

Sapuris



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



PREFÁCIO:
A Guerra entre Hades e Atena

“Já faz tanto tempo. Mas o momento, enfim chegou.”

“Estou sentado aqui há 243 anos, diante da grande cascata do monte dos Cinco Picos...sem se mexer...aguardando o momento certo...”

“Creio que minha espera chegou ao Fim. Tenho de ir à fronteira secreta, mil quilômetros a oeste daqui: lá, onde fica a imensa Torre na qual Atena aprisionou o Mal na última batalha. Mas o selo que continha esse Mal vai se soltar...vai perder a Eficácia em pouco tempo. Nesse momento, das profundezas tenebrosas, renascerão as 108 Estrelas malignas comandada por Hades, o senhor das Trevas.”

“Elas tentarão dominar o mundo com terror, privando-os da luz. Mas quando existem os Cavaleiros do Zodíaco, os Espectros de Hades não poderão agir à vontade e uma nova guerra Santa vai começar!!”

– Dohko, Mestre Ancião

INTRODUÇÃO

(O que foi realizar este trabalho...)

Realizar o RPG dos Cavaleiros do Zodíaco foi uma experiência única para mim. Me sinto bem satisfeito sabendo que nessa hora muitas pessoas (fãs como eu ou não) estão se divertindo com regras de qualidade, regras essas que eu tive orgulho de desenvolver. Há muito tempo, eu me irritei com as regras para 3D&T e para Daemon em formato netbook... Logo, eu, que sou fã assumido de CDZ não poderia deixar esse anime tão querido mal adaptado para RPGistas.

Há algum tempo, no Orkut, enviei o meu material para o Pet B (do Grupo Neo Daemon) e logo vi que ele me pichou dizendo que não sou fã de Cavaleiros do Zodíaco e afirmando que as regras dele são melhores que as minhas, sendo que não está nos "moldes Daemon"...- em outras palavras, afirmando que meu RPG estava EXAGERADO. Coisa alguma! (Quero esclarecer que em hipótese alguma sou contra o Pet, tanto que ele é meu contato/amigo no Orkut.)

Na minha opinião, um autor de uma adaptação deve largar mão do sistema para se adequar ao máximo a obra adaptada, e eu não vi isso em Saint Seiya RPG. Como o Seiya pode ter AGI 18 (em Daemon, o máximo que um personagem pode ter em um atributo no 1º Nível) se ele consegue correr atrás de uma moto? Ou NÃO TER CON25 porque agüenta tudo que é porrada e não morre?! Pet também disse que o meu Cavaleiros RPG estava "D&D+Daemon": na verdade, antes desses netbooks serem publicados fizemos muitos play-testers (que estão descritos em detalhes no GUIA DE CAMPANHA). Se as regras deste RPG distorcem totalmente os parâmetros de Daemon para melhor a obra, dane-se o sistema! Um autor de uma adaptação deve SEMPRE largar mão do sistema para se adequar ao máximo a obra.

Você viu o antigo FÚRIA DE ARES?! Aquela versão pobre era a primeira a versão teste que usamos para Mestrar, que sem querer, mandei para Daemon em vez do verdadeiro (foi mal gente!). Quem já viu a nova versão, poderá notar que existem "Dados de Vida": eu fiz isso porque era facilmente vencer um oponente usando Ataques Especiais ou Sobrenaturais, sendo que um Cavaleiro tinha em média 30PVs e um Ataque de Cosmo sempre é 1d6+40,+60,+190 de dano e a luta acabaria facilmente, determinada sempre quem deu o primeiro golpe... Para ajudar nessa regra, eu ainda criei os PVS Negativos (inspirados em GURPS, meu sistema preferido ainda, apesar de preferir jogar animes!).

Bem, eu espero receber alguns e-mails (tlsg@bol.com.br) de jogadores de todo o Brasil. Mas como CDZ 2E têm muitas regras complementares, eu fiz uma **Comunidade no Orkut** que se chama **CAVALEIROS DO ZODÍACO RPG** para melhor debater as regras. Espero que você me ajude, se você gostou e/ou joga Cavaleiros 2ª Edição que entre na comunidade porque eu quero conhecer as pessoas que estão se divertindo...NOTA: Valeu Pet pelo seu Saint Seiya RPG, ASSIM TEMOS DOIS BONS RPGs PARA O PÚBLICO ESCOLHER (ESCOLHAM O MEU!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!)

Hades, A Nova Ameaça...

Este netbook é um complementar ao MARINAS DE POSEIDON. Provavelmente, ele é o mais extenso netbook que já escrevi (mais ainda que FÚRIA DE ARES) com bastante material para continuar a sua Campanha de CDZ 2ª Edição. Na verdade, este trabalho não seria válido sem a ajuda de Ana Carolina "Cronom" – eu só assisti metade dos episódios de Hades (lançados até agora, na data que este documento estava sendo escrito) e foi por ela que me emprestou seus mangás de CDZ para eu conhecer melhor essa nova saga, me dando o trabalho (novamente) de construir trocentas fichas e detalhar mais itens mágicos...

Novos Suplementos

Sim! Isso não estava agendado no Módulo Básico, mas é lei!

Estou começando a desenvolver netbooks sobre os filmes de CDZ (como A GRANDE BATALHA DOS DEUSES e A LENDA DOS DEFENSORES DE ATENA, entre outros). Sendo assim, você poderá ter TODO o universo de Cavaleiros do Zodíaco adaptado para RPG! Sim, sim, sim!!!! Você agora nunca vai se reclamar de material para Mestrar pros seus amigos.... Todos estes novos suplementos que não estavam agendados já estão começando a ser produzidos.

Histórico da Saga de Hades

O Santuário está sendo atacado. As tumbas dos cavaleiros mortos antes em batalha foram remexidas, até parecendo que formaram buracos pelo lado de dentro. Já na casa de Áries, mansão protegida pelo Cavaleiro de Ouro (Mu) três homens encapuzados vêm ao seu encontro: eles logo revelam-se ser Shion (Antigo Mestre de Mu e do Santuário, morto por Saga), Afrodite e Mascara da Morte. Shion, assim como Dohko, são os únicos sobreviventes da Guerra Santa anterior (ocorrida há 200 anos atrás) – ele revela a Mu, seu antigo pupilo, que foi designado por Hades a trazer consigo em 12 horas a cabeça de Atena para ter a vida eterna.

Com o tempo, surgem mais antigos Cavaleiros (Misty, Saga, Shura...) que atacam o Santuário em busca da cabeça de Atena. Em sumo as batalhas, vemos as derrotas dos primeiros dos 108 Espectros. Shaka é também é morto pelo Atena Exclamation (O Golpe Proibido) de Camus, Shura e Saga. Depois de inúmeras batalhas e mortes (que eu não vou descrever para não estragar a surpresa de quem não viu ou não leu o mangá) chegamos até a Sala de Atena – agora a surpresa: Saori pede ao próprio Saga (antes Mestre do Santuário) para a mate com sua própria adaga, que ele tentou uma vez há 13 anos, quando Saori era bebê.

Saga então faz o trabalho (sendo que no mangá a Saori se suicida!) irritando muito o Seiya. Logo chega Shion: ele afirma que era preciso isso, que era vontade da deusa Atena e passa seu sangue nas armaduras dos cavaleiros de bronze e na estátua de Atena no altar. Ambos sofrem uma imensa transformação: a partir daí, as armaduras de bronze se transformam em “Kamei” (Veja *Novas Armaduras & Itens Mágicos*) e a imensa estátua diminui seu tamanho: sendo agora a armadura de Atena (Kamui). Shion dá a armadura de Atena ao Seiya, que têm a missão de levar para Saori no próprio Mundo dos Mortos – sendo essa armadura na qual Atena vai usar na sua batalha contra o próprio Hades.

Chegando até o Palácio de Hades, Saga, Shura e Camus tentam enganar Pandora usando um pano enrolado cheio de sangue como o corpo de Atena: porém, acabam derrotados pelo próprio tempo, já que passou às 12 horas de vida estipuladas pelo próprio Hades. Fora do palácio, os cavaleiros Mu, Milo e Aioria têm suas forças reduzidas e são facilmente derrotados pelo Juiz de Hades Radamantys de Wyvern e são jogados no Abismo. Depois de tantas coisas, todos deveriam despertar o Arraiya Shiki (8º Sentido) para entrar no Inferno.

Passando pelo Rio Aqueronte, Primeira Prisão, Cocytus e outros descobrem-se que o Shun é o deus Hades (que precisa do corpo do ser mais puro possível para reencarnar na Terra) e as batalhas continuam (também não vou fazer o favor de estragar a surpresa de vocês) até Hades retroceder na Guidecca. Hades e Atena vão brigar nos Campos Elísios e é preciso passar pelo Muro das Lamentações (Um muro que separa “céu do inferno”) na qual todos conseguiram com muito sacrifício até chegar nos Campos Elísios.

Antes disso, apenas deuses poderiam atravessar as dimensões, o que podemos chamar de “Utopia”: um grande vácuo espacial depois do Muro das Lamentações, que dá acesso aos Campos Elísios. Seiya, Hyoga, Shun e Shiryu tinham sua nova armadura banhada no sangue de Atena e poderiam atravessar. Já Ikki, que tem uma armadura que não precisa se regenerar recebe o Pingente Infernal – o item sagrado usado por Pandora para andar no Inferno e ela mesmo lhe deu para que se vingue do próprio Hades. A partir daí, descobrem-se que Atena foi colocada em um Vaso de Sangue (ver Itens Mágicos) que nem mesmo Zeus poderia destruí-lo – caso o vaso fique todo vermelho, isto significaria que Atena morreu... Era preciso impedir a qualquer custo esta tragédia. Lá vemos os piores inimigos dos Cavaleiros: os deuses Hipnos (Deus do Sono) e Tânatos (Deus da Morte).

A saga de Hades também mostra uma surpresa: a irmã de Seiya FINALMENTE APARECE, Seika. Com os combates, os Cavaleiros do Zodíaco CONSEGUEM derrotar os deuses usando um novo tipo de armadura, a Kamui, mais forte do que a armadura de ouro. Agora era preciso destruir Hades e salvar Atena...

DESCULPE-ME POR NÃO DETALHAR COMO DEVIA, MAS É PRECISO QUE VOCÊ LEIA MESMO O MANGÁ OU VEJA O ANIME PARA ENTENDER MELHOR A HISTÓRIA. A SAGA DE HADES AINDA NÃO FOI TERMINADA NA DATA QUE ESTE DOCUMENTO ESTAVA SENDO ESCRITO E POR ISSO NÃO SABEMOS SE O SHINGO ARAKI OU O PRÓPRIO KURUMADA VÃO MUDAR A HISTÓRIA! PEÇO PERDÃO A TODOS OS RPGISTAS!

Mundo Inferior (Inferno)

Também chamado de Submundo ou principalmente de Mundo dos Mortos, o Mundo das Trevas é o domínio de Hades. Os gregos da antiguidade costumavam usar o nome de Hades para denominar este mundo, sem qualquer distinção. Porém, este mundo existe como um destino para os seres vivos do mundo dos homens que perdem a vida. Ao chegar nas trevas avista-se a Porta do Mundo dos Mortos; um enorme portal de pedra em forma de arco que contém inscrições em grego: *“Aquele que por aqui entrar deve abandonar todas as esperanças”*. Ao atravessá-lo chega-se ao imenso rio Aqueronte. O Mundo de Hades é formado por oito prisões, três vales, dez fossos e quatro esferas onde estão Caina, Antenora e Tolomea, os templos dos Três Grandes Juizes do Mundos dos Mortos, e a Judeca ou Giudecca, o palácio de Hades e o local onde está o Muro das Lamentações que separa o Mundo das Trevas dos Campos Elísios (Paraíso) para onde somente as boas almas, os deuses e seus escolhidos podem ir, assim como o Tártaro, é um mundo a parte ligado ao Mundo de Hades. Ao contrário do Tártaro, os Campos Elísios é um mundo maravilhoso, com grandes jardins e belos seres como as ninfas. Aqueles espíritos que lá chegarem podem escolher permanecer lá ou voltar a Terra numa nova vida, assim diz a mitologia grega. Neste local encontram-se vários templos, com destaque para aquele que guarda o verdadeiro corpo de Hades desde a era mitológica e outros templos onde ficam os deuses menores Tânatos e Hipnos, respectivamente as encarnações da Morte e do Sono, filhos da Noite.

Os lugares do Mundo Inferior são:

↔**Portão de Hades:** é a entrada para o Mundo dos Mortos. Como dito anteriormente, no Portão de Hades há a seguinte inscrição: *“Aquele que por aqui entrar deve abandonar todas as esperanças”*. O Portão dá acesso ao Rio Aqueronte.

↔**Rio Aqueronte:** é o rio no mundo dos Mortos guardado pelo Espectro Caronte de. Podemos dizer que o Rio Aqueronte é o que separa o Mundo Inferior e sua entrada, o Portão de Hades. Cair no rio Aqueronte é um perigo, porque esse rio é impossível boiar ou nadar e além disso, os mortos que caíram antes no rio vão puxá-lo para baixo até você morrer afogado.

↔**Vale da Ventania Negra:** inferno de vento que penaliza os condenados a ficarem pendendo sob os ventos de um furacão para sempre.

↔**Primeira Prisão:** tribunal que julga os mortos, nesta prisão a mentira se desfaz imediatamente. Aqui é o que chamamos também de Morada do Juízo.

↔**Segunda Prisão:** segundo Nível das prisões. Os condenados por uma chuva pesada e gelada e se tornam alimento do Cão do Inferno, Céberu. Aqui encontramos um ambiente meio egípcio, sob a guarda do temível Espectro Faraó de Esfinge. Dá acesso ao Jardim Florido.

↔**Jardim Florido:** quem diria que num lugar tão terrível como o Mundo Inferior poderia haver um lugar tão bonito como o Jardim Florido (falar mais o quê?!). Dá acesso a Terceira Prisão. Lugar onde Orfeu ficava com sua amada, Eurídice, que foi transformada em Pedra.

↔**Terceira Prisão:** este é mais um Nível das Prisões de Hades. Aqui aqueles que abusaram da Luxúria ficam condenados a quebrar pedras por toda a Eternidade. Foi alvo da Batalhas entre Hyoga de Cisne e Toruru de Troll e Shiryu de Dragão contra Rock de Golem. Dá acesso à Quarta Prisão.

↔**Quarta Prisão:** depois da Terceira Prisão, nós chegamos na Quarta. A Quarta Prisão é um lago de lava que queima qualquer coisa. Foi palco para a Batalha entre Kanon de Gêmeos e Flégias de Lycaon. Dá acesso a Quinta Prisão.

↔**Quinta Prisão:** a Quinta prisão também dá acesso ao Labirinto Maldito e palco para as Batalhas entre Kanon, Eaque, Minos e Radamantys. Aqueles que não seguiram a doutrina divina ficam sofrendo confinados nos Túmulos de Fogo.

↔**Sexta Prisão:** também conhecida como “Primeiro Vale”: lago de sangue para onde vão os criminosos que, em vida, usaram incessantemente da violência contra o próximo.

↔**Segundo Vale:** inferno florestal para onde vão os criminosos que se suicidaram.

↔**Terceiro Vale:** os condenados por se entregarem aos prazeres demoníacos são condenados a este inferno do Deserto Escaldante.

↔**Sétima Prisão:** também conhecida como “primeiro Fosso” – os criminosos acusados de venda de mulheres são chicoteados.

- ↔**Segundo Fosso:** os condenados bajuladores são lançados ao excremento.
- ↔**Terceiro Fosso:** os acusados de usar a profecia divina para o mal são queimados na vela.
- ↔**Quarto Fosso:** os criminosos que fizeram previsões enganosas tem seus pescoços torcidos e ficam completamente desorientados.
- ↔**Quinto Fosso:** as pessoas acusadas de corrupção de suborno são lançadas num lago de piche fervente e são destroçadas pelos demônios.
- ↔**Sexto Fosso:** aqueles que cometeram crimes de hipocrisia são condenados a vestir um manto de chumbo e andar eternamente.
- ↔**Sétimo Fosso:** inferno de Cobras onde são jogados os criminosos condenados por roubo.
- ↔**Oitavo Fosso:** o Inferno Flamejante que frita os que foram condenados por criar intrigas.
- ↔**Nono Fosso:** aqueles que semearam a discórdia têm seu corpo eternamente retalhado.
- ↔**Décimo Fosso:** os condenados por falsificação de dinheiro e fraude têm seus corpos aprofundados, cheios de bolor e dilacerados.
- ↔**A Grande Cachoeira de Sangue:** todo o sangue e as lágrimas acumuladas até agora, de todos os condenados do Inferno, juntam-se nesta cachoeira.
- ↔**Oitava Prisão (Cocytus):** inferno de gelo onde são jogados os condenados mais graves, que tentaram trair os deuses – como Seiya, Mu, Milo e Aioria, que foram jogados aqui por Pandora e seus Espectros.
- ↔**O Templo dos Juizes:** Depois da Sétima Prisão aqui estão os 3 Imensos Templos (iguais as Casas dos Cavaleiros de Ouro no Santuário, que também são conhecidos como ESFERAS) Caina, Antenora e Tolomea que pertencem aos 3 Juizes de Hades. Dá acesso à Guidecca.
- ↔**Guidecca (Palácio de Hades):** esta é a ultima parte do Mundo Inferior, lugar onde está Shun (Hades) e Pandora. Aqui é o local onde reina o deus dos mortos. Hades teleportou Ikki para lá quando este sentiu seu Cosmo e achou familiar. Dá acesso ao Muro das Lamentações ao palácio de Hades e o local onde está o Muro das Lamentações.
- ↔**Muro das Lamentações:** este muro de linhas mágico separa as dimensões do Mundo Inferior (Inferno) aos Campos Elísios (Lar dos deuses, jardim sagrado).



Novas Armaduras/Itens Mágicos.

A seguir, vamos mostrar novas armaduras e Itens Mágicos vistos na Saga de Hades para Mestre nenhum botar defeito!

Armaduras Sapuris – a armadura dos Espectros

“Sapuris” é um novo tipo de armadura que acompanha os Espectros de Hades. Ela é feita pelo sangue mortal do deus do mundo Inferior, que tinga a armadura de negro. Não se sabe a origem dessas armaduras, mas é certo que elas são construídas pelo ódio e pela vingança daqueles nobres cavaleiros que devotaram suas vidas a Hades, o deus da morte e dos mortos.

Alguns antigos cavaleiros, como Saga e Máscara da Morte, tiveram novas armaduras forjadas pela vingança em seus corações, uma espécie de “espelho” do que era. Essas armaduras “clonadas” pelo ódio são negras assim como os seus Cosmos e o de Hades. Em termos de regras, essas armaduras NÃO mudam caso seja uma armadura do zodíaco de um antigo cavaleiro de Atena que devotou sua vida a Hades (possuem o mesmo bônus de Cosmo e mesmo IP) recebendo uns pequenos ajustes como o Aprimoramento Afinidade com Magia (Trevas, 3D) e seu IP baixando para 60. Todas as Armaduras pertencentes aos Espectros de Hades têm as seguintes características: fornecem bônus de Cosmo+6 e IP60.

Somente um Espectro de Hades (os conhecidos cavaleiros que renderam suas almas ao deus da morte) pode usar uma Sapuris, que concede ao seu possuidor além da proteção e poder:

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">-Recebe o Aprimoramento Afinidade com Magia (Trevas, 3D).-O seu Cosmo fica púrpura (roxo).-Recebe o Aprimoramento Pactos (Hades). |
|---|

Alguns dos antigos cavaleiros de ouro, como Saga, Camus, Mascara da Morte e Afrodite renasceram como Espectros recebendo uma nova vida como Espectro de Hades: todos eles tiveram 12 horas para cortar a cabeça da deusa Atena. No anime/mangá, os cavaleiros fingiram levar o corpo da deusa Atena para Pandora (A sumo-sacerdotiza de Hades) para sacanear Hades. Porém, infelizmente o tempo estava se esgotando e eles mesmos estavam perdendo suas forças e voltando ao estado de mortos mais uma vez. Em outras palavras, o IP das armaduras “clonadas” dos cavaleiros de ouro e prata Espectros continuam o mesmo (Ou 60 mesmo, você é que sabe!)

Armaduras Kamei –as armaduras banhadas com o sangue de Atena

As armaduras Kamei foram as armaduras de Bronze banhadas pelo Sangue de Atena logo após a sua morte. Com o sangue das armaduras de Atena é divino, foi de muita utilidade para atravessar o imenso vácuo espacial que existe entre o Inferno e os Campos Elísios (Chamado de “Utopia”) senão seriam covardemente esmagados pela própria dimensão.

Em termos de regras, o IP das armaduras se restauram por completo (mesmo se já estejam a ponto de quebrar!) e o IP das armaduras de Bronze (ou outras que foram banhadas em sangue) aumenta em +6 pontos, ou seja, se uma armadura tinha 30 vai para 36. Caso as armaduras de bronze sejam as mesmas que as do suplemento GUERREIROS DEUSES, vão para IP46 e o bônus de Cosmo passa para +7 (não esqueça de colocar todos estes ajustes!). Como a armadura Kamei é banhada com sangue divino todos os cavaleiros recebem uma nova Habilidade Especial para suas armaduras (as regras de Habilidades Especiais foram vistas no GUIA DE ARMADURAS): *Semi-divinismo – com ele você pode passear por qualquer local permitido apenas para deuses sem sofrer nada, mas pode ser ferido por um deus.* NOTA: No mangá Ikki não recebe a armadura Kamei e por isso mantém se o IP normal de sua armadura de Fênix (também não recebe a nova Habilidade especial das armaduras Kamei).

Armaduras Kamui –as armaduras dos deuses do Olimpo

Kamui significa “Lar Divino” e dizem que são as armaduras dos 12 deuses olímpicos comandados por Zeus (veja suas fichas e mais detalhes em PANTEÃO OLÍMPICO) onde somente os escolhidos pelo próprio Zeus tem autorização para vestir. No mangá, todos os cavaleiros de bronze usam uma armadura de ouro para enfrentar Tânatos e são surpreendidos pelo próprio deus da morte que as destroça. Mesmo sem perder as esperanças e inflamando seu Cosmo ao máximo

todos recebem uma nova armadura, mais poderosa que as armaduras de ouro e qualquer outra no multiverso (ah! Eles se esqueceram da Sohma em REVOLTA DOS TITÃS!) e com o seu poder conseguem derrotar os irmãos Hipnos e Tântatos. A armadura Kamui é a armadura mais sagrada de todas e oferece um pequeno poder e uma enorme desvantagem contra criaturas malignas, demônios e Espectros. Uma Kamui oferece bônus de Cosmo+45 e IP100. Dizem, que com ela, um mortal é capaz de matar um deus. Será mesmo verdade?!

Bônus de Cosmo +45/Índice de Proteção 100

Qualquer criatura maligna (demônio, espectro, vilão negro...) recebe um redutor de -50 no seu Cosmo e ataques/defesas graças ao enorme poder do Bem investido nesta arma.

•**Poder Curativo:** recupera 10PVs de qualquer pessoa até pelo próprio cavaleiro em uma área de 10km² e às vezes pode reviver uma pessoa boa (com a aprovação de Zeus, ou seja, com a aprovação do Mestre!)

Itens Mágicos da Saga de Hades

•**Colete demônio:** este colete de pescoço foi usado por Pandora logo após a possessão de Hades no corpo do cavaleiro Shun. O Colete Demônio serve para comandar (mandar Ordens) a qualquer Espectro em qualquer parte do Mundo Inferior. IP5, 17PVs.

•**Espelho de Pandora:** usado para criar qualquer tipo de Ilusão com Focus 13 em Luz. IP0, 1PV

•**Caixa de Pandora:** também conhecida como Caixa do Mal, ela guardava os espíritos de Hipnos e Tântatos, os dois deuses que servem Hades, o deus do sono e o deus da morte. Também guardou o corpo de Hades antes de romper o Selo.

•**Pingente Infernal:** este cordão foi dado a própria Pandora pelos deuses Hipnos/Tântatos e serve para andar em qualquer parte do Reino dos Mortos sem ser percebido ou atacado. IP0, 4PVs.

•**Estrela de Hades:** este item foi entregue ao Shun quando criança pela própria Pandora: ele é o selo que prende a alma de Shun à Hades. A Estrela de Hades é um pequeno pingente dourado com as inscrições “Eternamente Seu” – para Shun e Ikki, esse pingente era uma lembrança de sua falecida mãe. IP14, 10PVs.

•**Tridente Serpente:** este é o item mágico carregado por Pandora, a sumo-sacerdotiza e irmã de Hades. Dano 3d6+1 (mágico, trevas). Este item foi usado por Hades para matar Shaka, mas acabou machucando a própria Atena, fazendo a alma de Shun reacender expulsando Hades de seu corpo.

•**Rosário de Buda:** um imenso cordão mágico com o poder de Buda(?) capaz de deter até mesmo um **Atena Exclamation**. Este rosário é praticamente um imenso cordão com 108 bolas: a cada vez que um Espectro morre escurece-se uma Bola, quando o cordão todo se escurecer, isto significaria a morte de todos os Espectros. O Rosário de Buda também poderá ser usado para a Expulsar Demônios e Espectros, Duendes e Fantasmas usando a “**tenkuuhaja chimimoryo**” (veja no Capítulo *Poderes Demoníacos: eles podem ser usados pelos Espectros?!!*),

•**Vaso Mitológico:** este vaso mágico existente nos Campos Elísios permite deixar uma pessoa presa nele com a força e vigor de um deus maior. Têm IP888.000 e 20.000PVs. Quando existe uma pessoa dentro do vaso ela é presa e vai perdendo sangue até que o vaso fique todo vermelho: chegando neste estado, morre.



Os 108 Espectros de Hades.

(Com suas fichas)

Dios de Mosca, Espectro de 4º Nível (Nova Vida dada por Hades).

CON31, FR38, DEX75, AGI99, INT13, WILL17, PER17, CAR10; 39+10d10 (89) PVs+PHs. Cosmo com a armadura de Mosca: 96 (+41 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 68 (+27 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 64 (60 pela Sapuris +1 por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Ataque Especial 2 (2D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante, Corpo Maleável, Pactos (Hades), Pontos Heróicos 2, Sentidos Aguçados (tato), Obsessão (trazer a cabeça de Atena!).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 129/129 (dano 1d6+12), Armadilhas 37, Escapismo 109, Religião 30, Ocultismo 30, Disfarce 43, Acrobacia 134, Natação 129, Saltos 129, Manha 29; Refém, Imobilização, Chaves de Membro, Quebramentos.

Background: foi um dos cavaleiros derrotados por Seiya na FÚRIA DE ARES que recebeu uma nova vida graças ao poder do deus das trevas Hades para invadir o Santuário e matar Atena.

Sirius de Cão Maior, Espectro de 6º Nível (Nova Vida dada por Hades).

CON54, FR67, DEX62, AGI66, INT11, WILL16, PER16, CAR14; 66+21d10 (171)PVs+12PHs. Cosmo com a armadura de Cão Maior: 138 (+62 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 96 (+41 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 66 (60 pela Armadura +1 por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Ataque Especial 2 (3D+bônus de Cosmo), Detecção de Magia (2 pontos), Pactos (Hades), Pontos Heróicos 2, Senso de Direção, Sentidos Aguçados (audição), Aversão a armas de fogo, Obsessão (arrancar a cabeça de Atena).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 102/102 (dano 1d6+27), Montaria 76, Escapismo 96, Prestidigitação 92, Religião 40, Ocultismo 30, Acrobacia 86, Arremesso 72, Natação 96, Saltos 96, Furtividade 96, Intimidação 36, Lábria 34, Manha 34, Tortura 51, Sobrevivência 56, Procura 29; TODAS as Manobras de Combate.

Background: foi um dos cavaleiros derrotados por Seiya na FÚRIA DE ARES que recebeu uma nova vida graças ao poder do deus das trevas Hades para invadir o Santuário e matar Atena.

Niobe, Espectro de 4º Nível (Estrela Maléfica da Escuridão, Constelação Deep).

CON41, FR31, DEX31, AGI43, INT12, WILL17, PER18, CAR9; 36+10d10 (86) PVs+12PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 92 (+39 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 68 (+27 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 64 (60 pela Sapuris +1 por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Ataque Especial 1* (Fragrância Profunda, 1D+bônus de Cosmo), Deflexão, Senso de Direção, Pactos (Hades), Pontos Heróicos 3, Obsessão (matar Atena).

Perícias: Artes Marciais 103/103 (dano 1d6+9), Armadilhas 53, Ocultismo 40, Disfarce 52, Esquiva 83, Acrobacia 78, Natação 78, Salto 98, Furtar 91, Furtividade 93, Intimidação 47, Manha 44.

Fragrância Profunda (Técnica): este insinuante golpe mortal não pode ser evitado, pois é exalado pelo cheiro que causa dano ignorando qualquer tipo de IP ou proteção. Personagens que não possuem o sentido olfato e demais criaturas são imunes a essa golpe. No anime/mangá, foi evitado pela Muralha de Cristal).

Background: foi um dos primeiros Espectros a aparecerem. Foi derrotado por Aldebaran de Touro com as suas únicas energias, depois de meia hora depois do combate (vai entender o Masami Kurumada, né?!)

Myu de Borboleta, Espectro de 10º Nível (Estrela Maléfica da Terra Encantada).

CON20, FR30, DEX32, AGI34, INT16, WILL24, PER31, CAR39; 35+55d10 (310) PVs+10PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 300 (+143 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 240 (+113 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 70 (60 pela Sapuris +1 por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Afinidade com Fadas (4 pontos), Ataque Especial 3* (Encantamento das Fadas), Bom Senso, Pactos (Hades), Pontos Heróicos 1, Levitação/Vôo 1, Aversão a Armas de Fogo, Obsessão (Matar Atena).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 114/114 (dano 1d6+8), Canto 69, Escapismo 54, Antropologia 26, Religião 30, Ocultismo 30, Etiqueta 74, Empatia 69, Interrogatório 56, Intimidação 54, Lábria 69, Liderança 69, Manha/Sedução 69.

Encantamento das Fadas (Técnica): com esta técnica Myu consegue invocar as temidas Fadas (assim como são conhecidas as Borboletas da Morte), que seguirão o adversário até leva-lo para o mundo inferior (não é possível destruir as Fadas!) e geralmente não há defesa efetiva contra isso.

Background: Myu foi adversário de Mu na casa de Gêmeos. O Cavaleiro de Áries usou sua astúcia e enrolou Myu e suas Fadas em uma Rede de Cristal.

Myu-Casulo: IP80, 200 PVs. Ataque Especial (Erupção Tenebrosa, 1D+Bônus de Cosmo), Linhas de Seda. Observações: a Erupção Tenebrosa consiste em um gêiser maligno que sai do casulo/cosma e atinge em cheio seu adversário; já a Linha de Seda é causado quando o casulo é quase desenvolvido e é um ataque especial sem defesa, deixando a vítima em um imenso casulo que poderá ser quebrado depois que a vítima estiver dentro dele (obviamente recebendo 1d6 de dano por Sufocamento até destruir a barreira com IP10, 100PVs).

Background: essa é uma das mutações para que Myu possa vir com a sua forma natural (ficha de cima)

Raimi de Verme, Espectro de 5º Nível (Estrela Maléfica Terrestre da Prostração).

CON40, FR31, DEX32, AGI44, INT16, WILL17, PER18, CAR6; 41+15d10 (116) PVs+10PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 115 (+51 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 85 (+36 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 65 (60 pela Sapuris +1 por Nível.)

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Arma Mágica 1 (Tentáculos da Armadura), Ataque Especial 2 (Tentáculos do Verme, 2D+bônus de Cosmo), Ataque Especial 3 (Rugido Sangrento, 3D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante*, Corpo Maleável, Pactos (Hades), Pontos Heróicos 2, Obsessão (matar Atena).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 104/104 (dano 1d6), Escapismo 84, Artífice 52, Religião 30, Ocultismo 40, Escutar 58, Natação 109 (considerado para "nadar na Terra"), Salto 79, Furtividade 84, Manuseio de Fechaduras 40; Refém, Imobilização.

Tentáculos do Verme (Técnica): Raimi pode prender seu oponente com seus tentáculos (usando só aprimoramentos Ataque Paralisante, Arma Mágica [Tentáculos da armadura] e Ataque Especial para fazer um golpe mortal.

Fincar na Terra (Habilidade Especial): Raimi pode "nadar na terra" como se fosse uma toupeira, assim atacando com seus tentáculos de surpresa. Usa-se a perícia natação para quaisquer fins de teste.

Background: encarregado de matar Aioria na casa de Leão tentou usar seus tentáculos mas acabou sendo facilmente derrotado.

Gigante de Ciclope, Espectro de 5º Nível (Estrela Maléfica Terrestre Violenta).

CON50, FR50, DEX30, AGI24, INT13, WILL18, PER11, CAR11; 55+15d10 (130) PVs+25PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 120 (+53 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 90 (+38 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 65 (60 pela armadura +1 por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Ataque Especial 3 (Punho de Ciclope, 3D+bônus de Cosmo), Pactos (Hades), Pontos Heróicos 5, Obsessão (matar Atena).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 84/84 (dano 1d6+18), Escapismo 64, Religião 10, Ocultismo 40, Natação 54, Salto 64, Intimidação 58, Manha 41; TODAS as Manobras de Combate.

Background: Gigante de Ciclope foi como muitos outros Espectros derrotados de uma só vez pelo poder sobrenatural de Shaka, ainda nas 12 Casas (antes do combate entre o cavaleiro de Virgem e Saga, Shura e Camus! ATENA EXCLAMATION!!!!)

Oxe de Górgona, Espectro de 1º Nível.

CON20, FR22, DEX55, AGI42, INT13, WILL14, PER22, CAR13; 22+1d10 (27) PVs+0PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 20 (+3 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem a armadura de Sapuris: 14 (+1 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 61 (60 pela Sapuris +1 por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Ambidestria, Detecção de Magia (2 pontos), Imunidade a Venenos (3 pontos), Pactos (Hades), Azarado, Obsessão (servir Hades).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 82/82 (dano 1d6+4), Escapismo 62, Prestidigitação 75, Religião 40, Ocultismo 30, Escutar 62, Acrobacia 62, Arremesso 95, Natação 72, Furtar 82, Lábria 33; Imobilização, Chaves de Membro.

Background: um dos muitos “buchas” enviados para pegar a cabeça de Saori, ainda nas 12 casa do zodíaco e provavelmente sendo derrotados secretamente por Shura, Camus ou Saga.

Cubo, Espectro de 4º Nível.

CON40, FR40, DEX80, AGI64, INT16, WILL17, PER16, CAR10; 74+10d10 (124) PVs+16PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 92 (+39 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 68 (+27 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 64 (60 pela Sapuris +1 por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Ataque Especial 4, Pactos (Hades), Obsessão (servir Hades), Azarado.

Perícias e Manobras: Artes Marciais 100/100 (dano 1d6+13); Refém, Imobilização, Quebramentos.

Background: foi um dos Espectros derrotados na gangue de Gigante de Ciclope na invasão dos Espectros nas 12 Casas do Zodíaco.

Shion, Espectro de Ares de 19º Nível. (Ficha da Nova vida de Hades).

CON83, FR63, DEX97, AGI117, INT16, WILL19, PER13, CAR21; 92+190d10 (1042) PVs+76PHs. Cosmo com armadura de Sapuris: 475 (+231 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 361 (+174 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo 7º Sentido: 2375 (+1181 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Índice de Proteção: 80 (+3D contra Trevas).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Ataque Especial 5 (Extinção Estrelar, 5D+bônus de Cosmo), Deflexão, Detecção de Magia (2 pontos), Pactos (Hades), Pontos Heróicos 4, Aversão a Armas de Fogo, Má Fama (tornou-se Espectro), Obsessão (Matar Atena).

perícias e Manobras: Artes Marciais 297/297 (dano 1d6+25), Escapismo 147, Avaliação de Objetos 43, Religião 80, Alquimia 40, Astrologia 30, Ocultismo 50, Rituais 30, Teoria da Magia 20, Natação 157, Saltos 147, Interrogatório 56, Intimidação 49, Furtar 137, Furtividade 137, Leitura Labial 60, Rastreo 73, Procura 73, Sobrevivência (Escolha um ambiente) 23; TODAS as Manobras de Combate.

Background: antigo mestre de Mu e existente desde a antiga Grande Guerra, Shion foi um dos primeiros Espectros de Hades a aparecer, lutando contra o próprio Mestre Ancião para cumprir as ordens de patrono, Hades. Logo depois descobriu-se que estava no “lado do Bem” e foi responsável por espalhar o sangue de Atena nos cavaleiros de bronze, transformando-os na armadura Kamei!

Zeros de Rã, Espectro de 3º Nível (Estrela Maléfica Estranha).

CON21, FR16, DEX15, AGI20, INT16, WILL16, PER13, CAR6; 22+6d10 (52) PVs+9PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 66 (+26 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 48 (+17 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 63 (60 pela Sapuris +1 por Nível.)

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Ataque Paralisante, Contatos 1, Corpo Maleável,. Imune a Venenos (3 pontos), Pactos (Hades), Pontos Heróicos 3, Aversão a Armas de Fogo, Código de Honra dos Cavaleiros, Obsessão (Servir Pandora).

Perícias: Artes Marciais 80/80 (dano 1d6-1), Armadilhas 63, Religião 20, Ocultismo 20, Escutar 83, Natação 40, Salto 40, Furtividade 50, Intimidação 46.

Background: Zeros de Rã foi, junto com Radamantys de Wyvern, os espectros que ficaram no Castelo de Hades junto com Pandora. Foi derrotado por Hyoga .

Caronte de Aqueronte, Espectro de 6º Nível (Estrela Maléfica Celeste Espacial).

CON30, FR44, DEX64, AGI27, INT12, WILL17, PER16, CAR9; 43+21d10 (148) PVs+18PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 138 (+62 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 102 (+44 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 66 (60 pela Sapuris +1 por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Arma Mágica 2 (Remo da Armadura), Ataque Especial 3 (Redemoinho Esmagador, 3D+bônus de Cosmo), Boa Fama, Pactos (Hades), Pontos Heróicos 4, Ambiente Especial (Rio Aqueronte, na qual ele não pode sair), Obsessão (fazer bem seu trabalho).

Perícias e Manobras: Remos de Armadura 107/107 (dano 1d6+17), Religião 20, Ocultismo 60, Condução (barca) 77, Natação 57, Salto 57, Furtividade 67, Manha 49, Mecânica 84, Barganha 39.

Remo Giratório (Técnica de Defesa): Aqueronte pode rodar seu remo para aumentar seu poder de defesa (seu IP passa para 134). Os golpes como o Meteoro de Pegaso deve ser rápidos bastante para passar pela velocidade de rotação do remo.

Background: Caronte é o barqueiro do inferno. Ele vive vagando pelo rio Aqueronte e transporta os mortos por uma moeda de prata (jogando sempre essas vitimas no rio). Pela grande inocência de Shun, Caronte deu uma chance aos cavaleiros que lutaram na margem do inferno – sendo repellido pelos meteoros furiosos de Seiya, que ultrapassaram a Match18 e atingiram o Espectro em Cheio.

Markino de Esqueleto, Espectro de 1º Nível.

CON32, FR29, DEX39, AGI39, INT15, WILL17, PER15, CAR3; 32+1d10 (37)PVs+2PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 23 (+5 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 17 (+2 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 61 (60 pela armadura +1por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Ataque Especial 1 (1D+bônus de Cosmo), Arma Mágica 1 (Foíce), Contatos 1, Detecção de Magia, Pactos (Hades), Pontos Heróicos 2, Senso de Direção, Defeito Físico (Desfigurado), Obsessão (Manter silêncio na Morada do Juízo.)

perícias: Foíce 60/60 (dano 2d6+8), Ser burro pra cacete 100.

Background: Markino é o fedorento Espectro que reside na Morada do Juízo (Primeira Prisão) que sempre mantém silêncio em respeito as ordens de Lune. Foi destruído pelo mesmo por sua burrice: dilacerado pelo seu chicote do julgamento.

Lune de Baron, Espectro de 6º Nível (Estrela Maléfica da Celeste Sábia).

CON40, FR40, DEX80, AGI70, INT18, WILL22, PER16, CAR20; 40+21d10 (145) PVs+12PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 168 (+77 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 132 (+59 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 66 (60 pela Sapuris se ele estiver usando +1 por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Arma Mágica 1(Chicote do Julgamento), Ambidestria, Ataque Especial 2 (Reencarnação*), Ataque Especial 3 (Chicote de Fogo, 3D+bônus de Cosmo+1 pelo chicote), Pactos (Hades), Obsessão (fiel a Hades e manter o silêncio na Morada do Juízo).

Perícias: Chicote do Julgamento 160/160 (dano 3d6+13+1), Atuação 40, Canto 30, Artífice 110, Antropologia 48, Historia 58, Religião 40, Ocultismo 40, Teoria da Magia 30, Saltos 90, Impressionar 40, Interrogatório 78, Intimidação 62, Lábria 50, Liderança 40, Manha 30.

Reencarnação: este poder de Lune não têm defesa e com ele se revela todos os pecados do alvo.

Chicote de Baron (Arma Técnica): o Chicote do Julgamento é uma arma poderosa que até mesmo a Defesa Circular de Shun não foi capaz de detê-la: consiste em enroscar totalmente o alvo para depois deixa-lo em pedacinhos (assim como Markino) matando mortalmente.

Background: guardião provisório da Morada do Juízo no lugar de Minos é o encarregado de julgar as almas e definir seu destino no mundo das trevas.

Faraó de Esfinge, Espectro de 8º Nível (Estrela Maléfica Celeste da Fera).

CON31, FR52, DEX65, AGI51, INT18, WILL21, PER22, CAR19; 50+36d10 (230) PVs+24PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 216 (+101 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 168 (+77 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 68 (60 pela Sapuris +1 por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Arma Mágica 2 (Harpa Demoníaca do Faraó), Ataque Especial 3 (Harpa da Maldição, 3D+bônus de Cosmo), Ataque Especial 4 (Balança da Maldição, 4D+bônus de Cosmo), Pactos (Hades), Pontos Heróicos 3, Aversão a Armas de Fogo, Obsessão (servir Hades).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 91/91 (dano 1d6+19), Montaria (Cérebros) 131, Atuação 39, Avaliação de Objetos 62, Ocultismo 60, Religião 50, Teoria da Magia 45, Esquiva 111, Furtividade 111, Leitura Labial 40, Interrogatório 48, Intimidação 61, Manha 79; Luta as Cegas.

Harpa/Balança da Maldição (Técnica): tira o coração para coloca-lo na Balança Sagrada, e se não se equilibrar com a pluma de Maat (Símbolo da Verdade), será considerado como uma criatura maligna e perderá o coração e a alma (o personagem, NO JOGO, de MENTIRINHA, claro!!!).

Background: Faraó de Esfinge é o guardião da Primeira Prisão e foi responsável por transformar Eurídice em Pedra. Dono do Cérebros, ele comanda o cão infernal. Foi derrotado pelo cavaleiro de prata lendário, Orfeu de Lira, que jurou ser um cavaleiro de Atena novamente.

Rock de Golem, Espectro de 4º Nível (Estrela Maléfica Celeste do cabo).

CON60, FR80, DEX40, AGI24, INT16, WILL17, PER16, CAR10; 74+10d10 (124) PVs+16PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 92 (+39 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 68 (+27 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 64 (60 pela Sapuris +1 por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Ataque Especial 4 (Rochas Explosivas, 4D+bônus de Cosmo +3d6), Pactos (Hades), Obsessão (servir Hades), Azarado.

Perícias e Manobras: Artes Marciais 100/100 (dano 1d6+33), TODAS as Manobras de Combate.

Background: Guardião das Terceira Prisão em meio os condenados que ficam quebrando rochas eternamente. Foi facilmente derrotado por Hyoga, Shiryu e Kanon.

Toruru de Troll, Espectro de 4º Nível.

CON41, FR40, DEX30, AGI40, INT16, WILL14, PER13, CAR10; 45+10d10 (95) PVs+4PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 80 (+33 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 56 (+21 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 64 (60 pela Sapuris +1 por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Ambidestria, Ataque Paralisante, Contatos 1, Regeneração 1, Senso Numérico, Pactos (Hades), Pontos Heróicos 1, Obsessão (servir Hades).

perícias: Artes Marciais 84/84 (dano 1d6+13), Escapismo 64, Avaliação de Objetos 46, Ocultismo 30, Religião 40, Acrobacia 34, Arremesso 80, Saltos 84, Furtividade 64, Manha 70, Tortura 31.

Background: foi derrotado por um só golpe por Hyoga na entrada da 4º Prisão.

Stand de Besouro Mortal, Espectro de 3º Nível.

CON68, FR51, DEX21, AGI17, INT10, WILL14, PER15, CAR7; 63+6d10 (93) PVs+PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 60 (+23 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 42 (+14 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 63 (60 pela Sapuris +1 por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Ataque Especial 3 (3D+bônus de Cosmo), Pontos Heróicos 5, Pactos (Hades), Obsessão (servir Hades), Defeito Físico (grandalhão).

Perícias: Porrada 87/87 (dano 1d6+19), Acrobacia 37, Intimidação 38, Furtividade 17; TODAS as Manobras de Combate.

Background: derrotado facilmente por Kanon na Quinta Prisão.

Flégias de Lycaon, Espectro de 6º Nível (Estrela Maléfica Celeste da Punição).

CON45, FR34, DEX23, AGI44, INT17, WILL18, PER14, CAR11; 46+21d10 (151) PVs+PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 144 (+65 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem

armadura: 108 (+47 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 66 (60 pela Sapuris +1 por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Ambidestria, Ataque Especial 1 (Inverno Uivante, 1D+bônus de Cosmo+10), Pactos (Hades), Pontos Heróicos 3, Senso de Direção, Obsessão (servir Hades).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 104/104 (dano 1d6+10), Armadilhas 54, Escapismo 114, Religião 40, Ocultismo 55, Natação 99, Salto 104, Furtividade 104, Manha 51, Procurar 44, Rastrear 34; Refém, Imobilização.

Background: guardião da Quarta Prisão, encarregado de levar os corpos dos condenados em uma jangada. Com o seu Uivo Infernal foi capaz de derrotar Hyoga e Shiryu mas não foi páreo para o poder destrutivo da Explosão Galáctica de Kanon de Gêmeos.

Valentine de Harpia, Espectro de 7º Nível (Estrela Maléfica da Lamentação).

CON51, FR31, DEX85, AGI65, INT17, WILL17, PER17, CAR17; 51+28d10 (191) PVs+28PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 161 (+74 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 119 (+53 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 67 (60 pela Sapuris +1 por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Ataque Especial 3 (Devorador de Vidas, 3D+bônus de Cosmo), Bom Senso, Pactos (Hades), Pontos Heróicos 4, Obsessão (servir Hades).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 145/145 (dano 1d6+9), Escapismo 115, Religião 40, Ocultismo 40, Escutar 67, Natação 120, Salto 130, Furtar 130, Furtividade 130; Chaves de Membro.

Background: é derrotado por Seiya no Coccyte depois de libertar o cavaleiro de Pegaso do inferno de gelo porque este estava com a armadura de Atena.

Rainha de Alraune, Espectro de 7º Nível (Estrela Maléfica Demoníaca)

CON40, FR35, DEX47, AGI25, INT13, WILL16, PER15, CAR14; 45+28d10 (185) PVs+21PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 154 (+70 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem a armadura: 112 (+49 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 67 (60 pela Sapuris +1 por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Ataque Especial 2 (Guilhotina das Flores Sangrentas, 2D+bônus de Cosmo), Deflexão, Levitação 1, Pactos (Hades), Pontos Heróicos 3, Obsessão (servir Hades).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 85/85 (dano 1d6+11), Montaria 65, Escapismo 75, Religião 30, Ocultismo 40, Acrobacia 75, Saltos 75, Etiqueta 64, Lábia 54, Sedução 44, Procura 25; Imobilização, Chaves de Membro.

Background: junto com Sylphid e Gordon acabou sendo derrotado por Shiryu em frente ao rombo que os cavaleiros de ouro fizeram no Muro das Lamentações.

Gordon de Minotauro, Espectro de 7º Nível (Estrela Maléfica do Aprisionamento).

CON51, FR54, DEX25, AGI24, INT15, WILL17, PER16, CAR10; 60+28d10 (200) PVs+35PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 161 (+74 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 119 (+53 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 67 (60 pela Sapuris +1 por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Ataque Especial 2 (Grande Machado Esmagador, 2D+bônus de FR+metade do bônus de Cosmo), Ataque Paralisante, Pactos (Hades), Pontos Heróicos 5, Saúde de Ferro, Fúria, Obsessão (servir Hades).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 104/104 (dano 1d6+20), Escapismo 65, Religião 20, Ocultismo 20, Arremesso 65, Saltos 74, Intimidação 77, Liderança 40, Manha 50; TODAS as Manobras de Combate.

Grande Machado Esmagador (Arma Mortal): considera-se que o Grande Machado Esmagador também seja uma arma mas só pode ser usado em Ataques Especiais. No mangá nem mesmo Excalibur de Shiryu foi capaz de deter o machado de Gordon, quebrando o braço do cavaleiro de bronze de dragão.

Background: derrotado por Shiryu junto de Sylphid e Rainha, em frente ao Muro das Lamentações.

Sylphid de Basilisco, Espectro de 7º Nível (Estrela Maléfica Veloz).

CON32, FR28, DEX38, AGI88, INT13, WILL16, PER14, CAR20; 37+28d10 (177) PVs+21PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 154 (+70 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem a armadura: 112 (+49 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 67 (60 pela Sapuris +1 por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Ataque Especial 2 (Asas da Aniquilação, 2D+bônus de Cosmo), Deflexão, Pactos (Hades), Pontos Heróicos 3, Sedutor, Obsessão (servir Hades).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 148/148 (dano 1d6+7), Armadilhas 44, Escapismo 138, Religião 20, Ocultismo 50, Saltos 168, Furtividade 138, Empatia 55; Refém, Manobras p/ Impressionar.

Background: derrotado por Shiryu junto de Gordon e Rainha, em frente ao Muro das Lamentações

Radamantys de Wyvern, Espectro de 13º Nível (Juiz do Inferno).

CON71, FR97, DEX96, AGI89, INT19, WILL21, PER17, CAR14; 97+91d10 (552) PVs+39PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 351(+169 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem a armadura: 273 (+130 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 73 (60 pela Sapuris +1por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Ambidestria, Ataque Especial 4 (Grande Providência, 4D+bônus de Cosmo), Ataque Especial 5 (Máxima Precaução, 5D+bônus de Cosmo), Boa Fama (Inferno), Bom Senso, Pactos (Hades), Pontos Heróicos 3, Aversão a Armas de Fogo, Fúria, Obsessão (servir Hades).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 249/249 (dano 1d6+42), Montaria 126, Escapismo 126, Prestidigitação 109, Antropologia 59, História 49, Religião 70, Ocultismo 70, Acrobacia 149, Arremesso 116, Natação 129, Saltos 119, Etiqueta 24, Furtar 126, Furtividade 149, Interrogatório 29, Intimidação 80, Manha 74, Tortura 49; Luta às Cegas, Imobilização, Chaves de Membro, Quebramentos.

Background: é dos três Juízes, o mais fiel a Hades. Foi derrotado por Kanon, logo depois de entregar a armadura de Gêmeos para seu irmão Saga, para que os cavaleiros de ouro pudessem destruir o Muro das Lamentações. Kanon matou Saga que nem o Shiryu fez em FÚRIA DE ARES com o Shura de Capricórnio: voaram até explodir, um agarrado ao outro (hmmmm...)

Minos de Griffon, Espectro de 13º Nível (Juiz do Inferno).

CON62, FR82, DEX100, AGI99, INT17, WILL20, PER17, CAR21; 85+91d10 (540) PVs+39PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 338 (+162 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem a armadura: 260 (+123 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 73 (60 pela Sapuris +1por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Super Poder*, Ambidestria, Ataque Especial 2** (Manipulação Cósmica, 2D+bônus de Cosmo, paralisante), Ataque Paralisante, Boa Fama, Bom Senso, Pactos (Hades), Pontos Heróicos 1, Aversão a Armas de Fogo, Obsessão (servir Hades). *Super Poder é um Aprimoramento visto no livro SUPERS RPG, da Daemon Editora.

Perícias e Manobras: Artes Marciais 239/239 (dano 1d6+34), Treinamento de Animais 30, Montaria 139, Armadilhas 67, Antropologia 77, História 67, Religião 70, Ocultismo 70, Acrobacia 129, Arremesso 130, Natação 139, Saltos 139, Etiqueta 61, Furtividade 129, Intimidação 70, Lábria 41, Liderança 31, Manha 51; Luta às Cegas, Manobras p/ Impressionar.

Super Poder [requer o livro SUPERS RPG]: Telecinésia [20, 57, 103, 50].

Manipulação Cósmica (Técnica): esta técnica de Minos consiste em entrelaçar o alvo com diversos fios mágicos capazes de transformar o oponente em uma Marionete viva. Um personagem preso pela Manipulação Cósmica deve fazer um teste de disputa de atributo (sendo o Cosmo de Minos como Fonte Ativa e seu Cosmo como Fonte Passiva) para sair.

Background: Minos é um dos Juízes de Hades e foi morto quando tentou ir atrás de Hyoga (com a sua armadura banhada no sangue de Atena) sendo explodido pela força da Utopia (ele morreu de burrice por tentar entrar num lugar onde só deuses entram!).

Eaque de Garuda, Espectro de 13º Nível (Juiz do Inferno).

CON70, FR85, DEX98, AGI90, INT16, WILL19, PER16, CAR19; 91+91d10 (546) PVs+26PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 325 (+156 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem a armadura: 247 (+117 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 73 (60 pela Sapuris +1por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Ambidestria, Ataque Especial 2* (Vôo de Garuda, 2D+metade do bônus de Cosmo +xd6), Ataque Especial 3 (Ilusão Galáctica, 3D+bônus de Cosmo), Ataque Paralisante*, Bom Senso, Boa Fama (Inferno), Levitação e Vôo 1, Pactos (Hades), Pontos Heróicos 2, Ambiente Especial 2 (Inferno), Obsessão (servir Hades).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 240/240 (dano 1d6+36), Armadilhas 36, Escapismo 125, Ilusionismo 128, Prestidigitação 138, Antropologia 46, Religião 70, Ocultismo 70, Historia 66, Acrobacia 145, Arremesso 143, Natação 140, Saltos 140, Etiqueta 49, Furtividade 130, Interrogatório 56, Intimidação 39, Lábria 49, Liderança 59, Manha 49; Luta às Cegas, Refém, Imobilização, Chaves de Membro.

Vôo de Garuda (Técnica): Eaque têm um Ataque Especial diferente, na qual ele joga o oponente para cima até atingir grande altura para depois se estabelecer no chão (como o Ikki). O dano desse ataque é igual a 2D+metade do bônus de Cosmo +xd6, sendo o x o número de metros da queda que o personagem caiu, ou seja, se Ikki caiu 6 metros pelo Vôo de Garuda o dano final será 2D+metade do bônus de Cosmo +6d6 (Mestre, você determina qual altura o personagem que recebe o Vôo de Garuda vai cair!).

Background: Eaque é conhecido como a Estrela Maléfica Celeste da Superioridade de Garuda e é um dos três Titãs do Inferno. Foi facilmente vencido por Ikki de Fênix na Quinta Prisão.

Hipnos, o deus do Sono (30º Nível).

CON83, FR120, DEX149, AGI99, INT20, WILL25, PER15, CAR20; 132+460d10 (2432) PVs+90PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 930 (+458 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 750 (+368 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 73 (60 pela Sapuris +1por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Afinidade com Fadas (4 pontos), Ataque Especial 5* (Torpor Eterno), Bom Senso, Comunicação em Sonhos, Memória Expandida, Pactos (Hades), Pontos Heróicos 3, Aversão a Armas de Fogo, Ambiente Especial (Campos Elísios), Obsessão (servir Hades).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 349/349 (dano 1d6+53), Montaria 109, Escapismo 114, Instrumentos Musicais 169, Artífice 159, Antropologia 100, Religião/Ocultismo 100, Teoria da Magia 70, Etiqueta 40, Empatia 40, Hipnose 100, Interrogatório 40, Intimidação 65, Liderança 50, Manha 50, Tortura 120 Procura 35; TODAS as Manobras de Combate.

Torpor Eterno (Técnica): Hipnos como deus do Sono pode fazer qualquer pessoa dormir (isso que ele fez com a deusa Atena). Quem é atingido pelo Torpor Eterno não receberá nenhum dano mas cairá no sono profundo, pela eternidade: nem mesmo tomando dano o personagem acorda, podendo ser morto facilmente enquanto estiver dormindo.

Background: renasceu junto com seu irmão gêmeo Tânatos depois de treze anos. Tem cabelos e olhos dourados e é conhecido como o deus que controla o sono. Derrotado pelos "Saints" usando suas novas armaduras Kamui.

Tânatos, o deus da Morte (30º Nível).

CON81, FR123, DEX44, AGI100, INT20, WILL25, PER17, CAR20; 132+460d10 (2432) PVs+90PHs. Cosmo com a armadura de Sapuris: 930 (+458 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem armadura: 750 (+368 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 73 (60 pela Sapuris +1por Nível).

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (Trevas, 3D), Afinidade com Fadas (4 pontos), Ataque Especial 5* (Terrível Providência), Bom Senso, Conhecimentos Arcanos, Memória Expandida, Pactos, Pontos Heróicos 3, Senso de Direção, Aversão a Armas de Fogo, Ambiente Especial (Campos Elísios), Obsessão (servir Hades).

Perícias e Manobras: Artes Marciais 350/350 (dano 1d6+53), Montaria 110, Escapismo 115, Instrumentos Musicais 164, Artífice 161, Antropologia 100, Religião/Ocultismo 100, Teoria da

Magia 70, Etiqueta 40, Empatia 40, Hipnose 100, Interrogatório 40, Intimidação 65, Liderança 50, Manha 50, Tortura 120, Procura 37; TODAS as Manobras de Combate.

Background: possui cabelos e olhos prateados. Deste os tempos remotos foi, junto com Hipnos, o braço direito de Hades. Foi facilmente derrotado por Seiya logo após do cavaleiro de bronze receber a sua Kamui de Pegaso.

Outros Espectros: Afrodite de Peixes, Máscara da Morte de Câncer, Saga de Gêmeos, Shura de Capricórnio, Camus de Aquário, Misty de Lagarto, Argol de Perseu, Arguetti de Hércules, Dante de Cérberos, Kapela de Auriga, Mouses de Baleia Branca e Babel de Centauros – todas as suas fichas são encontradas em FÚRIA DE ARES.

NOVAS REGRAS: COMO É DE SE COSTUME EM TODO NETBOOK.

ATENA EXCLAMATION

O Atena Exclamation é um golpe muito poderoso e proibido pela própria deusa Atena. Em termos de regras, funciona como uma “Soma de Poderes” (esta regra foi explicada no Módulo Básico) só que mais poderosa, porque depois que soma todos os poderes multiplicamos o resultado pela soma dos Níveis dos 3 personagens cavaleiros que estão fazendo o Atena Exclamation...exemplo:

Usando as Fichas do FÚRIA DE ARES, Aioria de Leão, Mu de Áries e Milo de Escorpião vão utilizar o Atena Exclamation (como uma Soma de Poderes) sendo que Aioria possui Cosmo 350 (+168), Mu têm Cosmo 272 (+129) e Milo têm Cosmo 264 (+125). Somando os ataques essa Soma de Poderes vai causar 3d6+422 mas como se trata do Atena Exclamation o golpe é multiplicado pela soma dos Níveis (Aioria está no 10º Nível, Mu está no 8º Nível e Milo está no 8º Nível) totalizando 26 Níveis: resultando num dano de 3d6+10.972 [422 x 26 = 10972] o que causaria um pequeno big bang.

OITAVO SENTIDO (ARAIYA SHYKI)

O domínio sobre a existência. A derrota da morte. Ao controlar este sentido o personagem pode adentrar no misterioso mundo dos mortos sem que esteja morto. Com o domínio pleno deste sentido o personagem não envelhece mais e mantém a mesma aparência que possuía ao dominá-lo. Para alcançá-lo é necessário pleno entendimento do Cosmo e precisa ser guiado por alguém que saiba como despertá-lo, caso contrário não irá despertá-lo. Na história da série, Shaka era o “homem mais próximo de Buda”, pois dominava este sentido, fato que só veio a ser revelado na saga de Hades. Primeiramente, para se usar o Oitavo Sentido deve-se capaz de liberar o Sétimo Sentido (essa regra eu não fiz, mas criei um Aprimoramento que é visto no GUIA DE CAMPANHA).

Não é preciso testes para alcançar o Oitavo Sentido, deixe o Bom Senso com o seu Mestre (eu acredito no bom senso dos mestres. Eu sei disso, eu também sou um!).

MISOPETÂMENOS

Este é o dom dado pela deusa Atena para Dohko, o mais antigo cavaleiro de ouro em existência. Para proteger o selo que Atena colocou em Hades há 200 anos atrás Dohko precisaria estar em pleno vigor e por isso ele recebeu da deusa da Guerra a fórmula divina para o envelhecimento simulado. O Misopetâmenos consiste em diminuir os batimentos cardíacos não deixando o coração nem mesmo chegar a cem mil vezes por ano, assim o tempo para o coração de Dohko estaria para 243 dias e não 243 anos.

PENALIDADE NO TERRENO DE HADES

Penetrar no terreno do inimigo não é tão bom assim não... Quando os cavaleiros chegaram até o Abismo que dava acesso ao Mundo Inferior perdem suas forças até mesmo no território de Hades (essa é uma pequena Vantagem dos Espectros). Se você leu o mangá original ou viu o anime pode até mesmo comparar as forças de Radamantys sobre os cavaleiros de ouro mas logo percebe-se que ele não é capaz de nem vencer Kanon sem uma armadura...

Mestre, eu vou deixar você usar essa regra opcionalmente, pois usando a "Penalidade no Terreno de Hades" poderá além de atrapalhar a campanha deixaria os personagens um prato cheio para os Espectros. Mas, caso todos os personagens cavaleiros tenham alcançado mais de 10 Níveis aí sim eu recomendo para que possa se equilibrar as lutas (ou não).

A Penalidade no Terreno de Hades começa a fazer efeito no Próprio Castelo de Hades que se encontra na Alemanha (Palácio de Einstein) e concede em um puta redutor no Cosmo de todos os personagens cavaleiros de Atena (caso você não saiba o Cosmo aumenta não só os ataques mas também todos os testes físicos, deixando o personagem mais vigoroso, ágil e veloz) sendo que esse redutor é igual **-100 no seu Cosmo no Castelo de Einstein com -10 para cada Prisão do Inferno (-10 para Primeira Prisão, -20 para Segunda Prisão, -30 para Terceira Prisão e assim por diante.)** NOTA: Esses redutores são cumulativos! Ou seja, um personagem que esteja na 3ª Prisão teria um redutor de -130 no seu Cosmo. (Essa regra é opcional).

BLOQUEIO DE ATAQUES SOBRENATURAIS

Eu falhei por não colocar essa regra no Módulo Básico de CDZ e nem nos suplementos anteriores, mas agora está aí: você já viu no anime quando às vezes algum cavaleiro lança um Ataque Especial ou Sobrenatural e o cavaleiro poderoso defende com uma ou duas mãos. Em CDZ 2Edição podemos simular isso com um simples teste de Ataque Sobrenatural (usando o Valor de DEFESA de Artes Marciais) sendo que o bônus de Cosmo deve ser 2x maior que o dano do ataque (bloquear de socos e pontapés não vale!). Assim como Ataques Sobrenaturais, a Defesa Sobrenatural deve ser anunciada ANTES de rolar os dados!

ATAQUES DIMENSIONAIS

O Ataque Dimensional é mais um tipo de Ataque Sobrenatural (visto em FÚRIA DE ARES) bem parecido com aquele que Tânatos fez para acertar, dos Campos Elísios, a irmã de Seiya (Seika) que estava no Santuário (na Terra). Um Ataque Dimensional pode ser executado apenas para cujos personagens estiverem com bônus de Cosmo +216 no Mínimo.

Em termos de regras, um ataque dimensional é o mesmo de um ataque sobrenatural, apenas capaz de andar entre as dimensões. Quando um Ataque Dimensional atravessa uma dimensão ele fica mais fraco, recebendo um redutor (divida o bônus de Cosmo por 100). Sendo assim, um deus com bônus de Cosmo +300 daria 1d6+3 em um Ataque Dimensional.

UM GOLPE NUNCA FUNCIONA DUAS VEZES NO MESMO CAVALEIRO

Esta é uma lei do anime dos Cavaleiros que só agora coloquei uma regra específica para ela: toda vez que um cavaleiro estiver próximo de um Ataque Especial/Técnica ele poderá escapar se tomar o mesmo ataque mais de uma vez se passar num teste Médio de PER caso estiver na área de combate e um teste Difícil de PER caso tenha levado o golpe. Um personagem que acertou o teste de PER poderá até mesmo contra-atacar seu adversário (com testes de ataque ou outros promovidos pelo Mestre) na próxima vez que recebe o mesmo golpe. Dá para perceber que este lei insubstituível do anime não funciona contra Meteoros de Pegaso (agora seus jogadores vão comprar mais pontos em Percepção, quer ver?!).

Outras Fichas de NPCs e Monstros.

Pandora, a irmã de Hades (9º Nível).

CON12, FR12, DEX14, AGI15, INT16, WILL17, PER13, CAR21; 12+45d10 (237) PVs+0PHs. Cosmo: 153 (+70 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 9 (0 pelo Vestido Negro+1 por Nível), 11 Pontos de Magia.

Aprimoramentos: Anjo da Guarda ou Guardião (Hades), Bom Senso, Boa Fama (Espectros), Contatos 1, Pactos (Hades), Patrono (Hades), Poderes Mágicos 3, Status 1, Aversão a Armas de Fogo, Dependente (o corpo de Hades até achar Shun como hospedeiro), Obsessão (servir Hades). *Poderes Mágicos:* Entender 2, Controlar 2, Criar 2, Trevas 2, Arkanun 3, Spiritum 2.

Perícias: Briga 24/24 (dano 1d3), Tridente Serpente 54/54 (3d6+1, Trevas), Armadilhas 33, Atuação 31, Ilusionismo 24, Instrumentos Musicais 24, História 26, Heráldica 26, Religião 80, Teoria da Magia 80, Ocultismo 80, Etiqueta 51, Empatia 41, Impressionar 41, Intimidação 37, Lábria 41, Liderança 41, Manha 41, Tortura 76, Pesquisa 43, Rastrear 50.

Especial: usando as regras do suplemento PANTEÃO OLÍMPICO.

Background: esta é a irmã de Hades, e também sua sumo-sacerdotiza. Pandora era uma menina rica que morava no belo castelo de Einstein (na Alemanha) até que sua vida mudou quando entrou em um casebre antigo encontrado no jardim do seu castelo. Como a porta se abriu por um encanto, a menina entrou e viu uma caixa escrita em grego "Atena": quando abriu, reviveu Tântatos e Hipnos e logo se tornou a irmã de Hades, que imediatamente foi parar no útero de sua mãe. Pandora logo se tornou a irmã do deus das trevas e foi designada para comandar os 108 Espectros anos depois. No mangá/anime, Pandora pede vingança a Ikki porque Hades matou toda a sua família e amigos. Pandora foi morta por Tântatos.

Seika, a Irmã de Seiya (1º Nível).

CON8, FR7, DEX7, AGI10, INT11, WILL14, PER13, CAR16; 8+1d10 (13)PVs+PHs. Cosmo: não sabe liberar! Índice de Proteção: meninas/meiguinhas têm muito!

Aprimoramentos: Alma Pura, Contatos 1, Pontos de Fé 3, Obsessão (depois de recuperar a memória, rever seu irmão Seiya).

Perícias: Treinamento de Animais 10, Canto 23, Culinária 57, Religião 30, Herbalismo 24.

Background: Seika é a irmã de Seiya que ele sempre quis ver. Ela também foi mandada ao Santuário mas perdeu a memória até receber cuidados de um velho grego nas proximidades onde ela aprendeu algumas coisas até encontrar seu irmão novamente – Seiya viu sua irmã novamente pela primeira vez por cortesia de Tântatos: ele provocou Seiya com a imagem de sua irmã lá do Santuário, tentando até mesmo atacar com **Ataques Dimensionais** (ver neste netbook).

Eurídice (amada de Orfeu, transformada em Pedra).

CON10, FR10, DEX10 (não pode se mover), AGI10 (não pode se mover), INT16, WILL14, PER10, CAR19; PVs (não pode morrer nem sofrer dano), Índice de Proteção: não pode ser destruída a não ser pela força dos deuses ou de um Atena Exclamation.

Aprimoramentos: Afinidade com Fadas (4 pontos), Contatos 1, Inocência 2, Maldição –2 (transformada em pedra para sempre por Faraó/Hades).

Perícias: todos os seus conhecimentos foram perdidos com o tempo.

Background: Eurídice é a eterna namorada do lendário cav. de prata Orfeu (que seu poder supera até mesmo um cavaleiro de ouro!) morta por uma serpente. Orfeu, então apaixonado, ofereceu lealdade ao deus da morte para que sua amada volte ao normal. Como Hades se encantou com a sua lira (hoje ele toca para o deus das trevas a cada 13 dias) ordenou a Faraó que não deixasse os dois saírem do Inferno, sendo Eurídice com metade de seu corpo transformado em pedra e condenada a ficar nesta forma no mundo das trevas para sempre. É o único consolo de Orfeu, que quando não está em Coccyte, está ao lado de sua amada.

Orfeu de Lira, Cavaleiro de Prata (15º Nível).

CON44, FR55, DEX74, AGI80, INT16, WILL23, PER16, CAR17; 65+120d10 (665) PVs+75PHs. Cosmo com a armadura de Lira: 450 (+218 nos testes físicos, ataque/defesa e dano), Cosmo sem

armadura: 345 (+166 nos testes físicos, ataque/defesa e dano). Índice de Proteção: 70 (55 pela armadura de Lira +1 por Nível.)

Aprimoramentos: Ambidestria, Arma Mágica 1 (Lira), Ataque Especial 2 (Acorde Noturno, 2D+bônus de Cosmo), Ataque Especial 3 (Acorde Final, 3D+bônus de Cosmo), Boa Fama, Pactos (Hades), Pontos Heróicos 5, Código de Honra, Dependente (Eurídice), Obsessão (proteger ao máximo Eurídice, depois vingar-se contra Hades),

Perícias e Manobras: Artes Marciais 144/144 (dano 1d6+21), Hipnose* (Serenata da Viagem Fatal) 50, Instrumentos Musicais (Lira) 174* (Serenata da Viagem Fatal), Antropologia 26, Religião 50, Ocultismo 30, Acrobacia 120, Natação 120, Salto 110, Etiqueta 47, Furtividade 120, Intimidação 63, Lábria 47, Liderança 57, Empatia 57; TODAS as Manobras de Combate.

Serenata da Viagem Fatal (Hipnose Musical): Orfeu pode usar sua Lira para tocar suas canções e adormecer qualquer ser, até mesmo os Juizes do Inferno (Radamantys, Minos e Eaque).

Background: Orfeu é o lendário cavaleiro de prata, mais poderoso ainda que um cavaleiro de ouro. Orfeu toca a sua lira para Hades a cada 13 dias. Com a morte de Faraó, Orfeu tenta matar Hades levando Shun e Seiya em um baú cheio de flores. Nesta ocasião, revela-se que o Shun é o próprio Hades. Foi derrotado por Radamantys.

Cérberos, Cão do Inferno.

ATENÇÃO: este material sobre Cérberos foi retirado do netbook GUIA DE MONSTROS DE ARKANUN, de Rafael Menestrel. Valeu Menestrel!!!

Os Cães Infernais são caninos agressivos, capazes de exalar fogo pela boca. Diversos espécimes são trazidos de Arkanun para a Terra, por necromantes ou demônios, mas alguns criaram pequenas matilhas de atuação na Terra.

Um Cão Infernal parece um cachorro grande e poderoso, com pelugem curta vermelho-ferrugem ou marrom avermelhada; o seu rosto distorcido pelo mal apresenta, dentes e língua enegrecidos por causa de sujeira. É fácil distingui-los de cães normais por causa do olhar; enquanto os animais comuns têm um olhar neutro e até pacífico, os olhos do Cão Infernal são vermelhos e brilhantes, e irradiam maldade. O Cérberos, Cão do Inferno de Hades, possuem 3 cabeças e um tamanho imenso – ele é encarregado de matar as almas na Primeira Prisão, sob a conduta de Faraó de Esfinge.

Esse tipo de demônio possui imunidade total ao fogo. Isso se deve ao fato de que eles vivem sempre em lugares muito quentes: desertos, regiões meridiana e principalmente próximo a vulcões. Essa predilância pelo fogo e calor reflete também num de seus maiores poderes: o *Sopro de Fogo*, que o Cão Infernal é capaz de expelir de quando em quando. Qualquer pessoa na direção do cone de fogo é vítima desse poderoso ataque. Além de tudo isso, eles são extremamente furtivos e espertos, e possuem certos conhecimentos que refletem essa habilidade.

CON [10D], FR [10D], DEX [1D], AGI [4D+1],
INT [1D], WILL [2D+1], CAR [1D], PER [4D+1]
#Ataques [3], IP 2 a 4 (pelugem), PVs 10-15
Garras (x2) 45/45 1d6 + bônus de Força
Mordida 45/0 2d6 + bônus de Força

Habilidades Especiais: *Sopro de Fogo*, *Imunidade à Fogo* e **Perícias**.

Sopro de Fogo: a cada 4 rodadas o Cão Infernal é capaz de soltar um cone de fogo com 9m de alcance por 3 de largura – quem estiver na direção do sopro sofre 2d6 pontos de dano por fogo, e materiais inflamáveis incendiarão. Um teste bem sucedido de AGI reduz o dano à metade.

Fadas, as Borboletas da Morte.

IN18, WILL14, CAR22, Imortais.

Background: as Fadas são as Borboletas Amaldiçoadas por Hades e sempre surgem aos bandos de 3d6 – uma Fada é uma Borboleta da Morte encarregada de levar a alma do indivíduo até o Reino dos Mortos (Spiritum?). Os personagens devem fugir da presença desses bichos (que é praticamente impossível, já que eles atravessam dimensões para te pegar!) para não morrer.

Poderes Demoníacos: eles podem ser usados pelos Espectros ?!

Os Espectros são os agentes de Hades e por isso podem ser considerados como demônios, pois servem o Mal. Aqui gostaria de esclarecer uma dúvida muito comum aos jogadores de ARKANUN/TREVAS que usam esse sistema para mestrar a minha versão alternativa dos Cavaleiros do Zodíaco: por quê Espectros de Hades não possuem Poderes Demoníacos, vistos no livro DEMONIOS: A DIVINA COMÉDIA, da Editora Daemon?!

Primeiro, eu NÃO possuo este livro e nem me interessa em ter um dia. **Segundo**, a adaptação de Cavaleiros do Zodíaco para RPG nada tem a ver com os cenários oficiais da Daemon apesar de usar o mesmo sistema. **Terceiro**, assim fica mais customizável pois nem todos os otakus, que têm o ANIME RPG precisam comprar mais livros para apenas verificar os poderes dos seus oponentes.

Particularmente, uma das coisas que me deixou puto da vida na 1ª Edição de **Cavaleiros do Zodíaco RPG** (escrita pelo Bad Boy, se não me engano) era ver nas fichas de personagem **Poderes Demoníacos** e **Poderes Angelicais**: eu achava isso tosco para caramba e quando mestrei pros meus amigos este netbook pela primeira vez (idos de 2003) vi que estas informações eram inúteis para uma campanha – Ikki não precisa de Poderes Demoníacos para executar um Golpe Fantasma de Fênix/Espírito Diabólico...

Mas e se eu tenho o livro e quero colocar Poderes Demoníacos para os Espectros?

Você é livre para isso. Uma regra opcional vai permitir usar Poderes Demoníacos em seus Espectros: todos têm 4 pontos de poderes (livre, de qualquer casta) +1 ponto de poder por Nível (assim Caronte de Aqueronte, por exemplo, teria 10 pontos de poderes demoníacos). Espero que com essa regra os mestres que têm o livro DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA possam usar os poderes em seus Espectros que por um lado é até bom (eu não usarei porque ODEIO esse livro!): os Espectros, além de poderosos, terão poderes originais além do seu Cosmo sombrio.

Espectros de Hades podem ser expulsados pela Fé?!

Sim, é possível isso. Considerado como demônios os Espectros podem ser expulsados pelo poder de fé. Caso eles forem expulsos, voltam para o seu plano de origem (Mundo Inferior) e podem retornar em 1d6 dias. Expulsar um Espectro de Hades é quase sempre impossível, pois eles são contudo cavaleiros e a força de seu Cosmo o fazem atingir grandes velocidades (para que você acha que o bônus de Cosmo aumenta os testes físicos?!). O teste é simples: a WILL do personagem +2 para cada ponto de Fé e +4 para cada 10% em Religião (assim sendo um clérigo com WILL14+ Fé 4 +12 por Religião 30% estaria com valor 30) como Fonte Ativa versus a WILL do Espectro +seu Nível +1/100 do seu Cosmo como Fonte Passiva.

Exemplo: se meu clérigo têm valor 30 (fonte quer expulsar Myu de Borboleta, que têm WILL24, 300 de Cosmo e Nível 10, oferecendo um valor [24+3+10=37]. Assim sendo, meu clérigo têm 50+24-37=37] 37% de chances de Expulsar o Espectro antes de morrer...

NOTA: Shaka usou o seu Rosário de Buda para expulsar um monte de Espectros usando **tenkuuhaja chimimoryo** (em chinês, “invocação de duendes e espíritos diabólicos presentes na água e na terra”) quando estes chegaram a Casa de Virgem.

O Último Eclipse.

“Graças ao meu poder, vou alinhar todos os planetas do sistema solar... no evento que batizei de “último eclipse”. A lua será um obstáculo para os raios de sol. Para a humanidade, não passará de um simples eclipse... contudo, será o último, pois todos estes planetas vão manter essa posição eternamente. Toda a Vegetação morrerá e a vida desaparecerá: a Terra se tornará um mundo gelado e escuro. Assim, o mundo entrará em uma nova era glacial, como a de milhões de anos atrás; em outras palavras, privada do Sol a Terra naturalmente passará a ser o mundo dos mortos...o mundo das trevas.”

– Hades (no corpo do Shun).

Este é o plano maléfico de Hades. O Último Eclipse consiste em alinhar todos os planetas principais da Galáxia em fila para impedir os raios de sol cheguem a Terra, assim nosso querido planeta vai se tornar trevas eternas, que, com a passagem dos raios de sol sendo vetada a vegetação logicamente vai morrer, e sem vegetação, os animais também morrerão.

Este plano foi dito pelo próprio Hades (no corpo de Shun ainda) em Cocyte, quando ele pediu a própria Pandora para que teleporta-se Ikki (que se encontrava na Quinta Prisão e tinha acabado de liquidar Eaque). Depois do cavaleiro de fênix comer na porrada o deus da morte (que estava apossado do corpo de Shun e não sofria danos) ele faz esta revelação (dita logo acima). Este capítulo mostrará algumas regras caso o Último Eclipse seja concluído.

Perto do Eclipse.

Quando os Cavaleiros entrarem na Utopia ou nos Campos Elísios o Último Eclipse já vai estar em seu final. Como Poseidon (Julian Solo) mesmo diz, para os humanos normais, não passam de um eclipse normal. Crianças e adultos vão estar apontando pro céu e dizendo: “oh, que coisa linda, papai!” e coisas deste tipo. A Terra não sabe que o Eclipse é o último Eclipse. Todos levam uma vida normal sabendo que nunca mais poderão fazer isso!

Se o Eclipse acontecer.

Caso os jogadores demorem para salvar Atena (mesmo nos Campos Elísios) e não impedir o plano de Hades, naturalmente o Último Eclipse vai acontecer. Nos primeiros 1d6 dias muitas coisas horríveis vai acontecer, como pessoas vão se suicidar pensando em ser um sinal apocalíptico. Nos próximos dias, a fome abaterá e 10% da população vai sofrer de desnutrição; logo depois a energia vai entrar em concordata – muitas represas vão expirar, muitas pessoas vão parar de trabalhar (com medo da escuridão eterna) e o mundo vai entrar em caos. Nos próximos 10 anos, já não existirá vida na Terra e o frio chegará à -12 graus Célcius.

Evitando o Eclipse.

Simples. Assim como no anime/mangá, o personagem que recebeu a armadura de Atena (ou o Seiya ou qualquer personagem que o Mestre colocar) deverá entregar no Reino dos Mortos a armadura para a deusa da justiça e...torcer! Existe aquele velho e bom ditado presentes em qualquer RPG medieval (especialmente Dungeons & Dragons, o primeiro RPG do mundo): “O Bem SEMPRE vence o Mal”. Mesmo assim, eu coloco uma opção:

Caso o Mestre tenha um final de Campanha mais justo – com possibilidades de vitória tanto de Atena, tanto de Hades ele poderá dar uma olhada no suplemento PANTEÃO OLÍMPICO (onde estão contida as fichas dos principais deuses de CDZ para Daemon) e Mestrar o combate, sendo que um dos personagens (ou todos) jogam com a ficha da deusa Atena e o Mestre, claro, jogará com a ficha de Hades: tudo isso para definir o futuro da Terra (heheheh).

Outros lugares importantes na Saga de Hades...

•**Vale de Twin Sal:** este campo fica ao lado da Casa de Virgem e foi preparado deste o início para ser o túmulo de Shaka de Virgem. No meio desse jardim existem duas pequenas árvores, sendo que o túmulo de Shaka estaria no meio das árvores. Nem mesmo o **Atena Exclamation** foi capaz de destruir as árvores, mas destruiu o Vale.

•**Star Hill:** uma torre em um monte perto do Santuário. No mangá, Seiya foi mandado para lá graças a Extinção Estrelar de Mu.

•**Palácio de Einstein:** também conhecido como o Castelo de Hades ele pertenceu à família de Einstein (família de Pandora) e logo se tornou o Castelo de Hades graças a Pandora, que abriu a caixa do Mal libertando as almas de Hipnos e Tântatos. Hoje, ele serve de refugio para os Espectros de Hades que vêm através do Abismo das Dimensões. Quando os Espectros tiveram que voltar para o Inferno no ataque dos cavaleiros de Atena, o Castelo foi destruído.

•**Abismo das Dimensões:** este Abismo fica em um grande portão escondido no Palácio de Hades. Ele é composto de uma imensa escada em espiral que desce até o Inferno. Todos os Espectros têm poderes para atravessar as dimensões livremente, já um Cavaleiro de Atena teria que alcançar o Araiya Shyki para chegar até o Mundo Inferior.

•**Muro das Lamentações:** este muro dentro da Guidecca (O palácio de Hades no mundo das trevas) que dá acesso aos Campos Elísios (ver abaixo). Os cavaleiros precisaram abrir um rombo no Muro para chegar até a Utopia. O Muro das Lamentações só recebe golpes se for iluminado pela força do Sol ou de um Cosmo bem superior. No mangá, todos os cavaleiros de ouro (vivos ou mortos) uniram as suas forças para criar a iluminação e passar pelo alto IP do Muro. O Muro das Lamentações têm IP233.000 e 8.000PVs.

•**Utopia:** o reino espacial que fica entre o Inferno e os Campos Elísios. Essa dimensão só pode ser visitada por deuses (os cavaleiros de bronze só conseguiram embarcar graças as suas armaduras Kamei, banhadas no sangue de Atena). Caso um personagem que não seja divindade tentar cruzar esta dimensão (como Minos) morrerá recebendo 100d6 de dano (Ignorando IP) por turno até a morte. Ikki, por outro lado, recebeu um item sagrado de Pandora (Pingente Infernal) para atravessar. Esta dimensão é estranha e faz os cavaleiros flutuarem (ela não deve ter gravidade estática!) dando acesso aos Campos Elísios. Qualquer Arma Mágica +5 é considerada (em termos de regras) uma arma sagrada e artefato dos deuses e poderá ser usada para proteger o Personagem que estiver atravessando a Utopia.

•**Campos Elísios:** na mitologia CDZ podemos dizer que é o Jardim Bonito ou até mesmo o Paraíso, com lindos jardins de flores que nunca se abrocham e fadas e borboletas. Dizem que quem tem Alma Pura vêm parar aqui na sua morte. Este é o ultimo palco da batalha entre os cavaleiros do Zodíaco, onde eles recebem a **Armadura Kamui**.

Agradecimentos Especiais.

Este netbook é histórico, já que com ele termina toda a série **Cavaleiros do Zodíaco** com todos os episódios da série de TV e todos os Capítulos do Mangá adaptados fielmente para o sistema de RPG. Quero agradecer a todos os jogadores e fãs, e também aos integrantes da Comunidade *Cavaleiros do Zodíaco RPG* que está no Orkut. Também gostaria de agradecer as pessoas importantes que foram vitais para realização deste pequeno documento:

-Deus, em primeiro lugar.

-Masami Kurumada e Shingo Araki, meus desenhistas preferidos.

-Rodrigo "Anjo Impotência" Jeferson, meu irmão gêmeo e autor de *Tenchi Muyo RPG*.

-André "Andarilho da VM", meu primo RPGista (onde começamos a jogar juntos).

-Gabriel "Tagashi", que começou jogar RPG com 5 anos e joga até hoje (têm 12!).

-Nelson "Pseudo-Gótico" que faz muita merda jogando com a gente! (heheheheh!)

-Frederico "Beholder", que fez o Hyoga mais mongolóide da História.

-Julio "Kobold", por ser o primo do capeta (ela se chama Monique!)

-Macon "Fogosa", por estar viciado em D&D (culpa minha?!)

-Josias "Caxote", que só joga Daemon (joga outro sistema cara!)

-Alan "Hunter" e Rose "vou quebrar os seus dentes", casal 20 Otaku.

-Felipe "Druida", que há muito tempo não joga GLADIADORES DO OESTE D20.

-Felipe "Ranger", que também está desaparecido.

-Luiz Eduardo Ricon, que sempre nos apoiou com RPGs.

-Thor, pelo ótimo Encontro RPG no Bob's (eh! Agora tá cheio de Otakus!)

-Marcelo Telles, por jogar Ação!!! em uma mesa minha no Encontro.

-Ana Carolina "Cronom", por me emprestar mangás.

-Ao pessoal otaku do Encontro RPG no Bob's.

-Del Debbio, Gizmo e o pessoal da Daemon.

-A todos os jogadores de RPG do Brasil (independente do sistema...)