

A Ordem da Coroa do Sol



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



Uma Nova Fornalha de Netbooks...

Palavra do Autor Thiago Luiz "Guerrad" sobre os novos netbooks...

E aí? Estão se divertindo com os netbooks?!

Bem. Antes de começar eu gostaria de agradecer ao grande público de RPGistas que me mandam mensagens por e-mail e Orkut de bom ânimo. É ótimo conhecer RPGistas que estão se divertindo no cenário que é o meu anime PREFERIDO hoje e sempre. De fato, provamos que é possível mestrar campanhas sim de CDZ, que ele não se resume apenas a resumos de episódios e com ele fornecemos boas regras.

Se você já adquiriu os netbooks FÚRIA DE ARES, GUERREIROS DEUSES, MARINAS DE POSEIDON e SAPURIS e acha que têm todo o material de CDZ para a sua Campanha eu tenho uma boa e uma má notícia: a má notícia é que existe muito mais material de CDZ além dos netbooks anteriores que escrevi; já a boa é que estes netbooks já estão sendo desenvolvidos, pouco a pouco, e vão estar para download gratuitamente em www.daemon.com.br (como mencionado no netbook SAPURIS).

Bem diferentes dos demais, esses novos netbooks vão ser melhor ilustrativos, ou seja, como nem todos os fãs do anime e RPGistas viram os filmes (ou não se lembram) vamos colocar as fotos dos personagens e inimigos da série, além do detalhamento (regras e fichas de NPCs) que vocês já viram nos demais netbooks. Com isso, prova mais de uma vez que *Cavaleiros do Zodíaco RPG 2ª Edição* é o RPG de Anime doujin (feito por fãs) com mais material na História da Daemon (não, eu não sou egocêntrico!).

Os netbooks dos filmes de CDZ não vão aparecer na Ordem de que foram produzidos – na verdade, eles vão ser construídos a partir das informações que vou conseguir dos filmes. Assim como o Módulo Básico, existirá uma nova lista de netbooks:

Cavaleiros do Zodíaco – Lista de Netbooks (2ª Geração)

- **A Grande Batalha dos Deuses:** descreve em detalhes a Ordem dos Guerreiros Deuses de Durval, em Asgard. Na verdade, este é um complementar ao netbook GUERREIROS DEUSES apresentando de vez a história ocorrida neste OVA.
- **A Ordem da Coroa do Sol:** este netbook que você têm em mãos vai descrever tudo sobre a Ordem da Coroa do Sol e seus (poucos Guerreiros de Fogo) liderados por Abel, o irmão de Saori (da deusa Atena, na verdade). Também existem regras para Personagens jogadores Cavaleiros da Coroa do Sol e +fichas de personagens e NPCs.
- **O Santo Guerreiro:** este netbook descreve em detalhes como foi a primeira história especial dos Cavaleiros do Zodíaco. O curta conta a história da Deusa Éris que encarna na jovem Eiri e seqüestra a Saori Kido para tomar seus poderes, usando seu pomo dourado. Os cavaleiros de Bronze vão ao santuário de Éris resgatá-la. No santuário acontece lutas contra cavaleiros de Atena traidores, agora como fantasmas de Éris. +fichas de Personagens, NPCs e regras de Magia.
- **A Batalha Final:** conserteza este será o netbook mais "polêmico" de todos (assim como este OVA foi o mais polêmico). A História dos personagens serão contra Lúcifer e os Cavaleiros do Apocalipse (se você não sabe distinguir fantasia de realidade, espero que não leia este netbook!). Assim como Shingo Araki e o Kurumada, este netbook não deve ser encarado como "livro de satanismo" – eu apenas adaptei esta história para jogos de RPG. Em suma, esperamos não ver RPGistas desmiolados fazendo crimes e punindo o Sistema Daemon e o anime de serem influenciáveis...

Sobre o Autor.

Thiago Luiz "Guerrad" S. Gomes é autor de Cavaleiros do Zodíaco RPG 2ª Edição – dividido em +de 12 netbooks. RPGista deste 1999, atua sempre como Mestre e têm como RPGs preferidos (seguindo esta ordem) SUPERS RPG, ANIME RPG, GURPS 3ª Edição, AD&D/D&D e 3D&T. Sendo o GURPS o seu sistema preferido. Thiago mora no Rio de Janeiro e seus hobbies incluem ler mangás/animes, jogar RPG, ler livros, games e quadrinhos e jogar KOF (king of fighters é ESPORTE *orra!!!!!!). Seu e-mail de contato é > tlsg@bol.com.br

A Lenda dos Defensores de Atena

Em 1988 foi feito o 3º filme dos Cavaleiros do Zodíaco em forma de longa metragem. No Brasil, o filme foi líder de bilheteria - nenhum longa de anime bateu seu recorde. O título original do longa era "Shinku no Shōnen Densetsu", "A Lenda do Jovem Escarlate". Como o brasileiro adora mudar a dublagem (como "Dungeons & Dragons" que é "Masmorras & Dragões" para "Caverna do Dragão"...), este filme é conhecido como "A Lenda dos Defensores de Atena".

O filme apresenta Abel, que teria sido irmão de Atena e outro deus do sol. Abel teria sido tão ambicioso tencionando tornar-se o deus dos deuses que Zeus uniu-se à Apolo para derrotá-lo, e após a morte de Abel, apagaram todos os registros de sua existência como punição (parece até aquela magia de 3D&T: *A Nulificação Total de Talude*), para que as gerações vindouras jamais soubessem de sua existência.

Porém, devido às blasfêmias humanas nos dias atuais, os deuses dão uma nova vida à Abel para punir a humanidade. Abel, então, revive três cavaleiros vindos da era mitológica, chamados Cavaleiros da Coroa do Sol. Todos eles são protegidos por armaduras de bronze de Atena, porém reforçadas como Armaduras do Sol, por Abel. Abel também ressuscita alguns dos Cavaleiros de Ouro (Afrodite, Máscara da Morte, Shura e Camus) mortos na saga das 12 Casas para que lhe ajudem na sua missão.

Após recontrar Atena, Abel diz que irá levá-la ao Santuário com seus guerreiros, o que a leva a abandonar os Cavaleiros de Bronze. Cabe à Seiya e seus amigos descobrirem o que há por trás disso e evitar o juízo final da humanidade. Ao contrário do que foi dito na revista Herói que saiu no Brasil na década de 90, Abel **não** tem ligação alguma com a mitologia babilônica (apesar de que eu coloquei assim em sua descrição, para dar um *background!*). Ele é um personagem inventado especialmente para o filme, sem dúvida inspirado em relatos de mitologia que diziam que Zeus teria um filho que o superaria se nascesse - no caso, na mitologia, Zeus impediria o nascimento de tal filho.

ATENÇÃO: Caso o Mestre mestre esta aventura depois da Batalha das 12 Casas deverá estar familiarizado com o netbook GUERREIROS DEUSES porque lá estão as regras para novas armaduras, depois do combate das 12 Casas.



Prólogo do Filme

No começo da trama, Abel vêm dos confins para levar Atena de volta pra casa e que a partir daquele dia sua irmã estaria sobre proteção de seus cavaleiros e dos revividos pelo seu poder (Afrodite, Mascara da Morte, Camus, Shura e Saga). Abel leva Saori para seu templo da coroa do sol (encontrado no Santuário), incomodando muito Seiya e os demais cavaleiros – com isso provocando briga com um dos soldados de Abel presentes, Atlas, que sem prévio aviso, lança um Ataque Sobrenatural que na barriga do Pegaso (fazendo voar uns 5 metros de altura). Isso faz Saori se enfurecer e parar com a briga.

Chateados, já à tarde, os cavaleiros de bronze estavam conversando (com Shun tratando os ferimentos de Seiya) e discutindo como Saori havia os abandonado, inconformados, pois eles já haviam enfrentado muitas batalhas (você pode ter mestrado FÚRIA DE ARES e o netbook A BATALHA DOS DEUSES em Asgard ou o SANTO GUERREIRO) pela deusa.

Já no jardim do Templo da Coroa do Sol, Saori e Abel conversavam sobre o toque da harpa do deus do fogo. Saori então descobriu sobre a intenção de Abel de exterminar todos os humanos (viver numa era só de deuses) e foi contra (ela disse que mesmo que sejam contra os deuses continuaria defendendo a humanidade), despertando a fúria de seu irmão que com seu poder joga a alma da deusa da guerra no **Seki-Shiki** (mais detalhes em FÚRIA DE ARES) alertando todos os cavaleiros com o sumiço do cosmo divino de Saori.

Shura e Camus vão tirar satisfações com Abel e são mortos pelos seus asseclas (Saga, Afrodite e Atlas). Seiya, já com a sua nova armadura de pegaso, já se encontra no **Monte da Dignidade**, lugar onde fica o Santuário de Abel e encontra seu primeiro adversário, **Atlas da Constelação de Carina** – Seiya é surpreendentemente surrado pelo soldado de Abel e descobre que não é páreo para ele. Já em outro local, Shun recebe a ajuda de Shiryu para escalar um monte onde também estava Hyoga: os três cavaleiros estavam juntos para salvar Saori mais uma vez. Depois de procurar por Seiya e Saori, os três cavaleiros de bronze se separam...

Shiryu encontra uma fonte e é atacado por Máscara da Morte e aqui começa uma revanche da luta das 12 casas (Mascara da Morte afirma que só foi derrotado por que a sua armadura de Câncer o havia abandonado) e usa seu Ondas do Inferno mais uma vez para transportar ambos para o **Seki-Shiki**, onde a alma de Saori está na fila das almas. Shiryu desfere um Cólera do Dragão e derrota o cavaleiro de Câncer, também saindo do Seki-Shiki. Depois da luta contra Mascara da Morte, Shiryu é covardemente atacado de surpresa por **Berengue** e tomba no meio do chão.

Logo depois é a vez de Shun entrar na porrada: ele encontra seu “arqui-rival” Afrodite de Peixes e a gente vai logo descobrindo a coisa que Afrodite mais venera do mundo (A Beleza). Shun conseguiu defender as Rosas Diabólicas Reais com as correntes mas não foi páreo para a Rosa Branca que cravou no seu peito (quando ela ficar vermelha, matará Andrômeda). Mas como sempre acontece, Shun é salvo por Ikki, seu irmão – que retira a rosa branca do seu peito e aplica um Golpe Fantasma de Fênix no meio da fuça do Cavaleiro de Peixes. Ikki “volta o golpe” e manda a Rosa Branca no meio do peito do Afrodite, que cai morto. Depois da luta, Ikki segurando Shun são atacados por um Ataque Sobrenatural de **Atlas** – fazendo Ikki cair duro pra trás (e Shun, que já estava caindo...)

Já anoitecendo, Seiya (estirado no chão) encontra Saga e os dois têm uma pequena conversinha amistosa (amistosa mesmo!). Saga explica que Saori não tinha abandonado os cavaleiros e sim queria poupa-los do sofrimento (depois de tudo que eles sofreram?!). Seiya, como é marreto pra caceta, aplica diversos Meteoros de Pegaso em Saga – ele queria fazer um teste, porque se for capaz de vencer Saga, também vence Abel! Mas falha diante do poder do cavaleiro de Gêmeos, recebendo uma **Explosão Galáctica** no meio da fuça (bem feito!).

Saori já está bem perto da barreira que separa a vida e a morte.

Hyoga é o primeiro a chegar no Templo da Coroa do Sol, encontrado logo Abel. Mas é desafiado por Atlas. Antes disso, Abel pergunta a Hyoga se ele poderia criar um caixão de gelo eterno para pôr o corpo de Saori nele, recebendo uma agradável resposta: “se for o seu caixão, eu construo agora mesmo!”. Berengue aparece e se apresenta pra porrada antes de Atlas e ...a porrada come! Hyoga é humilhado por Berengue, que recebe o **Cabelo Dourado da Morte** fazendo Hyoga tombar no chão de tanto ferido.

Entre a conversinha amistosa entre Seiya e Saga, surge **Jaô** que agora será adversário de Saga enquanto Pegaso se dirige até o templo da Coroa do Sol. Seiya precisa alcançar o Cosmo extremo para matar Abel.

Abel consola o corpo de sua irmã, onde sua alma caminha lentamente à morte. Hyoga, mesmo ferido, têm forças para se levantar. Agora seu adversário é **Atlas**. Depois de mais um surra, Hyoga está prestes a receber o golpe final, mais é interrompido pelas correntes de Andrômeda de Shun e mais Ikki que estava abraçado ao seu lado. Agora Atlas têm 3 adversários.: Hyoga, Shun & Ikki – chegando depois Shiryu, totalizando sua luta contra 4 cavaleiros de bronze. O Resultado?! Todos são derrotados.

Logo chega Seiya, que mesmo bastante machucado, queima o seu Cosmo até o fim (extremo) e com isso as armaduras de **Sagitário, Libra e Aquário** chegam para vestir em **Seiya, Shiryu e Hyoga** (não esqueça de AUMENTAR o Bônus da Armadura). O Resultado?! Agora, Atlas FOI SURRADO PELOS CAVALEIROS COM AS NOVAS ARMADURAS...

Agora é a vez de Abel, que os cavaleiros devem surrar pelo que ele fez para Saori. Mesmo com as armaduras, eles não são páreo para o poder do deus do fogo (os ataques sobrenaturais dos personagens não o atingem) – repelindo até mesmo os meteoros de pegaso dourado.

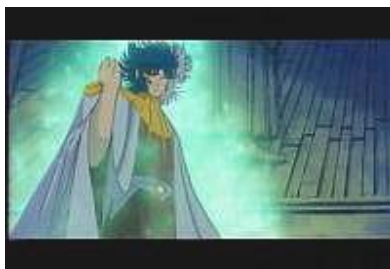
Depois que a porrada come mais uma vez e quando a situação estava crítica (Abel tinha surrado pra cacete os cavaleiros de bronze com as armaduras de ouro) eis que Saori desperta quando iria cair no Abismo. Na verdade, foi o Cosmo dos próprios cavaleiros de bronze que CHAMARAM a deusa da guerra no mundo dos mortos. Quando Atena estava prestes a receber (novamente) um golpe de Abel, eis que Seiya levanta a sua Flecha Dourada (Armadura de Sagitário) e INCREVELMENTE ACERTA ABEL! Logo depois o Templo da Coroa do Sol é destruído e a ameaça de Abel termina, terminado também o filme A LENDA DOS DEFENSORES DE ATENA (um ótimo filme).

Personagens da Saga;

Além de fornecemos regras para personagens Cavaleiros da Coroa do Sol (diga-se de passagem, servos de Abel e não titãs renascidos) agora vamos fornecer o histórico e fichas dos principais oponentes de Seiya e sua turma nesta super saga. NUNCA utilize essas fichas para Personagens jogadores (então o faça, se achar adequado!).

Pode-se perceber que Abel é um Personagem muito poderoso e dificilmente os jogadores irão detê-lo (assim como Seiya no filme). No entanto, seu papel como Mestre é deixar os jogadores vencerem – roubando pro zé mané que estiver com a armadura de Sagitário e aplicando a Flecha da Justiça em seu peito. Abel foi construído com as regras para Personagens Semi-deuses que está em PANTEÃO OLÍMPICO e seu poder tão grande que Abel pode manter luta contra os deuses irmãos, os gêmeos Tântatos e Hipnos (vistos em SAPURIS).

ABEL



Abel é filho de Zeus e irmão de Atena, mas em vez de simplesmente manter a paz, ele possuía um propósito muito pior. Ele pretendia exterminar toda a humanidade para reconstruir a Terra. Foi detido por Seiya, Shiryu, Hyoga, Ikki e Shun, que tiveram uma ajuda de Saga, Camus e Shura, que foram ressuscitados por Abel junto com Afrodite e Máscara da Morte para ajudá-lo, mas acabaram se voltando contra ele (apenas Shura, Saga e Kamus enfrentaram Abel, Câncer e Peixes continuaram fiéis a ele).

Abel, novo deus do Sol (30º Nível).

CON81, FR57, DEX69, AGI109, INT16, WILL19, PER17, CAR22; 99+406d10 (2129) PVs+120PHs. Cosmo: 750 (+368 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 30 (0 pela armadura +1por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Fogo, 1D), Ambidestria, Ataque Especial 4 (Energia de Trevas, 4D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante, Deflexão, Pontos Heróicos 4, Poder Oculto +3, Senso de Direção, Aversão a Armas de Fogo, Código dos Cavaleiros (ELE TEM SIM!), Obsessão (destruir/dominar a Terra).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 209/209 (dano 1d6+22), Armadilhas 42, Atuação 52, Canto 52, Escapismo 119, Instrumentos Musicais (Harpa/Lira) 99, Avaliação de Objetos 27, Física 36, Geografia 36, Heráldica 36, Matemática 36, Metereologia 36, Religião 80, Ocultismo 70, Acrobacia 129, Arremesso 89, Natação 109, Salto 109, Etiqueta 62, Furtar 109, Furtividade 119, Empatia 82, Impressionar 61, Interrogatório 41, Intimidação 94, Liderança 82, Manha 82, Sedução 82, Primeiros Socorros 36, Pesquisa 47, Procura 57; TODAS as Manobras de Combate.

Sedução do Fogo das Trevas [Habilidade]: Abel é imune a golpes de fogo (vide Ikki) e têm sua redução de até 6d6 contra qualquer ataque de fogo.

ATLAS DE CARINA



Titã da mitologia grega que recebeu a punição de carregar a abóbada celeste após ter se confrontado com o próprio Zeus. Alguns escritores citam Atlas como filho de Poseidon (EU também cito!). É o servo mais poderoso de Abel lutou contra todos os Cavaleiros de Bronze e só foi detido por Seiya, Hyoga e Shiryu usando armaduras douradas. Foi ele, junto a Berengue e Jaú, que derrotou Shura e Camus quando esses se voltaram contra Abel.

Atlas de Carina, Cavaleiro da Coroa do Sol (12º Nível).

CON46, FR40, DEX60, AGI92, INT16, WILL20, PER18, CAR20; 53+55d10 (328) PVs+20PHs. Cosmo com a armadura de Bronze de Carina (sempre próximo de Abel): 336 (+161 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 300 (+143 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 42 (30 pela armadura +1por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Fogo, 1D), Ataque Especial 3 (Coroa de Fogo, 3D+ bônus de Cosmo), Bom Senso, Patrono (Abel), Pontos Heróicos 2, Senso Numérico, Código de Honra, Obsessão (servir Abel).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 120/120 (dano 1d6+16), Escapismo 122, Religião 40, Ocultismo 40, Acrobacia 137, Arremesso 95, Natação 117, Etiqueta 30, Furtar 95, Furtividade 137, Empatia 40, Impressionar 30, Manha 65, Tortura 36, Pesquisa 38, Procura 38, Rastreo 38; Refém, Manobras para Impressionar, Imobilização, Chaves de Membro.

Coroa de Fogo [Técnica]: Atlas consegue conjurar das mãos uma imensa Bola de Fogo que explode ao contato (provocando +1d6 pontos de dano por impacto).

BERENGUE DE BERENICE



Na mitologia grega era uma ninfa que tinha uma cabeleira muito bela, que fez os olhos de muitas deusas crescerem. Foi ele, junto a Atlas e Jaô, que derrotou Shura e Camus, quando esses se voltaram contra Abel. Ele possui cabelos tão fortes quanto as correntes de Andrômeda, os quais usa como arma. Ele enfrentou e derrotou Shiryu quando esse tinha acabado de enfrentar o Mascara da Morte. Foi derrotado por Hyoga.

Berengue de Berenice, Cavaleiro da Coroa do Sol (12º Nível).

CON66, FR85, DEX62, AGI45, INT16, WILL19, PER19, CAR20; 86+55d10 (361) PVs+48PHs. Cosmo com a armadura de Bronze de Cabelereira de Berenice (sempre próximo de Abel): 324 (+155 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 240 (+113 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 42 (30 pela armadura +1por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Fogo, 1D), Arma Mágica 1 (seus próprios cabelos), Ataque Especial 1* (Cabelos Dourados da Morte, 1D+bônus de Cosmo+metade do bônus de FR), Ataque Paralisante*, Bom Senso, Patrono (Abel), Pontos Heróicos 4, Obsessão (servir Abel).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 90/90 (dano 1d6+36), Armadilhas 44, Escapismo 125, Presdigitação 65, Religião 30, Ocultismo 30, Anatomia 26, Acrobacia 95, Arremesso 102, Disfarce 36, Furtar 92, Furtividade 75, Intimidação 49, Lábia 40, Manha 40, Tortura 36; Refém, Manobras para Impressionar, Imobilização, Chaves de Membro.

Cabelos Dourados da Morte[Técnica]: esta é a técnica sinistra de Berengue, na qual paralisa o inimigo recebendo dois tipos de dano (A FR do cabelo e o Cosmo). Para se soltar, é preciso um teste de Disputa de Atributo – sendo o Cosmo de Berengue como Fonte ATIVA e o seu Cosmo com Fonte PASSIVA.

JAÔ DE LINCE



Primeiro filho de Abel. Era muito orgulhoso. Por adorar o brilho da lua é considerado na mitologia babilônica o deus da lua. Ele, junto com Atlas e Berengue derrotou Shura e Camus quando esses se voltaram contra Abel, depois disso, desafiou Seiya para luta, mas Saga tomou o lugar de Seiya morrendo para matar Jaô. NOTA: no Episódio G existe o cavaleiro de Lince anterior.

Jaô (Jaú) de Lince, Cavaleiro da Coroa do Sol (12º Nível).

CON60, FR60, DEX60, AGI60, INT16, WILL18, PER22, CAR18; 72+55d10 (347)PVs+24PHs. Cosmo com a armadura de Bronze de Lince (sempre próximo de Abel): 312 (+149 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 230 (+108 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 42 (30 pela armadura +1por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Fogo, 1D), Ambidestria, Ataque Especial 2 (Hércules Reluzente, 2D+bônus de Cosmo), Bom Senso, Patrono (Abel), Pontos Heróicos 2, Código de Honra, Obsessão (servir Abel).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 100/100 (dano 1d6+23), Armadilhas 42, Escapismo 100, Religião 40, Ocultismo 40, Acrobacia 100, Arremesso 100, Natação 80, Saltos 90, Intimidação 58, Lábria 58, Manha 68, Tortura 36; TODAS as Manobras de Combate.

Demais Cavaleiros: os cavaleiros de ouro revividos pelo poder de Abel vão estar com as suas mesmas fichas de FÚRIA DE ARES. Para dar mais realismo, o Mestre pode pôr um redutor de – 20% em todos os seus testes por estarem “enferrujados” – eles voltaram a vida agora e estão meio descaostumados com isso. Se você já se esqueceu dos cavaleiros que foram mortos e não quer procurar que nem maluco neste livro, aqui vão: *Máscara da Morte (Câncer)*, *Saga (Gêmeos)*, *Afrodite (Peixes)*, *Shura (Capricórnio)* e *Camus (de Aquário)*.

O Templo da Coroa do Sol: Este templo é localizado nos confins do Santuário – em um lugar chamado *Monte da Dignidade*. Encontrar este lugar existe um teste Difícil de PER/Procurar/Rastrear. O Templo da Coroa do Sol é um templo secreto, precisamente encontrado na parte do Santuário onde melhor recebe o Sol. Lá esteve o corpo de Abel por muito tempo e hoje, após a sua ressurreição passa a maior parte do tempo com seus devotos. Após a derrota de Abel (se os personagens conseguirem derrotá-lo) o templo será destruído pelos **deuses**.

Especial: Criação de Personagens Cavaleiros da Coroa do Sol.

Você pode pertencer à classe de cavaleiros da ordem de Abel. Um personagem cavaleiro servo de Abel é um cavaleiro de bronze e tem poderes ligados ao fogo. Um personagem da Coroa do Sol é feito com 1d10+200 pontos de Atributos, 6 de Aprimoramentos e 450 pts. de Perícias (eles são poucos, mais um pouquinho mais poderosos que os cavaleiros da Ordem de Atena). Em contra partida, as demais regras para construção de personagens são iguais ao Módulo Básico da 2ª Edição de CDZ.

Para facilitar o processo de criação de personagens, criamos um Kit de Cavaleiro da Coroa do Sol porque estes cavaleiros são sempre parecidos, com as mesmas perícias e aprimoramentos e por isso você não deve se zangar, né?! (você pode ver que eu NÃO usei este Kit em nenhuma das fichas de NPCs apresentados neste livro pois eles são tíãs renascidos); Também quero dizer que voce não precisa desse mísero kit para construir seu personagem cav. da Coroa do Sol – a real intenção deste Kit é agilizar o processo de criação de personagens.

Kit Cavaleiro da Coroa do Sol

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 225 pontos de Perícia.

Restrição: ter a pontuação para Cavaleiros da Coroa do Sol (ver acima).

Perícias: Artes Marciais 40/40, Escapismo 10, Religião 30, Ocultismo 20, Teoria da Magia 10, Acrobacia 30, Saltos 40, Etiqueta 20, Furtividade 40 +3 Manobras de Combate (até 60 pts!).

Aprimoramento: Contatos 1, Mestre (Abel), PH3.

Descrição: os Cavaleiros da Coroa do Sol são guerreiros treinados pelo próprio Abel (deus do fogo) destinados a servi-lo com todas as forças.

Armadura da Coroa do Sol: a armadura da Coroa do Sol são apenas armaduras de bronze **revestidas** com o poder do fogo. Em termos de regras, as suas armaduras são equivalentes de bronze: têm IP30 e bônus de Cosmo +3. Quando o cavaleiro da Coroa do Sol recebe um ataque baseado em *fogo*, dobra o seu IP (o que antes era 30 passa para 60). Também possuem a Habilidade especial “*Força de Abel*” (ver logo abaixo).

Força de Abel [Habilidade da Armadura]: os cavaleiros de Abel (da Coroa do Sol) aumentam muito seu Cosmo na presença de Abel ou na presença do calor/fogo escaldante: +6 extra se estiver dentro de um vulcão ou perto de Abel; +5 se estiver num deserto ou próximo de Abel; +4 se estiver num campo de 45° ou a dois quarteirões de Abel; +3 se estiver numa fogueira grande; +2 se estiver numa fogueira pequena; +1 se estiver num campo à 35°; -4 se estiver num lugar gelado.

•Um Cavaleiro da Coroa do Sol poderá interagir com os personagens, cavaleiros de Atena?
Não. Eles geralmente agem sozinhos obedecendo as ordens de seu tutor Abel, que é um deus até meio ignorante! Abel é também o Mestre de todos os cavaleiros desta ordem...

•O que acontece se Abel morre?

Caso Abel morra e seu personagem não (caso decida fugir), o mesmo perderá seu Cosmo.

•Um Cavaleiro da Coroa do Sol pode se queimar?

Sim. Mas é muito difícil. Seu Cosmo vêm do próprio deus do fogo, mas ele pode se queimar em um calor enorme. Caso seu tutor Abel venha a falecer, esse cavaleiro pode se queimar normalmente.

(Agradecimentos)

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

Distribuído gratuitamente em www.daemon.com.br

- Agradeço primeiramente a Deus, por seu incrível amor a Humanidade.
- Ao meu irmão Rodrigo "Anjo Impotência" por escrever Yoshiro RPG e pelas nossas disputas de quem "é o melhor anime": o meu anime preferido (CDZ) contra o dele (Tenchi Muyo).
- Ao meu primo André "Andarilho da VM" e ao Nelson "Brujah" por jogarem Dragon Ball Z RPG e ficarem me pedindo sempre: "posso colocar um Saiyajin na campanha de CDZ?"
- Ao meu primo Gabriel "que só faz merda" por fazer muitas bizarrices em nossas campanhas e que ano quivém (2007) deverá levar o RPG para Anchieta(Espírito Santo).
- Ao Marcelo Del Debbio, criador do Sistema Daemon (quem diria que este sistema seria o melhor sistema de animes do Brasil?!) e a Luka-Chan pelo fantástico Anime RPG – que usei para escrever estes netbooks.
- Ao Marcelo Telles, por icentivar meu irmão e presenteá-lo com um Anime RPG novinho (Telles, viu a quantidade de netbooks fizemos com o livro que você nos deu?!) e por acreditar em nosso potencial.
- Ao Luiz Carlos "Thor" e a todos os jogadores do Encontro RPG no Bob's (eu estava enganado, o Encontro está CHEIO de Otakus e fãs do Sistema Daemon) aqui em Campo Grande/RJ por dar o maior apoio as forças do RPG.
- Ao Masami Kurumada e ao Shingo Araki.
- Ao Abel: o personagem mais namoral da série.
- Aos meus amigos RPGistas: Frederico "Beholder", Julio "Kobold", Alan "Hunter", Felipe "Druida que está perdendo muito XP e quer voltar a jogar", Felipe "Ranger Belatrix", Maicon "Fogosa", Josias "Caôxote" e aos demais (caso eu esqueça de algum!).
- Ao meu pai Sidney, por nunca desistir da gente.
- A todos os integrantes da Comunidade (Orkut) **Cavaleiros do Zodíaco RPG** (ver logo abaixo!) onde eles podem discutir as regras deste RPG livremente e por dar um apoio.

Frase Divina: >> "Deus acredita em você. Dê uma chance pra Ele!" <<
Novembro 2006. Thiago Luiz "Guerrad" Souza Gomes. tlsg@bol.com.br

Comunidade **Cavaleiros do Zodíaco RPG:**

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=22884610>