

Enfim, depois de tanto tempo desnecessário, finalmente conseguimos queimar nosso cosmo e realizar um de nossos maiores feitos, **Saint Seiya RPG** para o sistema Opera. Foram dias cansativos de trabalho em pesquisa, detalhes e regras para chegar a esse resultado final. Podemos proporcionar regras claras, convincentes e de fácil entendimento, além de tudo sobre este grande clássico do anime e mangá, através desse suplemento. Com a ajuda do netbook, você também poderá pertencer a este fabuloso universo, sendo um cavaleiro capaz de realizar feitos incríveis e possuir uma poderosa armadura, lutando pela paz e justiça no mundo (ou a favor dos objetivos de seu deus). Temos toda a cronologia dos fatos mais importantes, e as regras sobre montagens de técnicas especiais, armaduras, e tudo sobre o cosmo. Esperamos que possam aproveitar bastante o que temos a oferecer neste netbook. METEORO DE PÉGASOOOOOOOOO!!!!!!!!!!!!

Danilo “**MESTRE D!**” Fagundes e Thiago do Valle

Ficha técnica

Regras e adaptação: Danilo “**MESTRE D!**” Fagundes.

Textos: Danilo “**MESTRE D!**” Fagundes.

Texto introdutório do cap. 4: Thiago do Valle.

Idealizadores: Danilo “**MESTRE D!**” Fagundes e Thiago do Valle.

Design: Danilo “**MESTRE D!**” Fagundes.

Sugestões de regras: Thiago do Valle.



CAPITULO 1



CEPARIQ

Introdução - Mitologia SAINT SEIYA

A complexa história de Cavaleiros do Zodíaco retrata a existência de pessoas com poderes sobre-humanos, que provém de uma energia concentrada no interior de suas almas, chamada COSMO. Essas pessoas tornam-se, com muito esforço, cavaleiros, ou seja, guerreiros que lutam pelo bem (ou mal) da humanidade. Esses cavaleiros podem concentrar seu cosmo ao máximo para desferir os mais inimagináveis golpes. Mesmo com um imenso poder, ainda são seres humanos frágeis e vulneráveis, e para proteger seus corpos existem artefatos mágicos belíssimos e com forte defesa: as armaduras, que representam os signos do zodíaco (armaduras de ouro), constelações, ou seres mitológicos (deuses, criaturas, etc...). Essas armaduras são depositadas em urnas de pedra,

e em casos de perigo ou confronto direto elas (as armaduras) são ativadas, e se acoplam magicamente no corpo de seu portador. O mundo em que se passa a história é a própria Terra em seus tempos atuais, porém repleta de deuses da mitologia grega, romana e nórdica; que até hoje travam conflitos contra a reencarnação de Athena para conquistar o mundo, que é protegida por 5 bravos cavaleiros. A cultura mitológica greco-romana tem forte influência na história, pois grande maioria dos cavaleiros existentes luta a favor de um deus, obedecendo ao mesmo e defendendo seus ideais. Cavaleiros do Zodíaco é repleto de desafios épicos, com os melhores elementos para uma excelente aventura.

Mostraremos aqui um grande resumo dos fatos ocorridos, vistos na série de TV.

Saga do Santuário

Na Grécia, um senhor japonês muito rico, chamado **Mitsumasa Kido** está em turismo quando lhe aparece um homem muito ferido carregando uma caixa dourada em suas costas e um bebê em seus braços. O homem é **Aiolos**, o cavaleiro de ouro de Sagitário, o bebê que está em seus braços é reencarnação da deusa **Atena**. **Aiolos** havia acabado de salvar a vida do bebê que estava para ser assassinado pelo próprio mestre do santuário. Em sua fuga, o Mestre conta uma mentira, dizendo a todos no Santuário que **Aiolos** era um traidor e havia tentado matar **Atena**. Então o cavaleiro de Ouro da casa de Capricórnio, **Shura**, tido como o cavaleiro mais fiel a **Atena** parte em seu encalço, onde travam uma luta. Nesta luta **Aiolos** sai gravemente ferido. Em seus últimos momentos, escondido atrás de pedras no santuário, **Aiolos** deixa tudo para o senhor **Mitsumasa Kido** explicando o que acontecera.

Anos se passam, e a garotinha **Atena** foi criada em segurança. A ela foi dado o nome **Saori**, que já uma criança, é a futura herdeira da Fundação Kido de seu suposto avô (**Mitsumasa**). Nesta fundação estão 100 garotos órfãos que serão enviados para diversas partes do mundo com o objetivo de treinarem e se tornarem cavaleiros com a missão de proteger **Atena**. **Seiya** vai treinar na Grécia, **Ikki** vai para a Ilha da Rainha da Morte (no lugar de seu irmão mais novo), **Shun** que é irmão de Ikki vai para a Ilha de Andrômeda, **Hyoga** vai para a Sibéria, e **Shiryu** para os 5 picos antigos na China. Todos eles treinarão duramente para se tornarem cavaleiros.

Cinco anos se passaram, **Mitsumasa Kido** acaba morrendo e **Saori** toma conta da Fundação Kido. Era desejo de seu avô que os mais fortes dos órfãos que se tornassem cavaleiros retornassem a fundação para participarem de um torneio.

Começa a Guerra Galáctica, um torneio que daria ao cavaleiro vencedor a armadura de Ouro de Sagitário. Dos 100 garotos que foram enviados para treinar, apenas 10 voltaram com suas respectivas armaduras. A primeira luta é entre **Jabu** de Unicórnio e **Ban** de Leão Menor, onde **Jabu** sai vitorioso, em seguida **Seiya** de Pégaso vence **Geki** de Urso.

O torneio começa a se desenrolar, **Hyoga** de Cisne é o penúltimo a chegar e logo vence **Ichi** de Hidra e mais tarde ocorre uma incrível batalha entre **Seiya** e **Shiryu** de Dragão. Esta batalha inclusive é interessante, pois ambos destroçam suas armaduras, tendo que lutar sem elas. Após **Seiya** descobrir um modo de vencer o escudo e o punho da armadura do Dragão, ambos arriscam tudo e **Seiya** deixa

Shiryu inconsciente, parando seu coração. Então, acertando o mesmo golpe do lado contrário, ele revive o rival, e neste momento começa uma relação de amizade e respeito entre eles. Mas ambos vão parar no hospital.

Tudo parece estar decorrendo muito bem, **Shun** está nas semifinais e **Seiya** irá enfrentar **Hyoga** porém, subitamente, **Ikki** de Fênix surge de dentro da caixa da armadura de ouro de Sagitário (prêmio do torneio), aparecem então, os cavaleiros negros, seguidores do cavaleiro de Fênix. **Ikki** então ataca seu irmão e os outros competidores, inclusive ferindo e derrotando **Nachi** de lobo com apenas um golpe.

A armadura dourada é roubada e os cavaleiros de bronze então têm a missão de recuperá-la e derrotar **Ikki** e seus cavaleiros negros. Os cavaleiros se separam e cada um leva uma peça da armadura. Então na perseguição eles conseguem recuperar 4 das 9 partes da armadura. Após esta fuga, os cavaleiros se reúnem na mansão Kido e resolvem que devem ir atrás da armadura. Porém, com as duas armaduras de bronze destruídas, **Shiryu** se oferece para levá-las até **Mu** de Jamiel, um homem que tem a capacidade de consertar armaduras.

Aqui começa a batalha contra os cavaleiros negros. **Seiya** tem a idéia de usar um cão policial para rastrear a armadura. Então enquanto **Shun** havia ido ver uma árvore nos arredores da mansão, onde seu irmão costumava treinar quando eram crianças. O cão segue para esta direção, e neste momento **Shun**, cavaleiro de Andrômeda, é atacado por uma neve negra, que vem do cavaleiro Negro de Cisne. **Shun** é salvo por **Hyoga** que trava uma pequena batalha contra o cavaleiro negro. A luta é interrompida por **Seiya** e o cachorro e também pelos outros 3 cavaleiros negros.

Shiryu parte para Jamiel, mas antes passa nos cinco picos antigos para se aconselhar com seu mestre, ancião dos cinco picos, que sempre aguarda sentado na cachoeira do dragão. Lá ele recebe dicas de como agir para chegar até Jamiel. Então ele parte. Quando está chegando perto, ele descobre um lugar onde as almas dos Cavaleiros que fracassaram em chegar a Jamiel estavam descansando e sempre que passava um viajante, teria que lutar com eles. Então o Dragão os desafia e usa o ensinamento de seu mestre, de atacar e continuar seguindo em frente. Quando ele passa pelo teste, olha para trás e nota que passou por uma estreita ponte sobre um precipício. Ao chegar em Jamiel, ele é recebido por **Kiki**, que ele pensa ser **Mu**, e os dois têm uma briguinha. **Mu** aparece e diz a **Shiryu** que as armaduras estão mortas e que o único jeito de revivê-las é através do sangue do cavaleiro. Mas é muito sangue. **Shiryu** pensa em seus amigos e corta os pulsos, doando o sangue para **Mu**. Após doar mais da metade de seu sangue, o Dragão desmaia.

Alguns dias depois eles recebem um desafio de Fênix para irem batalhar pelas peças da armadura de outro no deserto da morte. Ao chegarem lá, se separam e trocam guisos para serem identificados pelos outros. Neste momento chega **Kiki**, companheiro de **Mu**, trazendo a armadura de bronze de Pégaso para **Seiya**. Todos perguntam sobre **Shiryu** e ele conta o que aconteceu. **Seiya** segue para a batalha, encontrando o Pégaso negro, que consegue envenenar **Seiya** com seu golpe "meteoro negro", (que envenena o sangue do cavaleiro), antes de morrer.

Seiya então, segue em frente, mas sentindo seu corpo queimar, tira toda armadura, desequilibra e cai no barranco. **Shun** passa pelo mesmo caminho e o encontra, porém quando manda sua corrente para puxá-lo, é atacado pelo Andrômeda Negro, que é derrotado pelo **Shun** mesmo com uma mão ocupada, segurando **Seiya**. Surge então o Dragão Negro que ataca **Shun** sem piedade, **Shiryu** aparece e compra a briga.

Mesmo sem poder sangrar, pois perdeu muito sangue, eles lutam e **Shiryu** explica que luta pela amizade. Enquanto os dois se degladiam, **Shun** desce o penhasco atrás de **Seiya**. **Shiryu** começa a sangrar e então, num ato desesperado, aplica o Cólera do Dragão, mesmo lembrando que seu mestre o havia proibido de aplicá-lo sem estar com a saúde boa. Ao aplicar, o golpe, **Shiryu** vence, mas sabe que sangrará até morrer. Então o Dragão Negro percebe o que é amizade e salva **Shiryu** antes de morrer.

Shun chega com **Seiya** e **Shiryu** detem o avanço do sangue negro, deixando ele sair. Neste meio tempo, **Hyoga** trava sua batalha com o Cisne Negro, a qual vence facilmente, porém o cisne antes de morrer, envia através do cisne de seu elmo, o golpe do **Hyoga** para o **Ikki**. O Cisne é o primeiro a chegar para enfrentar **Ikki**, mas é derrotado.

Os demais cavaleiros chegam para enfrentar **Ikki**, que tem seu golpe Fantasma de Fênix refletido contra ele mesmo por **Hyoga**. Então ele resiste e aplica o "Ave Fênix", mas a armadura de outro de Sagitário aparece na frente do **Seiya**, protegendo-o. **Seiya** ataca o cavaleiro de Fênix e destrói sua armadura, que alguns minutos depois se reconstrói sozinha. **Seiya** precisa de mais força. Então a união dos cosmos dos cavaleiros dão força suficiente para que **Seiya** ataque **Ikki**, que acaba percebendo que estava lutando do lado errado. **Ikki** é derrotado e a armadura de ouro é recuperada, mas logo em seguida ela é

roubada novamente, desta vez por **Dócrates** e seus comparsas, a mando do mestre do Santuário.

Dócrates rapta Saori, obrigando os cavaleiros a buscá-la, mas é derrotado por **Hyoga** e os cavaleiros de bronze que ficam apenas com o elmo da armadura de ouro, pois os soldados de **Dócrates** fugem com o resto. O mestre começa a enviar diversos assassinos para recuperá-la, como por exemplo, os **cavaleiros fantasmas** e o **cavaleiro do fogo**, todos estes falharam, então o mestre começa a enviar os **cavaleiros de prata**, uma divisão mais forte entre os defensores de **Atena**. **Seiya** tem sua primeira luta com estes inimigos. O primeiro é **Misty** de Lagarto. Descobre-se que **Marin** (mestra de **Seiya** na Grécia) pode ser a irmã do cavaleiro de Pégaso. Após algumas batalhas, outros cavaleiros de prata são derrotados, **Ikki** ressuscita e se une ao grupo dos cavaleiros de bronze, ocorre então a revelação; **Saori**

realmente é a reencarnação da Deusa **Atena**, eis o motivo do mestre do Santuário querer tanto sua morte.

As coisas se complicam, os cavaleiros de prata são todos derrotados, então, o mestre resolve usar seu último recurso, os cavaleiros de ouro, os únicos guerreiros no planeta que controlam com plenitude o sétimo sentido e seus ataques são tão rápidos quanto a velocidade da luz. **Milo** de Escorpião é chamado, mas não se conforma em ir lutar contra cavaleiros de bronze, pois para ele, seria o mesmo que mandar um leão eliminar formigas. **Aiolia** de Leão aparece, o mestre o manda para o Japão no lugar

de **Milo**, com a idéia de que ele tentaria se redimir pelo seu irmão, o suposto traidor do santuário, **Aiolos** de Sagitário.

Ao chegar no Japão, **Aiolia** vai atrás de **Seiya** e tenta eliminá-lo, mas **Shina** de Cobra (rival de **Marin** e mestra de **Cássios**, o oponente que **Seiya** enfrentou para ganhar a armadura de Pégaso) aparece, e revela que ela tem que matar **Seiya**, pois este viu seu rosto que está sempre coberto pela máscara, e devido às leis do Santuário, uma amazona que teve seu rosto visto por um homem, deve amá-lo ou eliminá-lo. **Aiolia** parece não se importar e ataca **Seiya** com seu poderoso cosmo, nem a ajuda de **Shun** e de **Hyoga** foi o bastante para vencer o cavaleiro de ouro de Leão, mas, de repente, aparece a armadura de Sagitário que envolve o corpo de **Seiya**, a luta fica de igual para igual. Em seguida **Saori** aparece e revela toda a verdade sobre **Aiolos**, de que ele não era um traidor, e sim um herói!



Aiolos na verdade salvou **Atena** quando ela era apenas um bebê, o mestre do Santuário tentou matá-la, mas como o cavaleiro de Sagitário o impediu, ele espalhou pelo Santuário que **Aiolos** era um traidor que tentou matar **Atena**. Emocionado, **Aiolia** retorna para o Santuário com a intenção de desmascarar o mestre, mas os cavaleiros de bronze parecem saber que não será o suficiente, e se preparam para ir ao Santuário.

Aiolia entra na sala do mestre, conta-lhe o que sabe. O mestre fica sem alternativa e resolve matar **Aiolia**, mas a máscara do mestre acaba caindo e ele descobre quem o mestre é. Segundo ele, todos que virem seu rosto, tem que morrer. Ele recoloca a máscara e **Shaka**, o cavaleiro de ouro da casa de Virgem aparece para cuidar de **Aiolia**. Eles começam a lutar e mantêm um equilíbrio no combate, mas por trás, o mestre aplica seu golpe "Satã Imperial", um golpe que deixa o cavaleiro dominado à vontade do mestre e que só passa se ele cumprir a ordem. Como ele foi ordenado a matar o **Seiya**, voltou a casa de leão e esperou ele lá.

Seiya, **Shiryu**, **Shun**, **Hyoga** e **Saori** chegam no Santuário, onde são recebidas por um suposto mensageiro do Mestre para conduzi-los. Porém aos pés das escadarias das doze casas, **Atena** é acertada por uma flecha no peito que não pode ser removida, pois o guia era na verdade o Cavaleiro de Flecha. O relógio sagrado é aceso e os cavaleiros têm 12 horas para vencerem todos os 12 cavaleiros de ouro e o mestre, para somente assim salvar **Atena**.

Na primeira casa, o cavaleiro de Áries é **Mu**, o homem que antes consertou a armadura de Dragão e de Pégaso, seu ajudante **Kiki** observa que as armaduras dos 4 cavaleiros estão avariadas depois de tantas batalhas, e **Mu** pede 1 hora para consertar todas. A batalha das 12 casas se inicia, ocorrem lutas memoráveis e de muita emoção, **Aiolia** elimina **Cássios**, que se sacrificou por **Shina**. **Ikki** retorna para ajudar os outros cavaleiros, mas é derrotado ao enfrentar **Shaka** de Virgem.

Descobre-se que o mestre do Santuário é, na verdade, o cavaleiro de Gêmeos, **Shiryu** morre enfrentando **Shura** de Capricórnio (que também morre na batalha), **Hyoga** derrota seu próprio mestre **Camus** de Aquários, mas morre em seguida, **Shun** também morre, enfrentando **Afrodite** de Peixes que esse que também é derrotado.

Depois de lutar contra **Aldebaran** de Touro e **Aiolia** de Leão, **Seiya** vai até a sala do mestre do santuário, que veste a armadura de Gêmeos, e luta com tanta força que tira todos os sentidos de **Seiya**. **Ikki** é ressuscitado graças a **Shaka** e **Mu**, então corre para ajudar **Seiya**. O escudo de **Atena** é apontado para **Saori** finalmente, e ela se salva, mas a batalha na décima terceira casa ainda persiste.

Atena vai subindo as 12 casas junto com os cavaleiros de ouro que enxergaram a verdade, no caminho ressuscita **Shiryu**, **Shun** e **Hyoga**. Todos se juntam na décima terceira casa para ajudar **Seiya** e **Ikki** que continuam lutando, mas sem nenhum sucesso. Todos os cavaleiros se juntam e unem seus cosmos, para finalmente derrotarem o mestre do Santuário, e fazer renascer a harmonia dentro daquelas ruínas antigas.

Saga de Asgard

Tudo parecia tranqüilo na terra do extremo norte, Asgard. **Hilda** de Polaris, governanta do mundo do gelo, orava como de costume a **Odin**, em meio as águas geladas. Um estranho acontecimento ocorre, surge uma voz desconhecida incitando **Hilda** a largar os seus deveres e rumar junto com o seu povo para a terra ensolarada, tirando assim, a regência de **Atena**.

Hilda recusa a oferta e rapidamente é dominada, sendo colocado em seu dedo o anel de Nibelung, que a torna maligna. **Hilda** desperta os seus guerreiros deuses e envia **Shido** (*Syd no original*) de Mizar para o Santuário, a fim de testar a proteção da morada sagrada da deusa **Atena**.

Aldebaran de Touro é impiedosamente atacado e tomba diante de **Shido**, que segue para mansão Kido afim de eliminar **Saori**. Chegando nos jardins da grande mansão, **Shido** derrota rapidamente os cavaleiros de bronze "menores" (**Jabu** e companhia) e parte para cima de **Saori**, mas é impedido por **Seiya**, **Shun**, **Shiryu**, **Ikki** e **Hyoga** que, envergando as suas novas armaduras, conseguem expulsar o hostil guerreiro do gelo.

Após estes últimos acontecimentos, **Saori** decide ir até Asgard para tentar descobrir o que realmente estava acontecendo. Ao chegar, percebe o terrível mal que se apoderou de **Hilda** e do grande perigo que a Terra estava correndo com o descongelamento acelerado do gelo, devido ao fato de **Hilda** ter parado de orar para que o mesmo continuasse congelado.

É descoberto que cada um dos trajes dos guerreiros deuses possui uma "Safira de **Odin**", com a união destas, a armadura de **Odin**, juntamente com a sua espada sagrada, serão despertadas, sendo que este é o único meio de destruir o anel de Nibelung, que detém **Hilda** sob controle.

Em uma atitude desesperada, **Saori** tenta conter o descongelamento com seu cosmo, no entanto, não será capaz de agüentar mais do que um dia. **Seiya** e os demais devem reunir as safiras e salvar **Hilda** antes que o dia acabe, caso contrário, **Saori** morrerá e o mundo sofrerá as conseqüências do derretimento do gelo.

O que segue durante esta parte da série é uma grande seqüência de lutas alucinantes entre os cavaleiros e os guerreiros deuses. Descobre-se traições e o passado dos guardiões de **Hilda** vem a tona para atormentá-los ainda mais. Os cavaleiros saem vitoriosos em todas as lutas, que são ganhas com grande dificuldade e conseguem reunir 6 das 7 safiras sagradas.

Seiya e os demais ficam diante do último, no entanto mais poderoso dos guerreiros deuses, **Siegfried**, o guerreiro imortal. Os cavaleiros vão sendo derrotados um a um e **Seiya** passa a ser o único a se manter de pé diante de seu adversário. Ao descobrir o ponto fraco, quase vence a luta até o surgimento de mais um inimigo, e seu nome é **Sorento**, um dos sete generais marinas de **Poseidon**, que foi enviado para trazer **Hilda** para o lado maligno e é o responsável pelo início das batalhas de Asgard contra o Santuário.

Siegfried fica furioso com a notícia de estar sendo manipulado e inicia um combate com **Sorento**, que consegue deter o último dos guerreiros deuses com sua flauta mágica. Em uma última tentativa, **Siegfried** entrega a sua safira para **Seiya** e confia a ele a missão de salvar **Hilda**. **Sorento** é preso por trás pelo seu adversário que eleva seu cosmo a ponto de ambos viajarem em grande velocidade em direção ao céu. **Siegfried** morre pensando em seu companheiros que morreram enganados por um propósito maligno.

Todos ficam muito emocionados com o triste final de **Siegfried**, no entanto seus pensamentos são cortados com a chegada de **Hilda** que está mais furiosa do que nunca. **Seiya** tenta lutar, mas o cansaço é mais forte e ele é quase derrotado.

O inesperado acontece, as safiras despertam e trazem de volta a armadura de **Odin**, que veste **Seiya** dando a ele novas energias. Depois de muita dificuldade, **Seiya** consegue finalmente destruir o anel, salvando **Hilda** e **Saori**.

Todos os sobreviventes desta triste batalha rumam para encontrar **Saori**. O clima é de intensa alegria. Enquanto se aproximavam, **Saori** é envolvida por uma grande onda e é sugada para dentro do Oceano sem que os cavaleiros possam fazer alguma coisa. Todos ficam surpresos diante da nova ameaça, tendo em mente que o seu inimigo agora é **Poseidon**, o Deus dos oceanos.

Saga de Poseidon

Após **Hilda** ter sido libertada e **Saori** seqüestrada por **Poseidon**, **Seiya** e **Shun** partem para a busca de uma entrada para o reino do Deus dos mares. **Freya** e **Hilda** mostram aos guerreiros uma entrada, ao qual ambos entram e partem para o resgate de **Saori**.

Ao despertar após uma queda, **Seiya** e **Shun** percebem que estão no fundo do oceano e dentro dos domínios de **Poseidon**. Enquanto vasculhavam a região os dois se deparam com **Tetis** de Sereia e **Kanon**, o general de Dragão Marinho. Ele conta a **Seiya** sobre a situação de **Atena**, que está aprisionada dentro do pilar principal localizado no templo de **Poseidon**, e que conforme o tempo passa, mais cheio de água ele fica, o tempo é curto antes que ele fique completamente cheio e **Saori** se afogue!

A única forma de salvar **Atena** é derrotando os sete generais marinas e destruindo os seus respectivos pilares. Diante da situação, **Seiya** e **Shun** se separam para alcançar mais rapidamente o seu objetivo.

Seiya se depara com **Bian**, o general de Cavalo Marinho, a luta entre ambos é difícil, o marinha parece ser invencível e suas

escamas inquebráveis, mas mesmo com muita dificuldade **Seiya** consegue vencê-lo. A missão agora é destruir o pilar que este general guardava, porém ele é muito resistente a ponto de não ser possível quebrá-lo apenas com os punhos. Neste momento, **Kiki** (o garoto assistente de **Mu**) aparece com a armadura de Libra, a mando do **Mestre Ancião** dos cinco picos, ele avisa que é para utilizar as armas do traje para que o pilar seja quebrado. **Seiya** o destrói e segue seu caminho.

Shun chega ao pilar do Pacífico Sul e encontra **Io** de Scylla, ele tenta a todo custo evitar o combate, sem resultado, se vê obrigado a lutar. **Shun** prende **Io** com suas correntes e tenta destruir o pilar, porém ele enfrenta os mesmos problemas que **Seiya**. **Kiki** aparece e lhe entrega a armadura de Libra. Quando **Shun** dispara contra o pilar, **Io** entra na frente do ataque e é atingido, ele morre e ao mesmo tempo o pilar é destruído.

Shiryu, que chegou ao mundo submarino junto com **Hyoga** através de uma passagem localizada nos cinco picos antigos, parte para o pilar do Oceano Índico. Lá, ele se depara com **Krishna** de Chrysaor, que na mitologia é filho de **Poseidon**. A luta é muito difícil e uma das mais sangrentas em toda temporada. O Dragão consegue vencer, porém, fica cego.



Hyoga, Seiya e Shun se dirigem, separadamente, ao pilar do Oceano Antártico. **Seiya** chega primeiro e encontra **Marin** que o guia até o pé do pilar, ao chegar a amazona tira a máscara e mostra ser **Seika**; **Seiya** é tomado por uma forte emoção, no entanto, é atingido por um poderoso golpe e cai inconsciente. **Hyoga** é o segundo a chegar no pilar, para sua surpresa seu mestre **Kamus** de Aquário o está esperando, em meio a grande felicidade **Hyoga** é atingido pelo ataque de seu mestre e também cai inconsciente.

Finalmente **Shun** chega ao pilar e encontra **Seiya e Hyoga** jogados no chão, ao virar-se dá de cara com **Ikki**, que quer a todo custo matar o irmão. **Shun** se recusa a lutar então a imagem de **Ikki** se transforma na de **Kasa** de Lymnades, que possui a capacidade de se transformar na pessoa que quiser, isso explica porque **Seiya e Hyoga** encontraram seus entes queridos por lá, todos eram **Kasa** transformado. **Shun** tenta lutar, mas diante da imagem de seu irmão o cavaleiro cai em combate.

Ikki chega ao local onde **Seiya, Hyoga e Shun** estão atirados no chão e não se intimida perante a imagem de seu irmão. Sabendo que era apenas **Kasa** transformado, **Ikki** desfere um golpe no coração do mesmo e mata o general marina. **Kiki** aparece com a armadura de Libra e **Ikki** se encarrega de destruir o pilar, indo embora após isso.

Hyoga desperta e vai em direção ao pilar do Oceano Ártico. Para sua surpresa, encontra **Isaak**, seu antigo companheiro de treinamento que até aquele momento era dado como morto. A luta entre ambos é terrível, depois de muita dificuldade **Hyoga** sai vitorioso, no entanto, com um dos olhos furados. O cavaleiro de Cisne destrói o pilar com uma das armas da armadura de Libra e segue rumo ao templo de **Poseidon**.

Shina chega ao templo após derrotar **Tetis**, ela tenta lutar contra o Deus dos Oceanos mas todos os seus ataques são em vão. Com um único golpe **Poseidon** derruba a amazona.

Ikki, nas proximidades do pilar do Atlântico Norte, sente um poderoso e maligno cosmo. O mesmo era de **Kanon**, o irmão de **Saga** de Gêmeos. O Marina aplica um poderoso golpe lançando **Ikki** para outra dimensão e fim de prendê-lo.

Shun se aproxima do pilar do Atlântico Sul e encontra **Sorento** de Sirene, o mesmo que apareceu no final da batalha em Asgard e que sobreviveu ao ataque de **Siegfried**. **Shun**, como de costume, tenta evitar o combate, mas **Sorento** se mostra imbatível com a sua flauta mágica. Quando estava prestes a ser derrotado e como último recurso, **Shun** aplica seu "Tempestade Nebulosa". O general marina é derrotado e o pilar destruído. **Shun** segue para o templo de **Poseidon**.

Kanon fica feliz com o rumo que os acontecimentos estavam tomando, no entanto, seus pensamentos são interrompidos com a presença de **Ikki** que conseguiu retornar da outra dimensão. A luta esquenta, mas **Ikki** sai vitorioso e destrói o pilar, deixando **Kanon** vivo para se arrepender de seus atos.

No templo principal, **Seiya** chega e vê **Shina** atirada no chão. O cavaleiro percebe que ela foi golpeada por **Poseidon**, que está sentado em seu trono no alto do templo. O cavaleiro de Pégaso tenta atacá-lo, mas seus golpes não conseguem causar nenhum dano. **Poseidon** lança um golpe poderoso e destrói a armadura de **Seiya**. Em um segundo ataque, **Seiya** teria sido derrotado se não fosse a chagada de **Shiryu**, que também tenta, sem sucesso, atacar.

Hyoga aparece no templo prestes a atacar, mas **Poseidon** é mais rápido e revida, **Shiryu** tenta mais uma vez proteger, mas fica com a armadura e o escudo destruídos. Ambos caem desmaiados. **Seiya** se ergue mais uma vez e recebe vários golpes, tudo parecia perdido quando a armadura de ouro de Sagitário aparece e envolve o corpo de **Seiya**. O cavaleiro de Pégaso dispara a flecha de Sagitário mas ela retorna.

Seiya tenta mais uma vez, no entanto, **Poseidon** avisa que esse será o último disparo pois assim **Seiya** morrerá com a própria flecha. Em meio a uma enorme indecisão. **Shiryu, Shina, Hyoga e Shun** se colocam na frente de **Seiya** afim de receber a flecha caso ela retornasse, aumentando assim, o número de tentativas.

Seiya dispara a flecha que, banhada pelo cosmo de todos, atinge o elmo da armadura de **Poseidon** fazendo com que o mesmo fique paralisado.

Os cavaleiros seguem caminho e se deparam diante do pilar principal. Antes que pudessem fazer qualquer coisa, **Poseidon** aparece mais uma vez, mais poderoso do que nunca. As armaduras de Aquário e Libra surgem, no entanto as forças das três armaduras douradas não são suficientes. **Ikki** segura **Poseidon** por trás e ordena que os três cavaleiros salvem **Saori**.

Seiya, Hyoga e Shiryu tentam de todas as formas derrubar o pilar principal, mas o mesmo é muito poderoso e resistente. **Seiya** tem uma idéia e pede para que **Shiryu e Hyoga** usem seus poderes ao passo que ele se jogará contra a coluna. Neste momento, **Ikki** é jogado longe por **Poseidon** que lança seu ataque contra o Cavaleiro de Fênix; o ataque é detido por **Shun**.

Seiya se joga contra o pilar ao lado do Execução Aurora de **Hyoga** e o Cólera do Dragão de **Shiryu**. **Poseidon** lança seu ataque

derrubando todos os cavaleiros. Em sua ira, o Deus dos oceanos tenta reter **Seiya**, mas não consegue por causa do cosmo dos outros guerreiros. **Seiya** desaparece no momento em que se choca contra o pilar.

O pilar racha e cai, abaixo dos escombros sai **Seiya** segurando **Saori** no colo. **Poseidon** lança seu tridente contra a Deusa, mas **Seiya** se coloca na frente e é ferido. Os dois Deuses lutam, mas **Saori** sai vitoriosa e aprisiona o cosmo de **Poseidon** em uma ânfora.

Os oceanos se acalmam e o sol volta a brilhar. O templo sagrado sucumbe diante da queda de seu Deus. Os cavaleiros conseguem se salvar graças ao cosmo de **Saori** que os leva a superfície. No final, todos contemplam o por do sol.

Saga de Hades

A história começa com a chegada dos espectros de **Hades** no Santuário. Trazidos devolta por **Hades** em troca de sua fidelidade, os Cavaleiros de Ouro derrotados nas batalhas das 12 casas são enviados para trazer a cabeça de Atena em 12 horas. **Mu** derrota logo **Máscara da Morte** e **Afrodite**, sem muitas dificuldades, mas a chegada de **Saga**, **Camus** e **Shura** dificulta as coisas. **Mu** teria sido derrotado pelos três se não fosse a intervenção de **Shion**, antigo mestre do Santuário e ex cavaleiro de Áries.

Saga, **Shura** e **Camus** seguem para a próxima casa enquanto **Shion** fica para derrotar **Mu**. Quando estava para desferir o golpe de misericórdia, **Shion** é surpreendido com a chegada do **Mestre Ancião**, que liberta **Mu** e o ordena que vá atrás de **Saga** e dos outros. **Shion** e o **Mestre Ancião** ficam para um combate.

Mu chega na casa de **Touro** e percebe que seu amigo **Aldebaran** havia sido derrotado. Entristecido com o que estava vendo, **Mu** promete proteger **Atena** a todo o custo. Seus pensamentos são interrompidos com a aparição

de **Niobe** de Deep, o espectro que derrotou **Aldebaran**. **Mu** consegue se desvincular do golpe do espectro sem muitas dificuldades, pois o mesmo havia sido atingido pelo "Grande Chifre" de **Aldebaran**, sofrendo os efeitos do golpe tardiamente.

O cavaleiro dourado de Áries segue para a próxima casa. **Saga**, **Shura** e **Camus**, no templo de Gêmeos, se deparam com a figura de um cavaleiros dourado. **Saga** descobre que é seu irmão **Kanon** controlando a armadura a distância. Um poderoso ataque é enviado por **Saga** até a sala de **Atena**, atingindo **Kanon** em cheio.

Os três cavaleiros espectros chegam na casa de Câncer e descobrem o horror deste lugar dominado pelos mortos. Não demoram a descobrir que o mesmo está sob influência de **Shaka** de Virgem. **Saga** lança um poderoso ataque em direção ao templo onde **Shaka** se encontra, mas o mesmo o detém, contra-

atacando com toda a força. Os cosmo de **Saga**, **Shura** e **Camus** desaparecem diante a destruição do templo de Câncer.

Mu chega na casa de Câncer e encontra somente destroços, sem qualquer sinal dos corpos espectros. Sua procura é interrompida com a chegada de um novo grupo de guerreiros que estão a procura de **Saga** e os demais. **Mu** é paralisado com o golpe de **Myu** de Pappilon, que ordena os demais espectros seguirem em frente enquanto enfrenta o cavaleiro de Áries. **Mu** consegue derrotar o espectro com

grande facilidade.

Na casa de Leão, **Aiolia** recebe o grupo de espectros vindos de Câncer, conseguindo derrotar alguns com grande facilidade. **Raimi** de Worm aparece e paralisa **Aiolia** enquanto os demais passam. Neste momento, **Aiolia** sente, entre os espectros, alguns cosmos conhecidos. O espectro **Raimi** que achava ser capaz de



fazer frente ao cavaleiro dourado de Leão, é derrotado. Neste momento **Seiya, Shun, Hyoga e Shiryu** chegam e conversam com **Aiolia**.

Os espectros chegam na casa de Virgem. **Shaka** se recusa a abandonar seu posto como defensor do templo lançando um poderoso ataque sobre os espectros. O ataque é detido por três espectros que logo se descobre ser **Saga, Shura e Camus**, disfarçados. **Shaka** derrota os demais espectros e enfrenta os cavaleiros diante das árvores gêmeas em seu templo.

Shaka já estava com vitória garantida quando **Saga** e os outros decidem usar a técnica proibida por **Atena**, o "Athena Exclamation". **Shaka** é derrotado, mas antes de partir deixa uma mensagem para **Saori** (Araya Shiki). **Saga, Shura e Camus**, ao saírem do jardim onde haviam derrotado **Shaka**, encontram **Mu, Aiolia** e os cavaleiros de bronze. **Milo** não demora a chegar para se juntar ao grupo.

Os três cavaleiros espectros se reúnem para usar novamente o Athena Exclamation. **Mu, Milo e Aiolia** fazem o mesmo, lançando a mais poderosa técnica contra seus inimigos. O choque das duas forças é gigantesco. Uma grande esfera de energia se forma entre os cavaleiros. **Seiya, Shun, Hyoga e Shiryu** se reúnem para mandar a força do "Athena Exclamation" para os céus, destruindo por completo o templo de Virgem.

Com a explosão, os cavaleiros espectros sobrevivem e teriam sido derrotados por **Milo** se não fosse a intervenção de **Saori**. Ela ordena a **Mu, Milo e Aiolia** que levem os invasores até sua presença. Chegando ao templo de **Atena**, **Saori** entrega a **Saga** a mesma adaga que o cavaleiro de gêmeos usou para tentar matá-la a 13 anos e ordena que o mesmo a mate. **Saga** parece recusar, mas **Saori** segura suas mãos e põe fim a própria vida.

Os cavaleiros de bronze sentem o cosmo de **Atena** desaparecer e vão ao seu templo, chegando lá, encontram apenas a adaga suja de sangue. **Shion** aparece e explica aos cavaleiros a verdadeira história. Que os cavaleiros espectros estavam ali para avisar **Saori** sobre a sagrada armadura de **Atena**, a única forma que permitiria **Saori** enfrentar **Hades**. Com a armadura de **Atena** de volta a vida, **Shion** ordena que os cavaleiros levem a armadura até **Saori** no mundo dos mortos, para tanto, **Shion** conserta as armaduras de bronze com o sangue de **Saori**, dando início ao surgimento dos últimos e mais poderosos trajes.

Seiya e os demais chegam ao castelo de **Hades** a tempo de ajudar **Mu, Milo e Aiolia** a enfrentar **Radamanthys** de Wyvern, um dos três juizes do inferno. **Mu** ordena que **Seiya** siga em frente. Enquanto **Seiya** e seus amigos se afastam, os cavaleiros de ouro desferem

seus últimos ataques contra **Radamanthys**, que vence sem muitas dificuldades.

Ao chegarem na sala principal do castelo, **Seiya** e os demais encontram **Saga, Shura e Camus** que estavam morrendo, no final das 12 horas dadas por **Hades**. Ao se despedirem, os cavaleiros entregam aos cavaleiros de bronze a missão de resgatar **Atena** e trazer a paz de volta ao mundo. **Seiya, Hyoga, Shun e Shiryu** estavam indo em direção a entrada do inferno quando **Radamanthys** surge para enfrentá-los. Os cavaleiros tem uma luta difícil e quase são derrotados.

Seiya, com seu grandioso espírito de luta, eleva seu cosmo ao máximo e ataca **Radamanthys**, ambos caem no buraco que leva ao inferno. Enquanto isso, no Santuário, **Shion** se despede de **Douko**, o cavaleiro dourado de Libra (**Mestre Ancião**). E assim termina o capítulo do santuário. - Continua... (?)

A Saga dos Cavaleiros de Ouro (Episódio G)

Atormentado por um cosmo maligno, o Grande Mestre dirige-se ao quarto da pequena Atena, segurando uma adaga de ouro. Quando se prepara para desferir a punhalada fatal, surge um homem, de cabelos loiros e grande cosmo. Seu nome: Aioros. Aioros retira o bebê de seu destino fatídico e descobre que o Grande Mestre era...

No ano de 1979, o negociador **John Black** é chamado para levar um garoto, chamado Leo, até o segundo reator de uma usina nuclear nos Estados Unidos. Nela, um terrorista estaria disposto a explodir o planeta. No interior do reator, **John** se surpreende com o poder daquele homem que ameaçava a Terra e acaba morrendo ao se por diante de Leo após golpe desferido pelo terrorista. Diante desse ato, Leo decide enfrentar o terrorista, vestindo sua armadura dourada, aniquilando-o. Leo, então, se apresenta ao corpo inerte de **John** como **Aiolia**, Cavaleiro de Ouro de Leão.

Em seu retorno ao Santuário, **Aiolia** é designado para combater um **Gigas**, que vaga durante a noite e tem destruído diversas vilas nos arredores. Ao encontrá-lo, descobre que o **Gigas** se trata de uma estátua de pedra. Uma criança acompanhava o **Gigas**. O **Gigas** era o pai da criança e, quando humano, construiu 99 das 100 estátuas gigantes prometidas ao **Mestre do Santuário**, momento em que adoeceu e faleceu. A última estátua, inacabada, começou a se mover desde então. **Aiolia** entende que a estátua apenas tenta proteger a criança e decide cuidar dela, destruindo a estátua gigante.

O Mestre do Santuário comenta sua preocupação com **Aiolia** a outro personagem, ao qual demonstra reverência ao portar-se agachado em sua presença. Tal preocupação

surge porque **Aiolia** é o único irmão de Aioros, Cavaleiro de Ouro de Sagitário, o qual protegeu **Atena** em momento anterior. Apesar de jovem, **Aiolia** tornou-se um Cavaleiro de Ouro assim como seu irmão. Surge, então o espectro de um ser que se afirma o único Deus. Nesse momento, o homem desconhecido decide agir.

Na casa de Leão, **Garan**, servo do mestre **Aiolia**, é dominado por um cosmo terrível e inicia sua investida contra o Cavaleiro de Leão. **Shaka**, Cavaleiro Dourado de Virgem, sugere a **Aiolia**, que mate **Garan** como único meio de resolver a questão. Contudo, **Aiolia** consegue livrar seu companheiro e servo dessa maldição por meio de seu cosmo, surpreendendo o próprio **Shaka**.

Shaka pressente um cosmo maligno dentro das terras do Santuário e alerta o **Grande Mestre**. Este diz que já havia pressentido tal mal e decide convocar todos os Cavaleiros de Ouro na União Dourada.

Litos, a garota que **Aiolia** decidiu proteger, recebe a intimação direcionada ao mestre **Aiolia** e, sabendo da intenção deste em desprezar tal chamado, mesmo com o risco de ser considerado traidor, decide comparecer na reunião.

Na União Dourada, **Shaka** de Virgem, **Aldebaran** de Touro, **Milo** de Escorpião, **Camus** de Aquário, **Shura** de Capricórnio, **Máscara da Morte** de Câncer e **Afrodite** de Peixes comparecem. Eles se recordam que a última vez que se reuniram foi para matarem **Aioros**, e que provavelmente **Aiolia** não compareceria na reunião. Surge, então, **Litos** avisando que **Aiolia** viria.

Máscara da Morte chuta a pequena **Litos** quando **Aiolia** surge, vestido com sua armadura.

Um ser poderoso derrota diversos soldados que protegiam as muralhas do Santuário. Ele se apresenta como um Deus. Os Cavaleiros de Ouro presentes na União Dourada pressentem a presença do inimigo invadindo o Santuário. Há uma discussão entre eles para se saber quem irá enfrentar o inimigo, quando **Aiolia** decide sair da reunião. **Máscara da Morte** e **Aiolia** discutem entre si e iniciam uma briga. Nesse momento surge o **Grande Mestre**, interrompendo o conflito. Todos, menos **Aiolia**, se ajoelham e, em razão dessas atitudes, o **Grande Mestre** autoriza **Aiolia**, como punição, enfrentar o invasor.

Após a retirada de **Aiolia**, o Mestre explica aos demais dourados que o inimigo é um Deus.

Aiolia inicia sua luta contra o Deus, mas seus ataques parecem não fazer efeito qualquer sobre o corpo do adversário. Já os ataques do adversário são poderosos. O Deus se apresenta como **Hyperion** de Ébano. Os demais cavaleiros sentem o cosmo de **Aiolia** vacilar em razão da luta que está sendo travada e, sob as ordens do **Grande Mestre**, retiram-se para suas casas.

No cemitério do Santuário, vários vultos tentam invadir o território dos Cavaleiros, mas são impedidos pelo poder de criar o frio de **Camus**. Enquanto isso, **Aiolia** consegue se desvencilhar do vórtex criado por **Hyperion**. **Aiolia**, então consegue aplicar golpes capazes de criar rachaduras da armadura de **Hyperion**, mas às custas de muitos ferimentos e trincos em sua armadura. Diante do sucesso do Cavaleiro de Leão, **Hyperion** decide se retirar, adiando o confronto para um próximo momento. **Aiolia** retira sua armadura e desmaia, em decorrência de seus ferimentos. Nesse momento surgem diversos soldados das forças inimigas para liquidar o Cavaleiro de Ouro quando **Marin**, amazona de prata de Águia surge, derrotando os inimigos. Retornando ao Templo de **Cronos**,

Hyperion decide se reunir com seu mestre quando é alertado por **Pontos** que o mesmo está descansando.

Aiolia, **Litos** e **Aldebaran** partiram para Jamiel para consertarem a armadura de Leão. Após passarem pelo cemitério de esqueletos eles encontram **Mu**.

Mu e **Aiolia** se mostram em conflito sobre a possibilidade do conserto da armadura. Porém, tal

atitude era para iludir as forças inimigas que estavam vigiando todos os ali presentes. **Aiolia** derrota todos os inimigos, exceto um, que se mostrou como **Iápeto**, deus titã das Dimensões. **Mu** decide enfrentar o deus por estar em seus domínios. Mas mostra-se totalmente poderoso tal inimigo, com seus poderes de abrir uma outra dimensão e convocar a ajuda de hecatônquiros. A batalha só é interrompida pela presença da imagem do grande deus **Cronos**, que ordena a retirada de **Iápeto**.

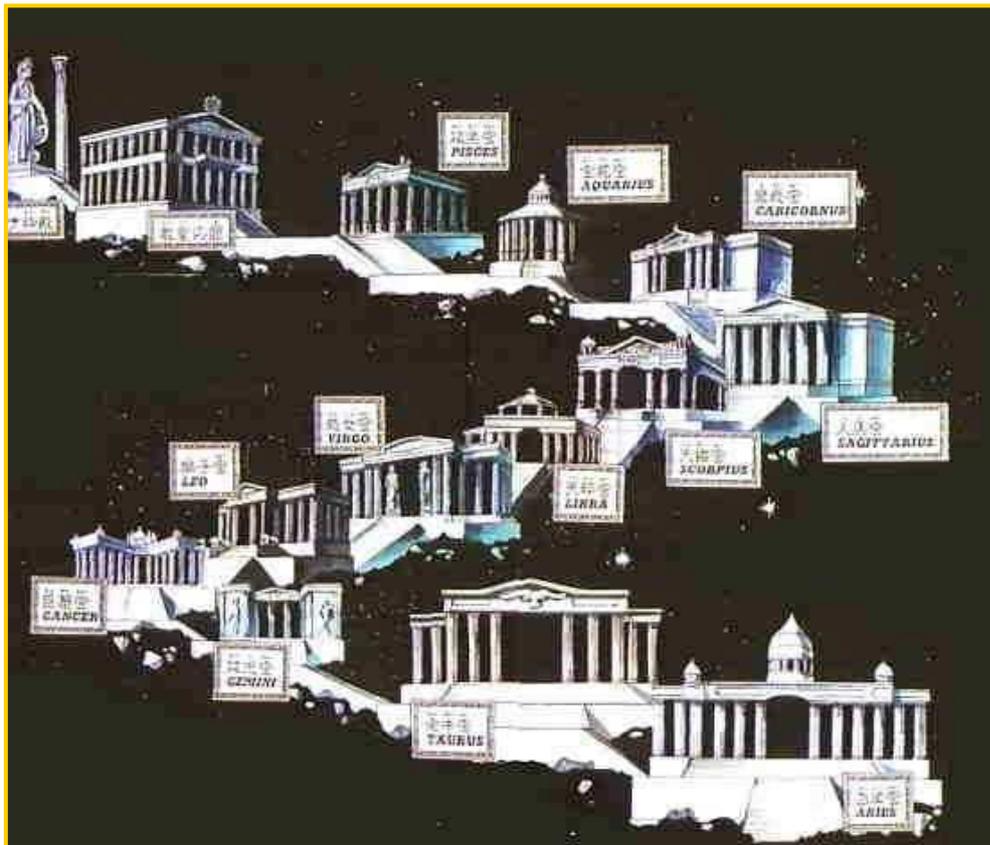
No Santuário, **Shura** vai à presença do **Grande Mestre** e conta-lhe sobre as dúvidas que circundam sua mente. Isso decorre da última vez em que encontrou **Aioros**, com **Atena** em seus braços. O Mestre, então, mostra-se como o Cavaleiro dourado de Gêmeos e consegue, por fim, controlar a mente do Cavaleiro de Capricórnio...



Continua...

O Santuário

O Santuário é o lugar aonde vivem os cavaleiros de ouro, e aonde grande parte das histórias de Saint Seiya se passam. Situado em Atenas, na Grécia, é uma colina com um conjunto de construções semelhantes a antigos templos gregos, e cada uma dessas construções são as casas dos cavaleiros de ouro. Na casa do topo mora o grande mestre do Santuário, um representante de Athena, que administra o lugar e comanda os cavaleiros com mãos de ferro. Em certo momento da saga de Saint Seiya, foi descoberto que Saga, o cavaleiro de gêmeos que havia desaparecido há décadas, na verdade tomou posse do lugar se fazendo passar pelo grande mestre, que ele havia assassinado. Assim, ele conseguiu controlar a mente dos cavaleiros de ouro e criar uma conspiração para tentar matar Saori, reencarnação da deusa Athena. Esses fatos ocorreram durante a chamada **saga do santuário**, que pode ser lida resumidamente logo acima.



CAPITULO 2

OS CAVALEIROS



O que são os CAVALEIROS?

Cavaleiros são pessoas com poderes sobre-humanos, obtidos através de sua energia interior: o COSMO. Geralmente os homens são mais aceitos, pois não são permitidas mulheres como cavaleiros a menos que usem máscara. Lutam a favor de um deus ou organização, e possuem armaduras mágicas que representam signos zodiacais, constelações, ou figuras mitológicas. As armaduras têm a finalidade de proteger seus corpos, que são tão vulneráveis quanto de um humano normal. Através do uso da cosmo-energia, conseguem facilmente realizar técnicas fantásticas baseadas na representação de suas armaduras. Cavaleiros podem ser bons ou ruins, às vezes depende da entidade divina que estão seguindo, e de seus objetivos. Existem algumas classificações que determinam o quanto um cavaleiro é poderoso. As três principais são definidas pelo material da armadura: Bronze (cavaleiros com um mínimo de poder necessário), Prata (cavaleiros de grande poder), ouro (cavaleiros de poder supremo). Para se tornar cavaleiro, são exigidos anos de treino desde a infância, para conseguir já na idade adulta a armadura, que só pode ser ganha de três modos: se for dada por outro cavaleiro, caso um grande feito seja realizado, ou se for ganha em um torneio.



Constelações

Uma constelação é uma dos 88 agrupamentos de estrelas que aparecem na esfera celeste, e que têm nomes de figuras religiosas ou mitológicas, figuras, animais ou objetos. O termo também refere às áreas delimitadoras na esfera celeste que contêm os grupos de estrelas.

Os desenhos mais antigos de constelações são focas, vasos e tabuleiros de jogos dos Sumérios, indicando que as constelações poderiam ter sido criadas pela primeira vez por volta de 4000 AC. A constelação de Aquário foi criada pelos Sumérios, em honra do seu deus An, que derrama as águas da imortalidade na terra. O zodíaco foi dividido em 12 imagens por volta de 450 AC pelos Babilônios. As constelações do Hemisfério Norte de hoje são um pouco diferentes do que os Babilônios, os antigos Egípcios, Gregos e Romanos conheciam.

No anime Saint Seiya é explicitamente percebido a influência direta sobre as constelações. Há vários momentos, como:

- quando Seiya emana sua cosmo energia para desferir seu " Meteóro de Pégaso", traçando as estrelas de sua constelação protetora, Pégaso;
- há 88 cavaleiros do santuário, mesmo número (88) das constelações existentes, em que cada cavaleiro é protegido por uma constelação;
- o teto Coliseu, onde ocorrem as batalhas, é fechado e iluminado por uma cúpula, como nos observatórios astronômicos, simulando a vista para o céu estrelado.



Tornando-se Cavaleiro

Para que o personagem jogador possa ser um cavaleiro, foram criadas e adaptadas várias regras e conceitos que servirão de base para a montagem dos personagens.

Como visto na introdução deste capítulo, um cavaleiro leva anos de treinamento intenso, monitorado por seu mestre, que o ensina as técnicas de combate. Para que um cavaleiro obtenha sua armadura é necessário que ele vença algum tipo de torneio, ou realize um grande feito heróico. Por enquanto, serão vistas as categorias de personagens, divididas em grupos, desde os mais fracos aos mais poderosos. Esses grupos mostrarão o número de Pontos de atributo que cada tipo de cavaleiro começa, a quantidade e nível das técnicas especiais, além de outros dados.

Veja:

Tipos de cavaleiros

Aprendiz: Recebe 25 pts. de atributo, Controle do cosmo, Elo com armadura no nível 1, 1 técnica especial de ataque corpo à corpo no nível 1, 1 técnica especial de ataque à distância no nível 1 e 1 armadura de aço (Áreas de proteção: todas; Índice de absorção: 3/3; 6 pts de vida extra).

Cavaleiro de Bronze: Recebe 30 pts. de atributo, Controle do cosmo, Elo com armadura no nível 1, 2 técnicas especiais de ataque corpo à corpo no nível 1, 2 téc. esp. de ataque à distância no nível 2, e 1 armadura de bronze.

Cavaleiro de Prata: Recebe 45 pts. de atributo, Controle do cosmo, Elo com armadura no nível 2, 2 téc. esp. corpo à corpo nível 1 e 2, 3 téc. esp. à distância nível 2, e 1 armadura de prata.

Cavaleiro de Ouro: Recebe 80 pts. de atributo (!), Controle do cosmo, Elo com armadura nível 4, 3 téc. esp. corpo à corpo nível 3, 3 téc. esp. à distância nível 2, 3 e 4, e 1 armadura de ouro.

Guerreiro Deus: 50 pts. de atributo, Controle do Cosmo, Elo com armadura nível 3, 1 téc. esp. corpo à corpo nível 2, 2 téc. esp. à distância

nível 2 e 3, e 1 armadura com índice de absorção 8/8 (com 30 pts. de vida extra).

O observador pode adaptar e criar outros desses “kits”, pois existe mais uma infinidade de tipos de cavaleiros em Saint Seiya. Por enquanto só foram citados os principais tipos.



CAPITULO 3



Armaduras

Mesmo os cavaleiros possuindo uma energia descomunal, seus corpos ainda são tão frágeis quanto o de um humano comum. Por isso, para combates intensos, eles precisam ser protegidos por algo poderoso e resistente o suficiente. É aí que entram as armaduras. Cada cavaleiro necessita da sua e tem o direito de tê-la. As armaduras representam animais, signos zodiacais, figuras mitológicas e principalmente constelações. Permanecem dentro de “urnas”, até que são invocadas por seus possuidores e se acoplam magicamente em seus corpos. Além de tudo, são um item essencial para os cavaleiros por fornecerem proteção acima de tudo. Armaduras também possuem cosmo, o suficiente para constituir sua poderosa resistência. Porém, em certos casos, a armadura pode ficar tão danificada em um combate que perde todo seu cosmo, e “morre”.

Invocando armaduras

Como já sabemos, a armadura ao invocada se encaixa sozinha no corpo de seu adversário proporcionando proteção. Em casos de combate ou perigo iminente, a armadura se acopla automaticamente no corpo do personagem. Mas, caso o possuidor apenas queira invocar a armadura apenas por invocar, ou seja, sem nenhum motivo aparente, deve ser realizado um teste de atributo, usando VONTADE. Em caso de acerto, a armadura se encaixa no corpo do adversário e permanece nele por 1D6 horas, a menos que o personagem possuidor deseje retirá-la antes. Atenção: em qualquer um dos casos, o personagem possuidor leva 2 *rounds* para tê-la em seu corpo por completo, e durante esse tempo ficará imobilizado.

A morte de uma armadura

Quando é muito danificada, ela pode correr o risco de ter seu cosmo apagado, e assim perder todo o seu poder (a menos que seja consertada). E quando isso acontece, dizemos que a armadura está morta. Ela deixa o corpo de seu dono e se tranca em sua urna. Em termos de regras, quando a armadura é usada, ela concede pontos de vida extras ao personagem. Quando os pontos cedidos acabam, a armadura morre, e o personagem vai depender apenas de seu próprio FÍSICO para resistir aos ataques (e talvez não dure muito...).

Construindo armaduras

Por serem artefatos mágicos, as armaduras de Saint Seiya usam um padrão diferente de montagem. A absorção de dano é mais alta do que nas regras normais; as penalidades por peso são ignoradas e é adicionada a característica pontos de vida extra. Mas esses dados variam, dependendo de cada tipo de armadura.

Veja a tabela:

Tipo de Armadura	Absorção	Pts. de Vida Extra
Bronze	1D6/1D6	10
Prata	1D6+1/1D6+1	25
Ouro	2D6/2D6	30

Obs: Os dados usados no índice de **absorção** devem ser jogados apenas **uma vez**, para determinar os pontos de absorção.

Exemplo: O jogador, que tem uma armadura de **bronze**, joga 1D6 para determinar a absorção para armas brancas. Ele obtém um 4, portanto sua absorção para armas brancas (ou ataques de contato) será sempre este número. A mesma coisa acontece quando ele for rolar os dados para

determinar sua absorção contra armas de fogo (ou ataques à distância).

Nova característica

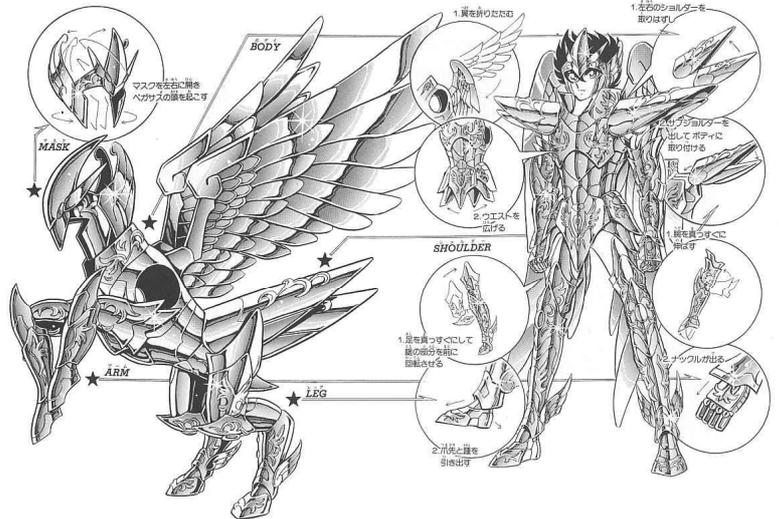
Elo com armadura * (6PC)

Apenas com essa característica o personagem é capaz de usar as armaduras de Saint Seiya, invocá-las, e até controlá-las à distância, dependendo do nível nessa característica. Para cada armadura que o personagem tiver, ele deverá comprar novamente a característica. Em cada nível, o personagem fica mais ligado à armadura, exercendo maior controle sobre ela. Veja:

Nível

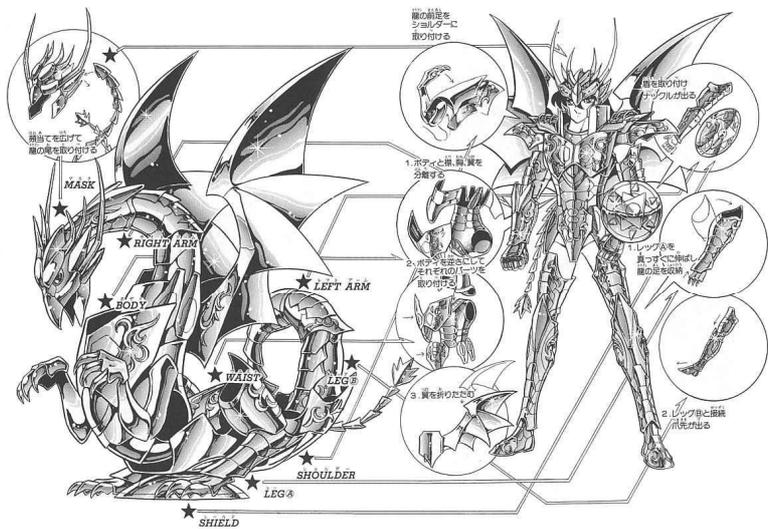
- 1** O personagem pode invocá-la.
- 2** O personagem ganha +2 de dano para golpes de contato com ela.
- 3** O personagem pode controlá-la a uma distância de 500 metros.
- 4** O personagem pode controlá-la a qualquer distância.

Armadura de Pégaso (Tipo: Bronze; Áreas de proteção: todas; Índice de Absorção: 6/5)



Controle

Para controlar uma armadura, o personagem faz um teste com o atributo VONTADE. Em caso de acerto, a armadura se monta sozinha, fora de seu corpo. Além disso, o personagem pode gastar seus pontos de cosmo para oferecer bônus de golpe, aparo de dano para sua armadura, apenas por distribuição de pontos. Porém o dano máximo que a armadura causa fora do corpo de seu dono é 5, ou seja, se forem gastos 5 pontos de cosmo. Armaduras podem lutar, mas como não têm destreza, utilizam apenas os bônus de golpe para atacar, e de aparo para defender-se, mas continuam com seus pontos de vida extra e sua absorção.



Armadura de Dragão (Tipo: Bronze; Áreas de proteção: todas; Índice de Absorção: 6/6)

CAPITULO 4

COSMO !



“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

Cosmo é primeiramente a energia mística que queima dentro de cada humano, mas apenas os mais devotados e que enfrentam os mais árduos treinamentos conseguem despertá-lo. O cosmo é, em cavaleiros do zodíaco (CdZ), como o ki em Dragon ball, o Chakra em Naruto, a energia espiritual em yuyu hakusho, o soma em shurato, enfim, em termos de regras, representa a medida de energia em CdZ. O dicionário define o cosmo como sendo o universo, e de fato é. Cada cavaleiro zodiacal é regido por uma constelação guia, e é em parte dela que ele recebe energia, daí o nome Cosmo.

O cosmo pode ter varias utilidades neste cenário (afinal a função do cosmo não é só abastecer aqueles ataques fodões, ou mostrar o nível de poder de um cavaleiro), um cavaleiro pode não só sentir um outro cavaleiro através do cosmo, mas ter também uma noção básica de como ele esta fisicamente ou mesmo o que esta fazendo, é possível também transmitir e receber energia cósmica para outro cavaleiro, proteger, comunicar-se (aí depende muito do poder do cosmo transmissor), enfim o cosmo pode ser uma ferramenta muito mais útil pra quem souber usar.

É possível também que um antigo mestre, ou amigo ou inimigo derrotado influencie através do cosmo (mesmo estando morto, pois um cavaleiro quando morre parte para sua constelação guia e torna-se parte do cosmo dela) as batalhas de seu discípulo/amigo/ex-inimigo (lembrem-se de Camus de aquário ajudando Hyoga a realizar a execução aurora?). Isso não deve e nem pode ser usado incoerentemente (vamos apostar: se eu te matar você passa a me ajudar nas batalhas?), afinal esse recurso só poderá ser utilizado em situações extremas.

Dois cavaleiros podem estar ligados através do cosmo, e é também possível tentar saber do passado de um cavaleiro “lendo seu cosmo” e uma outra infinidade de coisas.

Como disse no começo do texto todos os humanos possuem o cosmo embora poucos o despertem, mas não são só os humanos que possuem o cosmo, outras criaturas e até armaduras podem também ter sua energia cósmica em alguns casos tão altas quanto as dos cavaleiros.



Definindo o cosmo

Em termos de regras, o cosmo é considerado uma força mística, portanto é também mágica, por isso será igual ao atributo Mana. Porém, ao invés do atributo ser usado para apenas executar magias (que serão tratadas como habilidades provenientes do cosmo), também servirá para “pagar” pelo uso de técnicas especiais utilizadas pelos personagens. As magias são apenas habilidades especiais, como por exemplo Cura com o cosmo, Detectar cosmo, Fortalecer, e assim por diante. Essas habilidades são utilizadas pela maioria dos cavaleiros, adquiridas através de seu treinamento e experiência. Porém, algumas outras dessas habilidades são restritas apenas a algumas classes de cavaleiros, que já estão em um nível mais elevado. Em geral, todas as regras de magia serão atribuídas na maioria dessas habilidades, como por exemplo, os campos: alcance, duração, concentração, e custo.



Recuperando energias

Quando um cavaleiro acaba por gastar toda a sua cosmo-energia, acaba permanecendo um bom tempo sem poder usar os poderes e outras coisas concedidas pelo cosmo, até que tenha as energias recuperadas. Ou seja, o personagem que perder todos os pontos de carga mágica (que neste cenário é igual

ao cosmo), pode recuperá-los com o tempo, sendo que um ponto será recuperado a cada 2d6 minutos; em qualquer condição que o personagem esteja.

Ajuda do Mestre

Um personagem que tenha um mestre falecido pode, em momentos de perigo, pedir para que o cosmo de seu mestre o fortaleça doando sua antiga armadura por uns instantes, ou alguma de suas técnicas, ou até um pouco de seu cosmo. Dependerá do *Observador* escolher o momento certo em que a ajuda do antigo mestre de um dos personagens poderá intervir.

Novas Características físicas

-Controle do Cosmo (20 PC)

O personagem é uma das pouquíssimas pessoas no mundo capazes de concentrar essa energia interior para realizar feitos sobre-humanos, como desferir incríveis golpes e ter habilidades jamais vistas. Essa característica permite que o personagem possa utilizar as habilidades e características relacionadas ao cosmo, explicadas neste capítulo.

-Cosmo divino (100 PC) !!!

O personagem foi escolhido para reencarnar um deus, ou então o seu poder de fato é o de um deus. Isso permite que seu cosmo seja infinito, tornando-o quase indestrutível, e concede 2D6 a mais de dano.

Técnica Especial* (10PC)

Com esta característica, o personagem pode desenvolver incríveis técnicas de luta, que envolvam grandes ataques, como o Meteoro de Pégaso, Pó de Diamante, correntes de Andrômeda, e por aí vai. Lembrando que a

técnica especial escolhida deve ser bem explicada, ter um nome, e conter uma semelhança com o que a armadura representa. (Por exemplo, não teria sentido criar um “golpe ultra flamejante” quando o personagem veste uma armadura baseada em um animal aquático...).

Parâmetros para técnicas

Custo: Quantidade de carga mágica gasta para execução da técnica.

Recarga: Os rounds que levam para usar a técnica novamente.

Técnica especial de ataque corpo à corpo

Custo	Golpe	Dano	Recarga	Nível
5	+3	1D6	2	1
10	+4	1D6+3	3	2
15	+5	2D6	4	3
20	+6	2D6x2	5	4

Técnica especial de ataque à distância

Custo	TR/TM	Dano	Recarga	Nível
5	+4/+8	1D6	2	1
10	+5/+8	2D6	4	2
20	+8/+8	2D6x2	6	3
30	+10/+8	2D6x10	8	4

Efeitos dos ataques à distância

Custo (em carga mágica) adicional por cada efeito: 5

-Congelante: Após o acerto do ataque, o alvo deverá realizar um teste de atributo usando o físico atual, tendo como penalização o dano total recebido. Caso o alvo falhe em seu teste, ficará paralisado pelo gelo durante 1d3 rounds, e receberá 2 pontos de dano a cada rodada enquanto estiver nessa condição. O alvo tem direito a um teste de físico atual por round, e caso obtenha sucesso poderá se libertar do gelo.

-Enérgico: Ataques enérgicos, ou raios, são grandes disparos de energia que provém das mãos do personagem atacante. Em caso de acerto, o alvo é lançado a uma distância equivalente ao nível da técnica x 10 metros.

-Paralisante: Em caso de acerto, o alvo fica paralisado pelo número de rounds equivalente ao nível da técnica, sem direito a teste.

-Atordoante: É como se deixasse o personagem impossibilitado ou com alguma dificuldade ao realizar suas ações. Quando acerta o alvo, deixa-o com penalidade de -3 por nível da técnica, em qualquer teste, durante 1d6 rounds.

-Cortante: Se o personagem atacante conseguir um acerto crítico (ver regras de acerto crítico no módulo básico do opera), sua técnica terá poder vorpal, ou seja, poderá decepar a parte do corpo atingida do alvo.

-Multiacerto: A técnica pode acertar mais de um oponente. Para isso, o personagem faz um único ataque, mas cada alvo joga para suas respectivas defesas. Os dados de dano devem ser jogados para cada alvo que for “acertado” pela técnica. O número de alvos máximos que a técnica pode atingir é igual ao (nível da técnica)x5.

-Contínuo: Mesmo depois do primeiro ataque, o dano é causado a cada round, durante rounds iguais ao nível da técnica.

-Múltiplo: O dano é multiplicado pelo nível da técnica.

-Progressivo: Os bônus de TR e TM aumentam em +2 a cada round (partir do 2º), e o dano aumenta em +5. O número máximo de aumento é igual ao nível da técnica.

Obs: Os efeitos podem ter no máximo 2 combinações, e são aplicados de acordo com a seqüência em que são escolhidos. Exemplo:

Se o personagem tiver a técnica com os efeitos combinados “Contínuo, cortante”, ele deverá aplicar primeiro o efeito contínuo, e depois o efeito cortante. Mas isso **NÃO** significa que ele terá que desferir dois golpes.



Cosmo-magias

Cura com o cosmo

Custo: 1

Alcance: 5m

Concentração: 2

Duração: Instantânea.

Descrição: Recupera 1 ponto/custo do físico perdido do alvo.

Fortalecer

Custo: 2

Alcance: 2m

Concentração: 1

Duração: 12

Ampliação: 1D6

Descrição: Aumenta em 1D6/custo os atributos de si mesmo ou de outro personagem temporariamente.

Reconhecer Cosmo

Custo: 3

Alcance: 10m

Concentração: 0

Duração: 4

Descrição: O personagem é capaz de pressentir, em um raio de 10 metros/custo, os seres vivos que estão a sua volta, quem são, e descobrir seus pontos de cosmo (carga mágica), se o(s) alvo(s) tiver(em).

Novas Habilidades

-Impressionar (Inteligência)

O personagem é capaz de fazer as pessoas à sua volta ficarem maravilhadas com suas demonstrações de poder e autoconfiança.

-Esconder cosmo-energia (Vontade)

O personagem pode, por 1d6/nível rounds, ocultar sua cosmo-energia, como se não a tivesse, caso alguém queira detectá-lo com a cosmo-magia Reconhecer cosmo.

Portanto, o possuidor dessa habilidade não poderá executar nenhuma técnica especial nem qualquer outra coisa que faça-o gastar seus pontos de cosmo enquanto o efeito dessa habilidade durar, para não ter o efeito cancelado.

-Destruir (físico)

Permite que o personagem possa destruir coisas enormes (por exemplo, um edifício!) sem muito esforço.

O sétimo sentido

Esse poder pode ser alcançado quando o cavaleiro está no auge de suas capacidades, dentro de um combate decisivo, quando ele eleva todo o seu cosmo de forma sobrenatural. Quando o personagem gasta todos os pontos de cosmo que possui, consegue desferir um golpe poderosíssimo, muito além de sua força.



Depois do golpe, será aplicado nele um teste de atributo com FÍSICO, com penalidade de -4. Em caso de acerto, ele ficará de pé normalmente. Em caso de falha, desmaiará por 1D6 rounds.

Golpe do sétimo sentido

Técnica especial corpo à corpo

Custo: todo o cosmo; **Golpe:** acerto automático; **Dano:** 2D6x5.

Técnica especial à distância

Custo: todo o cosmo; **TR/TM:** acerto automático; **Dano:** 2D6x10.

Observações finais:

Bem, apesar dos poderes dos cavaleiros serem absurdamente e extremamente *overpowers* (apelões), é aconselhável que o

mestre não permita que os jogadores usem com muita frequência alguns desses recursos, pois poderá ter seu cenário destruído, devastado e aniquilado. Portanto, não é bom deixar jogadores abusarem do poder de destruição.

