

# Fúria de Ares

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



Depois do “Módulo Básico”, agora é a vez de começar a descrever em detalhes o universo de Masami Kurumada, começando com a primeira Saga, Ares; além do histórico e fichas dos cavaleiros e personagens vistos nesta fase da série. O módulo básico do novo RPG dos Cavaleiros do Zodíaco (já disponível no site da Daemon!) tratava-se de apenas regras; este netbook descreverá toda a história da primeira fase da série e também trará algumas novas regras complementares da Saga das 12 casas, começando pela queda de Ikki até a derrota de Saga, o novo Mestre do Santuário. Agora você e seus amigos terão bastante material para começar uma Campanha digna de Cavaleiros do Zodíaco. Estou me empenhando muito para que esse projeto venha à gente, e lendo você verá o porque.

Conheça primeiro as regras complementares para o Módulo Básico, pois elas darão um novo sabor as aventuras, além de consertar alguns vacilos meus no primeiro netbook da série.

•**Dano por Cosmo:** o bônus do Cosmo (igual ao bônus de FR) é considerado apenas para ataques com magia. É comum no seriado os cavaleiros ataquem 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 Golpe Sobrenatural (ver abaixo!) 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.

●**Ataque Sobrenatural:** é o ataque a longa distância de todos os cavaleiros. Semelhante a um “Hadouken”, os cavaleiros liberam o Cosmo pelas mãos e disparam nos outros com uma ferocidade. Um ataque Sobrenatural é considerado um ataque (testar uma perícia de combate, geralmente artes-marciais) de 1D6+bônus de Cosmo e precisa ser anunciado pelo jogador ANTES do ataque.

●**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!)

●**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, apenas se o IP da armadura é duas vezes maior de que o dano recebido, o oponente não recebe dano nenhum.

●**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...)

●**Pontos de Experiência:** 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.

### Agradecimentos

No momento, primeiramente quero agradecer a Deus, pela minha vida, meus amigos, minha família; sem Ele não somos nada. Depois dEle, gostaria de apontar outras pessoas também importantes na minha vida:

-Ao Rodrigo “Yoshiro” Jeferson, meu irmão gêmeo.

-Aos meus primos André “Andarilho da VM”(O jogador numero 0,1111 do pôquer!), Nelson “Patrick”, por gostar(!!!!) de personagens bishonens!!!; ao Gabriel “Telepau” por suas bizarrices nas nossas partidas e continuar a ser o “filhinho da mamãe!”.

-Aos meus amigos, Josias “Alfredo”, Maicon “Bárbaro fominha por XP”, Julio “Kobold Mentiroso”, Frederico “Beholder”, Alan “Nível 70?”, Felipe “Druida sem Lobo”, Mateus “Benimaru”. Espero não ter me esquecido de nenhum!

-Ao antigo autor do netbook Cavaleiros do Zodíaco. Desculpe-me cara, mas este RPG precisava de revisão!

-As amigas Ana Carla/Paula. A leda, minha ex-namorada que ODEIA Cavaleiros do Zodíaco e mesmo assim coloco ela nestes créditos sabendo da sua reação!

-Aos anti-RPGistas: Nosde Babu (Dono do Reino de Otharyus!), Felipe "Presuntinho"("Só gosto dos RPGs que faço...")e TASQUILA(O único cara que vai pro shopping de, sobretudo por cima, bermuda amarela, chinelo verde fluorescente e camisa preta num sol de duas horas da tarde...), meu muito obrigado por deixarem a nossa vida mais divertida. A partir de hoje, chamaremos estes 3 de "Trindade Anti-RPGista".

-Pessoal...o RPG é apenas um jogo sadio! Os personagens não vão soltar Meteoros de Pegaso nos outros (se isso fosse possível, resolveria "nossas diferenças" contra um montão de lutadores de vale tudo e ainda descolava uma gata maneira!)

### **Quem é Ares:**

Na mitologia Grega, Ares é o antigo deus da guerra ou deus do conflito. Também conhecido como "*O deus impiedoso*" e "*O regozijador das Batalhas*". Perdeu seu posto de deus da guerra para Atena, a deusa da sabedoria. Ares tem um ensinamento muito profundo onde os fortes devem triunfar sobre os fracos. No anime, Ares apossa do corpo de Saga, o novo Mestre do Santuário e têm sempre a intenção de fazer o Mal ao seu redor. Quando Saga é possuído pelo deus Ares, seus cabelos se transformam em brancos (antes azuis) e seus olhos ficam vermelhos. Nesta aventura, os cavaleiros do zodíaco têm como principal inimigo o Santuário, agora corrompido pelo poder de Ares.

### **As Lendas de uma Nova Era**

Diz a lenda de que a cada 200 anos, quando o Mal assola a humanidade, Deus envia a reencarnação da deusa Atena e juntamente com ela cavaleiros poderosos surgem, que com sua liderança, tinham a nobre missão de derrotar o Mal trazer a paz na Terra novamente. Esses cavaleiros eram tão poderosos que seus golpes poderiam arranhar os céus! Eles vestiam armaduras mágicas e poderiam vencer qualquer desafio.

Sabendo disso, Saga, o cavaleiro de ouro de gêmeos, que havia matado o antigo Mestre do Santuário para tomar seu lugar tinha como objetivo matar uma pequena menina, ainda bebê suspeita de ser a reencarnação da deusa Atena. Na verdade, Ares (o deus da guerra), estava possuindo o corpo do Mestre do Santuário no momento queria matar a menina sabendo que se ela crescesse, se tomaria o posto de "deus da guerra". Ares não queria que Atena voltasse, pois ele perderia seu posto de deus da guerra.

O que o antigo deus da guerra não esperava é a intromissão de Aiorios (Cavaleiro de Sagitário) que salva a deusa na hora "H", despertando sua ira. Neste instante, Aiorios percebe a identidade real do Mestre do Santuário e foge com a menina, sabendo que ela não poderia ficar nem mais um minuto ali e levando consigo a sua armadura dourada. Aiorios estava muito ferido, pois para defender a menina, levou um golpe certo de Saga/Ares, decidindo como opção fugir para não ser morto nem ele, nem a menina(Um cavaleiro de ouro, por mais poderoso que seja, não conseguiria derrotar todo o Santuário!).

Saga ordena ao Santuário uma caçada a Aiorios, com o argumento de que o cavaleiro de sagitário seria um traidor e teria roubado a menina. No meio da fuga, o cavaleiro de Sagitário encontra Shura, o cavaleiro de ouro de Capricórnio e é derrotado facilmente, deixando a menina desprotegida. Shura não consegue matar a menina por temer o cosmo da mesma, imenso, e mente a todos de que tanto Aiorios tanto a menina foram eliminados.

No mesmo dia, já de manhã. Aiorios encontra Mistumasa Kido, um microempresário japonês. Ele conta a ele sobre toda a lenda da deusa-menina e sobre os

cavaleiros do zodíaco. Sem forças, Aiorios ainda entrega a sua armadura de sagitário para o empresário, para que use da melhor forma quando o Mal voltar a assolar a Terra. Mitsumasa era dono da Corporação Galáctica e cuidava de muitos meninos órfãos. Coube a esses meninos o destino da humanidade, pois foram reservados a eles o destino de se tornar um cavaleiro do zodíaco a custo de um duro treinamento. A menina foi adotada e agora se chamava Saori. O estranho é que Saori não chama o Sr. Kido de “Pai” mas sim de “Vôzinho”(?).

Esses jovens órfãos foram enviados a varias partes do mundo através de um sorteio que indicava o local do treinamento, que iria durar cerca de seis anos. Quando todos terminassem o treinamento, voltariam como cavaleiros de bronze para disputarem a sagrada armadura de Sagitário no Torneio da Guerra Galáctica. Na verdade, esta foi uma estratégia de Mistumasa para “atrair” o Mal através da armadura dourada de Sagitário. Ele saberia que ALGUÉM realmente estaria à procura da antiga armadura de Aiorios.

### A Guerra Galáctica

Um grande torneio mundialmente conhecido, investido com o mais pesado recurso e tecnologia de que a Corporação Galáctica (empresa de Mitsumasa Kido) pôde oferecer. Nele, se enfrentam os dez jovens órfãos que se tornaram cavaleiros. Eles lutam entre si como num torneio de Tênis (mata-a-mata, quem perde sai, quem ganha, fica!) para ver quem fica com a armadura de ouro de Sagitário. As lutas são violentíssimas, dividida em três “rounds” de dois minutos. Existe também um radar que indica a potência dos golpes executados e um visor imenso de teto que exhibe imagens mais detalhadas da luta.

Aqui é onde vai começar a campanha! O ideal aqui é que o Mestre sorteie as chaves, para ficar um pouco diferente no mangá e no anime. Depois de algumas lutas, você e seus amigos poderão aprender a lidar com os poderes e as fichas do novo RPG. Veja agora as fichas dos combatentes do Torneio Galáctico! O ideal é o Mestre distribui-las para os jogadores ou então usar as regras para a criação de personagens descritos no MÓDULO BÁSICO.

#### *Seiya, cavaleiro de Pegaso (1º Nível)*

CON25, FR38, DEX26, AGI45, INT14, WILL21, PER15, CAR16; 33 PVs+4PHs. Cosmo com a Armadura de Pegaso: 24(+5 nos testes físicos, ataque/defesa e dano); Cosmo sem Armadura: 21(+4 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 30.

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 2(Meteoro de Pegaso, 2D+bônus de Cosmo), Pontos Heróicos 4, Boa Fama, Mestre (Amazona Marin); Código de Honra, Código de Honra dos Cavaleiros, Obsessão(no momento rever sua irmã Seika; mais tarde, proteger Saori, a futura deusa Atena!).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 76/76(dano 1d6+12), Acrobacia 56, Furtividade 75, Religião 20, Esquiva 46, Natação 75, Saltos 75, Liderança 36, Futebol 55, Empatia 26, Sobrevivência (escolha um ambiente) 45; Luta às Cegas, Chaves de Membro, Quebramentos. IP inicial da armadura de Pegaso: 30.

*Background:* Seiya foi treinado na Grécia e recebeu a armadura de pegaso, conquistada em uma seletiva, a qual derrotou Cássius, irmão de Dócrates e pupilo de Shina. Ele só aceitou o treinamento para um dia rever sua irmã Seika, promessa dada pelo Mistumasa Kido. O Pegaso aceitou em participar do torneio por causa da difusão mundial que é este torneio, que sua irmã poderia reconhecê-lo facilmente nas transmissões da luta, pela TV.

*Hyoga, cavaleiro do Cisne(1ºNível)*

CON29, FR41, DEX21, AGI37, INT17, WILL20, PER18, CAR17; 36 PVs+3PHs. Cosmo com a armadura de Cisne: 23(+5 nos testes físicos, ataque/defesa e dano); Cosmo sem armadura: 20(+3 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 30.

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 2(Pó de Diamante, 2D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante(Circulo de Gelo), Pontos Heróicos 3, Bom Senso, Mestre(Camus ou Mestre Cristal, você decide esse vacilo!); Código de Honra, Obsessão(no momento ganhar o torneio, mais tarde proteger Atena!)

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 61/61(dano 1d6+14), Religião 20, Esquiva 67, Natação 57, Furtividade 47, Mergulhos Profundos\* 69, Sobrevivência (Gelo) 68, Intimidação 50, Interrogatório 47, Saltos 67; Imobilização, Chaves de Membro. (\*)Mergulhos Profundos é uma nova perícia descrita no suplemento CDZ\_GUERREIROS DEUSES.

*Background:* Hyoga treinou em Asgard, terra dos Guerreiros Deuses e onde sua mãe foi morta num trágico acidente de navio. Sempre quando tem oportunidade, Hyoga costuma mergulhar para revê-la. Seu objetivo pessoal é ganhar a Guerra Galáctica e mostrar orgulho ao fantasma de sua mãe (Bem...mais ou menos!)

*Shiryu, cavaleiro de Dragão(1ºNível)*

CON29, FR42, DEX21, AGI37, INT15, WILL20, PER19, CAR17; 36 PVs+3PHs. Cosmo com a armadura de Dragão: 23(+5 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 20(+3 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 30.

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 2(Cólera do Dragão, 2d6+bônus de Cosmo), Pontos Heróicos 3, Mestre (Dokko, Cavaleiro de Libra), Deflexão, Código de Honra, Obsessão (ganhar o torneio e mostrar ao meu mestre suas habilidades; mais tarde, proteger Atena), Ponto Fraco(o seu coração!).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 71/71(dano 1d6+14), Religião 20, Filosofia 20, P. Socorros 35, Saltos 67, Sobrevivência (Montanhas e Planícies) 39, Escudos 51; Luta as Cegas, Manobras p/ Impressionar, Imobilização, Chaves de Membro e Quebramentos.

*Background:* Shiryu treinou nos Cinco Picos Antigos de Rosan (China) sob os ensinamentos do cavaleiro mais poderoso de todos os tempos: Dokko, o mestre ancião e cavaleiro de Libra e aos cuidados de Shunrei. Shiryu teve que voltar o ciclo da cachoeira para conseguir a armadura de dragão.

*Shun, cavaleiro de Andrômeda(1ºNível)*

CON24, FR35, DEX27, AGI31, INT16, WILL19, PER25, CAR28(!!!!); 31PVs+1PHs. Cosmo com a armadura de Andrômeda: 22(+4 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 19(+3 nos testes físicos, ataque/defesa e dano).

*Aprimoramentos:* Alma Pura, Arma Mágica 2(Correntes de Andrômeda), Ataque Paralisante(Com as correntes), Mestre(Aldeon), Pontos Heróicos 1, Pactos(Hades, sem Shun saber...), Código de Honra, Obsessão(rever Ikki e nunca recorrer à violência, mas tarde, proteger Atena!).

*Perícias e Manobras:* Artes Marcias 67/67(dano 1d6+11), Correntes 47/107(dano de 2d6+3+bônus de Cosmo), Esquiva 37, Religião 20, Sobrevivência (Ilhas) 35, Canto 38, Saltos 61, Etiqueta 48, Impressionar 58, Natação ou Controle de Respiração 51, P. Socorros 46, Procura 35, Etiqueta 48, Furtividade 41, Empatia 68; Manobra p/ Impressionar.

*Background:* Shun, mesmo odiando usar a violência, teve que disputar a armadura de bronze de Andrômeda a custo de uma seletiva. Foi treinado pelo Cavaleiro de Prata Aldeon, na extinta Ilha de Andrômeda (ssa ilha é impressionante ver amazonas gostosas e um punhado de cavaleiros "boiolinhas...")

*Tempestade Nebulosa(Sob):* Shun pode invocar uma grande quantidade de Cosmo no seu inimigo com FR igual a 2x o seu bônus de Cosmo. Ele usa isso apenas em casos extremos de necessidade.

*Defesa Circular(Ext):* as correntes do Shun fazem aumentar a sua defesa. Multiplique o IP atual da Armadura por 2.

*Ikki, o Cavaleiro de Fênix (2º Nível, 8 Pontos de Experiência)*

CON28, FR47, DEX25, AGI31, INT16, WILL22, PER17, CAR 15; 40PVs+ 8PHs. Cosmo com a armadura de Fênix: 50(+18 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem a armadura: 44(+15 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 30.

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 2(Espírito Diabólico de Fênix, ataque mental e evitado com um teste mínimo de WILL, 2D+bônus de Cosmo IGNORANDO IP!) ou Ataque Especial 3(Ave Fênix, 3D+bônus de Cosmo), Bom Senso, Mestre, Pontos Heróicos 4, Obsessão (seguir as ordens do Santuário, matar Tatsumi; mais tarde, proteger Atena, apesar de cético!), Traumatizado, Inimigo(O Santuário, por sua traição!)

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 75/75(dano 1d6+17), Escapismo 51, Prestidigitação 45, Esquiva 71, Saltos 61, Natação 41, Furtividade 41, Intimidação 52, Liderança 25, Sobrevivência (Fogo) 42; TODAS as Manobras de Combate.

*P.S:* A armadura de Fênix tem pode se regenerar e não precisa ser consertada. Mais detalhes no GUIA DE ARMADURAS.

*Background:* Ikki treinou na Ilha da Rainha da Morte no lugar de Shun e por isso voltou totalmente mudado. Contratado pelo Santuário, Ikki tinha a missão de roubar a armadura mágica de Sagitário e devolve-la ao Santuário.

*Ban, cavaleiro de leão menor(1ºNível)*

CON28, FR39, DEX25, AGI32, INT20, WILL20, PER19, CAR17; 35PVs+3PHs. Cosmo com a armadura de leão menor: 23(+5 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem a Armadura:20(+3 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 30.

*Aprimoramentos:* Pontos Heróicos 3, Ambidestria, Mestre(?), Código de Honra.

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 75/75(dano 1d6+13), Esquiva 51, Saltos 61, Sobrevivência (Savana) 69, Religião 10, Ocultismo 10, Ecologia 30, Acrobacia 52, Furtividade 52, Lábria 32, Escalar 72, Empatia 47, P.Socorros 60; Refém, Imobilização.

*Background:* este cavaleiro teve um duro treinamento nos Safares Africanos e eu não tenho muito de que falar dele, a não ser sua derrota para Jabu, logo no primeiro episódio da série.

*Jabu, cavaleiro de Unicórnio(1ºNível)*

CON26, FR36, DEX24, AGI37, INT16, WILL28, PER18, CAR25(!!!); 32PVs+2PHs. Cosmo com a armadura de unicórnio: 21(+4 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 18(+2 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 30.

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 2(Investida do Unicórnio, 2D+bônus de Cosmo), Boa Fama, Contatos 1, Mestre, Sedutor, Pontos Heróicos 2, Obsessão (Agradar sempre Saori), Maníaco-Depressivo(neste caso, NUNCA tentou/a suicídio!).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 74/74(dano 1d6+11), Etiqueta 45, Religião 10, Filosofia 10, Intimidação 48, Empatia 45, Sobrevivência (um ambiente) 48, Saltos 57, Esquiva 67, Natação 67, Sedução 100(!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!).

*Background:* Jabu que ser o “queridinho de Saori” e às vezes demonstra ser um cavaleiro arrogante. Deste criança, Jabu conquistou o posto de puxa-saco oficial de Saori e faz de tudo para agrada-la. No anime, Jabu foi derrotado por Shun – sendo logo interrompido por Ikki e os cavaleiros negros.

*Ichi, cavaleiro de Hidra(1ºNível)*

CON29, FR39, DEX25, AGI31, INT16, WILL20, PER16, CAR15(!!!!!!); 35PVs+2PHs. Cosmo com a armadura de Hidra: 23(+5 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 20(+3 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 30.

*Aprimoramentos:* Ataque Paralisante, Mestre, Sentidos Aguçados, Pontos Heróicos 2, Sensitivo 1, Má Fama(ser o cavaleiro “mais fraco”).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 65/65(dano 1d6+13), Dança 51, Ocultismo 30, Esquiva 51, Natação 41, Saltos 41, Furtar 55, Furtividade 51, Manha 25, Sobrevivência (Gelo) 26, Mergulhos Profundos\*49, Religião 10, Prestidigitação 65, Escutar 36, Barganha 30; Refém, Manobras p/ Impressionar, Chaves de Membro.

NOTIFICAÇÕES SOBRE A ARMADURA DE HIDRA: Eu não vou esconder o jogo, isto vai aparecer no livro GUIA DE ARMADURAS, mas eu sei que muitos Mestres vão precisar, então vou descrever o poder da armadura de Hidra.

A armadura de Hidra é capaz de injetar de qualquer membro (da Armadura!) uma agulha com veneno altamente perigoso(mortal para falar a verdade) e o jogador/NPC pode ejetar esta agulha em um combate corpo-a-corpo, ou seja, que acha toque físico com o oponente, que deve fazer um teste FÁCIL de CON para não morrer envenenado. Caso Hidra acerte outra agulha no mesmo alvo, o teste passa para MÉDIO; recebendo a terceira agulha, teste DIFÍCIL; a quarta, teste MINIMO. O quinto, a própria morte.

*Background:* Ichi treinou na Finlândia para ganhar a armadura de Hidra. É um cavaleiro FEIO, mas com um carisma sobrenatural de todo cavaleiro do zodíaco. Também possui a fama de ser o cavaleiro mais fraco de todos. Ichi enfrentou Hyoga na Guerra Galáctica e foi derrotado. De resto, não existe muito que falar destes cavaleiros, já que o autor Masami Kurumada nunca deste importância a eles.

*Geki, cavaleiro de Urso(1ºNível)*

CON33, FR41, DEX26, AGI34, INT17, WILL20, PER19, CAR17; 38PVs+4 PHs. Cosmo com a armadura de Urso: 23(+5 nos testes físicos, ataque/defesa e dano); Cosmo sem armadura: 20(+3 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 30.

*Aprimoramentos:* Ambidestria, Ataque Paralisante\*, Mestre, Pontos Heróicos 4, Código de Honra, Obsessão (ganhar a Guerra Galáctica), Aversão a Armas de Fogo.

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 76/76(dano 1d6+14), Atuação 37, Escapismo 44, Religião 30, Esquiva 54, Natação 74, Saltos 54, Furtar 76, P. Socorros 46, sobrevivência (Gelo) 59, Empatia 37.

(\*)funciona como Estrangulamento(dano 1d6+bônus de FR p/turno) e requer uma disputa de Habilidades(Sua CON contra a FR de Geki para resistir). É o principal ataque de Geki, na qual matava ursos no seu treinamento.

*Background:* Geki é um dos cavaleiros que participou da Guerra Galáctica. Assim como Jabu, Ichi, Nachi e Ban, não há muito que falar, pois o autor Masami Kurumada mesmo não deu muito enfoque nestes personagens. Geki possui um ataque poderoso que executou em seu treinamento – enforcando ursos.

*Nachi, cavaleiro de Lobo (1ºNível)*

CON33, FR40, DEX29, AGI33, INT17, WILL17, PER15, CAR18; 38PVs+ PHs. Cosmo com a armadura de Lobo: 20 (+3 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem a armadura: (+2 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 30.

*Aprimoramentos:* Ambidestria, Ataque Especial 1 (Fúria do Logo, 1D+bônus de Cosmo), Mestre, Pontos Heróicos 2, Código de Honra, Código dos Cavalheiros.

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 49/59 (dano 1d6+13), Montaria 53, Prestigitação 53, Religião 20, Esquiva 73, Acrobacia 63, Natação 63, Saltos 53, Furtividade 53, Manha 48, Barganha 38, Sobrevivência (escolha um ambiente) 25; Chaves de Membro.

*Background:* Nachi de Lobo foi morto por Ikki pelo Espírito Diabólico de Fênix.

### **Outros Cavaleiros de Bronze**

Existem mais cavaleiros de bronze além dos Cavaleiros que disputaram a Guerra Galáctica. Suas fichas são da época que eles apareceram para enfrentarem os guerreiros de Atena. Alguns são amigos, outros peões do Santuário.

*Dócrates, Cavaleiro de Hidra Macho. 6ºNível.*

CON65, FR60, DEX18, AGI18, INT12, WILL16, PER10, CAR8; 69PVs+12PHs. Cosmo com a armadura de Hidra Macho: 114 (+50 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem Armadura: 64 (+25 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 33 (+3 por CON).

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 4 (Punhos de Hercules, 4D+bônus de Cosmo), Pontos Heróicos 2, Patrono (Santuário), Defeito Físico (Aparência de Brutamontes, alto pra chuchu!), Obsessão (Vingar Seiya por “tirar” a armadura de Cassius, seu irmão.).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 88/78 (dano 1d6+23), Religião 20, Esquiva 38, Arremesso 68, Natação 58, Saltos 63, Mergulho 130, Intimidação 76, Lábria 18, Negociação 27, Procura 45, Rastreamento 50; TODAS as Manobras de Combate.

*Background:* este é conhecido por muitos como o mais forte (em termos de força física) dos cavaleiros de bronze. Irmão de Cassius. Foi designado para cumprir o trabalho de Ikki – roubar a armadura de Sagitário. O único motivo de Dócrates é matar Seiya, para vingar o que ele fez ao seu irmão Cassius (Cortando sua orelha esquerda e tira-lo dele a armadura de bronze de Pegaso.)

SERVOS DE DÓCRATES – CON20, FR10, DEX10, AGI10, INT11, WILL11, PER8, CAR10;20PVs. Índice de Proteção 15 (Pela sua armadura). Artes Marciais 45/35(dano 1d6), Esquiva 35, Rastreamento 22.

*Background:* estes foram os serviços de Dócrates, atrapalhando os cavaleiros do zodíaco na busca da armadura de Sagitário no Vale da Morte e ajudando seu Mestre no plano.

*Cavaleiro de Cassiopéia, Bronze (1ºNível).*

CON18, FR23, DEX38, AGI40, INT17, WILL19, PER19, CAR26(!!!); 21PVs+2PHs. Cosmo com a armadura de Cassiopéia: 22 (+4 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 19 (+3 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 30 (Com essa armadura de boiola!).

*Aprimoramentos:* Arma Mágica 1(Correntes), Ataque Paralisante, Mestre (Aldeon), Pontos Heróicos 2.

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais/Correntes da Armadura 58/48 (dano 1d6+5/+6 com correntes), Montaria 65, Doma 20, Canto 46, Escapismo 70, Antropologia 27, Religião 20, Esquiva 80, Acrobacia 80, Etiqueta 76, Furtividade 50, Empatia 46, Lábria 36, Sedução 51; Manobras para Impressionar.

*Background:* junto com o cavaleiro de Kaitos, June (namorada de Shun e amazona de Camaleão) foram treinados pelo cavaleiro de prata Aldeon na Ilha de Andrômeda, que logo foi destruída pelo cavaleiro Milo de Escorpião. Ele, Kaitos e Shun, assim como os demais que treinaram nessa Ilha de Andrômeda, na minha opinião, são tudo BOIOLA.



*Leda, Cavaleiro de Kaitos. (1º Nível).*

CON18, FR22, DEX38, AGI49, INT17, WILL19, PER11, CAR26(!!!); 21PVs+3PHs. Cosmo com a armadura de Kaitos: 22 (+4 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 19 (+3 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 30 (Com essa armadura de boiola!).

*Aprimoramentos:* Arma Mágica 1(Correntes), Ataque Paralisante, Mestre (Aldeon), Pontos Heróicos 3, Obsessão (Agradar June e Aldeon).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais/Correntes da Armadura 58/48 (dano 1d6+5/+6 com correntes), Montaria 71, Doma 20, Canto 46, Escapismo 79, Antropologia 27, Religião 20, Esquiva 89, Acrobacia 80, Etiqueta 76, Furtividade 59, Empatia 46, Lábria 36, Sedução 51; Manobras para Impressionar.

*Background:* junto com o cavaleiro de Cassiopéia, Kaitos é um dos “bishonens” de alto Carisma que treinaram sob a conduta do único macho da Ilha, Aldeon, o Cavaleiro de Prata de Céfeu (veja sua ficha nos Cavaleiros de Prata).

*Cavaleiro do Fogo, cavaleiro de Forno (3º Nível).*

CON38, FR46, DEX30, AGI33, INT16, WILL19, PER11, CAR11; 45PVs+9PHs. Cosmo com a armadura de Forno: 66(+26 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 57(+22 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 30/55 contra Fogo.

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 3 (Soco de Fogo, 3D+bônus de Cosmo), Patrono (Santuário), Pontos Heróicos 3, Obsessão (Cumprir lealdade a Gigas, por salvar sua vida uma vez!), Traumatizado.

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 90/70 (dano 1d6+16), Religião 20, Ocultismo 40, Saltos 63, Furtividade 73, Intimidação 43, Manha 61, Rastreo 61, Sobrevivência (Fogo) 71; Manobras p/ Impressionar, Chaves de Membro, Quebramentos.

*Background:* este cavaleiro foi salvo por Gigas por não conseguir suportar o altíssimo treinamento para a formação de novos cavaleiros no Santuário. Gigas o salvou da morte uma vez e por isso o Cavaleiro do Fogo logo se tornou fiel por isso e cumpria todas suas ordens. Foi ele que queimou a Mansão Kido.

*Escudo, cavaleiro de escudo (2º Nível)*

CON31, FR25, DEX28, AGI43, INT14, WILL18, PER16, CAR16; 30PVs+4PHs. Cosmo com a armadura de Escudo: 42 (+14 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 36 (+11 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 30 (33 usando o Escudo).

*Aprimoramentos:* Arma Mágica 2 (Neste caso um Escudo+3), Ataque Paralisante, Patrono (O Santuário), Pontos Heróicos 2, Aversão a Armas de Fogo.

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 78/68 (dano 1d6+12), Escapismo 63, Religião 10, Ocultismo 30, Escudos 28/108 (dano 1d2+16/+3 no IP), Esquiva 73, Saltos 83, Clero 46, Furtividade 68, Lábria 51, Procura 41, Rastreo 36; Refém.

*Background:* um dos cavaleiros mandados pelo Santuário para deter Seiya!

*Cruz do Sul, cavaleiro de bronze (2º nível).*

CON38, FR32, DEX33, AGI32, INT16, WILL16, PER17, CAR16; 37PVs+4PHs. Cosmo com a armadura de Cruz do Sul: 38 (+12 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 32 (+9 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de proteção: 30.

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 2 (2D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante, Pontos Heróicos 2, Patrono (Santuário), Código de Honra.

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 93/93 (dano 1d6+9), Canto 26, Escapismo 52, Religião 10, Ocultismo 30, Esquiva 52, Acrobacia 52, Saltos 42, Etiqueta 46, Furtividade 52, Intimidação 26, Lábria 26, Sedução 26, Procura 37, Rastreo 72; Manobras p/ Impressionar, Chaves de Membro.

*Background:* é mais um dos cavaleiros enviados do Santuário para deter Seiya e os demais!

### **A queda de Ikki**

Ikki, o cavaleiro de Fênix, foi designado para buscar a armadura de Sagitário. Ele invade o torneio, acerta Shun, mata Nachi e foge com a armadura. Seguido das sombras de Ikki (cavaleiros malignos e seguidores de Ikki deste seu treinamento na Ilha da Rainha da Morte) e os Cavaleiros Negros.

A aventura começa com os personagens seguindo Ikki e seus cavaleiros. Eles se escondem num porto, onde Seiya frustra a tentativa de Ikki de vestir o traje dourado atacando-o com um guindaste. A partir daí os jogadores devem enfrentar muitas sombras de Ikki (alguns recebem fragmentos da armadura). Isso tudo até o confronto final entre Ikki, os cavaleiros Negros e os personagens.

Ikki não era mais a mesma pessoa. Depois do seu treinamento na Ilha da Rainha da morte, ele havia mudado completamente. Dizem que todos que voltam da Ilha da Rainha da Morte se tornam um demônio cheio de ódio(será mesmo?) e Ikki se encontrava nessa situação. Mesmo num estado como este, Ikki se apaixona pela filha do Cavaleiro do Diabo(no anime ninguém cita se ele é o cavaleiro de diabo, nem sua armadura...), Esmeralda, morta pelo próprio pai como parte do treinamento. Foi assim que Ikki conseguiu sua armadura de Fênix.

Como todos já devem saber da historia...não vou ficar aqui escrevendo sobre o que todos os fãs do anime viram(O Mestre que veja os episódios!). A batalha final entre e Ikki e os Cavaleiros Negros acontece no Vale da Morte, um local estratégico de Ikki, onde é quente no meio do gelo e tem um fedor insuportável. A batalha decide quem ficaria com a armadura de sagitário, roubada durante a Guerra Galáctica.

Neste momento, o cavaleiro de fênix é um peão do Santuário e foi encarregado de trazer a armadura de sagitário seguindo as ordens de Saga. Quando derrotado, surge Dócrates, o primeiro cavaleiro de prata e seus servos tritões que roubam a armadura, do tipo "encarregado de verificar se o trabalho foi concluído". Com a morte de Dócrates, o Mestre do Santuário arma uma guerra pessoal entre o Santuário e os Cavaleiros de Bronze.

### **Ascensão de Saori**

Saori, a menina que cresceu sobre o afeto de Mitsumasa Kido nada sabia de seu destino de deusa. Criada com o mimo de toda menina rica, Saori muitas vezes era ingênua e seca, até crescer para trabalhar junto do avô na Fundação Galáctica. Herdeira da maior fundação de Tóquio. O destino armou uma para a jovem, quando o cavaleiro de Babel atacou o Coliseu (já destruído), Saori descobriu toda a verdade sobre seu passado, da tentativa do Mestre do Santuário de mata-la, sobre os cavaleiros do zodíaco e toda sua importância.

Seu "primeiro ato" como deusa foi segurar as mãos do cavaleiro de Babel já derrotado e abençoa-lo na hora de sua morte. Tatsumi, que sabia de seu passado deste sua infância, e os outros nunca viram algo tão nobre e confirmaram sua opinião de que Saori é mesmo a deusa Atena. De lá pra cá, Saori tem melhorado um pouco sua personalidade: antes uma menina meiga, mesquinha e medrosa para se transformar numa garota firme, corajosa e mais madura. Dizem que "Grandes Poderes exigem grandes Responsabilidades...!"

A ficha de Saori como deusa vai aparecer no netbook para CDZ – PANTEÃO OLIMPICO, com regras para a criação de personagens deuses (No mundo de Saint Seiya, claro!). Use por sua conta e risco!

### **Cavaleiros Negros e Sombras de Ikki**

Os cavaleiros Negros são o primeiro desafio dos personagens. Estes são os diabólicos cavaleiros que seguem Ikki de Fênix no seu treinamento na Ilha da Rainha da Morte. Todos os Cavaleiros Negros são “Cópias Malignas” dos principais personagens da série: Seiya, Hyoga, Shiryu, Shun e Ikki e possuem poderes diferentes, além de usarem a mesma armadura, “versão Negra”. Vencer um Cavaleiro Negro em Combate justo(indicado na página 1) rende 1+Nível do Cavaleiro em Experiência.

Os Cavaleiros Negros usam a mesma ficha de sua versão “Original”. Com os mesmos Níveis, Pontos de Vida...com algumas modificações. Veja:

**-Pégaso Negro:** semelhante ao Nível atual do personagem, com mesmos Pontos de Vida e Heróicos, Perícias...Sua armadura, Pégaso Negro, possui IP20 em vez de 30! O Ataque especial 2 (Meteorero Negro, 2D+bônus de Cosmo, morte negra\*) e a Obsessão (Fiel a Ikki). \*A Morte Negra é um estagio horrível para qualquer cavaleiro e é transmitida pelo golpe de mesmo nome. Começando com uma pequena mancha no local do golpe atingido, a Morte Negra se espalha por todo o corpo, escurecendo o sangue de negro. Quando isso acontece, o cavaleiro morre. Em termos de regras, um personagem atingido pelo Meteoro Negro deve fazer um teste de WILL difícil por hora(até 1 dia), caso falhe no teste, perde 1Ponto de Vida(NUNCA PHs) por turno até a morte. Apenas tocando nos Pontos Cósmicos (Um cavaleiro com Religião e P. Socorros sabe onde fica!) os efeitos da morte negra são anulados.

**-Cisne Negro:** as mesmas coisas na Ficha de Hyoga (retirando a perícia Mergulhos Profundos), com Obsessão (Fiel a Ikki) e seu Ataque Especial 2(Nevasca das Trevas). O IP da armadura é o mesmo para o Pégaso negro e os demais, 20.

**-Andrômeda Negro:** as mesmas condições dos Cavaleiros Negros. As correntes do Andrômeda Negro, quando atacam, se transformam em serpentes, aumentando em +1d6 o dano; ou seja, o ataque das correntes mágicas de Andrômeda Negro causa no total 2d6+3(Não inclui o bônus de Cosmo).

**-Dragão Negro:** talvez o mais poderoso e sábio dos cavaleiros negros. Têm um ataque extremamente poderoso que solta uma rajada de luz dos dedos(Esquivar Difícil para Esquivar pois defender isso é praticamente impossível!) com dano de 2d6+2. O Dragão Negro salvou Shiryu por não ter amigos, se sacrificando.

**-Fênix Negro:** não temos nada para falar dele. Ele é REALMENTE parecido com Ikki.

As Sombras de Ikki são cavaleiros que fizeram pacto com o diabo(Hum?!Meio estranho isso...) para servir o Ikki(...estranho mesmo!). São cavaleiros tão fracos que Tatsumi ou Kiki nem poderiam ser adversários dignos. Sombras de Ikki NÃO rendem pontos de experiência por combate justo. As fichas dos Sombras de Ikki são:

**-Sombras de Ikki:** CON10, FR10, DEX12, AGI15, INT-, WILL-, PER-, CAR10; Pactos (Ikki). Índice Proteção 5 (armadura negra). Porrada 40/40(dano 1d6, contusão). 10PVs.

### **Cavaleiros de Prata**

Os cavaleiros de prata são os cavaleiros do zodíaco com um posto acima dos cavaleiros de bronze. Suas armaduras mágicas são feitas de prata e são mais poderosas, também liberando mais Cosmo. A maioria dos Cavaleiros de Prata vivem e trabalham no Santuário, o lar dos Cavaleiros e da fé nos deuses olímpicos. Existem em atividade 24 cavaleiros deste posto. Todos estes são servos fieis do Mestre do Santuário e não

desconfiam da existência de Ares. Os cavaleiros de Prata serão um duro oponente para os personagens jogadores. As fichas dos Cavaleiros de Prata são:

*Misty de Lagarto, cavaleiro de Prata (6º Nível).*

CON27, FR33, DEX35, AGI31, INT15, WILL19, PER15, CAR34(!!!!!!!); 36PVs+18PHs. Cosmo com a armadura de Lagarto: 156 (+71 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 114 (+50 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 55.

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 4 (Furacão das Trevas, 4D+bônus de Cosmo), Pontos Heróicos 3, Patrono (Santuário), Aversão a Armas de Fogo.

*Perícias:* Artes Marciais 96/96 (dano 1d6+10), Atuação 64, Canto 74, Religião 20, Antropologia 35, Esquiva 61, Natação 71, Saltos 66, Etiqueta (Clero, Diplomacia) 54, Impressionar 94, Lábria 69, Manha 64, Tortura 35.

*Background:* Misty de Lagarto é o cavaleiro de prata fresco e metido que Seiya e seus amigos enfrentaram. O vilão prefere gabar-se de sua beleza do que entrar em combate e também é um cavaleiro que nunca sentiu uma dor na vida.

*Mestre Cristal, cavaleiro de Coroa Boreal (Cristal) (5º Nível).*

CON51, FR56, DEX45, AGI85, INT17, WILL19, PER13, CAR18; 59PVs+15PHs. Cosmo com a armadura de Cristal: 182 (+84 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 133 (+60 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 55 (60 contra golpes congelantes).

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 3 (Pó de Diamante, 3D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante, Bom Senso, Patrono (Santuário), Pontos Heróicos 3, Código de Honra, Código dos Cavaleiros, Obsessão (proteger a vila de Asgard!).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 125/125 (dano 1d6+21), Armadilhas 33, Escapismo 95, Religião 30, Saltos 105, Natação 115, Mergulhos Profundos 111, Furtividade 105, Lábria 48, Liderança 38, Manha 38, Primeiros Socorros 47, Sobrevivência (ambientes frios) 83; Luta as Cegas, Imobilização, Chaves de Membro.

*Background:* Mestre Cristal é o mestre de Hyoga (??) e pupilo de Camus (o cavaleiro de ouro de Aquário). Foi designado a destruir Hyoga e os cavaleiros pela Magia demoníaca de Saga (e Ares!) transformando em uma outra pessoa (em termos de personalidade).

*Asterion, cavaleiro de Cães de Caça (3º Nível).*

CON36, FR61, DEX71, AGI70, INT18, WILL18, PER13, CAR16; 52PVs+6PHs. Cosmo com a armadura de Caes de Caça: 75 (+31 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 54 (+20 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 55.

*Aprimoramentos:* Poderes Psíquicos 2, Ataque Especial 2, Patrono (Santuário), Pontos Heróicos 2, Código de Honra, Aversão a Armas de Fogo.

*Poderes Psíquicos:* Telepatia 4, 9 Poderes: Auto Controle, Barreira Mental, Busca e Localização, Escutar a Verdade, Ilusão Mental, Influência, Leitura de Mentes +2 Poderes. Os poderes Psíquicos são vistos no netbook gratuito *Poderes da Mente*, de Flávio Araújo.

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 161/151 (dano 1d6+24), Armadilhas 43, Religião 20, Geografia 48, Psionismo 90, Acrobacia 140, Lábria 36, Manha 41, Rastreo 53, Sobrevivência (escolha um ambiente) 63; Luta as Cegas, Refém.

*Background:* Asterion é um cavaleiro de Prata que pode ler os pensamentos dos outros. Em combate, todos os testes de ataque e defesa de Asterion são FÁCEIS. Juntamente com Baleia Branca, Misty e Marin, foram até o Japão cumprir as ordens do Mestre do Santuário que era de exterminar os cavaleiros de bronze.

*Aracne, cavaleiro de Tarântula (4º Nível).*

CON62, FR69, DEX50, AGI50, INT16, WILL17, PER25, CAR14; 70PVs+0PHs. Cosmo com a armadura de Tarântula: 96 (+41 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 68 (+27 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 55.

*Aprimoramentos:* Ambidestria, Ataque Especial 1\* (Teia, 1D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante\*, Deflexão, Patrono (Santuário), Aversão a Armas de Fogo, Obsessão (obedecer as ordens do santuário).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 130/130 (dano 1d6+28), Danaça 70, Escapismo 70, Religião 10, Heráldica 26, Herbalismo 26, Disfarce 26, Escutar 45, Acrobacia 70, Furtar 80, Furtividade 90, Rastreo 45, Sobrevivência 55, TODAS as Manobras de Combate.

*Teia(Ext):* o cavaleiro de Tarântula pode paralisar com o Cosmo qualquer tipo de Cavaleiro (com apenas 10% de chances de resistência!).

*Background:* foi um dos cavaleiros que vieram do Santuário para destruir os defensores de Atena, os cavaleiros de bronze.

*Aldeon, cavaleiro de Céfeu (5º Nível).*

CON63, FR51, DEX47, AGI71, INT17, WILL19, PER21, CAR20; 62PVs+15PHs. Cosmo com a armadura de Céfeu: 130 (+58 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 95 (+41 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 55.

*Aprimoramentos:* Ambidestria, Ataque Especial 2 (2D+bônus de Cosmo), Bom Senso, Detecção de Magia (2 pontos), Pontos Heróicos 3, Código de Honra, Dependente (Ilha Andrômeda e seus súditos), Obsessão (treinar novos cavaleiros).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 137/127 (dano 1d6+19), Escapismo 77, Antropologia 37, Geografia 27, Historia 37, Jurisprudência 27, Ocultismo 30, Religião 40, Esquiva 131, Natação 131, Empatia 56, Interrogatório 39, Lábria 56, Liderança 66, Primeiros Socorros 37, Sobrevivência (Ilhas) 61; Imobilização, Chaves de Membro.

*Background:* Aldeon é Mestre de Shun, June, Cassiopéia e Leda de Kaitos e todos aqueles que treinaram na Ilha Andrômeda. Foi morto por Milo de Escorpião.

*Hercules, cavaleiro de Hercules (3º Nível).*

CON65, FR70, DEX56, AGI48, INT13, WILL19, PER17, CAR 11; 71PVs+6PHs. Cosmo com a armadura de Hercules: 78 (+32 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 57 (+22 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 55.

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 2 (2D+bônus de Cosmo), Patrono (Santuário), Pontos Heróicos 2.

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 116/136 (dano 1d6+28), Religião 25, Escutar 57, Arremesso 116, Natação 98, Furtar 96, Intimidação 59, Pesquisa 57, Rastreo 47, Sobrevivência (escolha um ambiente) 57; Refém, Imobilização, Chaves de Membro, Quebramentos.

*Background:* Hercules foi um dos cavaleiros de prata derrotados de uma vez por Seiya quando este usou (por intermédio da própria) a armadura de Sagitário. Mesmo assim, quem não mandou acreditar no cavaleiro Aioria de Leão, que sabendo de Seiya usando a armadura dourada avisou que os três não teriam chances.

Nesta hora, Seiya de Pegaso travou um pequeno combate contra o Cavaleiro de Leão (Onde conseguiu também que seus golpes atinjam a velocidade da luz!) na qual foi salvo por Shina.

*Bússola, Cavaleiro de Bússola (6º Nível).*

CON54, FR48, DEX56, AGI48, INT25, WILL20, PER32(!!!!), CAR11; 57PVs+0PHs. Cosmo com a armadura de Bússola: 162 (+74 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 120 (+53 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de proteção: 55.

*Aprimoramentos:* Poderes Psíquicos 4, Patrono (Santuário), Comunicação em Sonhos, Memória Expandida, Código de Honra, Maníaco – Depressivo.

*Poderes Psíquicos:* Telecinésia 7, Telepatia 1. 12 Poderes: Arranjo Molecular, Autocontrole, Barreira Mental, Busca e Localização, Criar Sons, Campo de Força, Desintegrar, Distorção de Equilíbrio, Força Cinética, Poltergeist, Telecinésia Táctil, Transmissão Telepática.

*Perícias:* Artes Marciais 122/122 (dano 1d6+28), Escapismo 122, Geografia 46, Religião 10, Escutar 59, Arremesso 82, Natação 102, Mergulho 136, Furtar 82, Manha 55, Primeiros Socorros 26, Pesquisa 49, Procura 49, Sobrevivência (Escolha um ambiente) 69; Imobilização, Chaves de Membro, Quebramentos.

*Background:* Bússola é um dos cavaleiros que estavam na companhia de Argol de Perseu e Shina de Ofíuco nos arredores do Santuário. Com seus grandes poderes, ele DESVIOU o avião para que pousasse no solo sagrado do Santuário para matar os cavaleiros que nele estavam. Logo após em seguida, após ser transformado em pedra (junto com Seiya e Shun), Shiryu luta bravamente contra o cavaleiro de Perseu e o seu temível escudo da Medusa.

*Baleia Branca, cavaleiro de Baleia Branca (4º Nível).*

CON66, FR69, DEX42, AGI62, INT16, WILL17, PER19, CAR15; 72PVs+4PHs. Cosmo com a armadura de Baleia Branca: 96 (+41 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 68 (+27 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 55.

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 4\* (Onda Explosiva de Kaitos, 4D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante\*, Patrono (O Santuário), Pontos Heróicos 1, Aversão a Armas de Fogo, Obsessão (obedecer as ordens do Santuário).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 122/122 (dano 1d6+28), Escapismo 122, Geografia 46, Religião 10, Escutar 59, Arremesso 82, Natação 102, Mergulho 132, Furtar 82, Manha 55, P. Socorros 26, Pesquisa 49, Procura 49, Sobrevivência (escolha um ambiente) 69; Imobilização, Chaves de Membro, Quebramentos.

*Ataque Especial\*:* este ataque especial consiste em jogar o adversário para o alto (que o mesmo fica paralisado) caindo de ponta cabeça e ainda recebe uma porrada na cabeça!

*Background:* Baleia Branca veio com Asterion Cães de Caça e Marin de Águia para terminar o trabalho de Misty de Lagarto que era de eliminar os cavaleiros de bronze. Baleia Branca e Asterion foram derrotados por Seiya quando estes mesmos o provocaram colocando a Amazona de Águia (Supostamente sua irmã!) de ponta a cabeça no meio da maré.

*Dante, Cavaleiro de Cérberos (6º Nível).*

CON48, FR40, DEX88, AGI65, INT13, WILL18, PER15, CAR16; 50PVs+18PHs. Cosmo com a armadura de Cérberos: 150 (+78 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 108 (+47 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 55.

*Aprimoramentos:* Ambidestria, Arma Mágica 1\* (Clava Corrente), Ataque Especial 3\* (Clava de Espinhos, 3D+1+bônus de FR), Patrono (Santuário), Pontos Heróicos 3, Aversão a Armas de Fogo, Código de Honra, Obsessão (Obedecer as ordens do Santuário).

*Perícias:* Artes Marciais 178/178 (dano 1d6+13), Heráldica 43, Religião, Esquiva 90, Natação 85, Saltos 95, Furtividade 95, Intimidação 78, Manha 66, Tortura 63, Sobrevivência (Ilhas) 95; Lutar com 2 Armas, Manobras p/ Impressionar, Refém, Imobilização.

*Clava Corrente\** Dante usa uma arma em sua armadura, uma clava composta por uma corrente que acerta o inimigo e pode imobiliza-lo.

*Background:* Enviado ao Japão com Kapela para eliminar os Cavaleiros de Bronze, Dante acabou detonado por Shun e Hyoga.

*Babel, cavaleiro de Centauros (7º Nível).*

CON66, FR83, DEX40, AGI53, INT17, WILL19, PER19, CAR15; 81PVs+18PHs. Cosmo com a armadura de Centauros: 152 (+69 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 114 (+50 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 55.

*Aprimoramentos:* Afinidade com Magia (Fogo), Ataque Especial 3 (Soco de Fogo, 3D+bônus de Cosmo), Bom Senso, Patrono (Santuário), Pontos Heróicos 3, Código de Honra, Aversão a Armas de Fogo, Obsessão (Obedecer as ordens do Santuário).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 140/140 (dano 1d6+35), Religião 20, Ocultismo 30, Esquiva 100, Natação 103, Saltos 103, Intimidação 59, Manha 35, Tortura 77; Luta as Cegas, Refém, Imobilização, Chaves de Membro.

*Background:* o cavaleiro de Babel foi derrotado pelos cavaleiros de bronze (principalmente por Hyoga, que fez um espelho de gelo que refletiu seu ataque!), logo após a Ascensão de Saori para deusa Atena, na qual seu primeiro ato foi abençoá-lo (segurando sua mão) na hora de sua morte, já derrotado.

*Kapela, cavaleiro de Auriga (6º Nível).*

CON51, FR60, DEX69, AGI67, INT19, WILL19, PER21, CAR20; 62PVs+4PHs. Cosmo com a armadura de Auriga: 156 (+71 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 114 (+50 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 55. *Aprimoramentos:* Ambidestria, Arma Mágica (Discos), Ataque Especial 2 (Discos Bumerangue, 2D+3+bônus de Cosmo), Senso de Direção, Código de Honra, Obsessão (obedecer as ordens do Santuário).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 159/169 (dano 1d6+28), Discos de Bumerangue 199/0 (dano 2d6+3+bônus de FR), Religião 25, Escutar 51, Acrobacia 117, Arremesso 129, Saltos 99, Furtar 119, Manha 70; Luta as Cegas, Manobras p/ Impressionar.

*OBSERVAÇÃO: Disco Bumerangue\*:* estes discos Bumerangues são retornáveis.

*Background:* Quase venceu Hyoga e Shun, mas terminou sendo derrotado pelo Golpe Fantasma de Fênix (O mesmo que Espírito Diabólico de Fênix), chegando inclusive a ter seus braços arrancados pelos próprios discos – efeito do ataque de Ikki.

*Jamiah, cavaleiro de Corvo (4º Nível).*

CON41, FR43, DEX49, AGI47, INT16, WILL19, PER23, CAR9; 46PVs+8PHs. Cosmo com a armadura de Corvo: 104 (+45 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 76 (+31 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de proteção: 55.

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 2 (Pluma Negra\*, 2D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante\*, Patrono (Santuário), Ligação Natural (Corvos), Pontos Heróicos 2, Azarado, Defeito Físico (pode procurar!), Obsessão (cumprir as ordens do Santuário).

*Perícias e Manobras:* artes Marciais 119/99 (dano 1d6+15), Treinamento de Animais 80, Armadilhas 48, Heráldica 36, Religião 20, Zoologia 56, Esquiva 97, Acrobacia 97, Saltos 97, Furtar 129, Furtividade 127, Sobrevivência (escolha um ambiente) 63; Refém.

*Pluma Negra(Ext):* o ataque de Jamiah consiste em cobrir a vítima com penas que nem mesmo a força bruta conseguiria escapar (perdendo 1PV por turno neste estado) onde fica paralisado em sufocado (ver as regras de sufocamento no ANIME RPG!).

*Background:* Jamiah foi enviado para levar Saori até o Santuário trazendo uma chuva de Corvos. Jamiah fica surpreso com o Cosmo de Saori que, com seu poder, manda os seus próprios corvos atacarem.

**CHUVA DE CORVOS:** Pontos de Vida (Infinitos! Ou a quantidade de Corvos no momento, cada Corvo tem 10 Pontos de Vida), Ataques coletivamente com bicos 90/0 (dano 1d6 por corvo), Levitação e Vôo, IP variável. Serve para afastar Jamiah dos Cavaleiros do Zodíaco e levar Saori em segurança até o Santuário.

*Agorah, cavaleiro de Lótus (4º Nível).*

CON71, FR51, DEX43, AGI53, INT20, WILL23, PER22, CAR21; 65PVs+4PHs. Cosmo\* com a armadura de Lótus: 120 (+53 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 92 (+39 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 55.

*Aprimoramentos:* Alma Pura, Ataque Especial 2 (2D+bônus de Cosmo), Bom Senso, Mestre (Shaka), Patrono (Shaka), Pontos Heróicos 1, Aversão a Armas de Fogo, Código de Honra, Obsessão (Obedecer fielmente as ordens de Shaka e as leis de Buda).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 133/133 (dano 1d6+19), Canto 51, Prestidigitação 63, Antropologia 40, História 40, Filosofia 20, Religião 100, Teoria da Magia 50, Escutar 42, Acrobacia 63, Etiqueta (Diplomacia) 51, Furtividade 73, Empatia 61, Hipnose 30, Lábia 41, Primeiros Socorros 30; Luta as Cegas.

*Cosmo paralisante\*:* esses discípulos de Shaka podem com seu Cosmo paralisar o oponente (Neste caso, basta a eles se concentrarem para paralisar o Cosmo. Para resistir é preciso um teste de Fonte Ativa (O Cosmo de Agorah e/ou Shiva) contra a Fonte passiva (seu Cosmo).

*Background:* Agorah e Shiva foram incomodar Ikki no vulcão da vila Vilt quando os demais cavaleiros de bronze se encontravam na batalha das 12 casas. Mesmo com o enorme poder divino nas mãos, Agorah e Shiva não foram páreo para o cavaleiro de Fênix.

*Shiva, cavaleiro de Pavão (4º Nível).*

CON42, FR42, DEX82, AGI56, INT17, WILL22, PER22, CAR21; 46PVs+4PHs. Cosmo\* com a armadura de Pavão: 116 (+51 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 88 (+37 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 55.

*Aprimoramentos:* Alma Pura, Ataque Especial 2 (2D+bônus de Cosmo), Bom Senso, Mestre (Shaka), Patrono (Shaka), Pontos Heróicos 1, Aversão a Armas de Fogo, Código de Honra, Obsessão (Obedecer fielmente as ordens de Shaka e as leis de Buda).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 172/172 (dano 1d6+14), Canto 31, Prestidigitação 122, Antropologia 37, História 37, Filosofia 37, Religião 100, Teoria da Magia 50, Escutar 32, Acrobacia 92, Etiqueta (Diplomacia) 51, Furtividade 102, Empatia 51, Hipnose 30, Lábia 41, Primeiros Socorros 27; Luta as Cegas.

*Cosmo paralisante\*:* esses discípulos de Shaka podem com seu Cosmo paralisar o oponente (Neste caso, basta a eles se concentrarem para paralisar o Cosmo. Para resistir é preciso um teste de Fonte Ativa (O Cosmo de Agorah e/ou Shiva) contra a Fonte passiva (seu Cosmo).

*Background:* Shiva é um dos melhores discípulos do cavaleiro dourado de virgem, Shaka. Foi mandado até o vulcão da vila Vilt para deter Ikki. Juntamente com seu companheiro, Agorah de Lótus, ambos subestimaram o poder do cavaleiro de bronze e acabaram derrotados.



*Tremy, cavaleiro de Sagita (Flecha) (3º Nível).*

CON39, FR50, DEX41, AGI90, INT17, WILL19, PER21, CAR16; 48PVs+0PHs. Cosmo com a armadura de Flecha: 78 (+32 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 57 (+22 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de proteção: 55.

*Aprimoramentos:* Afinidade com Magia (Luz), Arma Mágica 2 (Flechas de Sagita\*), Ataque Paralisante\*, Sortudo 2\*\*.

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 111/111 (dano 1d6+18), Flechas de Sagita\* 100/0 (2d6+3), Religião 20, Saltos 120, Furtividade 120, Sobrevivência 41; TODAS as Manobras de Combate.

*Flechas de Sagita(Sob):* esse ataque amaldiçoado visa sempre acertar o coração da vítima, paralisando-a por 12 horas (e se a flecha não for tirada nesse período, acata-se a morte!) e nem mesmo a morte do cavaleiro de Sagita faz o efeito parar. Apenas o Mestre do Santuário poderia tirar a flecha.

*Sortudo\*\*:* esse é um cara de Sorte porque ACERTO o coração de uma deusa!

*Background:* Tremy de Flecha acertou Saori no coração e a única forma de deter a Flecha é chamando o Mestre do Santuário. Porém, para chegar a sala de tal figura, é preciso passar pelas 12 Casas do Zodíaco, que são guardadas pelos 12 Cavaleiros de Ouro. É preciso derrotá-los, passar por todas as 12 casas em menos de 12 horas, senão Saori (ou a fraca da deusa Atena morrerá!).

*Argol, cavaleiro de Perseu (6º Nível).*

CON42, FR77, DEX37, AGI78, INT17, WILL17, PER18, CAR20; 66PVs+18PHs. Cosmo com a armadura de Perseu: 144 (+65 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 102 (+44 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 55. *Aprimoramentos:* Arma Mágica 1\*, Ataque Especial 2 (2D+bônus de Cosmo), Bom Senso, Patrono (Santuário), Pontos Heróicos 3, Senso de Direção, Aversão a Armas de Fogo, Má Fama (Impetuoso!), Obsessão (cumprir as ordens do Santuário).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 117/117 (dano 1d6+32), Avaliação de Objetos (Antiguidades) 38, Religião 30, História 47, Ocultismo 60, Esquiva 98, Acrobacia 108, Impressionar 50, Lábria 50, Manha 60, Sedução 35, Sobrevivência (escolha um ambiente) 48; Refém, Manobras p/ Impressionar, Imobilização, Chaves de Membro, Quebramentos.

*Arma Mágica\*:* Argol usa o escudo da Medusa (para mais detalhes, ver no tópico ITENS MÁGICOS).

*Background:* Argol de Perseu é um dos mais cruéis e impetuosos cavaleiros de prata. Portador do Escudo da Medusa, Argol petrifica suas vítimas. Foi derrotado por Shiyu, que ARRANCOU os próprios olhos e guiado pelo Cosmo de Atena, venceu o cavaleiro de Perseu, para salvar Shun e Seiya, antes petrificado.

*Outros Cavaleiros de Prata:* desculpe-me fãs dos Cavaleiros do Zodíaco, mas estão faltando quatro fichas de Cavaleiros de Prata (Altar, Mosca, Cão Maior e Orion). Eu não construí suas fichas porque não tenho informações necessárias sobre esses. Mesmo assim, você pode construir suas Fichas usando as regras do Módulo Básico.

### Amazonas

As Amazonas também usam armaduras douradas em defesa de Atena. Vivemos numa sociedade machista. As Amazonas são guerreiras tão poderosas quanto os demais cavaleiros, apenas sofrem uma pequena limitação – a identidade. Amazonas, ao contrário dos cavaleiros, usam máscaras para esconder sua feminilidade. Qualquer homem que a veja seu rosto, resta a Amazona duas opções: mata-lo ou ama-lo.

Shina, a amazona de prata de Ofiuco, foi vista sem a máscara por Seiya, quando este acertou lhe um golpe de raspão que foi capaz de cortar sua máscara ao meio. A

partir de então, Shina teve como único objetivo na vida a morte de Seiya. Ela mesmo tinha razões para destruir o pegaso. As Fichas das Amazonas são:

*Jysgty, amazona de bronze de Serpente (3º Nível).*

CON29, FR31, DEX33, AGI41, INT16, WILL17, PER12, CAR24; 33PVs+6PHs. Cosmo com a armadura de Serpente: 60(bônus de +23 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem Armadura: 51 (+19 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 30 (Armadura de Serpente).

*Aprimoramentos:* Ambidestria, Ataque Especial 3 (Garras Infernais, 3D+metade do bônus de Cosmo+bônus de FR), Pontos Heróicos 2, Má Fama (Exilado pelo Santuário).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 83/73 (dano 1d6+9), Religião 30, Ocultismo 30, Acrobacia 71, Saltos 66, Furtividade 71, Manha 59, Liderança 59, Ilusionismo 83, Sobrevivência 62 (Ilha Fantasma); Lutar com 2 Armas (Garras).

*Background:* esta Amazona foi exilada pelo Santuário a vagar pelas Ilhas fantasmas juntamente com os cavaleiros Golfinho e Medusa (Água Viva?). Tinham a missão de roubar o elmo da armadura de Sagitário para se livrarem do exílio.

*Shina, amazona de prata de Ofíuco (3º Nível).*

CON27, FR31, DEX36, AGI45, INT16, WILL17, PER14, CAR19; 32PVs+9PHs. Cosmo com a armadura de Ofíuco: 72 (+29 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 51 (+19 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 55.

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 3 (Garras Trovão, 3D+bônus de Cosmo), Pontos Heróicos 3, Patrono (Santuário), Obsessão (Matar ou amar Seiya), Dependente (Cassius).

*Perícias:* Artes Marciais 106/106 (dano 1d6+9), Atuação 39, Culinária 34, Escapismo 85, Religião 20, Esquiva 95, Acrobacia 85, Saltos 85, Furtividade 75, Manha 85, Primeiros Socorros 46.

*Background:* mestra de Cassius, Shina presenciou a derrota de seu pupilo por Seiya, na final da seletiva do novo cavaleiro de Pegaso. Transtornada, Shina parte em busca de Seiya (já nomeado cavaleiro) para mata-lo. Neste instante, Seiya veste a armadura e consegue ver seu rosto. Shina agora quer mata-lo, mas no fundo, ama o cavaleiro.

*Marin de Águia, amazona de prata de Águia (3ºNível).*

CON28, FR32, DEX32, AGI31, INT17, WILL17, PER17, CAR19; 33PVs+12PHs. Cosmo com a armadura de Águia: 72 (+29 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 51 (+19 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 55.

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 2 (Meteoro, 2D+bônus de Cosmo), Pontos Heróicos 4, Patrono (Santuário), Código de Honra, Obsessão (Proteger Seiya).

*Perícias:* Artes Marciais 102/102 (dano 1d6+9), Culinária 47, Procura 37, Escapismo 51, Esquiva 71, Religião 20, Acrobacia 71, Natação 61, Saltos 56, Furtividade 56, Liderança 39, Manha 39, P. Socorros 37.

*Background:* Marin é a mestra de Seiya no seu treinamento de cavaleiro. Por um bom tempo, achou-se que era irmã de Pegaso até descobrir que Seika estava viva (Para mais detalhes, ver o suplemento CDZ – SAPURIS).

*June de Camaleão, amazona de bronze de Camaleão (1º Nível)*

CON28, FR21, DEX41, AGI33, INT17, WILL15, PER18, CAR27(!!!!); 26PVs+ 1PH. Cosmo com a armadura de Camaleão: 18 (+2 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 15 (+1 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 30.

*Aprimoramentos:* Alma Pura, Bom Senso, Pontos Heróicos 1, Mestre (Aldeon).

*Perícias:* Artes Marciais 61/71 (dano 1d6+4), Religião 20, Esquiva 70, Acrobacia 58, Natação 48, Saltos 63, Diplomacia 67, Empatia 77, Impressionar 77, Liderança 42, P. Socorros 52, Procura 33, Sobrevivência (Ilhas) 43.

*Background:* considerada a namorada de Shun, June é um amazona que treinou na ilha Andrômeda. Tentou impedir o irmão de Ikki de ir até o Santuário antes de encarar as 12 Casas, preocupado com sua morte.

### **Cavaleiros Fantasmas**

Esses cavaleiros foram punidos pelo Santuário a vagar na Ilha Fantasma e poderiam cumprir sua pena se conseguissem roubar o elmo da armadura de sagitário e matar os cavaleiros de bronze. Os Cavaleiros Fantasmas podem iludir seus adversários quando querem fugir: “invocam” uma porção de fantasmas de piratas, intangíveis e que não causam dano. Neste caso, um teste de PER difícil já indica sua localização. As fichas dos Cavaleiros Fantasmas são:

#### **-Medusa (não será “Água Viva?”):**

Este cavaleiro fantasma tem poderes elétricos e foi adversário de Seiya e Shun quando estes vagavam pela Ilha Fantasma (ver mais detalhes sobre o lugar logo abaixo!). Tem sua armadura baseada no corpo de uma “água viva”.

Cavaleiro (Bronze). 2ºNível. CON23, FR24, DEX20, AGI23, INT12, WILL17, PER19, CAR15;26PVs. Cosmo: não costuma liberar, mais você pode calcular. Índice de Proteção: 30 (Armadura de Água Viva).

*Aprimoramentos:* Ataque Paralisante, Deflexão, Imunidade a venenos 2, Má Fama (Exilado pelo Santuário!).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 55/45 (dano 1d6+5), Ilusionismo 50, Religião 20, Ocultismo 35, Acrobacia 53, Natação 48, Saltos 48, Escapismo 48, Furtividade 58, Manha 40, P. Socorros 37; Chaves de Membro, Manobras p/ Impressionar, Imobilização.

#### **-Golfinho:**

Este cavaleiro fantasma tem sua armadura (“Borracha”?) como se fosse uma roupa de mergulho. Pode atingir grandes profundidades no Oceano e tem a mesma Agilidade tanto em terra quanto em água. Foi facilmente derrotado por Hyoga quando este lhe meteu um Pó de Diamante dentro d’água.

Cavaleiro (Bronze). 2ºNível. CON22, FR24, DEX20, AGI33, INT12, WILL16, PER18, CAR19; 25PVs+8PHs. Cosmo: não costuma liberar, mas você mesmo poderá calcular! Índice de Proteção: 30 (Armadura de Golfinho)/33 contra golpes contusivos!

*Aprimoramentos:* Ambidestria, Pontos Heróicos 4, Corpo Maleável\*, Má Fama (Exilado pelo Santuário). \*Neste caso, sua força não diminui por causa do Cosmo intensivo.

*Perícias:* Artes Marciais 60/60 (dano 1d6+5), Escapismo 45, Prestidigitação 63, Religião 15, Esquiva 63, Natação 108, Furtividade 40, Acrobacia 63, Mergulho 62, Ocultismo 25.

#### **-Jysgty (amazona de bronze):**

A descrição da amazona (de bronze) e sua Ficha foram vista no tópico “Amazonas”.

### **Cavaleiros de Aço**

Os cavaleiros de aço fazem parte de um projeto arquitetado pelo próprio Mistumasa Kido antes de falecer. Esse projeto consiste em criar armaduras novas. Elas não são mágicas e nem fazem o cavaleiro liberar Cosmo. Sua vantagem é que essas armaduras são cheias de tecnologias. Três meninos foram treinados para usar o traje.

**NOTIFICAÇÕES:** não incluímos suas fichas porque seu treinamento e suas armaduras são diferentes das armaduras do zodíaco. Suas fichas vão estar incluídas no GUIA DE ARMADURAS – um suplemento para este RPG voltado para armaduras. Em andamento.

### **Cavaleiros de Ouro**

Estes cavaleiros são a soberania. São os mais poderosos e lendários dentre os 88 Cavaleiros do Zodíaco. Cada armadura dourada indica uma das 12 principais constelações. Sinal de tanto poder, os Cavaleiros de Ouro podem ser capazes de fazer feitos impossíveis até para cavaleiros do zodíaco. Um cavaleiro de ouro é tão poderoso, que sozinho poder derrotar todos os cavaleiros de prata e bronze facilmente.

Todos estes cavaleiros, assim com os de Prata, vivem no Santuário. Cada um têm sua própria casa, que dá caminho para a sala do Mestre do Santuário. No anime, Saori tinha sido atingido pela Flecha Dourada e precisava da ajuda do Mestre do Santuário pra ajuda-la (ele era o único capaz de tirar a flecha); seus cavaleiros (Seiya, Hyoga, Shiryu, Shun...) tiveram que atravessar as 12 Casas para enfim chegar ao Mestre do Santuário; feito que ninguém tinha conseguido. As fichas dos Cavaleiros de Ouro são:

#### *Mu, Cavaleiro dourado de Áries (8º Nível).*

CON61, FR69, DEX48, AGI61, INT19, WILL22, PER18, CAR20; 68PVs+24PHs. Cosmo com a armadura de Áries: 272 (+129 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 176 (+81 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo 7º Sentido (usando armadura): 1072 (+529 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 80 (2000 usando Muralha de Cristal\*).

*Aprimoramentos:* Poderes Psíquicos 3, Ataque Especial 4 (Extinção Estrelar, 4D+bônus de Cosmo) ou Ataque Especial 3 (Revolução Estrelar, 3D+bônus de Cosmo), Boa Fama, Pontos Heróicos 3, Código de Honra, Código dos Cavalheiros, Dependente (Kiki).

*Outras Regras:* Mu tem poderes psíquicos (estas regras estão no netbook *Poderes da Mente*, de Flávio Araújo) e assim como este trabalho, pode ser baixado gratuitamente no site da Daemon.

*Poderes Psíquicos:* Telecinésia 5. Poderes Telecinéticos (9): Arranjo Molecular, Campo de Força (+3D no IP), Controlar o Próprio Corpo, Destorção de Equilíbrio, Força Cinética (400kg), Levitação, Poltergeist, Telecinésia Táctil, Vôo. Isto não foi mencionado, mas Mu também tem poderes de Teleporte (Aqui fica a critério do Mestre!).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 138/138 (dano 1d6+23), Conserto de Armaduras 112, Escapismo 201, Anatomia 59, Historia 59, Religião 60, Ocultismo 20, Disfarce 69, Escutar 48, Esquiva 201, Acrobacia 191, Empatia 80, Lábria 55, Liderança 60, Primeiros Socorros 49; Imobilização.

*Muralha de Cristal (Ext):* Mu tem o poder de invocar com o Cosmo uma grande parede de Cristal que retorna todos os ataques contra o alvo (com 50% de chances de Esquiva!) e tem IP2000. A muralha pode acomodar outros integrantes do grupo e dura 1 hora.

*Background:* Mu é o único cavaleiro do mundo que conserta armaduras. Quando os cavaleiros chegaram no Santuário, Mu “dá uma geral” nas armaduras. Ele guardava a primeira casa, Áries. Dono de inacreditáveis poderes telecinéticos, ele ensinou esta arte ao nobre Kiki, seu pupilo e grumete de plantão.

#### *Aldebaran, Cavaleiro dourado de Touro (7º Nível).*

CON83, FR83, DEX22, AGI136, INT16, WILL23, PER30, CAR13; 90PVs+35PHs. Cosmo com a armadura de Touro: 245 (+116 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 161 (+84 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de proteção: 80. Cosmo com 7º Sentido (usando armadura): 945 (+466 nos testes físicos, ataque/defesa e dano).

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 5 (Grandes Chifres, 5D+bônus de Cosmo), Pontos Heróicos 5, Código de Honra, Código dos Cavaleiros, Defeito Físico (Aspecto de Brutamontes).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 102/102 (dano 1d6+35), Religião 40, Filosofia 40, Esquiva 166, Arremesso 64, Natação 186, Saltos 196, Interrogatório 46, Liderança 33, Procura 60, Rastreo 60, Sobrevivência (um ambiente) 60, Manha 53, Empatia 43, Futebol 20, Mergulho 153, Ocultismo 30, Escalar 138; TODAS as Manobras de Combate.

*Background:* é o único cavaleiro brasileiro e guardião das 12 casas do zodíaco. Pacificamente aceitou a “derrota” para Seiya quando este quebrou um de seus chifres. Aldebaran é um cavaleiro poderosíssimo e seu golpe especial, Grandes Chifres, pode facilmente destroçar até mesmo um cavaleiro.

*Máscara da Morte, cavaleiro de Câncer (8º Nível).*

CON43, FR68, DEX76, AGI152, INT17, WILL18, PER17, CAR16; 64PVs+32PHs. Cosmo com a armadura de Câncer: 240 (+113 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 144 (+65 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Cosmo com 7º Sentido (usando armadura): 1040 (+513 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 80.

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 4 (Ondas do Inferno\*, 4D+bônus de Cosmo), Pontos Heróicos 4, Senso de Direção, Resistência a Magia, Obsessão (Colecionar os corpos de suas vítimas), Maldição\*(Viagem ao Seiki-Shiki).

*Viagem ao Seki-Shiki\*(Sob):* é uma maldição portada pelo golpe ondas do Inferno, na qual leva todos os combatentes num raio de 10m para o Seiki-Shiki (descrito logo abaixo), na qual existe o Abismo que separa o Seiki-Shiki do mundo dos mortos. Cair no abismo não terá volta. Para sair do Seiki-Shiki é preciso derrotar o cavaleiro de ouro que invocou as Ondas do Inferno

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 166/166 (dano 1d6+27), Escultura 96, Religião 25, Ocultismo 60, Teoria da Magia 50, Acrobacia 112, Saltos 102, Furtar 106, Intimidação 68, Manha 51, Cirurgia 86, Pesquisa 67, Sobrevivência (escolha um ambiente) 67; Refém, Imobilização, Chaves de Membro, Quebramentos.

*Background:* Mascara da Morte da constelação de Câncer é um cavaleiro extremamente maligno e seus ataques mandam seus oponentes para outro mundo. Foi abandonado pela própria armadura de Câncer que o rejeitou por suas maldades.

*Aioria, cavaleiro de Leão (10º Nível).*

CON50, FR68, DEX60, AGI173, INT19, WILL23, PER21, CAR16; 79PVs+50PHs. Cosmo com a armadura de Leão: 350 (+168 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 230 (+108 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Cosmo com 7º Sentido (com armadura): 1.350 (+668 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de proteção 80.

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 4 (Cápsula do Poder, 4D+bônus de Cosmo), Pontos Heróicos 4, Boa Fama, Pontos de Fé 1, Código de Honra e Código dos Cavaleiros, Má Fama (Irmão do “Traidor”).

*Perícias:* Artes Marciais 160/160 (dano 1d6+27), Atuação 26, Escapismo 183, Antropologia 29, Filosofia 30, Religião 30, Escutar 41, Esquiva 233, Natação 233, Furtividade 203, Saltos 203, Leitura Labial 20, Empatia 56, Impressionar 56, Interrogatório 59, Intimidação 53, Lábua 51, Manha 36, Primeiros Socorros 29, Rastreo 41, Sobrevivência (escolha um ambiente) 51.

*Background:* Aioria é irmão do falecido cavaleiro de Sagitário (seu desenho está na capa deste netbook!) Aiolos de Sagitário, que deu sua vida para salvar a reencarnação da deusa Atena, ainda criança. Saga, o Mestre do Santuário teria problemas se ele ajudasse

os cavaleiros de bronze a atacar o Santuário e por isso o enfeitiçou com Magia: este feitiço só seria desfeito se ele matasse alguém e deixava Aioria como uma besta demoníaca (nem tanto assim, mas eu não sou maluco de enfrentar um cavaleiro de ouro!). Infelizmente, para salvar a vida de Seiya veio Cassius que foi morto por Aioria no estado de besta, assim detendo o feitiço.

*Shaka, cavaleiro de Virgem (9º Nível).*

CON58, FR60, DEX60, AGI140, INT21, WILL22, PER21, CAR27; 68PVs+18PHs. Cosmo com a armadura de Virgem: 306 (+146 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 198 (+92 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo com 7º Sentido (com armadura): 1.206 (+596 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 80.

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 4 (Circulo das Seis Existências\*, 4D) ou Ataque Especial 5 (Tesouro do Céu, 5D+bônus de Cosmo), Pontos Heróicos 2, Ataque Paralisante, Lacre p/ Demônios, Pontos de Fé 2 (esses poderes sobrenaturais oferecem até Teleporte!), Código dos Cavaleiros, Código de Honra, Obsessão (obedecer os mandamentos de Buda).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 160/150 (dano 1d6+23), Atuação 57, Antropologia 41, Historia 61, Religião 90, Ocultismo 30, Psicologia 51, Escutar 61, Natação 160, Saltos 230, Empatia 72, Impressionar 77, Intimidação 52, Manha 57, Primeiros Socorros 64; Luta as Cegas.

*Circulo das Seis Existências(sob):* o Ataque Especial de Shaka pode manda-lo para os seis mundos do alem (segundo a filosofia de Buda). Este golpe é terrível e faz a vitima "visitar" temporariamente esses mundos, causando sempre 4D (ignorando IP) por transição. É preciso um teste entre a WILL da vitima contra a WILL de Shaka para resisitir o Circulo das Seis existências.

*Tesouro do Céu(Sob):* este golpe alem da grande porrada que a vitima recebe, na seqüência vai perdendo os sentidos (Shaka decide qual sentido que vai tirar, como olfato, audição....).

*Background:* Shaka da Constelação de Virgem é conhecido como cavaleiro mais próximo de Deus (ou mais próximo de Buda). Foi vencido por Ikki e é um dos cavaleiros mais poderosos do Santuário.

*Dohko, cavaleiro de Libra (20º Nível).*

CON5(60), FR5(80), DEX8(80), AGI10(128), INT21, WILL26, PER18, CAR7(17); 90PVs+80PHs. Cosmo com a Armadura de Libra: 760 (+373 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 520 (+253 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo com 7º Sentido (com armadura): 2760 (+1373 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 80.

(\*)Os valores entre parênteses correspondem a suas duas formas: a antiga (como ele é mesmo) e jovem (quando rejuveneceu para enfrentar Shion na batalha de Hades, mais detalhes no netbook Sapuris!).

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 5 (Cólera dos Mil Dragões de Rosan, 5D+bônus de Cosmo), Bom Senso, Detecção de Magia, Pontos Heróicos 4, Senso de Direção, Status 2, Aversão a Armas de Fogo, Código de Honra, Defeito Físico (Baixinho e de forma desproporcional).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 240/240 (dano 1d6+33), Escapismo 115, Anatomia 41, Antropologia 41, Filosofia 20, Astronomia 31, Historias 51, Ocultismo 30, Religião 70, Esquiva 208, Acrobacia 268, Escutar 48, Arremesso 120, Saltos 120, Leitura Labial 60, Lábia 47, Liderança 47, Primeiros Socorros 61; TODAS as Manobras de Combate.

**Background:** é o mestre de Shiryu e o cavaleiro mais poderoso de todos os tempos. Vive deste a última batalha contra Hades há 200 anos atrás e é um dos cavaleiros que não quiseram ficar de posto no Santuário. Também é conhecido como Mestre Ancião.

**Milo, cavaleiro de Escorpião (8º Nível).**

CON66, FR68, DEX54, AGI145, INT18, WILL21, PER19, CAR18; 75PVs+32PHs. Cosmo com a armadura de Escorpião: 264 (+125 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 168 (+77 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo 7º Sentido (usando armadura): 1064 (+525 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 80.

**Aprimoramentos:** Ataque Especial 4 (Aguilha Escarlate e Antares\*, 4D+bônus de Cosmo), Pontos Heróicos 4.

**Perícias e Manobras:** Artes Marciais 144/144 (dano 1d6+27), Prestidigitação 94, Geografia 48, Religião 30, Esquiva 185, Acrobacia 205, Saltos 175, Clero 58, Furtar 129, Furtividade 175, Sobrevivência (escolha um ambiente) 44, Primeiros Socorros 43, Impresionar 33, Interrogatório 48, Lábria 48, Tortura 48, Rastrear 49; Manobras p/ Impressionar.

**Aguilha Escarlate e Antares(sob):** Milo tem um ataque especial poderoso, na qual ataca com várias agulhadas o corpo da vítima (visando os pontos da constelação de Antares), um ataque que IGNORA o IP da armadura e a partir daí, a vítima perderá um PV por turno até ser curada pelo cavaleiro próprio de ouro. Por fim, tomando o golpe, significa que o personagem recebe todas as 14 agulhadas e é preciso um teste de CON para não ficar atordoado. Caso receba o próximo ataque, conhecido como "Antares", o jogador morre.

**Background:** Milo da constelação de Escorpião é um dos mais poderosos cavaleiros e destruiu a Ilha Andrômeda. Vendo o entusiasmo de Hyoga em salvar Atena (mesmo recebendo as agulhadas), Milo deixou o passar, retendo o sangramento causado pelas agulhas imorrágicas.

**Shura, cavaleiro de Capricórnio (7º Nível).**

CON63, FR72, DEX58, AGI140, INT18, WILL20, PER20, CAR15; 75PVs+14PHs. Cosmo com armadura: 224 (+105 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 140 (+63 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo 7º Sentido (com armadura): 924 (+455 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 80.

**Aprimoramentos:** Ambidestria, Arma Mágica 2 (Excalibur), Ataque Especial 3 (Excalibur, 3D+bônus de Cosmo+32), Pontos Heróicos 3, Sempre Pobre.

**Perícias e Manobras:** Artes Marciais 148/148 (dano 1d6+29), Armas Brancas 178/148 (dano 2d6+32), Escapismo 180, História 38, Religião 50, Esquiva 220, Saltos 170, Nobreza 25, Intimidação 50, Lábria 35, Manha 35, Sedução 25, Pesquisa 50, Sobrevivência (um ambiente) 55; Lutar com 2 Armas.

**Background:** Shura é o cavaleiro de Capricórnio e presenteado com a Excalibur (a poderosa espada dos deuses) nas próprias mãos. Shura quase matou Aiorios (irmão de Aioria que salvou Atena há 13 anos!) e foi paralisado pelo Cosmo da própria. Foi pulverizado por Shiryu quando este usou o golpe secreto Dragão Final, na qual ambos foram levados até as estrelas.

**Camus, cavaleiro de Aquário (9º Nível).**

CON41, FR71, DEX98, AGI141, INT19, WILL19, PER17, CAR23; 65PVs+32PHs. Cosmo com a armadura de Aquário: 279 (+133 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 171 (+79 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo 7º Sentido (usando armadura): 1179 (+583 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de proteção: 80 (90 contra frio!).

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 5 (Execução Aurora, 5D+bônus de Cosmo) ou Ataque Especial 4 (Pó de Diamante, 4D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante, Pontos Heróicos 4, Código de Honra, Código dos Cavaleiros.

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 198/198 (dano 1d6+29), Atuação 53, Escapismo 191, Prestidigitação 153, Astronomia 53, Física 48, Religião 50, Escutar 57, Acrobacia 221, Arremesso 191, Primeiros Socorros 59, Sobrevivência (Gelo) 117; Luta as Cegas, Manobras p/ Impressionar.

*Background:* Camus é o cavaleiro de Aquário e Mestre de Hyoga e do Cavaleiro de Cristal. Tem o poder de fazer esquifes de gelo com a vítima (esse gelo permanece por 1000 anos sem derreter!). Assim como seus pupilos, Camus tem poderes congelantes.

*Afrodite, cavaleiro de Peixes (7º Nível).*

CON51, FR32, DEX88, AGI140, INT17, WILL21, PER17, CAR37(!!!!!!!!!!!); 49PVs+7PHs. Cosmo com a armadura de Peixes: 231 (+109 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 147 (+67 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo 7º Sentido (usando armadura): 931 (+459 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de proteção: 80.

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 5 (Rosas Piranhas, 5D+bônus de Cosmo) ou Ataque Especial 4 (Rosas Diabólicas Reais, 4D+bônus de Cosmo), Afinidade com Fadas (3 pontos), Pontos Heróicos 1, Fobia Grave (mulher), Obsessão (ser o mais lindo possível!).

*Perícias:* Artes Marciais 178/188 (dano 1d6+9), Desenho e Pintura 148, Culinária 37, Canto 57, Botânica 67, Ocultismo 30, Esquiva 180, Saltos 160, Etiqueta (Clero, Diplomacia, Nobreza) 57, Furtar 118, Empatia 57, Impressionar 67, Sedução 57, Primeiros Socorros 47, Rastrear 47.

*Background:* não pode parecer, mas o cavaleiro de Peixes, apesar de uma aparência angelical é mal pra chuchu! Foi derrotado por Shun. Mesmo assim, Afrodite tem um golpe indefensável conhecido como Rosas Diabólicas Reais, na qual é evitado por AGI mínima!

*Rosas Diabólicas Reais (Sob):* este terrível ataque consiste em enfiar magicamente uma rosa branca que dirigi até o coração e drena seu sangue até a rosa ficar vermelha, estando nesse estado, a vítima morre!

*Rosas Sangrentas (Ext):* as rosas Sangrentas são um jardim imenso de rosas que estão plantadas nas escadarias que dão acesso a Casa do Mestre do Santuário (Logo após a casa de Peixes) e sua inalação é tóxica (Perca de DOIS Pontos de Vida por turno) e não existem testes para resistir! Seiya as destruiu usando Meteoro de Pegaso no jardim, deixando o caminho livre para a passagem!

*Saga, cavaleiro de Gêmeos e Mestre do Santuário (14º Nível).*

CON61, FR83, DEX51, AGI150, INT16, WILL23, PER13, CAR16; 86PVs+42PHs. Cosmo com a Armadura de Gêmeos: 490 (+238 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 322 (+154 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo 7º Sentido (com armadura): 1890 (+938 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 80.

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 5 (Explosão Galáctica, 5D+bônus de Cosmo), Pactos (Ares), Poderes Mágicos 1, Pontos Heróicos 3, Pontos de Fé 1, Poderes Ocultos, Status 1, Dupla Personalidade.

*Poderes Mágicos:* Entender 1, Controlar 3, Criar 5, Humanos 2, Metamagia 4; 14 Pontos de Magia. Poderes como Outra Dimensão, como amaldiçoar Aioria e o Mestre Cristal com o golpe secreto "Ilusão do Príncipe das Trevas" (apenas Mestres do Santuário aprendem esse golpe!) ou uma simulação de "Tesouro do Céu" misturado com os poderes de Ares com o poder Mágico de Saga. Esta é a explicação dos poderes mágicos.



*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 260/260 (dano 1d6+35), Avaliação de Objetos 23, História 36, Astronomia 36, Religião 30, Ocultismo 30, Esquiva 170, Arremesso 71, Natação 180, Saltos 180, Etiqueta (Diplomacia, Nobreza) 36, Furtar 81, Furtividade 190, Teoria da Magia 60, Intimidação 63, Liderança 36, Manha 46, Tortura 66, Sobrevivência (escolha um ambiente) 33; TODAS as Manobras de Combate.

*Background:* Saga é o atual Mestre do Santuário e o único capaz de revelar o segredo para tirar a flecha que Tremy de Sagita enfiou em Saori. Saga tem duas personalidades (boa e má) e é o cavaleiro de ouro mais poderoso (excluindo Dohko). Também um Mago maligno (sim, isso mesmo!) usou seus feitiços para possuir mentalmente os cavaleiros Aioria e Mestre Cristal, além de destruir com Magia a Ilha da Rainha da Morte.

#### *Outros lugares importantes na Saga de Ares...*

- **Coliseu:** palco para as batalhas da Guerra Galáctica e na morte de Dócrates.
- **Mansão Kido:** lar de Saori, abriga o orfanato onde Seiya e os outros passaram a infância, além de servirem de lar para os novos órfãos. A Fundação Galáctica também está aqui, com todos os suas máquinas. A fundação sofreu inúmeros ataques de cavaleiros do santuário até ser destruída pelas chamas do Cavaleiro do Fogo.
- **Cinco Picos Antigos de Rosan:** local onde reside o cavaleiro de ouro mais poderoso de todos os tempos, Dokko, atual mestre de Shiryu e Shunrei.
- **Vale da Morte:** local onde Seiya e os outros lutaram contra Ikki e os Cavaleiros Negros. Fede como se fosse ovos podres.
- **Ilha de Andrômeda:** local onde Shun recebeu sua armadura de bronze. Atualmente foi destruído pelo cavaleiro de ouro Milo, de escorpião por ordens do Mestre do Santuário (Ares).
- **Torre das Armaduras de Jamiel:** casa do Cavaleiro Mu de Áries, o único cavaleiro do zodíaco do mundo capaz de consertar armaduras (apenas consertar). Antes de chegar no local, existe o cemitério dos cavaleiros mortos: um monte de zumbis que guardam a ponte que dá acesso à casa de Um e de Kiki, seu pupilo com poderes telecinéticos que tem um sonho de se tornar num novo cavaleiro do zodíaco
- **Porto de Tóquio:** palco para as batalhas de Misty, Baleia Branca e Cão de Caça. Onde Ikki e seus servos se esconderam quando roubaram a armadura de Sagitário. Quando Marin foi presa e colocada de ponta a cabeça no meio da maré.
- **Asgard:** local onde reside o Cavaleiro de Cristal. Onde o Santuário obrigava por intermédio de trabalhos escravos construir altas pirâmides de gelo. Também é o túmulo do Cavaleiro de Cristal, morto por Hyoga, seu pupilo.
- **Ilha da Rainha da Morte:** considerada o “Inferno na Terra” esta ilha fica localizada nos arredores do Equador e onde céu é vermelho e o calor é como fogo em brasa. Local de treinamento de Ikki. Lar dos perversos cavaleiros. Existe uma crença de que ninguém volta vivo da Ilha da Rainha da Morte, e se volta, perde sua sanidade e se torna um demônio cheio de ódio. Os cavaleiros estiveram aqui atrás de Ikki, que queria resolver com Jango o posto de líder no local. Saga(ou Ares) destrói o lugar com um imenso golpe energia com direção do Santuário.
- **Ilha Fantasma:** local onde estavam em cativeiro Jysgty os cavaleiros fantasmas por ordens do Santuário. Chegar ao centro da ilha, o castelo fantasma, é algo quase impossível: mosquitos infernais, lago fedido...aqui os cavaleiros têm que enfrentar mais as coisas da natureza do que outros cavaleiros.
- **Santuário:** principal lugar de ataque nesta saga! Lar das 12 casas do Zodíaco e lar de quase todos os cavaleiros do zodíaco. Apesar de estar no mesmo território, ele não faz

parte da Grécia e se parece com o Vaticano: um pequeno país, com suas próprias leis de governo. O Santuário é o local de formação de muitos guerreiros e cavaleiros do zodíaco.

●**Seki-Shiki:** uma dimensão conhecida como “vale dos mortos” e muito bem conhecida pelo cavaleiro dourado Máscara da Morte. O Seki-Shiki é um lugar pavoroso, coberto de um grande abismo onde as almas caem. Quem cai no Abismo do Seki-Shiki nunca mais têm direito de voltar, pois estará preso no outro mundo!

●**Vila de Vilt:** esta vila fica perto de um vulcão onde Ikki ficou energizando por muito tempo até partir para o Santuário e participar na Guerra das 12 casas, antes batalhando contra dois discípulos de Shaka.

#### *Cronogia da Fúria de Ares*

Use como roteiro para Mestrar na sua Campanha de Cavaleiros do Zodíaco.

●**Guerra Galáctica:** não mestre todo o torneio! Aqui onde os jogadores vão disputar um contra os outros a aradura de Sagitário e também uma ótima oportunidade de aprender seus poderes e as regras deste RPG.

●**Ikki e os Cavaleiros Negros:** mestre como no anime. Os personagens só conseguem o elmo da armadura e as disputam contra suas contrapartes maligna no Vale da Morte.

●**Dócrates e os Cavaleiros Fantasmas:** nesta seqüência.

●**Jango e Cavaleiros de Prata e Bronze (vindos do Santuário):** os cavaleiros vão atrás de Ikki até a Ilha da Rainha da Morte e vêem o confronto entre Ikki e Jango.

●**As 12 Casas:** depois disso, derrote o quse invencível Saga e boa sorte!

#### *Itens Mágicos*

Nesta saga de CDZ existem deuses, e se existem deuses, também existem itens mágicos! Esses são os principais itens mágicos que apareceram na Saga de Ares (Lembra de algum?). Itens Mágicos aparecidos em outras Sagas serão apresentados em seus respectivos suplementos:

●**Pó das Estrelas:** usado por Mu ou qualquer cavaleiro com a perícia CONCERTO DE ARMADURAS(WILL). Ele é usado para consertar o IP das armaduras quebradas (Esta regra está no Módulo Básico do CDZ).

●**Bastão de Atena:** o bastão de Saori pode ser uma arma bastante destrutiva. Considere esta arma como uma arma +10, divino e ignora qualquer IP (+10 no dano, +100% para dividir entre ataque e/ou defesa, ignorando IP) com dano de 10d6+10(pelo bônus)+modificador de FR+bônus de Cosmo! No anime, Saga foi morto com esta arma, depois de derrotado. A justificativa de essa arma ser tão apelona é que com ela um cavaleiro pode enfrentar um deus usando ainda o escudo de Nike(ver abaixo).

●**Escudo de Nike:** este escudo é capaz de evitar qualquer resistência (a magia ou física) e pertence à irmã de Atena, Nike (a deusa da Vitória). Um escudo dourado e mágico que aumenta em +100.000 a IP. Dizem que, com o escudo de Nike e o Bastão de Atena, é possível enfrentar os deuses! Ambos têm poderes curativos (4d6 pontos de dano por cura, além de curar qualquer maldição rogada pelos deuses, sem limites de uso!)

●**Escudo da Medusa:** este escudo simula o poder maléfico deste terrível monstro da Mitologia Grega. É usado por Argol, o cavaleiro de Perseu(Prata) e qualquer pessoa que olhar diretamente no escudo SERÁ TRANSFORMADA EM PEDRA ou qualquer outra que fechar os olhos, pois a magia do escudo atravessa a retina! Um teste de Esquiva ou CON poderia evitar que o personagem veja o escudo. Um personagem transformado em pedra só poderá voltar ao seu estado normal quando o escudo for destruído. Este escudo tem IP20, 30PVs.

●**Água da Vida:** esta água é encontrada no meio da maior montanha do mundo e têm poderes curativos. No anime, Seiya foi em busca da água para tentar salvar Shiryu, que ficou cego furando os próprios olhos para matar Argol. No entanto, chegar nesta água não é fácil, pois os deuses colocarão muitas provações e apenas um cara forte como um cavaleiro do zodiaco terá chances de conseguir chegar na fonte.

### **Outros Personagens Interessantes (Fichas de NPCs não Cavaleiros)**

O anime dos Cavaleiros do Zodíaco não oferecem apenas combates e guerreiros vestindo armaduras mágicas. Fiz questão de colocar as fichas de outros personagens que tiveram grande importância no "roleplay" nesta saga.

#### **-Kiki**

Kiki é o pupilo e grumete de Mu, o cavaleiro dourado de Áries. Um menino ruivinho com poderes telecinéticos (ensinados por Mu) é uma presença alegre. Sonha um dia em se tornar em um Cavaleiro do Zodíaco e lutar pela paz e pela justiça. Assim com Seiya, Kiki tem uma força de vontade fenomenal e pode dar a sua vida em troca de um objetivo.

**ATENÇÃO:** Assim como Mu, Kiki tem poderes psíquicos. Neste caso, não tive escolha de deixar o material 100% ao ANIME RPG e vocês vão precisar do netbook *Poderes da Mente*, de Flávio Araújo para entender os poderes psíquicos.

(Criança, 1ºNível). CON8, FR9, DEX10, AGI10, INT14, WILL8, PER7, CAR11; 9PVs+2 PHs. Cosmo: não aprendeu a liberar. Índice de Proteção: 1(Corselete de Tecido). *Aprimoramentos:* Pontos Heróicos 2, Levitação e Vôo 1, Poderes Psíquicos 2, Mestre (Mu), Sempre Pobre, Obsessão (Tornar-se um cavaleiro do zodiaco).

*Poderes Psíquicos:* Telecinésia 3. Poderes Telecinéticos (6 ou 7): Campo de Força, Distorção de Equilíbrio, Força Cinética (até 100kg!), Levitação, Projeção de Força, Telecinética Táctil. Logo depois aprende Teleportação (Com pontos de experiência!)

*Perícias e Manobras:* Armadilhas 17, Psionismo 50, Escutar 27, Esquiva 50, Briga 20/20 (dano 1d3), Manha 21, Sobrevivência (escolha um ambiente) 27.

#### **-Minos**

Minos é uma órfã que trabalha no orfanato da Fundação Kido. Colega de Seiya desde a infância, Minos é uma menina meiga e serena, católica e que sempre reza para o bem de todos (principalmente o Seiya, a qual tem uma "quedinha"). Pode servir de refém para muitos cavaleiros do santuário.

Garotinha meiga de 1ºNível. CON10, FR8, DEX10, AGI8, INT12, WILL10, PER8, CAR16; 10PVs+0PHs. Não sabe liberar Cosmo.

*Aprimoramentos:* Alma Pura, Contatos 1, Inocência, Patrono (Orfanato da Fundação Kido), Sensitivo 1, Dependente (as crianças do orfanato), Sempre Pobre.

*Perícias:* Culinária 42, Canto 46, Redação 42, Pedagogia 52, Etiqueta 36, Empatia 36.

#### **-Tatsumi**

Tatsumi é o principal puxa-saco de Mitsumasa Kido. Arrogante, egoísta e materialista. Teve uma pendenga com Ikki, quando este foi para a Ilha da Rainha da Morte treinar para se tornar o cavaleiro: chicoteando suas costas. Tatsumi não esperava rever Ikki vivo pela situação do que ele o deixou e por acreditar na história que ninguém volta vivo do lugar.

Puxa-Saco de 3º Nível. CON10, FR12, DEX10, AGI9, INT10, WILL7, PER8, CAR9; 14 PVs+0PHs. Cosmo: nunca vai aprender!

*Aprimoramentos:* Contatos 4, Recursos 1, Sono Leve, Sortudo, Dupla Personalidade.

*Perícias e Manobras:* Atuação 29, Kendô 30/30 (dano 1d3), Condução 39, Escutar 34, Intimidação 17, Manha 39, Barganha 19, Ocultismo 10, Inglês 30, Etiqueta 49, Religião 10, Chicote 20/0(1d3), Computação 30, Marketing 40, Armas de Fogo (Revolver) 10, Crítica de Arte 48.

#### **-Cassius**

Cassius perdeu na seletiva contra na Seiya para receber a armadura de pegaso. Pupilo de Shina e irmão de Dócrates, Cassius viveu por muito tempo no Santuário até ser morto por Aioria (Enfeitiçado por Saga), se sacrificando no lugar de Seiya. Tem a aparência de um grande brutamontes. Antes de morrer, era servo fiel de sua mestra (Amazona Shina) e do Mestre do santuário, fazendo pequenos servizinhos.

NOTA: Cassius recebeu todo treinamento de cavaleiro, e por isso é feito com toda a pontuação de cavaleiro de bronze (Ver CDZ-Módulo Básico), com a diferença de que não têm sua armadura.

Lutador (Quase-Cavaleiro) de 1ºNível. CON50, FR50, DEX20, AGI15, INT12, WILL10, PER22, CAR9; 51PVs. Cosmo: não sabe liberar!

*Aprimoramentos:* Ambidestria, Contatos 2, Patrono (Santuário), Mestre(Shina), Código de Honra, Analfabeto.

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 60/60(dano 1d6+18), Arremesso 50, Escapismo 45, Esquiva 45, Manha 49, Procura 62, Sobrevivência (escolha um ambiente) 72, Intimidação 50, Saltos 35; Imobilização, Chaves de Membro, Quebramentos.

#### **-Shunrei**

Shunrei é a namorada de Shiryu (Ninguém percebeu?) que acompanhou todo o seu treinamento nos Cinco Picos Antigos de Rosan. Ama Shiryu e sempre o tratou com todo carinho, mesmo cego – não perdendo a fé de que um dia ele voltaria a enxergar. Shunrei foi treinada pelo próprio Mestre Ancião e sabe se defender, mesmo que não precise.

Lutadora Meiguinha de Kung-Fu (1ºNível). CON10, FR10, DEX10, AGI10, INT10, WILL9, PER9, CAR16; 11PVs+0PHs. Cosmo: não sabe liberar cosmo!IP=0

*Aprimoramentos:* Alma Pura, Bom Senso, Detecção de Magia 1, Inocência 2, Pontos de Fé 1(Procurar no livro Templários ou em netbooks específicos!), Aversão a Armas de Fogo, Sempre Pobre.

*Perícias:* Artes Marciais 40/40(dano 1d6), Natação 30, Acrobacia 30, Herbalismo 40, Impressionar 36, P. Socorros 20, Sobrevivência (Montanhas) 19.

#### **-Jacó**

Jacó é um grande amigo de Hyoga, no tempo que ele treinou em Asgard. É fascinado pelos poderes sobrenaturais dos cavaleiros do zodíaco. Leva muita fé no Cavaleiro de Cristal e o acha-o como “melhor cavaleiro do mundo”.

Criança (1ºNível). CON8, FR8, DEX10, AGI11, INT11, WILL9, PER12, CAR15; 9PVs+0PHs. Cosmo: não sabe liberar! Índice de Proteção: 2(Casaco grosso de couro!).

*Aprimoramentos:* Alma Pura, Contatos 2, Inocência 2, Pontos de Fé 1(escolha o poder! Você conhece a fé das crianças boas?), Sempre Pobre.

*Perícias:* Briga 25/20(dano 1d3-1), Armadilhas 32, Religião 20, Sobrevivência (Ambientes Frios) 33, Escapismo 21, Esquiva 31, Furtividade 21.

#### **-Okko**

Okko é um antigo amigo de Shiryu, que disputou com ele no treinamento para ver quem iria ficar com a sagrada armadura de Dragão. Por seu temperamento explosivo, Okko foi expulso pelo Mestre Ancião (Dokko) por usar seus poderes, aprendidos no

treinamento, para fazer mal as pessoas. Okko desafiou Shiryu, quando este estava cego para um duelo. Assim como Cassius, Okko seguiu um duro treinamento e sua pontuação é a mesma para Cavaleiros de Bronze (Qualquer duvida, ver no CDZ – Módulo Básico!)

Lutador de 2ºNível. CON39, FR49, DEX30, AGI28, INT10, WILL16, PER10, CAR18; 46PVs+4PHs. Cosmo: não aprendeu a liberar. Índice de Proteção: 0.

*Aprimoramentos:* Deflexão, Pontos Heróicos 2, Senso de Direção, Ambidestria, Mestre (Dokko), Fúria, Obsessão (Derrotar Shiryu!).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 80/80(dano 1d6+13), Dança 40, Prestidigitação 50, Ocultismo 10, Escutar 20, Acrobacia 60, Saltos 60, Mergulho 79, Intimidação 56, Manha 58, Sobrevivência 35; Imobilização, Luta as Cegas.

### **-Mitsumasa Kido**

Mitsumasa Kido é um grande empresário japonês que encontrou Aiorios quase morto e deu inicio ao treinamento de cavaleiros contra o mal. Sim, a FICHA dele está aqui, logo abaixo:

5ºNível. CON7, FR7, DEX11, AGI10, INT15, WILL14, PER12, CAR10; 12PVs+10PHs. Cosmo: não aprendeu a liberar. Índice de Proteção: 1(roupa de samurai).

*Aprimoramentos:* Boa Fama, Bom Senso, Recursos 6(!!!!!!!!!!!!!), Status 2, Código de Honra, Código dos Cavalheiros, Aversão a Armas de Fogo.

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 41/41(dano 1d6-1), Kendô 41/41(dano da arma –1 do modificador de FR!), Ocultismo 20, Montaria 30, Religião 30, Escutar 42, Natação 30, Saltos 30, Liderança 50, Contabilidade 54, Marketing 54, Administração 44, Nobreza 40, Herbalismo 55, P. Socorros 55, Acrobacia 20, Esquiva 50.

### **-Esmeralda**

Esmeralda é a filha do cavaleiro do Diabo, tutor de Ikki. Morta pelo pai no treinamento, Esmeralda mostrou uma nova expectativa de vida a Ikki. Eu estou feliz por concluir esta ficha, ehehehe.....

Donzela (1ºNível). CON10, FR9, DEX10, AGI10, INT12, WILL11, PER10, CAR16; 11PVs+0PHs. Cosmo e IP: não possui valores.

*Aprimoramentos:* Afinidade com Fadas (3 pontos), Alma Pura, Bom Senso, Inocência 2, Código de Honra, Fobia Grave(Acrofobia), Má Fama (filha do pai que é...).

*Perícias:* Veterinária 10, Canto 26, Culinária 30, Botânica 30, Religião 20, Ocultismo 10, Esquiva 20, Etiqueta 36, Empatia 26, Impressionar 36, Primeiros Socorros 22, Sobrevivência (Ilha da Rainha da Morte) 30.

### **-Cavaleiro do Diabo**

Mestre de Ikki foi o líder da Ilha da Rainha da Morte (Antes de Jango e Ikki, é claro!). Usava uma Mascara Demoníaca que nunca a tirava e foi morto sem piedade pelo cavaleiro de Fênix. Ele ensinava que os cavaleiros deveriam ter ódio dos oponentes para sempre vencer!

2º Nível. CON25, FR25, DEX25, AGI25, INT25, WILL25, PER25, CAR25(!!!); 27 PVs+0PHs. Cosmo: 50(+18 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). O Cavaleiro do Diabo é um inútil e NUNCA libera Cosmo.

*Aprimoramentos:* Afinidade com Magia (Fogo), Contatos 1, Homúnculo, Status 1(Ilha da Rainha da Morte).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 75/75(dano 1d6+6), Furtividade 55, Furtar 55, Acrobacia 35, Esquiva 45, Intimidação 55, Lábria 35, Ocultismo 40, Teoria da Magia 40, Rastreo 55, Sobrevivência (Fogo) 65, Hipnose 20, Manha 50.

### **-Gigas**

Gigas era o antigo general da tropa de cavaleiros e guerreiros do Santuário. É um cara baixinho (meio “anão”), com um rubi em um dos olhos. Fugiu da presença de Saga para não ser morto. Eu sou uma cara muito chato por criar uma ficha que ninguém deve usar!

Puxa-Saco de 4ºNível. CON8, FR10, DEX11, AGI12, INT18, WILL15, PER7, CAR8; 13PVs+0PHs. Cosmo e IP: não possui valores.

*Aprimoramentos:* Afinidade com Magia (trevas), Conhecimentos Arcanos, Detecção de Magia, Patrono (Saga/Ares/Mestre do Santuário/?), Status 1(Santuário), Aversão a Armas de fogo, Defeito Físico (Baixinho e caolho!).

*Perícias:* Briga/Cajado 36/21(dano 1d3), Atuação 38, Redação 48, Avaliação de Objetos (Gemas) 57, Religião 30, Ocultismo 50, Esquiva 42, Disfarce 38, Etiqueta 58, Furtividade 42, Intimidação 45, Manha 27.

### **-Jango**

Disputa com Ikki o posto de líder na Ilha da Rainha da Morte. Até ser derrotado pelo mesmo em um combate, no dia em que o lugar foi destruído pelas mãos de Saga (ou Ares).

Rival de 5ºNível. CON21, FR19, DEX16, AGI16, INT11, WILL12, PER10, CAR9; 19PVs+15 PHs; Cosmo: por incrível que pareça, Jango NÃO libera Cosmo.

*Aprimoramentos:* Ataque Paralisante, Contatos 2, Poderes Ocultos 2, Status 1(Ilha da Rainha da Morte), Senso de Direção, Ambiente Especial (calor/fogo), Fúria, Má Fama.

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 46/36 (dano 1d6+3), Acrobacia 46, Ocultismo 30, Esquiva 46, Saltos 46, Teoria da Magia 10, Escapismo 36, Furtividade 36, Intimidação 27, Sobrevivência (Fogo) 32; Manha 39; Imobilização.

### **-Haiachi**

O pastor alemão que acompanha Seiya e os outros na busca das peças da armadura de Sagitário. P.S: todos os fãs de Saint Seiya devem me achar louco por criar uma ficha para um cachorro imbecil que só apareceu em UM episódio! Mas eu avisei de que detalharia o universo do Kurumada o melhor possível!

Cão (Pastor Alemão). CON10, FR10, DEX7, AGI13, INT3, WILL3, PER12, CAR11; 10PVs. Mordida 20/0(1d6), Rastreo 42. Senso de Direção, Sentidos Aguçados (Audição e Olfato).

### **-Soldados do Santuário.**

Esses são os guardas rasos do Santuário. Considerado uns “merdas” esses guerreiros não servem nem mesmo para ganhar pontos de experiência extra. Caso exista algum personagem nesta fase de CDZ que eu não coloquei sua ficha, você vai fazer o favor de CONSTRUIR sozinho!

Soldados Rasos de 1º Nível. CON10, FR12, DEX10, AGI8, INT11, WILL11, PER9, CAR10; 12PVs. IP1 (Armadura de Couro Reforçado). Patrono (Santuário), Espadas 60/40 (dano 1d6), Escudos 0/40 (+2 no IP), Obsessão (Cumprir todas as ordens do Santuário).

## **Considerações Finais**

Estou muito orgulhoso por terminar mais um netbook e oferecer um grande material que poderá ser usado por diversos Mestres (e fãs de Saint Seiya) no Brasil. O Gizmo e o Del Debbio poderiam me dar uma gratificação, me levando até o GUINNESS BOOK (O Livro dos Recordes) pra conquistar o prêmio: “O Netbook com mais Fichas de Personagens e NPCs do mundo”.

São ao todo 75 fichas de personagens cavaleiros, e mais quinze (15) de personagens coadjuvantes (Totalizando XX fichas). E isso é só o começo! Depois de

terminado a Saga de Ares (12 casas), será a vez de detalhar os Guerreiros Deuses (que vou trabalhar para uma ambientação ainda melhor!), tudo isso para que os fãs de Cavaleiros do Zodíaco, que assim como eu, possamos contar com um material de qualidade, sem esquecer nada! Para finalizar, o meu e-mail/orkut (para contato) é: [tlsg@redejovem.net](mailto:tlsg@redejovem.net) e está nos meus planos criar uma **Comunidade deste RPG** no **Orkut**; para isso, quero saber o numero de jogadores e fãs.

Também quero esclarecer a falta de figuras ilustrativas neste trabalho; faço isso porque sei que vai gastar menos tinta na impressão (porque este netbook é enorme!), possibilitando usar a Impressora do computador para imprimir outros trabalhos de RPG de outros autores. Compreendeu? Valeu então!

2006. Thiago Luiz "Guerrad" S. Gomes (Mestre de RPG de 14ºNível/Autor de RPG de 2ºNível/Jogador de The King of Fighters de 10º Nível) – Extrapolando Games RPG.
---