

O Santo Guerreiro



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



Uma Nova Fornalha de Netbooks...

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

E aí? Estão se divertindo com os netbooks?!

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

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

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

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

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

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

Sobre o Autor.

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

O Primeiro sempre será inesquecível!

Este netbook vai descrever em detalhes como foi a primeira história especial dos Cavaleiros do Zodíaco. O curta conta a história da Deusa Éris que encarna na jovem Eiri e seqüestra a Saori Kido para tomar seus poderes, usando seu pomo dourado. Os cavaleiros de Bronze vão ao santuário de Éris resgatá-la. No santuário acontece lutas contra cavaleiros de Atena traidores, agora como fantasmas de Éris. No Brasil só foi lançado em VHS durante a 1ª exibição de Cavaleiros do Zodíaco no Brasil (1994).

Este netbook também vai ser importante para os jogadores de FÚRIA DE ARES: aqui vão estar os desenhos (e suas fichas, com poucas modificações) dos cavaleiros "sem nome" (que vocês vão saber nas próximas páginas e foram covardamente anonimados por mim porque me esqueci dos seus nomes!) que são *Kraisto de Cruz do Sul* e *Yan de Escudo*, além de apresentar mais cavaleiros e armaduras dentre os 88 cavaleiros do zodíaco da ordem de Atena.

Caso você queira mestrar uma campanha de CDZ usando apenas os filmes, comece com este netbook, depois passe para A GRANDE BATALHA DOS DEUSES (sobre os Guerreiros Deuses de Durval), A ORDEM DA COROA DO SOL (sobre os Cavaleiros da Coroa do Sol), MARINAS DE POSEIDON (para prelúdio do próximo netbook, onde Poseidon deve estar morto) e A BATALHA FINAL (sobre os Anjos da Morte). Quem sabe teremos PRÓLOGO DO CÉU em formato netbook um dia (assim quando eu assistir!).

Prólogo do Filme

É um dia descontraído no orfanato, até **Akira** (uma das três criancinhas babá-ovo do Seiya) resolver correr atrás de seu avião de brinquedo em meio aos carros que passam velozmente pela rua. A tragédia seria consumada caso Hyoga não aparecesse para deter um carro que iria de encontro ao pequeno Makoto.

Shun e Seiya distraem a criança enquanto rola a maior paquera entre Hyoga e **Eiri**, uma outra ajudante de **Minos** na instituição. Já à noite, Hyoga e Eiri vão ao cais para se conhecerem melhor. Durante sua conversa com a bela moça loira, o Cavaleiro de Cisne se deslumbra com uma estrela cadente. Esse era o presságio para os eventos que viriam logo em seguida.

De dentro da estrela que rasgava os céus foi jogado um objeto: uma **maçã de ouro**. Instantaneamente os olhos da meiga **Eiri** se petrificaram. Hyoga se despediu da moça e foi se recolher, mas ela seguiu em direção à "MAÇÃ CADENTE". Finalmente a maçã toca o solo de uma montanha onde se ergue o Santuário da Deusa da Discórdia. Eiri, hipnotizada, segue em direção ao Santuário. A cada passo a essência de deusa domina seu corpo. Em meio ao bosque surge Saori cavalgando ligeiramente ao encontro de Eiri.

Ao encontrá-la, a líder dos Cavaleiros de Bronze tem uma surpresa – aquela meiga moça de outrora já havia sido totalmente incorporada por **Éris**. A deusa má quebra a perna do cavalo branco em que Saori cavalgava. Ela, então, é levada para o novo **Santuário das Trevas**. Éris, já em seu santuário, prende Saori em uma **cruz de pedra** e atira junto ao coração da deusa Atena a maçã de ouro. Essa maçã não é fincada no peito de Saori, porém, ela tem o poder de drenar as forças da Deusa. Éris, ao lançar sua maçã de ouro contra o coração de SAORI, enviou também um desafio para os Cavaleiros: eles teriam de proteger sua líder.

Para tanto, Éris mandou junto com o desafio a localização do novo Santuário. A Deusa ressuscita os temidos Cavaleiros Fantasmas, seus servos e seguidores. São eles: **Jaga de Orion**, **Orfeu de Lira/Harpa**, **Kraisto de Cruz do Sul**, **Yan de Escudo** e **Maya de Sagita**. Assim sendo os Cavaleiros partem em direção do santuário da deusa Éris. No pé da montanha, onde se localiza o Santuário de Éris, o Cavaleiro fantasma **Maya de Sagita** encontra **Seiya** de Pegaso. Tem início o

combate. Maya e Seiya trocam golpes no ar. Como não há muito tempo, o Cavaleiro de Pégaso tem que agir rapidamente. Seiya ataca Maya, que se utiliza de seus poderes fantasmagóricos e se multiplica para que os meteoros de Pegasus dissipem sua força. O Cavaleiro fantasma prepara seu contra-ataque. Os golpes de Maya são centenas de flechas fantasmas que se materializam.

Seiya é jogado para trás pela força do ataque do Cavaleiro de Sagita, que mira suas flechas na cabeça de Seiya novamente (heita!). Desta vez o defensor de Atena é mais ligeiro e anula as flechas fantasmas com seus meteoros até atingir seu adversário. O Cavaleiro Fantasma é vencido, mas Seiya acaba sendo atingido por uma das flechas da Maya bem abaixo do coração.

O ferimento não parece ser muito grave e o Cavaleiro de bronze prossegue na sua busca. O Cavaleiro de Cisne encontra uma entrada por baixo do Satúário. Ao entrar pela passagem, chega a um anti-cômodo abaixo do Templo de Éris. Lá, encontra mais um dos Cavaleiros Fantasmas: **Kraisto de Cruz do Sul**. Não há tempo para ficar conversando e os dois Cavaleiros partem logo para a briga. **Hyoga** aplica seu Pó de Diamante, ao mesmo tempo que Kraisto ataca com seu "TROVÃO DO CRUZEIRO DO SUL". O golpe de Kraisto vara o peito da Armadura de Cisne. Mesmo atingido, o Cisne consegue congelar seu inimigo até o pescoço. Quando o Cavaleiro de Bronze se preparava para eliminar o Cavaleiro fantasma, surge **Éris** com seu tridente incandescente. Cisne fica perplexo ao reconhecer Eiri. Infelizmente quem estava a sua frente era a perversa Éris. Enquanto Hyoga ainda estava em estado de choque, Kraisto se livra do gelo que recobria seu corpo, joga o defensor de Atena longe e já pula para cima dele. Para a surpresa de todos, Éris ataca seu tridente que perfura o Cavaleiro Fantasma pelas costas até rasgar o peito de Cisne, supostamente matando os dois. E então Éris abandona o local deixando o corpo dos dois Cavaleiros. Seiya continua sua subida até onde está Saori, mas o Cavaleiro começa a sentir os efeitos da Flecha Envenenada que o atingiu (eu já vi isso na FÚRIA DE ARES; lembra-se da Morte Negra?!)

Seiya está meio tonto, desorientado, mas segue em sua caminhada. Em outro local do Santuário de Éris é a vez de **Shiryu** enfrentar o Cavaleiro fantasma **Yan de Escudo**. Esse Cavaleiro se parece muito com o Cavaleiro de Dragão. Yan tem cabelos longos e sua Armadura de Bronze dispõe de um poderoso escudo. Começa a luta. O escudo de Yan se mostra poderoso, pois logo no primeiro ataque de Shiryu seu punho acaba sendo destruído. Em seguida Yan dá uma giratória que despedaça o Escudo do Dragão (veja que nas regras deste RPG isso NÃO DÁ PRA ACONTECER!). O Dragão, no entanto, tira sua armadura dando a Yan a certeza da vitória, mas o Cavaleiro do Dragão surpreende seu adversário ao aplicar-lhe o Cólera do Dragão. Shiryu atravessa o coração do Cavaleiro Fantasma, que cai morto.

O Cavaleiro de Andrômeda continua escalando as ruínas do Santuário. **Shun** é atraído pela música de uma harpa (eu acho que já vi isso em GUERREIROS DEUSES). É **Orfeus de Harpa/Lira**, que toca o instrumento musical à espera do Cavaleiro de Bronze. Enquanto Shun fica parado, Orfeus ataca. Seu golpe é disparado através das cordas de sua harpa, que se multiplicam e atacam o Cavaleiro de Atena. Quando Shun está prestes a morrer degolado, surge **Ikki** para salvar a pele do irmão (+ uma vez!). Orfeus irrita o Cavaleiro de Fênix, que o aplica o **Golpe Fantasma de Fênix**: causando horrendas alucinações – o Cavaleiro de Lira se vê queimando vivo. Para a surpresa de Ikki, Orfeus se restabelece e explica que o golpe de Fênix não surte efeito nele, pois ele é um Cavaleiro Fantasma. Então Ikki ataca com seu **Asas de Fênix** e então o Cavaleiro Fantasma é derrotado.

Seiya chega até a sala onde Saori está presa. Lá também está Éris, que agora se materializa em seu próprio corpo e dispensa o da meiga Eiri, caindo desacordada. O Cavaleiro de Pégaso continua sofrendo com o ferimento feito por Maya e pior, ele terá que vencer mais um Cavaleiro Fantasma, **Jaga de Orion**, que aparece para matar o Pégaso. Se inicia mais uma luta. Seiya já não tem a **visão** perfeita (por causa da flecha de Maya); o Cavaleiro de Bronze nem consegue acertar seus meteoros no Cavaleiro Fantasma. Entretanto Ikki chega em auxílio a Seiya. O Cavaleiro de Fênix dá um poderoso golpe aéreo no inimigo.

Mas logo em seguida Ikki é atingido bem na cabeça e Jaga no estômago. Ikki dispara seu AVE FÊNIX em meio a um furacão de fogo, mas surpreendentemente, o Cavaleiro de Orion retruca com o "CHOQUE MEGATÓMICO DE METEORO", utilizando a energia do golpe de Fênix. Arremessando-o contra a parede, deixando-o desacordado.

Neste momento Seiya se levanta, mas é espancado por Jaga. Nem Saori **agüenta ver o massacre** de seu protegido. Despertado pelo cosmo de seus amigos, Seiya se levanta revoltado e queima seu cosmo ao extremo alcançando o **Sétimo sentido**. Misteriosamente surge a Armadura Sagrada de Sagitário, envolvendo Seiya. A Deusa da discórdia conta seus planos de domínio da Terra e a imposição de seu império de Cavaleiros Fantasmas. Pegaso parte para cima de Éris, mas é impedido por Jaga. O Cavaleiro de Orion ataca Seiya mais uma vez, agora com seu Choque Megatômico de Meteoros, que é repelido pela Armadura de Sagitário (não esqueça de AUMENTAR o IP e o Bônus de Cosmo da ficha do Pégaso...)

Na seqüência, Seiya derrota Jaga com a poderosa **Centelha de Pegasus**. Éris, enquanto isso, continua a despertar cadáveres que levantam de seus caixões. Assim sendo, Seiya saca o Arco e a **Flecha de Sagitário** e dispara a Flecha de Ouro que atravessa a cabeça de Éris e acerta a maçã, tudo sem atingir sem atingir Atena. O Santuário do mau vem abaixo. Seiya consegue salvar Fênix, mas não Saori...

Então surgem dos escombros de **Saori, Shun, Shiryu e Hyoga carregando Eiri em seus braços**. Mais uma vez os Santos Guerreiros de Atena livram o mundo do mal que o ameaçava! Assim termina o primeiro OVA da série, O SANTO GUERREIRO.

Personagens desta Saga;

Todos os netbooks da 2ª Geração (especialmente voltados pros filmes) de Cavaleiros do Zodíaco RPG 2E têm um espaço chamado *Personagens desta Saga* – apresentando as figuras e características dos personagens principais do filme, apresentamos como NPCs. Neste tomo, vamos fornecer além das fichas dos personagens da série, +3 personagens que existem em FÚRIA DE ARES (a primeira é a própria Eiri, a namorada do Hyoga!), logo passamos para a ficha das crianças Makoto (aquele garotinho arteiro baba-ovo do Seiya) e Akira (o garotinho gordinho) para incrementar a sua Campanha. De fato, eu acho que O SANTO GUERREIRO é mais um suplemento para o netbook FÚRIA DE ARES (Revisado), já apresentado no site da Daemon.

ÉRIS



Éris é a deusa da discórdia, tentou reencarnar no corpo de Eiri, até conseguir o seu corpo real. Ela utilizou a maçã de ouro para tentar sugar todo o poder de Athena, mas foi vencida por Seiya antes de conseguir. NOTA: Éris foi construída usando as regras para Semi-deus (deuses menores) visto em PANTEÃO OLÍMPICO.

Éris, Deusa da Discórdia (30º Nível). – com seu corpo próprio –
 CON75, FR46, DEX121, AGI109, INT16, WILL18, PER23, CAR22; 91+ 406d10 (2121) PVs+PHs.
 Cosmo: 540 (+263 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 30 (0 pela armadura +1por Nível).
Aprimoramentos: Detecção de Magia (3 pontos), Fúria Feminina, Imunidade a Venenos (3 pontos), Levitação e Vôo 1, Poderes Mágicos 3, Pontos Heróicos 2, Aversão a Armas de Fogo, Má Fama.
Perícias e Manobras: Artes Marciais [apenas para Ataques/Defesas Sobrenaturais] 149/149 (dano 1d6+bônus de Cosmo), Armadilhas 83, Escapismo 139, Prestidigitação 131, Artífice 131, Avaliação de Objetos 103, Anatomia 66, Antropologia 66, Química 66, Religião 50, Ocultismo 50, Teoria da Magia 60, Alquimia 76, Disfarce 76, Acrobacia 149, Natação 119, Saltos 119, Etiqueta 72, Furtar 141, Furtividade 139, Empatia 62, Hipnose 115, Impressionar 72, Interrogatório 66, Intimidação 68, Lábria 72, Manha 72, Liderança 72, Tortura 66; TODAS as Manobras de Combate.

•**Dicas de Interpretação:** como Abel e Lúcifer, caso os personagens tentem a enfrentar esses NPCs impossíveis, o Mestre terá que ROUBAR para os Jogadores vencerem assim como o Sr. Araki fez nos filmes (todos eles foram mortos pelas Flechas da Justiça de Seiya). Você pode perceber que, mesmo se os Personagens chegassem ao 15º Nível, mesmo assim a luta já estaria decidida.

ORPHEUS DE HARPA



Orpheus toca sua harpa como ninguém. Quase venceu Shun, mas para infelicidade dele, Ikki chegou e acabou com seu estrelato. **Orpheu** de Harpa: Um dos "cavaleiros fantasmas" ressuscitados por Éris durante o filme. NOTA: não confunda com o cavaleiro **Orfeu de Lira** da Saga de Hades (sua ficha se encontra no suplemento SAPURIS), que apesar de usar a **mesma** armadura, ter a **mesma** aparência e o **mesmo nome**, é outra pessoa (será apenas coincidência?!)

Orpheus de Harpa, cavaleiro de Prata (4º Nível)
 CON44, FR65, DEX64, AGI63, INT17, WILL17, PER16, CAR18; 59+10d10 (109) PVs+8PHs.
 Cosmo com a armadura de Lira: 96 (+41 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 68 (+27 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 59 (55 pela armadura +1por Nível).
Aprimoramentos: Arma Mágica 1 (Lira/Harpa), Ataque Especial 3* (Réquiem de Cordas, 3D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante*, Patrono (Santuário), Pontos Heróicos 2, Aversão a Armas de Fogo, Código de Honra, Obsessão (servir Éris).
Perícias e Manobras: Artes Marciais 93/93 (dano 1d6+26), Atuação 46, Instrumentos Musicais (Lira/Harpa) 134, Antropologia 37, Religião 40, Ocultismo 10, Acrobacia 83, Arremesso 84, Natação 93, Saltos 93, Furtar 84, Furtividade 93, Impressionar 56, Intimidação 37, Lábria 56, Manha 56, Sobrevivência (Montanhas) 61; Luta às Cegas, Refém.
Réquiem de Cordas [Arma-Técnica]: Orfeus paralisa seu alvo entrelaçando os fios de sua arma, que deve fazer um teste de Atributo vs. Atributo sendo o Cosmo de Orpheus como **Fonte Ativa** e seu Cosmo como **Fonte Passiva**.

MAIYA DE SAGITA



É um dos cavaleiros subordinados à Éris. Maiya lutou contra Seiya e foi derrotado. NOTA: Não confundir com o cavaleiro Tremy de Sagita, que apesar de usar a **mesma** armadura, é **outra** pessoa (isso que dá o Kurumada não ler os roteiros!)

Maiya de Sagita, cavaleiro de Prata (3º Nível)

CON40, FR59, DEX61, AGI81, INT17, WILL19, PER20, CAR17; 53+6d10 (83)PVs+9PHs. Cosmo com a armadura de Sagita: 78 (+32 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 57 (+22 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 58 (55 pela armadura +1por Nível).

Aprimoramentos: Ataque Especial 2* (Flechas Envenenadas, 2D+bônus de Cosmo), Deflexão, Pontos Heróicos 3, Patrono (Santuário), Aversão a Armas de Fogo, Código de Honra, Obsessão (servir Éris).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 91/91 (dano 1d6+23), Armadilhas 40, Escapismo 91, Religião 40, Ocultismo 30, Acrobacia 116, Arremesso 81, Natação 91, Saltos 101, Etiqueta 57, Furtar 91, Furtividade 91, Intimidação 49, Liderança 67, Manha 67, Primeiros Socorros 37, Procura 40, Sobrevivência (Montanhas) 80, Lutas às Cegas, Refém, Manobras p/ Impressionar.

Flechas Evenenadas de Sagita [Arma-Técnica]: O Ataque Especial de Maiya tem efeito muito parecido com a “Morte Negra” (mais detalhes em FÚRIA DE ARES) do Pégaso Negro. Mesmo assim, a vítima neste estado não vai ficar com o sangue negro (envenenado apenas) apenas para efeitos de dano.

YAN DE ESCUDO



Além de possuir um escudo quase tão poderoso quanto o de Shiryu, Yan, possui um golpe que se assemelha a uma broca. Além de possuir um escudo quase tão poderoso quanto o de Shiryu, Yan possui um golpe que se assemelha a uma broca.

Yan de Escudo – sua ficha é vista na página 9 de FÚRIA DE ARES. [Reproduzimos sua ficha!]

Escudo, cavaleiro de escudo (2º Nível)

CON31, FR25, DEX28, AGI43, INT14, WILL18, PER16, CAR16; 30+3d10 (45)PVs+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: 32 (40 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!

Novo Background: servo de Éris encarregado de matar os cavaleiros.

KRAISTO DO CRUZEIRO DO SUL



Kraisto lutou contra Hyoga e quase foi derrotado por ele. Mas por uma distração do Cavaleiro de Bronze, ele conseguiu virar o jogo e quase venceu, porém foi morto pela própria deusa Éris na tentativa de matar Hyoga. Kraisto lutou contra Hyoga e quase foi derrotado por ele mas por uma distração do Cavaleiro de Bronze, ele conseguiu virar o jogo e quase venceu.

Kraisto de Cruz do Sul – sua ficha é vista na página 9 de FÚRIA DE ARES.[Reproduzimos sua ficha!]

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

CON38, FR32, DEX33, AGI32, INT16, WILL16, PER17, CAR16; 37+3d10(52) PVs+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: 32 (30 pela armadura +1 por Nível).

Aprimoramentos: Ataque Especial 2 (Trovão do Cruzeiro do Sul, 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!

Novo Background: logo foi morto pela deusa Éris.

JAGA DE ORION



Jaga é um lendário guerreiro muito poderoso que morreu a muitos anos e foi revivido por Éris para servir aos seus propósitos maléficos, enfrentou Seiya e acabou sendo derrotado. Era ser o fantasma de um antigo cavaleiro de Prata de Atena. Tido como o mais forte fantasma de Éris. Enfrentou Seiya e acabou sendo derrotado.

Jaga de Orion, cavaleiro de Prata (5º Nível).

CON60, FR54, DEX62, AGI72, INT13, WILL18, PER12, CAR14; 62+15d10 (137) PVs+10PHs. Cosmo com a armadura de Orion: 125 (+56 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 90 (+38 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 60 (55 pela armadura +1por Nível).

Aprimoramentos: Ambidestria, Ataque Especial 3 (Choque Megatômico de Meteoros, 3D+bônus de Cosmo), Pontos Heróicos 3, Detecção de Magia (2 pontos), Patrono (Santuário), Código de Honra, Obsessão (servir lealmente Éris).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 142/142 (dano 1d6+20), Escapismo 92, Presdigitação 92, Religião 30, Ocultismo 10, Acrobacia 72, Arremesso 72, Natação 102, Saltos 112, Furtividade 102, Lábria 34, Manha 34, Manha 44, Tortura 43; TODAS as Manobras de Combate.

::Novo Item Mágico::

Pomo Dourado: esta maçã dourada foi criada pela própria deusa da discórdia. Ela tem o poder de sugar o poder de um deus, um semi-deus ou deus-menor. Têm a aparência comum de uma maçã enevoada por uma camada de Cosmo dourado. Em termos de regras, o Pomo será usado para DRENAR os poderes e características não só de uma divindade, mas de qualquer personagem: para cada turno, o Pomo tira 2 do seu valor Cosmo, que serão transferidos para a Deusa da Discórdia. O Pomo têm IP0, 100PVs (você aceitaria correr o risco de perder seu Cosmo para destruí-lo?).

::Outros Personagens nesta Saga::

Makoto, o garoto gordinho:

Criança [1º Nível]. CON6, FR6, DEX9, AGI10, INT10, WILL8, PER10, CAR11; 6+1d10 (11)PVs.

Aprimoramentos: desconhecidos. Perícias: 0-33%.

Akira, o garoto engraçadinho:

Criança [1º Nível]. CON5, FR5, DEX10, AGI10, INT10, WILL11, PER9, CAR13; 6+1d10 (11)PVs.

Aprimoramentos: desconhecidos. Perícias: 0-33%.

Eiri:

Donzela de 1º Nível. CON11, FR6, DEX11, AGI8, INT13, WILL13, PER8, CAR16; 9+1d10 (14)PVs.

Aprimoramentos e Perícias: Afinidade com Magia (Terra, 1D), Alma Pura, Bom Senso, Inocência 1, Patrono (Fundação Kido), Aversão a Armas de Fogo, Obsessão (cuidar do orfanato). Culinária 45, Pedagogia 40, Religião 30.

(Agradecimentos)

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

Distribuído gratuitamente em www.daemon.com.br

- Agradeço primeiramente a Deus, por seu incrível amor a Humanidade.
- Ao meu irmão Rodrigo "Yoshiro" Jeferson, por me ajudar a escrever bons títulos.
- Aos meus primos RPGistas: André "Andarilho da VM", Gabriel "Tagashi" e Nelson.
- Aos meus amigos: Fred "Beholder" (compra +mangás!), Alan "Hunter" e sua namorada Rose, ao Maicon "Fogosa", Julio "Kobold", Felipe "Cabrito", Felipe "Druida", Josias "Caôxote" e todos.
- A mim mesmo, por escrever todos estes netbooks.
- Ao pessoal da Daemon, pela divulgação deste meu projeto em RPG.
- Ao Masami Kurumada e Shingo Araki, por criarem animes tão legais.
- Ao Seiya, meu personagem preferido nesta série.
- Ao Saga, meu segundo personagem preferido nesta série.
- Ao Radamantys, meu terceiro personagem preferido nesta série.
- A todos os jogadores deste RPG e todos os inscritos na Comunidade **Cavaleiros do Zodíaco RPG** que está no Orkut. Obrigado por aproveitarem as minhas regras.
- A todos os jogadores de RPG que tive o maior prazer de conhecer.
- Ao RPG Nacional, que sempre têm os melhores sistemas.
- Ao Luiz Eduardo Ricon, autor de RPG aqui no Rio de Janeiro.
- A todos os jogadores deste RPG, o meu muito obrigado.
- Ao Thor, Marcelo Telles e a todos os jogadores do Encontro RPG no Bob's em Campo Grande/RJ, QUE FOI O MÁXIMO EM 2006!

Frase Divina: >> "Não somos Santos, mas devemos sempre buscar a Santidade" <<

Dezembro 2006. Thiago Luiz "Guerrad" Souza Gomes. tlsg@bol.com.br

^^ "quem sabe fazemos PRÓLOGO DO CÉU para RPG ano quivém ""-"

Comunidade **Cavaleiros do Zodíaco RPG:**

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