

# Guia do Aprendiz



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



## INTRODUÇÃO:

### *“Eu quero receber minha armadura!”*

Seja bem vindo ao GUIA DO APRENDIZ, um suplemento para Cavaleiros do Zodíaco RPG (2º Edição) focado no treinamento dos personagens para cavaleiros. Ideal para quem quer começar uma campanha de CDZ deste seu treinamento para cav. do zodíaco!

Na verdade, originalmente este netbook não estava programado para fazer parte deste RPG – ele foi inspirado nas campanhas de meu primo, André “Andarilho da VM” que me inspirou para criar este documento mestrando pro seu irmãozinho João Vitor e Nelson “Litos”. Valeu André, continue me dando idéias assim (mesmo sem querer...).

#### **Aprendiz – que diabos é isso?!**

“Aprendiz” é o candidato a ser cavaleiro, um guerreiro que deste criança vai passar por um duro treinamento de 6 anos até se tornar digno de cavaleiro. Em termos de regras, eles começarão com a mesma pontuação para **Crianças** (pág.12 do ANIME RPG) e vão poder disputar as armaduras individualmente (como Ikki) ou em seletiva (como Shun e Seiya).

No Módulo Básico de CDZ, cavaleiros do zodíaco começaram com uma pontuação própria – em vez de serem personagens de 6º Nível, como as regras normais de Daemon. Geralmente usamos personagens para se tornarem Cavaleiros de Bronze, mas os jogadores devem discutir em detalhes com o Mestre que tipo de cavaleiros poderão ser.

NOTA: o modelo Aprendiz é dado apenas para os cavaleiros da ordem de Atena. Não! Nada de Aprendizes Espectros, Marinas ou Guerreiros Deuses (Cavaleiros de Aço, nem pensar!).

#### **Regras de Aprendiz**

Um aprendiz vai ter duas fichas de personagens: a primeira é a sua “ficha de infância” (aquela que será usada no treinamento) utilizando a pontuação para **Crianças**: 1d10+70 de Atributos, etc (Com as mesmas regras e limitações do livro ANIME RPG). Já a segunda ficha é chamada de “**Estágio Final**” – ela será a ficha do aprendiz já cavaleiro (utilizando a pontuação de um personagem cavaleiro de ouro, prata ou bronze!).

Você não vai usar a ficha de Estágio Final no treinamento: essa ficha vai ser a ficha do personagem depois do treinamento (já cavaleiro) que substituirá a Ficha do Aprendiz.

O objetivo do Aprendiz é treinar (começando com a ficha criança) até conseguir chegar a Ficha de Estágio Final (mesmos atributos básicos, PVs...). Como ele consegue isso?! Com os PX (pontos de exercícios/treinamento, ver mais adiante!).

#### **REGRAS BÁSICAS DO APRENDIZ:**

- um personagem de Estágio Final deve ter as mesmas perícias do Aprendiz.
- um personagem criança NÃO tem Aprimoramentos (nem positivos, nem negativos!). Os Aprimoramentos serão usados apenas por sua ficha de Estágio Final.
- um personagem aprendiz deve alcançar a ficha de Estágio Final em 6 anos.
- caso a ficha do personagem aprendiz fique mais poderosa que do estágio final, prevalece a ficha de estágio final. Não é possível ficar mais poderosa que a sua ficha futura.
- caso a ficha de personagem aprendiz fique mais fraca que a do estágio final, prevalece a primeira – isto significaria que o personagem não treinou bastante para ser cavaleiro.

#### **Pontos de Exercícios/Treinamento (PX)**

Pontos de Exercício são como os Pontos de Treinamento de Dragon Ball Z

Os pontos de Exercício devem ser gastos para comprar pontos de Atributos e Perícias para alcançar a ficha de **Estágio Final**. O Mestre é livre para distribuir seus pontos de treinamento para cada missão ou serie de exercícios feitos pelo Aprendiz.

Cada 100 **pontos de treinamento** podem ser trocados por 1 de Atributo. Cada 200 pontos de Treinamento podem trocados por 1 ponto de atributo WILL. Outros Atributos Mentais

(Inteligência, Percepção e Carisma não aumentam com Pontos de Treinamento.). Um personagem pode treinar por dia um número de horas igual a sua CON+WILL/2.

**Exemplo:** Kiki (usando a sua ficha em FÚRIA DE ARES) tem CON8 e WILL8 ( $8+8=16/2=8$ ) sendo que ele só poderá treinar 8 horas por dia.

#### Treinamento Intenso

Este é o treinamento que servira de base para os próximos. O treinamento é contado por **Hora de Treino**. Um aprendiz pode agüentar até sua CON+FR/2 em horas de treino por dia (arredondada para baixo), ou ficará tão exausto que perderá pontos ao invés de ganhar. Para cada hora de treino intenso básico você ganha 1 **ponto de Treinamento**.

#### Treinando Perícias

Um personagem pode aumentar suas pericias físicas (e de combate) com Treinamento. Cada ponto de Treinamento equivale a 1% de Perícias, sendo valor cumulativo, ou seja, se tenho Artes Marciais 50/50 e quero aumentar o Ataque para 60 eu vou gastar 60 pontos de treinamento – depois se eu quiser aumentar para 70, gasto +70 pontos de Treinamento. Lembrando: você pode aumentar apenas até o valor máximo encontrado na sua Ficha de **Estágio Final**.

## LEIS E CASTIGOS (Quando as coisas não vão bem)

Às vezes o Aprendiz é capaz de vacilar com o seu próprio Mestre. Este capítulo vai mostrar alguns castigos e dicas para você melhor aproveitar suas campanhas com aprendizes. Um Mestre sempre consegue algum tipo de laço com o seu aprendiz que dependendo do tempo de treinamento se torna maternal: o Mestre vai proteger seu aprendiz como se fosse seu próprio filho.

#### 1º Lei do Mestre: ensine apenas coisas que você sabe...

Um Mestre só ensina os ataques especiais entre demais coisas que ele conhece, por exemplo, Dohko não pode ensinar para Shiryu Pó de Diamante porque ele só conhece o Cólera do Dragão. Certo?! E NEM TUDO que o Mestre saiba ele é obrigado a ensinar para o aprendiz.

#### 2º Lei do Mestre: seja sempre justo e arrume um dogma...

Um Mestre é sempre justo. Mesmo sendo ele um cara maligno e ele sempre ensina um dogma (objetivo na vida) vital para seu ensinamento, ou seja, o Guille (Cavaleiro do Diabo) ensinou para Ikki que precisa ter ódio para ser um ótimo lutador ou até mesmo um virgem obsecado pelo pacifismo que considera sexo um pecado (como Shaka, Shiva e Agorah). Algumas descrições de dogmas podem ser vistos abaixo na coluna *Exemplo de Mestres*.

#### 3º Lei do Mestre: o Mestre trata seu pupilo como seu próprio filho.

Isso é verdade. Um Mestre sempre consegue mesmo não querendo um laço afetivo com seu Aprendiz e deve protege-lo como seu próprio filho (caso ele mereça!). Caso algum cavaleiro ou personagem mais poderoso que o aprendiz aparecer para matá-lo, o seu próprio Mestre irá defendê-lo até a Morte ou irá tentar deter a luta (já vimos várias vezes isso acontecer no anime).

#### Castigos e Punições.

Um Mestre sempre pune seu aprendiz com castigos caso ele falhe. Não é obrigado colocar castigos sempre, tanto que existem treinamentos que não precisam de castigos. O Mestre usa castigo apenas para punir seu pupilo por desrespeitar suas ordens e/ou dogma. Alguns exemplos de castigos se limitem à: chicotadas, porrada na barriga, deixando de joelhos no milho, deitado nos espinhos, suportar altas temperaturas, deixa-lo na jaula de animais selvagens entre outros...

**Exemplo de Mestres:**

- Aldeon:** este mestre cavaleiro de prata vive na Ilha de Andrômeda. Seu treinamento é meio fresco, focado nas provas e em menos batalhas. O dogma de Aldeon é derrotar seu oponente sem matá-lo, com golpes que ensinam o mínimo de ferimento.
- Dohko:** o mestre da sabedoria ensina aos seus alunos todas as técnicas possíveis do kung fu shaolin além de lendas chinesas, também passa para os seus alunos um pouco de sua experiência como lutador. Seu treinamento é duro, terminando até reter o fluxo de água dos 5 Picos de Rosan.
- Shaka:** o cavaleiro mais próximo de Deus ensina todos os ensinamentos do Buda. Todos os seus aprendizes aprendem sempre que o sexo é pecado e todos são virgens. Eles se concentram nas forças sobrenaturais da natureza e da riqueza espiritual.
- Shina:** esta amazona ensina aos seus aprendizes toda a sujeira do combate e como matar seu oponente de várias formas. Ela possui aquele famoso dogma: “olho por olho, dente por dente” ou “acabo com você primeiro antes que você acabe acabando comigo”...
- Marin:** seu treinamento é dedicado na defesa. (parece que o Seiya não aprendeu muito...)
- Mu:** o cavaleiro de ouro de Áries ensina aos seus aprendizes não só o aperfeiçoamento do Cosmo mas também nas artes da Telecinésia. Em alguns casos, Myu poderá até ensinar aos seus aprendizes como consertar armaduras (caso eles sejam fracos para se tornarem cavaleiros).
- Camus:** o cavaleiro do gelo tem um treinamento nas terras gélidas da Sibéria. O aprendiz deve ser capaz de não só suportar o imenso frio emanado do local mas também controlá-lo. Deve ser capaz de ferir uma Geleira Eterna (visto em GUERREIROS DEUSES) para se tornar um Cavaleiro do Zodíaco.
- Guild:** o oposto de Camus. Também conhecido como “Cavaleiro do Diabo” este diabólico cavaleiro negro tem seu treinamento focado no ódio e na violência explícita em um inferno conhecido como Ilha da Rainha da Morte. Todos os seus aprendizes se tornam cavaleiros tiranos, loucos por sangue e demônios cheio de ódio (cruz credo!).
- Outros Mestres:** no começo da Campanha, os jogadores podem querer escolher quais serão os seus Mestres. Você pode perceber que não existe NENHUM cavaleiro de bronze que é mestre (isso acontece porque um Mestre deve sempre entregar uma armadura inferior para o seu aprendiz, por exemplo, um cavaleiro de prata entrega uma armadura de bronze ou um cavaleiro de ouro pode entregar uma armadura de prata ou bronze.

