

Panteão Olímpico



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



Conversa Aberta

(Deuses em CDZ)

Já passou quase um ano e eu ainda não adaptei todo o material de CDZ para Anime RPG (como prometido) e mesmo assim forneci mais títulos (como os netbooks baseados nos primeiros filmes da série, como O SANTO GUERREIRO e A GRANDE BATALHA DOS DEUSES). Cavaleiros do Zodíaco é um anime em pleno movimento depois das pazes entre o Kurumada e a Toei Animation (caso ninguém saiba, na época do desenvolvimento do anime o criador de Saint Seiya brigou com um dos envolvidos na produção do anime, cancelando a produção dos episódios da Saga de Hades, que já estava no 4º, e estes episódios antigos nunca foram ao ar! Bem... isso é o que eu fiquei sabendo, e nem sei se é verdade...mas voltando ao assunto!) logo depois retornando com toda a tecnologia para uma nova Saga de Hades, em formato OVA.

Até agora eu não planejei nenhum novo suplemento para o RPG dos Cavaleiros do Zodíaco, como o filme PRÓLOGO DO CÉU (que eu não vi ainda quando estava desenvolvendo este suplemento), EPISÓDIO G (que eu não tenho todo o material, mas eu li os 5 primeiros mangás lançados pela Conrad!) e o novo mangá do Kurumada, ANOTHER DIMENSION ("Outra Dimensão"). O netbook que você tem agora em mãos é bem diferente dos demais, porque ele não descreve personagens da série e sim os "deuses"...

Cavaleiros do Zodíaco é baseado na Mitologia Grega: todos os Cavaleiros são servos dos deuses gregos antigos, como Hades, Atena, Poseidon, Éris, Abel, Ártemis, Nike e outros. O objetivo de PANTEÃO OLÍMPICO é oferecer regras para Personagens/NPCs deuses da mitologia grega, com regras que podem ser usadas até mesmo no Sistema Daemon, mas em "estilo anime" (que fique bem claro, todos estes deuses não são páreo para os Saiyajins de DRAGON BALL Z RPG!). Muitos dos suplementos lançados no site da Daemon antes desse tinham personagens usando estas regras, e que agora você vai poder aproveitá-las e criar Campanhas de CDZ MAIS ÉPICAS AINDA (um combate deuses contra deuses!), fazer adaptações de fichas dos deuses da mitologia grega ou até mesmo usar a sugestão da página 22 do suplemento SAPURIS!

PANTEÃO OLÍMPICO possui as fichas dos deuses da mitologia grega (não de todos, daqueles apenas que achei que podiam aparecer!) e saiba, que criar um Personagem divindade é algo muito COMPLICADO (tanto como fazer uma Mecha do Anime RPG), portanto cuidado. Este também **não deve** ser considerado um livro de religião (todos os deuses aqui escritos são importantes para a "fé" dos personagens cavaleiros na Campanha e NENHUM DELES deve ser venerado! Existe apenas UM Deus que deve receber toda Honra e Glória!). E saiba: como o mundo de CDZ está em movimento, tudo que o Kurumada quiser lançar em anime eu vou querer lançar em RPG (se puder); portanto, você não vai se livrar de mim tão fácil! Para finalizar, eu gostaria de pedir desculpas a todos os Jogadores! Este foi o mais complicado suplemento de CDZ que já escrevi, com muitas fichas e regras. Mas agora ele está pronto para você jogar! Aproveite bem!

THIAGO LUIZ "GUERRAD" SOUZA GOMES, tlsg@bol.com.br

INTRODUÇÃO:

“A Escala Épica já não é o Bastante!!”

O mundo de Cavaleiros do Zodíaco é baseado na Mitologia Grega, onde podemos ver isso claramente. Um mundo onde deuses como Poseidon, Hades e Atena lutam bravamente ao lado de seus cavaleiros e servos. Mas quanto poder existe um “deus”? Este netbook é um importante suplemento para o Novo RPG dos Cavaleiros do Zodíaco, detalhando como nunca esse anime que deixou saudades e explorando mais uma a dinâmica do Sistema Daemon.

Mais uma vez, estou muito contente por dar suporte ao meu anime PREFERIDO e espero que todos gostem dessas regras – e o mais importante, que usem nos seus jogos. Ainda há muito que explorar no mundo de Saint Seiya, onde os cavaleiros enfrentam deuses! Ah, e mais uma coisa: você vai ter a ficha da Saori Kido!

Ah! E não deixe de participar da Comunidade **Cavaleiros do Zodíaco RPG** no Orkut. Se você tem Orkut, entre na comunidade e nos diga qual das regras você não entendeu, além de conhecer outros jogadores e fãs do anime. Enfim, chute o “pau da barraca”, sua participação é muito importante. Veja em <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=22884610>

Criando Novos Deuses

Quem já se acostumou com a minha política de manter o mais roleplay possível já pode ir se acostumando: assim como há regras para a criação de personagens jogadores cavaleiros, também vão existir regras alternativas para deuses (no mundo de Cavaleiros do Zodíaco, é claro!). Na última página deste netbook, você encontrará uma nova **Ficha de Personagem**.

Também é importante ressaltar que estas regras foram feitas para criarem deuses no mundo de Saint Seiya, mas se desejar, qualquer Mestre pode usar para criar seus deuses no seu mundo de jogo. Ah! E mais uma coisinha: muita gente deve torcer o nariz e dizer que “copiei” as regras de criar deuses do livro Dungeons & Dragons – Divindades e Semideuses. Para um melhor panorama geral dos deuses da mitologia grega, eu muito recomendaria este livro para você conhecer mais sobre Mitologia Grega (e saber que Afrodite, por exemplo, nasceu das genitárias de Uranos. BUAHAHAHAHAHAH!!!)

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. Ele quer te Abençoar também!

-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”, Felipe “Kbrito” e Leandro “Ao Biço...”

-Ao Pet Bhazilith, por deixar usar seu texto nesta adaptação.

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

-As novas garotas RPGistas, em especial Ana Carolina “Cronom” por aturar o presuntinho.

-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.

-A Ieda, que ODEIA Cavaleiros do Zodíaco (Pégaso, RyuSeiken!).

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

-Ao grupo de fiéis jogadores deste RPG: se eles existem mesmo, obrigado por aproveitarem minhas regras. E a todos os membros da comunidade **Cavaleiros do Zodíaco RPG**.

-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! O encontro está bombando!

Híper Mito.

O Início

No começo dos tempos somente havia o “Nada”, o caos. Então veio o Big Bang, o nascimento de um universo em expansão. Um dia, a “Grande Vontade” (Big Will), símbolo do poder espiritual revelou-se ao mundo. As luzes e os relâmpagos espalharam-se pelo cosmos, dando uma “alma” a tudo o que tocavam. Isto está de acordo com Saint Seiya na explicação da influência estelar no destino dos homens; não são coisas sem vida, são espíritos que se comunicam conosco. O “Big Will” é o poder dos deuses, os humanos não podem compreender sua natureza real. Podemos sinceramente dizer que esse “Big Will” é o nosso querido Cosmo na ficha de personagem (para não confundir ninguém)

A Era dos Deuses

Somente três deuses não possuem forma nem vontade humana, são de natureza espiritual: Gaia (a terra), Urano (o céu) e Pontos (o mar). Zeus, Hades e Poseidon foram os primeiros com forma e vontade humana a alcançar o “Big Will” e a serem adorados como deuses. Eles assumiram o controle da terra, do reino dos mortos e dos mares.

O “Big Will” dos deuses pode ser considerado como o Nono Sentido, mais além dos primeiros oito sentidos, que incluem a todos. Os deuses também possuem o famoso Sétimo Sentido, assim como o Oitavo, o Arayashiki, que permite ir ao mundo dos mortos sem se converter em um deles. Por seu domínio do “Big Will” estes deuses ganharam uma alma imortal, porém seus corpos são mortais. Eles, assim, têm que encarnar regularmente (a cada 250 anos em média) e alcançar o “Big Will” de novo. Desta maneira, Saori Kido se tornou Atena somente quando realmente descobriu quem era e quando se tornou madura o suficiente para usar seu cosmo, justamente antes das batalhas contra o Santuário. Naturalmente você pode ver no mangá que quem revela a identidade de Atena aos Cavaleiros é a própria Saori, não Tatsumi. Mas talvez ela mesma tenha descoberto a verdade muito antes do começo do mangá. Quem sabe?

Julian Solo tornou-se Poseidon somente no penúltimo episódio da série (antes do lançamento da Saga de Hades, que fique bem claro!)... Não se pode esquecer de Shaka: seu nome fala por si só (é a reencarnação de **Sakyamuni**, o primeiro Buda). Foi o primeiro Cavaleiro que alcançou o Oitavo Sentido (esta é a razão de porquê o mangá diz que Shaka é o homem mais próximo dos deuses). Ele também é o único capaz de prever as Guerras Sagradas com precisão. Não há rastro de Zeus em Saint Seiya, mais isto não é talvez toda a verdade...diz a lenda que Zeus desapareceu um dia, deixando a soberania da Terra à Atena.

Costuma-se dizer que “se entenderá o significado da vida quando se entender as razões da partida”. De qualquer maneira é óbvio no mangá, mesmo que não dito explicitamente, que Zeus reencarnou em Mitsumasa Kido, o fundador da Fundação Galáctica. Depois de cuidar um pouco de Saori, desapareceu de novo e voltou a aparecer sobre o céu, como podemos ver quando Saori esta falando com ele no planetário.

As Guerras Sagradas

As Guerras Sagradas são batalhas entre os deuses, e assim também entre os humanos que os veneram. O primeiro deus que “enlouqueceu” dentre todos foi Poseidon. Determinado totalmente a conquistar o mundo, reuniu os melhores guerreiros dos setes mares e os nomeou Generais (mais detalhes em MARINAS DE POSEIDON). Ofereceu aos seus Generais e Marinhas armaduras de origem desconhecida (provavelmente criadas pelo próprio Poseidon). Os monstros mitológicos como sirenes, sereias, krakens, foram inspirados pelas formas destas armaduras, não o contrário. Elas foram feitas de oricalco (orichalcum), um metal que de acordo com uma lenda Selena provém de um meteoro vindo das proximidades de Saturno e que se chocou em Atlântida há muito tempo atrás. Qualquer um que utilize armas feitas a partir desse material poder ser invencível.

Deuses: Poderes Divinos.

Os deuses dos Cavaleiros do Zodíaco possuem poderes limitados por seu Cosmo. Ao contrário dos Cavaleiros e Humanos apresentados nos netbooks anteriores, os deuses não possuem Níveis de Personagem para definir seu poder, experiência e influência. Porém, são dotados pelo “Poder Divino”(ver adiante). Todos os deuses apresentados aqui usam **armaduras Kamui**, que são vistas no suplemento SAPURIS – sobre a Saga de Hades. Os deuses de CDZ são os mesmos da Mitologia Grega, não vivem em panteões, e sim em vários lugares da Terra: Poseidon vive no mar, Hades no corpo do Shun, Atena no Japão, Ares no Santuário.... alguns usam seu Cosmo para conectar-se a pessoas para viverem juntos no mesmo corpo. Veja as características de uma divindade:

PODER DIVINO representará os Atributos, Cosmo, Aprimoramentos e Perícias do seu personagem divindade (no mundo de CDZ). O mestre com isso terá poder para construir as fichas de outros deuses não vistos no anime/mangá e criar novas sagas! Todos os deuses começam com 10.000 pontos de Atributos, 60 de Aprimoramentos + 10 Poderes Divinos (ver abaixo).

IDADE AVANÇADA: o “poder” dos deuses aumentam com a sua idade: acrescente +1 para colocar nos atributos, +1 de Poder Divino a cada 1 ano de idade sobre a terra e +1 de Aprimoramento a cada 5 anos.

SOBRE WILL/ATRIBUTOS MENTAIS: uma divindade só pode ter até o valor 300 em sua WILL. (se não fosse assim, colocava todos os pontos em WILL para ganhar bônus de Cosmo).

Posto Divino: o Posto divino indica o poder e influência do deus. Ele vai de 0 à 20. O valor de Posto Divino é somado aos valores de *Cosmo* (como se fosse um bônus de armadura) e *IP* natural do deus. Saiba mais sobre *Posto Divino* na página XX deste livro.

Poderes Divinos – A Lista Básica

Esta é a lista básica dos poderes divinos para a criação de deuses no mundo dos Cavaleiros do Zodíaco. Como eu sei que isso não “simula” todos os poderes das divindades neste mundo, gostaria de pedir sua ajuda. Caso você tenha novos poderes, faça o favor de **ESCREVER** um suplemento para este netbook, algo do tipo “novos poderes divinos para CDZ”. Seria um alívio para mim (você deve ter até mais criatividade que eu!)

E não se esquecendo: deuses começam com 10 Pontos de Poderes divinos para gastar +1 a cada ano. Fica com o Mestre o Bom senso na hora de criar as divindades, por exemplo, um deus não poderia ter Aura Divina e Aura Maligna ao mesmo tempo, certo?

-Abençoar/Amaldiçoar Herói: uma divindade pode abençoar/amaldiçoar um herói com sua própria vontade. Este deve fazer um teste de WILL Mínimo (ou seja, faça um teste usando como valor sua WILL básica!). Um personagem abençoado/amaldiçoado têm +15/-15 nos testes físicos, dano e qualquer outra coisa do tipo. Não funciona contra outros deuses.

-Abençoar/Amaldiçoar Área: uma divindade pode abençoar ou amaldiçoar um área de 100km². Personagens servos deste deus recebem bônus de +10 nos ataques (incluindo dano) e perícias. Personagens numa área ameaçada são o contrário (recebem um redutor de -10) exceto para os servos do deus que amaldiçoou a área.

-Proteção Suprema: aumenta em +50 a IP da Divindade.

-Ressurreição: pode reviver qualquer pessoa (servos apenas).

-Causar/Curar Doenças: pode curar qualquer doença ou causar qualquer doença se é uma divindade maligna. Nunca os dois ao mesmo tempo.

-Grande Ataque Especial: consiste que os deuses possuem acesso ao Aprimoramento Ataque Especial (até 20 pontos!).

-Foco em Cosmo: oferece um bônus natural de +3 no Cosmo.

-Proteção Máxima Elemental: como o aprimoramento Afinidade com Magia (pág. 28). Neste caso, a divindade recebe +10D de IP contra um dos seis elementos básicos (Ar, Água, Fogo, Luz, Terra e Trevas).

-Cosmo Guia: seu Cosmo pode guiar seus servos nos momentos de dificuldade ou quando estão perto da morte.

-Avatar: a divindade pode criar uma nova forma (com metade de seus poderes) para andar sobre a Terra.

-Aura Divina: o deus tem uma aura mágica. Seu Cosmo pode abençoar e tranquilizar tudo em volta, anunciando seu nome. Por exemplo, Atena usa Aura Divina quando Saori Kido acalma os corvos de Jamiah, o cavaleiro de prata.

-Aura Maligna: o inverso de alma Divina. Uma divindade com Aura Maligna usa seu Cosmo para assustar tudo a sua volta.

-Consolo: consola os corações de seus servos. Saori fez isso quando o Cavaleiro de Babel fôste morto, no antigo Coliseu.

-Desespero: oposto de Consolo. Neste caso, os corações de seus servos (ou de outras pessoas!) ficam em desespero, onde todas as suas tarefas são testes Difíceis.

-Arma Mágica: a divindade possui uma arma mágica +10 (+10 no dano e 100% para dividir entre ataque/defesa). Neste caso, o valor de ataque/defesa é desconsiderado por que os deuses não possuem valores de perícia. Para mais detalhes, ver *Habilidades dos Deuses*.

-Sumo-Sacerdote: como Fonte da Fé, mas vale apenas para UMA pessoa, que será o sumo- sacerdote de sua ordem. Como Pandora faz para Hades, Hilda para Odin e assim por diante.

-Fonte da Fé: o deus tem clérigos e eles podem comprar Pontos de Fé.

-Status: a divindade tem um invejoso Status no mundo inteiro (que fique bem claro: que é apenas conhecida, não possui clérigos!).

-Fonte da Vida: pode criar qualquer ser mágico (ou vivo) como se tivesse Focus 30. Este ser tem a forma e as características definidas pela divindade. Uma divindade pode construir um ser até de 10º Nível (Humano nesse caso).

-Redenção/Danação: este poder divino concede que a divindade possa “comprar” Almas ou possuir amigos. Que personagens possam comprar o Aprimoramento Pactos (pág. 35 no ANIME RPG) para a divindade.

-Poder Angelical: qualquer poder Angelical pode ser comprado como se fosse um Poder Divino.

-Poder Demoníaco: o mesmo caso do Poder Angelical.

-Vitalidade: o personagem ganha +100 Pontos de Vida!

-Escondido: o deus tem um escolhido onde sua alma ficará (Mais detalhes no Capítulo “Habilidades dos Deuses”), como Saori Kido.

-Criar Artefatos/Armaduras: semelhante ao “Fonte de Vida”, mas desta vez a divindade cria um artefato mágico como o Anel Nibelungo de Poseidon. Este Poder também concede na habilidade de criar Armaduras do Zodíaco (Prata, Ouro ou Bronze ou qualquer outro metal)!

-Milagres: pode lançar qualquer magia curativa de Focus 9 em Água ou Luz ou nos Caminhos da Cura) para realizar pequenos milagres.

NOTA: Se alguém quiser fazer um netbook sobre Poderes Divinos em CDZ, por favor, faça este trabalho por mim!



DESCRIÇÃO DOS DEUSES EM CDZ (PANTEÃO OLÍMPICO)*Odin, o deus Nórdico de Asgard.*

Tutores: Guerreiros Deuses (Sumo Sacerdotes: Hilda de Poláris e Durval).

Odin é o principal deus de Asgard e portador da Espada Balmung. Assim como a deusa Atena tem seus escolhidos, seus cavaleiros; Odin também possui, os chamados Guerreiros Deuses. Para mais detalhes, consulte o suplemento *Guerreiros Deuses* ou *A Grande Batalha dos Deuses*, ambos disponíveis. NOTA: Odin não faz parte da Mitologia Grega, mas da "Mitologia Kurumada" e é devotado tanto pelos Guerreiros Deuses de Hilda ou Guerreiros Deuses de Durval.

Divindade [Posto Divino 14] . CON5444, FR3415, DEX1100, AGI1100, INT198, WILL193, PER2100, CAR50; 4580+1289d10 (11025) PVs+200 PHs. Cosmo com a Armadura de Odin: 11100 (+5543 nos testes físicos, ataque/defesa e dano); Cosmo sem armadura: 10500 (+5243 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 336/436 com a Armadura de Odin. NOTA: caso o Mestre determine a armadura de Odin como uma **Kamui** aqui estão os seus ajustes: Cosmo com a armadura (Kamui) de Odin: 12750 (+6368 nos testes físicos, ataque/defesa e dano).

Aprimoramentos: Ambidestria, Ataque Especial 20 (20D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante, Boa Fama, Bom Senso, Comunicação em Sonhos, Contatos 2, Deflexão, Detecção de Magia (3 pontos), Imunidade a Venenos (2 pontos), Lacre p/ Demônios, Levitação e Vôo 2, Memória Expandida, Pontos Heróicos 4, Resistência a Magia 2, Saúde de Ferro, Senso de Direção, Senso Numérico, Sentidos Aguçados (audição, tato e olfato), Sortudo, Status 4 +2 pontos de Aprimoramento.

Poderes: Proteção Divina, Grande Ataque Especial, Foco em Cosmo, Proteção Máxima Elemental (Ar/Água=gelo), Aura Divina, Arma Mágica (Espada Balmung), Sumo Sacerdote (Hilda), Fonte de Fé, Vitalidade, Criar Artefatos/Armaduras, Milagres.

Magias: Entender 10, Controlar 10, Criar 10, Fogo 10, Água 14, Terra 11, Ar 16, Luz 12, Trevas 10, Animais 11, Humanos 10, Spiritum 10, Arkanum 10, Metamagia 10.

Perícias (todas com valor ∞): Armadilhas, Escultura, Joalheria, Prestidigitação, Avaliação de Objetos, Camuflagem, Anatomia, Antropologia, Astronomia, Física, Geografia, Heráldica, História, Matemática, Religião, Alquimia, Astrologia, Ocultismo, Teoria da Magia, Escutar, Mergulho, Diplomacia, Furtar, Furtividade, Idiomas/Línguas, Lábria, Manha, Primeiros Socorros, Pesquisa, Procura, Rastrear, Sobrevivência (todos os ambientes) +9 Perícias a sua Escolha.

Ataque e Defesa: 4400/4400 (dano de 3d6+1705 com a Espada Balmung).

Atena, deusa Grega da Guerra e da Sabedoria

Tutores: Cavaleiros de Atena (Sumo Sacerdote: Mestre do Santuário)

Atena é a deusa da guerra e da sabedoria. De acordo com a história do Mestre Masami Kurumada, toda vez que o Mal volta assolar à Terra surgem os Cavaleiros do Zodíaco, sob a liderança da reencarnada deusa Atena (???). Desta vez, a Escolhida a manter o Cosmo de Atena no corpo foi a jovem Saori Kido, que têm uma "apaixonite" pelo Cavaleiro de Pégaso, Seiya.

Divindade [Posto Divino 17]. CON1000, FR700, DEX2100, AGI1000, INT2250, WILL230, PER800, CAR1932; 900+1292d10 (7360) PVs+200PHs. Cosmo com a armadura de Atena: 14600 (+7293 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 12350 (+6168 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 67/167 com armadura.

Aprimoramentos: Ambidestria, Ataque Especial 18 (18D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante, Boa Fama, Bom Senso, Deflexão, Imunidade a Venenos 2, Levitação e Vôo 3, Memória Expandida, Pontos Heróicos 4, Resistência à Magia 2, Sábio, Saúde de Ferro, Sensitivo 2, Senso de Direção, Senso Numérico, Sentidos Aguçados (todos), Status 5 +3 pontos de Aprimoramentos a Escolha do Jogador.

Poderes: Aura Divina, Consolo, Grande Ataque Especial, Abençoar Herói/Arma, Arma Mágica (Escudo de Nike e Bastão de Atena) Fonte de Fé, Vitalidade, Escondido (Saori Kido) e Milagres.

Magias: Entender 13, Controlar 11, Criar 10, Fogo 10, Água 11, Terra 12, Ar 10, Luz 14, Trevas 10, Animais 10, Humanos 13, Spiritum 11, Arkanum 10, Metamagia 12.

Perícias (todas com valor ∞): Armadilhas, Canto, Escapismo, Prestidigitação, Artífice, Antropologia, Física, Genética, Geografia, Heráldica, História, Literatura, Matemática, Meteorologia, Psicologia, Química, Teologia, Natação, Salto, Etiqueta, Furtividade, Empatia, Impressionar, Interrogatório, Intimidação, Liderança, Manha, Mecânica, Cirurgia, P. Socorros, Pesquisa, Procura, Rastreo +9 perícias a escolha do jogador.

Ataque e Defesa: 8410/4010 (dano com o báculo de Atena, 10d6+10+343)

Saori Kido

Escolhido (Saori Kido). Garotinha Mimada de 3º Nível. CON13, FR8, DEX12, AGI7, INT16, WILL14, PER16, CAR19; 14+6d10 (44) PVs+0PHs. Cosmo: da deusa Atena! Índice de Proteção: oferecida pela deusa Atena.

Aprimoramentos: Alma Pura, Patrono (Fundação Galáctica), Recursos 5, Aversão a Armas de Fogo, Fobia (de tudo, até de Homem!).

Perícias e Manobras: Encher o Saco 20, Fazer-se de Virgem 80, Se achar a gostosona 50, Acadêmicos 40, Intimidação 20, Ser donzela 30. Mesmo assim, ESPERO me casar com uma mulher que nem ela (que tipo de maluco eu sou?!).

Background: Saori é a protegida dos cavaleiros do zodiaco. Com o Cosmo da deusa Atena queimando em seu corpo, Saori cumpre bem o seu dever... Não sei porque o Seiya não dá uns "pega" nela (eu pegaria!).

Poseidon, o deus Grego dos Mares

Tutores: Os Marinhas de Poseidon (Sumo Sacertode: Julian Solo)

Poseidon é o deus do mar e do oceano. Enfeitiçou Hilda com o Anel Nibelungo pois ela recusou-se a rebelar-se contra Atena para assumir o Santuário e hoje guia dos Marinhas de Poseidon (assim como Atena e Odin, Poseidon também tem seus guerreiros). A ficha de seu escolhido, Julian Solo, é encontrada em MARINHAS DE POSEIDON, suplemento para este RPG.

Divindade [Posto Divino 17]. CON2100, FR1100, DEX1000, AGI2000, INT345, WILL245, PER3000, CAR224; 1650+1292d10 (8110) PVs+250PHs. Cosmo com a armadura de Poseidon: 15350 (+7668 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 13100 (+6543 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 155/255 com a armadura.

Aprimoramentos: Ambidestria, Ataque Especial 20 (20D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante, Bom Senso, Comunicação em Sonhos, Conhecimentos Arcanos, Deflexão, Detecção de Magia (3 pontos), Imunidade a Venenos (3 pontos), Inocência 2, Lacre p/ Demônios 1, Levitação/Vôo 3, Memória Expandida, Pontos Heróicos 5, Regeneração 4, Sábio, Senso de Direção, Senso Numérico, Status 5.

Poderes: Abençoar Herói, Proteção Suprema, Proteção Máxima Elemental, Grande Ataque Especial, Fonte de Fé, Fonte de Vida, Redenção/Danação, Vitalidade, Escondido (Julian Solo), Criar Artefatos/Armaduras +2 poderes a sua escolha!

Magias: Entender 10, Controlar 11, Criar 13, Fogo 10, Água 18, Terra 10, Ar 11, Luz 11, Trevas 10, Animais 10, Humanos 13, Spiritum 10, Arkanum 10, Metamagia 10.

Perícias (todos com valor ∞): Armadilhas, Arquitetura, Atuação, Canto, Escapismo, Escultura, Artífice, Antropologia, Astronomia, Física, Genética, Geografia, Heraldica, História, Meteorologia, Química, Sociologia, Religião, Ocultismo, Natação, Salto, Etiqueta, Furtar, Furtividade, Linguagem de Sinais, Leitura Labial, Empatia, Hipnose, Impressionar, Interrogatório, Intimidação, Lábua, Liderança, Manha, Manuseio de Fechaduras, Mecânica, Cirurgia, Primeiros Socorros, Barganha, Burocracia, Pesquisa, Rastreo, Sobrevivência (Mar)

Ataque/Defesa: 4010/8010 (Tridente de Poseidon, dano 10d6+10+543).

Hades, o deus Grego da Morte

Tutores: Espectros de Hades (Sumo Sacertode: Pandora)

É o deus dos mortos na mitologia grega e passou a maior parte de seu tempo no corpo de Shun, o cavaleiro de Andrômeda (sem ele perceber) laçado pelo poder da *Estrela de Hades* (para mais detalhes, consulte o netbook SAPURIS) até despertar e possuir totalmente o corpo do cavaleiro. Sob os cuidados de Pandora, Hades tinha um plano de tampar totalmente o Sol, chamado de "O Último Eclipse".

Divindade. [Posto Divino 17]. CON867, FR1794, DEX2009, AGI1587, INT231, WILL225, PER2300, CAR1000; 1381+1292d10 (7841) PVs+150PHs. Cosmo com armadura: 14250 (+7118 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 12100 (+6043 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 110/210 com armadura.

Aprimoramentos: Afinidade com Fadas (3 pontos), Ambidestria, Ataque Especial 19 (19D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante, Comunicação em Sonhos, Conhecimentos Arcanos, Corpo Maleável, Deflexão, Detecção de Magia (3 pontos), Forma Alternativa, Homúnculo, Imunidade a Venenos (3 pontos), Inocência 2, Levitação e Vôo 3, Memória Expandida, Pontos Heróicos 3, Poderes Ocultos 2, Regeneração 5, Sábio, Saúde de Ferro, Sedutor, Senso de Direção, Senso Numérico.

Poderes: Amaldiçoar Herói, Proteção Divina, Ressureição, Grande Ataque Especial, Aura Maligna, Desespero, Arma Mágica, Sumo-Sacertode, Escondido (Shun), Criar Artefatos/Armaduras.

Magias: Entender 10, Controlar 10, Criar 10, Fogo 10, Água 10, Terra 10, Ar 10, Luz 10, Trevas 11, Animais 10, Humanos 14, Spiritum 14, Arkanum 14, Metamagia 14.

Perícias (todas com valor ∞): Armadilhas, Atuação, Crítica de Arte, Dança, Desenho e Pintura, Escapismo, Presdigitação, Artífice, Camuflagem, Anatomia, Antropologia, Física, Genética, Geografia, Heráldica, História, Literatura, Psicologia, Química, Religião, Ocultismo, Disfarce, Acrobacia, Arremesso, Natação, Salto, Etiqueta, Explosivos, Falsificação, Furtar, Furtividade, Leitura Labial, Linguagem de Sinais, Criptografia, Empatia, Hipnose, Impressionar, Interrogatório, Intimidação, Lábria, Liderança, Manha, Sedução, Tortura (44), Mecânica, Barganha, Burocracia, Pesquisa, Procura, Rastrear, Sobrevivência (Sub Mundo) +6 Perícias à sua Escolha.

Ataque/Defesa: 8046/6358 (Espada de Hades, dano 10d6+10+890)

Ares, o deus Grego da Guerra

Tutores: Inexistente (Sumo Sacertode: Inexistente)

Ares é o antigo deus da guerra (perdeu este posto para Atena) e possuiu o corpo do Cavaleiro Saga de Gêmeos para se tornar o malévolo Mestre do Santuário (assassinando o último, Shion de Áries!). Ares é um dos deuses mais perversos do Panteão Olímpico.

Divindade [Posto Divino 15]. CON1694, FR1500, DEX2546, AGI2196, INT143, WILL200, PER1650, CAR77; 1747+1290d10 (8197) PVs+1050PHs. Cosmo com a armadura: 13000 (+7493 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 10750 (+5368 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 149/249 com armadura.

Aprimoramentos: Ambidestria, Ataque Especial 20 (20D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante, Comunicação em Sonhos, Deflexão, Expert em Combate Corporal 5, Poderes Mágicos, Pontos Heróicos 21 (ele pode!!!!!!), Resistência a Magia 2, Saúde de Ferro, Senso de Direção, Sentidos Aguçados (todos), Status 5.

Poderes: Proteção Suprema, Grande Ataque Especial, Aura Maligna, Redenção/Danação, Vitalidade, Criar Artefatos/Armaduras.

Magias: Entender 10, Controlar 13, Criar 11, Fogo 14, Água 10, Terra 14, Ar 10, Luz 10, Trevas 10, Animais 10, Humanos 13, Spiritum 10, Arkanum 10, Metamagia 10.

Perícias (todas com valor ∞): todos os estilos de Guerra e Combate (oferecidos pelo Aprimoramento Expert em Combate Corporal 5; Montaria, Armadilhas, Escapismo, Avaliação de Objetos, Antropologia, Astronomia, Religião, Física, Heráldica, Alquimia, Ocultismo, Rituais, Teoria da Magia, Escudos, Escutar, Acrobacia, Arremesso, Natação, Mergulho, Saltos, Furtar, Furtividade, Leitura Labial, Interrogatório, Intimidação, Manha, Tortura, Barganha, Pesquisa, Procura, Rastrear, Sobrevivência +8 Perícias a sua escolha.

Ataque/Defesa: 10194/8794 (dano 10d6+10+753 com a Espada Sagrada de Ares)

Zeus, o deus Grego do Trono

Tutores: Daemon (Sumo Sacerdote: Hermes)

Assumi o trono do Panteão matando seu pai Chronos (Mais detalhes no suplemento REVOLTA DOS TITÃS) com a arma suprema feita pela Mãe Terra Gaia, a Megas Drepanon, ou "Adaga Mata Deuses". Zeus é o líder dos deuses do Panteão Olímpico.

Divindade [Posto Divino 20]. CON6000, FR3200, DEX2200, AGI2100, INT167, WILL299, PER834, CAR200; 4600+1295d10 (11075) PVs+300PHs. Cosmo com a armadura de Zeus: 18350 (+9168 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem a armadura de Zeus: 16100 (+8043 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 370/470 com a armadura.

Aprimoramentos: Ambidestria, Ataque Especial 20 (20D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante, Boa Fama, Bom Senso, Comunicação em Sonhos, Conhecimentos Arcanos, Deflexão, Detecção de Magia (3 pontos), Imunidade a Venenos (3 pontos), Lacre p/ Demônios, Levitação/Vôo 3, Memória Expandida, Poderes Ocultos 3, Pontos Heróicos 6, Resistência a Magia 2, Sábio, Saúde de Ferro, Sedutor, Senso de Direção, Senso Numérico, Sentidos Aguçados (todos), Status 5.

Poderes: Abençoar/Amaldiçoar Herói/Área, Proteção Suprema, Ressurreição, Causar/Curar Doenças, Grande Ataque Especial, Foco em Cosmo, Cosmo Guia, Avatar, Desespero, Fonte de Fé, Fonte de Vida, Vitalidade, Criar Armaduras/Artefatos, Milagres.

Magias: Entender 10, Controlar 10, Criar 14, Fogo 10, Água 10, Terra 16, Ar 10, Luz 12, Trevas 10, Animais 10, Humanos 12, Spiritum 12, Arkanum 12, Metamagia 12.

Perícias (todas com o valor ∞): Armadilhas, Arquitetura, Montaria, Atuação, Dança, Desenho e Pintura, Escultura, Ilusionismo, Escapismo, Prestidigitação, Artífice, Avaliação de Objetos, Antropologia, Anatomia, Astronomia, Direito ou Jurisprudência, Física, Genética, Geografia, Heráldica, História, Meteorologia, Química, Sociologia, Herbalismo, Matemática, Pedagogia, Psicologia, Teologia, Alquimia, Ocultismo, Arremesso, Natação, Salto, Etiqueta, Idiomas, Empatia, Impressionar, Intimidação, Liderança, Manha, Tortura, Cirurgia, Primeiros Socorros, Burocracia, Pesquisa, Procura, Rastrear e Sobrevivência +7 Perícias a sua Escolha!

Ataque/Defesa: 8810/8410 (Lança Trovão, dano 10d6+10+1593)

Afrodite, a deusa Grega do Amor

Tutores: Amantes (Sumo Sacerdote: Cupido)

Afrodite é a deusa do Amor na Mitologia Grega. Nasceu pelas Genitárias de Uranos, quando Chronos as jogou na água. Ela é a deusa do amor e não é vista em NENHUM episódio de CDZ por enquanto (mas isso é improvável, com a quantidade de material que o Kurumada vai buscando!). Aqui está a ficha.

Divindade [Posto Divino 14]. CON678, FR776, DEX900, AGI987, INT156, WILL218, PER3000, CAR3285; 777+1290d10 PVs+150PHs. Cosmo com a Armadura de Afrodite: 14000 (+6993 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem Armadura: 11750 (+5868 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 47/147 com armadura.

Aprimoramentos: Afinidade com Fadas (4 pontos), Ambidestria, Ataque Especial 13 (13D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante, Boa Fama, Bom Senso, Comunicação em Sonhos,

Conhecimentos Arcanos, Deflexão, Detecção de Magia (3 pontos), Fúria Feminina (!!!!), Inocência 2, Levitação e Vôo 3, Memória Expandida, Poderes Angelicais 3, Poderes Ocultos 4, Pontos Heróicos 3, Regeneração 4, Sábio, Saúde de Ferro, Sedutor, Sensitivo 2, Senso de Direção, Sono Leve, Status 5, Talento.

Poderes: Abençoar/Amaldiçoar Área, Causar/Curar Doenças, Grande Ataque Especial, Fonte de Fé, Avatar, Desespero, Arma Mágica, Milagres, Foco em Cosmo.

Magias: Entender 12, Controlar 16, Criar 10, Fogo 10, Água 10, Terra 10, Ar 10, Luz 10, Trevas 10, Animais 10, Humanos 16, Spiritum 10, Arkanum 10, Metamagia 10.

Perícias (todas com o valor ∞): Doma, Atuação, Canto, Crítica de Arte, Culinária, Dança, Desenho e Pintura, Escapismo, Escultura, Ilusionismo, Instrumentos Musicais, Joalheria, Redação, Anatomia, Antropologia, Astronomia, Genética, Heráldica, História, Psicologia, Sociologia, Religião, Ocultismo, Disfarce, Acrobacia, Arremesso, Natação, Salto, Etiqueta, Braille, Linguagem de Sinais, Leitura Labial, Empatia, Hipnose, Impressionar, Interrogatório, Intimidação, Lábia, Liderança, Manha, Sedução (41), Tortura, Cirurgia, Primeiros Socorros, Barganha, Pesquisa, Procura, Rastreo, Sobrevivência (Mar).

Ataque/Defesa: 3610/3958 (Chicote de Afrodite, 10d6+10+381).

Apolo, o deus Grego do Fogo e da Cura

Tutores: Cavaleiros da Coroa do Sol (Sumo Sacerdote: Abel)

Apolo é na mitologia grega o deus do sol, da música e da cura. Em CDZ, ele e Zeus foram traídos pelo seu filho Abel, que tentou trair seu pai para assumir o lugar de novo deus do Panteão (para mais detalhes, consulte o netbook A ORDEM DA COROA DO SOL). Apolo também aparece no filme PRÓLOGO DO CÉU (que ainda não recebeu sua adaptação para RPG porque quando escrevo isto aqui eu ainda não vi esse filme!).

Divindade [Posto Divino 15]. CON2100, FR1780, DEX1890, AGI2410, INT441, WILL198, PER465, CAR655; 2090+1290d10 (8540) PVs+250PHs. Cosmo com a armadura: 12900 (+6443 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem Armadura: 10650 (+5318 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 170/270 com a armadura.

Aprimoramentos: Ambidestria, Afinidade com Magia (Fogo), Ataque Especial 20 (20D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante, Bom Senso, Deflexão, Detecção de Magia (3 pontos), Lacre p/ Demônios, Levitação e Vôo 3, Memória Expandida, Poderes Ocultos 2, Pontos Heróicos 5, Resistência à Magia 2, Sábio, Saúde de Ferro, Senso de Direção, Status 5, Sentidos Aguçados (todos) +3pts. de Aprimoramento à sua Escolha!

Poderes: Abençoar/Amaldiçoar Herói, Proteção Suprema, Grande Ataque Especial, Proteção Máxima Elemental, Avatar, Status, Vitalidade, Criar Artefatos/Armaduras, Aura Divina, Cosmo Guia, Arma Mágica.

Magias: Entender 13, Controlar 13, Criar 13, Fogo 16, Água 10, Terra 10, Ar 10, Luz 10, Trevas 10, Animais 10, Humanos 10, Spiritum 10, Arkanum 10, Metamagia 10.

Perícias (todas com o valor ∞): Armadilhas, Arquitetura, Escapismo, Instrumentos Musicais, Artífice, Avaliação de Objetos, Anatomia, Antropologia, Heráldica, Religião, Ocultismo, Alquimia, Acrobacia, Arremesso, Saltos, Etiqueta, Furtividade, Leitura Labial, Hipnose, Impressionar, Intimidação, Interrogatório, Lábia, Liderança, Manha, Tortura, Cirurgia, Primeiros Socorros, Pesquisa, Procura, Rastreo, Sobrevivência (Deserto e Vulcões) +8 Perícias à sua Escolha!

Ataque/Defesa: 7570/9650 (Espada de Fogo, 10d6+10+883 de dano).

Ártemis, a deusa Grega da Caça

Tutores: Druidas em Geral (Sumo Sacerdote: Inexistente)

Ártemis representa a deusa da caça e dos animais selvagens e é a irmã gêmea de Apolo ("são iguazinhos..."). No mundo de CDZ, Ártemis aparece no filme PRÓLOGO DO CÉU.

Divindade [Posto Divino 15]. CON688, FR347, DEX1900, AGI2123, INT334, WILL128, PER3000, CAR1484; 668+1290d10 (7118)PVs+200PHs. Cosmo com a Armadura: 9950 (+4968 nos testes físicos, ataque/defesa e dano) , Cosmo sem armadura: 7300 (+3643 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 99/199 com armadura.

Aprimoramentos: Afinidade com Fadas (4 pontos), Afinidade com Magia (Terra), Ambidestria, Ataque Especial 17 (17D+bônus de Cosmo), Boa Fama, Bom Senso, Comunicação em Sonhos, Conhecimentos Arcanos, Corpo Maleável (mas NÃO perde seu bônus de FR!), Deflexão, Detecção de Magia (3 pontos), Forma Alternativa, Fúria Feminina, Imunidade a Venenos (3 pontos), Lacre p/ Demônios, Levitação e Vôo 3, Pontos Heróicos 4, Saúde de Ferro, Resistência à Magia 2, Senso de Direção, Senso Numérico, Sentidos Aguçados (todos).

Poderes: Abençoar/Amaldiçoar Herói, Abençoar/Amaldiçoar Área, Causar/Curar Doenças, Foco em Cosmo, Grande Ataque Especial, Proteção Máxima Elemental (Terra), Status, Vitalidade, Aura Divina, Desespero.

Magias: Entender 10, Controlar 12, Criar 10, Fogo 10, Água 10, Terra 14, Ar 10, Luz 10, Trevas 10, Animais 16, Humanos 12, Spiritum 11, Arkanum 10, Metamagia 10.

Perícias (todas com o valor ∞): Treinamento de Animais, Montaria, Doma, Veterinária, Armadilhas, Escapismo, Prestidigitação, Antropologia, Botânica, Heráldica, Herbalismo, Meteorologia, Religião, Ocultismo, Disfarce, Escutar, Esquiva, Acrobacia, Arremesso, Natação, Salto, Furtar, Furtividade, Empatia, Hipnose, Intimidação, Manha, Sedução, (27) Primeiros Socorros, Mineração, Pesquisa, Procura, Rastreo, Sobrevivência (todos os terrenos!).

Ataque/Defesa: 7600/8492 (Arco Místico do Bosque*, 10d6+10+943 de dano).

**Ártemis usa arco e seu dano foi baseado em DEX, já mostrando sua extrema pontaria para acertar no lugar onde dói mais...*

Hefestos, o deus Grego da Caça

Tutores: Armeiros (Sumo Sacertode: Inexistente)

Foi Hefestos, o deus ferreiro, quem forjou as **Armaduras Kamui** (mais detalhes em SAPURIS) e as 12 **Armaduras de Ouro** (consulte CDZ 2E Módulo Básico). Na mitologia grega ele era um deus (anão?) que forjava as armas e itens. Dizem que ele têm controle sobre as Kamuis e armaduras de Ouro (será verdade...?).

Divindade [Posto Divino 15]. CON5300, FR1324, DEX2100, AGI1880, INT437, WILL109, PER2310, CAR622; 3462+1290d10 (9912) PVs+250PHs. Cosmo com a armadura: 8600 (+4293 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 6350 (+3168 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 330/430 com armadura.

Aprimoramentos: Ambidestria, Ataque Especial 14 (14D+bônus de Cosmo), Boa Fama, Bom Senso, Comunicação em Sonhos, Conhecimentos Arcanos, Deflexão, Detecção de Magia, Imunidade a Venenos (3 pontos), Inocência 2, Lacre p/ Demônios, Levitação e Vôo 3, Memória Expandida, Poderes Ocultos 4, Pontos Heróicos 5, Regeneração 3, Resistência à Magia 2, Sábio, Saúde de Ferro, Sensitivo 2, Senso de Direção, Senso Numérico, Sentidos Aguçados (todos).

Poderes: Proteção Suprema, Grande Ataque Especial, Foco em Cosmo, Arma Mágica, Avatar, Vitalidade, Status, Criar Artefatos/Armaduras, Milagres, Aura Divina.

Magias: Entender 12, Controlar 13, Criar 14, Fogo 13, Água 10, Terra 13, Ar 10, Luz 10, Trevas 10, Animais 10, Humanos 10, Spiritum 10, Arkanum 10, Metamagia 10.

Perícias (todas com o valor ∞): Armadilhas, Armas Brancas, Armas de Fogo, Arquitetura, Atuação, Escapismo, Joalheria, Prestidigitação, Artífice, Avaliação de Objetos, Camuflagem, Anatomia, Antropologia, Física, Heráldica, Matemática, Religião, Ocultismo, Engenharia, Escudos, Acrobacia, Arremesso, Forjaria, Saltos, Etiqueta, Falsificação, Idiomas/Línguas, Impressionar, Interrogatório, Intimidação, Lábria, Liderança, Manha, Primeiros Socorros, Mineração, Barganha, Pesquisa, Procura, Rastreo, Sobrevivência (escolha UM ambiente!) +3 Perícias à sua Escolha!

Ataque/Defesa: 8410/7520 (Martelo de Hefestos, 10d6+10+655 de dano).

Habilidades dos deuses

(Como se comportam em termos de regras)

A seguir, uma breve descrição de como funcionam os deuses no mundo de CDZ e no Sistema Daemon. Os deuses de CDZ sempre “possuem” os corpos de seus escolhidos e estão dentro dos seus corpos através do altíssimo Cosmo que liberam. Alguns, contudo, não resolveram agregar esta prática e andam sob sua forma original (como Zeus).

Um deus que anda dentro do corpo de seu escolhido deve adotar o Poder Divino “Escondido” (mesmo neste estado, um Escondido é capaz de usufruir de outros poderes divinos, como criar Avatares!). Um escolhido é uma pessoa de confiança do deus, na qual ficará sobre seu corpo (guiando seus caminhos) até cumprir um grande propósito. Neste estado ele não conserva seus Atributos de deuses (fica iguais ao personagem escolhido), mantendo apenas o Cosmo.

Perícias: deuses não tem valores de Perícias, seus valores são infinitos (em caso de comparação, verifique os atributos bônus das perícias na hora de calcular Fonte Ativa e Passiva). Uma divindade tem 40 Perícias (que devem ser escolhidas, com todos valores em “∞” (Infinito). Perícias, ao contrario dos Atributos e Aprimoramentos, nunca aumentam.

Índice de Proteção: começam com 5 x CON/100 (5 x a Constituição, depois dividindo o resultado por 100!) e arredondando o resultado para baixo. por exemplo, um deus com CON3.550 teria por volta de 167,5 (arredondando pra baixo, um valor 167 de IP!)

Rolagens de Dados: divindades NUNCA conseguem falha crítica nos testes. Se um teste é considerado “Difícil” eles rolam como se fosse FÁCIL (errando apenas com 95, mas neste caso é apenas um erro, não uma Falha Crítica!); se o teste for “Médio”, SEMPRE ACERTAM, rolando apenas para “confirmar um Crítico” (só erra o crítico se tirar 95 pra cima!) e se o teste for “Fácil”, não precisa nem rolar porque já foi um sucesso crítico.

Ataques e Defesas: como ignoram qualquer tipo de perícia de combate, deuses de CDZ determinam seus Ataques multiplicando sua DEX por 4 (Neste caso, nunca conseguem falha crítica com 95!); a defesa de uma divindade é igual a sua AGI x 4. Nota: regras parecidas daquelas vistas em RPGQuest.

Pontos de Vida: são iguais a CON+FR/2 (arredondado p/ cima) +50 +1275d10 (Dados de Vida) +1d10 para cada valor de Posto Divino.

Magia: todos os deuses têm poderes Mágicos. Todos eles possuem 10 em todos os Caminhos da Magia +1 ponto extra para cada Posto Divino da divindade (veja que estes pontos extras devem ser *distribuídos* entre os Caminhos).

Considerações sobre Níveis: deuses para considerar PVs extras e Pontos Heróicos podem ser personagens de 50º Nível.

Avatar: um avatar é uma forma sobrenatural que a divindade cria quando quiser andar pela terra, uma encarnação divina especial criada para visitar os mortais. Um Avatar destruído não significa que a divindade foi destruída porque ela pode criar outra em 1d6 dias. Um Avatar é criado com metade do poder de um deus (15º Nível ou menos, sob a vontade da própria divindade!).

Corpo: uma divindade pode possuir um “Avatar”, um corpo ou possuir um corpo físico. Uma divindade num corpo de um escolhido não tem fichas (permanece a do personagem escolhido, permanecendo apenas o valor de Cosmo da divindade!), neste caso ele pode morrer.

Um personagem deus com um corpo físico próprio só pode ser morto pelos deuses, pois regeneram os ataques feitos por mortais (na razão de 1PV por turno!). Em outros termos, quaisquer coisas que matariam um humano (como afogamento, por exemplo!) não matariam um deus.

Cosmo: o Cosmo de uma divindade é igual:

(WILL + algum tipo de bônus+seu valor de Posto Divino) x 50

Posto Divino: o que deverá ser isso?

O **Posto Divino** indica a poder e a influência de uma divindade (principalmente em seu Panteão). Assim como o ótimo livro *Divindades & Semideuses* para o Sistema D&D (de onde essas regras foram inspiradas para a criação deste netbook) todos os deuses têm um valor de Posto Divino (PD) que vão de 0 à 20. Veja:

[Posto Divino 0]: são conhecidos como “Saints”, os Cavaleiros da Esperança. No mangá/anime, são os personagens principais (Seiya, Hyoga, Shiryu, Shun e Ikki) que podem contar com a sorte algumas vezes. Eles já são nomes lembrados pelos deuses e estão no “meio do muro” entre o poder dos deuses e dos homens.

[Posto Divino 1-6]: equivale aos semideuses (veja a pontuação logo abaixo) como Abel ou deuses menores como Hipnos e Tânatos (veja suas fichas em SAPURIS).

[Posto Divino 7-10]: equivale aos Anjos, ou os melhores servos dos deuses. Pode-se dizer que os Anjos são os “Saints” pessoais dos deuses. Cavaleiros com uma armadura própria forjada pela própria divindade e que lhe deve obediência.

[Posto Divino 11-20]: equivale aos deuses do Panteão Olímpico (como suas fichas próprias) e todos vestem uma **Kamui** (armadura já vista em SAPURIS).

[Posto Divino 21-25]: equivale aos poderosos Titãs que vestem armaduras Sohma (mais detalhes em REVOLTA DOS TITÃS).

[Posto 26]: Gaia e Uranos.

O que ganho com isso?!

Ter um PD (Posto Divino) não equivale apenas influência, mas também uma pequena Vantagem: cada ponto de Posto Divino equivale a +1d10 de Pontos de Vida, +1 Perícia para cada pontos de Posto Divino, +1 no IP natural e +1 no bônus de Cosmo natural (um deus com Posto Divino 10 têm +10d10 de PVs, +5 Perícias, +10 no IP e +10 no bônus de Cosmo natural, só para exemplificar).

Servos e Poder!

Caso você seja uma divindade é importante ter alguns servos. Servos aumentam o seu Posto Divino (na verdade, esta é a única forma de aumentar o poder de um deus). O número de servos de um deus deve ser igual ou superior à 200 pessoas por Nível de Posto Divino, incluindo servos, padres, cavaleiros. Esta regra é opcional, caso você use apenas os deuses de Cavaleiros do Zodíaco (ou mestrar em plena Mitologia Grega, Campos Elísios, sei lá...)

Sumo-Sacerdotes, os Clérigos Máximos

Eles são os clérigos máximos da divindade que possui o Poder Divino “Sumo Sacerdote”, aqueles que lideram com mãos de ferro (ou não) para cumprir as leis de seu deus. Um sumo-sacerdote é um personagem especial, geralmente no 10º Nível, com os seguintes ajustes:

- Atributos no 1º Nível:** 111 (entre 5-18).
- Aprimoramentos:** A mesma regra do livro ANIME.
- Perícias:** 500 no 1º Nível +25 por Nível (do 2º em diante).
- Perícias Obrigatórias:** Religião e/ou Ocultismo, Teoria da Magia e Astrologia.

*Poderes Mágicos: precisam comprar pelo menos um Nível de Poderes Mágicos (Aprimoramentos), sendo um dos Caminhos da Magia para adotar Água ou Luz.

*Cosmo: se vai possuir ou não, isso é um critério do Mestre!

*Item Religioso: um sumo – sacerdote SEMPRE anda com um símbolo sagrado da divindade: um broche, um bastão, uma arma, um escudo...este item mostra a fidelidade do servo.

*Contatos: um sumo – sacerdote sempre tem contatos muito importantes e recebem o Aprimoramento Status 1 (Servos do Deus).

Tipos de Deuses.

•**Deuses Menores:** os deuses menores são deuses que servem outros deuses, como **Tânatos** e **Hipnos** encontrados no suplemento SAPURIS e que são deuses que veneram a Hades. Em termos de regras, Deuses Menores são construídos com a mesma pontuação de um Cavaleiro de Ouro de 30º Nível. Um Deus Menor pode escolher apenas 3 poderes divinos (nunca podendo aumentar). No mundo de CDZ os deuses Menores são os Anjos.

•**Semi-Deuses:** não existe um personagem semi-deus oficial (não que eu conheça) no universo de Cavaleiros do Zodíaco, mas eles são construídos da mesma forma que os Deuses Menores (visto logo acima) com a diferença que recebem 1 ponto de Posto Divino (ou seja, são um pouquinho mais fortes). Os Semi-deuses não usam armaduras de Cavaleiros do Zodíaco (apenas se seu pai desejar).

•**Deuses Maiores:** os deuses maiores são aqueles que vivem no Panteão (com suas fichas listada nas primeiras páginas!) situado no **Monte Olimpo**. Em termos de regras, qualquer divindade com 10 ou mais pontos em Posto Divino [PD] já poderá ser considerada um deus maior.

•**Titãs:** são as maiores divindades, todas em repouso no mundo de **Tártaro** (um mundo abaixo do Inferno/Mundo Inferior, mais detalhes em REVOLTA DOS TITÃS). Estes deuses possuem (pelo menos) +de 20 pontos em Posto Divino e portanto, são os seres mais poderosos da “mitologia Saint Seiya” – a maioria dos Titãs usam uma armadura própria, a **Sohma**. Só são derrotados pelos deuses superiores.

•**Deuses Superiores:** são os primeiros deuses da Mitologia, com Posto Divino 25 ou mais. No mundo de *Cavaleiros do Zodíaco*, eles são Gaia e Uranos.

Sobre Cavaleiros do Zodíaco 2ª Edição.

Eu gostaria de agradecer a todos os jogadores e Mestres que tenham usado o meu RPG para ambientar suas aventuras de Cavaleiros do Zodíaco. Provavelmente, este deve ser o último netbook da série (caso eu já tenha escrito PRÓLOGO DO CÉU ou ANOTHER DIMENSION), mas mesmo assim continuo com outras adaptações e cenários, vistos em www.daemon.com.br.

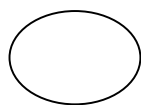
Agora eu tenho a sensação do “trabalho cumprido” já que forneci a todos os fãs adaptações e fichas de qualquer coisa lançada sobre o anime até hoje (e devo continuar fazendo, caso o pai Kurumada continuar inventando...). Eu gostaria também de pedir perdão à todas as pessoas de quem critiquei, especialmente ao Pet (do NeoDaemon) e o antigo autor de CDZ RPG: espero eu aproveitem minhas regras, que tentaram ser as mais originais possíveis!

FICHA DE PERSONAGEM (Deuses)

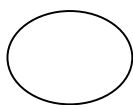
(Cavaleiros do Zodíaco RPG – 2º Edição)

Nome do Personagem: _____ Posto Divino: _____ Nome do Jogador: _____
 Servos: Clérigos: _____ Cavaleiros: _____ Devotos: _____ Fanáticos: _____ Ateus: _____

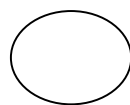
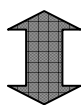
Atributos (Abreviação) Valor/Mod./%_	Cosmo com armadura: _____	Poderes Divinos: _____
Constituição(CON) _____/_____/_____	_____	_____
Força(FR): _____/_____/_____	Cosmo sem armadura: _____	_____
Destreza(DEX): _____/_____/_____	_____	_____
Agilidade(AGI): _____/_____/_____	Cosmo 7º Sentido: _____	_____
Inteligência(INT): _____/_____/_____	_____	_____
Força Vontade(WILL): _____/_____/_____	Armadura do Divina: _____	_____
Percepção(PER): _____/_____/_____	_____	_____
Carisma(CAR): _____/_____/_____	_____	_____



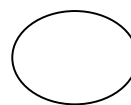
PVs Totais



PVs atuais



PHs Totais



PHs Atuais

Aprimoramentos:

Perícias Comuns: (todas com valor ∞):

Ataques Especiais:

Nível:	(Nome do Ataque)	Dano (+bônus de Cosmo)	Escolhido/Avatar:
1	_____	_____	_____
2	_____	_____	Deuses Aliados:
3	_____	_____	_____
4	_____	_____	_____
5	_____	_____	_____
6	_____	_____	Deuses Inimigos:
7	_____	_____	_____
8	_____	_____	_____
9	_____	_____	_____
10	_____	_____	Background: _____
11	_____	_____	_____
12	_____	_____	_____
13	_____	_____	_____
14	_____	_____	_____
15	_____	_____	_____
16	_____	_____	_____
17	_____	_____	_____
18	_____	_____	_____
19	_____	_____	_____
20	_____	_____	_____