

# Guia das Armaduras



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



## *INTRODUÇÃO:*

### *Quero ter uma armadura!*

Este novo suplemento vai descrever em detalhes as armaduras dos cavaleiros do zodíaco apresentadas na série (anime e mangá), além de oferecer uma nova regra que eu já usava nas minhas Campanhas, mas não publiquei nos livros anteriores: a Regra da Habilidade Única. Também faltou as fichas dos Cavaleiros de Aço (Sho de Condor, Dachi de Raposa e Ushio de Merlin), incluindo regras para suas armaduras (Armaduras de Aço) e criação de novas armaduras deste tipo. Estão incluídas neste netbook tabelas de comparação de dano de armaduras – quanto dano uma armadura pode suportar! Existem muitas novas regras complementares para este RPG.

Para finalizar esta sinopse, gostaria de informar que as armaduras vistas neste suplemento e demais netbooks da série do novo RPG dos Cavaleiros do Zodíaco NÃO usam e NUNCA vão usar as regras do netbook Armaduras Mágicas. Fiz isto porque quero tornar a adaptação mais simples possível e adequada ao clima épico de CDZ.

#### **Agradecimentos:**

-Primeiramente a pessoa mais importante da minha vida: Deus (Não os deuses de CDZ, e sim ao Deus Único: o autor da nossa Fé, o Criador, o Deus dos deuses, o Príncipe da Paz..). Que sempre vigiou meus passos e que sempre me abençoou.

-Ao Rodrigo “Yoshiro” Jeferson, meu irmão gêmeo. Chame-o de “Anjo Impotência”.

-Aos meus primos Gabriel “Telepaus”, Nelson “Patrick”, André “Andarilho da VM”, que sempre jogaram RPG comigo.

-Aos meus amigos: Frederico “Beholder”, Julio “Kobold”, Felipe “Druida sem Magia”, Alan “Sinfonia d20”, Josias “Caxote”, Maicon “Fogosa”.

-A minha família, por me aturar pelo RPG (apesar deles torcerem o nariz para isso!)

-A trindade Anti-RPGista: Felipe “Presuntinho” (Ração de Kobold), Nosde Babu (Ele tem o poder de conquistar o mundo só para imitar o Bucky!) e TASQUILA (Joga Vampiro e confunde Força com Humanidade!). Vocês poderão encontrar esses três juntos num trio de “King of Fighters” como o trio da FRESCURA. Certo, falei!

-Ao Del Debbio e o Gizmo.

-Ao pessoal do GUINNESS BOOK (O Livro dos Recordes) por que ainda vão me dar o título de “Mais fichas de personagem num netbook” com o suplemento FÚRIA DE ARES.

-Ao Masami Kurumada, meu mangá-ka preferido.

-Ao Seiya, Saga e Radamantis: meus cavaleiros preferidos. Vamos gente!

-Ao grupo de fieis jogadores deste RPG: se eles existem mesmo, obrigado por aproveitarem minhas regras.

-A todos os RPGistas do Brasil.

-Ao pessoal do Encontro Bob’s e REDERPG no bairro de Campo Grande (Rio de Janeiro) onde jogamos deste o início de 2006!

#### ***Você entendeu a Regra de Quebramentos das Armaduras?***

Cada armadura tem seu próprio IP (Índice de Proteção) e geralmente desconta o dano de um ataque. Em alguns casos, por exemplo, quando a IP da armadura é 2x maior que o dano, nada acontece. Normalmente, um ataque bem sucedido SEMPRE causa pelo menos 1 Ponto de Dano.

Quando o dano é 2x maior que o IP atual da armadura, ela se quebra e perde 1 no seu IP. Quando o dano é 3x maior, a armadura se quebra mais ainda e perde 2 IPs e assim por diante. Estas tabelas aqui vão simular quanto dano (de um ataque) podem ser capazes de fazer em uma armadura.

**Tabela 1 \_Armaduras de Sombras de Ikki:** estas armaduras são as armaduras clone de Ikki de Fênix. Que pertencia aos seus soldados idiotas no início da Guerra Galáctica.

**Tabela 2 \_Armaduras de Aço:** as armaduras de aço são descritas neste netbook e foram projetadas pela Corporação Galáctica para ajudarem os cavaleiros de bronze no futuro.

**Tabela 3 \_Armaduras de Bronze:** as armaduras de bronze são as armaduras mais frágeis. Existem ao todo 52 armaduras de bronze espalhadas por todo o mundo.

**Tabela 4 \_Armaduras de Prata:** essas são as armaduras dos cavaleiros com um posto acima dos cavaleiros de bronze. Existem 24 cavaleiros de prata trajando essas armaduras.

**Tabela 5 \_Armaduras de Ouro:** estas armaduras pertencem aos 12 cavaleiros mais poderosos de todos e que vivem no Santuário, perto do Cosmo de Atena e do Mestre do Santuário (seu representante na Terra!).

**Tabela 6 \_Armaduras Somah:** estas armaduras pertencem aos Titãs e é conhecida como “armadura dos deuses”. Estas armaduras são vistas no suplemento REVOLTA DOS TITÃS.

TABELA 1 – ARMADURAS DE SOMBRAS DE IKKI QUEBRANDO		
(DANO que pode suportar de uma vez!)	(Perda no IP da Armadura)	(O que Acontece com a Armadura)
5-9	Nenhum.	Absolutamente nada.
10-14	-1	Pequenas rachaduras.
15-19	-2	Algumas rachaduras.
20-24	-3	Muitas rachaduras.
25-29	-4	Quebra-se uma parte.
30 ou+	-5	Quebra-se por completo.

TABELA 2 – ARMADURAS DE AÇO QUEBRANDO		
(DANO que pode suportar de uma vez!)	(Perda no IP da Armadura)	(O que Acontece com a Armadura)
25-49	Nenhum.	Absolutamente nada.
50-74	-1	Pequenas rachaduras.
75-99	-2	Pequenas rachaduras.
100-124	-3	Pequenas rachaduras.
125-149	-4	Algumas rachaduras.
150-174	-5	Algumas rachaduras.
175-199	-6	Algumas rachaduras.
200-224	-7	Muitas rachaduras.
225-249	-8	Muitas rachaduras.
250-274	-9	Muitas rachaduras.
275-299	-10	Muitas rachaduras.
300-349	-11	Quebra-se uma parte.
350 ou +	-12	Quebra-se uma parte.

## Cavaleiros do Zodíaco RPG- A Nova Edição

650 ou +	-30	Quebra-se por completo.
----------	-----	-------------------------

TABELA 3 – ARMADURAS DE BRONZE QUEBRANDO

(DANO que pode suportar de uma vez!)	(Perda no IP da Armadura)	(O que Acontece com a Armadura)
30-59	Nenhum.	Absolutamente nada.
60-89	-1	Pequenas rachaduras.
90-119	-2	Pequenas rachaduras.
120-149	-3	Pequenas rachaduras.
150-179	-4	Algumas rachaduras.
180-209	-5	Algumas rachaduras.
210-239	-6	Algumas rachaduras.
240-269	-7	Muitas rachaduras.
270-299	-8	Muitas rachaduras.
300-329	-9	Muitas rachaduras.
330-359	-10	Muitas rachaduras.
360-389	-11	Quebra-se uma parte.
390-420	-12	Quebra-se uma parte.
930 ou +	-30	Quebra-se por completo.

TABELA 4 – ARMADURAS DE PRATA QUEBRANDO

(DANO que pode suportar de uma vez!)	(Perda no IP da Armadura)	(O que Acontece com a Armadura)
55-109	Nenhum.	Absolutamente nada.
110-164	-1	Pequenas rachaduras.
165-219	-2	Pequenas rachaduras.
220-274	-3	Pequenas rachaduras.
275-329	-4	Algumas rachaduras.
330-384	-5	Algumas rachaduras.
385-439	-6	Algumas rachaduras.
440-494	-7	Muitas rachaduras.
495-549	-8	Muitas rachaduras.

550-604	-9	Muitas rachaduras.
605-659	-10	Muitas rachaduras.
660-714	-11	Quebra-se uma parte.
715 ou +	-12	Quebra-se uma parte.
3080 ou +	-30	Quebra-se por completo.

TABELA 5– ARMADURAS DE OURO QUEBRANDO

(DANO que pode suportar de uma vez!)	(Perda no IP da Armadura)	(O que Acontece com a Armadura)
80-109	Nenhum.	Absolutamente nada.
160-164	-1	Pequenas rachaduras.
240-219	-2	Pequenas rachaduras.
320-274	-3	Pequenas rachaduras.
400-329	-4	Algumas rachaduras.
480-384	-5	Algumas rachaduras.
560-439	-6	Algumas rachaduras.
640-494	-7	Muitas rachaduras.
720-549	-8	Muitas rachaduras.
800-604	-9	Muitas rachaduras.
880-659	-10	Muitas rachaduras.
960-714	-11	Quebra-se uma parte.
1040 ou +	-12	Quebra-se uma parte.
6480 ou +	-30	Quebra-se por completo.

TABELA 6– ARMADURAS SOMAH QUEBRANDO

(DANO que pode suportar de uma vez!)	(Perda no IP da Armadura)	(O que Acontece com a Armadura)
200-399	Nenhum.	Absolutamente nada.
400-599	-1	Pequenas rachaduras.
600-799	-2	Pequenas rachaduras.
800-999	-3	Pequenas rachaduras.
1000-1999	-4	Algumas rachaduras.

1200-1399	-5	Algumas rachaduras.
1400-1599	-6	Algumas rachaduras.
1600-1799	-7	Muitas rachaduras.
1800-1999	-8	Muitas rachaduras.
2000-2199	-9	Muitas rachaduras.
2200-2399	-10	Muitas rachaduras.
2400-2799	-11	Quebra-se uma parte.
2800 ou +	-12	Quebra-se uma parte.
40200 ou +	-200	Quebra-se por completo.

#### *Armaduras de Aço.*

As armaduras de aço são um novo tipo de armadura, totalmente cibernética e criada pela Corporação Galáctica para ajudar os cavaleiros de bronze em busca de Atena. Ao contrario das armaduras do zodíaco, eu permito que o jogador construa sua própria armadura de aço, com os seguintes ajustes:

◆Cosmo: armaduras de Aço não liberam Cosmo (e portanto, jogadores não recebem bônus de Cosmo por usar armaduras).

◆Atributos: uma armadura de Aço não libera Cosmo, mas pelo menos aumentam absurdamente os atributos dos cavaleiros: +20 em FR, +10 em DEX e +70 em AGI, Esses atributos "somem" quando o cavaleiro não estiver usando a armadura.

◆Mecanismos: uma armadura desse porte não é mágica e sim mecânica. Qualquer golpe pode quebrá-la e com isso desativar os mecanismos da armadura. Uma armadura de aço também não tem vida, é como se fosse um robô vestido.

◆Penalidade em DEX/AGI: essas armaduras provocam penalidades em DEX e AGI para iniciativa. A penalidade é de -2 DEX/-4 AGI.

◆Bateria: uma armadura de aço tem o Aprimoramento Bateria (pág. 41 do ANIME RPG). Neste caso, uma armadura de aço tem CON30 para definir as fontes de energia.

◆Vôo: armaduras de aço podem voar sozinhas numa velocidade de 100km/h (AGI28) para encontrar seu dono. Qualquer dano que sofra nesta situação pode atrapalhar o vôo da armadura.

◆Restauração de Armaduras: não adianta procurar o Mu ou outro cavaleiro com a perícia de Conserto de Armaduras para pedir que conserte seu traje. Para consertar armaduras de aço apenas um técnico com a perícia Engenharia (Mecatrônica) 90%.

◆Cibernéticos: você pode comprar Implantes Cibernéticos da pág. 66 do ANIME RPG para sua armadura de aço (com o aprimoramento Cibernéticos), optando apenas em \*[Barato e Comum] ou \*\*[Não tão comum]. Caso você queira colocar Cibernéticos mais avançados na sua armadura, eu não recomendo, mas a palavra final é do seu Mestre (Converse com ele!).

◆Construindo uma armadura: é preciso ter a Perícia Engenharia (Mecatrônica) 90% e o Aprimoramento Recursos e Dinheiro 2 (no mínimo) e esse dinheiro deve ser TODO empregado para a construção da armadura!

◆Índice de Proteção: uma armadura de Aço tem IP 25.

◆Nota: apenas a Corporação Galáctica constrói armaduras de aço no anime. Pois bem, pergunte ao seu Mestre o que fazer...

## *Cavaleiros de Aço*

### (Suas Fichas e como faço para criá-los)

Eu não forneci as Fichas de Personagens dos cavaleiros de aço porque estava desenvolvendo aquelas trocentas outras (Cavaleiros de Bronze, Prata e Ouro) e não tinha muita idéia para criar uma regra sensata para cavaleiros deste tipo. Pois bem, agora existe a regra para você criar um cavaleiro de aço.

Personagens deste tipo possuem idade entre 10-17 anos e começam com as mesmas regras do ANIME RPG para a construção de personagens (1d10+100 pts. de Atributo, 5 de Aprimoramentos...) mantendo como sempre o BOM SENSO!

*Background:* invente um bom background para seu personagem. O tempo de treinamento para se tornar um novo cavaleiro de aço é de 4 anos. Um cavaleiro de aço passou boa parte da infância em laboratórios para testar as armaduras.

*Nível:* cavaleiros de aço sempre começam no 1º Nível.

*Atributos Mínimos e Cosmo:* um cavaleiro de aço deve ter no mínimo 13 em CON (com exceções), 11 em DEX e 11 em INT. Esses cavaleiros NÃO podem e nem sabem o que é Cosmo. Não vem com essa idéia de "eu aprendo depois" porque é preciso 5 anos de treinamento intensivo para aprender a liberar o Cosmo.

*Ataque Especial:* os ataques especiais dos cavaleiros de aço não somam os tais bônus de Cosmo (porque eles nem liberam!), mas podem somar o dano com algum tipo de cibernético (a imaginação é toda sua!)

#### **Sho de Condor, Cavaleiro de Aço (Fogo), 2º Nível.**

CON12, FR15(35), DEX15(25), AGI12(82), INT12, WILL12, PER12, CAR15; 16+3d10 (31) PVs+4PHs. O valor entre parênteses indica o valor recebido pela armadura. Cosmo: eles não liberam! Índice de Proteção: 25 (apenas usando a armadura!).

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 2\* (Furacão de Aço), Cibernéticos 1, Patrono (Corporação Galáctica), Pontos Heróicos 2, Aversão a Armas de Fogo.

*Perícias:* Artes Marciais 52/52 (dano 1d6+1/+11 com armadura de aço), Astronomia 22, Liderança 35, Empatia 35, Lábria 25, Pesquisa 22.

*Cibernéticos (pela armadura):* Abafador, Infrared.

#### **Daichi de Raposa, Cavaleiro de Aço (Terra), 2º Nível.**

CON9, FR10(30), DEX13(23), AGI16(86), INT11, WILL13, PER12, CAR18; 12+3d10 (27) PVs+4PHs. O valor entre parênteses indica o valor recebido pela armadura. Cosmo: eles não liberam! Índice de Proteção: 25 (apenas usando a armadura!).

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 2\* (Furacão de Aço), Cibernéticos 1, Patrono (Corporação Galáctica), Pontos Heróicos 2, Aversão a Armas de Fogo.

*Perícias:* Artes Marciais 56/56 (dano 1d6/+8 com armadura de aço), Armadilhas 29, Astronomia 21, Escutar 24, Acrobacia 36, Empatia 28, Pesquisa 24.

*Cibernéticos (pela armadura):* Abafador, Infrared.

#### **Ushio de Merlin, Cavaleiro de Aço (Água), 2º Nível.**

CON13, FR12(32), DEX12(22), AGI13(83), INT12, WILL14, PER13, CAR16; 15+3d10 (30) PVs+4PHs. O valor entre parênteses indica o valor recebido pela armadura. Cosmo: eles não liberam! Índice de Proteção: 25 (apenas usando a armadura!).

*Aprimoramentos:* Ataque Especial 2\* (Furacão de Aço), Cibernéticos 1, Patrono (Corporação Galáctica), Pontos Heróicos 2, Aversão a Armas de Fogo.

*Perícias:* Artes Marciais 53/53 (dano 1d6/+9 com a armadura de aço), Escapismo 23, Astronomia 22, Esquiva 33, Acrobacia 23, Saltos 33, Pesquisa 23.

*Cibernéticos (pela armadura):* Abafador, Infrared.

**Ataque Especial (Furacão de Aço):** ao contrario dos ataques especiais dos demais cavaleiros, os cavaleiros de Aço podem fazê-lo juntos. Soma-se os dados de dano do Ataque especial de cada um dos cavaleiros que estiverem no momento. Por exemplo, se Ushio e Daichi formarem o Furacão de Aço, o dano será de 4D; se os três juntos atacarem alguém com este golpe, o dano passa para 6D (+3D se os três estiverem um turno se concentrando, vai para 9D). Um Furacão de Aço formado por um cavaleiro sozinho terá dano de 2D.

Furacão de Aço é um golpe totalmente poderoso, porque ignora IP em alguns casos. Sim, isso mesmo! Esse golpe físico geralmente provoca danos de impacto e quedas no oponente (essas coisas ignoram IP!). Como sempre, fica para o Mestre o Bom Senso na hora de discernir a regra.

### NOVA REGRA: INFLAMANDO MAIS AINDA O COSMO.

Esta regra que aparece no Módulo Básico permite ao cavaleiro se concentrar para aumentar seu Cosmo. Eu não quis naquela ocasião citar toda regra (para não embolar muito a cabeça dos jogadores!), mas aqui está:

-Quando um personagem inflamou Cosmo (perdeu 1 Ponto de Vida e testou seu Cosmo para ganhar +50% do bônus do Cosmo) ele ficou mais poderoso e pode Inflamar seu Cosmo denovo: na próxima vez ele casta 2 Pontos de Vida e tem direito a um novo teste de Cosmo (agora dividindo seu Cosmo por dois, sendo seu Cosmo atual não o que você recebeu como bônus!). Caso acerte neste teste, ganha +50% do Seu Bônus de Cosmo. A partir daí os personagens podem gastar e dividir mais para aumentar o Cosmo, ou seja, da próxima vez posso gastar 3 Pontos de Vida e dividir o Cosmo por 3 para realizar o teste; depois posso gastar 4 Pontos de Vda e dividir o Cosmo por 4 para fazer o teste e assim por diante...

### Habilidade Única, Constelações e Cosmo

Pronto. Agora vou seguir com a regra secreta da Habilidade Única.

Você tem toda liberdade de usa-la ou não porque o jogo é seu. Mas caso use, a campanha terá um clima mais épico e adequado ao anime Saint Seiya. Essa regra é muito simples: toda armadura possui uma Habilidade Especial, algum benefício que irá ajuda-lo. Isso não será um problema porque um protótipo dessas regras já existia no antigo RPG dos Cavaleiros do Zodíaco. Um personagem jogador deve escolher uma dessas armaduras (constelações), ganhar a Habilidade Única da armadura e saber qual é a cor do seu Cosmo. Vamos lá?

OBS: as armaduras vem na mesma ordem do que a Fichas de personagens dos Cavaleiros do suplemento FÚRIA DE ARES, e no seu final estão as constelações que não apareceram na serie na qual você pode escolher para ser o cavaleiro desta constelação. Logo depois, as armaduras que não apareceram nesta Saga (como as de bronze e de prata que não foram vistas na serie!) vão estar aqui!

SEGUNDA OBS: eu quero afirmar que muitos poderes das armaduras são criações originais minha e não "oficiais" no universo de CDZ. Usar esses poderes que não existem fica a critério do seu Mestre!

TERCEIRA OBS: a "Cor do Seu Cosmo" é apenas puro *roleplay*! Ninguém precisa se guiar nisso aqui porque deve ta tudo errado! Essa parte foi criada apenas para te ajudar, visto que todo cavaleiro pode ter a cor do Cosmo que quiser...

QUARTA OBS: desculpe-me fãs, mas eu só consegui 70 das 88 armaduras do zodíaco. Caso você tenha alguma outra armadura da série, mande um e-mail para mim (o e-mail está no final deste documento!) para que possamos criar uma Errata.

### AS 70 (de 88) ARMADURAS DO ZODÍACO (Vistas ou Não na série)

Armadura	Habilidade Única	Categoria	IP	Cor do Seu Cosmo
Pegaso	Senso Crítico	Bronze	30	Azul
Cisne	Congelamento	Bronze	30	Azul
Dragão	Escudo e Punho do Dragão	Bronze	30	Verde

Andrômeda	Arma Mágica	Bronze	30	Rosa
Fênix	Imortalidade	Bronze	30	Vermelho
Leão Menor	Força do Leão	Bronze	30	Laranja
Unicórnio	Chifre do Unicórnio	Bronze	30	Roxo
Hidra	Agulhas Venosas	Bronze	30	Verde Desbotado
Urso	Vitalidade do Urso	Bronze	30	Azul Marinho
Nachi	Velocidade do Lobo	Bronze	30	Verde
Hidra Macho	Rei das Marés	Bronze	30	Vermelho
Cassiopeia	Arma Mágica	Bronze	30	Rosa
Kaitos	Arma Mágica	Bronze	30	Rosa
Forno	Resistência ao Fogo	Bronze	30	Vermelho
Escudo	Arma Mágica	Bronze	30	Vermelho
Cruz do Sul	Senso Crítico	Bronze	30	Vermelho
Lagarto	Invisibilidade	Prata	55	Branco
Coroa Boreal	Cristal com Espinhos	Prata	55	Branco
Cães de Caça	Rastrear Implacável	Prata	55	Roxo Desbotado
Tarântula	Teia	Prata	55	Rubro-Negro
Céfeu	Grande Vontade	Prata	55	Azul
Hércules	Força Infinita	Prata	55	Verde
Bússola	Busca e Localização	Prata	55	Verde Florescente
Baleia Branca	Mega Dano	Prata	55	Azul
Cérbere	Clava Corrente	Prata	55	Branco
Centaurus	Resistência ao Fogo	Prata	55	Laranja
Auriga	Discos Bumerangue	Prata	55	Azul
Corvo	Afinidade com Corvos	Prata	55	Verde
Lótus	Ilusão da Alma	Prata	55	Violeta
Pavão	Ilusão da Alma	Prata	55	Violeta
Sagita	Flecha da Morte	Prata	55	Amarelo
Perseu	Escudo da Medusa	Prata	55	Branco
Áries	Serenidade	Ouro	80	Dourado
Touro	Vigor do Touro	Ouro	80	Dourado
Câncer	Ganchos Dourados	Ouro	80	Dourado
Leão	Coragem do Leão	Ouro	80	Dourado
Virgem	Alma de Deus	Ouro	80	Dourado
Libra	Conjunto de Armas	Ouro	80	Dourado
Escorpião	Rei dos Insetos	Ouro	80	Dourado
Sagitário	Vôo e Flechas da Justiça	Ouro	80	Dourado
Capricórnio	Excalibur	Ouro	80	Dourado
Aquário	Zero Absoluto	Ouro	80	Dourado
Peixes	Rei das Marés	Ouro	80	Dourado
Gêmeos	Dois Faces	Ouro	80	Dourado
Triângulo	Lacre	Prata	55	Dourado

Lince	Velocidade do Lince	Bronze	30	Roxo
Altar	Imunidade dos Deuses	Prata	55	Branco
Mosca	Rei dos Insetos	Prata	55	Verde
Cão Maior	Rastreio Implacável	Prata	55	Roxo Desbotado
Orion	Mega Dano	Prata	55	Branco
Ofiuco	Garras de Ofiuco	Prata (Amazona)	55	Verde
Serpente	Ilusão das Formas	Bronze (Amazona)	30	Roxo
Águia	Visão da Águia	Prata (Amazona)	55	Azul
Camaleão	Camuflagem	Bronze (Amazona)	30	Rosa
Máquina Pneumática	Vida das Máquinas	Bronze	30	Vermelho
Ave do Paraíso	Vôo	Bronze	30	Branco
Boieiro	Vigor do Touro	Bronze	30	Marrom
Buril	Corpo Maleável	Bronze	30	Azul
Girafa	Membros Elásticos	Bronze	30	Amarelo
Cão Menor	Rastreio Implacável	Bronze	30	Marrom Desbotado
Atlas	Senso de Direção.	Bronze	30	Azul Claro
Compasso	Membros Elásticos	Bronze	30	Verde Florescente
Pomba	Vôo	Bronze	30	Rosa
Cabeleira de Berenice	Força na Peruca!	Bronze	30	Azul
Coroa Astral	Coroa Espacial	Bronze	30	Azul
Taça	Reflexo de Poder	Bronze	30	Prateado
Dourado	Corpo de Ouro	Bronze	30	Dourado (Né?)

**Senso Critico:** esta habilidade concede ao Cavaleiro de Pegaso e Cruz do Sul a habilidade de ganhar um sucesso critico em um teste, ataque ou defesa durante o combate, uma vez por dia.

**Congelamento:** quando o cavaleiro de cisne tem um critico no seu ataque, ele consegue congelar superficialmente a armadura do seu oponente, que deve fazer um teste Médio de CON para não ficar neste estado (congelado, perdendo 1 PV por turno).

**Escudo e Punho do Dragão:** são as armas extras da armadura de Dragão. O Escudo do Dragão tem IP30 (como sua armadura) e quando o cavaleiro estiver bloqueando o ataque, ele oferece um bônus de +5 na IP (passando para IP35). O Escudo do Dragão oferece +5 no dano.

**Arma Mágica:** as correntes do cavaleiro de Andrômeda são Armas Mágicas 2 (o Aprimoramento visto na pág. 29 do ANIME RPG. Já os cavaleiros de Kaitos e Cassiopéia também possuem correntes, esta considerada Arma Mágica 1. O cavaleiro de Escudo também tem sua Arma Mágica (Um escudo), como se fosse o Aprimoramento Arma Mágica 2.

**Imortalidade:** a Armadura de Fênix é imortal. Portanto, quando for totalmente destruída, renasce com um bônus (cumulativo) de +1 no IP da Armadura. Isso só acontece quando a armadura é totalmente destruída, que reforça aquela lenda da "fênix ressurgue das cinzas e fica mais poderosa".

**Força do Leão:** o cavaleiro pode aumentar em +20 na sua FR por combate (apenas uma vez por dia). Essa Força sobrenatural dura o combate inteiro.

*Chifre do Unicórnio:* o cavaleiro de Unicórnio pode disparar com o chifre um raio totalmente poderoso e vital (gasta 2 Pontos de Vida). Este raio laser causa 4D+metade do Bônus de Cosmo do cavaleiro. Raio composto por eletricidade.

*Agulhas Venenosas:* A armadura de Hidra é capaz de injetar de qualquer membro (da Armadura!) uma agulha com veneno altamente perigoso (mortal para falar a verdade) e o jogador/NPC pode ejetar esta agulha em um combate corpo-a-corpo, ou seja, que acha toque físico com o oponente, que deve fazer um teste FÁCIL de CON para não morrer envenenado. Caso Hidra acerte outra agulha no mesmo alvo, o teste passa para MÉDIO; recebendo a terceira agulha, teste DIFÍCIL; a quarta, teste MINIMO. O quinto, a própria morte.

*Vitalidade do Urso:* o cavaleiro de Urso pode num combate receber +50 Pontos de Vida extras (considerados como Pontos Heróicos), mas depois disso permanece inconsciente por 1D+1 horas.

*Velocidade do Lobo/Lince:* gastando 1 Ponto de Vida, o cavaleiro de Lobo ou Lince aumenta +20 em sua AGI – o efeito dura 1D x 10 minutos.

*Rei das Marés:* a armadura de Hidra Macho ou Peixes aumentam muito as capacidades marítimas. Uma cavaleiro vestido com essa armadura tem seu movimento normal em baixo d'água e seus testes de Nataçãõ e Mergulho são todos consideráveis Fáceis.

*Resistência ao Fogo:* um cavaleiro aumenta seu IP para 60 (bronze) ou 110 (prata) contra golpes baseados em Calor/Fogo. Também adquire resistência (natural ou mágica) a esse tipo de elemento.

*Invisibilidade:* uma vez por dia, o cavaleiro de Lagarto pode ficar invisível: com isso, todos os testes para atacar e defender contra o personagem será considerado DIFÍCIL. O efeito dura seu Nível de personagem x 5 minutos.

*Cristal com Espinhos:* o cavaleiro de cristal pode furar seus oponentes em um combate corpo-a-corpo. Sua armadura é capaz de crescer espinhos de cristal (que dependendo do lugar que pega, ignora IP) com dano de 2d6, perfurante. Esses espinhos mágicos podem ser quebrados e tem IP2, 20 PVs.

*Rastreo Implacável:* um cavaleiro de Cão de Caça ou Cão Maior/Menor consegue ENCONTRAR qualquer Cosmo num raio de 10km<sup>2</sup> por Nível.

*Teia:* o cavaleiro de Tarântula pode lançar uma Teia Mágica, que exige um teste Mínimo de FR e outro Mínimo de WILL para escapar. Este ataque é considerado um Ataque Sobrenatural (ver FÚRIA DE ARES) e não pode ser defendido, a menos que se prove ao contrário (apenas uma Esquiva evitaria?). Um cavaleiro preso só pode se libertar quando seu amigo destruir a Teia (IP2, 50 PVs) ou então quando a Teia acabar (por volta de 1D10 x 50 minutos ou quando o cavaleiro de Tarântula for derrotado).

*Grande Vontade:* esta habilidade da armadura permite aumentar a resistência mental (WILL) do cavaleiro de Céfeu em +50% no teste (NÃO a metade da WILL e sim +50 no teste!) podendo ativar esse poder em vezes igual a INT do cavaleiro por dia.

*Força Infinita:* o cavaleiro de Hércules pode aumentar +10 na sua FR para cada ponto de vida gasto (demora 1 turno para receber o efeito). A Força Infinita dura um combate ou 10 minutos.

*Busca e Localização:* este poder garante o Aprimoramento Senso de Direção e Sentidos Aguçados (audição), na pág. 39 do ANIME RPG.

**Mega Dano:** gastando 1PV e se concentrando (1 turno), o cavaleiro de Baleia Branca e/ou Orion recebe um bônus de +7 no dano de seus ataques com os punhos ou com qualquer arma (menos num ataque sobrenatural!).

**Clavas Corrente:** é uma arma que compõe a armadura de Cérberos. Considerada uma Arma Mágica 1 (+1 no dano, +10% entre ataque/defesa). A Clava Corrente tem dano de 1D10+1+bônus de FR e suas correntes podem ser usadas para imobilizar o inimigo (como a Manobra de Combate Imobilização, da pág.57 do ANIME RPG)

**Discos Bumerangue:** é considerado como o Aprimoramento Arma Mágica 1; concede 2d6+3+bônus de FR em dano e é preciso ter a Perícia Discos Bumerangue(DEX/0). Tem o mesmo IP da Armadura de Auriga.

**Afinidade com Corvos:** o cavaleiro de Corvo pode controlar e entender os corvos (até criar com Cosmo!) e perceber que eles são grandes aliados nas batalhas. A ficha dos corvos é a seguinte: CHUVA DE CORVOS: Pontos de Vida (Infinitos! Ou a quantidade de Corvos no momento, cada Corvo tem 10 Pontos de Vida), Ataques coletivamente com bicos 90/0 (dano 1d6 por corvo), Levitação e Vôo, IP variável.

**Ilusão da Alma:** os cavaleiros de Shiva e Lótus podem criar dezenas de cópias ilusórias de si mesmo que tornam todos os testes de ataque e defesa do adversário difíceis. A Ilusão dura 5 rodadas (geralmente este é o tempo que o adversário já morreu!). Além disso, qualquer vítima da Ilusão da Alma deve fazer um teste Mínimo de WILL senão ficará paralisado e deverá, para se livrar, fazer um teste de Cosmo sendo seu Cosmo a fonte Passiva e o Cosmo do Cavaleiro de Lótus/Pavão a Ativa.

**Flecha da Morte:** as Flechas de Sagita (uma nova perícia de Ataque com DEX/0) são consideradas como o Aprimoramento Arma Mágica 2. Mesmo assim, qualquer pessoa atingida com a Flecha da Morte deve ter um sucesso num teste de WILL difícil, falha significa que se a vítima não for tratada em 12 horas, simplesmente morrerá. Apenas o escudo de Nike pode emitir uma luz que é capaz de remover a flecha. Sem isso, NADA será capaz de retirá-la (pelo menos use o Bom Senso!).

**Escudo da Medusa:** o cavaleiro de Perseu possui o Escudo da Medusa (na pág. 26 do suplemento FÚRIA DE ARES, na seção "Itens Mágicos").

**Serenidade:** a armadura de Áries é capaz de passar uma grande tranquilidade ao seu cavaleiro. Toda vez que ele testar seu Cosmo (role 1d100 e compare o resultado com seu Cosmo; um 95 é sempre falha crítica!) a Serenidade e tranquilidade vai povoar o Cosmo do cavaleiro de Áries; com isso, seus testes baixaram um Nível, ou seja, se o teste Mínimo fica Difícil, um teste Difícil vai para Médio, um teste Médio vai para Fácil e um Fácil já é acerto, apenas "confirmando o crítico". Esse poder pode ser usado o número de vezes por dia igual o seu Nível de Cavaleiro.

**Vigor do Touro:** esta habilidade aumenta absurdamente em 100% dos Pontos de Vida do cavaleiro de touro ou Boieiro por 1d6 dias. Acabado esse período, a armadura precisa de 10 dias para "energizar" o Vigor do Touro novamente.

**Ganchos Dourados:** o cavaleiro de Câncer pode queimar seu Cosmo (1 Ponto de Vida) para crescer nos seus punhos de armadura alguns ganhos dourados que aumentam em +3 no dano e podem passar Câncer (caso falhe num teste Médio de CON). Apenas o cavaleiro e outras poucas pessoas sabem se livrar do veneno canceroso que saiu dos ganchos no punho.

**Coragem do Leão:** quando estiver com a armadura de Leão o cavaleiro é IMUNE a qualquer tipo de Medo (natural ou mágico). Se ele tiver que enfrentar um deus ele o fará sem resitar. Diga-se de passagem que Coragem do Leão não significa que o cavaleiro deve bater em qualquer um por aí e sim na hipótese de que coisas que deixariam um cavaleiro de ouro comum abalado ele não se intimidaria.

*Alma de Deus:* quando o cavaleiro de Virgem estiver com sua armadura ele consegue passar toda bondade de seu Cosmo aos outros, até mesmo seus oponentes! Nenhum tipo de demônio, vampiro, titã chegará perto do cavaleiro e se ele se concentrar (como Shaka e sua posição de Lótus!) nas orações, aumenta em +15 o bônus de Cosmo de todos os aliados dos cavaleiros num raio de 100km. Esse poder é apenas dado ao cavaleiro de Virgem, que deve ser a pessoa mais santificada da Terra.

*Conjunto de Armas:* a armadura de Libra fornece um conjunto invejável de Armas: um tridente, dois escudos, duas clavas, duas barra-dupla... O tridente/espada tem dano de 1D10+30+bônus de FR; os Escudos aumentam em +20 a IP (no caso do cavaleiro de ouro, sua IP com Escudo ficaria 100!), as Clavas e as Barra Dupla tem dano de 1D6+30+bônus de FR. Se eu esqueci de alguma arma aqui, fica o seu Bom Senso: 1d6+30+bônus de FR.

*Vôo e Flechas da Justiça:* a armadura de Sagitário tem dois poderes. Um é oferecido pelas suas asas (voar como se tivesse o Aprimoramento Levitação e Vôo 3 (pág. 34 do ANIME RPG). Já as Flechas da Justiça é uma Flecha Mágica invocada pela Magia da armadura de Sagitário, que assim como outras Habilidades Únicas, exigem força vital. Uma Flecha da Justiça atinge o alvo com 6D+bônus de Cosmo e para invoca-la (junto com o arco) é preciso gastar 3 Pontos de Vida.

*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 (é considerada como Arma Mágica 2) e é encantada nas mãos do cavaleiro de Capricórnio. Qualquer dano da Excalibur (considerada como um simples teste de ataque de Artes Marciais) IGNORA IP, pois a espada RACHA qualquer armadura!

*Zero Absoluto:* na Física, o Zero Absoluto é uma temperatura capaz de congelar qualquer matéria! O Cavaleiro de Aquário pode com o Zero Absoluto criar Esquifes de Gelo que não derretam por 1000 anos (Apenas a Excalibur, uma das armas da armadura de Libra, o Báculo de Atena ou qualquer cavaleiro de ouro poderá destruí-la!). O Cavaleiro de Aquário deve inflamar o Cosmo apenas 2 vezes para atingir o Zero Absoluto: neste estado, qualquer ataque com acerto crítico obriga a vítima se Esquivar ou então será congelada e presa numa Esquife de Gelo. Sair de uma Esquife de Gelo? Pergunte ao seu Mestre!

*Duas Faces:* a armadura de Gêmeos possui duas faces: uma boa e uma má. Quando um cavaleiro faz uma coisa ruim, a face boa chora...Funciona como Aprimoramento Negativo Dupla Personalidade (pág.42 do ANIME RPG). Quando o jogador vestir o elmo da armadura de gêmeos ele deve rolar 1d3 (um resultado 1 indica que seu rosto será coberto pela face boa, um 2 indica que será a face má e um 3 indica que seu rosto será visto, não terá uma máscara. No combate, uma Face Boa oferece +12 no dano contra personagens malignos; uma Face Má oferece +12 contra personagens Bons.

*Lacre:* o cavaleiro de Triângulo tem o poder de lacrar qualquer criatura maligna (como o Aprimoramento Lacre p/ Demônios), só que neste caso não lacram só demônios e sim qualquer outro tipo de criatura maligna (vampiros, lobisomens!) e mesmo assim precisa de uma autorização do Santuário (dependendo do tipo da criatura!) para executar essa Habilidade. A Habilidade do Lacre também lhe oferece o aprimoramento Alma Pura (apenas quando estiver usando a armadura!).

*Imunidade dos Deuses:* o cavaleiro de Altar é imune a qualquer tipo de item religioso (ou recebe dano mínimo!) como crucifixos, pentagramas, sinais, talismãs... APENAS quando estiver usando a armadura de Altar! Ele não é imune a itens Mágicos dos deuses, como o Bastão de Atena ou qualquer outro item religioso de um Sumo – Sacerdote.

*Rei dos Insetos:* esta habilidade deixa o cavaleiro de Mosca ou Escorpião imune a qualquer picada venenosa de qualquer inseto peçonhento (como escorpião) ou golpes venenosos (como os Ganchos dourados de Câncer e as Agulhas Venenosas de Hidra entre outros). Como Habilidade Única da armadura, isso só funciona quando o cavaleiro estiver usando-a!

*Ilusão das Formas:* concede na “multiplicação” de vários itens e objetos para enganar o oponente. Jisgty fez Ilusão das Formas no elmo da armadura de Sagitário quando Seiya e os outros derrotaram os cavaleiros Fantasmas.

*Garras de Ofiuco:* a amazona de Ofiuco (esperamos que seja mulher!) pode crescer magicamente suas unhas para ter tornar uma grande arma (como a Disciplina preferida dos Gangrel, Memorfose > Garras da Besta; em Vampiro: a Máscara). Essas garras aumentam o dano em +5 (apenas com ataques com os punhos) e precisa ser gasto 1 Ponto de Vida para ativar esse poder!

*Visão da Águia:* este poder aumenta em +100% nos testes de Visão (PER) da Amazona de Águia. Também nunca é surpreendida em combate (como a Esquiva Sobrenatural dos Bárbaros em D&D)

*Camuflagem:* em alguns ambientes a amazona de Camaleão pode se camuflar simulando uma invisibilidade. Tem quase o mesmo efeito de uma Invisibilidade – da armadura de Lagarto.

*Vida das Máquinas:* a armadura de Máquina Pneumática pode com seu Cosmo energia pifar qualquer tipo de aparelho (inclusive armaduras de aço!), armas de fogo, tanques de guerra...também pode consertar aparelhos com estragos elétricos!

*Vôo:* oferece o Aprimoramento Levitação e Vôo 3 (pág.34 do ANIME RPG) quando estiver com a armadura.

*Corpo Maleável:* concede ao cavaleiro as vantagens do Aprimoramento Corpo Maleável (pág. 31 do ANIME RPG), só que neste caso sua FR não é reduzida!

*Senso de Direção:* concede o mesmo poder do Aprimoramento Senso de Direção (pág.40 do ANIME RPG).

*Membros Elásticos:* concede o poder de esticar todos os membros do seu corpo! Esses membros se tornam como borracha flexível e pode ser usado para atacar de qualquer distância. Assim como muitos poderes, consome 1 Ponto de Vida. Para maior entendimento, este poder é igual à Vantagem de mesmo nome encontrado no Manual do Sistema 3D&T.

*Força na Peruca!:* esta habilidade concede um poder estranho ao seu cavaleiro – a possibilidade de atacar com os cabelos! Seu cabelo pode crescer infinitamente e pode imobilizar seus alvos e também ataca com 1d3+bônus de Cosmo (este ataque é considerado como Ataque Sobrenatural visto no suplemento FÚRIA DE ARES). A Cabeleira só funciona com a presença de pelos na cabeça (esse poder não é concedido a carecas!). O cabelo também poderá ser usado para diversos fins, como corda para escalar e outras situações inusitadas. Para ativar este poder, gasta-se 1 Ponto de Vida.

*Coroa Espacial:* o elmo da armadura de Coroa Astral pode se transformar em vácuo (como a galáxia) e atingir o oponente com 2d6+2+bônus de Cosmo, que além do dano a vítima deve fazer um teste Médio de CON (falha indica sufocamento e outro teste de CON para se livrar!). O Ataque com a Coroa pode ser considerado como um teste de ataque.

*Reflexo de Poder:* uma vez por combate a armadura de Taça pode voltar um ataque sobrenatural, mostrando uma ilusão ao atacante como se fosse ele mesmo dando o golpe (espécie de espelho) e se o danado falhar num teste de Esquiva Difícil vai receber o golpe com dano de impacto (Ui, doeu!)

*Corpo Dourado:* este poder simples deixa o cavaleiro repleto de luz dourada e ele fica...Dourado! Com isso, aumenta em +2 no dano e no IP. Isso pode ser feito apenas o seu Nível de Personagem de vezes por dia. OBS: para quem já jogou os jogos King of Fighters 2002 – Magical Plus e The King of Fighters 10 Anos – 2005 Uniques pode ver que esse poder é semelhante ao Especial Ultra do Kensou.

#### *Considerações Finais*

Mais um suplemento para Cavaleiros do Zodíaco está pronto! A regra de Habilidade Única é de fato uma boa opção para se adaptar fielmente o ambiente do anime/mangá para o RPG. Pois bem, eu quero dizer que se você quiser criar suas próprias Habilidades, mande-as para mim para ser publicado em futuros suplementos.

Ah, e se mora em Campo Grande/RJ não deixe de visitar os Encontros de RPG no Bob's (Existe a comunidade *RPG no Bobs* no Orkut!) que acontece nos primeiros domingos de cada mês. Você pode me encontrar lá e me conhecer (para jogar RPG, é claro!). Estou disposto a conversar com RPGistas de todo Brasil, então mandem e-mail para [tlsg@bol.com.br](mailto:tlsg@bol.com.br)