



OS
★
CAVALEIROS
DO ZODÍACO

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 Zodíaco (Saint Seiya) é um grande sucesso de animes e mangás, e marcou a entrada dos animes no Brasil nos anos 90, com toda uma onda de produtos derivados, conquistando uma legião de fãs. Aqui, o objetivo é adaptar o anime para SFRPG, mantendo as regras e dinâmicas do sistema, e trazendo as fichas dos 5 heróis principais como personagens iniciantes, para a condução de uma crônica nesse universo.

No mundo de Cavaleiros do Zodíaco, muitos dos mitos gregos antigos são reais. A deusa Atena é protegida pelos cavaleiros e amazonas, que representam as 88 constelações do céu. Ao longo da série, surgem outros cavaleiros, como os de Asgard, que representam mitos escandinavos, os marinas, que lutam por Poseidon e representam os mares do mundo, e os cavaleiros de Hades, do mundo dos mortos.

Esses guerreiros muito bem treinados vestem armaduras mágicas que os protegem em batalhas, e utilizam o poder do Cosmo para grandes feitos. Eles surgem no mundo sempre que há um grande perigo, aparecendo entre várias gerações.

No mundo atual, a deusa Atena encarnou em um bebê, mas esse bebê ficou em perigo, tendo sua morte ordenada pelo Mestre do Santuário, na Grécia. Aioros, o cavaleiro da constelação de Sagitário, fugiu com o bebê, sendo ferido mortalmente por Shura, o

cavaleiro de Capricórnio, que apenas seguia as ordens do Mestre.

Antes de morrer, Aioros entregou o bebê para a magnata Mitsumasa Kido, que a adotou como sua neta, Saori Kido. Mitsumasa tratou também de enviar jovens para os diversos cantos do mundo para serem treinados como os cavaleiros que protegeriam Atena.

Além do bebê, Aioros entregou a sua armadura de ouro de Sagitário a Mitsumasa para que ele encontrasse alguém digno de vesti-la. Mitsumasa acabou morrendo, mas Saori, ao atingir 13 anos de idade, realizou o Torneio Galáctico, chamando de volta os seus cavaleiros de bronze para que eles duelassem pela armadura de Sagitário. Contudo, há planos em curso, e muitos desafios aparecerão no caminho da deusa e de seus cavaleiros...

O COSMO

Todos somos poeira estelar. O Cosmo, deste modo, representa a ligação de cada cavaleiro com as estrelas que o protegem e com a energia que criou e mantém o universo. Por meio do Cosmo, tudo é possível.

Em jogo, ele é representado tanto pelas elevadas estatísticas de um cavaleiro ou amazona, como por suas Técnicas, Manobras Especiais, Chi e Força de Vontade. Quanto mais poderoso é o Cosmo de um cavaleiro, mais forte será sua ficha.

Contudo, o Cosmo pode ser aumentado, ainda que por poucos momentos, pela fé. Atena, que é a deusa protetora dos cavaleiros, pode iluminá-los em missões, permitindo que eles consigam feitos extraordinários quando lutam por ela. Assim, mesmo que por um curto combate, um cavaleiro de bronze pode confrontar um de prata ou até mesmo de ouro.

Funciona da seguinte forma: sempre que estiver lutando por Atena, para protegê-la ou sob sua ordem, um cavaleiro pode fazer um teste de fé, em busca de despertar o Sétimo Sentido.

Se o teste for realizado no começo ou nas fases iniciais de um combate, o cavaleiro rola sua Glória permanente. O cavaleiro é altivo e glorioso, e evoca a proteção de Atena para lutar com o seu poder divino. Se ele for bem-sucedido, ele distribuirá seus pontos de Glória em seus Atributos Físicos como desejar, efeito que durará até o fim daquele combate.

É possível também buscar uma força extra caso o cavaleiro esteja muito ferido (com Saúde igual ou menor que o seu Vigor). Nesses casos, ele evoca o auto sacrifício para que Atena lhe dê uma última força. O cavaleiro então rola sua Honra. Se for bem-sucedido, ele soma seus pontos de Honra a seus Atributos Físicos como desejar.

Nessas somas, o limite é 8. Assim, um personagem muito poderoso, próximo do poder dos deuses, terá pouco a acrescentar, mas um cavaleiro de bronze pode subir incrivelmente seus níveis.

Além disso, as armaduras podem limitar esse aumento de força, já que elas atuam como contenção de um máximo de concentração de cosmo. O máximo de pontos que o personagem pode adicionar quando veste uma armadura é o nível do Item de Poder. Usando a armadura de Pégaso, Seiya poderia elevar seus Atributos em 4 pontos, mesmo que tivesse mais para gastar. Por isso, muitas vezes os cavaleiros tiram suas armaduras quando tentam atingir o Sétimo Sentido.

Isso só é possível em combate e lutando por Atena – portanto, contra forças que ameaçam a deusa.

Esse poder pode ser evocado apenas uma vez por cena, e tem consequências num corpo não tão preparado para ele. Ao fim do combate, o cavaleiro estará esgotado. Ele sofrerá um redutor de -1 nos seus três modificadores de combate e em testes de Atributos para cada vez que evocou o poder de Atena. Se tiver realizado, portanto, o teste de Glória e o teste de Honra, ele terá -2 até o fim da cena.

ARMADURAS

As armaduras são apresentadas como Itens de Poder. Elas têm um custo em Antecedentes igual ao seu nível de bônus em Absorção somado ao custo em Pontos de Poder para cada Manobra que possuam (pagando o custo mais baixo). Outras armaduras possuem armas; cada arma custará um Ponto de Poder.

Por exemplo: a armadura de Dragão é uma armadura de bronze, com +2 Absorção. Ela também tem um escudo e um punho Cestus. Portanto, custa 4 pontos em Antecedentes.

Quando a armadura possui uma Manobra Especial que gasta Chi ou Força de Vontade, o personagem pode aplicá-la normalmente, desde que esteja com a armadura. A Manobra será aplicada conforme as estatísticas do cavaleiro, e ele gastará Chi ou Força de



Vontade. Caso seja uma manobra que peça uma característica que o personagem não possui (como Híbrido Animal ou Elemental, por exemplo), utilize o valor que o cavaleiro tem na Técnica da Manobra em seu lugar.

Armaduras também podem dar bônus em certas características quando utilizadas. Cada bônus resultará no custo de 1 ponto de Antecedente.

Cada cavaleiro tem sua armadura, e dificilmente elas funcionarão com outros cavaleiros. É possível, ainda, que uma armadura rejeite o seu usuário. Quando um cavaleiro tenta usar a armadura para seus próprios desígnios, a armadura pode rejeitá-lo.

Os vilões se colocam contra Atena, mas eles acreditam estar fazendo o certo. Não é o caso, por exemplo, de Máscara da Morte.

Sempre que um cavaleiro perder um ponto permanente de Honra utilizando sua armadura, ele deverá rolar sua Honra permanente. Se os seus sucessos forem inferiores ao custo da armadura em Antecedentes, a armadura deixa seu corpo. Ele poderá voltar a usá-la futuramente, em uma nova cena, mas agora ela o deixou.

Por fim, armaduras podem ser danificadas e até destruídas. Usando uma armadura, um cavaleiro sempre pode optar por trocar 1 ponto de dano que recebe num ataque por 1 ponto do Item de Poder. Deste modo, a armadura pode ser danificada e reduzir sua Absorção, ou perder uma arma ou escudo. Isso significa que parte do dano foi para o equipamento, livrando o personagem de um dizzy ou nocaute em um momento importante.

A armadura se recupera como se fosse dano agravado. Mas caso ela tenha perdido todos seus pontos de Item de Poder, ela foi inutilizada e precisa ser consertada. Para o conserto, o cavaleiro deve fornecer seu sangue para reavivar a armadura. Cada ponto de Saúde que ele conceder permite curar 1 ponto de Item de Poder da armadura (esse dano é agravado). Além disso, é preciso o trabalho de um especialista. Consertar Armaduras é um novo Conhecimento, e apenas quem o possui pode consertá-la. Cada sucesso no teste recupera 1 ponto de Item de Poder da armadura, e apenas um teste pode ser feito por dia.

A seguir, é apresentada a lista de armaduras que apareceram na série. Entre parênteses, está o custo da armadura em Pontos de Antecedentes.

Armaduras de Bronze

- Dragão (4): +2 Absorção; Punho do Dragão (Cestus), Escudo do Dragão (Técnica Bloqueio, +3 Absorção em bloqueios executados com ele)
- Fênix (4): +2 Absorção; Balance
- Pégaso (4): +2 Absorção; Balance
- Cisne (4): +2 Absorção; +2 Vigor contra gelo (em combate ou em testes de resistência ao frio)
- Andrômeda (4): +2 Absorção; Corrente de Aço; +1 Percepção
- Leão Menor (4): +2 Absorção; +2 Intimidação
- Hidra (4): +2 Absorção; Venom
- Lobo (4): +2 Absorção; +2 Percepção
- Urso (4): +2 Absorção; +2 Intimidação

Armaduras de Prata



- Lagarto (5): +4 Absorção; +1 Esportes
- Centauro (5): +4 Absorção; +1 Foco
- Auriga (5): +4 Absorção; Chakram (retornável)
- Cérbero (5): +4 Absorção; Cestus
- Corvo (5): +3 Absorção; Balance
- Perseu (?): +3 Absorção; O efeito desta armadura é bastante complexo e pode provocar grandes impactos em jogo, sendo vedado a jogadores. O Escudo da Medusa transforma em pedra quem olhar para ele: qualquer um que lute contra Perseu e que esteja enxergando sofre um ataque de Mind Control da armadura, mesmo que não esteja com Força de Vontade 0. Considere 10 dados para a rolagem de Inteligência do escudo. O efeito durará

enquanto Perseu estiver vivo, e o personagem estará em forma de pedra, sem poder se mover.

- Cães de Caça (5): +4 Absorção; +1 Esportes
- Baleia Branca (5): +4 Absorção; Habilidade Natural Natação
- Mosca (5): +4 Absorção; Sapatos do Savate
- Cão Maior (5): +4 Absorção; +1 Esportes
- Hércules (5): +4 Absorção; +1 Força
- Tarântula (5): +4 Absorção; Teia de Tarântula (Chicote)
- Pavão (5): +4 Absorção; Cestus
- Lótus (5): +4 Absorção; +1 Destreza
- Cobra (5): +4 Absorção; Garra
- Águia (5): +3 Absorção; Balance
- Camaleão (5): +4 Absorção; +1 Furtividade

Armaduras de Ouro



- Áries (6): +5 Absorção; +1 Esportes
- Touro (8): +5 Absorção; Maka Wara
- Gêmeos (6): +5 Absorção; +1 Foco
- Câncer (6): +5 Absorção; +1 Destreza
- Leão (6): +5 Absorção; Cestus
- Virgem (7): +5 Absorção; Balance
- Libra (9): +5 Absorção; Nunchaku, Katana, Cestus, Escudo
- Escorpião (9): +5 Absorção; Dim Mak

- Sagitário (8): +5 Absorção; Arco Grande, Flight
- Capricórnio (6): +5 Absorção; Cestus
- Aquário (7): +5 Absorção; +2 Vigor contra gelo (em combate ou em testes de resistência ao frio)
- Peixes (6): +5 Absorção; +1 Destreza

OS HERÓIS

Hyoga



Hyoga de Cisne é um Cavaleiro de Bronze do século XX. Um dos 100 órfãos reunidos por Mitsumasa Kido para proteger a deusa Atena. Nas frias terras das Geleiras Eternas, no leste da Sibéria, Hyoga tornou-se Cavaleiro tendo como mestre Camus, o Cavaleiro de Ouro de Aquário, que manipula o frio. Seguindo os ensinamentos do seu mestre, ele tenta manter-se racional diante de tudo, mas possui um lado emotivo que não consegue abandonar.

Estilo: Sanbo

Escola: Campo de treino na Sibéria

Conceito: Jovem amargurado

Assinatura: Frieza total

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 2, Perspicácia 3, Manha 1, Lábria 1, Luta às Cegas 2, Liderança 1, Furtividade 1, Sobrevivência 3, Medicina 2, Mistérios 2

Antecedentes: Item de Poder 4 (Armadura de Cisne), Sensei 4

Técnicas: Chute 2, Bloqueio 2, Esportes 2, Foco 3

Manobras Especiais: Jump, Double-Hit Kick, Ice Blast

Combos: Movimento para Ice Blast
 Renome: Glória 1, Honra 2
 Chi 8, Força de Vontade 6, Saúde 10

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Short	5	5	2
Forward	4	7	1
Roundhouse	2	9	1
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	5
Jump	7	-	2
Double Hit Kick	2	6/6	1
Ice Blast	1	9	-

Evoluções sugeridas: Throw, Foot Sweep

Ikki



Ikki é o Cavaleiro de Bronze da Constelação de Fênix no Século XX. Um dos cem órfãos reunidos pela Fundação Graad, foi enviado à Ilha da Rainha da Morte para se tornar um Cavaleiro de Atena. Lá, foi moldado por experiências e descobertas que transformaram sua bondade e gentileza em rancor e ódio. Seu mestre era um tirano sádico que matou a própria filha, Esmeralda, para despertar o ódio e poder de Ikki. Tomado de fúria por perder sua amada, Ikki o matou. Agora ele planeja voltar e se vingar de todos os responsáveis por seu destino ruim, e tomar para si a armadura de Sagitário.

Estilo: Ninjitsu
 Escola: Ilha da Rainha da Morte
 Conceito: Vingador
 Assinatura: Dá as costas ao inimigo caído

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 3, Perspicácia 1, Lábia 1, Luta às Cegas 1, Liderança 3, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Investigação 1, Medicina 1, Mistérios 2

Antecedentes: Elemental (fogo) 3, Item de Poder 4 (Armadura de Fênix)

Técnicas: Soco 2, Chute 1, Esportes 2, Foco 3

Manobras Especiais: Jump, Death's Visage, Flaming Fist, Fire Strike

Combos: Death's Visage para Fire Strike

Renome: Glória 3, Honra 0

Chi 5, Força de Vontade 5, Saúde 10

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	4	2
Strong	4	6	2
Fierce	3	8	1
Short	5	4	2
Forward	4	6	1
Roundhouse	2	8	1
Movimento	7	-	5
Jump	7	-	2
Death's Visage	3	-	-
Flaming Fist	Esp.	Esp.	Esp.
Fire Strike	1	9	-

Evoluções sugeridas: Entrancing Cobra, Flying Heel Stomp, Regeneration

Seiya



Seiya de Pégaso é o Cavaleiro de Bronze da constelação de Pégaso do século XX, incumbido com a missão de proteger a deusa Atena nas Guerras Santas no século XX. Caracterizado principalmente por nunca desistir de lutar em qualquer situação, por mais impossível ou difícil que possa parecer, Seiya foi separado de sua irmã Seika quando foi enviado ao treinamento, e busca chegar o mais longe possível no Torneio Galáctico para que ela o veja na televisão e o encontre.

Estilo: Boxe (Pugilato)
 Escola: Santuário
 Conceito: Herói
 Assinatura: Nunca desiste

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 1, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 2, Interrogação 1, Perspicácia 3, Manha 1, Lábria 2, Luta às Cegas 1, Liderança 3, Furtividade 2, Sobrevivência 1, Investigação 2, Medicina 1, Mistérios 1

Antecedentes: Elemental (terra) 2, Item de Poder 4 (Armadura de Pégaso), Sensei 3

Técnicas: Soco 3, Chute 1, Esportes 2, Foco 3

Manobras Especiais: Jump, Stone, Toughskin, Head Butt

Combos: Nenhum

Renome: Glória 0, Honra 3

Chi 8, Força de Vontade 10, Saúde 10

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	5	5	2
Strong	3	7	2
Fierce	2	9	1
Short	4	4	2
Forward	3	6	1
Roundhouse	1	8	1
Movimento	6	-	5
Jump	6	-	2
Stone	2	6	-
Toughskin	Esp.	Esp.	Esp.
Head Butt	3	9	0

Evoluções sugeridas: Regeneration, Dashing Punch, Power Uppercut, Hyper Fist

Shiryu



Shiryu de Dragão é um Cavaleiro de Bronze do século XX, incumbido com a missão de proteger a deusa Atena. Teve seu treinamento realizado pelo Mestre Ancião nos Cinco Picos Antigos de Rozan, na China, onde também conheceu Shunrei, uma jovem que o apoia em todas as situações. Shiryu busca lutar no Torneio Galáctico para honrar seu mestre, mas seu senso de lealdade o levará a abraçar as missões mais difíceis em busca de fazer o que é correto.

Estilo: Kung Fu
 Escola: Cinco Picos de Rozan
 Conceito: Artista marcial
 Assinatura: Serenidade

Atributos: Força 3, Destreza 5, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 1, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 2, Perspicácia 3, Luta às Cegas 3, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Investigação 2, Medicina 1, Mistérios 1, Estilos 2

Antecedentes: Elemental (água) 2, Item de Poder 4 (Armadura de Dragão), Sensei 5

Técnicas: Soco 3, Chute 1, Bloqueio 1, Esportes 2, Foco 2

Manobras Especiais: Jump, Drench, Power Uppercut, Kippup

Combos: Drench para Fierce (dizzy)

Renome: Glória 0, Honra 3

Chi 6, Força de Vontade 5, Saúde 10

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	5	2
Strong	5	7	2

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Fierce	4	9	1
Short	6	4	2
Forward	5	6	1
Roundhouse	3	8	1
Apresamento	5	3	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	5
Jump	8	-	2
Drench	4	8	0
Power Uppercut	4	9	Um
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.

Cestus: +2 Dano para Socos Básicos, +1 Absorção ao bloquear

Evoluções sugeridas: Dragon Punch, Choke Throw

Shun



Shun de Andrômeda é um Cavaleiro de Bronze do século XX, incumbido com a missão de proteger a deusa Atena do mal. Ele vivia no orfanato de Mitsumasa Kido junto de seu irmão mais velho Ikki. Quando foi sorteado para ir para a Ilha da Rainha da Morte, lugar de onde ninguém voltava, Shun se encontrava em apuros. Contudo, seu irmão se dispôs a ir em seu lugar. Shun então foi para a Ilha de Andrômeda, treinando em um lugar tranquilo com um mestre sereno, onde também conquistou a amizade – e o amor – da jovem amazona June.

Estilo: Wu Shu

Escola: Ilha de Andrômeda

Conceito: Jovem cavaleiro

Assinatura: Sorri em comemoração

Atributos: Força 2, Destreza 5, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 4, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 2, Interrogação 2, Perspicácia 3, Manha 1, Lábria 1, Luta às Cegas 1, Furtividade 3, Investigação 2, Mistérios 3, Estilos 2

Antecedentes: Aliados 1 (June), Item de Poder 4 (Armadura de Andrômeda), Sensei 3

Técnicas: Soco 1, Chute 1, Bloqueio 1, Esportes 3, Corrente 3

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Wall Spring

Combos: Corrente de Aço Aparar para Corrente de Aço Fierce para Corrente de Aço Jab (dizzy), Wall Spring para Corrente de Aço Berserk

Renome: Glória 0, Honra 3

Chi 4, Força de Vontade 5, Saúde 10

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	2	3
Strong	5	4	3
Fierce	4	6	2
Short	6	3	3
Forward	5	5	2
Roundhouse	3	7	2
Apresamento	5	2	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	6
Jump	8	-	3
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Wall Spring	7	-	3
Corrente Jab	6	7	-
Corrente Strong	4	9	-
Corrente Fierce	3	11	-
Corrente Berserk	2	12	-
Corrente Apres.	4	1	-
Corrente Aparar	8	-	-
Corrente Desarm.	3	-	-

Corrente de Aço: Alcance: 3 hexágonos, +2 dados para Desarme, pode usar Apresamento com dano 1

Evoluções sugeridas: Foot Sweep, Shock Treatment

CRÉDITOS

Adaptação por Eric “Musashi” Souza e Gabriel Minami. Fichas e armaduras baseadas no trabalho originalmente feito em 2003 por Eric “Musashi” Souza e Thiago Andrade Ferreira.