

OS CAVALEIROS DO ZODIACO



Prólogo: As Lendas de uma Nova Era

Na mitologia da Grécia, havia uma deusa chamada Atena. Filha de maior dos deuses, Zeus, ela nasceu revestida por uma armadura. Ela era Atena, a deusa da guerra! Mas ela detestava a guerra e só lutava para se defender. Houve batalhas contra o impiedoso Ares, os gigantes titãs e, por fim, contra Possêidon. Essas disputas divinas envolviam os humanos em batalhas sem fim... No campo de batalha, havia jovens que protegiam Atena: Os Cavaleiros do Zodíaco. Vindos dos quatro cantos do mundo, eles eram dotados de força e coragem. Fiéis a Atena, que odiava exércitos, seus corpos eram a única arma que dispunham para lutar. Eles eram capazes de romper os céus com as mãos e abrir a terra apenas com os pés. Ainda hoje, sempre que as forças do mal se manifestam, ressurgem os Cavaleiros da Esperança. Seus nomes não constam na mitologia mas eles sempre serão os cavaleiros de Atena.

Capítulo I: Os Cavaleiros do Zodíaco

"Cada Cavaleiro está sob a proteção de uma constelação. Por isso, há tantos Cavaleiros quanto constelações no céu. São 29 no céu do hemisfério norte e 47 no hemisfério sul. Ainda podemos acrescentar aquelas que estão no rastro do sol... as 12 constelações do zodíaco. Elas têm características que não se vê nas outras. E somente esses 12 Cavaleiros têm a honra e o direito de vestir a armadura de ouro!"

- Saori Kido

OS CAVALEIROS DO ZODIACO

Existem 88 Cavaleiros do Zodíaco (Estes são os cavaleiros de Athena). Cada um tem o direito de vestir uma armadura, que geralmente é de bronze, prata ou ouro (As regras para as armaduras serão vistas mais a frente) . O santuario

Um Cavaleiro do Zodíaco usa as mesmas regras dos cavaleiros templários , de modo que a sua fé representa seu Cosmo. No entanto, um Cavaleiro é construído com 120 Pontos Atributos, 500% Perícias , Aprimoramentos 5 , 10 Poderes especiais , 2 Pontos de Cosmo (funciona como fé e pontos de magia).

Um Cavaleiro geralmente aprende as mais variadas Técnicas de combate em seu treinamento.

Todos os Cavaleiros tem o poder de curar automaticamente (como fé), representando seu poder de usar o Cosmo para curar outro Cavaleiro.

Capítulo II: O Sétimo Sentido

O Sétimo Sentido dos Cavaleiros mais experientes é tratado como um aprimoramento. São poucos os Cavaleiros que despertam seu Sétimo Sentido, e um número ainda menor deles consegue controlá-lo.

Um Cavaleiro que domina o Sétimo Sentido tem um poder enorme ao despertá-lo. Para isso, o Cavaleiro deve passar um turno se concentrando, sem realizar nenhuma ação. Gastando um de cosmo por nível de aprimoramento o cavaleiro poderá aumentar um atributo ou seu dano em 1D6 por ponto gasto.

Quem tem Sétimo Sentido 5 nível desperta seu poder quando quiser e no nível que quiser (exemplos disso são os Cavaleiros de Ouro, que sempre estão com seus Sétimos Sentidos despertados)podendo ate se concentrar um turno e recuperar 1D6 de Energia Heróica , Pontos de vida , e Cosmo uma vez por cena. (O mestre deve estar atentos aos abusos) .

Aumentar Sétimo Sentido custa nível 2 pontos de Aprimoramento por nível o primeiro ponto e ganho quando o PC chega ou 3 nível . Personagens não podem começar com ele. Após ser despertado, o Sétimo Sentido dura até o final da cena.

Capítulo III: A Hierarquia da ordem de Athena

Podemos considerar que o santuário e como um pais independente dentro da Grécia, com um governo e tipo de vida independente de toda a Grécia. Sendo assim encontramos uma condição social muito diferente das conhecidas por nos "no mundo real", por este motivo como em toda comunidade , o santuário possui sua própria pirâmide social que define a sua Hierarquia. Os critérios para se definir a camada social nos domínios de Athena são : Poder , Armaduras (Ouro , Prata , Bronze) , e a participação do dia a dia do santuário.

Vale lembrar que os cavaleiros são ainda pessoas comuns , mais que nasceram com um dom especial , a capacidade de captar as energias da natureza para fundi-la ao seu corpo e espirito para fazer o seu cosmo explodir.

Sendo seres humanos todos os cavaleiros precisam usar armaduras durante os combates caso o contrario acabarão sendo torrados pela energia emanada dos ataques feitos pelos adversários , o material que a armadura e feita diferencia o poder de resistência pois as de ouro são as mais resistente logo depois vem as de prata e por ultimo as de bronze.

OS CAVALEIROS DO ZODIACO

A pirâmide

Athena

Mestre do santuário

Cavaleiro de Ouro

Cavaleiro de Prata

Cavaleiro de Bronze

Outros Cavaleiros

Pessoas comuns que vivem no santuário

Capítulo IV: As Armaduras

Um Cavaleiro do Zodíaco sempre possui uma armadura. Na verdade, essa é a “carteira de identidade” de um Cavaleiro. Há três níveis de armaduras: bronze, prata e ouro. Cada armadura possui pré-requisitos (o Cavaleiro não poderá usá-la se não os possuir) e concede bônus aos Cavaleiros que as usem. No geral, toda armadura de bronze concede +4 IP, mas a armadura de Fênix pode adicionar mais bônus além destes. Há mais armaduras para os Cavaleiros do Zodíaco que as descritas aqui, mas elas aparecerão em futuros suplementos.

Colocar a armadura requer 2 turnos, mas se o Cavaleiro conseguir um sucesso num teste de Carisma (Difícil), ele a veste em apenas um turno sua armadura. Personagem com sétimo sentido nível 5 não fazem teste para isso.

Por fim, caso a armadura possua alguma técnica especial, ou poder o Cavaleiro não gasta ponto de cosmo requeridos pelo golpe, a menos que seja dito o contrário.

Armaduras de Bronze

As armaduras de bronze são tratadas em termos de jogo como uma armadura de placas de bronze IP 4 .

Pré-requisitos: Aprimoramento item magico (4 pts.) – mais os poderes da armadura escolhida.

Concede: +2 na IP

Armaduras de Prata

As armaduras de Prata são tratadas em termos de jogo como uma armadura de batalha IP 5 .

Pré-requisitos: Aprimoramento item magico (6 pts.) - mais os poderes da armadura escolhida.

Concede: +4 na IP, +1 Iniciativa e Dano

Armaduras de Ouro

As armaduras de Ouro são tratadas em termos de jogo como uma armadura de batalha Nobre IP 6 .

Pré-requisitos: Aprimoramento item magico (8pts.) ,Sétimo Sentido nível 3 (ele deve estar despertado para que a armadura possa ser vestida) - mais os poderes da armadura escolhida.

Concede: + 6 na IP , +3 Iniciativa , e Dano +2

OS CAVALEIROS DO ZODIACO

Lista de Armaduras

Armaduras de Bronze

- ?? Dragão: Punho do Dragão (Dano + 2) Escudo do Dragão +2 na IP (+ 25% a Técnica Escudo)
- ?? Fênix: +1 Iniciativa, +2 Dano para Manobras de Fogo, +1 Dano, +2 IP contra fogo
- ?? Pégaso: + Iniciativa, +1 Dano para Socos, +1 Movimento
- ?? Cisne: +1 IP (+2 contra Gelo/Água), +2 Dano para ataques de Gelo/Água
- ?? Andrômeda: +1 Iniciativa (Corrente magica +20% /+20% +3 dano)
- ?? Unicórnio: +1 Iniciativa, Possui o aprimoramento chifre nível 1
- ?? Leão Menor: +2 Dano, +1 IP , + 2 em força e agilidade
- ?? Hidra: +1 Absorção, Garras de Hidra (dano 2D6 + bônus de força - Maldição nível 1 Veneno , Imunidade a veneno)
- ?? Lobo: +1 Iniciativa, +1 Dano
- ?? Urso: +1 Dano, +3 em força e constituição

Armaduras de Prata

- ?? Lagarto: +2 Iniciativa, +2 IP
- ?? Santoru: +1 Iniciativa, +3 De proteção e dano para Fogo,
- ?? Spartan: +3 Dano para golpes de Cosmo
- ?? Auriga: +1 Iniciativa, Projéteis de Arremesso (dano 2D6)
- ?? Cerveros: +2 IP, +1 Dano
- ?? Corvo: +1 Iniciativa, (+3 para dano ataques com o Ar)
- ?? Perseu: Escudo da Medusa +1 IP (transforma em pedra quem olhar para ele; o efeito é desfeito se o Cavaleiro de Perseu for morto)
- ?? Haund: +1 Iniciativa , +2 no dano
- ?? Baleia Branca: Efeitos da Habilidade Natural Natação, +1 IP
- ?? Muska: +1 Iniciativa e +3 Dano para Chutes
- ?? Cão Maior: +1 Iniciativa, sentidos aguçados
- ?? Herakles: +3 IP
- ?? Tarântula: Teia da Tarântula –ver a magia teia.
- ?? Pavão: +1 Iniciativa, +2 Dano para Socos
- ?? Lótus: +2 Iniciativa, +1 Dano
- ?? Cobra: +2 Iniciativa, +2 Dano para Socos
- ?? Águia: +2 Iniciativa, +1 para dano baseado em ar
- ?? Camaleão: +2 IP, Camuflagem nível 2
- ?? Hércules: +2 IP, +2 Dano , e Força e constituição +6

OS CAVALEIROS DO ZODIACO

Armaduras de Ouro

- ?? Áries: +2 IP, +1 Iniciativa,
- ?? Touro: +2 Dano , +3 IP , +6 em Força e constituição
- ?? Gêmeos: +3 Iniciativa e +2 Dano para Manobras de Cosmo
- ?? Câncer: +2 IP, +1 Iniciativa, +2 Dano
- ?? Leão: +1 Iniciativa +3 Dano para Socos e Projéteis, +2 IP
- ?? Virgem: +3 Iniciativa, +2 Dano para Manobras de Ar/Cosmo
- ?? Libra: +1 IP. Possui pares de Nunchaku (2 pares), Katana, Lança, Escudo do Dragão e Punho do Dragão; todos com bônus de +4 (40% / 40%) em seus modificadores.
- ?? Escorpião: +2 Absorção, Ferrão Escarlata +4 extra por veneno.
- ?? Sagitário: +2 Iniciativa , +2 Dano, Vôo nível 3 (Arco de Guerra magico +4)
- ?? Capricórnio: +2 Movimento, Excalibur (ver os modificadores no guia de itens mágicos)
- ?? Aquário: +2 IP (+4 contra Gelo/Água), +2 Dano para Gelo/Água
- ?? Peixes: +2 IP, +2 Iniciativa, +1 Dano (+ 2 magias de água)

OBS : Para se fazer novas armaduras e aconselhável usar o suplemente armadura mágicas de ataque (feito por Rafael Yanickiy Noslleh.) .

Capítulo V: A evolução

Exp.	Nível	Atributos	P.V	P.H	P. Poder	P. Aprim.	Per.	P. Cosmo	P. Focos
-	0	120	Inicial	3	2	5	350	-	-
0	1	121	+1	5	10	5	500	inicial	inicial
5	2	122	+2	10	11	+1	+25%	+2	+1
10	3	123	+3	15	12	+1	+50%	+2	-
15	4	124	+4	20	13	+1	+75%	+2	+2
20	5	125	+5	25	14	+2	+100%	+2	-
25	6	126	+6	30	15	+2	+125%	+3	+3
30	7	127	+7	35	16	+2	+150%	+3	-
40	8	128	+8	40	17	+2	+175%	+3	+4
50	9	129	+9	45	18	+2	+200%	+3	-
60	10	130	+10	50	20	+3	+225%	+3	+5
70	11	131	+11	55	21	+3	+250%	+1	-
80	12	132	+12	60	22	+3	+275%	+1	+6
90	13	133	+13	65	23	+3	+300%	+1	-
100	14	134	+14	70	24	+3	+310%	+1	+7
120	15	140	+15	75	25	+4	+320%	+1	-
150	16	141	+16	80	26	+4	+330%	+1	+8
180	17	142	+17	85	28	+4	+340%	+1	-
250	18	143	+18	90	30	+4	+350%	+1	+9
400	19	144	+19	95	31	+4	+360%	+2	-
550	20	145	+20	100	32	+5	+370%	+2	+10
800	21	160	+21	105	35	+5	+380%	+2	+11
1.100	22	170	+22	110	40	+5	+385%	+2	+12
1600	23	180	+23	115	45	+5	+390%	+2	+13
2200	24	190	+24	120	50	+5	+395%	+2	+14
5000	25	200	+25	125	60	+10	+400%	+5	+15

OS CAVALEIROS DO ZODIACO

Capítulo VI: Os Cavaleiros

Aqui serão descritos os 5 principais Cavaleiros da história. Eles se destacaram e saíram muito bem na guerra galáctica, portanto, tem a chance (e o dever) de defender Atena. Estas são as fichas deles quando eles foram para a batalha das 12 casas.

Seiya

História: Seiya foi retirado do orfanato onde morava ainda criança, sendo separado de sua irmã mais velha, Sêika. Recrutado pelo senhor Kido Seiya passou a morar na fundação Kido. Aos sete anos Seiya foi enviado para a Grécia sendo aceito pelo bondoso mestre do santuário e sendo treinado pela amazona Marin de Águia. O treinamento foi difícil, e durou 6 anos onde Seiya aprendeu a concentrar suas forças interiores para transformadas em golpes. Seiya para poder conseguir a armadura de Pégaso teve que derrotar o poderoso Cássios treinado pela Amazona Shina de cobra que sempre levou a melhor sobre Seiya mais dessa vez as coisas foram diferentes. Ao terminar o combate Seiya ainda enfrentou Shina e seus capangas.



Personalidade: Seiya não luta pela glória ou pela armadura, e sim porque o senhor Kido prometeu que se ele volta-se com a armadura de Pegasus Seiya iria ver sua irmã novamente. Você age impulsivamente, mas quando a situação requer que você pense antes de agir, você o faz. Nos combates, age com a maior determinação e sempre dá o melhor de si.

Aparência: Seiya é de média estatura. Ele tem cabelos curtos e castanhos. Usa roupas ocasionais e é sempre divertido. Em situações de combate ou quando falam de sua irmã seus olhos brilham e age com certa impulsividade. Seiya é protegido pela constelação de Pégaso.

Nível : 14

Local de treinamento Santuário, na Grécia – Tutor Amazona de prata Marin.

Armadura de Bronze de Pégaso

Atributos: Força 18, Constituição 18, Destreza 22, Agilidade 22, Inteligência 14, Força de Vontade 20, Percepção 16, Carisma 14

Habilidades:

Arte Marcial 110/110, Armas Brancas 55/55 (escolha 4), Esquiva 120%, Acrobacia 95%, Etiqueta 50%, Heráldica 50%, Furtividade 70%, História 60%, Idioma nativo 35%, Ler escrever 50%, Investigação 45%, Interrogatório 75%, Intimidação 75%, Liderança 95%, Impressionar 50%, Rastrear 65%, Religião 55%, Ocultismo 45%, Sobrevivência 75% (escolha 4 ambiente), Meditação 85%, Natação 55%.

Aprimoramentos: Aliados 5, Status 2, Tutor 2, Itens mágicos 5, Poder Angelical 18 pontos – Ataque Extra nível 3

Pontos de poder: Moldar 4, entender 3, Criar 4 – Terra 4, Ar 2

Pontos de vida : 14 + 18

Energia Heróica : 70

Pontos de Cosmo : 30

OS CAVALEIROS DO ZODIACO

Hyoga

História: Hyoga é um órfão que perdeu sua mãe quando ele era pequeno, num naufrágio, e ele foi enviado ao orfanato do senhor Mitsmasa Kido. Quando ocorreu o sorteio no orfanato do senhor Kido para ver para onde os jovens do orfanato teriam que ir Hyoga acabou tirando o papel com a inscrição Sibéria para onde Hyoga foi enviado para poder receber o treinamento e se tornar um cavaleiro. Seu mentor foi o cavaleiro Cristal o Senhor do Gelo.

Personalidade: Hyoga é extremamente confiante por causa de suas habilidades, e por conhecer muita coisa. Na verdade, Hyoga é um dos mais bem preparados Cavaleiros de Atena, mas desconhece a diferença de seu poder com o dos Cavaleiros de Prata ou de Ouro. Visita periodicamente o corpo de sua mãe, que permanece intacto nas águas gélidas da Sibéria.

Aparência: Hyoga é alto, e muito bonito com tendências Russa e japonesa protegido pela constelação de Cygnus . Hyoga possui , cabelos loiros à altura dos ombros e uma voz imponente. Usa roupas azuis, representando os seus poderes de gelo. É sempre visto com um olhar confiante e postura imponente.



Nível: 14

Local de treinamento Sibéria – Tutor : cavaleiro de Prata Cristal .

Armadura de Bronze de Cisne

Atributos: Força 17, Constituição 17, Destreza 19, Agilidade 19, Inteligência 16, Força de Vontade 16, Percepção 16, Carisma 16

Habilidades:

Arte Marcial 100/100, Armas Brancas 55/55 (escolha 4), Esquiva 100%, Acrobacia 95%, Etiqueta 70%, Heráldica 60%, Furtividade 80%, Historia 60%, Idioma nativo 35%, Ler escrever 50%, Investigação 55%, Interrogatório 65%, Intimidação 75%, Liderança 75%, Impressionar 50%, Natação 99%, Rastreo 65%, Religião 65%, Ocultismo 35%, Sobrevivência 65% (escolha 3 locais), Sobrevivência 95%(Locais Gelados), Meditação 55%.

Aprimoramentos: Aliados 5, Status 2, Tutor 3, Itens mágicos 5, Poder Angelical 18 – ataque extra 3

Pontos de poder: Moldar 3, Criar 3, Entender 2 – Gelo 4

Pontos de vida : 17 + 14

Energia Heróica : 70

Pontos de Cosmo : 30

OS CAVALEIROS DO ZODIACO

Shiryu

História: Como os outros Cavaleiros, Shiryu cresceu no orfanato do senhor Kido. Ele partiu para as cinco montanhas antigas de Rosan para ser treinado pelo mestre Ancião. Foi lá que Shiryu conheceu Shunrei, a quem Shiryu considera uma irmã. Após o difícil treinamento só faltava um obstáculo para Shiryu ser digno de vestir a armadura de dragão e terminar seu treinamento : inverter o fluxo de uma cachoeira. Concentrando seu cosmo Shiryu conseguiu , com um único chute inverter as águas que caíam na forma de um dragão. Essa era a prova que Shiryu provou ser digno de usar a armadura do dragão , e havia dominado o poderoso golpe " Cólera do Dragão " e tendo terminado seu treinamento.



Personalidade: Shiryu é sério e taciturno, encarando qualquer situação com bastante naturalidade. Shiryu não luta pela armadura ou por glória, e sim, para homenagear seu mestre "que estava muito doente" . Shiryu é muito leal e bondoso e não mede esforços para proteger Athena ou seus amigos mesmo que ele tenha que se sacrificar por isso.

Aparência: Shiryu é de origem Chinesa é alto, e tem longos cabelos negros. Usa sempre um Wu Shu San em combate quando usa seu cosmo revela uma tatuagem de um dragão chinês em suas costas . Shiryu é protegido pela constelação do Dragão.

Nível : 14

Local de treinamento Cinco Picos de Rozan "China" – Tutor : Mestre Ancião de Libra
Armadura de bronze do Dragão

Atributos: Força 19, Constituição 19, Destreza 20, Agilidade 20, Inteligência 15, Força de Vontade 17, Percepção 17, Carisma 18

Habilidades:

Arte Marcial 120/120, Armas Brancas 75/75 (escolha 8), Escudo 0/70, Esquiva 90%, Acrobacia 90%, Etiqueta 75%, Heráldica 60%, Furtividade 80%, Historia 60%, Idioma nativo 35%, Ler escrever 50%, Investigação 55%, Interrogatório 75%, Intimidação 85%, Liderança 65%, Impressionar 50%, Natação 75%, Rastreo 65%, Religião 55%, Ocultismo 35%, Sobrevivência 75% (escolha 3 ambiente), Sobrevivência 85% (Montanhas), Meditação 85%, Filosofia 45%, Literatura 45% , Primeiros Socorros 45% .

Aprimoramentos: Aliados 5, Status 2, Tutor 3, Itens mágicos 5, Poder Angelical 16 – Ataque extra 3

Pontos de poder: Moldar 5, entender 2 , criar 4 – Água 5

Pontos de vida : 19 + 14

Energia Heróica : 70

Pontos de Cosmo : 30

Shiryu tem um ponto fraco: o coração. Um golpe mirado em seu coração (de acordo com o Narrador), pode desconsiderar 3 pontos da sua IP e da + 2 no dano.

OS CAVALEIROS DO ZODIACO

Shun

História: Shun é o irmão mais novo de Ikki o cavaleiro de Fênix. Originalmente Shun iria ser enviado para a Ilha da Rainha da Morte, mas graças a intervenção de seu irmão que foi enviado em seu lugar. Shun foi enviado então para a Ilha de Andrômeda para receber seu treinamento. Treinado pelo mestre Aldeon, Shun conseguiu vencer os demais aspirantes, e deve como teste final de seu treinamento libertar-se das correntes que o prendiam enquanto a maré subia e recuperar a armadura que se encontrava no fundo do mar. Shun não desenvolveu muito seus poderes como os demais cavaleiros. Por não gostar de ferir ninguém e por se tornar dependente de suas correntes.



Personalidade: Shun é uma pessoa sensível e amigo que, não gosta de lutar e esta sempre pronto para evitar brigas inúteis. Ao retornar de seu treinamento não tinha muita vontade de participa do torneio apenas reencontra seu irmão.

Aparência: Shun é bonito, e faz muito sucesso com as mulheres usa roupas de tons claros e rosa. Tem um jeito meigo e pacífico, mas isso não provoca nenhuma piedade em seus oponentes. Shun tem uma voz suave e sempre busca as soluções mais amigáveis para os problemas. Shun é protegido pela constelação de Andrômeda.

Nível : 12

Local de treinamento : Ilha de Andrômeda -
Armadura de bronze de Andrômeda

Atributos: Força 14, Constituição 16, Destreza 21, Agilidade 21, Inteligência 17, Força de Vontade 15, Percepção 20, Carisma 18

Habilidades:

Arte Marcial 65/65, Armas Brancas 55/55 (escolha 4), Correntes 85/85, Esquiva 80%, Acrobacia 75%, Etiqueta 70%, Heráldica 60%, Furtividade 80%, História 60%, Idioma nativo 35%, Ler escrever 50%, Investigação 55%, Interrogatório 65%, Intimidação 45%, Liderança 65%, Impressionar 50%, Empatia 85%, Natação 75%, Rastreamento 65%, Religião 55%, Ocultismo 35%, Sobrevivência 75% (escolha 3 ambiente), Sobrevivência 85% (Ilhas), Meditação 85%, Literatura 55%.

Aprimoramentos: Aliados 5, Status 2, Tutor 3, Itens mágicos 5, – Poder Angelical 15.

Ataque extra nível 2

Pontos de poder: Criar 3, Moldar 3, Entender 3 – Ar 3

Pontos de vida : 15 + 12

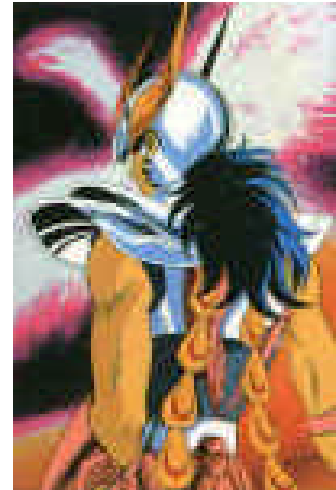
Energia Heróica : 60

Pontos de Cosmo : 20

OS CAVALEIROS DO ZODIACO

Ikki

História: De todos os órfãos recrutados por Mitsumasa Kido, Ikki foi o que mais sofreu para se tornar cavaleiro. Primeiro ainda na fundação Kido Ikki sempre teve que defender seu irmão mais novo o chorão Shun , que mais tarde se tornou o cavaleiro de Andrômeda. E depois trocou com Shun o local onde deveria ir ser treinado caçoando com Tatsume (mordomo) , que deu uma surra de vara , em Ikki que foi enviado para ilha todo ferido e no compartimento de carga de um navio a Ilha da Rainha da Morte, para onde Ikki foi enviado e um lugar onde ninguém nunca voltou com vida e os que voltaram agiam como um demônio. Ikki só não se tornou maligno por causa de seus sentimentos por seu irmão e pelo amor que sentia pela filha do cavaleiro do Diabo , Esmeralda. Esse sentimento foi fundamental para que Ikki acabasse com o ódio que ele sentia.



Personalidade: Ikki é sarcástico, com um temperamento muito forte , e age como um lobo solitário quando entra numa luta, Ikki deixa bem claro que ele e o mais forte e que sabe o que e misericórdia apenas não quer usa-la . Ikki ficou muito reservado em relação aos sentimentos após se terminar seus treinamentos.

Aparência: Ikki é alto, robusto e de aparência imponente . Ele tem cabelos um pouco longos te um tom negro meio azulado. Veste a armadura de Fênix e tem uma voz alta e de meter medo!. Ikki e protegido pela constelação de Fênix.

Nível : 14

Local de treinamento Ilha da Rainha da Morte - Tutor : Cavaleiro do Diabo

Armadura de Bronze de Fênix

Atributos:

Força 18, Constituição 18, Destreza 20, Agilidade 20, Inteligência 14, Força de Vontade 18, Percepção 16, Carisma 14

Habilidades:

Arte Marcial 120/105, Armas Brancas 55/55 (escolha 4), Esquiva 100%, Acrobacia 95%, Etiqueta 50%, Heráldica 60%, Furtividade 80%, Historia 60%, Idioma nativo 35%, Ler escrever 50%, Investigação 55%, Interrogatório 75%, Intimidação 125%, Liderança 95%, Impressionar 50%, Rastreo 65%, Religião 55%, Ocultismo 35%, Sobrevivência 75% (escolha 3 ambiente), Sobrevivência 85% (Ilhas), Meditação 85%, Natação 55%.

Aprimoramentos: Aliados 5, Status 2, Tutor 2, Itens mágicos 5, Poder Demoníaco 20 pontos

Pontos de poder: Criar 3 , Moldar 3, entender 3 – Fogo 5 , Ar 2

Pontos de vida : 18 + 14

Energia Heróica : 70

Pontos de Cosmo : 30

OBS: Ikki pode atacar seus inimigos com o golpe fantasma de Fênix que torna todos os testes de seus inimigos difíceis caso o inimigo perca no teste de Will.

OS CAVALEIROS DO ZODIACO

Capítulo VII : O Problema do Santuário

Há milhares de anos, os gregos acreditavam que seus deuses assumiam a forma de pessoas e tinham as mesmas emoções e paixões que os seres humanos. Uma das principais divindades era Atena, a deusa da sabedoria, das artes úteis e da guerra defensiva. Símbolo de paz e prosperidade, Atena e seus ideais eram defendidos por poderosos guerreiros, capazes de rasgar os céus com um movimento das mãos e abrir a terra com um pontapé. Todo esse poder vinha de seus cosmos, ou seja, da energia que emana da ligação de cada um deles com o resto do universo. Chamados Cavaleiros de Atena, cada um deles correspondia a uma constelação que os protegia e os vestia com uma armadura específica. Ao todo eram 88 Cavaleiros. Desde esses tempos remotos, Atena volta à Terra a cada 200 anos, para proteger a humanidade contra as forças do mal e da destruição, ré encarnando em diferentes pessoas. Junto com ela, retornam também seus defensores. No meio de tantos homens, algumas mulheres também tem poderes fantásticos e são chamadas de amazonas. Elas ocultam seus rostos com máscaras, o que segundo uma antiga tradição as torna iguais aos homens, escondendo a sua feminilidade. Caso um homem veja o rosto de uma delas, ela deve matá-lo, do contrário se apaixonará por ele. Os Cavaleiros de Atena se dividem em três ordens clássicas, dependendo do tipo de armadura que envergam e do poder que alcançam através de seus cosmos. Assim, existem os Cavaleiros de Bronze, de Prata e de Ouro. Os mais poderosos, os Cavaleiros de Ouro, são chamados de Cavaleiros do Zodíaco, por terem como constelações - guia, as que representam os doze signos zodiacais: Áries, Touro, Gêmeos, Câncer, Leão, Virgem, Libra, Escorpião, Sagitário, Capricórnio, Aquário e Peixes. Na ausência de Atena na Terra, os Cavaleiros são liderados pelo Mestre do Santuário na Grécia, um homem respeitado por seu poder, bondade e sabedoria e que deve zelar por Atena.

Mais de 4000 anos se passaram. Uma nova geração de Cavaleiros aguarda a ré encarnação de Atena e rumores existem que o mal está se apossando do Santuário, para dominar o mundo. O atual Mestre do Santuário, um homem alto, que oculta seu rosto com uma máscara, comanda os 88 Cavaleiros do alto da montanha onde se encontra o Templo de Atena. Uma nova geração de Cavaleiros de Ouro formada por Mu (Áries), Aldebaran (Touro), Saga (Gêmeos), Máscara da Morte (Câncer), Aioria (Leão), Shaka (Virgem), Miro (Escorpião), Aioros (Sagitário), Shura (Capricórnio), Kamus (Aquário) e Afrodite (Peixes) está de prontidão na defesa do Santuário. Roshi (Libra), apesar de ser o mais sábio de todos, decidiu afastar-se do Santuário por causa de sua idade avançada, mas permanece a serviço de Atena, dedicando-se a preparar o futuro dos Cavaleiros. Um dia, algo misterioso acontece com Saga. O espírito de Ares, deus grego da guerra e da destruição se apossa de Saga. Os longos cabelos azuis de Saga se tornam cinzas. Com isso, um dos mais poderosos e leais servos de Atena se torna extremamente perverso. Ele mata o Mestre e assume seu lugar como Mestre do Santuário, ocultando sua identidade com a máscara do Mestre. Numa noite, o Mestre tenta matar o bebê que se supunha ser a ré encarnação de Atena. No último instante, Aioros consegue salvar a criança e foge às pressas do Santuário. O Mestre dá o alarme aos Cavaleiros de Ouro e mente a todos, dizendo que Aioros tinha abandonado o Santuário e seqüestrado o bebê, que, ao contrário das expectativas, não era a reencarnação de Atena. Como desertor do Santuário, Aioros devia ser morto. Durante a fuga, Shura o encontra. Crente que Aioros é traidor, Shura o ataca implacavelmente. Aioros não tem a chance de revidar, pois está segurando o bebê. Seriamente ferido, Aioros é dado como morto por Shura, que abandona o bebê à sua própria sorte. Com suas últimas forças, e carregando a armadura de Sagitário, Aioros foge até o Partenon, no centro histórico de Atenas. Lá ele aguardou até o amanhecer, quando a sorte fez com que Mitsumasa Kido, um rico industrial japonês, os encontrasse. Em seus últimos momentos, Aioros conta para Mitsumasa sobre os Cavaleiros, o Santuário e Atena, e de sua importância para a humanidade. Ele pede para que Mitsumasa proteja o bebê até que ele cresça e um dia se torne a deusa Atena.

OS CAVALEIROS DO ZODIACO

Ele também pede para Mitsumasa que um dia escolha um jovem corajoso para ser o Cavaleiro de Sagitário. Mitsumasa decide adotar a criança, além de encontrar um Cavaleiro digno de usar a armadura de Sagitário.

Desconfiado de que havia algo de errado no Santuário, Mu e Roshi decidem não obedecer o Mestre. Mu deixa o Santuário e passa a viver em Jamiel, local distante, no Himalaia. Aioria, irmão de Aioros, passa a ser hostilizado pelos demais, que achavam que ele sabia os planos de Aioros. A partir de então, Ares passou a reinar absoluto no Santuário, usando para o mal as forças que deveriam se dedicar ao bem e a Atena.

Já dá para perceber que o Mestre do Santuário, ao descobrir que Atena está viva, fará de tudo para matá-la. Quase todos os Cavaleiros de Ouro e de Prata foram enganados por ele, e estão atrás da Armadura de Sagitário e da cabeça de Saori, a reencarnação de Atena. As Lendas de uma Nova Era terão muito desafios pela frente...

Capítulo VIII Outros cavaleiros

Os cavaleiros de Athena podem ser divididos em dois grupos : os principais que tiveram um ótimo treinamento : Seiya, Shiryu , Hyoga , Shun e Fênix. os que retornaram com as armaduras mais com poucos poderes e com menos capacidades de evolução. A baixo nos encontraremos esses defensores menores de Athena :

Jabu de Unicórnio

Historia: Jabu desde criança sempre foi puxa saco de Saori, pela qual Jabu tem uma queda. Como cavaleiro de bronze, Jabu concentra seu poder no chifre de sua armadura. Jabu é o mais forte dos cavaleiros de bronze.

Personalidade: Jabu tem um bom coração mais e um pouco arrogante, e gosta de mostrar suas habilidades perto de Saori. Jabu faz de tudo para proteger Saori.

Aparência: Jabu usa roupas normais calça tens e camisa de manga cinza, tem olhos e cabelos castanho claro, e um olhar confiante. Constelação protetora Unicornio.



Nível : 5

Local de Treinamento : Oran, Algéria Tutor : ?

Armadura: Unicórnio (não é Capricórnio, como muitos pensam)

Atributos:

Força 14, Constituição 14, Destreza 16, Agilidade 16, Inteligência 14, Força de Vontade 14, Percepção 14, Carisma 14.

Habilidades:

Arte marcial 65/55, Esquiva 60%, Etiqueta 50%, heráldica 50%, Furtividade 45%, Historia 50%, Idioma nativo 35%, Ler escrever 50%, Investigação 55%, Interrogatório 65%, Intimidação 55%, Impressionar 45%, Liderança 55%, Rastreo 45%, Religião 55%, Sobrevivência 55% (escolha 3), Meditação 55%, salto 55%,

Aprimoramentos: Aliados 5, Status 1, Tutor 1, Itens mágicos 5, – Poder Angelical 7 - ataque extra nível 1

Pontos de poder: Criar 2, Moldar 2, Entender 2 – Ar 3

Pontos de vida : 14 + 5

Energia Heróica : 25

Pontos de Cosmo : 10

OS CAVALEIROS DO ZODIACO

Ichi de Hidra

Historia: Ichi e um dos órfão enviado para treinar na Finlândia com o propósito de trazer a armadura de Hidra e participar do torneio galáctico. Mesmo sendo esforçado Ichi e um cavaleiro com poderes medíocres.

Personalidade: Ichi e uma pessoa culta e muito esforçado e confiante acreditando no poder de sua armadura que tem garras venenosas. Entrou no torneio para poder testar suas habilidades.

Aparência: Ichi tem cabelos longos e brancos , quando não esta com sua armadura Ichi usa calça tens e camisa cinza clara , com um sorriso no rosto. Ichi nasceu sobre a constelação de Hidra.

Nível 5

Local de treinamento : Lago Horut, Finlândia. Tutor : ?
Armadura de bronze de Hydra

Atributos:

Força 14, Constituição 14, Destreza 15, Agilidade 15, Inteligência 17, Força de Vontade 14, Percepção 14, Carisma 15.

Habilidades:

Arte marcial 65/55, Esquiva 60%, Etiqueta 50%, heráldica 50%, Furtividade 80%, Historia 50%, Idioma nativo 35%, Ler escrever 50%, Investigação 45%, Interrogatório 45%, Intimidação 45%, Empatia 45%, Rastreo 45%, Religião 45%, Sobrevivência 45% (escolha 5 locais), Meditação 55%, salto 55%, Ocultismo 35%, Alquimia 30%, Literatura 45%, Herbalismo 45%, Primeiro Socorros 45%.

Aprimoramentos: Aliados 5, Status 2, Tutor 1, Itens mágicos 5, – Poder Angelical 7 - ataque extra nível 1

Pontos de poder: Criar 2, Moldar 2, Entender 2 – Veneno 2

Pontos de vida : 14 + 5

Energia Heróica : 25

Pontos de Cosmo : 10

Ban o leão de Bronze

Historia: Ban e um órfão que nasceu sobre protegido pela constelação do Leão menor. Ban foi designado para treinar nas savanas africanas contra os leoes. Ao retorna Ban lutou contra Jabu pelo qual Ban foi derrotado.

Personalidade: Ban e uma pessoa normal que sabe de suas limitações e fraquezas assim que perdeu para Jabu começou a treinar para poder aumentar seu as habilidades.

Aparência: Ban tem cabelos curtos e o único que pode tentar disputar força com o gigante Geki, quando não esta com sua armadura Ban usa calça tens e camisa branca.



OS CAVALEIROS DO ZODIACO

Nível 5

Local de treinamento : Savana Africana. Tutor : ?
Armadura do Leão menor.

Atributos:

Força 17, Constituição 17, Destreza 14, Agilidade 14, Inteligência 14, Força de Vontade 13, Percepção 13, Carisma 14.

Habilidades:

Arte marcial 65/55, Esquiva 60%, Etiqueta 50%, heráldica 50%, Furtividade 80%, Historia 50%, Idioma nativo 35%, Ler escrever 50%, Investigação 45%, Interrogatório 45%, Intimidação 45%, Empatia 45%, Rastreo 45%, Religião 45%, Sobrevivência 45% (escolha 5 locais), Meditação 55%, salto 55%, Ocultismo 35%, Alquimia 30%, Literatura 45%, Herbalismo 45%, Primeiro Socorros 45%.

Aprimoramentos: Aliados 5, Status 2, Tutor 3, Itens mágicos 5, – Poder Angelical 7 - ataque extra nível 1

Pontos de poder: Criar 1, Moldar 1, Entender 1 – Animal 1

Pontos de vida : 14 + 5

Energia Heróica : 25

Pontos de Cosmo : 10

Nachi de Lobo

Historia: Nachi é um dos órfão enviado para treinar nos UEA com o propósito de trazer a armadura de lobo e participar do torneio galáctico. Nachi é o cavaleiro mais fraco e foi facilmente derrotado por Ikki .

Personalidade: Nachi é uma pessoa meio solitária que quando descobre que Saori é a encarnação de Athena volta para o a fundação Kido para ajudar a proteger .

Aparência: Nachi tem os cabelos longos de tons roxo com preto e sempre meio destaque e atento ao que acontece. Nachi é protegido pela constelação do lobo.

Nível 5

Local de treinamento : UEA. Tutor : ?
Armadura de bronze do Lobo.

Atributos:

Força 14, Constituição 14, Destreza 14, Agilidade 14, Inteligência 14, Força de Vontade 12, Percepção 18, Carisma 16.

Habilidades:

Arte marcial 65/55, Esquiva 60%, Etiqueta 50%, heráldica 50%, Furtividade 80%, Historia 50%, Idioma nativo 35%, Ler escrever 50%, Investigação 45%, Interrogatório 45%, Intimidação 45%, Empatia 45%, Rastreo 45%, Religião 45%, Sobrevivência 45% (escolha 5 locais), Meditação 55%, salto 55%, Ocultismo 35%, Alquimia 30%, Literatura 45%, Herbalismo 45%, Primeiro Socorros 45%.

Aprimoramentos: Aliados 5, Status 2, Tutor 1, Itens mágicos 5, – Poder Angelical 7 - ataque extra nível 1

Pontos de poder: Criar 0, Moldar 1, Entender 1 – Animal 2 , Terra 2

Pontos de vida : 14 + 5

Energia Heróica : 25

Pontos de Cosmo : 10

OS CAVALEIROS DO ZODIACO

Geki de Urso

Historia: Geki , também era um órfão que foi acolhido pela fundação Kido . Geki foi enviado para o Canadá e em seus treinamentos lutava contra ursos para poder desenvolver e aprimorar suas técnicas de combate.

Personalidade: Geki e uma pessoa seria e durona com um grande coração , em combate Geki não gosta de perder e muitas vezes usa seu grande corpo para fazer o adversario perder antes mesmo de entrar em combate.

Aparência: Geki e o mais alto e forte (só na força física) da turma usa sempre roupas normais de tons fortes. Constelação protetora Urso.



Nível 5

Local de treinamento : Montanhas Rochosas, Canadá. Tutor : ?
Armadura de bronze do Urso

Atributos:

Força 20, Constituição 20, Destreza 15, Agilidade 15, Inteligência 12, Força de Vontade 14, Percepção 14, Carisma 14.

Habilidades:

Luta Livre 75/60, Esquiva 55%, Etiqueta 30%, heráldica 40%, Furtividade 70%, Historia 50%, Idioma nativo 35%, Ler escrever 50%, Investigação 55%, Interrogatório 65%, Intimidação 95%, Liderança 35%, Rastreo 65%, Religião 55%, Sobrevivência 65% (escolha 6) , Meditação 35%, salto 55%.

Aprimoramentos: Aliados 5, Status 2, Tutor 1, Itens mágicos 5, – Poder Angelical 7

Pontos de poder: Criar 0, Moldar 0, Entender 1 – Cosmo 1

Pontos de vida : 20 + 5

Energia Heróica : 25

Pontos de Cosmo : 10

OBS: Geki luta agarrando seus adversários e aplicando estrangulamentos. Quando Geki for bem sucedido em seu ataque Geki seu adversário tem que fazer um teste de força contra Geki caso ele não poderá atacar Geki e não precisa testar sua habilidade novamente . (Estrangulamento dano 1D6 + Bônus de força)

Epílogo e agradecimentos

“OS CAVALEIROS DO ZODÍACO” é um Net - Book para Daemon sistema : criado por Fagner Stutzel ([Bad Boy](#)) ICQ 110775787. Eu sugiro que este Net Book seja usado em conjunto com o livro trevas básico e com o suplemento armadura magicas de ataque (Rafael Yanickiy Noslleh.), e o suplemento Épico (Marcelo de Mattos).

OS CAVALEIROS DO ZODIACO

Agradecimentos :

- Para meus pais e amigos .
- Para o grupo Sábios guerreiros (Daniel Doutrina, Eriko o Nelson , Diogo o Ricardinho , Dudu , Felipe Ferrugem , Marcelo Morcecão , George o Ringo Moca, Rafael Fumaça , João Paulo o VP) por estarem sempre dispostos a testar meus projetos e ver as falhas dele.
- Ao Marcelo Del Greco pelas inúmeras ajudas neste Net Book.
- Ao Gizmo e toda galera da lista por me receber bem .
- E aos deuses por me darem essa idéia.