compêndio de regras e adaptação de um anime já publicado em netbooks pela história da Daemon. Esperamos que você baixe todos e se divirta! Eles contém regras para todas as épocas, deste a Saga G até os dias de hoje...

●**Fúria de Ares:** descrevendo TODA a saga das 12 casas, deste a queda de Ikki, passando pelos cavaleiros de prata e aço. Tem + de 70 Fichas de personagens (Cavaleiros ou não).

●**Guerreiros Deuses:** a saga de Asgard, com mais fichas de NPCs cavaleiros e regras de combate no frio, além de um histórico sobre Odin e o panteão Asgardiano. Inclui regras para mergulhos profundos (como o Hyoga faz para ver sua mãe) e agora você também vai saber qual IP de uma Geleira Eterna.

●**Marinas de Poseidon:** tudo sobre estes guerreiros do mar, incluindo histórico de toda a saga e novas fichas de NPCs.

●**Sapuris:** descreve a saga de Hades, com regras para armaduras Sapuris e muitos novos NPCs. A Saga do Inferno será, assim como as anteriores, descritas detalhadamente nestes netbooks.

●**Revolta dos Titãs:** este netbook descreve toda a saga do mangá CDZ- EPISÓDIO G, onde Aiolia e os cavaleiros de ouro são os protagonistas. Regras para a criação de Titãs e algumas fichas de personagens, como Retsu, Litos e Garan...

●**Guia de Armaduras:** as 88 armaduras do zodíaco vão estar com suas respectivas regras para novos personagens jogadores.

●**Guia de Campanha:** este netbook descreve como foi a minha primeira campanha usando as regras do Módulo Básico e dando dicas extras para você.

●**Guia do Aprendiz:** descreve detalhadamente regras para mestrar para personagens em treinamento para serem cavaleiros, além de dicas sobre leis e castigos e discutindo sobre a pontuação de personagens. Este netbook foi criado inspirado nas campanhas de André "Naruco" e Nelson "Litos"...eu tive que escrever isso!

●**Panteão Olímpico:** serão descritas neste último netbook as fichas de Atena, Ares, Odin, Poseidon, Hades, Zeus...incluindo muitas novas regras!

## *Agradecimentos*

-Primeiramente, agradeço a Deus pela minha vida, meus amigos e minha família.

-Ao Masami Kurumada, por este universo fantástico.

-Ao Nelson "Orochimaru" por me emprestar o computador para digitar os textos do netbook e também servir de play-test para CDZ e outros jogos caseiros.

-Ao André "Andarilho da VM" e ao Rodrigo "Anjo Impotência", meu primo e meu irmão gêmeo, que joga RPG comigo deste que começamos.

-Ao Luiz Eduardo Ricon, escritor carioca de RPG, que divulga sempre nossos RPGs eletrônicos na MultiRio, popularizando o hobby nas escolas do Rio de Janeiro.

-Aos meus amigos RPGistas: Frederico "Beholder", Júlio César "Kobold", Alan "Hunter", Josias "Caxote", Maicon "Fogosa", Paulinho "Teridiann", Gabriel "Tagashi"...e Anderson "Jacaré", me mesmo não joga RPG, aprecia Cavaleiros do Zodíaco.

-A minha família...

-Especialmente aos caçadores de RPGistas, o Nosde Babu; o Felipe "Presuntinho"(irmão do Frederico e que não tem nada a ver com ele, mas pelo menos gosta de RPG!)

-A todos os RPGistas do Brasil e fãs do Saint Seiya! Divirtam-se!

## *Criando um Novo Cavaleiro do Zodíaco.*

Sim, você pode usar as fichas dos personagens da série ou então criar seu próprio cavaleiro. A nossa única limitação é que você não poderá criar armaduras novas(exceto se o jogador encontrar um bom motivo para enrolar o "mestre-virgem" que vai conduzir a campanha. Esta é a pontuação inicial para cavaleiros do zodiaco!

UMA NOVA PONTUAÇÃO: um cavaleiro recebe um treinamento duro de 6 anos e fica soberbamente acima da média das pessoas. Eu optei por criar uma nova pontuação do que usar as regras normais de treinamento (*personagens assim iriam começar no 6º Nível!*). Mais detalhes sobre o treinamento dos cavaleiros (incluindo como mestrar nessa época) se encontra no suplemento GUIA DO APRENDIZ onde você encontrará todas as respostas.

### **Cavaleiro de Bronze**

Atributos: 200 pts (entre 8-70)

Perícias: 400(Até 70%)

Aprimoramentos: 5(até -3 Negativos)

Especial: exige ser um personagem de 1 Nível.

### **Cavaleiro de Prata**

Atributos: 300+3 pts

Perícias: 500+75

Aprimoramentos: 5+1(até -3 Negativos)

Especial: exige ser um personagem de 3 Nível.

### **Cavaleiro de Ouro**

Atributos: 400+7 pts

Perícias: 600+175

Aprimoramentos: 5+2(até -3 Negativos)

Especial: exige ser um personagem de 7 Nível.

**Dica:** use um kit lutador do ANIME RPG. Assim, poderemos ter cavaleiros que lutam estilos de kung-fu, sumo ou capoeira!

**NOTA:** um cavaleiro poderá gastar seus atributos físicos (CON, FR, DEX, AGI) no mínimo de 8 e no máximo de 70; os atributos mentais (INT, WILL, PER, CAR) tem o limite de 18: gastar + de 18 custa mais pontos (2 pontos por Nível), ou seja, se eu quero aumentar minha WILL18 para 19 eu devo gastar 2 pontos (em vez de 1); da mesma maneira que quero aumentar minha WILL18 para 23 eu gasto 10 pontos (antes 5). Atenção: isso só funciona na etapa de criação de personagens (1º Nível)! Os atributos mentais podem ser aumentados com Níveis de personagem, seguindo normalmente as regras do ANIME RPG.

**SOBRE PERÍCIAS:** um personagem pode gastar até 70% nas suas Perícias "físicas" e até 50% nas perícias mentais no 1º Nível; a partir daí, continua pela regra de avanço de Nível do ANIME RPG. Um personagem recebe +25 pts. de Perícias p/ Nível.

**Pontos de Vida:** os PVs iniciais de um personagem são iguais a FR+CON dividido por 2 (arredondado p/ baixo) +1d10 por Nível (cumulativo).

**Pontos de Vida p/ Nível:** todos os personagens deste RPG (Cavaleiros ou não) desconsideram as regras normais para calcular PVs; eles recebem por Nível 1d10 de PVs, ou seja, se um personagem avança pro Nível 2 ele recebe +2d10 de Pontos de Vida, se chegar no Nível 3, +3d10 pontos de Vida, no Nível 4, +4d10 pontos de vida e assim por diante (esses números são cumulativos). Todos os personagens de Cavaleiros do Zodíaco RPG 2E também possuem além dos "Dados de Vida", PVs Negativos (ver abaixo).

**Índice de Proteção:** Cavaleiros do Zodíaco recebem IP toda vez que aumentam de Nível (este IP indica a presença do seu Cosmo). Um personagem ganha +1IP (natural) do 2º Nível e a cada Nível subsequente. Este IP é CUMULATIVO com o IP da armadura que estiver usando.

### PVS NEGATIVOS

Essa regra simula as grandes porradas que os Cavaleiros do Zodíaco recebem, capazes de destruir sua armadura e mesmo assim não morrem. Essa regra se chama "PVs Negativos" e pode ser usada em qualquer outro cenário de ANIME RPG.

Assim como o Sistema GURPS, um personagem pode ficar com Pontos de Vida negativos, mas neste estado significam que eles estão inconscientes.

É assim: um cavaleiro pode ficar com PVs Negativos igual sua CON+Nível de Personagem x 10 antes de morrer. Por exemplo, Seiya têm CON25 (+1 no bônus para somar se estiver no 1º Nível) e morreria apenas -260 PVs ou menos. Um cavaleiro com PVs negativos está sempre desmaiado e apenas seu Cosmo é capaz cura-lo. Desmaiado, um cavaleiro com PVs Negativos recupera nesse estado o seu Nível de personagem em PVs por turno. Quando seus Pontos de Vida se tornarem positivos, o jogador rola +1D10 de PVs para se reabilitar por completo. Exemplo:

*Se Seiya estiver no 3º Nível na batalha de Dócrates e com um golpe acabar com -8 PVs ele não estará morto, apenas inconsciente. Apenas a Força de seu Cosmo será capaz de reergue-lo. Estando neste estado, Seiya recupera 3 PVs por turno (se não levar nenhum golpe, ficará com -5 PVs no 1º turno, -2 PVs no 2º turno e 1 PV no 3º turno; no próximo turno, Seiya ganhará +1D10 PVs para se reabilitar). Quando estiver de pé, Seiya poderá seguir sua luta.*

Personagens normais perdem 1 PV por turno até morrerem (com PVs negativos iguais 10 x CON+Nível de Personagem). Personagens cavaleiros recuperam PVs iguais ao seu Nível por turno pela força de seu Cosmo.

### NOVAS REGRAS PARA EVOLUÇÃO DOS PERSONAGENS.

Estas regras vão evoluir seus personagens cavaleiros mais rapidamente. Você não é obrigado a usa-la na sua campanha de RPG, mas eu recomendo.

Um oponente derrotado em CDZ rende pontos de experiência extras (Mas NÃO muda a regra de experiência do ANIME RPG!). Esses pontos de EXP extras são válidos apenas para um combate justo, ou seja, um contra um. Um cavaleiro de BRONZE derrotado em Combate justo equivale 2+ Seu Nível do Cavaleiro em Pontos de experiência; cavaleiros de PRATA equivalem a 3+ seu Nível de cavaleiro de experiência e os cavaleiros de OURO equivalem a 4+seu Nível de experiência. Esta regra não vai transformar o sistema de Anime num "D&D Cavaleiros do Zodíaco" e sim foi criado para melhor evolução dos personagens.

Outra coisa nessa regra é que os personagens jogadores ganham pontos de experiência (EXP) por SESSÃO de jogo e NÃO por aventura concluída, como está no ANIME RPG. Se não fosse assim, os personagens não conseguiriam nem passar do 5º Nível para enfrentar os Espectros de Hades.

### REGRAS DE ATAQUE ESPECIAL.

Existem pequenas mudanças no sistema de Ataque Especial, além dos dados de dano, o jogador soma o bônus do Cosmo (considere bônus de Cosmo usando a mesma medida para calcular o bônus de FR). Os Ataques Especiais são divididos em "níveis" (como as Disciplinas de *Vampiro: a Mascara*). Personagens de Nível 1 (Cavaleiros de Bronze) só podem comprar dois pontos de Ataque Especial, aumentando apenas com experiência (mais tarde com Níveis).

Neste RPG, os Ataques Especiais vão "simular" os golpes especiais dos cavaleiros nos animes. Por exemplo, Hyoga no começo da série tem o Pó de Diamante considerado Ataque Especial 2, com o tempo, aprende Trovão Aurora como Ataque Especial 3 e Execução Aurora como Ataque Especial 4. Todos estes ataques (técnicas) são somados com bônus de Cosmo). Entenderam?

NOVA MECÂNICA: De acordo com a página 29 do ANIME RPG, quando alguém dispara um Ataque Especial deve esperar 3 rodadas para executar um novo ataque. Nessas regras, um Ataque Especial 1 pode ser executado a cada rodada, um Ataque Especial 2 pode ser executado a duas rodadas, um Ataque Especial 3 a três rodadas e assim por diante...

# Cosmo: o poder dos deuses

O "Cosmo" é a energia mística que emana de todos os cavaleiros de todas as ordens dos deuses. O Cosmo indica não só a presença do cavaleiro, mas seu poder, influencia e até em alguns casos como resistência. Podemos considerar Cosmo não só como a energia sobrenatural de um cavaleiro, mas como a energia das estrelas, das constelações que o protegem.

## **Cosmo NÃO é Magia e NÃO é Aprimoramento.**

Os autores dos netbooks anteriores (e do Saint Seiya RPG) ainda insistem em considerar o Cosmo como um tipo de Magia e se esqueceram de uma das leis básicas do anime: "a armadura AUMENTA o Cosmo de um Cavaleiro" – se não fosse assim, como Seiya vence com a armadura de Sagitário os cavaleiros de Prata Arguetti de Hercules, Sirius de Cão Maior e Dios de Mosca sozinho?!

Em Cavaleiros do Zodíaco 2ª Edição, o Cosmo é considerado como um poder 100% natural. Não há necessidade de gastar seus preciosos pontos de Aprimoramento para comprar Cosmo. Todos os cavaleiros e personagens (com bom background) tem esse poder místico. Sim, é isso mesmo que você ouviu! Você não precisa GASTAR NADA para ter Cosmo!!!!

## **Como Calcular o Cosmo?!**

O cosmo inicial de um cavaleiro é igual a: (WILL do cavaleiro + bônus da armadura) X o Nível. Ou seja, soma a WILL do personagem com o bônus da Armadura que usa (se ele estiver sem armadura, não receberá o bônus) e depois multiplica com o seu nível de personagem.

*Por exemplo: Seiya possui cosmo 21 (sua WILL no Nível 1) sem armadura e quando usa sua armadura de pégasus, seu cosmo passa para 24 (WILL 21 + 3 x nível 1).*

**BÔNUS DE COSMO:** para facilitar, consideramos o bônus de Cosmo igual a um bônus de FR, ou seja, a mesma tabela. Por exemplo, se eu tenho Cosmo 34 eu vou até a tabela de bônus de FR na pág. 27 do ANIME RPG e vejo que tenho um bônus de +10 (neste caso seria o bônus de dano de um personagem com FR34).

**VALORES MAIORES QUE A TABELA DO ANIME:** a tabela de bônus de FR (agora também conhecido como "bônus de Cosmo") vai até o valor 61; porém, o Cosmo dos personagens de CDZ ultrapassam esse valor brincando...e agora como fazer?!

Existe uma pequena fórmula usada para calcular qualquer valor de FR (e agora de Cosmo) – pegue o seu valor, diminua por 14 e divida o resultado por dois:

$$\text{Cosmo Atual} - 14 / 2 = \text{seu bônus}$$

*Exemplo: se meu personagem está no Nível 6 (sem armadura) e tem WILL 17, o seu Cosmo vai para 102 (17 x 6=102). Porém, como no ANIME RPG não tem esse valor devemos calcular usando essa fórmula: primeiro diminuimos 14 de 102 (102-14=88) que depois divide por dois (88 /2=44) sendo assim o seu bônus de Cosmo+44.*

**PROVA REAL:** você pode testar esta fórmula com qualquer valor de FR do anime e conferir por si mesmo!

## NOTIFICAÇÕES BÁSICAS SOBRE COSMO DOS PERSONAGENS

O cosmo de um cavaleiro serve para diversas coisas, entre elas:

•**Dano por Cosmo:** o bônus do Cosmo (calculável da mesma forma de que ao bônus de FR) é considerado apenas para ataques sobrenaturais, "com magia". É comum no seriado os cavaleiros atacarem apenas com técnicas e poderes e nunca usando os punhos. Portanto, caso o jogador queira atacar alguém com seu cosmo, seja como Ataque Especial ou Ataque Sobrenatural (ver em FÚRIA DE ARES!) o bônus de Cosmo é somado. Um ataque com os punhos não se soma com o bônus de Cosmo e sim com bônus de FR.

•**Notificações sobre Cosmo:** qualquer personagem cavaleiro NÃO RECEBE o bônus de Cosmo todo o tempo. Eles devem gastar um turno (como *Inflamando Cosmo*) para liberar o Cosmo (aparecendo aquela "aurinha" envolta do cavaleiro) e receber seus bônus de ataque/defesa, testes

físicos (FR, CON, DEX, AGI e em alguns casos CAR e WILL) e dano nos Ataques Especiais ou Sobrenaturais.

●**Inflamando Cosmo:** o cavaleiro pode-se concentrar e aumentar seu Cosmo. Para isso é preciso perder um novo turno se concentrando e testar seu Cosmo (role 1d100, compare o resultado com sua Cosmo, se for igual ou menor, sucesso; um 95 é sempre falha crítica... bem todos já devem saber!). Um cavaleiro que Inflamou o Cosmo aumenta em +50%(A METADE) no bônus de Cosmo para causar dano ou Curar o dobro de Pontos de Vida. Só se pode inflamar Cosmo uma vez e mesmo assim ele perde 1 Ponto de Vida (que podem ser recuperados pelo Cosmo depois!)

NOTA: Existe a regra *Inflamando Mais Cosmo* que permite até mesmo um cavaleiro de bronze liberar Cosmo que as vezes fica tão poderoso como um cavaleiro de ouro. Em suplementos.

●**Sentir Cosmo:** O cosmo do cavaleiro pode sentir a presença do cosmo de outro cavaleiro com um teste. Você sabe aquela usar aquela regrinha de fonte ativa e passiva na pág. 103 do ANIME RPG?

Não !!!?? É o seguinte, o cavaleiro que deseja detectar a presença de outro cavaleiro, o seu valor de Cosmo será considerado como fonte ativa, sendo o Cosmo do seu oponente a passiva. O valor de teste será considerado como Cosmo(fonte ativa) + 50% - o cosmo do alvo(fonte passiva).

Por exemplo: O cavaleiro do cruzeiro do sul tem cosmo 18, entrando num templo antigo ele deseja sentir a presença de um outro cavaleiro(se ele estiver lá). O cavaleiro Hyoga está no recanto, e com sua armadura de cisne seu cosmo vai para 23.  $(18+50)=68-23=45\%$ . Neste caso, se tirar 45 ou menos no dado ele consegue sentir a presença de Hyoga. Como todos os testes em Daemon, um 95 ou mais sempre será uma falha crítica!

OBSERVAÇÃO: “Cosmo Alerta”, em apenas alguns casos um Cavaleiro poderá testar o seu Cosmo para identificar a presença de outro. Quando um cavaleiro próximo (seu amigo) ou outro que quer que você saiba da sua presença, o seu Cosmo te alertará. Isso é visto várias vezes no anime, onde os personagens detectam a presença de um cavaleiro mesmo antes de lutar com ele.

●**Mais Pvs:** Quando o cavaleiro estiver com os Pvs iguais à metade da sua CON ou menos, o cavaleiro pode “inflamar seu cosmo”, fazendo um teste difícil de WILL. Um sucesso oferece 1D10 de Pvs extras por Nível. Ou seja, um cavaleiro de Nível 4 pode inflamar seu Cosmo e conseguir 4D10 PVs Extras.

●**Recuperando Pontos de Vida por descanso:** desconsidere as regras de recuperar PVs do ANIME RPG por esta – um personagem recupera 2Pvs por Nível por noite de sono (no mínimo 8 horas!). Ou seja, um cavaleiro de Nível 4 descansa 8 Pontos de Vida por noite de sono. Caso um personagem passe um dia INTEIRO dormindo, recupera o DOBRO de Pontos de Vida (quem já joga D&D já tem uma noção de como funciona esta nova regra...)

●**Sétimo Sentido:** É um estado de perfeição de quase qualquer outro cavaleiro, somente um cavaleiro de ouro consegue este feito. Um personagem com sétimo sentido faz um simples teste de cosmo (1D100, compare o resultado com o cosmo, se for igual o menor você acertou; um 95 ou mais indica falha). O personagem recebe + 100 no cosmo (Aumentando seu dano e outras coisas, hehehe!!!). Um personagem, para alcançar o sétimo sentido, deve estar no nível 7 (pensa que é fácil, mané). OBS: um personagem quando alcança o Sétimo Sentido, seu Cosmo fica assim:

$(WILL \text{ do Cavaleiro} + 100 + \text{bônus da armadura}) \times \text{Nível de Personagem.}$



## *Armaduras do Zodíaco*

Armadura	Índice de Proteção(IP)	Bônus de Armadura
Armadura de Bronze	30	+3
Armadura de Prata	55	+7
Armadura de Ouro	80	+12

Todo o cavaleiro tem uma armadura, como mencionado no netbook anterior, um tipo de “carteira de identidade” do cavaleiro. Quanto melhor, mais cosmo o cavaleiro consegue liberar. Veja agora as regras especiais para as armaduras do Zodíaco.

As armaduras do Zodíaco são lacradas magicamente em **caixas- mochilas** (IP10, 30PVs) com a escultura na interface mostrando a constelação da armadura. Além de mágicas, as armaduras possuem vida e algumas podem reagir a certas decisões dos próprios cavaleiros. É impossível forjar novas armaduras, apenas consertar e turbinar! Cada armadura têm uma habilidade especial, única, que oferece vantagem ao seu possuidor. As habilidades especiais estão descritas no GUIA DE ARMADURAS.

**•Notificações sobre o Dano e IP das Armaduras:** não me lembro se eu mencionei isto antes... Um ataque bem sucedido sempre causa 1 PONTO DE DANO, não importando o IP da Armadura do cavaleiro adversário. Bem, em alguns casos o IP da armadura é duas vezes maior de que o dano recebido, então o oponente não recebe dano nenhum. As armaduras de bronze têm IP 30; armadura de prata têm IP 55; armaduras de ouro têm IP 80. Armaduras do Zodíaco NÃO oferecem penalidades em DEX / AGI / INICIATIVA. As armaduras e suas habilidades serão melhor detalhadas no GUIA DE ARMADURAS.

### **Armaduras Quebrando**

As armaduras do Zodíaco, apesar de seu poder, podem ser quebradas. Qualquer dano que seja maior que 2x o seu IP atual concede a perda de -1 no IP. Neste caso, Armaduras de bronze tem IP 30, qualquer golpe que cause 60 ou mais de dano reduz 1 na IP da armadura. Veja a tabela para melhor entendimento:

NOTA: regras mais detalhadas sobre Quebramentos de Armaduras serão vistos no suplemento GUIA DE ARMADURAS.

Armadura de Bronze(exemplo)		
Dano-----	Tipo---	IP atual
60 ou +-----	2x	-1
90 ou +-----	3x	-2
120 ou +-----	4x	-3
150 ou +-----	5x	-4
180 ou +-----	6x	-5
210 ou +-----	7x	-6

**Consertando Armaduras:** armaduras quebradas podem ser consertadas com um teste da perícia CONCERTO DE ARMADURAS(WILL) e um pouco de *Pó das Estrelas*(o item mágico para regenerar a armadura). Apenas Mu de Jamiel, o cavaleiro dourado de Áries sabe consertar armaduras. Como este é um RPG, e em um RPG vale tudo. Um personagem recém- criado pode comprar esta perícia e consertar armaduras.

-Tempo de Concerto: 1 IP restaurado a cada 12 minutos-

**Turbinando Armaduras:** em casos extremos, os cavaleiros podem restaurar e aumentar o poder de defesa das armaduras do zodíaco. Com isso, o IP Total da Armadura aumenta em +10(A armadura de Seiya e os demais foram para IP40 depois da "geral" do Mu, na saga das 12 casas). Para a tristeza de todos, armaduras não podem ser revestidas mais de uma vez.

**Armaduras e suas Feridas:** Armaduras do Zodíaco também tem vida e podem regenerar sozinha alguns danos (sem precisar de *Pó das Estrelas* e *Concerto de Armaduras*). Fica assim: uma



Armadura pode regenerar até 2 no IP perdido, e isso demora tempo (1 IP a cada 3 horas em “repouso”, ou seja, com a armadura lacrada na caixa!).

### **REGRA EXTRA: SOMA DE PODERES.**

Existem técnicas tão poderosas que só o Cosmo de um cavaleiro não é suficiente para executa-la (como o Atena Exclamation no suplemento Sapuris!) ou às vezes somam seus poderes para tentar derrubar um inimigo poderoso. Assim como os cavaleiros fizeram com Poseidon e Saga, podem unir seus poderes para criar um ataque devastador. Para isso existe a nova regra: Soma de Poderes.

Você pode somar sua melhor técnica (Neste caso, Ataque Especial) com os seus parceiros (seja cavaleiros ou não) pelo Cosmo. A Soma de Poderes é considerado um Ataque Sobrenatural (visto em FÚRIA DE ARES). Para ser realizado a Soma de Poderes é preciso que todos façam teste de Cosmo  $-10\%$  para cada personagem que estiver ajudando no golpe. Se todos acertarem, soma-se os dados de Ataque Especial (se usar) + todos os bônus de Cosmo e ataques sobrenaturais que desejam utilizar, desferindo um ataque devastador. Consome 1 turno para executar o poder (todos perdem um turno se concentrando). Por exemplo:

OBS: se alguém na Soma de Poderes falhar no teste de Cosmo, o ataque é perdido.

*Seiya, Hyoga e Shiryu (ambos no 1º Nível e suas fichas como no FÚRIA DE ARES) vão atacar Dócrates com um ataque de Soma de Poderes. Seiya usa seu Meteoro de Pegaso (2D+5), Hyoga o Pó de Diamante (2D+5) e o Shiryu Cólera do Dragão (2D+5). Totalizando um ataque de 6d+15. Para isso, todos fazem um teste de Cosmo com redutor de  $-10\%$  para cada cavaleiro que está ajudando. Neste caso seriam  $-20\%$  (não conta com você!) e os todos teriam que tirar 13 (14 o Seiya) ou menos para passar!*

OBS: golpes que usam a Soma de Poderes (como o Atena Exclamation) serão vistos em futuros suplementos, mas devem ser melhor explicados em SAPURIS (sobre a Saga de Hades).



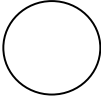
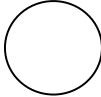

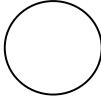
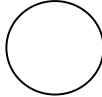
# FICHA DE PERSONAGEM

## (Cavaleiros do Zodíaco RPG – 2º Edição)

Nome do Personagem: \_\_\_\_\_ Nome do Jogador: \_\_\_\_\_ Tipo Sanguíneo: \_\_\_\_\_  
 Data de Nascimento: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ Idade: Aparente \_\_\_/Real \_\_\_ Sexo: \_\_\_ Altura: \_\_\_ Peso: \_\_\_ Idioma: \_\_\_\_\_  
 Local de Treinamento: \_\_\_\_\_ Mestre: \_\_\_\_\_ Divindade: \_\_\_\_\_

<b>Atributos (Abreviação)</b>	<b>Valor/Mod./%</b>	<b>Cosmo com armadura:</b> _____
Constituição(CON)	____/____/____	_____
Força(FR):	____/____/____	<b>Cosmo sem armadura:</b> _____
Destreza(DEX):	____/____/____	_____
Agilidade(AGI):	____/____/____	<b>Cosmo 7º Sentido:</b> _____
Inteligência(INT):	____/____/____	_____
Força Vontade(WILL):	____/____/____	<b>Armadura do Zodíaco:</b> _____
Percepção(PER):	____/____/____	_____
Carisma(CAR):	____/____/____	_____



				
PVs Totais	PVs atuais		PHs Totais	PHs Atuais

Pontos de Experiência (Totais): \_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_ Nível de Personagem: \_\_\_\_\_  
 PVs Negativos Máximos (igual a CON+Nível de Personagem x -10)

### Aprimoramentos:

---

---

---

---

---

---

---

---

#### Índice de Proteção (Armadura):

IP Comum da Armadura: \_\_\_\_\_  
 IP Atual da Armadura: \_\_\_\_\_  
 Habilidade Especial: \_\_\_\_\_

#### Perícias Comuns:

---

---

---

---

---

---

---

---

#### Perícias de Combate: (DEX/DEX):

Nome	Ataque/Defesa	Dano.
------	---------------	-------

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

#### Equipamento do Personagem:

---

---

---

---

---

---

---

---

#### Ataques Especiais:

Nível:	(Nome do Ataque)	Dano (+bônus de Cosmo)	Idiomas:
--------	------------------	------------------------	----------

1	_____	_____
2	_____	_____
3	_____	_____
4	_____	_____
5	_____	_____
6*	_____	_____
7*	_____	_____
8*	_____	_____

\_\_\_\_\_

**Outros Poderes ou Cibernéticos:**  
**(Para Cavaleiros de Aço):** \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---