

# CAVALEIROS DO ZODÍACO RPG



CRIADOR: CLERON

# ÍNDICE

## 1 SISTEMA DAEMON

- 1.1 Um Sistema Livre
- 1.2 Um Mundo de Batalhas

## 2 Personagens

## 3 Aprimoramentos

## 4 Aprimoramentos Negativos

## 5 Lista de Perícias

## 6 Cavaleiros de Bronze

## 7 Cavaleiros de Prata

## 7 Cavaleiros de Ouro

## 8 Poderes do Cosmo

- 8.1 Cosmo
- 8.2 Cosmo em regras
- 8.3 Restrição do Cosmo
- 8.4 Sucesso Crítico
- 8.5 Erro Crítico

## 9 Novas Regras de Combate

- 9.1 Ataques de Cosmo Longa distância
- 9.2 REGRA DE PODER SUPREMO

## 10 Armaduras de Bronze

- 10.1 Armadura de Pegasus
- 10.2 Armadura de Cisne
- 10.3 Armadura de Dragão
- 10.4 Armadura de Fenix
- 10.5 Armadura de Andromeda
- 10.6 Armadura de Unicórnio
- 10.7 Armadura de Hidra
- 10.8 Armadura de Urso
- 10.9 Armadura de Leão Menor
- 10.10 Armadura de Lobo
- 10.11 Armadura de Camaleão
- 10.12 Armadura de Lince
- 10.13 Armadura de Cavalo Menor
- 10.14 Armadura de Ursa Menor
- 10.15 Armadura de Cassiopéia
- 10.16 Armadura de Coroa Boreal
- 10.17 Armadura de Cão Menor
- 10.18 Armadura de Avé do Paraíso
- 10.19 Armadura de Bússola
- 10.20 Armadura de Compasso
- 10.21 Armadura de Peixe Espada
- 10.22 Armadura de Golfinho
- 10.23 Armadura de Lebre
- 10.24 Armadura de Peixe Voador
- 10.25 Armadura de Pombo
- 10.26 Armadura de Rena

## 11 Armaduras de Prata

- 11.1 Armadura de Hércules
- 11.2 Armadura de Perseu
- 11.3 Armadura de Cães de Caça
- 11.4 Armadura de Centauro
- 11.5 Armadura de Auriga
- 11.6 Armadura de Ceféu
- 11.7 Armadura de Mosca
- 11.8 Armadura de Corvo
- 11.9 Armadura de Águia
- 11.10 Armadura de Lagarto
- 11.11 Armadura de Baleia
- 11.12 Armadura de Lira
- 11.13 Armadura de Ofiúco
- 11.14 Armadura de Cão Maior
- 11.15 Armadura de Flecha
- 11.16 Armadura de Tarântula
- 11.17 Armadura de Lótus
- 11.18 Armadura de Pavão
- 11.19 Armadura de Orion
- 11.20 Armadura de Cruzeiro do Sul
- 11.21 Armadura de Escudo
- 11.22 Armadura de Triângulo
- 11.23 Armadura de Altar
- 11.24 Armadura de Taça
- 11.25 Armadura de Popa
- 11.26 Armadura de Vela
- 11.27 Armadura de Grou
- 11.28 Armadura de Girafa
- 11.29 Armadura de Boieiro
- 11.30 Armadura de Relógio
- 11.31 Armadura de Cinzel

## 12 Armaduras de Ouro

- 12.1 Armadura de Aries
- 12.2 Armadura de Touro
- 12.3 Armadura de Gêmeos
- 12.4 Armadura de Cancer
- 12.5 Armadura de Leão
- 12.6 Armadura de Virgem
- 12.9 Armadura de Libra
- 12.10 Armadura de Escorpião
- 12.11 Armadura de Sagitário
- 12.12 Armadura de Capricórnio
- 12.13 Armadura de Aquário
- 12.14 Armadura de Peixes

# SISTEMA DAEMON

## UM SISTEMA LIVRE

Todos nós sabemos que o sonho de todo Mestre é um dia poder ver seu Universo de Jogo publicado em algum livro ou net-book, para que todos possam apreciar sua criação, visitar seus países e mundos imaginários e enfrentar seus Monstros e NPCs mais perigosos. O único problema é que todos estes mundos precisam falar a mesma língua, para que possam se entender! O grande problema com isso é que as grandes editoras nunca permitiram que seus sistemas fossem utilizados pelos jogadores em publicações, por causa dos Direitos autorais. A própria TSR, detentora dos direitos do Dungeons & Dragons, chegou a processar judicialmente muitos Mestres que utilizavam seu sistema em livros e net-books, acusando-os de pirataria e aplicando pesadas multas sobre eles! Isso acabava frustrando os Mestres que queriam mostrar ao mundo seu material de jogo, que eram obrigados a inventar seus próprios sistemas, muitas vezes sem conhecimentos matemáticos suficientes para fazê-los funcionar direito, e os Jogadores, que, quando encontravam algo interessante na internet, eram obrigados a decifrar o sistema caseiro no qual estava escrito e adaptá-los para suas regras favoritas antes de poder usá-lo. Também recebemos sempre muitas propostas de novos escritores interessados em publicar seus livros e universos de jogos, mas quase nunca esses projetos vão para frente por causa das incompatibilidades de sistemas. E por outro lado, temos muitos Mestres com universos inteiros escritos em casa, sem chance de publicá-los porque não possuem nenhum sistema de regras próprio. Como na DRAGÃO e na Daemon, o RPG sempre foi considerado uma forma de diversão acima de tudo, nós decidimos liberar o Sistema Básico para que os Mestres de todo o Brasil possam utilizá-los em suas criações e adaptações. Com isso, os jogadores passam a contar com dois sistemas inteiros para desenvolverem suas campanhas: o 3D&T para campanhas baseadas em anime e videogames e o Sistema Daemon para Campanhas mais realistas e sérias. Agora, as chances de você publicar e tornar conhecido seu universo de RPG, seja na forma de fanzines, livros ou sites na internet aumentaram muito...

## UM MUNDO DE BATALHAS

Primeira vez que joguei RPG de Cavaleiros do Zodíaco, foi em 1998. Na Escola com as mesmas pessoas que aprendi a jogar RPG. Pegávamos um D20 e criávamos nosso "sistema" para jogarmos. Era incrível e muito divertido. Hoje, precisamos de um sistema para isso, caso contrário, todo mundo age desacordo e acontece confusão. Essa adaptação usa as regras de Daemon, jogador pode usar o Netbook Básico do Sistema Daemon e (recomendação) livro Animes RPG, Supers RPG, Trevas RPG entre outros do Sistema Daemon. ([www.daemon.com.br](http://www.daemon.com.br)), aqui são as regras explicadas e colocadas de uma maneira lógica. Sabendo as regras básicas de Daemon, somente esse Netbook é suficiente para jogar Cavaleiros do Zodíaco RPG.

Bem, vamos começar

# PERSONAGENS

Os jogadores, aventureiros, explorando, enfrentando monstros, derrotando magos malignos e seitas secretas. Abaixo as regras básicas para criação de uma ficha genérica.

## FICHA DE PERSONAGEM

**Nível:** Nível do Personagem.

**Pontos de Vida:** (Força + Constituição) / 2.

**Cosmo:** Nível + Armadura.

**Idade:** 14-25.

**Armadura:** armadura escolhida.

**Atributo de Cosmo:** Atributo usado para ataques de Cosmo a longa distância. (não pode ser Agilidade, o Mesmo Atributo de combate corpo a corpo ou Força de Vontade)

**Atributos (110 pontos para dividir)**

Atributo	Valor	%
Força(FR)		Valor X 4
Agilidade(AGI)		Valor X 4
Dextreza(DEX)		Valor X 4
Constituição(CON)		Valor X 4
Inteligência(INT)		Valor X 4
Força de Vontade(WILL)		Valor X 4
Percepção(PER)		Valor X 4
Carisma(CAR)		Valor X 4

**Perícias:** 200 + Inteligência X 5

**Aprimoramentos:** 5 pontos para distribuir e até -3 em desvantagens.

**Pontos de Poderes de Cosmo:** Varia com a Armadura.

**Habilidades da Armadura:** habilidades exclusivas da armadura.

# APRIMORAMENTOS

Aqui são principais aprimoramentos do Cavaleiros do Zodíaco, não há necessidade de outros livros, você só precisa desses listados aqui.

**Acrobático (1 Ponto):** O personagem é muito ágil. Ele ganha um bônus de +10% em todos os testes envolvendo movimentos corporais, esquivas, acrobacias e afins. Ele ganha a perícia Esportes (Acrobacia) em 30% e ganha +5% a cada nível que avance. Porém não pode adicionar seus pontos a perícia Acrobacia nesse caso, ela só aumenta com o aumento de nível.

**Ambidestria (2 pontos):** o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

**Aparência Inofensiva (1 ponto):** você não aparenta ser perigoso. Na verdade, os oponentes menosprezam sua presença, ninguém acredita que você seja capaz de realizar algum grande feito e dificilmente o tomarão como uma ameaça (a não ser aqueles que já conhecem o Personagem há tempo suficiente para saber se isso é verdade ou não). Considere que o personagem automaticamente vence a Iniciativa quando um combate começar. Porém, depois de enfrentar um adversário uma vez, ele poderá já estar ciente do seu potencial e não lhe permitirá nenhuma vantagem (então a Iniciativa deve ser testada normalmente).

**Arma Especial:** Possuir uma arma ou objeto especial, raro ou mágico. Ao escolher este aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mágica pequena ou média (adaga ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre ataque e defesa). Esse valor pode superar 100% na perícia.

3 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma). Esse valor pode superar 100% na perícia.

## Ataque Desarmado Aprimorado:

(1 Ponto): Os ataques podem ser com punhos alternadamente ou mesmo com cotovelos, joelhos e pés. Este aprimoramento aumenta o dano natural do personagem. Ele causa dano de 1d6+bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

(2 Pontos): Idem ao nível anterior, mas o dano é de 1d10+bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

(3 Pontos): Idem ao nível anterior, mas o dano é de 2d6+bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

**Ataque Poderoso (X Ponto):** O personagem torna-se capaz de deferir ataques mais poderosos. Durante sua ação, antes de fazer sua jogada de ataque, ele decide executar o ataque, caso acerte ele causa 1d6 de dano extra para cada ponto de aprimoramento. Porém ele demora uma quantidade específica de turnos para executar um novo ataque. Exemplo: Um personagem de Ataque Poderoso 2 pontos, executa um ataque mais forte que causa dano extra de +2d6, então ele precisa esperar dois turnos para executá-lo de novo. Sempre na proporção de X turnos de espera sendo que X é ponto gasto no aprimoramento. Um personagem pode escolher causar dano menor que seu valor comprado de ataque especial quando quiser, seguindo as regras de espera. Esse aprimoramento pode ser combinado com ataques de Cosmo.

**Ataque Múltiplo (X pontos):** Personagem pode executar uma quantidade de ataques extras em um determinado turno, os ataques são normais e dependendo da quantidade de pontos comprados ele pode dar mais ou menos ataques.

1 Pontos: +1 Ataque Extra

2 Pontos: +2 Ataques Extras

3 Pontos: +3 Ataques Extras

E Assim por diante...

Personagem não tem uma ação extra, apenas ataques extras, estes ataques só podem ser ataques corpo a corpo ou com armas brancas. Quando usa os ataques o personagem só pode usá-lo de novo depois de três turnos.

**Conhecimentos Arcanos (2 pontos):** o Personagem conhece algum método de prever a sorte relacionado ao Universo. Ele é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade de certos rituais (cartas moedas etc) O Jogador pode fazer uso desses métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

**Concentração (2 pontos):** O Personagem é capaz de concentrar-se em seus afazeres com extrema facilidade. Ele torna a dificuldade do ato que esteja realizando mais fácil (um Teste Difícil torna-se um Teste Normal). Essa habilidade funciona em meio a um combate. Apenas para ações que exigem concentração.

#### **Imunidade a Venenos**

2 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contravenenos mágicos ou artificiais.

3 pontos: além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia.

**Duro de Matar (1 ponto):** seu Personagem é mais resistente que uma pessoa normal e consegue aguentar mais pancadas. Ele possui +3 Pontos de Vida e pode ir a até -8 antes de morrer (o normal é -5).

**Eloquente (1 ponto):** você fala bem, com força ou doçura, conforme a ocasião exige, trazendo outras pessoas para o seu lado com discursos audaciosos. Você recebe um bônus igual a +20% em qualquer Teste envolvendo Etiqueta, Impressionar, Lábia e Liderança.

**Evasão (1 ponto):** O personagem pode evitar ataques mágicos ou explosões com grande agilidade. Se resistir por Agilidade contra um ataque que normalmente causa metade do dano a quem resistir, ele ao invés não toma dano. Um Personagem indefeso não ganha o benefício de evasão.

**Empatia com Animais (1 ponto):** os animais não veem ameaça algum no personagem, chegando até a verem-no como um semelhante. Sua presença não afugenta animais selvagens e sua aproximação não os fará atacá-lo (a menos que estejam sendo controlados).

**Estilo Especial (3 Pontos):** personagem dominou uma forma de combater bem diferente do normal, em regras ele escolhe outro atributo para perícia de artes marciais (ou briga) que não seja Destreza ou Agilidade.

**Forma Alternativa (2 pontos):** seu Personagem possui duas formas diferentes (construídas separadamente, mas cada um deles possui este aprimoramento) que se alternam em determinadas circunstâncias. A explicação para esta segunda forma e seus poderes deve ser explicada detalhadamente. A desvantagens permanecem a mesma e a raça também, mas resto pode ser mudado.

**Mestre (2 pontos):** seu Personagem ainda possui contato com a pessoa que lhe ensinou tudo o que sabe (ou parte de seus conhecimentos). Pode ser um guerreiro veterano, um velho sábio, um mestre ninja ou um mago que o aceitou como aprendiz. Em caso de necessidade seu Personagem pode tentar contatá-lo para buscar informações e ajuda. O ponto negativo é que de tempos em tempos, ELE é que pedirá que o seu personagem lhe faça um favor ou resolva alguma missão de menor importância. Se personagem for mago ele começar com 1 ritual a escolha que estiver disponível pelo Narrador.

**Memória Expandida (2 pontos):** sua memória é infalível e gigantesca. Pode lembrar cenas, gestos, sons e odores perfeitamente. Se personagem é capaz até de imitar alguma perícia que tenha visto alguém executar (até o limite de 25%), mesmo que nunca tenha feito nada parecido antes. Se personagem for mago ele pode aprender a magia apenas vendo ela uma vez.

**Noção de Combate (2 pontos):** Seu personagem possui grande entendimento na arte de lutar e pode compreender os movimentos de um oponente. Ele se utiliza de sua observação para notar pequenos detalhes que o ajudam a evitar ataques (o oponente é destro ou canhoto, tem a perna mais fraca que a outra etc). O personagem precisa de 3 turnos de combate para compreender os movimentos do adversário com isso ele ganha +10% ataques, defesas e esquivas, também pode lutar sem penalidades por estar sem visão, audição ou tato contra o oponente que analisou. Também pode lutar contra múltiplos oponentes sem dividir sua perícia de defesa. Esse valor supera o limite de 100%

**Prontidão (2 pontos):** o Personagem não pode ser pego de surpresa. Ele está sempre preparado pra qualquer emboscada e nunca perde o direito de fazer um teste de defesa quando é atacado, mesmo se for um ataque surpresa de seus oponentes.

**Pontos Heroicos:** Pontos Heroicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heroicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um Aventureiro). Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heroicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heroicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los. Personagem ganha valor de Pontos Heróicos que compra todo Nível que sobe. Pontos Heróicos só podem ser comprados na criação do Personagem.

1 ponto: Corajoso. 1 Ponto Heroico por nível.  
2 pontos: Valoroso. 2 Pontos Heroicos por nível.  
3 pontos: Intrépido. 3 Pontos Heroicos por nível.  
4 pontos: Herói. 4 Pontos Heroicos por nível.

**Poder Oculto (variável):** Seu Personagem possui uma reserva de energia que pode ser aplicada uma vez por batalha em seus atributos, aumentando-os até níveis sobrehumanos. Cada nível de Poder Oculto fornece +1d6 que podem ser adicionados a quaisquer atributos Físicos (CON, FOR, AGI ou DEX). Caso o Personagem possua Poderes Ocultos 2 ou 3, ele pode eventualmente adicionar +2d6 ou +3d6 a um único atributo em uma batalha, ou dividir estes dados como quiser entre os atributos. Ele gasta um turno ativando esse poder e só pode ser usado em batalha (não pode ser ativado antes).

**Poderes de Cosmo (X pontos):** personagem aprendeu a controlar o Cosmo mesmo sendo cavaleiro ou aprendeu muito mais que um cavaleiro normal. Para cada Ponto nesse Aprimoramento ele ganha + 1 Ponto de Poder de Cosmo.

**Resistência à Dor (2 pontos):** o personagem possui alta resistência à dor, não importa quanto dano físico sofra, ele não sentirá os ferimentos com a mesma intensidade que as demais pessoas sentem, e nem receber penalidades correspondentes por isso. Considere que o personagem mantém-se consciente mesmo quando seus PVs atingirem o valor 0, e só desmaiará (morrer) quando chegarem a - 5 (à exceção de golpes localizados na cabeça, desferidos para atordoá-lo).

**Sábio (1 ponto):** existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo. Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com ideias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado. A perícia nunca irá subir acima de 90%.

**Saque Rápido (2 ponto):** Em geral sacar uma arma exige um movimento (ou dependendo da arma uma ação), com esse aprimoramento você pode sacar uma arma como uma ação livre. Um personagem que selecione este Aprimoramento pode usar armas de alcance na sua taxa normal de ataques (assim como um personagem com arco). Esse aprimoramento garante bônus de +3 na Iniciativa.

**Saúde de Ferro (1 ponto):** seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heroicos são recuperados normalmente (um por dia). Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns. Seus testes de Constituição descem uma dificuldade.

**Senso de Direção (1 ponto):** seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais. Ele não precisa de bússola, do Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

**Sentidos Aguçados (1 ponto para cada sentido):** o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

**Sono Leve (1 ponto):** seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

**Sortudo (2 pontos):** este personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por aventura (definida pelo narrador), o jogador pode escolher um Teste e declarar que foi um sucesso crítico — o melhor resultado possível —, sem precisar jogar os dados. Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados.

**Talento (1 ponto por Arte):** todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais. A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

**Vontade de Ferro (2 pontos):** o Personagem tem uma inabalável perseverança e força de vontade. Por mais difícil que a situação se apresente, ele sempre tentará encontrar força para seguir adiante. Acrescente um bônus de +25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).

# APRIMORAMENTOS NEGATIVOS

**Alcoólatra (-1 ponto):** O personagem é viciado em álcool, ou uma bebida específica. Sempre que ele estiver próximo da bebida, o Mestre deve exigir um Teste de WILL caso ele queira evitá-la. Para um personagem bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

**Andrógino (-1 ponto):** o Personagem tem a aparência física trocada, seu corpo tem os traços do sexo oposto, o que faz com que ele seja facilmente confundido com uma mulher (se o personagem for um homem) ou com um homem (se for uma mulher). Terá um corpo trulento, se for mulher, e um corpo frágil se for homem.

**Analfabeto (-1 ponto):** por algum motivo, o Personagem não aprendeu a ler e escrever. Pode ser um marginal de rua, um trabalhador rural, ou apenas alguém que nunca teve chance de ir à escola. Um analfabeto não tem perícias que tenham valor inicial baseado em INT: perícias do subgrupo Ciências, por exemplo, têm para ele valor inicial 0. Qualquer conhecimento que ele possua terá sido conseguido de forma oral, jamais através de livros ou revistas. Perícias como Redação, Literatura, Computação, Criptografia e outras são impróprias para ele. Outras proibições para Personagens analfabetos caberão ao Mestre.

**Cleptomaniaco (-2 pontos):** seu personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto, coisas aleatórias, e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de maneira inconsciente – o personagem não se lembra de ter roubado o objeto.

**Código de Honra (-1 ponto cada):** o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros (que impede o personagem de atacar, sob quaisquer circunstâncias, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los, desafiar sempre a fera mais forte de um local) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

**Defeito de Ryoga (-1 ponto):** o personagem é algum perdido no mundo. Ele não possui o menor senso de direção e distância, sendo que os sentidos de direção (norte, sul, horizontal, vertical) regras métricas e até mesmo o tempo para transpô-las não lhe significam nada. Para ele não há diferença entre norte ou sul, ou entre um metro e um km, além do que, ambos demoram mais de um mês para serem percorridos!

**Excesso de Confiança (-1 ponto):** Você se enxerga mais forte, sábio e competente do que realmente é. Estará sempre se gabando de sua superioridade e procurando oportunidades para demonstrá-las a todos à sua volta. Sempre que você se envolver em uma situação onde suas habilidades não são capazes de resolver o problema, ou você estiver em desvantagem numérica, só vai abandonar a tarefa ou a luta se for bem-sucedido num teste de Força de Vontade e mesmo assim vai culpar algum fator externo pelas coisas não terem saído certo.

**Devoção (-2 Pontos):** Sua vida é devotada a algum objetivo específico. O Personagem persegue incessantemente esse objetivo, e todos seus atos são guiados por ele. Toda a vida dele é regida por esta causa e nada o fará desistir dela, pois ele acredita que valha qualquer sacrifício em seu nome. Pode ser fanatismo religioso, nacionalismo fervoroso, a busca incansável por um artefato lendário, uma vingança pessoal.

**Fetichismo Material (-1 ponto):** o personagem precisa de um tipo de chave para poder usar seus poderes. Essa chave é um objeto que ele carrega sempre consigo, uma espécie de receptáculo do seu poder (como um cajado, amuleto, bola de cristal ou anel). Sem esse objeto, o personagem não consegue realizar nenhum poder usando cosmo (caso ele seja destruído, será preciso encantar um novo objeto, o que é um processo longo e demorado).

**-2 pontos:** idem ao anterior, porém o fetichismo do personagem é um objeto muito grande e difícil de ser deslocado (um altar de mármore maciço, um órgão ou até uma árvore).



## **Fobia**

-1 ponto: você teme algo (lugares fechados ou altos, aranhas, espinhos, mortos, cobras, fogo, demônios), e quando se vê próximo ao objeto de seu temor, deve fazer um Teste de WILL. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difíceis e os Difíceis serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por algo, e caso se depare com a causa deste medo irracional, deverá fazer um Teste de WILL. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. Se for uma falha crítica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

**Fúria (-1 pontos):** se o Personagem receber uma quantidade elevada de dano físico em um único ataque (mais de 5 pontos de dano), ele deve fazer um Teste de WILL para não entrar em um estado de fúria cega. Nesse estado, o Personagem perde a noção dos seus atos, atacando inconscientemente TODOS que estiverem em seu caminho, sejam aliados ou inimigos.

**Inimigo (-1 ponto):** o personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo. Seu inimigo sempre será bem mais forte que você, e caso o vença, ele será substituído por outro ainda mais forte. O Mestre deve criar os inimigos e utilizá-los como NPCs durante as aventuras.

**Má Fama (-1 ponto):** Você é alguém famoso, mas devido aos seus crimes. Basicamente funciona exatamente como o Aprimoramento Fama, porém de uma maneira negativa, que faz a sociedade considerá-lo uma “má pessoa” ou um elemento perigoso, estando sempre sob suspeita e descrença.

**Megalomaniaco (-2 ponto):** você não se considera mais uma pessoa, e sim um deus! Sua motivação é poder e sua ambição é o poder total. Não importam o que digam, para você ninguém mais é tão forte ou digno da supremacia. Esse excesso de confiança pode variar de sentido, desde a inocente compulsão por ser o garoto mais forte do bairro, até a auto elevação para um patamar de invulnerabilidade e invencibilidade. Um personagem com Megalomania precisa realizar um Teste de WILL para não se enfurecer toda a vez que sua “divindade” for posta à prova.

**Sanguinário (-1 ponto):** quando o personagem entra em uma batalha, esta será até o fim. Não existe misericórdia ou rendição: um dos dois lados deve perder obrigatoriamente. Para o Personagem, a luta se prolongará até que ele reduza seus inimigos à poças de sangue. Assim como não aceita rendições, o próprio personagem nega-se a desistir, preferindo morrer em combate a entregar-se.

**Pacifista** Existe algum forte motivo, que deve ser explicado no background do personagem que o leva a evitar as situações de combate. Pode ser algum fator cultural, religioso ou ético.

-1 ponto: o personagem é misericordioso com seus oponentes, permitindo que vivam depois de derrotá-los.

-2 pontos: o personagem só lutará se for a última saída, preferindo sempre encontrar um meio de fugir ou contornar a situação.

-3 pontos: o personagem jamais luta. Pode defender-se dos golpes dos oponentes, mas em hipótese alguma atacará.

# LISTA DE PERÍCIAS

**Animais\* (0)**: Alguns subgrupos possíveis: Treinamento de animais (0), Montaria (AGI), Doma (0), Veterinária (0).

**Armadilhas (PER)**: É a capacidade de armar e preparar qualquer tipo de armadilha. Também pode ser usada para desarmar armadilhas, mas, nesse caso, precisa estar ciente da existência da mesma.

**Armas Brancas\* (DEX/DEX)**: Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

**Armas Brancas Longa distância\* (DEX/0)**: Armas brancas de longo alcance incluem arco e flecha, bestas e fundas, entre alguns outros. Em geral elas seguem as mesmas regras que as demais Armas Brancas, mencionadas a cima. Entretanto, elas são um pouco diferente. Toda arma branca de longo alcance tem Defesa 0; ou seja, o Personagem nunca pode usar seus pontos para aumentar a Defesa, pois estas armas não podem ser usadas para se defender, apenas atacar. Uma arma branca de longo alcance é mais difícil de ser utilizada. Em regras, ela custa mais pontos para ser aprendida. Para ter 1% no Ataque com uma arma branca de longo alcance o Personagem deve gastar 2 pontos de Perícia. Ou seja, cada 2 pontos oferecem 1%. Então, para ter 10% no Ataque deve-se gastar 20 pontos de Perícia!

**Artes\* (0)**: Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Crítica de Arte (PER), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX), Joalheria (DEX), Prestidigitação (DEX), Redação (INT).

**Artífice\* (DEX)** Alguns Subgrupos Possíveis: Carpinteiro (Madeira), Costureiro (Tecidos), Coureiro (Couros), Ferreiro (Metais), Pedreiro (Pedras), Joalheiro (Gemas), Armeiro (Armas)

**Artes Marciais (AGI/AGI)**: Perícia de PORRADA mais elegante.

**Briga (DEX/DEX)**: Perícia de PORRADA

**Camuflagem (PER)**: Permite ao Personagem esconder-se ou esconder pessoas em falsos compartimentos, esconderijos ou coberturas especiais. Um Teste de Perícia bem-sucedido esconde o Personagem de alguém que não o esteja procurando. Se ele estiver sendo procurado, faça um Teste de Perícia Camuflagem vs. Perícia Procura.

**Ciências\* (INT)** Alguns subgrupos possíveis: Agricultura, Anatomia, Antropologia, Arqueologia, Astronomia, Botânica, Direito ou Jurisprudência, Ecologia, Filosofia, Física, Genética, Geografia, Geologia, Heráldica, Herbalismo, História, Literatura, Matemática, Meteorologia, Pedagogia, Psicologia, Química, Sociologia, Teologia ou Religião, Ufologia, Zoologia.

**Concentração (WILL)** Esta Perícia determina a capacidade de um Personagem em manter-se concentrado. É especialmente útil para conjuradores, pois permite a eles não perder a concentração e continuar sua conjuração. Sob aprovação do Mestre, um Teste da Perícia Concentração pode substituir um Teste de Resistência de WILL quando envolve concentração. Além disso, quando um Personagem esta conjurando uma Magia, se ele vier a sofrer dano geralmente ele perde a concentração e não consegue usar a Magia. Caso ele obtenha sucesso em um Teste de Concentração ele não perderá a concentração e ainda poderá continuar a usar a Magia (embora ainda sofra o dano normalmente).

**Pilotagem(DEX)**: O Personagem consegue dirigir qualquer veículo mecânico ou eletrônico no Universo de Cavaleiros

**Engenharia(0)**: Perícia para construir novos aparelhos, objetos ou construções novas. reparos permite consertar, Engenharia permite criar.

**Escudo (0/DEX)**: O Personagem utiliza um escudo como defesa em combates. A vantagem de usar um escudo é que, além de proporcionar uma defesa tão efetiva contra o ataque, o escudo possui um IP próprio. Por outro lado, o escudo mantém uma mão ocupada durante o combate.

**Esquiva (AGI)**: Esta Perícia deve prevalecer sobre um Teste de Agilidade em determinadas situações nas quais o Personagem pode usar sua técnica e instintos treinados para se safar de um problema. Permite usar essa perícia para esquivar de golpes corpo a corpo ou longa distância e as vezes até magias.

**Esportes\* (0)** Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Basquete(DEX), Caça (PER), Corrida(CON), Natação (AGI), Salto (AGI), Pesca (PER).

**Furtar (DEX)**: É a arte (?) de retirar objetos da posse das pessoas sem que elas percebam. Também chamado Punga.

**Furtividade (AGI)**: A habilidade de se esconder e escapar do campo visual de alguém. Também permite ao Personagem se mover em silêncio. Costuma ser usada em conjunto com Camuflagem.

**Manipulação\* (0)** Alguns subgrupos possíveis: Empatia (CAR), Hipnose (0), Impressionar (CAR), Interrogatório (INT), Intimidação (WILL), Lábria (CAR), Liderança (WILL), Manha (CAR), Sedução (CAR), Tortura (INT).

**Manobras de Combate\*** Esta categoria de Perícias é um caso excepcional. São apresentadas aqui algumas manobras especiais de combate. Elas não são utilizadas como Perícias, na medida em que não se faz Teste de Manobra. O Personagem simplesmente sabe realizá-la. As manobras têm um custo fixo em pontos de Perícia, listados entre parênteses. Não há valor inicial nem limitante.

**Lutar com duas Armas (25):** Personagem consegue usar duas armas, desde que elas sejam do mesmo tipo e uma seja menor que a outra (exemplo, espada longa e espada curta, espada curta e adaga etc). Se combinado com o Aprimoramento Ambidestria, pode se usar armas maiores de uma mão (exemplo duas espadas longas), mas nunca armas de duas mãos (exemplo duas montantes ou nodachis).

**Lutar as Cegas (20):** Personagem consegue lutar cego ou na escuridão total sem penalidades, vale apenas para combate corpo a corpo e físico (armas ou briga).

**Imobilização (20):** Personagem usa seu próprio corpo ou alguma técnica de luta própria para imobilizar o oponente. Personagem anuncia o ataque para imobilizar (quando é possível), faz ataque normal, se tiver sucesso não causa dano, mas imobiliza o inimigo. Inimigo no seu turno pode fazer teste de Força x Força do personagem, se tiver sucesso ele escapa (perde sua ação pra isso), fracasso ele continua preso e perde a ação (essa é a manobra básica para tentar escapar).

**Chave de Membro (20):** segue as mesmas regras de imobilização, mas prende um membro do inimigo, como segurar um braço etc.

**Quebramento (+10):** Complemento para Chave de Membro, nesse caso personagem pode tentar quebrar os ossos do oponente (membro preso), com um teste de Força VS Constituição do alvo.

**Projeção (25):** O Personagem pode deslocar o ponto de equilíbrio de seu oponente e arremessá-lo com esse esforço longe, só pode ser usado para combates corpo a corpo (Briga ou Artes Marciais), exige teste de ataque bem sucedido E um teste de Força X Força do alvo (se qualquer um falhar o ataque é anulado). O oponente será projetado à 1 metro a cada ponto de dano causado, ele precisa fazer teste de Agilidade, se falhar, perde o seu movimento no seu próximo turno.

**Ataque Furtivo (25):** Ataques furtivos são executados quando personagem consegue esconder sua presença do alvo e apenas é revelado quando o ataque é bem sucedido. Em regras alguém furtivo não pode ser visto ou detectado pelo alvo (usando furtividade ou camuflagem), nesse caso personagem tem ataques fáceis contra ele (inimigo tem direito um teste de PER para tentar defender no último minuto). Quando isso acontece personagem causa dano, tendo essa manobra, o dano é dobrado.

**Montaria (AGI)** O Personagem sabe montar um animal (em geral, cavalos). Também pode usar montarias mais exóticas, como elefantes ou camelos. Quanto mais exótica a montaria, maior tem que ser o valor da perícia para montá-la.

**Pesquisa/ Investigação (PER)** Esta Perícia esta relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, nas ruas para encontrar a pessoa ou lugar que se procura, ou em uma sala onde estão as provas de um crime. Uma falha pode significar não achar tais informações, enquanto uma falha crítica pode dar ao Personagem informações erradas ou pistas falsas.

**Primeiros Socorros (INT)** O Personagem sabe fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar curativos e outros procedimentos que devem – ou NÃO devem – ser tomados em caso de acidentes com vítimas. A Perícias permite restaurar 1d4 Pontos de Vida de uma vítima sob seus cuidados, ou o dobro disso em caso de um Acerto Crítico. É permitido apenas um Teste por pessoa para cada acidente ou ferimento. Golpes diferentes de um mesmo combate são considerados como uma única ocorrência. Além disso a Perícia não pode ser usada em combate ou em movimento, deve-se estar concentrado e dedicado ao procedimento. Observação: Um Teste de Primeiros Socorros não pode restaurar mais Pontos de Vida do que o ferimento causou.

**Procura(PER)** Esta Perícia reflete a atenção de um Personagem ao procurar por alguma coisa. Testes de Procura podem ser realizados para que o Personagem encontre um item escondido, ou até mesmo uma pessoa Camuflada. Caso esteja procurando alguém, geralmente deve-se realizar um Teste Resistido entre a Perícia Procurar e a Perícia Camuflagem.

**Rastreo(PER)** Esta é a habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Para que uma pista seja seguida, é preciso que a pessoa, criatura ou veículo (carruagem, carroça, etc) sendo seguido deixe uma pista. Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é um Teste Fácil; rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é um Teste Normal; o Teste será Difícil em terrenos rochosos, sob chuva ou neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha. A Perícia deve ser testada novamente se o Personagem interrompeu o rastreo por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada.

**Reparos Armaduras (INT):** Perícia usada para consertar Armaduras e armas místicas ou especiais.

**Sobrevivência(PER)** O Personagem sabe o que é preciso para sobreviver em um ambiente selvagem, longe da civilização. Testes bem sucedidos desta Perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, fazer uma armadilha para animais e assim por diante. Um Personagem com esta Perícia pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo (até 4 pessoas).

# CAVALEIROS DE BRONZE

Cavaleiros são os mais numerosos dentre os guerreiros de Atena e adquiriram apenas técnicas de luta básicas como Cavaleiros. Apesar de estarem na hierarquia mais básica dos 88 Cavaleiros, seus socos rompem a barreira do som e as habilidades individuais de combate são extremamente superiores às de um ser humano comum. Cavaleiros de Bronze dominam o sexto sentido, excedendo a capacidade humana normal, mas a maioria não possui domínio algum sobre o sétimo. Normalmente são supervisionados pelos Cavaleiros de Prata, mas não é incomum a um Cavaleiro de Ouro ensinar um de Bronze. Além das funções básicas de proteção, algumas Armaduras de Bronze possuem acessórios especiais específicos para cada armadura como, por exemplo, as correntes da Armadura de Andrômeda ou o escudo da Armadura de Dragão. Acredita-se que esses privilégios foram dados às armaduras de bronze para que os seus cavaleiros pudessem exercer melhor a função de auxiliares dos de hierarquia superior. Existe por volta de 52 Cavaleiros de Bronze ao total.

## CAVALEIROS DE BRONZE (2 PONTOS)

**Atributos:** tem 110 Pontos de atributos para distribuir

**Pontos de Perícia:** 250 + Inteligência X 5

**Poderes de Cosmo:** começam com 3 Pontos de Poderes

**Cosmo:** A Armadura dá + 1 ao Cosmo Total do Usuário

**Poderes da Armadura:** Cada armadura tem habilidades diferentes, veja na próxima página lista das armaduras e seus poderes. Essas habilidades só funcionam quando o usuário estiver usando a armadura

**Resistência:** Armadura de Bronze dá IP 5 contra ataques místicos, energia, explosões ou cosmo.



# CAVALEIROS DE PRATA

Os Cavaleiros de Prata são os guerreiros da classe intermediária na ordem dos Cavaleiros de Atena. Geralmente recebem ordens do Grande Mestre para missões fora do Santuário, visto que os Cavaleiros de Ouro devem evitar ao máximo sair do Santuário. Eles são a principal exército principal, de bronze são auxiliares e ouro são os líderes. Existem 24 cavaleiros de prata.

## CAVALEIROS DE PRATA (5 PONTOS)

**Atributos:** tem 110 Pontos de atributos para distribuir

**Pontos de Perícia:** 300 + Inteligência X 5

**Poderes de Cosmo:** começam com 5 Pontos de Poderes

**Cosmo:** A Armadura dá + 3 ao Cosmo Total do Usuário

**Poderes da Armadura:** Cada armadura tem habilidades diferentes, veja na próxima página lista das armaduras e seus poderes.  
Essas habilidades só funcionam quando o usuário estiver usando a armadura

**Resistência:** Armadura de Bronze dá IP 10 contra ataques místicos, energia, explosões ou cosmo.



# CAVALEIROS DE OURO

Os Cavaleiros de Ouro são os 12 mais poderosos guerreiros entre os Cavaleiros de Atena. Invencíveis desde eras mitológicas, eles trajam as 12 Armaduras de Ouro, correspondentes às constelações do zodíaco. Os Cavaleiros de Ouro têm dominado o Sétimo Sentido, a essência do Cosmo, que lhes concede capacidades milagrosas, entre elas a capacidade de atingir a velocidade da luz. Eles continuam a ser renovados, mesmo quando a deusa Atena não está presente na Terra, pois deve sempre haver um líder no Santuário, na figura do Grande Mestre, ou Papa. Como comandantes das forças do santuário, os doze cavaleiros de ouro têm a obrigação de apresentar-se com a vestimenta oficial, a armadura de ouro e uma capa branca

## CAVALEIROS DE OURO (8 PONTOS)

**Atributos:** tem 120 Pontos de atributos para distribuir

**Pontos de Perícia:** 350 + Inteligência X 5

**Poderes de Cosmo:** começam com 10 Pontos de Poderes

**Cosmo:** A Armadura dá + 5 ao Cosmo Total do Usuário

**Poderes da Armadura:** Cada armadura tem habilidades diferentes, veja na próxima página lista das armaduras e seus poderes.  
Essas habilidades só funcionam quando o usuário estiver usando a armadura

**Resistência:** Armadura de Bronze dá IP 20 contra ataques místicos, energia, explosões ou cosmo.



# PODERES DO COSMO

Poderes do Cosmo são vários, cavaleiro compra com seus pontos de poderes, maioria deles depende do Cosmo do cavaleiro. Cavaleiro ganha 1 ponto de Poder toda vez que sobe de Nível. Esses poderes podem ser combinados uns com os outros, aprimoramentos ou habilidades de armaduras (caso se aplique e a regra não entre em contradição). Em geral use a regra de só se pode combinar poder que não necessita Concentração de Cosmo com um que exige.

**Aumento de Atributos (X pontos):** Cavaleiro treinou muito mais que os outros ou nasceu com talentos além da compreensão em seus atributos. Em regras cada 1 ponto nesse poder confere +3 em um Atributo a escolha do personagem (qualquer Atributo). Quanto mais aprimoramentos ele gastar, mais pontos ele tem, então por exemplo, ele poderia comprar Aumentos de Atributo 3, e somar +9 em sua Força.

**Voar (2 pontos):** em regras ele pode voar e se movimentar valor total de sua Agilidade em Metros (em regras personagem só se movimenta METADE do valor de sua Agilidade em metros).

**Aura de Cosmo (X Pontos):** A personagem possui uma escudo de cosmo sempre ativo e muito resistente ao redor do seu corpo, personagem ganha IP 1 contra qualquer tipo de dano para cada ponto gasto nesse poder. Esse é um poder sempre ativo **CONTANTO** que cavaleiro esteja usando a armadura. Esse poder se acumula com o IP da Armadura e outros caso seja aplicado.

## **Ataque de Cosmo (2 pontos):**

Cavaleiro consegue disparar seu cosmo em forma de energia pura, ou algum elemento escolhido de acordo com sua background ou armadura (exemplo Cavaleiro de Cisne ou Aquário usam Gelo). O dano é sempre o Nível de Cosmo do Cavaleiro em dados d6 (Seu Nível de Personagem + Bônus da Armadura), ou seja, Nível 7, é disparo de 7d6 de dano. Essa técnica exige concentração de Cosmo.

## **Ataque em Área (2 pontos cada)**

**Exigências:** Ataque de Cosmo

Personagem consegue usar Ataque de Cosmo, mas atinge os golpes em área, pegando mais de um alvo. Existem dois tipos de ataque em área. Arco e Raio. Arco visa todos os alvos a frente do personagem em ângulo de 30 graus que cresce como uma baforada de dragão. raio acerta todos os alvos a volta do personagem. Testes de Esquiva desse golpe sempre aumenta uma dificuldade (teste normal para difícil e assim por diante). Cada tipo custa 2 pontos e precisam ser comprados separadamente. Esse golpe tem uma penalidade, ele só pode ser feito uma vez a cada três rodadas.

## **Cura (3 pontos)**

Personagem pode usar Cosmo para se curar e curar ferimentos de outros, ele concentra cosmo e gasta a concentração nesse poder, ele regenera (ou cura) 1d6 + Nível do Personagem + Bônus da Armadura. Usar esse poder gasta uma ação e exige Concentração do Cosmo.

## **Transporte através do Cosmo (1 ponto)**

Personagem pode usar seu poder e viajar entre céus e universo para chegar em locais quase instantaneamente. A viagem é bem mais rápida que formas de transporte convencional, ele chega ao local de acordo com a decisão do Narrador. Ele só pode se transportar para locais que ele já conheça ou que seus aliados estejam presentes.

## **Ferreiro Estelar (2 pontos)**

Personagem consegue consertar as armaduras quando são quebradas ou até totalmente destruídas. Apesar dos materiais normais, ele precisa de tempo, mas se tiver sangue ele pode consertá-las instantaneamente. Todas as armaduras são vivas e precisam de sangue, a quantidade de sangue depende de quanto ela foi quebrada. Narrador tem a palavra final, mas dependendo dos sangue a armadura pode ficar mais forte ou se modificar de alguma forma (evoluir).

### Magia (X Pontos)

Personagem consegue usar magia da mesma forma que um mago, cada ponto representa 1 ponto de Focus de Magia. Com esses Focus ela pode comprar Caminhos de Magia. As regras funcionam igual as regras de magia normais do Sistema Daemon (mas sem rituais ou componentes materiais). Personagem consegue usar a magia para atacar, gerar outros efeitos, aumentar dano dos ataques, manipular a arena etc. A criatividade e a imaginação do jogador comandam, porém limitados pelo focus de magia (FOgo 3 só causará 3d6 de dano direto e não mais que isso). Magia pode ser usada sem a necessidade de concentrar Cosmo MAS exige que o cavaleiro esteja com a Armadura. A magia pode se tornar mais poderosa se usado em conjunto com Cosmo. Em geral o Caminho da Magia está ligado ao aspecto do Cavaleiro, os Caminhos disponíveis são: Fogo, Água, Terra, Ar, Luz, Trevas, Gelo, Relâmpago, Magma, Areia, Cinzas, Plantas, Espíritos, Demônios (Arkanun), Metamagia, Humanos.

### Ataque Mental (4 Pontos)

Personagem consegue atacar a mente do alvo, em regras afeta pontos de vida diretamente, mas são considerados (danos mentais), ou seja, podem ser recuperados em minutos. Cavaleiro testa seu Nível de Cosmo contra a Força de Vontade ou Inteligência do alvo (o que for maior). Ou seja, Cavaleiro de Nível Cosmo 6, joga 6d6 e esse valor disputa contra Inteligência ou Força de Vontade do Alvo. Em caso de sucesso o alvo sofre dano mental igual ao Nível do Cosmo do atacante (ignorando todas as IP's). Caso o defensor tenha sucesso resistindo ele se torna imune ao ataque por 1 dia inteiro.

### Controle Mental (5 Pontos)

Personagem pode controlar a mente do alvo, seja apenas um comando ou por algum tempo. Alvos tem que ser de Nível menor ou igual ao Cavaleiro. Alvo tem direito a teste de Força de Vontade contra a Força de Vontade do Cavaleiro. Dar uma simples ordem exige teste normal, controlar o personagem por mais tempo (todas as suas ações) exige teste mais difícil. Esse ataque exige concentração do Cosmo.

### Defesas Especiais (3 Pontos)

Cavaleiro é resistente contra ataques de energia ou elementais. Ele ganha IP igual ao seu valor de Constituição contra aquele elemento em específico. Toda vez que personagem compra esse poder ele escolhe outro elemento. Elementos disponíveis são: fogo, raio, gelo, vento, terra, água, trevas, luz.

### Ilusão (4 Pontos)

Cavaleiro consegue usar ilusão e controlar o ambiente ou a mente do alvo. O Alvo enquanto estiver preso na ilusão estará vulnerável a ataques e não poderá se defender. A ilusão dura até o alvo escapar ou ser derrotado. Ataques de ilusão são diretos e automáticos, Cavaleiro testa seu Nível de Cosmo contra a Força de Vontade ou Inteligência do alvo (o que for maior). Ou seja, Cavaleiro de Nível 6, joga 6d6 e esse valor disputa contra Inteligência ou Força de Vontade do Alvo. O Alvo pode escapar da ilusão, ele apenas testa Força de Vontade contra Nível de Cosmo de novo. Mas para isso ele precisa "perceber" que está numa ilusão, as vezes a ilusão (descrita pelo Cavaleiro que criou) é complexa, então o alvo tem que fazer teste de Percepção contra Nível Cosmo para perceber. Ilusões não necessitam Concentrar o Cosmo, mas Cavaleiro precisa estar usando a Armadura para usar esse poder. Ilusão só pode ser usada uma vez por dia. Aqueles que escapam da ilusão não podem ser afetados por ela de novo.

### Anular Sentido (3 Pontos)

Cavaleiro consegue executa ataque instantâneo que pode eliminar um dos sentidos do oponente. (sorteado com 1d6, sendo 1 tato, 2 olfato, 3 audição, 4 visão, 5 paladar, 6 a escolha do Cavaleiro). ALvo tem direito a um teste de Constituição contra Nível de Cosmo do Cavaleiro (se tiver Nível 6, joga 6d6 para valor do teste). Caso o alvo resista, ele se torna imune ao ataque até final a batalha. Alvo sofre todas as penalidades da perda do sentido de acordo com as regras do sistema Daemon. Múltiplos ataques se acumulam fazendo o alvo perder cada sentido um após o outro. Esse ataque não exige concentração de cosmo, mas exige que cavaleiro esteja usando a Armadura.

### Defesa de Cosmo (2 Pontos)

Cavaleiro cria um campo de força feito de cosmo que o protege contra qualquer dano ou ataque. O Poder exige concentração de Cosmo pra ser usado. O valor que protege é o Nível de Cosmo dele. Então Cosmo 7, protegeria 7d6 de dano. Se o valor de defesa não for superado pelo danos de ataque a barreira continua ativa. Porém enquanto a barreira estiver ativa o Cavaleiro não poderá atacar fisicamente.

### Ataque Perfurante (3 Pontos)

**Exigências:** Ataque de Cosmo ou Golpe de Cosmo

Personagem consegue usar Ataque de Cosmo ou Golpe de Cosmo e atravessar qualquer defesa ou IP do alvo (até mesmo da armadura). Testes para defender esse ataque aumenta uma dificuldade (teste normal para difícil e assim por diante). e o IP do alvo cai pela metade para absorver esse dano. Esse golpe tem uma penalidade, ele só pode ser feito uma vez a cada três rodadas.



## Golpe de Cosmo (2 Pontos)

Semelhante a o Ataque de Cosmo, mas é para ataques corpo a corpo ou com armas brancas. Concentrando cosmo nos punhos (ou pernas) para aumentar o dano do golpe. Diferentemente do Ataque de Cosmo, ele soma o valor do Nível Cosmo direto, ou seja, Cavaleiro de Nível de Cosmo 5, soma +5 no seu dano normal corpo a corpo (bônus de Força e outros também são somados normalmente). Teste de acerto é a Perícia de combate corpo a corpo (ou armas) do Cavaleiro. Esse poder exige concentração de cosmo.

## Ataque Debilitante (Variado)

Um ataque poderoso que reduz as habilidades físicas, causar dano ou efeito negativo no alvo. O ataque é instantâneo e o alvo tem direito a um teste de Constituição para resistir contra o Nível de Cosmo do Cavaleiro (se tiver Nível 6, joga 6d6 para valor do teste). Ataques assim não podem ser defendidos apenas esquivados. Existem vários ataques debilitantes, cada um tem custo diferente. Ataques tem uma penalidade, ele só pode ser feito uma vez a cada três rodadas.

**Dano Constante (2 pontos):** ataque cujo personagem sofre dano constante (seja por veneno ou gravidade do ferimento), alvo recebe dano igual ao Nível do Cavaleiro toda a rodada. O efeito só pode ser cancelado se o Cavaleiro que executou ataque quiser ou for derrotado. Soluções sobrenaturais (como outro poder do cosmo) pode cancelar efeito também.

**Redução de Atributos (1 Ponto):** ataque reduz os atributos Físicos do alvo em um valor igual ao Nível do Cavaleiro. Então um Cavaleiro de Nível 3, causa -3 nos atributos físicos do Alvo. Efeito dura até final do combate ou ser cancelado por outra força externa.

**Testes Difíceis (3 Pontos):** ataque deixa todos os testes de perícia e atributos difíceis. Efeito dura até final do combate ou ser cancelado por outra força externa.

## Sétimo Sentido (7 Pontos)

**Exigências:** Concentração 100%

O conceito de Sétimo Sentido de Kurumada para a série foi baseado na tradição da doutrina budista, sendo o equivalente budista Shichishiki, a Sétima Consciência. Um cavaleiro alcança seu verdadeiro potencial quando explode seu universo interno, atingindo o sétimo sentido e superando todos os limites humanos, seus ataques tem a velocidade da luz. Tal ato é conhecido como milagre. A maioria dos deuses detestam que humanos realizem milagres, pois, antigamente, este poder era exclusivo deles. Deus ou humano, atingindo a milagrosidade, eles viram iguais, mesmo que por um segundo. Em regras, todos os testes de combate do cavaleiro chega ao Sétimo Sentido se tornam fáceis (ou inimigos se tornam difíceis). Única forma de contra atacar isso, é também alcançar o Sétimo Sentido, nesse caso ambos perdem os bônus e lutam de forma normal. Cavaleiros que tem esse poder e estão no Nível 7, estão sempre no estado de Sétimo Sentido. Caso ele não esteja no Nível 7, cavaleiro só consegue "lâmpes" quando ele queima cosmo e tira acerto crítico no teste (acerto crítico nesse caso é tirar valor menor ou igual a Força de Vontade do Cavaleiro).

## Deflexão de Cosmo (3 Pontos)

**Exigências:** Perícia de Defesa Combate

Cavaleiro consegue defender ataques de cosmo (energia) direto sem sofrer danos mínimos. Cavaleiro faz teste de defesa contra ataque de Cosmo normal e se passar irá defletir ou anular a energia disparada sem sofrer danos colaterais. E em caso de sucesso crítico na defesa, ele irá REFLETIR o cosmo contra o atacante.

## Explosão de Cosmo (Variado)

Cavaleiro explode seu cosmo internamente e a energia flui por todo o corpo emitindo poder. Esse poder tem vários efeitos diferentes com custos diferentes. Esse poder tem duração do Nível do Personagem do Cavaleiro +1, ou seja, Nível 3, ele terá 4 rodadas com esse poder (tempo de ativação não conta). Esse poder só pode ser usado uma vez por dia.

**Ativação:** 1 rodada completa

**Poder Físico (2 pontos):** esse poder aumenta os atributos físicos do Cavaleiro igual ao seu valor de Nível de Cosmo, se seu Nível de cosmo for 5, ele ganha Força +5, Agilidade +5, Destreza +5, Constituição +5. Nesse modo os Pontos de Vida sobem também, mesmo que temporariamente.

**Ataque e Defesa (3 pontos):** esse poder concede bônus em danos e IP para Cavaleiro, o bônus é igual ao Nível do Cosmo do personagem. Ou seja, Cavaleiro de Nível de Cosmo 7, ganha +7 nos seus danos e +7 em seu IP. Esses valores são acumulados com qualquer outro bônus que ele tenha.

**Auto Consciência (4 pontos):** com essa habilidade o Cavaleiro pode usar qualquer poder sem necessidade de concentrar Cosmo, Seu Cosmo já está "pronto" todo turno sem necessidade de testes de concentração. Além disso, poderes de cosmo que tem "tempo de espera" de rodadas, esse poder não precisa mais desse tempo de espera. (Exceção poderes com tempo de espera de 1 dia ou mais).

## Telecinese (5 pontos):

Nível I: Permite mover objetos com a força de sua mente. Pode abrir portas, empurrar pessoas, mover objetos, etc. como se tivesse FR 30 e DEX 12.

Esse poder não exige concentração de cosmo

## Teleporte (4 pontos):

Cavaleiro consegue teleportar para uma distância igual ao seu Nível de Cosmo X 100 metros. Ele pode usar esse poder para esquivar de ataques(deixando teste de Esquiva ou Agilidade mais fácil). Ele só pode ser usado uma vez a cada três rodadas.

## COSMO

Poder que os cavaleiros conseguem usar para seus golpes, os deixando extremamente poderosos, o cosmo é infinito, mas o único limite é corpo do cavaleiro. Usando armadura eles são capazes de acumular mais cosmo do que o normal e seus golpes ficam mais poderosos. Cavaleiros podem sentir o Cosmo, sua intensidade, intenção e direção, as vezes Narrador pode exigir teste de Percepção normal em certas ocasiões ou saber alguma informação específica.

**Queimando o Cosmo:** cavaleiro para usar cosmo precisa queima-lo, para isso ele gasta turno inteiro acumulando o cosmo para poder usa-lo. Personagem pode queimar cosmo sem gastar o turno, mas para isso precisa de um teste de Concentração (perícia), caso tenha sucesso ele pode usar cosmo naquele mesmo turno, se ele falhar ele perde o turno completamente. Personagem pode queimar o Cosmo (fazendo teste de Concentração), para ajudar em uma defesa, evasão ou contra ataque, porém se escolhe o teste e falhar, ele tem sua defesa ou evasão anulada (levando o golpe).

**Concentração (WILL):** principal Perícia para um Cavaleiro usar o Cosmo, necessário para um Cavaleiro Completo.

## COSMO EM REGRAS

Cosmo em regras serve igual Focus de magia no Sistema Daemon, valor dele depende do Nível do Personagem + sua Armadura (caso ele esteja usando). Então um personagem de nível 3 tem Cosmo 3, se estiver usando Armadura de Bronze (+1 em Cosmo), ele tem Nível de Cosmo 4. Quando queima o Cosmo ele permite usar esse valor para ativar os seus poderes.

**Exemplos:** Cavaleiro de Nível de Cosmo 4, pode disparar cosmo com 4d6 de dano, ou deesfere Soco envolvo em energia com Dano +4, e assim por diante.

## RESTRIÇÃO DO COSMO

Independente do que é feito com Cosmo, ele é ilimitado, mas a maioria dos Poderes Especiais só pode ser usado Queimando o Cosmo (teste de Concentração) ou gastando seu turno para Concentrar (sem necessidade de testes)

## SUCCESSO CRÍTICO

Quando se queima o Cosmo através do teste de Concentração e o Cavaleiro tem um sucesso decisivo (nesse caso o sucesso é sortear valor igual ou menor que a Força de Vontade do Cavaleiro no dado 1d100), gera um efeito positivo. Nesse caso o Nível de Cosmo aumenta em 50%, então Nível de Cosmo 6, passa a ser 9 naquele turno (apenas naquele turno) ou seja, 6d6 passa a ser 9d6 ou +6 se torna +9.

## ERRO CRÍTICO

QUando se queima o Cosmo através do teste de Concentração e o Cavaleiro tem um erro decisivo (qualquer valor 96 a 100), o Cavaleiro PERDE qualquer efeito de poder de cosmo que esteja usando ou au ativo naquele momento, além é claro de perder seu turno.

# NOVAS REGRAS DE COMBATE

Combate segue as regras normais, combate corpo a corpo, personagem usa perícias como Briga (DEX) ou Artes Marciais (AGI) para atingir o oponente. Esse oponente pode se defender usando Briga ou Artes Marciais OU esquivar usando a perícia Esquiva (AGI), NÃO É POSSÍVEL esquivar de ataques corpo a corpo (seja punhos ou armas) apenas com atributo Agilidade.

## ATAQUES DE COSMO LONGA DISTÂNCIA

Seja disparo de fogo, energia pura, pó diamante coléra do Dragão, etc, existe vários golpes que são feitos a longa distância. A regra para eles é pouco diferente, primeiro o Cavaleiro escolhe Atributo de Cosmo dele, que não pode ser igual ao Força de Vontade nem Atributo de Ataque corpo a Corpo dele (ou seja tem que ser diferente desses ai) nem Agilidade. Uma vez escolhido, não pode mudar.

E basicamente isso, quando decide atacar a longa distância com seu cosmo o cavaleiro usa esse atributo o defensor pode esquivar fazendo teste de Atributo VS Atributo, no caso de Esquiva, ele usa Agilidade, então seria Atributo de Cosmo VS Agilidade.

Se ele quiser ele pode usar a perícia Esquiva também o processo é parecido ele testa Atributo Cosmo VS Perícia Esquiva do alvo, (Nesse caso pega o atributo e multiplica por 4 para achar valor de porcentagem e faz a regra básica de Daemon Perícia VS Perícia).

As vezes ele não consegue esquivar e pode tentar defender, bloqueado o cosmo todo com seu corpo ou mãos (ou armas), nesse caso ele testa Atributo Cosmo VS Perícia de Defesa do alvo. (Nesse caso pega o atributo e multiplica por 4 para achar valor de porcentagem e faz a regra básica de Daemon Perícia VS Perícia)

Porém no caso de defender ataques de energia, mesmo tendo sucesso o defensor leva dano mínimo (ou seja menor valor dos dados), então ao defender um ataque de 5d6, ele ainda leva 5 de dano (nesse caso o IP da Armadura não ajuda)

Ataques de Cosmo tem acerto crítico, nesse caso é o Valor Máximo dos dados, ou seja, Ataque de 6d6, no crítico vai causar o valor máximo de 6d6, 36 de dano.

**Resistência Sobrenatural:** Cavaleiros são mais poderosos que normal, por isso não podem ser feridos facilmente. O bônus de Constituição de qualquer personagem guerreiro da mesa se torna seu IP (Índice de Proteção) contra qualquer ataque mundano, como socos, chutes, armas de fogo, facas etc. Ele NÃO funciona para ataques usando Ki, magia ou de fontes sobrenaturais.

**Perícia Esquiva:** Quando personagem tem a perícia Esquiva, ele pode usar para esquivar de golpes corpo a corpo. Pode ser usado para esquivar de disparos de energia, caso o Atributo de Ataque do Oponente seja 10 pontos maior que a Agilidade do personagem (o que seria falha automática para ele), ele pode optar por usar a perícia Esquiva. então Atributo de ataque é multiplicado por 4, gerando uma porcentagem e ai se compara a perícia do Personagem para tentar esquivar. Parece estranho, mas a prioridade é sempre a Perícia e conhecimento que apenas a força bruta.

## REGRA DE PODER SUPREMO

Quando atacante tem atributo de ataque 6 pontos maiores que o atributo de defesa (ou esquiva) do defensor, todos os seus testes de defesa ou esquiva (perícias apenas), são difíceis. Seja para combate corpo a corpo ou disparos de energia.

Exemplo: Shussuke tem AGI 25, ele usa Artes Marciais (AGI) para golpear, ele ataca Ryuuro que tem AGI 19, Ryuuro tenta bloquear o soco, seu teste é sempre difícil. (25 é 6 pontos acima de 19).

Em Daemon os valores DOBRAM a cada 6 pontos, ou seja, alguém que tem Agilidade 6 pontos maiores que a sua, tem o DOBRO de sua velocidade.

# ARMADURAS DE BRONZE

Na próxima página tem a lista de armaduras de bronze e seus poderes individuais. Lembrando esses poderes só se ativam quando o cavaleiro usa a armadura. Algumas armaduras dão mais de uma habilidade e outras dão um leque para se escolher uma toda vez que o cavaleiro veste a armadura.



## ARMADURA DE PEGASUS

### PODER DA ARMADURA

**Senso Critico:** esta habilidade concede ao cavaleiro a habilidade de ganhar um sucesso em um teste, ataque ou defesa durante o combate, uma vez por dia.



## ARMADURA DE CISNE

### PODER DA ARMADURA

**Congelamento:** quando o cavaleiro tem um crítico no seu ataque, o alvo faz um teste de Constituição VS Atributo de Cosmo do cavaleiro, se falhar, fica congelado por 1d6 turnos, o oponente fica preso até ser atingido ou ser liberado.



## ARMADURA DE DRAGÃO

### PODER DA ARMADURA

**Escudo e Punho do Dragão:** são as armas extras da armadura de Dragão. O Escudo do Dragão garante defesas para muitos ataques até de Cosmo e IP+3 (Adiciona ao IP da Armadura tanto Mundano quanto Cosmo), Punho do Dragão garante dano +3 em golpes usando os punhos. Escudo pode ser usado se personagem tiver Perícia Escudo (0/DEX). Escudo protege contra ataques de cosmo e ataques mundanos.



## ARMADURA DE FÊNIX

### PODER DA ARMADURA

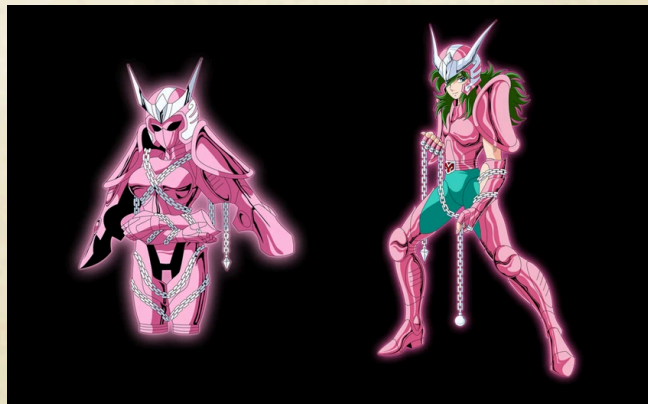
**Imortalidade:** a Armadura de Fênix é imortal e seu usuário também. Portanto, quando for totalmente destruída (ou o cavaleiro), ambos renascem. Isso só acontece quando a armadura é totalmente destruída, quando personagem volta depende do Narrador, pode levar um tempo ou ser instantâneo.



## ARMADURA DE ANDROMEDA

### PODER DA ARMADURA

**Correntes de Andromeda:** as correntes do cavaleiro de Andrômeda são Armas Mágicas 1d6+5, se tiver a Perícia ele pode usa-la em combate normalmente.



## ARMADURA DE UNICÓRNIO

### PODER DA ARMADURA

**Chifre do Unicórnio:** o cavaleiro de Unicórnio pode disparar com o chifre um raio de luz poderoso. Este raio laser causa dano igual ao Cosmo do cavaleiro, pode ser feito sem acumular cosmo. Ele só pode usar esse ataque uma vez a cada três rodadas.



## ARMADURA DE HIDRA

### PODER DA ARMADURA

**Agulhas Venenosas:** A armadura de Hidra é capaz de injetar de qualquer membro (da Armadura!) uma agulha com veneno altamente perigoso o cavaleiro pode ejetar esta agulha em um combate corpo-a-corpo, ou seja, qualquer ataque simples que causar dano é considerado venenoso, o alvo precisa fazer um teste FÁCIL de CON para ser envenenado. Caso Hidra acerte outra agulha no mesmo alvo, o teste passa para NORMAL; recebendo a terceira agulha, teste DIFÍCIL; a quarta, teste MINIMO. O quinto, a própria morte. Quando envenenado o alvo começa a perder 1 Ponto de Vida por turno.



## ARMADURA DE URSO

### PODER DA ARMADURA

**Vitalidade** o cavaleiro recebe +10 Pontos de Vida





## ARMADURA DE LEÃO MENOR

### PODER DA ARMADURA

**Coragem:** quando usa a Armadura o Cavaleiro ganha Força de Vontade + 5.



## ARMADURA DE LOBO

### PODER DA ARMADURA

**Velocidade:** o cavaleiro ao usar a armadura ganha + 5 em Agilidade.

OU

**Rastreo Implacável:** um cavaleiro de Cão de Caça ou Cão Maior/Menor consegue ENCONTRAR qualquer Cosmo, sua direção e intensidade em qualquer lugar do Mundo, mas ele precisa ter sentido ou presenciado o Cosmo perto dele pelo menos uma vez.



## ARMADURA DE CAMALEÃO

### PODER DA ARMADURA

**Camuflagem:** em alguns ambientes a amazona de Camaleão pode se camuflar simulando uma invisibilidade (testes fáceis de Camuflagem ou Furtividade), pode também camuflar seu cosmo impedindo a detecção (cavaleiros tem teste difícil de Percepção sentir o cosmo).

**Chicote:** armadura tem um chicote parte da armadura, cavaleiro precisa de perícia para usar, chicote causa 1d10 de dano + bônus de Força.



## ARMADURA DE LINCE

### PODER DA ARMADURA

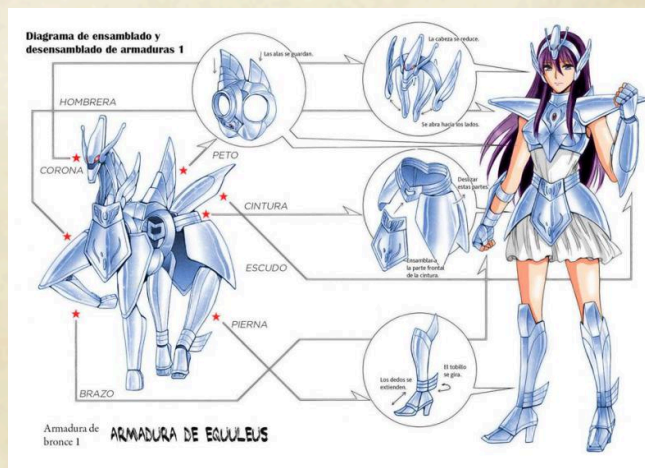
**Velocidade:** o cavaleiro ao usar a armadura ganha + 5 em Agilidade.



# ARMADURA DE CAVALO MENOR

## PODER DA ARMADURA

**Velocidade:** o cavaleiro ao usar a armadura ganha + 5 em Agilidade.



# ARMADURA DE URSA MENOR

## PODER DA ARMADURA

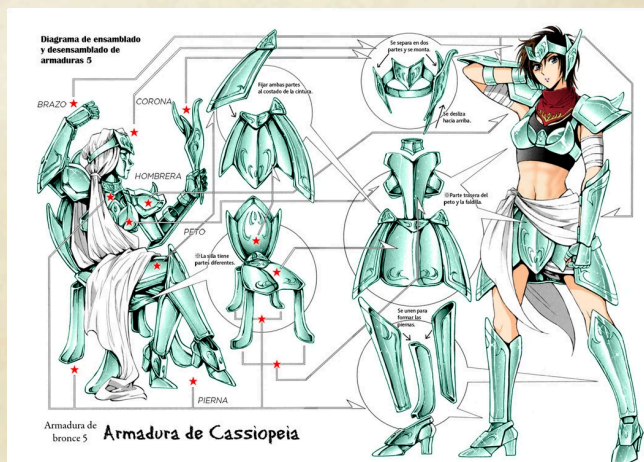
**Vitalidade:** o cavaleiro ganha Pontos de Vida + 10



# ARMADURA DE CASSIOPÉIA

## PODER DA ARMADURA

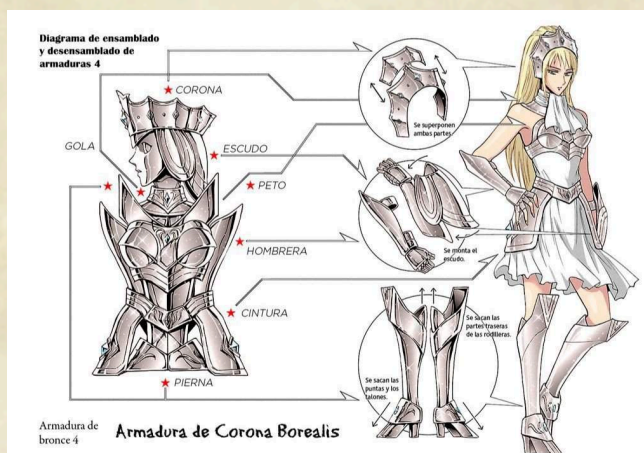
**Vitalidade:** o cavaleiro ganha Pontos de Vida + 10.



# ARMADURA DE COROA BOREAL

## PODER DA ARMADURA

**Congelamento:** quando o cavaleiro tem um crítico no seu ataque, o alvo faz um teste de Constituição VS Atributo de Cosmo do cavaleiro, se falhar, fica congelado por 1d6 turnos, o oponente fica preso até ser atingido ou ser liberado.



## ARMADURA DE CÃO MENOR

### PODER DA ARMADURA

**Rastreo Implacável:** um cavaleiro de Cão de Caça ou Cão Maior/Menor consegue ENCONTRAR qualquer Cosmo, sua direção e intensidade em qualquer lugar do Mundo, mas ele precisa ter sentido ou presenciado o Cosmo perto dele pelo menos uma vez.



## ARMADURA DE AVÉ DO PARAÍSO

### PODER DA ARMADURA

**Voar:** o cavaleiro ao usar a armadura ganha o Poder de Voar sem gastar pontos.



## ARMADURA DE BÚSSOLA

### PODER DA ARMADURA

**Busca e Localização:** este poder garante o Aprimoramento Senso de Direção e Percepção +5, pode ser usado até mesmo em outras dimensões e mundos também.



## ARMADURA DE COMPASSO

### PODER DA ARMADURA

**Inteligência:** usuário da armadura ganha Inteligência + 5.

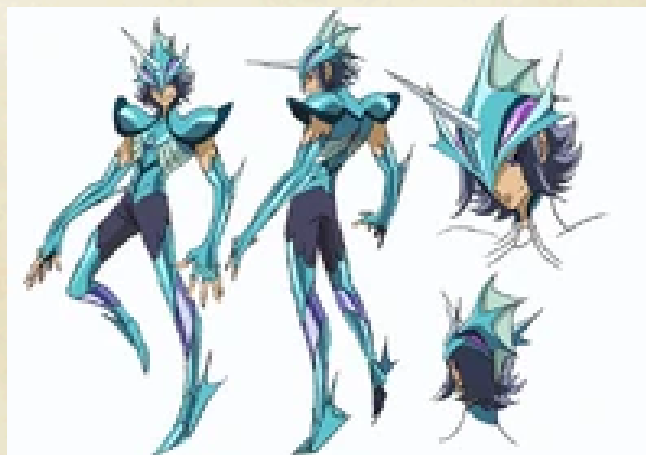


# ARMADURA DE PEIXE ESPADA

## PODER DA ARMADURA

**Anfíbio:** usuário da armadura pode respirar e se mover normalmente dentro da água, ele ganha Natação 50%.

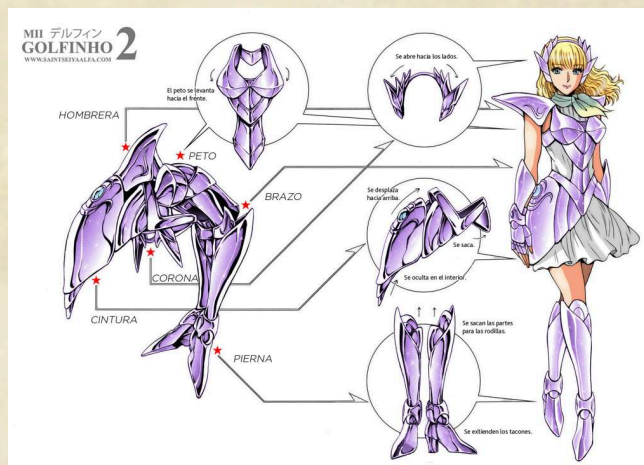
**Ataque Cortante:** usuário da armadura ganha +5 nos danos físicos, gerando ondas de vento em volta do seus punhos e mudando seu dano para corte.



# ARMADURA DE GOLFINHO

## PODER DA ARMADURA

**Percepção:** usuário da armadura ganha Percepção + 5.



## ARMADURA DE LEBRE

### PODER DA ARMADURA

**Percepção:** usuário da armadura ganha Percepção + 5.

OU

**Velocidade:** o cavaleiro ao usar a armadura ganha + 5 em Agilidade.



## ARMADURA DE PEIXE VOADOR

### PODER DA ARMADURA

**Voar:** o cavaleiro ao usar a armadura ganha o Poder de Voar sem gastar pontos.

**Anfbio:** usuário da armadura pode respirar e se mover normalmente dentro da água, ele ganha Natação 50%.





# ARMADURA DE POMBO

## PODER DA ARMADURA

**Voar:** o cavaleiro ao usar a armadura ganha o Poder de Voar sem gastar pontos.



# ARMADURA DE RENA

## PODER DA ARMADURA

**Percepção:** usuário da armadura ganha Percepção + 5.

OU

**Velocidade:** o cavaleiro ao usar a armadura ganha + 5 em Agilidade.

OU

**Vitalidade:** o cavaleiro ganha +10 pontos de vida.



# ARMADURAS DE PRATA

Na próxima página tem a lista de armaduras de prata e seus poderes individuais. Lembrando esses poderes só se ativam quando o cavaleiro usa a armadura. Algumas armaduras dão mais de uma habilidade e outras dão um leque para se escolher uma toda vez que o cavaleiro veste a armadura.



## ARMADURA DE HÉRCULES

### PODER DA ARMADURA

**Força Infinita:** o cavaleiro de Hércules quando usa a sua armadura aumenta a sua Força em +10, isso também aumenta seus pontos de vida.

OU

**Vigor Superior:** o cavaleiro ganha + 10 em Constituição, isso afeta seus pontos de vida também.



## ARMADURA DE PERSEU

### PODER DA ARMADURA

**Escudo da Medusa:** o cavaleiro de Perseu possui o Escudo da Medusa quando ele o usa (declarando em combate), todos que lutarem contra ele e estiverem com olhos abertos devem fazer teste de Constituição TODO turno antes de executar sua ação, caso falhem, serão transformados em pedra. Única forma de trazê-los de volta é derrotar o Cavaleiro de Perseu. Fechar os olhos impede a transformação, mas personagem terá as penalidades de lutar sem ver (escuridão ou posição desvantajosa).



## ARMADURA DE CÃES DE CAÇA

### PODER DA ARMADURA

**Caçador:** cavaleiro marca um alvo e ganha bônus em seus atributos físicos contra o inimigo marcado. Não pode ser inimigo que acabou de encontrar e lutou, mas sim alguém que ele vem "caçando" por bastante tempo ou marcado de muito tempo. O Bônus só serve contra aquele inimigo em questão. Ele não pode trocar alvos até eliminar o anterior. Bônus é igual ao Nível do Personagem.

OU

**Rastreo Implacável:** um cavaleiro de Cão de Caça ou Cão Maior/Menor consegue ENCONTRAR qualquer Cosmo, sua direção e intensidade em qualquer lugar do MUndo, mas ele precisa ter sentido uou presenciado o Cosmo perto dele pelo menos uma vez.



## ARMADURA DE CENTAURO

### PODER DA ARMADURA

**Agilidade Superior:** cavaleiro ganha Agilidade + 10.



## ARMADURA DE AURIGA

### PODER DA ARMADURA

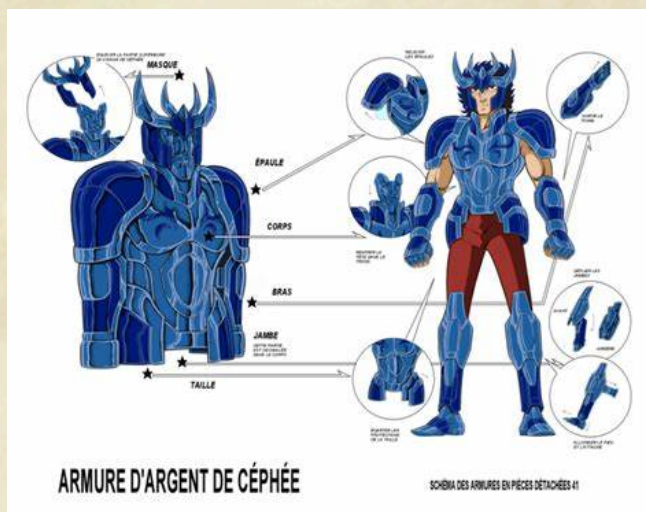
**Discos Bumerangue:** é considerado uma Arma Mágica de 2d6, exige a Perícia Arremesso e Discos sempre voltam para o cavaleiro quando ele as lança.



## ARMADURA DE CEFÉU

### PODER DA ARMADURA

**Grande Vontade:** esta habilidade da armadura permite aumentar a resistência mental (WILL) do cavaleiro de Céfeu, seus testes de Força de Vontade descem uma dificuldade (difícil para normal, normal para fácil, fácil para sucesso automático).



## ARMADURA DE MOSCA

### PODER DA ARMADURA

**Teia:** o cavaleiro pode lançar uma Teia Mágica, que não se poder ser defendido normalmente (apenas Esquiva), segue a regra de Ataque de Cosmo a longo alcance, caso o alvo seja atingido ele não leva dano, apenas fica preso. Para sair da teia exige teste de Força X Nível de Cosmo do Cavaleiro.



## ARMADURA DE CORVO

### PODER DA ARMADURA

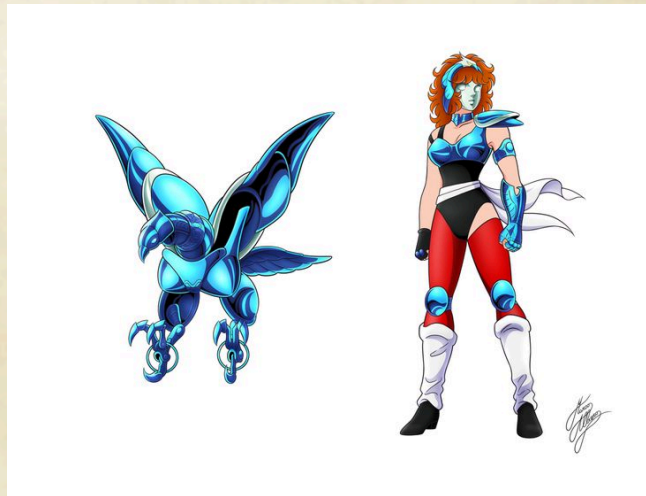
**Voar:** o cavaleiro ao usar a armadura ganha o Poder de Voar sem gastar pontos.



## ARMADURA DE AGUIA

### PODER DA ARMADURA

**Percepção Superior:** Personagem ganha Percepção + 10.



## ARMADURA DE LAGARTO

### PODER DA ARMADURA

**Muro de Vento:** o cavaleiro ganha o Poder Aura de Cosmo 2, sem pagar pontos por ele.



## ARMADURA DE BALEIA

### PODER DA ARMADURA

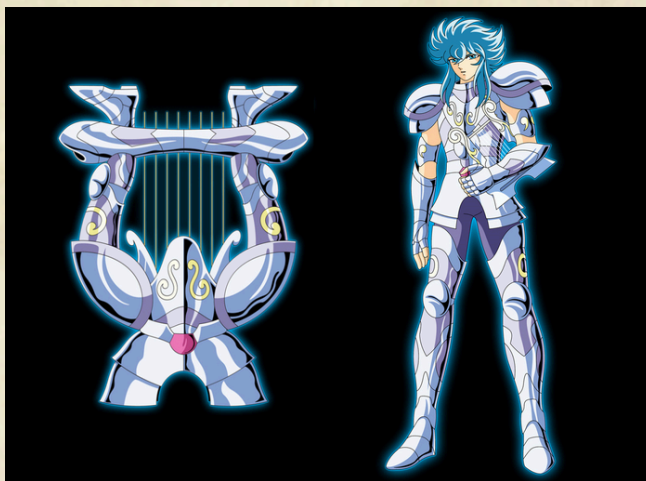
**Mega Dano:** o cavaleiro pode uma vez por dia executar um golpe e ter dano extra de 1d6 por seu Nível. Então no Nível 3 pode executar um ataque com bônus de +3d6.



## ARMADURA DE LIRA

### PODER DA ARMADURA

**Arma Especial:** cavaleiro consegue usar sua Lira para atacar com o Som, ele ganha Poder Ataque em Área e Ataque de Cosmo sem pagar pontos por ele, quando usa o instrumento Lira. Ele pode usar a perícia do instrumento para atacar ao invés do Atributo do Cosmo. Seguindo as regras normais de ataques usando perícias.





## ARMADURA DE OFÍUCO

### PODER DA ARMADURA

**Garras de Ofúco:** cavaleiro de Ofúco pode crescer magicamente suas unhas para ter tornar uma grande arma. Essas garras aumentam o dano base corpo a corpo da Amazona como se fosse Ataque Desarmado Aprimorado + 1. Caso ele já tenha o aprimoramento, então ele se acumula.



## ARMADURA DE CÃO MAIOR

### PODER DA ARMADURA

**Rastreo Implacável:** um cavaleiro de Cão de Caça ou Cão Maior/Menor consegue ENCONTRAR qualquer Cosmo, sua direção e intensidade em qualquer lugar do MUNDO, mas ele precisa ter sentido uou presenciado o Cosmo perto dele pelo menos uma vez.



## ARMADURA DE FLECHA

### PODER DA ARMADURA

**Flecha Certeira:** Personagem ganha o poder Ataque Penetrante caso ele tenha poder Ataque de Cosmo. Esse ataque é sempre representado por uma flecha de energia.



## ARMADURA DE TARÂNTULA

### PODER DA ARMADURA

**Teia:** o cavaleiro de Tarântula pode lançar uma Teia Mágica, que não se poder ser defendido normalmente (apenas Esquiva), segue a regra de Ataque de Cosmo a longo alcance, caso o alvo seja atingido ele não leva dano, apenas fica preso. Para sair da teia exige teste de Força X Nível de Cosmo do Cavaleiro da Tarântula.



## ARMADURA DE LÓTUS

### PODER DA ARMADURA

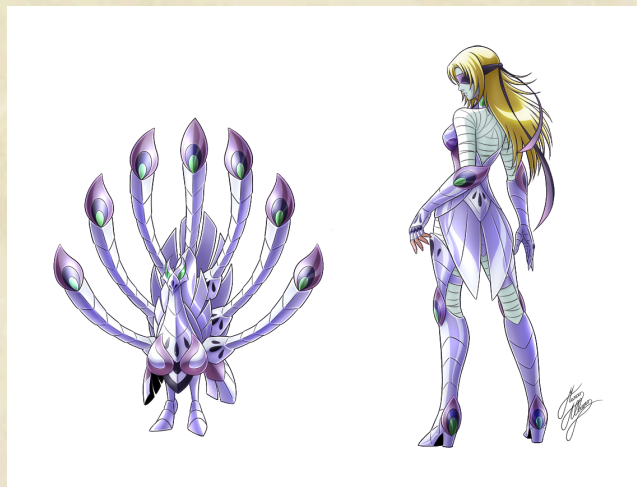
Ilusão: cavaleiro ganha o Poder de Cosmo Ilusão quando usa a armadura.



## ARMADURA DE PAVÃO

### PODER DA ARMADURA

Ilusão: cavaleiro ganha o Poder de Cosmo Ilusão quando usa a armadura.



## ARMADURA DE ORION

### PODER DA ARMADURA

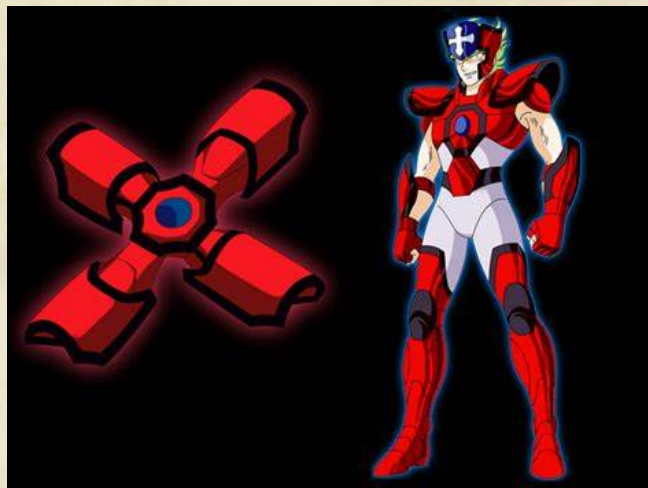
**Mega Dano:** o cavaleiro pode uma vez por dia executar um golpe e ter dano extra de 1d6 por seu Nível. Então no Nível 3 pode executar um ataque com bônus de +3d6.



## ARMADURA DE CRUZEIRO DO SUL

### PODER DA ARMADURA

**Perfuração:** Cavaleiro ganha Ataque de Cosmo Perfurante (caso tenha Golpe de Cosmo ou Ataque de Cosmo) sem necessidade de pagar pontos. Além disso os ataques do cavaleiro sempre são do elemento relâmpago.



## ARMADURA DE ESCUDO

### PODER DA ARMADURA

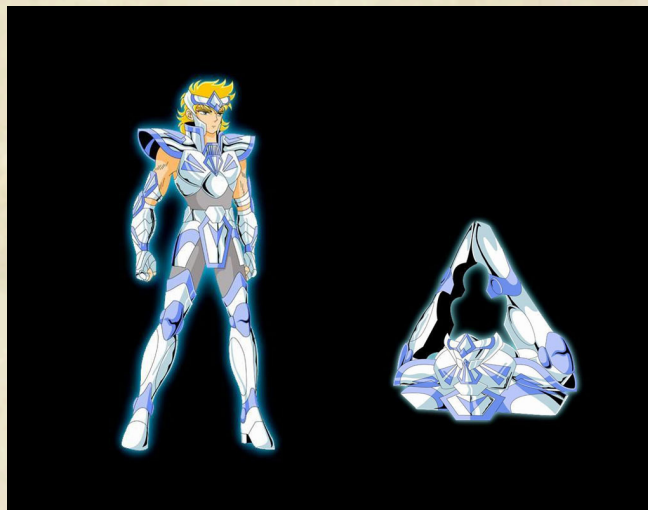
**Arma Especial:** Escudo da Armadura fornece IP 6, além disso pode ser usado como arma com dano 1d6 + bônus de Força. Pode ser usado para defender ataques de Cosmo (se personagem tiver perícia Escudo).



## ARMADURA DE TRIÂNGULO

### PODER DA ARMADURA

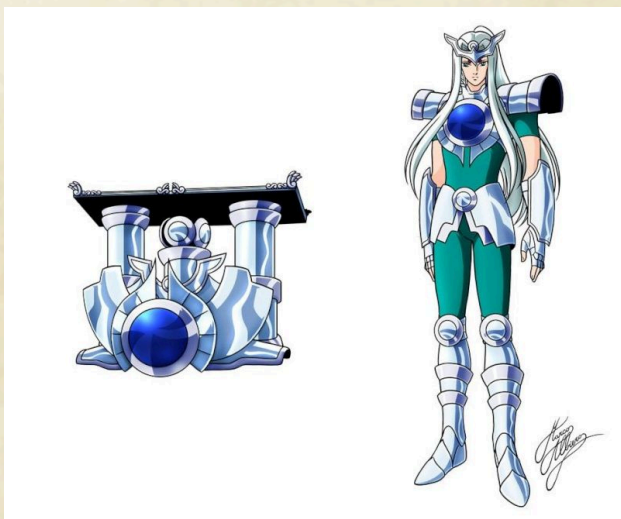
**Selamento:** Cavaleiro executa um ataque direto sem chance de esquiva ou defesa, o alvo apenas pode resistir com Força de Vontade ou Constituição (alvo escolhe), contra o Nível do Cosmo do Cavaleiro, ou seja, Cavaleiro de Nível Cosmo 6, joga 6d6 e esse valor disputa como o atributo. Se cavaleiro tiver sucesso, ele prenderá o alvo em outra dimensão longe do espaço tempo. Ele só pode usar esse ataque 1 vez por semana. Se o alvo resistir, se torna imune ao ataque.



## ARMADURA DE ALTAR

### PODER DA ARMADURA

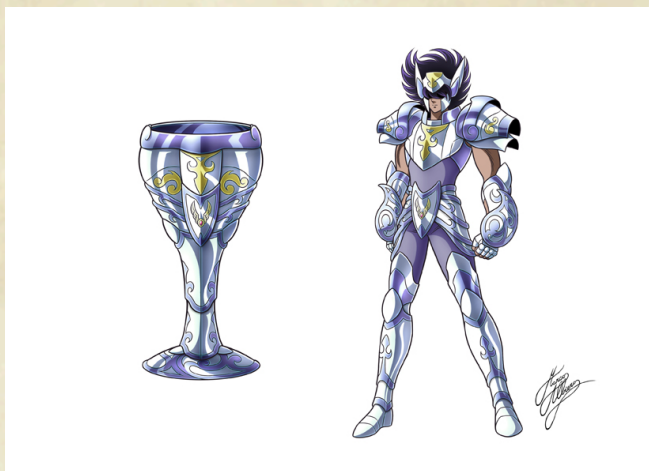
**Imunidade Divina:** Cavaleiro é imune a qualquer poder que o possa prejudicar ou causar algum tipo de banimento ou status negativo vindo de fontes divinas (deuses e deusas). Ataques e danos diretos e efeitos negativos vindo de ataques diretos ainda funcionam.



## ARMADURA DE TAÇA

### PODER DA ARMADURA

**Reflexo de Poder:** cavaleiro ganha Deflexão de Cosmo sem necessidade de pagar pontos por ele.



## ARMADURA DE POPA

### PODER DA ARMADURA

**Habilidade Superior:** o cavaleiro ganha + 10 em Destreza.

**Poder Combinado:** quando os cavaleiros de Vela, Popa e Bússola estão juntos, eles completam o Argo e ficam mais poderosos, eles ganham +5 em todos os atributos quando lutam juntos.



## ARMADURA DE VELA

### PODER DA ARMADURA

**Habilidade Superior:** o cavaleiro ganha + 10 em Destreza.



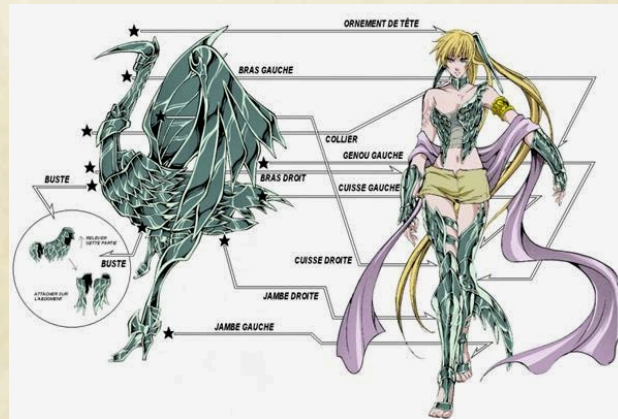
# ARMADURA DE GROU

## PODER DA ARMADURA

**Agilidade Superior:** cavaleiro ganha Agilidade + 10.

OU

**Voar:** o cavaleiro ao usar a armadura ganha o Poder de Voar sem gastar pontos.



# ARMADURA DE GIRAFA

## PODER DA ARMADURA

**Vigor Superior:** o cavaleiro ganha + 10 em Constituição.





## ARMADURA DE BOIEIRO

### PODER DA ARMADURA

**Vigor Superior:** o cavaleiro ganha + 10 em Constituição.



## ARMADURA DE RELÔGIO

### PODER DA ARMADURA

**Inteligência Superior:** o cavaleiro ganha + 10 em Inteligência.



# ARMADURA DE CINZEL

## PODER DA ARMADURA

**Golpe de Cosmo:** o cavaleiro ganha o Poder Golpe de Cosmo sem pagar Pontos por ele.



# ARMADURAS DE OURO

Na próxima página tem a lista de armaduras de ouro e seus poderes individuais. Lembrando esses poderes só se ativam quando o cavaleiro usa a armadura. Algumas armaduras dão mais de uma habilidade e outras dão um leque para se escolher uma toda vez que o cavaleiro veste a armadura.



## ARMADURA DE ÁRIES

### PODER DA ARMADURA

**Serenidade:** a armadura de Áries é capaz de passar uma grande tranquilidade ao seu cavaleiro. Cavaleiro de Áries e seus aliados (lutando com ele no momento), evitam os efeitos de erros críticos.

**Forja Estelar:** cavaleiro de Aries ganha o Poder Forja Estela sem gastar pontos.



## ARMADURA DE TOURO

### PODER DA ARMADURA

**Força Infinita:** o cavaleiro de Hércules quando usa a sua armadura aumenta a sua Força em +10, isso também aumenta seus pontos de vida.

**Vigor Superior:** o cavaleiro ganha + 10 em Constituição, isso afeta seus pontos de vida também.



## ARMADURA DE GÊMEOS

### PODER DA ARMADURA

**Dupla Forma:** Cavaleiros de Gêmeos sempre tem duas formas que ele pode mudar conforme a vontade caso não tenha uma desvantagem como a de Saga (Dupla Personalidad), ele faz duas fichas para ele e com mesmo pontos, pode até mudar o nome ou personalidade se quiser. Se ele não tiver a desvantagem ele pode mudar de forma quando quiser. Mudar de forma gasta um turno.



## ARMADURA DE CANCER

### PODER DA ARMADURA

**Ondas do Inferno:** O Cavaleiro de Câncer abre um buraco chamado Sekishiki, por onde as almas das pessoas sobem quando mortas, envolve a alma do inimigo com uma aura branca e a arrasta para a entrada do Mundo dos Mortos. Em regras todos os ataques especiais do Cavaleiro de Cancer (Ataque de Cosmo ou Golpe de Cosmo), se o alvo chegar a zero pontos de vida ele tem morte Automática.

**Yomotsu:** Cavaleiro de Cancer pode ir e voltar da beira do Yomotsu a vontade e pode levar seus alvos para lutar lá também.



## ARMADURA DE LEÃO

### PODER DA ARMADURA

**Coragem:** quando usa a Armadura o Cavaleiro ganha Força de Vontade + 5.

**Habilidade Superior:** o cavaleiro ganha + 10 em Destreza



## ARMADURA DE VIRGEM

### PODER DA ARMADURA

**Controle de Tempo e Espaço:** Cavaleiro ganha Poder Magia Metamagia 5 sem necessidade de pagar pontos.

**Controle de Espíritos:** Cavaleiro ganha Poder Magia Espíritos 5 sem necessidade de pagar pontos.



## ARMADURA DE LIBRA

### PODER DA ARMADURA

**Armas de Libra:** a armadura de Libra fornece um conjunto invejável de Armas Mágicas.

Duas Espadas tem dano  $1d10 + \text{bônus de FR}$

Um Tridente tem dano de  $3d6 + \text{bônus de FR}$ ,

Dois Tonfás tem dano  $1d6 + \text{bônus de FR}$

Uma Barra Duplas tem dano  $1d6 + 2 + \text{bônus de FR}$ .

Uma Barra Tripla tem dano de  $1d8 + \text{bônus de FR}$ .

Dois Escudos tem  $IP + 6$ .

Cavaleiro de Libra tem perícia para usar todas as armas em 100%.



## ARMADURA DE ESCORPIÃO

### PODER DA ARMADURA

**Veneno do Escorpião:** Cavaleiro ganha o Poder Ataque Debilitante (Todos) sem pagar pontos por ele.



## ARMADURA DE SAGITÁRIO

### PODER DA ARMADURA

**Flecha de Sagitário:** é uma Flecha Mágica invocada pela Magia da armadura de Sagitário, cavaleiro invoca o arco e a flecha e dispara, o dano da flecha é 1d6 por Nível do Cavaleiro (Cavaleiro de Nível 3 tem 3d6 de dano), podendo ser combinada com Cosmo. A Flecha Ignora qualquer IP ou defesa sobrenatural e é capaz de afetar qualquer ser, seja divino ou não. Porém só existe uma flecha, uma vez usada ela só pode ser invocada na próxima semana. O Cavaleiro tem perícia 100% no Arco com essa Flecha em específico.



## ARMADURA DE CAPRICÓRNIO

### PODER DA ARMADURA

**Excalibur:** esta é considerada a “Espada de Atena” ou a “Espada Mais forte do Universo” e sempre é entregue ao cavaleiro mais leal a deusa. Geralmente a Excalibur é uma arma dada aos cavaleiros de Capricórnio por que estes são os sempre mais leais. A Excalibur é uma arma mágica capaz de cortar qualquer coisa e é encantada nas mãos do cavaleiro de Capricórnio. Cavaleiro pode usá-la usando apenas perícia de combate corpo a corpo normal. A Espada Causa 1d10+bônus de FR e IGNORA IP das Armaduras (e outros). Ela também pode ser usada para atacar a distância como onda de energia cortante. Ela também pode ser combinada com Poderes de Cosmo também.





## ARMADURA DE AQUÁRIO

### PODER DA ARMADURA

**Zero Absoluto:** O Cavaleiro de Aquário tem poder de congelar os inimigos quando acerta seus golpes de gelo, toda vez que é atingido o alvo faz teste de CON VS Nível de Cosmo do Cavaleiro (se tiver Nível 6, joga 6d6 para valor do teste). Falha indica que o alvo fora congelado por 1 turno, ele continua congelado até ser atingido ou liberado. Em caso de acerto crítico no ataque e falha do alvo no teste de CON, ele fica preso no Esquife de Gelo, preso para sempre, até ser solto de alguma forma.



## ARMADURA DE PEIXES

### PODER DA ARMADURA

**Controle de Plantas:** Cavaleiro ganha Poder Magia Plantas 5 sem necessidade de pagar pontos.

**Anfbio:** usuário da armadura pode respirar e se mover normalmente dentro da água, ele ganha Natação 50%.



## Um Sistema Livre

Todos nós sabemos que o sonho de todo Mestre é um dia poder ver seu Universode Jogo publicado em algum livro ou net-book, para que todos possam apreciar sua criação, visitar seus países e mundos imaginários e enfrentar seus Monstros e NPCs mais perigosos. O único problema é que todos estes mundos precisam falar a mesma língua, para que possam se entender! O grande problema com isso é que as grandes editoras nunca permitiram que seus sistemas fossem utilizados pelos jogadores em publicações, por causa dos Direitos autorais. A própria TSR, detentora dos direitos do Dungeons & Dragons, chegou a processar judicialmente muitos Mestres que utilizavam seu sistema em livros e net-books, acusando-os de pirataria e aplicando pesadas multas sobre eles! Isso acabava frustrando os Mestres que queriam mostrar ao mundo seu material de jogo, que eram obrigados a inventar seus próprios sistemas, muitas vezes sem conhecimentos matemáticos suficientes para fazê-los funcionar direito, e os Jogadores, que, quando encontravam algo interessante na internet, eram obrigados a decifrar o sistema caseiro no qual estava escrito e adaptá-los para suas regras favoritas antes de poder usá-lo. Também recebemos sempre muitas propostas de novos escritores interessados em publicar seus livros e universos de jogos, mas quase nunca esses projetos vão para frente por causa das incompatibilidades de sistemas. E por outro lado, temos muitos Mestres com universos inteiros escritos em casa, sem chance de publicá-los porque não possuem nenhum sistema de regras próprio. Como na DRAGÃO e na Daemon, o RPG sempre foi considerado uma forma de diversão acima de tudo, nós decidimos liberar o Sistema Básico para que os Mestres de todo o Brasil possam utilizá-los em suas criações e adaptações. Com isso, os jogadores passam a contar com dois sistemas inteiros para desenvolverem suas campanhas: o 3D&T para campanhas baseadas em anime e videogames e o Sistema Daemon para Campanhas mais realistas e sérias. Agora, as chances de você publicar e tornar conhecido seu universo de RPG, seja na forma de fanzines, livros ou sites na internet aumentaram muito...

### Crie seu próprio Universo!

Utilizando as regras genéricas do Sistema Daemon, você será capaz de desenvolver seu próprio mundo de RPG, seja ele fantasia medieval, ficção futurística, adaptações de seriados, filmes e quadrinhos, suplementos, complementos, guias de equipamentos e manuais de monstros, criaturas, deuses e entidades. Para o Mestre, uma grande vantagem, já que toda a parte de regras já está pronta: resta a ele apenas a parte CRIATIVA do processo de desenvolvimento do universo de jogo... bolar intrigas, aventuras e situações, criar NPCs, magias e rituais, desenvolver raças fantásticas, monstros e deuses, projetar vilas, cidades, regiões, países e até mesmo mundos inteiros. O Sistema Daemon também apresenta grandes vantagens para o Jogador, que possui agora um sistema simples, prático e barato para ensinar novos adeptos as maravilhas do RPG!

— Módulo Básico Sistema Daemon v1.01, pág. 1.

**Criador:** Cleron O Andarilho

[https://www.youtube.com/@Cleron\\_O\\_Andarilho](https://www.youtube.com/@Cleron_O_Andarilho)

[https://www.instagram.com/cleron\\_o\\_andarilho/](https://www.instagram.com/cleron_o_andarilho/)