

# Guerreiros Deuses



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



## *INTRODUÇÃO:*

### *Agora é a vez de Hilda!*

Depois de FÚRIA DE ARES, este netbook vai descrever o que aconteceu depois da morte de Saga e apresentar para o novo RPG dos Cavaleiros do Zodíaco uma nova ameaça para os personagens jogadores: os Guerreiros Deuses de Hilda. Com regras para a nova perícia Mergulhos Profundos e coisas importantes no mundo de CDZ numa campanha de ANIME RPG, como IP das Geleiras Eternas, o Anel Nibelungo e outros! A nova edição do RPG dos Cavaleiros do Zodíaco está show!

#### **Saga dos Guerreiros Deuses: como começou....**

O próprio Masami Kurumada, criador dos Cavaleiros do Zodíaco afirmou uma vez que muitas das histórias na versão anime NÃO são de sua autoria. Ele sempre autorizou os animadores da Toei animation (produtora do anime) a criarem novas histórias com seus personagens, olhando de leve no roteiro e só. Principalmente OVAs. Eu acho que nenhum dos muitos filmes lançado no Brasil e no Japão foi roteirizado pelo criador do Seiya.

Em um desses OVAs produzidos "historicamente" pela Toei chamou-se **Batalhas dos Deuses**, a primeira aventura dos Guerreiros no solo sagrado de Odin (Não em Asgard, e sim na terra de Midgard!). É muito importante que todos vejam esse OVA, para perceber de que essa saga é apenas uma nova versão desse filme (Ocasionalmente poderei fazer uma adaptação desse OVA mais tarde!). A Saga dos Guerreiros Deuses é a única saga que não existe na versão mangá. Feita exclusivamente para a TV.

Para mais detalhes, consulte o suplemento BATALHA DOS DEUSES – uma aventura baseada neste OVA que está sendo desenvolvido.

#### **Novas Armaduras:**

As armaduras dos jogadores (como os personagens do anime) devem estar bem quebradas com os pontapés dos cavaleiros de ouro. Com isso, os cavaleiros de ouro usam seu próprio sangue para restaurar as armaduras de bronze, mudando até sua forma (ver a ilustração acima!). Em termos de regras, as armaduras restauradas com sangue de cavaleiro vão para IP50. UMA COISA BOA: Agora o seu bônus extra de Cosmo quando usa armadura passa para +5 (antes +3).

NOTA: não existe figuras sobre Guerreiros Deuses? Compre a Revista Dragão Brasil #105 ou então PROCURE NA INTERNET. Ou veja o anime: como já disse no netbook anterior, eu não coloco muitas figuras ilustrativas para ajudar os RPGistas que sabem que o dinheiro não nasce em árvores e não podem gastar muita tinta de impressora nas suas impressões. Assim o netbook fica mais acessível.

#### **Outros Suplementos:**

Procure pelos outros suplementos que compõe este novo RPG dos Cavaleiros do Zodíaco, oferecendo um material de campanha invejável para todos os Mestres do Brasil:

- Cavaleiros do Zodíaco: Módulo Básico.** Contém todas as regras para a criação de novos cavaleiros do zodíaco, novas regras para Cosmo e IP das armaduras. Não contém fichas de personagens e exige o livro ANIME RPG ou outros Módulos Daemon;

- Fúria de Ares:** descreve a primeira saga dos cavaleiros do zodíaco. Este, inclusive, é o netbook COM MAIS FICHAS NA HISTÓRIA DA DAEMON! São ao todo 71 fichas de quase todos os personagens que foram vistos nesta fase da série, sejam Cavaleiros do Zodíaco ou não. Quer ver quanto é a FR do Kiki? As Perícias de Tatsumi? A INT do Cassius? Baixe este netbook e confira.

**Agradecimentos:**

-Primeiramente a pessoa mais importante da minha vida: Deus. Que sempre vigiou meus passos e que sempre me abençoou.

-Ao Rodrigo "Yoshiro" Jeferson, meu irmão gêmeo e grande pessoa na minha vida. Um abraço ao meu grande amigo!

-Aos meus primos Gabriel "Telepaus", Nelson "Patrick", André "Andarilho da VM", que sempre jogaram RPG comigo.

-Aos meus amigos: Frederico "Beholder", Julio "Kobold", Felipe "Druida sem Magia", Alan "Sinfonia d20", Josias "Caxote", Maicon "Fogosa".

-A minha família, por me aturar pelo RPG (apesar deles torcerem o nariz para isso!). E a Camila "Kazumi", a qual gosto tanto!

-A Ieda, minha antiga namorada que ODEIA Cavaleiros do Zodíaco, mas mesmo assim creditei o nome dela só pra deixa-la mal!

-A trindade Anti-RPGista: Felipe "Presuntinho" (Ração de Kobold), Nosde Babu (Ele tem o poder de conquistar o mundo só para imitar o Bucky!) e TASQUILA (Joga Vampiro e confunde Força com Humanidade!). Vocês poderão encontrar esses três juntos num trio de "King of Fighters" como o trio da FRESCURA. Certo, falei!

-Ao Del Debbio e o Gizmo.

-Ao Masami Kurumada, meu mangá-ka preferido.

-Ao Seiya: foi dele que começou minha paixão por desenhar mangás!

-A todos os RPGistas do Brasil.

-Ao pessoal do Encontro Bob's e REDERPG no bairro de Campo Grande (Rio de Janeiro) onde jogamos deste o início de 2006!

## *Guerreiros Deuses e o Anel Nibelungo*

Hilda de Polaris é a sumo-sacerdotiza de Odin, o deus nórdico nas terras de Asgard, no extremo norte da Europa. Possuída pelo Anel Nibelungo, decide desafiar o Santuário (agora sob as ordens de Saori Kido, ou Atena) reunindo 7 dos seus melhores cavaleiros, chamados coletivamente de *Guerreiros Deuses*. Hilda foi possuída pelo poder do Anel e apenas as Safiras de Odin (Jóias mágicas que ficam nas armaduras dos Guerreiros Deuses) podem, juntas, invocar a Espada Balmung e destruir o Anel maligno. Em termos de regras, os Guerreiros Deuses são considerados como Cavaleiros de Prata na construção de suas Fichas (Como descrito nos netbooks Módulo Básico e Fúria de Ares).

### **RESUMO DA HISTÓRIA (Use como Roteiro para a Aventura)**

#### **Episódio 1. Inimigos do Pólo Norte**

*Em Asgard, no extremo norte da Europa, Hilda de Polaris reza para Odin olhar por seu povo. Mas uma entidade misteriosa domina a mente da Senhora das terras geladas com o anel Nibelungo. Hilda convoca seus sete Guerreiros Deuses. Shido de Mizar é enviado para matar Atena, porém antes o Guerreiro de Asgard passa pelo Santuário e arrasa com Aldebaran de Touro. Saori estava sendo atacada. Shun e Seiya, usando suas Armaduras de Bronze, chegam para defender a Deusa. Os dois enfrentam Shido, que é obrigado a recuar com as chegadas de Ikki, Shiryu e Hyoga. Saori resolve ir até Asgard para saber o que está acontecendo.*

#### **Episódio 2. Hilda, A Deusa Enfeitiçada pelo Diabo**

*Hyoga chega a Asgard, onde Fler, a irmã de Hilda conta que a representante de Odin na Terra mudou repentinamente. Saori, Seiya, Shun e Kiki também chegam nas terras geladas. Fler conta que sem a proteção do cosmo de Hilda, todo o gelo de Asgard e do Polo Norte derreterão, causando grandes devastações pelo mundo. Os Defensores de Atena encontram Hilda e seus Guerreiros Deuses. Atena percebe que a Senhora de Asgard está usando o anel Nibelungo. A única maneira de fazer Hilda voltar ao normal é retirando a jóia amaldiçoada. Saori usa seu cosmo para conter o degelo polar. Os Cavaleiros terão de enfrentar os Guerreiros Deuses e pegar as Safiras de Odin.*

#### **Episódio 3. O Cosmo de Thor está Cheio de Ódio**

*No caminho para o Palácio Guaruhara, Seiya, Hyoga e Shun encontram o primeiro Guerreiro Deus, Thor. O protegido da Estrela Gama ataca com seu Martelo Mionir e seu Hércules Titânico. O gigantesco Guerreiro de Fekda leva vantagem contra os heróis, mas Seiya não desiste.*

#### **Episódio 4. Thor Morre por Hilda**

*O Pégaso eleva ao máximo seu cosmo e consegue desviar do Hércules Titânico do Guerreiro de Hilda, para vencê-lo em seguida com um golpe Meteoro certo. Shiryu, que também chegou em Asgard, explica aos companheiros que as sete Safiras de Odin quando unidas despertarão a Espada Balmung, a única arma capaz de quebrar o anel Nibelungo.*

#### **Episódio 5. Fenrir! O Lobo do Norte Mostra seus Caninos**

*Os Cavaleiros se separam e combinam encontrar-se no Palácio Guaruhara. Shiryu recorda que quando enfrentou Shura, o Cavaleiro de Ouro, para poupar a vida do Dragão, lhe transferiu a Armadura de Capricórnio. Desta forma, Shiryu não morreu com seu Dragão Final. Junto das cachoeiras congeladas de Asgard, o pupilo do Mestre Ancião encontra Fenrir e uma alcatéia de lobos. As Garras do Lobo Assassino deixam o Defensor de Atena parcialmente cego.*

#### **Episódio 6. Pobres Lobos do Norte**

*Fenrir conta que anos atrás viu seus pais serem devorados por um urso. Abandonado por todos, foi salvo pelos lobos. E assim cresceu com eles. Com o tempo se tornou um exímio caçador e acabou escolhido por Hilda para ser o Guerreiro Deus de Arioto. Mas o protegido pela Estrela Épsilon não contava com a força do Dragão Shiryu.*

#### Episódio 7. Lamentos do Gelo

*O Dragão Nascente colide com as Garras do Lobo Imortal. Mas é com o Cólera do Dragão que Shiryu destrói a cachoeira congelada que soterra Fenrir. Hyoga encontra Hagen de Merak. O novo adversário impressiona o Cisne com seu ar congelante, tão forte quanto o Pó de Diamante.*

#### Episódio 8. A Batalha Mortal de Fler

*A batalha entre Hyoga e Hagen se desloca para dentro das cavernas subterrâneas de Asgard. O Guerreiro Deus também controla o calor. O protegido da Estrela Delta não lutava só por Hilda, ele estava enciumado porque sabia da amizade entre o Cisne e Fler, a quem amava. Kiki sente o combate e avisa a irmã de Hilda, que rumo para as cavernas.*

#### Episódio 9. Cisne Ergue-se do Inferno Ardente!

*Devido ao calor, Hyoga não está conseguindo evitar os golpes de Hagen com seu ar gelado. Fler chega na caverna e tenta convencer o Guerreiro Deus de desistir da briga. Mas Hagen prefere lutar e até chega a golpear sua amada. Hyoga se vê obrigado a detonar o Raio de Fogo de Hagen com um poderoso Trovão Aurora. Os Defensores agora têm três Safiras de Odin.*

#### Episódio 10. Harpa Misteriosa! Prelúdio Tenta Enviar Shun Para a Morte

*Fler é levada para uma cabana por Kiki para se recuperar. No caminho para o palácio, Seiya lembra que as Armaduras de Bronze foram revividas com o sangue dos Cavaleiros de Ouro e remodeladas por Mu. Shun é atraído por uma bela e triste melodia tocada por Mime de Benetona. Andrômeda tenta evitar a briga. Mas o Guerreiro Deus mostra como seu cosmo de Éta é poderoso.*

#### Episódio 11. Réquiem de Cordas

*Por causa do gélido cosmo de Mime, Shun percebe que sua Armadura e suas Correntes eram inúteis e as retira. Nem a Tempestade Nebulosa foi capaz de vencer o Guerreiro Deus que contra-ataca com seu Réquiem de Cordas. Shun começa a ser estrangulado pelas cordas da harpa de Mime, mas Ikki interfere e salva o irmão.*

#### Episódio 12. Um Guerreiro Triste e Corajoso

*Agora a briga é entre o Fênix e o Guerreiro de Benetona. Ikki descobre porque o cosmo de Mime era tão frio. O Guardião de Hilda, ainda garoto, havia matado Folk, seu pai adotivo, depois de descobrir que este matara seus pais verdadeiros. Usando o Golpe Fantasma em Mime, Ikki faz o Guerreiro de Asgard lembrar de como Folk o amava e o remorso que sentia por tê-lo matado.*

#### Episódio 13. Fênix e Suas Asas Ardentes

*Mime quase vence Ikki com seu Réquiem de Cordas, mas o Defensor de Atena revida com o Ave Fênix. O Guerreiro Deus retira sua Armadura e encara o irmão de Shun. Os dois se golpeiam, Mime cai morto. Ikki ordena que Andrômeda siga em frente e logo depois desmaia.*

#### Episódio 14. A Couraça Ametista

*Chega a vez de Alberishi entrar na briga. Marin é a primeira a enfrentá-lo e acaba presa dentro da Couraça Ametista. Seiya os encontra e se desespera ao ver sua Mestra morrendo.*

#### Episódio 15. A Espada de Fogo! A Ambição Maligna

*Seiya não pode matar Alberishi, caso contrário Marin nunca será libertada do esquite de ametista. O Pégaso também é pego pela Couraça de Ametista. Hyoga chega no local e vê seus amigos aprisionados.*

### Episódio 16. O Sacrifício Para o Mal! A Floresta dos Espíritos

*Hyoga ia ser aprisionado na Couraça Ametista quando Shiryu salva o amigo com o Escudo do Dragão. Alberishi conta que seu décimo terceiro antecessor foi vencido por Dohko, o Mestre Ancião, vários anos atrás.*

### Episódio 17. Não Olhe Para Trás Seiya!

*Alberishi usa a Unidade da Natureza contra Shiryu. Guiado telepaticamente pelo Mestre Ancião, o Dragão consegue neutralizar seu cosmo e se transforma num elemento da natureza. O golpe do Guerreiro de Mergures se torna inútil. Shiryu nota que Alberishi queria para si as Safiras de Odin e ter em suas mãos a Espada Balmung, e assim dominar Asgard. Para concentrar mais seu cosmo, o Dragão tira sua Armadura e dispara seu Golpe por dentro da Couraça Ametista. Alberishi é vencido. Seiya e Marin são libertados e Hyoga desperta.*

### Episódio 18. O Segredo de Shido de Mizar

*Shun é o primeiro a entrar no Palácio Guaruhara, onde Shido o aguarda. Hyoga e Seiya também chegam ao local. Andrômeda luta contra o Guerreiro Deus para seus amigos encontrarem Hilda. Shina chega em Asgard e encontra Marin. A Amazona de Águia revela que Shido possui uma sombra protetora: Bado, o irmão gêmeo do Guerreiro Deus. Shina corre para avisar os Cavaleiros do segredo.*

### Episódio 19. Shun Tenta um Último Golpe!

*Shun quase morre. Andrômeda retira sua Armadura para poder lançar sua Tempestade Nebulosa contra Shido, que é vencido graças a Shina. A Amazona chegou em cima da hora para evitar que Andrômeda fosse atingido pelo Golpe de Bado. A sombra de Mizar se mostra. Shina tenta eliminar o Guerreiro de Arcor mas nada consegue. Sorte Ikki aparecer.*

### Episódio 20. Bado e Shido, os Gêmeos do Destino

*Ikki enfrenta as Garras do Tigre das Sombras. Bado conta que fora abandonado por seus pais, pois em Asgard acreditava-se que ter gêmeos era sinal de maldição. Assim, Shido cresceu junto de seus pais, enquanto Bado cresceu com um aldeão nas gélidas florestas. Já adulto, Bado recebeu a Armadura do Deus Arcor, mas não foi nomeado Guerreiro de Zeta por Hilda. O título ficou com Shido de Mizar. Bado só assumiria a condição de Guerreiro Deus se seu irmão morresse.*

### Episódio 21. Laços Entre Irmãos

*Ikki e Shun enfrentam Bado e Shido. O Guerreiro de Mizar segura o Fênix para que seu irmão liquide com o adversário. Mas Bado sabia que para matar Ikki mataria Shido e não ataca. O Guerreiro de Mizar não resiste aos ferimentos já sofridos e sai carregado pelo irmão, que após ter recebido o Ave Fênix também não resiste. A estrela gêmea de Zeta se apaga.*

### Episódio 22. O Herói da Lenda Reviveu!

*Resta apenas Siegfried. Seiya é o primeiro a enfrentá-lo. Shun, Ikki e Hyoga também encontram o último Guerreiro Deus. Uma fantástica batalha entre o Fênix e o Guerreiro Deus tem início. Mas Siegfried consegue se sobrepôr a Ikki. O mesmo acontece com Andrômeda e Cisne. Seiya volta para a luta. O Guerreiro Deus dispara seu Vendaval do Dragão que acerta o Pégaso e Shina, que tentava defender seu amado.*

### Episódio 23. Dragões em Luta

*Shiryu chega até o Palácio. O Cavaleiro de Bronze sabia da lenda sobre Siegfried, o qual após ter sido banhado pelo sangue de um dragão mitológico ficou invulnerável. Por isso, Shiryu estava determinado a usar o Dragão Final. Porém, o Guerreiro de Alfa impede a investida e ainda acerta o Vendaval do Dragão em Shiryu. Com ajuda do Mestre Ancião, o Dragão descobre o ponto fraco de Siegfried. Exatamente quando o Guerreiro disparava seu ken, ele deixava seu coração à mostra. Era o único ponto em que o lendário Guerreiro não foi banhado por sangue, seu único ponto fraco. Pena a Armadura de Doube ter evitado a morte do Defensor de Hilda.*

#### Episódio 24. Um Bruxo do Mar! A Canção da Morte

*Conhecendo o ponto fraco de Siegfried, Seiya volta a enfrentá-lo. Mas foi preciso a união dos cosmos dos cinco Defensores de Atena para derrubar o Guerreiro Deus. Surge Sorento de Sirene, um dos Generais de Poseidon e revela que foi o Deus Marinho quem colocou o anel Nibelungo em Hilda para ela livrar a Terra dos Cavaleiros de Atena. Siegfried se enfurece, entrega sua Safira para Seiya e se sacrifica para matar Sorento.*

#### Episódio 25. A Milagrosa Aparição da Armadura de Odin

*Unindo as sete Safiras, surge a Armadura de Odin. Seiya a veste e empunhando a espada Balmung parte para arrancar o anel Nibelungo de Hilda.*

#### Episódio 26. Atena! Minha Oração por Você

*Guiado por Odin, Seiya quebra o anel Nibelungo de Hilda. A Senhora de Asgard volta ao normal. Em seguida, a Armadura de Odin deixa o Pégaso. Hilda eleva seu cosmo e devolve a harmonia em Asgard. Faltava resgatar Atena. Porém, a Deusa é levada para o fundo do mar, para o Reino de Poseidon.*

### PERSONAGENS DESTA SAGA

(Reprodução das fichas dos Guerreiros Deuses, da Fler, Hilda)

#### **Thor de Phecda, Guerreiro Deus da Estrela Gama (5º Nível).**

CON66, FR88, DEX52, AGI42, INT16, WILL17, PER15, CAR10; 85+15d10 (160) PVs+15PHs. Cosmo com a armadura: 120 (+53 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 85 (+36 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 55 (50 pela armadura de Guerreiro Deus + 1 por Nível).

*Aprimoramentos:* Ambidestria, Ataque Especial 2 (Hércules Titânico, 2D+bônus de Cosmo), Imunidade a venenos (2 pontos), Pontos Heróicos 3, Status 1, Aversão a Armas de Fogo, Código de Honra, Defeito Físico (Aspecto de brutamontes!).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 132/132 (dano 1d6+37), Machado de Lâmina Dupla 142/0 (dano 3d6+37), Armadilhas 45, Religião 25, Escutar 65, Natação 82, Mergulhos Profundos 136, Lâbia 30, Sobrevivência (Gelo) 105; Lutar com 2 Armas.

*Background:* Thor foi o primeiro guerreiro deus a enfrentar os cavaleiros de Atena. É um grandalhão que bate pra caralh.... caramba!

#### **Fenrir de Alioth, Guerreiro Deus da Estrela Epsilon (5º Nível).**

CON32, FR47, DEX80, AGI80, INT12, WILL20, PER21, CAR13; 45+15d10 (120) PVs+5PHs. Cosmo com a armadura: 135 (+61 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 100 (+43 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 55 (50 pela armadura de Guerreiro Deus +1 por Nível).

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 3 (Garras do Lobo Assassino, 3D+bônus de Cosmo), Deflexão, Ligação Natural (Lobo Ging), Pontos Heróicos 1, Status 1, Sentidos Aguçados (Audição e Olfato), Código de Honra, Sempre Pobre.

*Perícias:* Artes Marciais 147/147 (dano 1d6+17), Doma 60, Religião 20, Esquiva 120, Acrobacia 130, Saltos 140, Furtividade 150, Sobrevivência (Gelo) 101.

*Background:* Fenrir é um guerreiro deus adotado por lobos depois da morte de seus pais por um Urso. Ele sempre considerou a Alcatéia como seu único grupo de amigos, queria se manter “fora do mundo”. As coisas mudaram quando recebeu a visita de Hilda. Fenrir cegou Shiryu no combate, que o venceu provocando uma grande avalanche que o soterrou juntamente com os lobos. Shiryu, mesmo cego, conseguiu a Safira de Odin.

LOBO GING (Melhor amigo de Fenrir): CON20, FR16, DEX5, AGI20, INT5, WILL5, PER20, CAR10; 23 PVs. IP5. Aprimoramentos: Ligação Natural (Fenrir), Sentidos Aguçados (Olfato, Audição); Garras 105/0 (dano 2d6+1), Mordida 105 (dano 3d6+1).

#### **Hagen de Merak, Guerreiro Deus da Estrela Beta (5º Nível).**

CON48, FR59, DEX61, AGI71, INT16, WILL17, PER13, CAR20; 59+15d10 (134) PVs+10PHs. Cosmo com armadura: 120 (+53 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 85 (+36 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 55 (50 pela armadura de Guerreiro Deus +1 por Nível).

*Aprimoramentos:* Afinidade com Magia (Fogo), Ataque Especial 2 (Raio de Fogo, 2D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante, Pontos Heróicos 2, Status 1.

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 151/151 (dano 1d6+23), Filosofia 20, Religião 30, Escutar 83, Esquiva 121, Saltos 121, Sobrevivência (Gelo, Fogo) 93; Luta as Cegas.

*Background:* Hagen, ao contrário de seus companheiros, treinou sempre em uma caverna de magma dentro dos confins de Asgard. Apaixonado por Freya, Hagen acreditava na inocência de Hilda e que Hyoga e os demais forçaram a mente de Freya (seu amor) contra sua irmã. Foi impedido pela própria Freya quando estava prestes a liquidar o cavaleiro de Cisne.

#### **Mime de Benetona, Guerreiro Deus da Estrela Eta (5º Nível).**

CON44, FR44, DEX78, AGI64, INT17, WILL18, PER17, CAR23; 49+15d10 (124) PVs+5PHs. Cosmo com armadura: 125 (+56 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 90 (+23 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 55 (50 pela armadura de Guerreiro Deus +1 por Nível).

*Aprimoramentos:* Afinidade com Fadas (3 pontos), Ataque Especial\* 2 (Réquiem de Cordas, 2D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante\*, Inocência, Pontos Heróicos 1, Aversão a armas de Fogo, Traumatizado.

*Perícias:* Artes Marciais 148/138 (dano 1d6+15), Canto 63, Instrumentos Musicais (Harpa) 63, Ilusionismo 82, Prestidigitação 118, Religião 20, Acrobacia 74, Natação 74, Etiqueta (Diplomacia) 103, Furtividade 104, Impressionar 63, Sedução 70, Sobrevivência (Gelo)77.

*Réquiem de Cordas\*:* este ataque muito poderoso consiste em prender com as cordas da sua Harpa o oponente, que depois do dano, fica paralisado e perde 1 Ponto de Vida por turno. Arrebentar as cordas é preciso um teste de Fonte Ativa e Passiva, sendo que o Cosmo do oponente deve ser a passiva.

*Ilusão de Mime (Técnica):* Mime pode iludir os seus adversários fazendo muitas cópias de si mesmo. Todos os testes no combate (para todos os seus adversários) devem ser DIFICEIS!

*Background:* este grande guerreiro tem uma arma mortal nas mãos: sua harpa! Derrotou facilmente Shun, mas se ferrou com a chegada de Ikki, que o venceu e conseguiu mais uma Safira de Odin. Quando criança foi adotado pelo assassino de seus pais, e quando descobriu (ele achou um pingente com a foto de seus pais) sua única ambição foi de vingar a morte de seus genitores, matando seu pai adotivo.

#### **Alberich de Megrez, Guerreiro Deus da Estrela Delta (8º Nível).**

CON56, FR65, DEX58, AGI56, INT16, WILL19, PER20, CAR17; 69+36d10 (249) PVs+16PHs. Cosmo com armadura: 208 (+97 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 152 (+69 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 58 (50 pela armadura de Guerreiro Deus +1 por Nível).

*Aprimoramentos:* Arma Mágica 2 (Espada de Fogo), Ataque Paralisante\*, Ataque Especial 4 (Unidade da Natureza, 4D+bônus de Cosmo+2 para cada 4 árvores), Bom Senso, Pontos Heróicos 2, Status 1, Aversão a Armas de Fogo, Obsessivo (Megalomaniaco), Obsessão (servir Hilda a todo custo).



*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 158/158 (dano 1d6+26), Espada de Fogo 188/0 (dano 3d6+29), Armadilhas 50, Religião 20, Acrobacia 106, Saltos 106, Furtividade 116, Intimidação 69; Refém, Manobras p/ Impressionar, Imobilização, Chaves de Membro.

*Couraça Ametista (Técnica):* Alberich pode congelar os seus oponentes na Couraça Ametista – uma grande esquete de gelo com IP40/30 Pontos de Vida. Geralmente Alberich usa a Couraça Ametista para terminar de acabar com o oponente. Se não gostou dessa regra, invente uma melhor!

*Background:* Alberich ficou revoltado com as mortes de seus companheiros e congela pela Couraça Ametista Seiya e Marin, logo sendo derrotado por Shiryu.

#### **Shido de Mizar, Guerreiro Deus da Estrela Zeta (8º Nível).**

CON69, FR65, DEX32, AGI82, INT17, WILL18, PER15, CAR17; 65+36d10 (245) PVs+24PHs. Cosmo com a armadura: 200 (+93 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 144 (+65 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 58 (50 pela armadura de Guerreiro Deus +1 por Nível).

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 2 (Impulso Azul, 2D+bônus de Cosmo) ou Ataque Especial 3 (3D+bônus de Cosmo), Bom Senso, Deflexão, Pontos Heróicos 3, Status 1, Aversão a Armas de Fogo, Código de Honra.

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 142/142 (dano 1d6+26), História 57, Religião 45, Acrobacia 122, Natação 122, Saltos 132, Furtividade 162, Manha 77, Sobrevivência (Gelo) 85; Manobras p/ Impressionar, Chaves de Membro, Quebramentos.

*Background:* Shido de Mizar foi o primeiro Guerreiro Deus de Hilda a entrar em ação. Matando facilmente o Cavaleiro de Touro Aldebaran e depois indo ao Japão para tentar assassinar a deusa Atena – desta vez sendo detido por Shun e sua nova armadura.

#### **Baldo de Alcor, Guerreiro Deus das Sombras (8º Nível).**

CON69, FR65, DEX36, AGI72, INT15, WILL21, PER21, CAR17; 65 +36d10 (245) PVs+32PHs. Cosmo com armadura: 224 (+105 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 168 (+77 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 58 (50 pela armadura de Guerreiro Deus +1 por Nível).

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 2 (2D+bônus de Cosmo), Deflexão, Imunidade a venenos (2 pontos), Pontos Heróicos 4, Status 1, Identidade Secreta, Sempre Pobre.

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 156/156 (dano 1d6+26), História 25, Religião 45, Acrobacia 177, Natação 152, Saltos 132, Furtividade 162, Manha 67, Sobrevivência (Gelo) 71; Luta as Cegas, Imobilização, Quebramentos, Chaves de Membro.

*Background:* irmão gêmeo de Shido, Bado foi abandonado ao nascer, pois em Asgard acredita-se que o nascimento de gêmeos era um sinal de má sorte e desgraça para a família. Enquanto Shido cresceu com seus pais e cercado de conforto e riqueza, Bado teve uma infância muito dura. Certo dia, caçando um coelho, encontrou o irmão sem saber quem ele era, e este pediu que poupasse o animal em troca de uma belíssima adaga cravejada de pedras. Possuindo uma peça igual, Bado deduziu a terrível verdade, e se encheu de ódio pelo irmão. Treinou nas gélidas florestas de Asgard até o dia em que recebeu a armadura da Sombras de Mizar (???Sombras ^\_~???A armadura é branca...?), quando constatou que seu destino era proteger a quem tanto odiava. Com a derrota de seu irmão Shido, Bado se tornaria o novo Guerreiro Deus de Mizar e estava prestes a matar Shun e Shina, mas foi detido por Ikki de Fênix, que havia se recuperado da luta contra Mime.

#### **Siegfried de Dubhe, Guerreiro Deus da Estrela Alfa (10º Nível).**

CON42, FR79, DEX66, AGI71, INT19, WILL19, PER17, CAR17; 71+55d10 (346) PVs+40PHs. Cosmo com armadura: 260 (+123 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 190 (+88 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 60 (50 pela armadura de Guerreiro Deus +1 por Nível).

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 3 (Espada de Odin, 3D+bônus de Cosmo), Ataque Especial 4 (Vendaval do Dragão, 4D+bônus de Cosmo), Bom Senso, Pontos Heróicos 4, Código de Honra, Ponto Fraco, Obsessão (servir Hilda).

*Perícias e Manobras:* Artes Marciais 191/191 (dano 1d6+33), História 49, Religião 35, Ocultismo 20, Esquiva 111, Acrobacia 101, Saltos 111, Furtividade 121, Intimidação 69, Lábria 47, Liderança 57, Manha 57, Sedução 37; Lutar com 2 armas, Luta as Cegas, Imobilização, Chaves de Membro.

*Background:* este é o guerreiro lendário de todos, na qual matou um dragão e depois se banhou com seu sangue que o deixou imortal. Siegfried é o mais poderoso dos Guerreiros Deuses de Hilda, o guerreiro com o mesmo ponto fraco que Shiryu (na ocasião uma folha caiu e não deixou o sangue cair no local, deixando um ponto invulnerável!).

*Imortalidade (Habilidade):* isto nem sempre é verdade, mas dizem que Siegfried não pode ser ferido e apenas derrotado acertando no seu ponto fraco. Sorento!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!1

#### **Hilda de Polaris, Sumo-Sacerdotisa de Odin (10º Nível).**

CON15, FR15, DEX12, AGI12, INT15, WILL18, PER12, CAR21; 45+55d10 (320) PVs+20PHs. Cosmo: 180 (+83 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 20 (pelo Anel Nibelungo). *Aprimoramentos:* Boa Fama, Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 1, Status 4, Maldição (pelo Anel Nibelungo), Obsessão (Fiel a Odin).

*Poderes Mágicos:* Entender 3, Criar 2, Controlar 1, Ar 2, Água 3, Luz 1; 11 Pontos de Magia. Os poderes mágicos não foram capaz de libertar Hilda do Anel Nibelungo.

*Perícias:* Briga 42/42 (dano 1d6+1), Cajado de Odin+3 62/52 (dano 2d6+4), Antropologia 45, Astronomia 35, História 55, Religião 85, Teoria da Magia 40, Esquiva 52, Etiqueta (Diplomacia) 61, Empatia 61, Impressionar 61, Interrogatório 35, Lábria 51, Liderança 71, Sedução 41, Primeiros Socorros 55, Sobrevivência (Gelo) 72.

*Background:* Hilda é a sumo – sacerdotisa de Odin e regente dos Guerreiros Deuses. Foi amaldiçoada pelo poder do Anel Nibelungo, mudando sua boa personalidade.

#### **Fler, Irmã de Hilda (Donzela de 1º Nível).**

CON9, FR9, DEX10, AGI10, INT12, WILL19, PER8, CAR18; 10PVs+0PHs. Cosmo: não libera! Índice de Proteção: 2 (Roupa de Proteção). *Aprimoramentos:* Alma Pura, Bom Senso, Resistência a Magia 2, Status 1, Fobia Grave (Pirofobia).

*Perícias:* Briga 20/20 (dano 1d6), Canto 48, Culinária 38, Religião 40, Empatia 38, Impressionar 48, Sobrevivência (Gelo) 38.

*Background:* Freya é a irmã de Hilda. Falar mais o quê?

## *Outras Regras*

•**Geleira Eterna:** uma geleira eterna é uma camada de gelo indestrutível, onde apenas um cavaleiro do zodíaco teria o poder de destruí-la. Hyoga teve que adquirir poder para destruir uma Geleira e assim, conseguir a armadura de bronze de Cisne. Em termos de regras, uma Geleira Eterna têm IP20 e 100PVs. Quebrar uma geleira por completo (com um só golpe!) exigiria um dano de 520 pontos

•**Mergulhos Profundos (CON):** esta é uma perícia usada por Hyoga, Ichi e outros cavaleiros como Isac (ver o suplemento *Marinas de Poseidon*) que precisam suportar o frio para atingir as mais profundas camadas do mar. Um Mergulho Profundo é aprendido apenas para supostos cavaleiros e não é considerado um mergulho tradicional. Um personagem com Mergulhos Profundos consegue respirar 4 x CON em minutos debaixo d'água.

•**Combate no frio:** combater no frio sem se aquecer deve ser ruim pra caramba! Um personagem que luta no frio deve fazer sempre um teste Médio de Constituição (CON) ou então terão seus testes reduzidos a metade (cumulativo), inclusive dano (exceto Cosmo). Personagens com a perícia Sobrevivência (Frio/Gelo/Ambientes Frios) não precisam deste teste.

#### *Itens Mágicos*

Assim como no suplemento FURIA DE ARES, aqui estão às regras e descrições de mais itens mágicos da serie, agora voltados para esta Saga.

-**Espada Balmung:** a espada também faz parte do “Pacote” da Armadura Sagrada de Odin. Esta espada é considerada uma Arma Mágica +5 (+5 no dano, +50% para dividir entre Ataque e Defesa e seu dano é 3d6+5 (mágico)+bônus de FR (Nunca de Cosmo!). A Espada

Balmung juntamente com a Armadura Sagrada de Odin só são “invocados” quando reunidas as 7 Safiras de Odin (mesmo assim, na vontade desse deus!).

**-Armadura Sagrada de Odin:** Seiya usa a Armadura Sagrada de Odin quando empunha a espada Balmung. A Armadura Sagrada de Odin é uma armadura totalmente diferente das demais. Seu IP é 100 (Como a armadura de Poseidon vista no suplemento MARINAS DE POSEIDON. Seu bônus de Cosmo de Armadura é +10).

**-Anel Nibelungo:** o Anel Nibelungo é um artefato criado pelo deus Poseidon (Imperador dos Mares) e oferece +20 no IP (natural). Porém, quem usa o anel paga um preço alto: vira uma marionete do deus!

**-Safiras de Odin:** as Safiras de Odin são pequenas gemas com propriedades mágicas que estão instaladas nas armaduras dos Guerreiros Deuses não só como um enfeite e sim como sinal de fidelidade e honra a Odin e Hilda. As sete Safiras reunidas são capazes de invocar a poderosa Espada Balmung. Uma Safira de Odin tem IP15, 100 Pontos de Vida.

### *Considerações Finais...*

Eu nem era para mencionar isso, mas preciso de alguma maneira.

Existem pessoas que gostam de aparecer, eu tenho um primo que é assim. Seu nome é Nelson, mas devidamente creditado pelo codinome “Cavaleiro Big Brother” por que o cara quer aparecer em tudo quanto é turno e “quer matar” tudo quanto é personagens dos outros e ainda EXIGE ganhar pontos de experiência por ser heróico. Ele me pediu encarecidamente na sua colaboração neste RPG (ou será me ameaçando me cobrir de porrada?!) e eu tive que atender... ONDE É QUE EU ESTAVA COM A CABEÇA??!!!! Hã...me empolguei!

Caso vocês queiram encher o saco de alguém sobre as regras deste RPG, mande um e-mail para ele (não pra mim!), que agora terá um novo emprego: ele será uma espécie de SAC (Serviço de Atendimento ao Consumidor) do RPG dos Cavaleiros do Zodíaco. É isso mesmo! Nenhum outro netbook publicado pela Daemon tem tanto investimento!

O e-mail e endereço dele é: [padre\\_abel\\_nightroad@hotmail.com](mailto:padre_abel_nightroad@hotmail.com)

Cavaleiro Kaede “Big Brother”, Constelação de Patrick.

Rua dos Pargos, sétima casa rosa.(que está uma bagunça!)

Ilha de Andrômeda, 1775 (Mande um selo bem grande porque o Mestre Aldeon está velho e não consegue enxergar as letras miúdas!).

CEP: onde já se viu Ilha com Cep?

ATENÇÃO: visitem meu Orkut! Thiago Luiz Souza Gomes. Tudo brincadeira! Somos humildes fãs de RPG e de CDZ e ficaremos felizes coletando recados de otakus de toda parte do Brasil (e do globo, talvez!)...qualquer dúvida nós respondemos.

Aguarde pelos nossos novos RPGs!

2006. Thiago Luiz “Guerrad” S. Gomes (Autor da Nova série de RPG dos Cavaleiros do Zodíaco ) – [tlsg@bol.com.br](mailto:tlsg@bol.com.br) (podem mandar qualquer material de CDZ para mim!)