

SAINT SEIYA RPG



GRUPO NEO DAEMON

Agradecimentos:

- A todos do nosso grupo de RPG que colaboraram diretamente ou não com idéias. Principalmente o Gabriel e o Aylton.
- Aos nossos pais.
- Ao Masami Kurumada
- A editora Daemon, por fornecer espaço para os netbooks.
- Ao site Saint Seiya Taizen, a bíblia dos cavaleiros, por todas as informações que disponibiliza. Os textos sobre o cosmo e sobre os mundos foram retirados de lá (www.taizen.weblogger.com.br).
- Ao site cosmomania, pelo trabalho com as fanfics (www.cosmomania.pop.com.br).
- Ao Shaftiel, pelas regras para o aprimoramento Convicção e Convicção Total (e por me aturar também...).
- Ao netbooks: Arquimago, DragonBall Z (valeu Guaxinim) e Daemon Medieval, que foram muito úteis na conclusão deste netbook.
- E finalmente, a todos os colaboradores da Wikipédia, cujos artigos foram imprescindíveis para a finalização deste netbook.

“Quando alguém chega para visitar...
Quando o portão do destino...
Escalamos a noite
Dentro da névoa negra e espessa
Procure, deseje
O caminho da fé
Uma batalha que se repete dentro dessa lenda
Vista a armadura santa!
Derrote a escuridão
Mostre a luz
Cruze o tempo, bata suas asas, pégaso!
Com o cosmo queimando
Voem, Cavaleiros da Deusa!”

- Pégasus Forever -

Uma breve explicação sobre este netbook...

Nós do grupo Neodaemon estamos desenvolvendo diversos netbooks voltados para o sistema Daemon, que visam auxiliar jogadores, criar histórias e desenvolver personagens. Nossa escolha de adaptar Saint Seiya foi feita principalmente pelo fato do anime (e mangá) voltar a ser veiculado e pelos vinte anos dele no mundo.

Todos nós do grupo somos da geração “Cavaleiros do Zodíaco”, assim como muitos que lerão este netbook. Vamos através do mesmo tentar oferecer material de qualidade sobre esta obra, passando no netbook os fatos mais recentes mostrados acerca da história, além de idéias para diferentes formas de campanhas envolvendo os cavaleiros, sejam eles de Athena, Poseidon, Odin ou Hades... Bem então pegue seu dado, vista sua armadura e se prepare para elevar seu cosmo até o infinito!

Atenciosamente, Grupo NeoDaemon.

Todo material contido neste netbook, é de propriedade de Masami Kurumada e editora Daemon.
Material feito de fãs para fãs, não venda este netbook!

DarkSide_PMP@msn.com — PetBhazalith@hotmail.com
www.gruponeodaemon.blogspot.com

HIPERMITO

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. O Hipermito diz que cada homem que obtiver êxito ao unir sua alma ao “Big Will” se tornará um deus. Este foi o caso de Buda, que alcançou o Nirvana após anos de meditação.

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... 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 Graad. 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. 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.

A Guerra Começa

Os guerreiros de Atena só podem utilizar seus punhos, já que a deusa recusa permitir-lhes o uso de armas. Todos os seus guerreiros morriam um a um e somente jovens garotos ainda estavam dispostos a lutar (em memória deste fato, somente adolescentes estão autorizados a se tornarem Cavaleiros). Atena não queria vê-los sofrendo e decidiu dar a eles armaduras. Chamou então os alquimistas do continente onde viviam os ancestrais de Mu, o qual se localizava no meio do oceano pacífico, e juntos forjaram estas armaduras. Atena mesma as desenhou, inspirada nas formas que via em cada uma das 88 constelações. Um Cavaleiro assim teria que estar em harmonia com a constelação que inspira sua armadura para estar autorizado a usá-la. Em outras palavras, tem que estar protegido por estrelas de uma constelação. Estas armaduras não foram feitas de oricalco, e sim de gamânio (gammanium, dito o metal mais resistente) e de pó de estrelas, o qual contém o “Big Will” e dá vida as armaduras. Mu restaurou duas vezes com este pó as armaduras dos Cavaleiros de Bronze para fazê-los mais fortes. Mu e Kiki são os últimos descendentes do povo do antigo continente. Este mítico continente foi absorvido pelos mares faz muito tempo durante outra Guerra Sagrada, na qual se enfrentaram os Cavaleiros e os Titãs, seres que provocaram A Grande Explosão, que provavelmente fez vir à terra a vontade de Hades.

O poder das armaduras dependia de sua categoria (existem 12 de Ouro, 24 de Prata, 48 de Bronze e 4 de origem desconhecida que Masami Kurumada não mencionou nem utilizou no mangá). Podem regenerar-se por si mesmas quando sofrem algum dano. Sua regeneração é mais rápida se ficam em suas respectivas caixas de pandora, uma caixa de metal grande que os Cavaleiros sempre levam em suas costas. Atena então cria a Ordem dos Cavaleiros. Desde então, ela reencarna na Terra justamente antes do começo de cada Guerra Sagrada para dirigir seus guerreiros, reunidos no Santuário sob às ordens do Mestre (Kyoukou em japonês) que executa a vontade da deusa. Com a ajuda de suas armaduras, os Cavaleiros repelem os Marinhas aos

mares. Poseidon furioso reúne então seus guerreiros em seu templo gigante situado em Atlântida, ou Atlântis se preferir. Atena envia ali oito Cavaleiros (naturalmente os mais fortes) para destruir o templo, os Marinhas e mandar todo o continente diretamente às profundezas. A deusa então encerra a alma de Poseidon em uma ânfora no Pólo Norte e envia alguns Cavaleiros a resguardá-lo. Estes Cavaleiros, com o tempo, esquecem suas origens e se tornam os Blue Warriors (eles só aparecem no mangá que ademais são protótipos dos guerreiros deuses de Asgard), voltando a Poseidon. Em sua seguinte reencarnação estabeleceu um novo templo justamente nas orlas do Cabo Sounion, na Grécia, no fundo do Mar Mediterrâneo, de modo que o suporte principal simboliza este mar.

O Nascimento de uma Lenda

Depois de sete gerações, Atena constrói doze templos, as doze casas do zodíaco, em uma área de Atenas, a qual deu o nome de Santuário. Nisso então segue um período caótico, durante o qual a deusa e seus Cavaleiros tem que confrontar os Gigantes (esta guerra é chamada de Gigantomachia). A mesma Atena teve que intervir para derrotar o último deles, Encélado, que foi encarcerado sob a Sicília. Diz a mesma lenda que o Monte Etna é o furo pelo qual o Gigante conseguiu ser expulso da Terra. Outra lenda posterior diz que o prisioneiro do monte não é Encélado e sim Tífon que havia sido derrotado anteriormente por Zeus. Depois desta guerra, os Cavaleiros tiveram que lutar com o deus Ares, amigo de Hades. Esta luta foi sem dúvida a mais terrível. Ares dirigiu os seus quatro exércitos de Berserkers (assim que se chamam seus guerreiros) a destruir os quase 58 Cavaleiros ativos neste momento (igual ao número de Cavaleiros na geração de Seiya).

A deusa decidiu, sem outra alternativa, por primeira e última vez antes do começo da série, permitir ao Cavaleiro de Libra utilizar as armas de oricalco que são parte de sua armadura sagrada. Os Cavaleiros foram então capazes de repelir Ares ao Hades, o que causou indiretamente o primeiro conflito entre Atena e Hades (o Hipermito não dá nenhuma outra explicação). Nesse tempo, Hades foi ferido, mas

sem muito efeito, por um certo Cavaleiro de Pégaso. E os dias pacíficos passaram. Mais adiante, um inferno real, a pequena Ilha da Rainha da Morte, foi descoberto no meio do Oceano Pacífico, na Linha do Equador. Foi o lugar perfeito para que alguns alquimistas rebeldes forjassem os protótipos das armaduras negras. Estas armaduras eram muito poderosas, apesar de não serem reconhecidas oficialmente por Atena. A ilha se tornou com o tempo o único lugar ao qual iam todos os homens que não tiveram a força e o espírito necessário para se converter em Cavaleiros.

A deusa decidiu então enviar um Cavaleiro à ilha, para evitar que estas armaduras deixassem esse lugar. Este Cavaleiro teria de ser poderoso, mas ao mesmo tempo não muito importante para não regressar ao Santuário, já que teria que viver ali para sempre. Mestres sucessivamente enviaram assim os seus guerreiros mais cruéis à ilha, pondo-lhes uma máscara em sinal de castigo por seus crimes. Certamente, Guilty, pai adotivo de Esmeralda e mestre de Ikki foi um deles. A máscara foi realmente o símbolo da ilha. Qualquer um que chegasse ali teria que destruir o portador da máscara ou jurar nunca abandonar a ilha. Mas também se podia acabar com aquele que possuía a máscara muito antes! Os alquimistas rebeldes não puderam (não tiveram tempo nem conhecimento, já que seu continente se fundiu em curto tempo) produzir algo mais que simples cópias das armaduras de Bronze. Ainda mais de reproduzir armaduras negras de Fênix várias vezes, já que foi a armadura mais poderosa. Ainda há que se dizer que Ikki foi o primeiro homem da história a obter a armadura sagrada de Fênix, já que ninguém antes dele teve o cosmo suficiente para canalizar a energia de Fênix.

Rumo ao Hades

1743. Na Era da Ilustração, o príncipe da escuridão regressa a Terra. Hades declara guerra a toda humanidade, só por repugnância a nós. Setenta e nove armaduras sagradas estiveram ativas, o número mais alto já alcançado. Sem embargo, quase todos os Cavaleiros foram derrotados pelos guerreiros de Hades, chamados Espectros, bem protegidos por suas armaduras,

chamadas de Sapúris (Surplices). Somente dois Cavaleiros sobreviveram a esta terrível batalha: Shion de Áries (outro descendente da gente de Mu, que morreria nas mãos de Saga uns 230 anos depois), que foi posteriormente nomeado Mestre e Dohko de Libra, futuro mestre de Shiryu, ao qual Atena ordena à resguardar a torre situada perto dos Cinco Picos Antigos, no qual haviam sido presas as almas dos 108 Espectros. Hades tentará sua vingança somente em 1973, aguardando pacientemente para reencarnar no corpo de Shun.

Foi Hades quem perverteu a alma de Saga no tempo do Santuário para preparar sua vinda. Um projeto que impediria a ação dos Cavaleiros, sendo este o dia apropriado aos para os Espectros invadirem o Santuário afim de neutralizar Atena. A guerra que se anunciaria tombaria a maior parte dos valentes Cavaleiros, mas eles fizeram de tudo para proteger Atena, com bravura em honra do deus dos deuses.

CONCEITOS BÁSICOS

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados para se poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos com quais você talvez não esteja familiarizado. Esses conceitos usados no sistema de técnicas e combates também são tratados neste capítulo.

Personagem: antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste Jogador no mundo de CDZ. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um Personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai voar pelas escadas ou lutar contra outro cavaleiro.

Ficha de Personagem: planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. Cada Jogador deve imprimir uma cópia da ficha para seu uso.

Mestre ou Narrador: é o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

Aventura: uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

Campanha: uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

NPCs (Non Player Character): Personagens

Não-Jogadores. Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

Atributos: funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são Constituição, Força, Destreza e Agilidade e os mentais são Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma. Os Atributos variam de acordo com seus dados de comparação (ver Dados de Comparação).

Pontos de Aprimoramento: são pontos que um Jogador possui para “refinar” a história de seu Personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder, Magia. Depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores começam com 8 pontos de Aprimoramento por Personagem. Aprimoramentos são vantagens que um Jogador pode comprar para melhorar seu Personagem, ou desvantagens que pode comprar para limitar Personagens muito poderosos.

Perícias: determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro. É a Perícia que diz o quão bom ele é em determinada profissão. As Perícias são representadas em porcentagem.

Perícias com Armas: determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa. Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está lutando com as armas. Também é utilizado para Perícias de Combate desarmado.

Pontos de cosmo: são os pontos utilizados para acionar as técnicas especiais dos Cavaleiros.

Pontos de Batalha: são pontos conseguidos

através de árduas lutas e servem para evoluir seu personagem.

Dados: em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10. Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados, sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

Dados de Comparação: É uma forma comparativa de estimar o quão poderosas as criaturas e os Personagens são. Os dados de comparação dizem quantos dados de 6 faces (d6) um Personagem possui naquele Atributo. Por exemplo, um humano possui normalmente 3D em todos os Atributos, o que lhe dá uma variação de 3 a 18 em seus Atributos.

Pontos de Vida ou PVs: é a forma como representamos a “energia” que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida. Um Personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

Dano: quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre.

Rodada: medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras. É uma medida abstrata e utilizada somente por Mestres e Jogadores.

Cena: medida de tempo não definida. Como em um filme, demora o tanto que for necessário para a narrativa de uma “cena” Pode ser de 3 a 10 rodadas, ou chegar a até dois ou três minutos.

Teste: em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber porque aqueles homens os seguem. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

Ataque e Defesa: No Sistema Daemon, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de ataque ou de defesa com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado.

Índice Crítico: Divide o valor de Teste de ataque por 4. O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão, garganta, etc). O dano, nesse caso, é jogado duas vezes e somado aos bônus de força e outros.

IP (Índice de Proteção): a ‘armadura’ que seu personagem está utilizando. Possui variações de acordo com a veste do personagem.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS



Você sabe, o Personagem não! Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito. Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa. Fazer o que ela faria, agir como ela agiria e, principalmente lembrar-se do que ela lembraria. Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ELE sabe. Lembre-se, seu Personagem é uma pessoa que está apenas começando a descobrir os seus poderes, e os seres poderosos que se escondem em seu mundo. Quando criar seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não pode excedê-las. Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores nunca saibam mais do que seus Personagens. Para isto, basta mudar o que está no livro. O Mestre pode e deve fazer isto! Jogadores que confiarem demais nas informações contidas aqui

podem se arrepender mais rápido do que imaginam.

Primeiro passo: Tipo de campanha

Cabe ao narrador decidir qual será a forma de campanha que pretende jogar. Aqui deve ser decidida qual será a linha da campanha. Por exemplo: Cavaleiros de bronze, Generais marinas, Cavaleiros de ouro, Guerreiros Deuses ou até mesmo os próprios Deuses.

Segundo passo: Perguntas para criação

Qual seu nome e sua constelação protetora?
Qual seu tipo sanguíneo?
Onde você nasceu?
Qual sua idade?
Onde foi treinado?
Quem foi seu mestre?

Qual sua relação com ele?
Que tipo de treinamento realizou?
Qual sua principal característica em combate?
Ele ainda tem família?
Tem amigos fora do meio dos cavaleiros?
Se sim, o que acha do que eles fazem?
Ele teme algo?
Como ele encara a crença em seu (sua) Deus(a)?
Onde ele vive (após se tornar cavaleiro)?
Como ele gosta de se vestir quando não está de armadura?
Como ele passa o tempo, quando não está em missão?
Como ele é fisicamente (em detalhes)?
Qual o aspecto mais marcante de sua aparência?

Terceiro passo: Regras

Atributos: os personagens começam com 115 pontos de atributo.

Aprimoramentos: por ser a mais épica das campanhas, os personagens iniciam com uma quantidade elevada de aprimoramentos. Começam com oito pontos e podendo adquirir até -3 pontos em aprimoramentos negativos.

Perícias: o valor inicial é idade x10, mais a inteligência x5 e um bônus de 100 pontos para somar com o total. Note que os cavaleiros de Athena devem ser adolescentes, possuindo entre 13 e 18 anos, salvo raras exceções. Já os de outros deuses, podem possuir qualquer idade mas, recomenda-se moderação e bom senso.

Pontos de Vida: seguem uma regra diferente também. Some a Força e a Constituição do personagem para obter os PVs, sem dividir depois.

Pontos Heróicos: os cavaleiros em hipótese alguma podem comprar este aprimoramento, possuindo somente os provenientes da armadura, que serão como os pontos de vida da mesma.

Kits dos Cavaleiros

Após diversas batalhas no teste deste netbook, ficou mais que atestada a necessidade de um Kit para os guerreiros do cosmo, sejam eles de Athena, Hades, Odin ou qualquer outro. Vamos dividi-los por divindades, pois os guerreiros apresentam ligeira diferença de um deus para outro, e apresentar os mais famosos

do anime.

Guerreiros de Athena, “Os Santos”

Os seguidores da deusa Athena vigiam as atividades dos deuses que desejam tomar a Terra. Da fortaleza impenetrável que é seu Santuário venceram diversos inimigos. Os mais poderosos entre eles são denominados Santos de Ouro, e possuem poderes fabulosos.

Bronze

Custo: 4 Pontos de Aprimoramento, 220 Pontos de Perícia.

Perícias: História 30%, Esquiva 50%, Artes marciais 40/40, Religião 30%, Sobrevivência 30% (local do treinamento), Grego 30%, Conhecimento (Santuário) 30%, Cosmo 30%, Manobras de combate (50).

Aprimoramentos: Armadura de Bronze 2, Mentor 1, Cosmo 3.

Constelações: Pégasus, Dragão, Cisne, Andrômeda, Fênix, Unicórnio, Ursa maior, Leão menor, Lobo, Hydra, Camaleão, Sextante e Lince.

Prata

Custo: 6 Pontos de Aprimoramento, 250 Pontos de Perícia.

Perícias: História 30%, Esquiva 60%, Artes Marciais 40/40, Religião 30%, Sobrevivência (local do treinamento) 30%, Grego 30%, Conhecimento (Santuário) 40%, Cosmo 50%, Manobras de combate (50).

Aprimoramentos: Armadura de Prata 4, Mentor 1, Cosmo 5

Constelações: Águia, Ofiúco, Cefeu, Lagarto, Baleia, Cães de caça, Centauro, Corvo, Cocheiro, Cérberos, Perseu, Mosca, Cão maior, Hércules, Flecha, Lira, Tarântula, Lótus, Pavão, Escudo, Cruzeiro do sul e Órion.

Ouro

Custo: 6 Pontos de Aprimoramento, 350 Pontos de Perícia.

Perícias: Armas brancas (escolha uma) 40/40, História 30%, Esquiva 60%, Artes marciais 50/50, Religião 50%, Sobrevivência (local do treinamento) 30%, Grego 30%, Conhecimento (Santuário) 50%, Cosmo 80%, Manobras de

combate (60).

Aprimoramentos: Cosmo 8, Status 2 (Santo de Ouro).

Guerreiros Deuses de Odin

Os defensores do mítico país do norte, Asgard. Representando as estrelas da constelação de Ursa maior, estes poderosos guerreiros seguem ao representante do deus Odin na terra, que os coordena. Chamados de guerreiros deuses, seu cosmo é um pouco mais poderoso que os dos cavaleiros prateados de Athena.

Guerreiros Deuses

Custo: 6 pontos de aprimoramento 300 pontos de perícia

Perícias: Armas brancas (escolha uma) 40/40, História (Asgard) 30%, Esquiva 50%, Artes marciais 50/50, Religião 50%, Sobrevivência (gelo) 30%, conhecimento (Asgard) 50%, Cosmo 50%, Manobras de combate (60).

Aprimoramentos: Cosmo 5, Armadura 4.

Marinas de Poseidon

Para a conquista de seus objetivos, o deus dos mares contava com a ajuda de poderosos guerreiros, cujo poder rivalizava com os próprios Santos Dourados de Athena. Os marinas podem ser divididos em: Soldados, Comandantes e Gerais.

Soldados

Custo: 2 pontos de aprimoramento 200 pontos de perícia

Perícias: Armas brancas (escolha uma) 30/30, Briga 40/40, Cosmo 20%, Sobrevivência (oceanos) 30%, Grego 30%, Intimidação 25%, Religião 25%, Manobras de combate (30).

Aprimoramentos: Escama 2, Cosmo 1.

Comandantes

Custo: 5 Pontos de Aprimoramento 270 Pontos de Perícia.

Perícias: Armas brancas (escolha uma) 30/30, Briga 40/40, Cosmo 40%, Sobrevivência (oceanos) 50%, Grego 30%, Intimidação 25%, Religião 50%, Manobras de combate (30), Atlântida 35%.

Aprimoramentos: Escama 4, Cosmo 4.

Generais

Custo: 6 Pontos de Aprimoramento, 300 Pontos de Perícia.

Perícias: Briga 60/60, Cosmo 70%, Sobrevivência (oceanos) 60%, Grego 30%, Intimidação 45%, Religião 60%, Manobras de combate (50), Atlântida 50%.

Aprimoramentos: Cosmo 7, Status 2 (General).

Espectros de Hades

O poder bélico inesgotável. O deus dos mortos oferece um novo corpo para almas de seus sevos, além da promessa de vida eterna. Assim funciona o exército de Hades. Mortais comuns que abrigam almas de seus guerreiros mortos.

Estrelas Terrestres

Custo: 3 Pontos de Aprimoramento, 235 Pontos de Perícia.

Perícias: Briga 40/40, Cosmo 50%, Grego 30%, Intimidação 35%, Inferno 30%, Tortura 50%, Religião 30%, Armas brancas (escolha uma) 30/30, Manobras de combate (50).

Aprimoramentos: Armadura 2, Cosmo 3.

Estrelas: Escura, Estranha, Violenta, Desânimo, Encantada, Corrida, Depreciação, Sombra, Alegria, Loucura, Escravidão, Veloz, Vastidão, Posse, etc.

Estrelas Celestes

Custo: 6 Pontos de Aprimoramento, 280 Pontos de Perícia.

Perícias: Briga 40/40, Cosmo 60%, Grego 30%, Intimidação 50%, Inferno 50%, Tortura 50%, Religião 45%, Armas brancas (escolha uma) 30/30, Manobras de combate (50).

Aprimoramentos: Armadura 4, Cosmo 5.

Estrelas: Lamentação, Sábia, Selvagem, Crime, Espacial, Chifre, Derrota, Feiúra, Agilidade, Demoníaca, Prisão, etc.

PERÍCIAS

Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazê-lo direito. No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de Perícia ele terá para gastar. Esses pontos de Perícia podem ser gastos com quaisquer Perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

Pontos de Perícia

Quando criamos um Personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as Perícias. Isso vai depender de sua idade e sua Inteligência. Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de Perícia. Cada ano de idade natural significa 10 pontos de Perícia. Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos, não importando sua idade ou INT.

Subgrupos

Algumas Perícias são marcadas com um sinal *. Essas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos. Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece. Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre. Note a Perícia Idiomas: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

Valor Inicial

Existem três tipos de Perícias. No primeiro tipo, um Atributo básico serve como ponto de partida, pois tratam-se de Perícias instintivas, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um

segundo grupo não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois tratam-se de Perícias altamente técnicas. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois tratam-se de habilidades muito aparentadas. Cada ponto gasto além do início aumenta a Perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de Perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos esse limite pode ser ultrapassado).

Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área. Se você tentar navegar na Internet, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca lidou com um computador antes? Nenhuma. Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo? Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas - Desenho.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas de Fogo e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um tiro, mas reflete uma pessoa que nunca atirou na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO Pistolas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícias, mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas de Fogo para aumentar todos os subgrupos dela!

IMPORTANTE: é obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova Perícia escolhida pelo Jogador (mesmo as que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da Perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.



Lista de Perícias

A lista de Perícias está apresentada no seguinte formato:

Grupo*

Subgrupos

Observação: o símbolo * só aparecerá em casos nos quais a Perícia tiver subgrupos. Quando isso ocorrer, você deve escolher apenas UM dos subgrupos correspondentes.

Animais*

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

Armadilhas (PER)

Armas Brancas* (DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Arcos, Bestas e Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, boleadeiras, redes, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Armas de Fogo* (DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Revólveres, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça (Espingardas), Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas e Armas Experimentais.

IMPORTANTE: esta Perícia exige que o Personagem tenha determinados

Aprimoramentos sem os quais fica impossibilitado de ter estes conhecimentos.

Artes*

Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Crítica de Arte (PER), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX),

Joalheria (DEX), Prestidigitação (DEX), Redação (INT).

Artífice* (DEX)

Avaliação de Objetos* (PER)

Alguns subgrupos possíveis: Antigüidades, Gemas, Metais Valiosos (Ourives), Obras de

Arte.

Camuflagem (PER)

Ciências* (INT)

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

Ciências Proibidas ou Alternativas* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Alquimia, Anjos, Astrologia, Búzios, Demônios, Oculto, Psionismo, Rituais, Tarot, Teoria da Magia, Vampiros, Viagem Astral

Condução* (AGI)

Alguns subgrupos de Condução: Automóvel, Ônibus, Caminhão, Empilhadeira, Guindaste, Carruagem, Motocicleta. Alguns subgrupos de Pilotagem: Carro de Corrida, Motocicleta de Corrida, Helicóptero, Avião Comercial, Avião Militar, Ônibus Espacial, Lancha, Iate, Veleiro, Navio Cargueiro, Ultraleve e Asa Delta.

Disfarce (INT)

Eletrônica (0)

Engenharia (0)*

Alguns subgrupos possíveis: Aeronáutica, Alimentos, Civil, Computação, Demolições, Elétrica, Eletrônica, Materiais, Mecânica, Mecatrônica, Naval e Química.

Escutar (PER)

Esquiva (AGI)

Esportes*

Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Artes Marciais (AGI), Basquete (DEX), Boxe (AGI), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Mergulho (CON), Páraquedismo (AGI), Pesca (PER), Natação (AGI), Salto (AGI), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX) e Voleibol (DEX).

Etiqueta (CAR)*

Alguns subgrupos possíveis: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

Explosivos (0)

Falsificação* (INT)

Alguns subgrupos possíveis: Documentos,

Escultura, Fotografia, Joalheria, Pinturas.

Furtar (DEX)

Furtividade (AGI)

Idiomas/ Línguas (0)*

Alguns subgrupos possíveis: Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, Russo, Árabe, Japonês, Alemão, Francês, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos catalogados pelos lingüistas. Braille (0), Código Morse (0), Criptografia (0), Linguagem de Sinais (0), Leitura Labial (0)

Informática* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Computação, Internet (0), Hacker (0), Manutenção(0), Programação (0)

Jogos*

Alguns subgrupos possíveis: Cartas (PER), Tabuleiro (INT), Videogames (DEX), RPG (INT).

Manipulação*

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

Manuseio de Fechaduras (0)

Mecânica (DEX)

Medicina*

Cirurgia (DEX), Primeiros Socorros (INT) Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Oftalmologia, Dermatologia, Psiquiatria, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastrologia, Otorrinolaringologia, Veterinária, entre tantas outras.

Mineração* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Cristais, Gemas, Metais.

Negociação*

Alguns subgrupos possíveis: Barganha (CAR), Burocracia (INT), Contabilidade (INT), Marketing (INT).

Pesquisa ou Investigação (PER)

Procura (PER)

Rastreio (PER)

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Sobrevivência (PER)*

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Novas Perícias:

Bloqueio Agressivo com as Mãos/Pés (20)

Seu personagem consegue executar um bloqueio ofensivo utilizando socos/chutes contra ataques baseados em chutes, joelhadas e socos, podendo somar seu bônus de soco/chute ao bloqueio e o excedente da defesa será o dano do atacante.

Deslocamento (50)

O Personagem é capaz de mover-se tão rápido que escapa aos olhos destreinados, permitindo que ele reapareça secretamente em qualquer local (até AGI metros de distância) sem ser notado. Um adversário pode tentar encontrá-lo mediante um teste Difícil de PER. Caso o oponente não seja bem sucedido, seu personagem poderá realizar um Ataque Surpresa.

Ferir Braços (30)

O personagem sabe como machucar os braços do oponente, ele deve declarar a ação antes de fazê-la, e se for bem sucedido em um ataque, o oponente leva um redutor igual à força do personagem.

Ferir Pernas (30)

O personagem sabe como machucar as pernas do oponente, ele deve declarar a ação antes de fazê-la, e se for bem sucedido em um ataque, o oponente leva um redutor igual à força do personagem.

Soco/Chute (10+)

São movimentos feitos com mãos/pés, sua forma depende das variantes dentro de cada Arte Marcial. Possuindo esta manobra se personagem possui um soco treinado que aumenta em +1 o dano a cada 10% na perícia, ao máximo de 100%.

Cosmo (0)

O personagem conhece a essência do cosmo e como utilizá-lo para realizar proezas. O cosmo funciona como pontos de fé e de magia. Num primeiro uso, é semelhante aos rituais, que representam os golpes. Por exemplo: Pó de diamante criar/cosmo 4. Em um segundo uso, funciona de forma semelhante aos pontos de fé. Qualquer um com a perícia e a energia necessária pode realizá-los.

APRIMORAMENTOS

Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou até mesmo sobrenaturais que tornam o Personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens em jogo. Esses pontos não podem simplesmente serem “gastos”, mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o Roleplay de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do Background do Personagem e não apenas serem “vantagens” e “desvantagens”.

Pontos Negativos

Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos, na base de um Ponto Negativo para cada Ponto Positivo.

Lista de Aprimoramentos

Ambidestria

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

Amor Verdadeiro

1 Ponto: você tem alguém que te ama de verdade, pode ser um amigo verdadeiro, um parente, uma namorada, etc, e seria capaz de tudo por você (esse alguém é uma pessoa comum).

2 Pontos: tudo que está acima, mas esse alguém, é poderoso (a) como você e deve ter uma ficha criada com o mesmo número de pontos da sua.

Arma ou Amuleto Mágico

Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

1 ponto: o Personagem pode possuir uma arma mágica pequena ou média (adaga ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre ataque e defesa), ou um objeto mágico simples.

2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma). Pode ser um amuleto de sorte ou um amuleto de proteção contra um elemento.

Biblioteca

O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros. Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais Subgrupos que a biblioteca dispõe. Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

1 ponto: a biblioteca trata de 2 Subgrupos de Perícias.

2 pontos: 6 Subgrupos

3 pontos: 10 Subgrupos

4 pontos: 14 subgrupos

Boa Fama

1 Ponto: Você é conhecido por algum feito seu. Uma luta em especial ou algo parecido.

Bom Senso

1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma besteira. Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de

justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfurecer os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador “menos esperto” a comprar este Aprimoramento.

Canalizador

Durante seu treinamento e estudos, o cavaleiro aprendeu a canalizar sua própria energia vital e utilizá-la como cosmo energia para realizar seus golpes especiais. Os pontos de vida transformados em cosmo energia, só podem ser recuperados com descanso, nunca através de meios místicos.

2 pontos: 6 pontos de vida por um ponto de cosmo-energia.

4 pontos: 3 pontos de vida por um ponto de cosmo-energia.

Concentração Total

O personagem é capaz de manter sua concentração estando sob qualquer tipo de pressão sem ter nenhum modificador negativo. Ele é capaz de resolver problemas ou montar quebra-cabeças em meio ao campo de batalha.

Contatos e Aliados

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo. Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor. O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também têm seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre). Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos.

1 ponto: um aliado importante.

2 pontos: dois aliados importantes.

3 pontos: quatro aliados importantes.

4 pontos: oito aliados importantes.

Corpo Fechado

2 pontos: O personagem é abençoado por seu deus. Por isso o destino lhe sorri preservando

sua vida quando necessário. Uma vez por sessão de jogo quando seu personagem sofrer ferimentos de quaisquer tipo, você poderá fazer um teste de constituição. Se você for bem sucedido, não perderá nenhum ponto de vida.

Guardião de Artefato

3 pontos: como o próprio nome indica, o Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este Aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Mestre escolher qual artefato seu Personagem possui e as razões dele estar com esse Personagem. ESTE APRIMORAMENTO NÃO DEVE SER USADO LEVIANAMENTE. Aqui se encaixam coisas como Martelo Mjolnir, Tridente de Poseidon, Safiras de Odin, Cetro de Nike e etc...

Mestre

1 ponto: Você tem alguém que treina com você ele deve ter mais ou menos os seus atributos. Possivelmente um cavaleiro de prata ou equivalente.

3 Pontos: Você tem alguém muito poderoso que te treina e ensina novas técnicas, você começa com dois golpes extras. Seu mentor é possivelmente um cavaleiro dourado ou algo próximo.

Pactos

1 ponto: pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Alguns Cavaleiros oferecem parte de sua energia (Pontos de Atributos, Pontos de cosmo, Pontos de Perícia ou sua própria alma). Os benefícios podem incluir: habilidades, perícias, uma nova vida, ressuscitar algum ente querido e etc.

Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, pois quando se está desesperado, se aceita o que for oferecido e se paga o estipulado.

Pele Resistente

X pontos: Para cada ponto gasto nesse aprimoramento, você ganha 1 IP extra, que somará a sua armadura sagrada.

Prontidão

1 ponto: O personagem está sempre atento ao menor sinal de perigo, ele recebe mais cinco em iniciativas e nunca recebe nenhuma penalidade quando for atacado pelas costas e/ou pego de surpresa.

Recursos e Dinheiro

É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: renda de até US\$ 2.000 mensais.

2 pontos: renda de até US\$ 4.000 mensais.

3 pontos: renda de até US\$ 8.000 mensais.

4 pontos: renda de até US\$ 16.000 mensais.

Sábio

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

Sedutor

1 ponto: seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

Sensitivo

Seu Personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.

1 ponto: o Personagem sonha com coisas

sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito. Esses quadros devem ser usados pelo Mestre como ajuda na preparação de Campanhas e Aventuras.

2 pontos: o Personagem possui um enorme desenvolvimento de seu sexto sentido. Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização de um objeto perdido, e pode ainda desenvolver poderes extras, como telepatia e telecinese.

Senso de Direção

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

2 pontos: o mesmo que a habilidade acima, mas funciona não importa em que plano o Personagem esteja.

Senso Numérico

1 ponto: o Personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisas assim.

Sentidos Aguçados

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

Sono Leve

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

Sortudo

2 pontos: este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode Rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dados). Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados (ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo terá gasto a “sorte” da sessão).

Talento

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

Aprimoramentos Negativos

Cobiça

-1 ponto: este personagem deseja tudo que os outros possuem, mesmo não lhe servindo de nada. Poderá até tentar roubar ou destruir seu objeto de desejo.

Gula

-1 ponto: você come muito e nunca se sente saciado.

Devoto

-1 ponto: você é completamente devoto à seu Deus(a) e faria qualquer coisa para protegê-lo ou cumprir seus desígnios, sacrificando até mesmo sua vida por ele.

Espírito Guerreiro

-1 ponto: você nunca desiste de uma luta, não imitando quem está ganhando ou perdendo, sua sede por batalha não pode ser interrompida.

Megalomania

-1 Ponto: você acha que é indestrutível, e que não há pessoa mais forte que você no universo inteiro. Não aceitará que ninguém se julgue superior a você, podendo chegar a tomar atitudes extremas.

Má Fama

-1 Ponto: Você é conhecido por algum feito seu que não é bem visto pela maioria das pessoas.

Pacifista

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

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

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

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

Novos Aprimoramentos

Cosmo

Funciona de forma semelhante aos poderes mágicos. Existem as formas (entender, criar e controlar) e o focus cosmo. O focus vai ao limite de 4 pontos, e as formas 10 pontos. Os golpes utilizarão as formas do cosmo, como no Meteoros de Pégaso (Controlar Cosmo 5).

1 ponto: 1 ponto de focus 3 de cosmo.

2 pontos: 2 pontos de focus 4 de cosmo.

3 pontos: 3 pontos de focus 5 de cosmo.

4 pontos: 5 pontos de focus 8 de cosmo.

5 pontos: 7 pontos de focus 11 de cosmo.

6 pontos: 9 pontos de focus 14 de cosmo.

7 pontos: 11 pontos de focus 17 de cosmo.

8 pontos: 13 pontos de focus 20 de cosmo.

Cosmo Divino

2 pontos: o personagem possui grande desenvolvimento em seu cosmo, podendo alcançar grandes poderes. Ignore os limites de 4 pontos de focus em cosmo. Seus golpes podem também ultrapassar a velocidade da luz, podendo assim ultrapassar também os limites de cosmo nove nos golpes. O máximo que pode possuir no focus cosmo é metade de sua perícia cosmo

dividida por dez.

Vontade de Viver

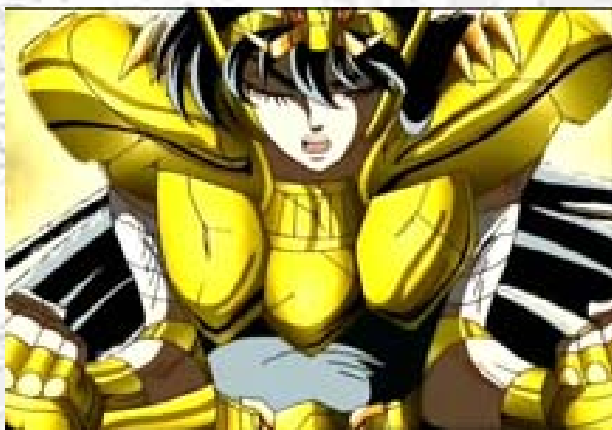
2 pontos: o “aprimoramento dos cavaleiros”, aquele que os permite voltar da morte quando nem seus poderes o permitem. Uma vez por sessão de jogo, quando o cavaleiro encontra-se nos pontos de vida negativos, pode realizar um teste de WILL para se levantar e retornar a metade de seus PVs.

Cosmo Guerreiro

Seu cosmo foi completamente talhado e desenvolvido para a batalha. Com isso você pode recuperar suas forças ainda em batalha.

1 ponto: com um teste normal de força de vontade, pode-se recuperar os pontos de cosmo gastos (completamente) ou acrescer o dano com seu cosmo em 1d6 para cada 3 pontos de cosmo gastos. Utilizar este aprimoramento consome uma ação. A recuperação de forças pode ser utilizada somente uma vez por sessão, já o aumento de dano não tem limites.

3 pontos: o teste é fácil e o custo é de 1 ponto.



Cosmo Defensivo

2 pontos: pode gastar um ponto de cosmo para criar uma barreira de 1d6 de proteção.

Potencializar Cosmo

1 ponto: os efeitos do golpe são acrescidos em 50%: alcance, velocidade, dano e etc, gastando 50% a mais em cosmo energia.

Próximo dos Deuses

1 ponto: somente para personagens com o aprimoramento Temperamento calmo e religião 90% ou mais. O personagem pode prever guerras

santas, entender os desígnios de seu Deus e está próximo de entender os mistérios da morte, estando próximo de entender o oitavo sentido.

Convicção

1 ponto: o guerreiro confia plenamente em seu deus, seria capaz de qualquer coisa para protegê-lo, mesmo enfrentar inimigos divinos. Buscando forças na amizade, amor, ódio seja lá o que o impele, para superar seus limites e ultrapassar seu poder para se equiparar ao adversário ou tornar-se mais poderoso. Requer o aprimoramento Devotado. Para cada dois pontos de vida perdidos, o personagem ganha +1 ponto de atributo OU ponto de vida. Este efeito dura apenas um turno e pode ser utilizado apenas uma vez por combate.

Convicção Total

2 pontos: idem ao anterior. Mas para CADA ponto de vida perdido, recebe um ponto de atributo ou ponto de vida.

Temperamento Calmo

2 pontos: o cavaleiro possui total domínio sobre suas emoções, sendo capaz de se portar e se controlar em qualquer situação. Com isso pode também ocultar seu cosmo, ou torná-lo calmo. Dobre os testes de atributo ou perícia que exijam autocontrole.

REGRAS

Testes

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a Aventura, baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste. Os Testes são sempre feitos jogando-se 1d100, onde o resultado 00 significa 100. O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados superior a 95 significa falha, exceto no caso dos deuses...

Teste de Atributo

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma provação simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um Teste de Atributo. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

Seiya possui Agilidade 17. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um Teste de Agilidade porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é $17 \times 4 = 68$. O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 68. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A Aventura continua a partir dessa ação.

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um Teste de Perícia. Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de passar

no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar modificadores. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

Teste Fácil

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o Dobro do valor da Perícia ou Atributo respectivo. No caso de o valor de testes ser igual ou superior a 100% (fora de combates) o teste será automaticamente bem sucedido.

Obs: Note que, em combates, mesmo se o valor do Teste seja maior do que 100%, considere o feito um erro se o valor do dado estiver entre 96 e 00.

Daros é um santo de prata e deseja se recordar do melhor caminho para a vila dentro do Santuário. Como nasceu e treinou neste local, possui conhecimento de 50% na perícia conhecimento do Santuário.

O narrador julgou o teste fácil e Daros passa automaticamente.

Teste Difícil

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (o cavaleiro de gêmeos se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele maldito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil. Nesse caso, o Teste é feito com Metade do valor, arredondado para baixo.

Shiryu, um santo de Athena, durante o final de seu treinamento, desejava aprender um poderoso golpe conhecido como: Dragão Nascente. Para tanto, precisava de um sucesso em um teste difícil na perícia cosmo.

Shiryu possuía perícia cosmo – 45%, e como o teste era difícil o valor necessário foi de $45/2=22\%$. O jogador rolou os dados e obteve um 20, portanto um sucesso.

Caso Especial: Força

A Força é um Atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os Atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

Atributo vs. Atributo

Existem situações onde há o confronto de dois Atributos. Já foi citado o caso de um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois Personagens tirando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FR), ou uma competição para testar qual Personagem consegue ficar mais tempo embaixo da água sem respirar (CON) ou um Personagem disparando um Raio em Outro (DEX vs. AGI). Verifique os Atributos a serem testados de cada Personagem. Escolha um deles para ser a Fonte Ativa; o outro será a Fonte Passiva. Verifique a diferença entre os Atributos. Se a Fonte Ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de Teste final.

Kevin e Andreas estão tirando um braço de ferro. Kevin tem FR 16 e Andreas tem FR 13. No primeiro caso, Kevin será a Fonte Ativa. A diferença de FR é $16-13=3$. Assim, $3 \times 5 = 15\%$. Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Kevin) vencer será $15+50 = 65\%$. Jogue $1d100$ e, se for menor ou igual a 65, Kevin vence a disputa.

Esse Teste também pode ser feito com Andreas como Fonte Ativa. Assim sendo, temos a diferença de FR de $13-16 = -3$, assim temos $-3 \times 5 = -15\%$ e a chance de Andreas vencer é de 35%. *Antony tem FR 11 e quer levantar uma pedra de 100Kg que está sobre sua mochila. O peso de 100Kg é equivalente a uma FR 12. Vamos considerar o Personagem como Fonte Ativa. A diferença de FR é $11-12 = -1$. A chance será $50\% - 5\% = 45\%$.*

Sucesso e Fracasso automáticos

Existem casos onde não há chances de

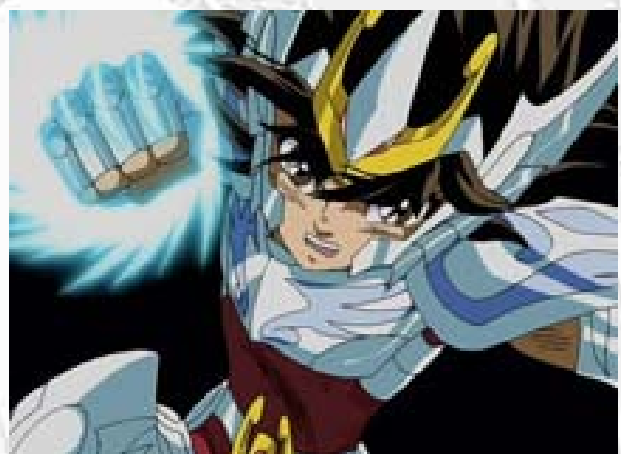
vitória. Isto acontece quando a diferença entre os Atributos é igual ou maior que 10. Neste caso, considera-se o Teste um sucesso automático, sendo desnecessário jogar dados.

Somando Atributos

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentando fazer algo juntos? Antes de mais nada é importante o Mestre determinar quantos Personagens REALMENTE podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas. Após decidir quantos e quem está ajudando, vamos calcular o Atributo Somado. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos Atributo Somado.

Robert, Janus, Gabriel e Luigi estão tentando levantar uma estátua de 400Kg. Eles têm FR 11, 16, 17 e 8, respectivamente. Somando-se os menores, $16+11+8=35$. Dividindo por 2, fica 18 (já arredondado). Agora somamos os 17 de Gabriel. Total 35. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a estátua são boas: 75%.

Combate



No RPG, o combate também é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada rodada de combate, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

- 1- Os Jogadores anunciam suas intenções.
- 2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
- 3- Todos os Personagens fazem Ataques ou Ações.
- 4- Calcula-se os acertos e os danos.

Intenções

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo. O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

Iniciativas

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da iniciativa de cada Personagem. As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem decrescente dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

Ataques ou ações

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa.

Acertos e danos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

O que fazer em uma rodada?

Uma rodada, ou um turno compreende cerca de 5 a 10 segundos. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (como do poder velocidade). Uma

ação pode ser:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as Perícias, manobras de combate e poderes que o Personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Utilizar uma técnica.
- Usar pontos de cosmo se curar ou gerar algum efeito.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo.
- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros.
- Largar um objeto que está segurando com as mãos.
- Gritar uma ordem e ouvir a resposta.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimório ou tomo.

Valor de Ataque e Defesa

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o valor de ataque e o valor de defesa. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque. Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as Fases do Combate e Iniciativa acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa. Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o valor de ataque como fonte ativa e o valor de defesa como fonte passiva.

Luther está usando seu [machado 40/25]

para acertar um Orc que usa [espada curta 30/50]. O valor de ataque de Luther é 40 e o valor de defesa do orc é 30. Sua chance de acertar é $50\%+40\%-50\% = 40\%$. Basta rolar 1d100. O contra-ataque do orc é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances do orc acertar são melhores: $50\%+30\%-25\%=55\%$.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente. **Lembre-se** que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta. Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

Dano

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará dano. Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe. Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado Bônus de Força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Luther está atacando um zumbi com seu machado. Luther possui FR 21, portanto, causa 1d6+4 pontos de dano com seu golpe.

Acerto Crítico

O índice crítico de um Personagem é o valor da Perícia com arma em ataque dividido por 4, arredondado para cima. Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o índice

crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco. Em termos de jogo, a consequência é que o dano é rolado duas vezes e somado. **Note que bônus mágicos ou de Força NÃO são somados duas vezes!**

Já vimos que Luther causa 2d6+1 pontos de Dano com seus golpes. Seu índice crítico é de 10%. Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10 no 1d100, Luther causará 4d6+1 pontos de dano.

Observação: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem fica atordoado durante a rodada seguinte.

Índice de Proteção (IP)

O índice de proteção existe para representar algum tipo de proteção contra dano. De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP. O Ip dos cavaleiros é utilizado para reduzir TODO tipo de dano, que pode ser distribuído entre os pvs do guerreiro e da armadura.

Situações Especiais

Entendeu tudo até agora? Ótimo... Mas a regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores. No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

Múltiplos Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.

- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

Ataques Fora de Alcance

São Ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância é tão grande que não há precisão suficiente no Ataque para acertar o alvo. Há um fator importante nisso. O fato de um Ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigá-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do tiroteio é inconfundível.

Isto pode ganhar tempo para outras ações. O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigo ou mantê-los abaixados por tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância. Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas aleatórias, mas isto fica a cargo do Mestre.

Desarme

O Desarme é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores. Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o número tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar... Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Mark está usando um bastão contra Gabriel. Gabriel não quer machucar seu companheiro descontrolado, então decide tirar o bastão de Mark. Gabriel tem Artes Marciais 45/40, precisando de 23 em 1d100 para derrubar o bastão de Mark no chão.

Ataque Total

Também conhecido como Carga. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de ataque aumenta em +50% e o da defesa em -50 e o dano em +1d6 para cada 10 pontos de WILL.

Karias, o guerreiro dourado de leão, está enfrentando diretamente Ares o deus da guerra. Durante um árduo combate, o deus da guerra atinge com um poderoso disparo flamejante seu companheiro, o cavaleiro de gêmeos, que é arremessado para fora do templo. Ao ver isto Karias, que estava sem energias, avança sobre Ares em uma investida com sua própria cabeça como arma! Como possuía briga 70/65, agora passa a ter 120/15 e seu dano passou a ser 3d6 mais bônus de força.

Defesa Total

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma Defesa em lugar de cada Ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos Ataques.

Ataque Surpresa

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o Ataque Surpresa, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar. O ataque surpresa é realizado como um **Ataque Fácil** e o lado surpreso não tem direito a defesa (mas tem direito à proteção de seu IP!).

Ataque pelas Costas

Existem dois tipos de Ataque pelas Costas. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque

surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere o ataque um Teste Fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

Victor surpreende Ronald atacando-o pelas costas. Ronald, que luta com [Artes Marciais 30/30] ficará com valor de defesa 15 nessa rodada.

Mira

Um Personagem pode perder uma rodada inteira mirando um inimigo e, com isso, receber bonificações. As condições são as seguintes:

- O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 20 ou 30 metros.
- Durante a rodada em que está mirando e na roda em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não poder ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes).
- O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira. Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado.

Luta às Cegas

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui a manobra de combate Luta às Cegas (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando. Se o Personagem não possui a Manobra de Combate Luta às Cegas, aplique uma penalidade metade tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Robert e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada. Robert, que tem a manobra luta às cegas, continua a usar [briga 40/40], mas Ozaki enfrentará dificuldades: sua [briga 35/50] fica agora reduzida a apenas

[briga 18/25]. Ozaki está em sérias dificuldades.

Posição Desvantajosa

Acontece com alguma frequência de um dos combatentes estar em posição desvantajosa no combate. Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existem uma infinidade de situações que podem ser consideradas desvantajosas. Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de Ataque quanto no valor de Defesa. O modificador METADE (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem. O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade.

Reinald está no meio de um pátio sendo alvejado por 3 atiradores no telhado de uma casa. Reinald atira de volta enquanto corre buscando abrigo, mas está em posição desvantajosa. Seu [revolver 25%] fica penalizado em Metade: apenas 13% de chance de acertar.

Combate não Mortal

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro ou durante um Torneio de Artes Marciais no qual não se pode matar um oponente. As lutas de Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente. Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas um terço do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano real e o temporário), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Sufocar

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo da água. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode

ser mortal. Se estiver embaixo da água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada.

Shiryu esconde-se em um lago para fugir de Fenrir. Shiryu tem CON 16, podendo ficar apenas 8 rodadas submerso. Fenrir passa pelo correndo, mas não consegue detectar o cosmo de Shiryu, que consegue escapar desta vez...

Quedas

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1d6 a cada por metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade. Já um pulo permite ao Personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do Personagem. Lembre-se que humanos têm 3D, enquanto cavaleiros ou deuses podem ter 4, 5, 6 ou mais dados de comparação.

Venenos

Existem uma infinidade de venenos conhecidos. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais. Eles podem ser ingeridos, inalados, injetados ou apenas tocados para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos SEMPRE dão direito a um Teste de Resistência para evitar o pior.

Dano Localizado

Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo, o Jogador deverá fazer um Teste de CON. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro. Esta manobra também é utilizada no caso do alvo possuir apenas um ponto fraco. Para acertar tal golpe o teste de ataque é feito com metade do valor e o dano é dobrado, sendo triplicado em caso de acerto crítico.

Durante a batalha em Asgard, Shiryu percebe um ponto fraco na técnica Sigfried de Duhbe. Seiya agora precisava atingir o coração

de seu adversário para poder feri-lo...

Morte Inevitável

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio alto, ou uma explosão galáctica no meio das fuças. Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os Jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer. Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é frustrante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um Jogador.

Cura

Um Personagem recupera um 1 PV por nível por dia. Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa.

Morrendo

Apesar de todos os esforços, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegam a -10. Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -10 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!

Exemplo de combate

O ano é 1370. Um ano fatídico para o santuário e para os servos de Athena como um todo. Os poderosos guerreiros dourados partem para resgatar sua deusa, que caiu prisioneira de deus dos Ventos Eolo. O cavaleiro de peixes chega a uma cidade dominada por um dos filhos da divindade, um dos quatro Anemo. Após uma rápida conversa tem início o combate.

(Jogador 1, Akira, consegue apenas um 2 em um 1d10 na iniciativa, não é o bastante para conseguir a primeira ação)

Eurus: Enfrente minha psicocinese!

(O Mestre rola 8d6, o total do focus da psicocinese, consegue um vinte e quatro, valor muito superior a FR 10 de Akira, o que o mantém imóvel e ainda causa 8 pontos de dano por turno)

Akira: Dois podem jogar esse jogo! Rosa carnívora!

(Jogador 1 rola 8d6, mas consegue apenas um 20 e o mestre testa contra a força 17 de Eurus. O mestre conseguiu 30 em 1d100, precisando de um valor menor ou igual a 35, portanto, um sucesso)

Na descrição do movimento anterior, Akira arremessa uma rosa com sua mão direita e ela crava no peito de Eurus. Logo começa a aumentar de tamanho ate envolvê-lo por completo, mas o anemo consegue se desprender arrebatando as raízes.

Em sua próxima tentativa, o cavaleiro de peixes obteve um 21 em força, contra a força 17 do oponente. Ao rolar o d100 o mestre obteve 12, portanto, outro sucesso...

Eurus: Agora morra afogado mortal...

A situação se complicava para o cavaleiro dourado, que estava imobilizado pelos poderes psíquicos de seu inimigo.

O anemo leva Akira pra dentro da água. Sem respirar e preso, Akira tem pouco tempo de vida (oito rodadas, pois possuía CON 16).

Nesse momento ele decide terminar logo a luta, concentrando seu cosmo para o próximo ataque. (Jogador 1 utiliza Cosmo Guerreiro, gastando os 11 pontos de cosmo máximos permitidos pela sua perícia cosmo 110 para aumentar seu próximo dano em 11d6)

Eurus percebe a elevação no cosmo do seu inimigo e decide encerrar também a luta, invocando seu mais poderoso golpe, que afeta diretamente o cérebro de seu adversário e o deixa a beira da morte.

Akira precisa passar num teste de WILL, o jogador decide gastar seus 10 pontos de batalha para aumentar sua Will para 22, igual a do oponente.

Akira entao usa seu golpe mais poderoso, inferno das rosas, causando um total de 9d6 potencializados (potencializar cosmo) +11d6 (cosmo guerreiro), causando dano suficiente para derrotar seu inimigo com apenas um golpe.

A psicocinese perde efeito, liberando Akira, que se aproxima de seu oponente caído no chão.

Akira: Agora podemos conversar...Você vai me dizer o que faz aqui...



O COSMO



O poder divino manifestado pelos deuses e cavaleiros está ligado à criação do Universo. A origem da Terra, dos seres vivos, das estrelas da galáxia e dos milhões de nebulosas é uma só: o Big Bang, a explosão da qual o Universo nasceu. As pessoas são feitas dos mesmos átomos que as estrelas, logo, todos os corpos são microcosmos nascidos do Big Bang. Os deuses e cavaleiros desenvolvem uma força sobre-humana graças à explosão do Universo que eles contém. Assim, podem rachar montanhas e pulverizar estrelas. É um poder de destruição ilimitado, que pode “fissurar” um átomo.

Mais especificamente, o poder cósmico caracteriza-se pela manipulação de diversas energias, a depender da técnica individual, e da capacidade de se mover a velocidades sobre-humanas. Cavaleiros de classes inferiores, como os de Bronze, são capazes de romper a barreira do som, movendo-se à velocidade de Mach 1. Considerando o fato de que a velocidade do som é de 340 metros por segundo, isso significa que eles podem desferir cem golpes por segundo num adversário situado a 3,4 metros. Cavaleiros

medianos, como os de Prata, podem se mover a velocidades entre Mach 2 e Mach 5. Já os cavaleiros mais poderosos de todos, como os de Ouro, entretanto, alcançam a maior velocidade que se pode atingir no Universo: a velocidade da luz. Dado que essa velocidade vale 300 milhões de metros por segundo, tais Cavaleiros podem desferir cem milhões de golpes por segundo. Com isso pode-se perceber o abismo que separa os Cavaleiros mais poderosos dos mais modestos.

A energia cósmica que aparece em Saint Seiya é a mesma que aparece nas culturas orientais como a energia Ki. Até mesmo sua representação visual é a mesma: uma aura mística que brilha e flui como fogo, sendo que mais suave e consistente. Quanto mais energia manifestada, maior a aura, que só pode ser vista e sentida por pessoas de grande espiritualidade.

Os poderes natos dos deuses reencarnados e dos Cavaleiros vêm da sua associação com uma entidade superior, que os protegem, guiam e moldam seu próprio ser, definem sua natureza. No caso dos deuses

encarnados, essas entidades são seus próprios espíritos divinos. No caso dos Cavaleiros, são as criaturas mitológicas representadas pelas constelações dos Cavaleiros, oceanos das Marinas e Estrelas do Mal dos Espectros. A imagem dessas entidades surge nas suas auras incandescentes.

A capacidade de manipular a energia do microcosmo (o cosmo interior) e do macrocosmo (o cosmo exterior ou o Universo) nasce do sétimo sentido. Além dos cinco sentidos que todos conhecem, existe um sexto sentido, o sentido para-psíquico, um sétimo sentido, o sentido cósmico e um oitavo sentido, o sentido absoluto. Os cavaleiros costumam ter todos os sentidos aguçados, de forma que não apenas têm maior sensibilidade e percepção ao ambiente como também são capazes de usar poderes sobre-humanos. Dentre esses poderes está não apenas o do cosmo, mas também a telepatia, a telecinese, o teletransporte ,etc., que surgem do sexto sentido, e a própria imortalidade, alcançada através do oitavo sentido. Na verdade, a velocidade e o poder de destruição dos Cavaleiros depende do nível de despertar do seu sétimo sentido, que é pleno para Cavaleiros como os de Ouro. Pode-se dizer que o sexto sentido dá poder sobre a matéria, o sétimo, sobre a energia, e o oitavo, sobre a própria existência individual, que derrota a morte. Além dos oito sentidos, existe um nono, a vontade divina que é o poder dos deuses. Os humanos não podem compreender sua natureza real.

Resumindo, o sexto sentido é a percepção; o sétimo, a essência do cosmo, atingir a velocidade da luz; o oitavo, o poder de ir e voltar do mundo dos mortos sem se converter a um deles; e o nono, o poder dos Deuses.

Sétimo Sentido

Despertado quando o personagem atinge um determinado nível de poder (13/20 pontos de cosmo). Nesse nível pode disparar golpes na velocidade da luz (que causam 50% a mais de dano em quem não possui a mesma velocidade) sem necessidade do dano 40, conseguir sucessos automáticos em testes de atributos físicos, nunca é pego de surpresa, e pode lutar mesmo sem os cinco sentidos. Pode ainda, ao custo de 3 pontos

de cosmo, viajar na velocidade da luz desde que fora de combates. O sétimo sentido só é completamente dominado ao se obter os 13/20 pontos de cosmo através dos oito pontos de aprimoramento, não servindo apenas comprá-lo por pontos de batalha. Lampejos da velocidade da luz são obtidos com danos a partir de 40 pontos, que alcançam esta velocidade

Dois guerreiros que possuam a velocidade da luz se enfrentando, o mesmo efeito só ocorre quando o dano causado é o dobro da percepção do oponente. Por exemplo: Para Per 26 o dano necessário seria 52, a partir de 40.

Oitavo Sentido

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 (Entender/cosmo 8) 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 dos Deuses”, pois dominava este sentido, fato que só veio a ser revelado na saga de Hades

Nono Sentido ou “Divina vontade”

O poder dos Deuses. Incompreendido por nós humanos. Este nível de poder faculta o poder de uma divindade aquele que conseguir fundir-se a sua essência. É necessária uma absurda quantidade de cosmo para alcançá-lo (40/60 pontos de cosmo), mas os benefícios são proporcionais. Neste nível o personagem não erra por falhas críticas, pode potencializar qualquer um de seus golpes, que também surtem efeito semelhante ao aprimoramento arquimago (netbook arquimagos 2.0), sendo assim, qualquer dado que role o resultado mínimo será 4, pode ainda utilizar-se de uma Kamei, por ter alcançado poder suficiente para tal. Além de tudo o personagem torna-se imortal, sempre reencarnando com os mesmos poderes que

possuía antes de morrer.

Usos do Cosmo

Alguns destes poderes são desenvolvidos a partir do sexto sentido. Outros são habilidades aprendidas durante o treinamento de cavaleiro.

- Podem ser trocados dois pontos de cosmo por um de dano.
- Dois pontos de cosmo por 1d6 PVs curados.
- Um ponto por 1d6 pontos de atributo.
- Três pontos de cosmo por uma barreira de proteção de 1D.
- Pode gastar três pontos de cosmo e se tornar imune a danos comuns por 1d6 rodadas, por seis pontos dura o combate inteiro.
- Enviar mensagens, através do cosmo.
- Conseguir milagres (o custo de pontos de cosmo varia com o pedido, a cargo do mestre).
- Ataque dimensional: acrescentando a forma Entender ao golpe e gastando os pontos de cosmo equivalentes pode atingir o alvo em qualquer lugar que esteja.
- Causar dano mágico ao custo de 3 pontos de cosmo.
- Aumento milagroso de atributos. aumenta em 1d6 para cada ponto de cosmo gasto, sem limite. Exemplo: Cinco pontos de cosmo gastos aumentam em 5d6 um atributo.
- Pode-se também emprestar energia a alguém, passando-lhe pontos de cosmo ou PVs. Este poder é desenvolvido a partir do sexto sentido.

ARMADURAS



Todos os trajes são vestidos como proteção para as batalhas. Verdadeiros presentes dos deuses para seus adoradores, nas mais diversas guerras santas foram elas que garantiram a vida dos vencedores (além do cosmo deles). Possuem sua própria vida, e funcionam com simbioses se unindo ao cavaleiro em situação de perigo.

Uma armadura pode ser destruída caso receba grande quantidade de dano, nesse caso estará morta. Ela ainda evolui conforme o cosmo de seu portador cresce ou através de outras circunstâncias. Isso se torna evidente durante a saga de Poseidon, onde as armaduras de bronze tomam uma coloração dourada e na saga de

Hades onde, através do sangue divino de Athena, se elevaram ao status de Kamui (trajes dos Deuses). Vamos tentar agora descrever minuciosamente as armaduras dos servos de cada divindade.

Trajes de Odin

Eles representam as sete (ou oito, para ser mais exato) estrelas da constelação de Ursa maior. Foram criadas para proteger os lendários guerreiros deuses de Odin.

Cada traje representa uma criatura ou objeto mitológico presente na mitologia nórdica. Elas são capazes de proteger contra o frio

extremo de Asgard, mas não possuem nenhuma outra característica que as distinga.

Outra coisa importante a ser dita sobre elas, é que cada traje tem uma safira de Odin. Quando Asgard (que é um país do norte em Saint Seya) se encontra em necessidade, os guerreiros deuses podem pegar todas as oito safiras e colocá-las aos pés da estátua de Odin, no palácio de Valhalla, o que liberaria a poderosa armadura de Odin.

Escamas de Posêidon

O histórico das escamas encontra-se acima no Hipermito. Há que se dizer ainda, que o metal Oricalco encontra-se agora no templo submarino de Poseidon e que as principais armaduras pertencem aos generais marinas, mas Poseidon possuía uma enorme guarda (cerca de 10000 soldados) protegendo sua cidade no passado.

Surplices de Hades

Estas são as armaduras criadas pelo Deus do submundo, para proteger os 108 guerreiros espectros. A característica comum das surplices é a de serem altamente adornadas, ainda que com um design aterrorizante. Elas representam criaturas aterrorizantes na maioria das vezes, e de certa forma todos ligados ao Hades. Além das 108, mais três foram criadas: Uma para Thanatos, uma para Hypnos e uma para Hades. Interessante notar que existem subdivisões entre as Surplices, tal qual entre as armaduras dos servos de Athena.

Soumas dos Titãs

Vistas somente no episódio G do mangá. Para lutar contra a tirania de Uranos, Gaia deu a suas doze crianças diferentes armas. Estas armas tinham a habilidade de se transformar em poderosas armaduras chamadas Souma. Como visto no episódio G elas são extremamente fortes e quase impossíveis de se quebrar. Durante uma batalha entre Aioria e um dos guerreiros Titãs, Hyperion da escuridão, após um ataque desferido por Aioria, a armadura e o braço esquerdo do cavaleiro dourado se quebraram. A mais notável desta armas é a Megas Drepanon que pertence

ao líder dos titãs, Chronus, fora esta a arma a matar Uranus.

Glory

As poderosas armaduras dos cavaleiros que servem diretamente ao Olimpo, os anjos. Criadas no próprio Olimpo ainda não foram reveladas muitas informações a respeito das mesmas, sendo vistas somente no filme: Prólogo do Céu. Suponho eu, que sejam elas mais poderosas que as armaduras douradas, sendo mais próximas das Kamui (armaduras dos Deuses).

Armaduras em Regras

As armaduras conferem ao usuário um Índice de Proteção e Pontos de Vida extras, como se fossem Pontos Heróicos. Caso os pontos de vida da armadura cheguem à zero, ela estará morta. A proteção que a armadura oferece pode ser prejudicada se ela estiver com poucos PVs. Quanto mais PVs a armadura perder, menor será seu IP. A cada 10 PVs perdidos, adicionar penalidade de 1d3 ao IP. Assim que armadura se recuperar em sua urna, esses Pontos de Vida e o IP irão voltar ao normal.

Armadura de Bronze: IP 8, 20 PVs.

Armadura de Prata: IP 13, 30 PVs.

Armadura de Ouro: IP 20, 40 PVs.

Armadura dos Guerreiros Deuses: IP 15, 30 PVs.

Escamas de Posêidon: Soldados: IP 5, 20 PVs; Comandantes: IP 15, 30 PVs; Generais: IP 18, 30 PVs.

Surplices de Hades: Espectros Terrestres: IP 7, 20 PVs; Espectros Celestes: IP 12, 30 PVs; Juízes do Inferno: IP 15, 30 PVs; Kamuis (Thanatos e Hypnos): IP 30 e 50 PVs.

Glory (Armaduras dos Cavaleiros do Olimpo): IP 25, 40 PVs.

Souma: IP 35, 80 PVs.

PONTOS DE BATLHA

Ganhos ao final de cada luta, os pontos de batalha são uma nova forma de se evoluir o personagem. Como o acumulo de níveis seria muito lento para uma campanha do tipo de Saint Seiya, adicionei aqui uma nova regra, semelhante às regras de treinamento vistas no netbook Dragon ball Z, onde é possível adquirir novos poderes sem que seja necessária a passagem de nível propriamente dita.

- Cada luta vencida contra um inimigo de poder equivalente ao seu: 5 PBs.
- Vencer inimigo mais fraco: 2 PBs.
- Vencer inimigo mais poderoso: +1 a +3 PBs somados ao equivalente.
- Vencer a luta com os PVs negativos: +1 PB.
- Derrotar sem dificuldades um oponente equivalente: +2 PBs.
- Vencer uma luta sem estar vestindo a armadura: +3 PBs.
- Múltiplos adversários: +3 PBs para cada inimigo mais fraco, +7 PBs para cada inimigo de poder equivalente ou superior.



ENTENDENDO OS GOLPES



Golpes que manipulem o cosmo aumentando o poder de batalha do usuário são realizados com Controlar/Cosmo. Por exemplo: Cólera do Dragão. Shiryu não dispara um dragão contra seu adversário, e sim um poderoso soco. O personagem pode escolher somente Modificador de INT +2 golpes, condizentes à sua armadura.

Os golpes que manipulem a mente ou os sentidos serão baseados em Entender/Cosmo. Por exemplo: Golpe Fantasma de Fênix.

Poderes que geram energia ou ataques realizados puramente com o cosmo utilizam Criar/Cosmo. Exemplo: Pó de diamante.

Existem também golpes “genéricos”, comuns a todos os cavaleiros. São eles:

Esfera de Contenção: cria uma esfera ao redor do cavaleiro que impede a saída e a entrada de qualquer dano, durando apenas aquele turno. Criar/Cosmo 5, protege contra 25 pontos de dano, aumentando de cinco em cinco até um máximo de focus 9.

Reter Golpes: clássico “devolver o golpe ao oponente”. Requer controlar cosmo 5 no mínimo. Mas é necessário Controlar/Cosmo equivalente (ou superior) ao focus utilizado pelo atacante.

Teste de WILL vs. WILL para ser bem sucedido.

Velocidade: Entender/Cosmo 5. O Personagem ganha uma ação extra por rodada, com focus 7, ganha duas ações extras e, três ações extras com focus 9. Dura 3d6 rodadas.

Observações

No caso de duas técnicas se chocarem, se comparam aos danos. A que possuir menor dano, receberá todo o dano da técnica adversária. Pode-se escolher também receber o golpe adversário para que o seu golpe também o atinja, assim, os dois recebem o dano. Para realizar esta manobra o guerreiro não pode ter efetuado nenhuma ação em seu turno, ou estar sobre o efeito do poder velocidade.

Golpe com efeitos secundários têm seu dano reduzido em 1d6. Por efeitos secundários entendem-se: golpes congelantes, que envenenem, etc.

Golpes de Cavaleiros de Bronze podem ter no máximo focus 3. Cavaleiros de Prata, máximo focus 6 e, Cavaleiros de Ouro, máximo de focus 9.

Os santos de Athena podem, após

receberem um ataque, realizar um teste de PER contra a velocidade do golpe (ver abaixo) do atacante. Caso seja bem sucedido, recebe um bônus de 50% em sua esquiva.

Velocidade dos Golpes

Quanto maior o dano obtido no golpe, maior será sua velocidade. Esta é a idéia básica. Partindo desta premissa, vamos expor as velocidades baseadas nos danos.

Para cada 1 ponto de dano o golpe recebe uma porcentagem de 3% para testar sua velocidade. Em golpe que cause 25 de dano, o alvo deverá passar em um teste de PER vs. 75 % para receber o bônus em esquiva.

Estas regras também se aplicam no caso de se esquivar dos golpes especiais. Este valor obtido pelo dano é testado contra a AGI do oponente.

Golpes Famosos

Uma seleção de alguns golpes vistos em todo o seriado de TV e no mangá. Serve como inspiração na hora de criar seu personagem ou escolher seus golpes.



Meteoros de Pégasus: Controlar/Cosmo 2. Causa 2d6 de dano.

Pó de Diamante: Criar/Cosmo 3. Causa 2d6 de dano. Requer teste de AGI para não ficar paralisado por 1d6 rodadas.

Meteoros das Trevas: Controlar/Cosmo 3. 2d6 de dano mais veneno, o alvo perdendo 1 PV por rodada durante 1d6 rodadas. Caso o alvo falhe em um teste de CON, perde aleatoriamente um dos cinco sentidos por 1d6 horas.



Corrente Nebulosa: Criar/Cosmo 3. 3d6 de dano.

Trovão Aurora: Criar/Cosmo 5. Dano 5d6 por frio intenso. Não congela o alvo.

Chute Megatômico de Meteoros: Controlar/Cosmo 6. Dano 6d6. Um poderoso chute que atinge o alvo em extrema velocidade.

Leitura de Mentes: Entender/Cosmo 6. O Personagem realize um teste de WILL +1d6 vs. a WILL do oponente para poder prever seus movimentos, dobrando os valores de testes contra ele (ou aumentando em 50%, a cargo do mestre).

Turbilhão de Fogo: Criar/Cosmo 6. 4d6 de Dano. Dispara esferas flamejantes de três e, três, que podem deixar seu alvo em chamas se falhar em um teste de AGI (onde perde dois PVs por turno durante 1d6 turnos).

Mente Vazia: Entender/Cosmo 5. Limpa sua mente. Não permite que ninguém a leia.

Teia da tarântula: Controlar/Cosmo 5. Drena as forças do alvo. Drena um ponto de cosmo por turno, exigindo um teste de FR contra a FR do oponente para se libertar.

Jato Explosivo de Kaitos: Controlar/Cosmo 5. Exige grande força física do Personagem para causar efeito. Dano de 4d6, podendo somar seu bônus de força ao ataque.

Escudo Medusa: Entender/Cosmo 6. Petrifica o alvo que lhe olhar diretamente. O alvo tem direito a um teste difícil de WILL para resistir.

Extinção Estelar: Criar/Cosmo 9. Dano 8d6 em diversos alvos.

Psicocinese: Controlar/Cosmo 5 ou mais. Gera força em equivalente ao cosmo, sendo 1D para cada ponto de focus.

Teleporte: Entender/cosmo 8. Somente através de um grande domínio de si mesmo pode se dominar este golpe. Permite esquivar de qualquer ataque recebido.

Parede de Cristal: Controlar/Cosmo 9. Reflete qualquer ataque recebido de volta ao atacante. Para destruí-la é necessário um teste de WILL vs. Will +1d6 do oponente.



Explosão galáctica: Criar/Cosmo 9. A destruição estelar pura e simples. Dano 9d6 em todos os alvos presentes.

Retirar os Sentidos: Entender/Controlar/Cosmo 8. Com um teste de Will +1d6 vs. a WILL do oponente, retira um a um os sentidos. Para retirar todos de uma vez o focus necessário é 10.

Agulha Escarlate: Controlar/Cosmo 7. Atinge o alvo em 15 pontos vitais que causam lentamente sua morte. Cada agulha retira 6 pvs do alvo. Com Controlar/Cosmo 10, ataca os quinze pontos vitais de uma só vez, causando 60 pontos de dano e gastando 15 pontos de cosmo.

Excalibur: “A espada justa de Athena”. Controlar/Cosmo 8. Dano 6d6, Usa briga para acertar e soma o bônus de FR ao dano. É vorpal.

Execução Aurora: Criar/Cosmo 9. O mais próximo do zero absoluto. Dano 8d6 e congela o alvo que falhar em um teste de AGI difícil.

Coroa de Fogo Ardente: Criar/Cosmo 7. Dano fixo de 30 pontos por fogo intenso.

Máxima Precaução: Criar/Cosmo 8. Dano 8d6. Gastando 3 pontos de cosmo a mais pode quebrar defesas.

Ilusão Diabólica de Fênix: Entender/Cosmo 5.

O alvo fica preso em um inferno dentro de sua própria mente. WILL vs WILL para se libertar.

Chicote de Fogo: Criar/Cosmo 7. Gera um chicote flamejante que causa 4d6 + bônus de FR por ataque. Dura 1d6 rodadas.

Reencarnação: Entender/Cosmo 6. Faz o alvo reviver os pecados que cometeu em sua vida, assim, ao perceber o que fez, torna-se um lixo sem vontade de viver. Paralisa o alvo por 1d3 turnos, com um teste de WILL vs. 6D para resisitir.

Manipulação Cósmica: Entender/Cosmo 9. É feito um teste de WILL +1d6 vs. a WILL do usuário para resistir. Caso falhe terá todas suas ações controladas pelo usuário do poder.

Catapsi: Entender/Cosmo 7. Através deste poder, que pode ser canalizado por músicas, canções, chacras ou outros, é possível cancelar o cosmo do adversário, impedindo-o de lutar. Teste de WILL vs. WILL para negar os efeitos, que duram 1d6 rodadas. Bloqueia apenas os golpes do oponente, impedindo-o de utilizá-los. Mas podem ainda utilizar outros poderes do cosmo.

Novos golpes

Recordações Agonizantes: Entender/Cosmo 4. Faz com que o alvo se recorde de ferimentos que sofreu no passado. O alvo realiza um teste de WILL vs. WILL, caso falhe, recebe 2d6 de dano direto em sua mente.

Recordações Mortais: Entender/Cosmo 8. Semelhantes ao anterior, só que os ferimentos tornam-se mais letais, podendo levar a morte. Caso falhe no teste recebe um dano de 5d6 direto em sua mente.

Compartilhar Dor: Entender/Cosmo 6. Caso o alvo falhe em seu teste de WILL vs. a WILL do atacante, receberá metade do dano que o mesmo receber. Por 1d6 rodadas.

Gravidade: Aumenta a gravidade do local, impedindo que os alvos se movam na área. Controlar/Cosmo 6 para FR 6D, aumentando sucessivamente até focus 9.

Cópias Ilusórias: Entender/Cosmo 5. Cria diversas cópias de si mesmo, que para todos os efeitos (exceto dano) são reais. Isso lhe confere um bônus de 25% em AGI na hora de se esquivar

dos golpes recebidos. Exige um teste de Per vs. 4D do alvo para percebê-las.

Posição de Defesa: Controlar/Cosmo 3. Ficando absolutamente imóvel, o personagem recebe uma bonificação em de 5 pontos em seu IP. Este bônus aumenta em três pontos a cada dois pontos de focus acima.

Olhos de Odisseu: Entender/Cosmo 4. Reduz a precisão dos golpes do alvo, afetando diretamente sua concentração. A cada movimento especial que realiza, o alvo deve testar sua WILL para não errar seu golpe.

Rajada de Energia: Um golpe mais fraco e acessível à qualquer guerreiro com um mínimo de cosmo. Criar/Cosmo 2. Dano 1d6. Pode ser utilizado com maiores focus também, mantendo o dano de 1d6 e reduzindo o custo pela metade.

Miasmas: Criar/Cosmo 3. Cria um poderoso veneno a partir de seu cosmo, que reduz as capacidades físicas do alvo, levando-o a exaustão. Teste de CON vs. WILL para resistir, caso contrário o alvo perderá 1d6 pontos de todos seus atributos físicos.

Tremor de Terra: Controlar/Cosmo 5. Desferindo um poderoso chute (ou soco) contra o chão, o personagem causa um grande tremor de terra, que destrói edificações e derruba pessoas. Não causa dano direto, mas pode soterrar pessoas dependendo do local.

Ventos da Morte: Criar/Cosmo 7. Um poderoso tornado envolve o personagem, prendendo-o entre as lâminas cortantes geradas pelo poder. 3d6 de dano por turno. Exige um teste de AGI difícil para escapar.

Vertigem: Entender/Cosmo 6. Agindo diretamente no labirinto da vítima, este poder faz com que ela perca todo seu equilíbrio, não conseguindo realizar nenhuma ação que dependa de DEX ou AGI, recebendo um redutor de 3d6 em ambas. O teste para negar o efeito é de Will vs. 5D.

Punhos Elementais: Controlar/Cosmo 3 ou mais. Permite gerar algum elemento (apenas um) em seus punhos, tais quais: fogo, gelo, eletricidade entre outros. Com isso o dano de seus punhos é acrescido em 1d6 cada vez que se invoca a este poder, que dura 3d6 rodadas.

Zona Congelante/Inferno/Arco Voltaico: Controlar/Cosmo 6. Causa dano constante (por rodada) de 1d6 a cada três pontos de cosmo

gastos e dura 1d6 rodadas. Tem o alcance de 10 metros de raio e requer o golpe Punhos Elementais.

Barreira Espiritual: Controlar/Cosmo 9. A energia espiritual e/ou energia cósmica circunda por completo cavaleiro, que fica incapaz de atacar de dentro da barreira. Ela fornece proteção total contra os ataques. A barreira possui IP 10 e 50 PVs.

Raio Ressonante: Criar/Cosmo 7. Raio com dano de 6d6 que atinge direto a armadura do alvo.

Espiritualizar: Entender/Cosmo 9. Permite ao usuário transmigrar seu espírito para fora de seu corpo. Na forma espiritual, seus atributos físicos tornam-se nulos, sendo substituídos da respectiva maneira: WILL para FR e CON, PER para AGI e INT para DEX.

OS MUNDOS EM SAINT SEIYA

Existem cerca de cinco mundos nesse universo, que tem por função abranger todas mitologias existentes. Durante a partilha do universo, feita por Zeus e seus irmãos, cada um recebeu um espaço em um desses mundos, que são:

Sekai, o Mundo dos Homens

Em japonês, Sekai é o nome dado a superfície da Terra onde vivem grande parte dos seres vivos, tendo os humanos como raça dominante. O Sekai é a própria Biosfera da Terra, porém o Mundo dos Homens divide-se em vários reinos, países, cidades, tribos e etc.

O Mundo dos Homens era domínio de Zeus, que era o soberano dos deuses. Porém misteriosamente Zeus abandonou este mundo deixando-o nas mãos de sua filha, a deusa guerreira da sabedoria Atena, pois ela amava a Terra e todos os seres vivos que nela viviam, principalmente a humanidade. Ao longo dos séculos, humanos especiais reuniram-se com Atena para proteger este mundo, então surgiu os Guerreiros Sagrados, os Saints ou Santos (chamados no ocidente de Cavaleiros).

Atena e seus Saints formaram o Santuário (Sanctuary), numa cidade da Grécia que recebeu o nome de Atenas em homenagem à deusa. Lá está essa fortaleza dos Guerreiros Sagrados que lutam contra os invasores de outros mundos. Os simples humanos não podem entrar neste local sagrado, pois a Vontade Divina de Atena que mantém o Santuário também o protege com uma barreira invisível (kekai), só aqueles com permissão especial e alguém que domine o cosmo (manifestação da Grande Vontade) podem entrar neste local. Porém, o Santuário não é o único ponto onde encontra-se guerreiros com poderosa força sobre-humana.

Kaikai, o Mundo Marinho

A maior parte da Terra é coberta de água, e sob elas, mais precisamente nas profundezas do mar, está o reino do deus do mar,

Poseidon. Hoje o seu reino está restrito a três templos secretos nas profundezas do mar, envoltos em bolhas criadas pela Vontade Divina de Poseidon, mas nem sempre foi assim.

Quando os deuses caminhavam livremente pela Terra, quando esta era domínio dos deuses que obedeciam a Zeus, Poseidon ergueu o centro de seu domínio em um grande continente chamado de Atlântida ou Atlantis. Porém, após tentar acabar diversas vezes com a humanidade e tentar dominar o Mundo dos Homens, o reino de Atlantis foi arrasado em meio a combates contra os Cavaleiros de Atena, que como sempre lutavam pela vida na Terra, principalmente pela humanidade.

Após o fim de Atlântida, a Vontade Divina do Imperador Poseidon deu origem a três templos marinhos secretos. Diz a lenda que desde a era mitológica, Poseidon guardou seu verdadeiro corpo em um deles. Agora, o Santuário Marinho principal, localizado no mar Mediterrâneo é o mais interessante, é um mundo coberto de corais, conchas, algas e outros elementos próprios do fundo do mar. A abóbada ou o teto deste Mundo são as águas do mar.

Meikai, o Mundo das Trevas

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 Juízes do Mundo dos Mortos, e a

Judeca ou Giudeca, o palácio de Hades e o local onde está o Muro das Lamentações que separa o Mundo das Trevas dos 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 à 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 Thanatos e Hypnos, respectivamente as encarnações da Morte e do Sono, filhos da Noite.

Makai, o Mundo dos Demônios

O Mundo dos Demônios é chamado também de Tártaro ou Inferno, por estar nas profundezas mais isoladas abaixo do Mundo das Trevas (ou dos Mortos) o nome “Inferno” acaba se confundindo com o próprio Mundo de Hades. Porém, segundo a obra “A Divina Comédia” onde Dante descreve o próprio Inferno, quando Lúcifer, o mais belo e poderoso dos Anjos foi expulso do Céu (Tenkai ou Mundo Celestial) ele caiu na Terra e a cratera formada pela sua queda deu origem ao Mundo dos Mortos, que podemos considerar como o próprio Purgatório. Lúcifer então permaneceu lá nas profundezas do Inferno, abaixo do Mundo dos Mortos numa região descrita em várias lendas, mitos e religiões como sendo um lugar obscuro onde reina a solidão e outros terríveis sofrimentos reservados as grandes pecadores e almas malignas.

É neste Mundo que foram selados os terríveis Titãs, deuses inferiores que serviam a Cronos, que enfrentaram Zeus e os deuses no começo dos tempos e também estão lá os Gigantes, servos de Typhon (Tufão ou Tifão) que enfrentaram deuses e humanos numa terrível guerra conhecida como “Gigantomachia” ou “Guerra dos Gigantes”.

Tenkai, o Mundo Celestial

O Mundo Celestial, conhecido como “Céu”, chega até a ser confundindo com o Paraíso (Campos Elísios). Ao contrário dos Elísios, para onde vão as boas almas, o Mundo Celestial só pode ser habitado pelos deuses e seus Anjos (Angels) alguns são narrados em várias religiões e mitos agindo como mensageiros, mas são mais conhecidos como Guerreiros Celestiais (Tentoushi) protegendo a morada dos deuses e sendo executores da Vontade Divina.

É no Mundo Celestial que encontra-se o Olimpo, até agora não se tem muitas informações sobre a grande morada dos deuses. Na mitologia grega acreditava-se que o Monte Olimpo na Grécia era a onde os deuses viviam. Mas quando a era dos deuses acabou, eles deixaram de caminhar pela Terra e recolheram-se ao Mundo Celestial. Agora perguntas ficam no ar: será que o Monte Olimpo da Grécia ainda é um ponto de ligação entre o Mundo dos Homens e os deuses? Ou será que a morada dos deuses agora não se restringe mais a uma mera montanha muito alta? Será que todo aquele ambiente paradisíaco e os templos maravilhosos agora mudaram de lugar e estão em uma dimensão muito acima das nuvens? Sendo assim o Olimpo teria se separado do Monte e agora tornou-se um lugar muito menos acessível aos homens, e chegar até a morada dos Deuses é um pecado tão grande quanto aquele cometido por Ícaro na mitologia grega, que teve derretidas as suas asas de cera ao voar muito alto, perto do Sol.



“A essência dos Cavaleiros de Athena é sacrificar-se na esperança de poder levar os seus sonhos e desejos consigo até que suas forças não o permitam mais caminhar. Mas mesmo rastejando, palavras como amor, fidelidade, amizade e proteção sempre estarão presentes em seus corações, seja pela Deusa Athena ou pela amizade entre seus irmãos. A Lenda sempre aparece, mesmo que nos dias atuais, estes jovens guerreiros renascem e sempre haverão de existir, pois a chama que mantém vivo o seu cosmos é o amor, por Athena e pela humanidade”.

Extraído do fanfic “o epílogo de câncer”.

