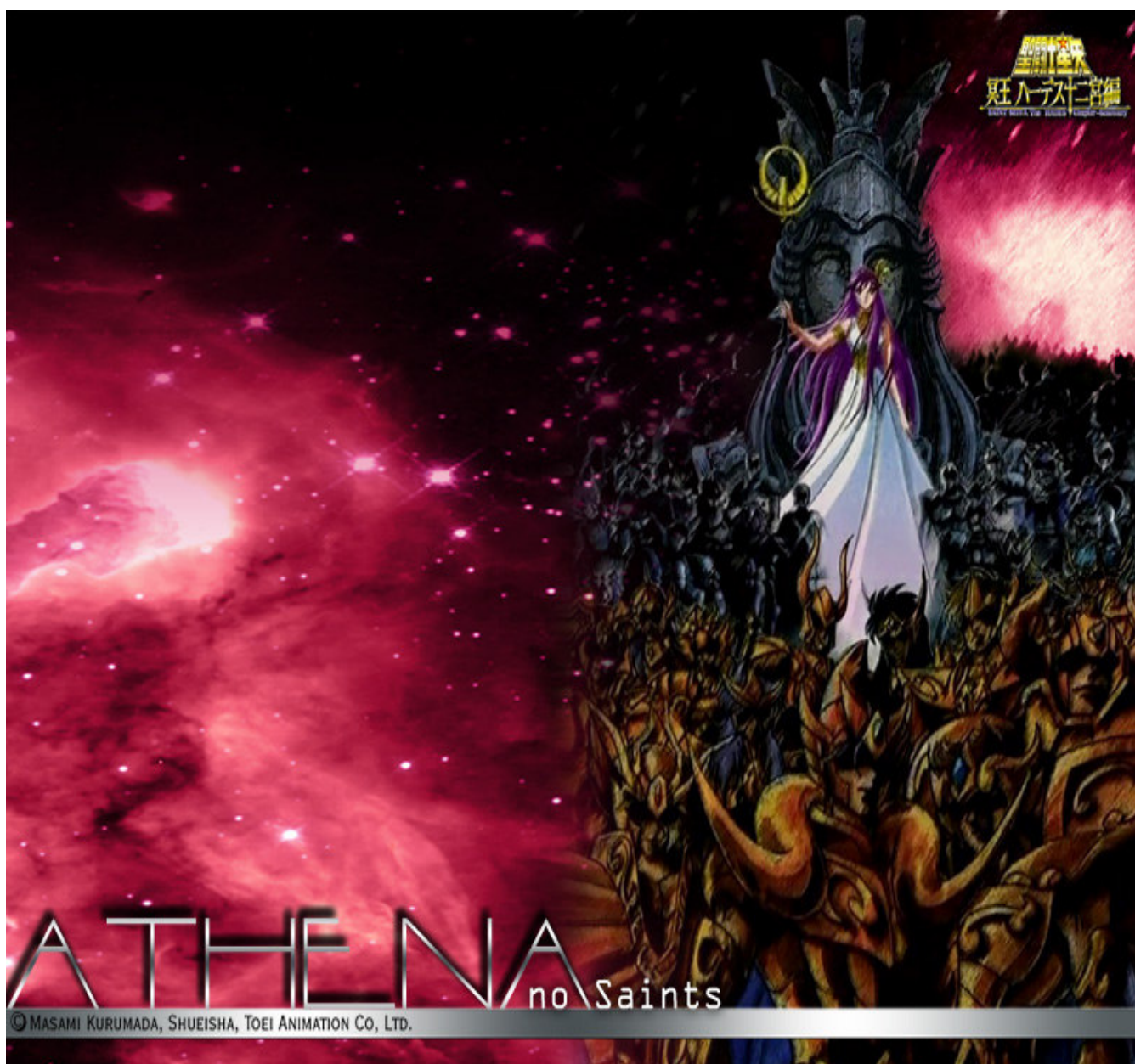


OS CAVALEIROS DO ZODIACO



3ª EDIÇÃO

SUMÁRIO

CAPITULO I	4
CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS	5
TALENTOS	8
CAPITULO II	8
GOLPES	10
LISTA DE GOLPES	21
CAPITULO III	21
O COSMO	21
PERCEPÇÃO DO COSMO	21
COMO USAR	23
SENTIDOS	25
CAPITULO IV	25
DEUSES	25
OS MUNDOS E SANTUÁRIOS	25
SANTUÁRIOS	29
CAPITULO V	31
ARMADURAS	31
AFINIDADE	31
LISTA DE ARMADURAS	33
TABELAS	27
• BRONZE	43
• PRATA	43
• OURO	44
• ARMADURAS COM CORRENTES	45
• GUERREIROS MUSICAIS	45
• MENTAIS	46
CLASSES DE PRESTIGIO	
• GUERREIROS DE ASGARD	47
• CAVALEIRO DE GELO	48
• GENERAIS MARINAS	48
• JUIZES DO INFERNO	48
• GUARDIÕES	49
CAPITULO VI	34
SISTEMAS	
• DUELO	50
	52

CAPITULO I

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS



Na mitologia Grega, surgiu uma deusa . Filha de Zeus, o maior de todos os deuses,. Ela nasceu revestida por uma armadura. Seu nome era Atena, a deusa da sabedoria e da justiça!

Mas ela detestava a guerra e só lutava para se defender. Houve batalhas contra o impiedoso Ardes, os gigantes titãs e, por fim, contra Poseidon. Essas disputas divinas envolviam os humanos em batalhas sem fim... No campo de batalha, havia jovens que protegiam Atena: Os Cavaleiros do Zodíaco.

Vindos dos quatro cantos do mundo, eles eram dotados de força e coragem. Fiéis a Atena, que odiava exércitos, seus corpos eram a única arma que dispunham para lutar. Eles eram capazes de romper os céus com as mãos e abrir a terra apenas com os pés.

Ainda hoje, sempre que as forças do mal se manifestam, ressurgem os Cavaleiros da Esperança.

Seus nomes não constam na mitologia mas eles sempre serão os cavaleiros de Atena.

(Mu de Áries)

Os Personagens são criados com 85 pontos ou 4d6 (tirando o menor) para distribuição dos atributos.

Começam com 2 talentos sendo + 1 a cada 3 níveis.

1 ponto em atributos a cada 4 níveis.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Habilidades: A carisma e a sabedoria são muito importantes para um cavaleiro, pois é através dela que se manifesta o poder divino que os protege contra os cavaleiros de outros santuários, concedendo assim poderes especiais, como a *Graça divina*

Tendência: A tendência de um cavaleiro pode ser qualquer uma, mas geralmente é boa ou semelhante ao do seu deus ou representante.

Dados de Vida: Ver armaduras;

Perícias: Ver armaduras;

Deslocamento: 9 m + 1,5 a cada 3 níveis;

CARACTERÍSTICAS

No 1º nível os PV dos personagens são totais e dobrados isso reflete como os cavaleiros são ótimos guerreiros e guardiões.

A maioria dos cavaleiros são homens, sendo uma pequena parte do sexo feminino, essas guerreiras conhecidas como Amazonas tem o mesmo poder de um cavaleiro só com uma restrição, o uso de máscaras para cobrir os seus rostos tradição usa obedecida apenas no santuário Zodiacal, caso um cavaleiro veja o rosto de uma Amazona ela terá obrigatoriamente que amar ou matar essa pessoa que viu o seu rosto, caso contrario ela deve se matar ou é considerada uma pária entre as outras Amazonas.

Graça Divina o cavaleiro de bronze utiliza 1/3 do seu carisma nos testes de resistência (arredondado para baixo), um de prata soma metade do seu bônus e um de ouro soma todo o modificador de carisma.

Ganha os talentos *Ataque Desarmado* e *Ataque Desarmado Aprimorado* os cavaleiros são altamente treinados em combate desarmado e em artes marciais, obtendo vantagens consideráveis nesse estilo. Nos seus ataques o cavaleiro pode usar *chutes, cotovelos, joelhos, socos*.

Rajada de Golpes um cavaleiro pode atacar com uma rajada de golpes, sacrificando sua precisão. Ao fazê-lo ele recebe um ataque adicional na rodada, usando seu maior bônus de ataque, mas todos os ataques realizados sofrem -2 de penalidade.

Rajada de cosmo: Com esse poder o cavaleiro solta uma rajada de cosmo no inimigo. Através de um sucesso no ataque de toque a distância. Dano de 1d4 + 1 / 20 pts de cosmo fixos, custa 2 / d4 pts de cosmo. (seja com cosmo 200 daria uma rajada de 10d4 + 10 e gastaria 20 pts de cosmo)

Critico: 19-20/x 3.

Barreira de cosmo: com essa técnica o cavaleiro transforma seu cosmo em um escudo protetor para evitar ataques de cosmo. 1d6 + mod. De sabedoria de defesa / 5 pts de cosmo gasto. O personagem joga a quantidade de d6s e o número subtrai-se do

dano. (seiya usa uma rajada contra shaina de 10d4 e shaina cria uma barreira e gasta 15 pts de cosmo q lhe da o direito de jogar 3d6 para sua proteção; seiya causa 35 de dano e a barreira de shaina defende 15 + 9 (mod. Sabe. 3 x 3) então shaina leva 11 de dano), **sem teste de resistência**.

TALENTOS

Os talentos podem e devem também ser retirados de outros livros do sistema d20, lógico com a devida aprovação do mestre.

Afinidade – A sua armadura é a exceção entre 95% das armaduras devotas a um deus, isso não significa q ela é contra seu deus, não. Significa dizer q ela tem **uma tendência diferente** da dele a escolha do jogador e consenso com o mestre.

Ambidestro – O cavaleiro ataca com as duas mãos, só que com penalidade de -4 em seus ataques.

Armadura Celeste – Sua armadura recupera o dobro de PV em uma noite.

Armadura com Correntes – O personagem tem uma armadura que utiliza correntes no ataque e na defesa, liberado pelos deuses.

Armadura Guardiã Dourada – Os deuses lhe abençoaram, você tem um mestre que é um cavaleiro de ouro (General Marinha, Juiz do Inferno etc) isso faz com q você seja o próximo usuário dela.

Armadura Guardiã Prateada – Os deuses lhe abençoaram, você tem um mestre que é um cavaleiro de Prata (Deus, etc) isso faz com q você seja o próximo usuário dela.

Armadura Poderosa – Sua armadura começa o jogo com + 10 Pv. E RD 1

Armas Próprias – Os deuses abençoaram sua armadura com o dom de utilizar armas. O dano da arma (1d6 no 1º nível, 1d8 no 3º, 1d10 +1 no 6º nível, 1d12 + 2 (19-20/ x 2) no 9º nível, 2d8 + 3 – podendo assim atingir um Deus - (18-20/ x 2) no 15º nível, 1d20 + 5 (16-20/ x 3) no 18º nível de prata). A arma deve ser liberada pelo mestre. Esse talento só pode ser escolhido em primeiro nível.

Ascensão – O cavaleiro pode usar todos os efeitos da Destruição dos 5 sentidos em um único ataque.

PR: Base de ataque + 7, cavaleiro de Prata.

Ataque Destruidor – Com esse talento o personagem pode soltar GE em meio a uma ação de ataque total. Em uma luta quando o cavaleiro tiver mais de um ataque em uma rodada ele pode soltar um GE, sendo esse SEMPRE o seu ULTIMO ataque no turno, ou seja com sua menor graduação.

PR: Base de Ataque + 10

Bardo – O cavaleiro pode usar todos os efeitos da Sinfonia da Morte em um único ataque.

PR: Base de ataque + 7, cavaleiro de Prata.

Berseker – Com esse talento o jogador pode comprar graduações na perícia Berseker.

PR: 7º Nível

Berseker de Luz - Seus golpes são tão rápidos que os inimigos não conseguem bloqueá-los. + 2 na dificuldade.

Berseker Furioso – Seus ataques em Berseker causam + 1 de dano.

Bloqueador – O personagem pode defender-se do GE e saindo ileso; sem precisar ter visto o golpe antes. Ele gasta 5 pts de cosmo e joga 1d20 + Mod. de Sabedoria e tem que superar o acerto do alvo em 4 – Mod. de sabedoria pts.

Bloqueador Feroz – Suas defesas causam 1 de dano no inimigo quando esse lhe ataca em berseker.

Bloqueador Veloz - + 2 no acerto para bloquear por antecipação do ataque.

Conselheiro do Mestre – Como o nome já diz você é o conselheiro do mestre o confidente do mestre do seu santuário

tendo livre acesso a qualquer área do seu santuário, dando idéias e impondo leis (caso assim seja à vontade do mestre do santuário), sendo o 2º na hierarquia do santuário, ou seja na falta dele você é quem toma conta.

PR: sabedoria 20 e 7º sentido

Cosmo Ascendente – O cav. Ganha + 2 no acerto e no dano em todos os golpes de cosmo (técnicas)

Cosmo Calmo – O cav. Ganha + 2 no acerto e no dano em todos os golpes Mentais (técnicas)

Cosmo Celeste – Com esse talento o personagem aumenta o seu cosmo até o infinito rompendo todas as barreiras de sua resistência física. Mod. De carisma vezes por sessão o personagem pode fazer ações que gastem pts. de cosmo acima do seu limite, ou seja, se um personagem pode gastar 5 pts de cosmo/turno, com esse talento ele pode gastar 10 pts de cosmo/turno.

Cosmo de Fogo – O cavaleiro foi abençoado pelos deuses com o Cosmo de Fogo uma manifestação do Deus da guerra e de imenso poder em seu cosmo interior, as mãos do cavaleiro ficam imersas em fogo místico sendo algo belo de se ver e de trazer fama a seus matadores. O personagem gasta 15 pontos de cosmo (não precisa ser capaz de tal) e durante mod. De carisma x 2 turnos seus golpes físicos somam + 1d4 ao dano. Cavaleiros mentais não podem usar este talento.

Cosmo Divino - Seu cosmo cresce de uma maneira muito grande até o infinito, o personagem ganha + 5 pt de cosmo no 1º nível crescendo para +10 no 10º e para +25 no 17º

Cosmo Elemental – O cav. Ganha + 2 no acerto e no dano em todos os golpes de Elementos. (técnicas)

Cosmo Elevado – Seu cosmo é mais intenso e mais brilhoso que o normal, e você sabe todos os caminhos de destruição dos átomos que é a essência do cosmo, sabendo disso você consegue ultrapassar a velocidade da luz rompendo as leis do cosmo. Uma vez por sessão o personagem pode concentrando e fazendo um teste de cosmo Dif. 20 (sabad. + d20) ter todos os seus danos dobrados, RD 5 e seu cosmo o envolve dando + 5 em todos os testes de resistência, por um tempo igual à constituição turnos. Obs: O mestre deve restringir esse talento a só uma ou duas pessoas do grupo.

PR: Cav. De Ouro, cosmo 200

Cosmo Latente – O personagem recupera METADE do cosmo gasto a cada final de uma luta.

Cosmo Musical – O cav. Ganha + 2 nos acertos e nos danos e em todos os GE que envolvam Músicas.

Cosmo Oculto – Ninguém percebe o seu cosmo.

Cosmo Violento – O cav. Ganha + 2 nos acertos e nos danos em todos os golpes de Físico (técnicas)

Companheiro de cosmo – Com esse talento o personagem pode “passar” seu cosmo para outro cavaleiro do mesmo santuário

Cura Abençoada – Ao descansar 8 horas um cavaleiro com esse talento recupera o dobro de pts de vida que ele recuperaria normalmente e sempre cai com os ferimentos estancados, sendo assim não morrendo por hemorragia.

Defensor Berseker – O cavaleiro bloqueia e ataca ao mesmo tempo. Sendo 1 ataque a cada 3 ataques do inimigo.

Devoção – Existem cavaleiros que são fieis ao seu deus,

lutando com mais veemência, podendo se entregar em uma luta difícil, sabendo que poderá levar a sua morte. Para se torna um cavaleiro de ouro esse é o talento mínimo. Sempre que o personagem estiver em uma luta defendendo os ideais do seu deus, ou mesmo lutando para salvar o seu deus, ele recebe 10 pontos de vida extra e quando o seu cosmo chegar abaixo de 5 pontos recebe mais 30% pontos extra de cosmo, e qualquer golpe usado para controlar o personagem ele recebe +3 no teste de resistência.

Pré-requisito: Insistência divina.

Devoção Divina – Há cavaleiros que são fieis a seu deus, porem existem cavaleiros que não são apenas fieis ao seu deus como também podem morrer por ele, defendendo os seus ideais, durante uma guerra santa esses são os primeiros cavaleiros visados em um combate, os deuses inimigos odeiam esse tipo de cavaleiros. Sempre que um cavaleiro estiver lutando pelo seu deus, ele recebe mais 20 pontos de vida extra e 20 pontos de cosmo, depois que os seus pontos de vida chegarem abaixo de 0 ele recupera 1d8 x mod. De carisma pontos de vida e quando o seu cosmo chega a 0 ele recupera 1d10 x mod. De carisma.

Pré-requisito: Devoção e nível 10.

Discípulo de Shaka – O personagem é discípulo de Shaka a reencarnação de Buda, logo sendo budista, conhecido pela sua calma e sabedoria devido aos ensinamentos de Buda, passa o dia meditando e refletindo. O personagem recebe + 4 em concentração e + 2 nos testes de vontade. Só pode ser adquirido no 1º nível.

Pré requisito: Golpe Mental

Dois Cosmos – O cavaleiro pode usar dois tipos de cosmo. Ex. Mental e Físico adicionando assim mais um golpe especial.

PR: 5 nível

Dois Elementos – O Cav. Pode usar dois tipos de elementos, ganhando assim + 1 GE. Ex. Fogo e Frio.

PR: 5 nível

Duelista – O personagem é especialista em defender com a mão inábil e ataca com sua mão hábil em um duelo. O personagem acrescenta +2 a CA no duelo e/ou luta por usar sua mão inábil para defender-se sem prejudicar o seu ataque.

PR: Ambidestro, Lutar com 2 armas, Base de ataque +5

Duelo Destruidor – Com esse talento o personagem pode soltar GE em meio de um duelo.

PR: Base de Ataque + 4

Duelista Divino – Você se especializou em esperar o momento certo de um duelo. Com esse talento toda vez q a diferença de iniciativa for de 4 pontos, você inicia um duelo. Ex. se a iniciativa do inimigo der 15 e a sua 11 (15 - 11 = 4) acontecerá um duelo.

Energia Cósmica – Para cada 5 pts de cosmo que o personagem gastar cura 1d6 pts de vida.

Energia Vital – Há momentos em que o cosmo de um cavaleiro se esgota e só alguns poucos podem usar sua energia para aumentá-lo. Para cada 3 pts de vida que o personagem gastar, recupera 1d8 pts de cosmo.

Escolhido – Você já morreu, isso mesmo você foi um herói em batalhas passadas e provou sua força e seu cosmo em momentos cruciais, tendo muitas vezes a sua história como inspiração para discípulos de sábios mestres e por isso você e sua eterna companheira a sua armadura foram escolhidos por um deus para lutar novamente ao seu lado. O cavaleiro começa com + 2 na somatória do cosmo (1d6 + 2 + 1 x 5), RD 1 na armadura, um GE especial a mais, + 6 pts. em perícias de conhecimento. Só que devido a esse motivo o personagem

perde 1 pt. em constituição e precisa dormir 10 horas e não 8 para ficar descansado. Esse talento só pode ser escolhido no 1º nível.

Foco em Arma – O cav. Recebe + 1 nas jogadas de acerto.

Foco em Cosmo – O personagem acrescenta +2 nos testes de dificuldade de resistência do inimigo..

Fortitude de Dragão – Começa o jogo com +12 pontos de vida.

Golpe Adicional – O personagem pode escolher outro Golpe Especial ficando assim com mais um golpe (do mesmo tipo), e esse golpe fica com um dano adicional de + 3 e se for escolhido novamente com o dano de + 5.

Golpe Especial a Distancia: Você pode soltar o seu golpe especial em outro local em que você não esteja sendo preciso para isso apenas saber onde se encontra o cosmo do inimigo.

Pré-requisito: cosmo 50, +4 base de ataque.

Golpe Especial Devastador – O personagem joga o dano e pega metade dele e acrescenta a esse mesmo dano. (Ex. 40 de dano se tornaria 60 de dano [40 + 20 (40/2)])

Golpe Letal – O seu GE causa o dobro de dano nas armaduras, ou seja, ½ nível x2.

Grande Explosão – O personagem consegue em um só golpe especial unir dois golpes especiais ELEMENTAIS em um só (fogo + frio ; gelo + raio; etc), podendo ser usado mod. De const. Por sessão. O jogador joga o 1º dano normal e joga o 2º tb depois soma o 1º + ½ do 2º, o dano na armadura é normal apenas o dano do nível.

Custa: 20 pts de cosmo

PR: dois elementos, Técnica elemental, cav. De prata de 5º nível

Grande Fortitude – O cavaleiro recebe + 2 nos testes de fortitude.

Guiado pelos Deuses - O cav. ganha + 1 em todos os testes de resistência.

Iniciativa Aprimorada – + 4 na iniciativa.

Insistência Divina – Você é abençoado por seu Deus de tal maneira que quando você está lutando em defesa ou em nome dele você pode chegar a -10 e continuar lutando.

Lemuriano – O personagem descende da linhagem de Shion e Mu, essas pessoas são identificadas através de dois sinais "pintas" na testa de cor avermelhada, sendo eles mais calmos, temerários, bons e sábios. O personagem começa o jogo com um nível a mais de telecinesis, + 2 em concentração, + 2 em carisma e sabem consertar armaduras. Só pode ser adquirido no 1º nível. (Lemúria ilha no qual foi criada as armaduras pelos alquimistas de Atena), o mestre deve restringir essa qualidade ao máximo e ate mesmo não permitir, pois essa raça está em extinção, no desenho seus únicos representantes eram: Mú, Shion e Kiki

Lutar com Duas Armas – Diminui a dificuldade de atacar com duas mãos para -4; juntos com ambidestro a dificuldade fica em -2.

Melodia dos Deuses – Com esse talento o personagem tem o poder de transformar sua música através de um instrumento (harpa, flauta, violino etc) em um cosmo violento.

Noção do Perigo – Com esse talento o personagem é avisado pelo seu cosmo, em qualquer situação que venha a ferir ou prejudicar o personagem.

Olhos de Deus – O cavaleiro com essa habilidade é capaz de lutar com seus olhos totalmente fechados, vendo seus inimigos através de puro cosmo e recebe + 1 nos testes de vontade, acertos, danos e +2 em concentração. O cav. perde automaticamente esse bônus ao abrir os olhos e gastando assim 8 rounds menos mod. de inteligência para retornar a

esse estado caso abra os olhos.

PR – Cavaleiro Mental, Sabedoria 14

Posição de Lótus – O Cav. Em uma luta quando estiver em posição de lótus recebe + 2 na CA e + 3 em todos os testes de concentração. Para cada golpe que o cavaleiro levar deve fazer um teste de concentração com dificuldade igual ao dano levado senão sai da posição. Voltar ou entrar na posição requer uma ação

PR: Olhos de Deus

Proteção da Estrela – Imune a um tipo de elemento + 5 nos teste contra essa técnica

Próximo de Deus – Você é um dos personagens mais poderosos que existe e pq? Por que você sabe todas as artimanhas do cosmo, sabe q caminhos seguir e trilhar através do universo cósmico. Com esse talento o personagem não precisa mais fazer testes de concentração e testes q envolvam cosmo ele recebe +5 de bônus em todos os seus testes e conseguem viajar entre os planos inferiores.

PR: Mental, Cav. De Ouro, Concentração + 15

Rajada de Cosmo Aprimorada – O crítico de sua rajada de cosmo cai para 18-20/x 3 + mod. De sabedoria

Reencarnação Divina – Você de alguma maneira foi um Herói em tempos passados e sua alma reencarnou novamente a mando dos deuses para lutar outra vez em outro corpo. O personagem com esse talento, toda vez que passar de nível recebe +1 pt de cosmo, e em uma luta decisiva seu cosmo cresce de uma maneira muito grande até o infinito, o personagem ganha + 10 pt de cosmo para gastar no 1º nível crescendo para +20 no 10º e para +50 no 17º (**esses pontos são ilusórios só aumentam em meio de uma luta e não fica como cosmo permanente**). E tendo a capacidade de atingir os deuses com socos. Alguns deuses não gostam desses personagens sendo sempre os primeiros a serem mortos por

eles. Esse talento só pode ser adquirido como personagem de 1º nível.

Reflexos em Combate – Em um ataque de oport. O cav. Pode desferir em um único alvo seu bônus de destreza.

Reflexos Rápidos – O cavaleiro recebe + 2 nos testes de reflexos

Reverse – Veja sistemas de combate.

Semi Deus – O personagem não é um humano, é um anjo celestial, um semideus. É um personagem muito misterioso! Que foi escolhido por seu Deus para vim a terra resolver seus assuntos. Recebe + 2 em carisma e sabedoria, tem que obrigatoriamente ser de um santuário e possui asas de anjo.

PR. Cosmo 35 só sendo escolhido no 1º nível.

Vigor de Deuses – O personagem pode gastar + 4 pontos de cosmo por turno.

Obs: não soma com vigor de dragão.

PR: Vigor de Dragão, 5 nível de prata

Vigor de Dragão – O personagem pode gastar + 3 pontos de cosmo por turno. **Obs:** não soma com vigor de gigante.

PR: Vigor de Gigante, 10º nível .

Vigor de Gigante – O personagem pode gastar + 2 pontos de cosmo por turno.

Vitalidade – O personagem ganha + 5 pontos de vida

Vontade de Ferro – O cavaleiro recebe + 2 nos testes de vontade.

Vôo – o personagem pode voar ou andar no ar igual ao seu movimento.



CAPITULO II

GOLPES ESPECIAIS (TÉCNICAS):

Cada personagem começa com um golpe especial e aumenta dependendo do nível, os golpes especiais são divididos em quatro categorias: **Mentais, Físicos, Elementais e de Cosmo Energia**. Cada um distinto do outro, caso o personagem queira escolher de outra categoria tem que comprar o talento dois cosmos. **É preciso um acerto em uma jogada de ataque de toque a distancia, [personagens com diferença de 50 pontos de cosmo e personagens de uma classe superior para acerta-los deve-se fazer um ataque normal]**GERA UM ATAQUE DE OPORTUNIDADE. **Custa 10 pontos de cosmo**, o personagem não precisa ser capaz de gastar essa quantidade por turno.

Crítico “20”: *não há resistência e destrói a armadura inimiga automaticamente [ela vai automaticamente para 0 pontos de vida podendo ser recuperado após uma noite de descanso], tendo este de ser confirmado. OBS: NÃO DOBRA. Isso se refere sendo os cavaleiros da mesma categoria ou de uma categoria maior para uma menor. E caso no teste de confirmação este der novamente um “20” joga-se uma terceira vez este apenas acertando atinge um cavaleiro de uma categoria maior (com todos os efeitos citados acima – armaduras racham), e de mesmas categoria resulta em morte automática sem direito a um teste de dano em massa.*

Bronze:

Dano: 5d6 + Cosmo Gasto + ½ Nível (dano na armadura).

Alcance: ver técnicas

Alvo: Uma criatura

Tempo: Uma rodada

Duração: Instantânea

Teste de resistência: Sim

Prata:

Dano: 10d6 + Cosmo Gasto + ½ Nível (dano na armadura)

Alcance: ver técnicas

Alvo: Uma criatura

Tempo: Uma rodada

Duração: Instantânea

Teste de resistência: Sim

Cavaleiro Deus:

Dano: 8d12 + Cosmo Gasto + ½ Nível (dano na armadura)

Alcance: ver técnicas

Alvo: Uma criatura

Tempo: Uma rodada

Duração: Instantânea

Teste de resistência: Sim

Ouro:

Dano: 15d10 + Cosmo Gasto + ½ Nível (dano na armadura)

Alcance: ver técnicas

Alvo: Uma criatura / 3 níveis

Tempo: Ação livre (velocidade da luz)

Duração: Instantânea (ou ver descrições)

Teste de Resistência: Sim (Não para cavaleiros de bronze)

A CD num teste de resistência para levar metade do dano é igual a **10 + nível + modificador do devido atributo. (força para físico e etc)**

Num golpe especial o dano é avaliado como sendo direcionado ao cavaleiro, o nível do atacante para a armadura, e o “cosmo gasto” seria um dano adicional dado pelo jogador, não excedendo seu limite de cosmo por turno. Só que o dano levado na armadura por nível é automático. Ou seja: Camus (nível 25) solta um Pó de Diamante em Hyoga que causa 60 de dano, Hyoga faz um teste de

resistência e milagrosamente (gasta cosmo para aumentar a resistência) resiste ao menos por mais algum tempo e leva 30 de dano e sua armadura mesmo ele tendo passado no teste de resistência leva 25 pontos de dano.

Todos os cavaleiros podem escolher qualquer golpe na lista de golpes, que são alguns mostrados no anime ou pode criar um, precisando desse da aprovação do mestre, alguns são restritos para um certo nível de cavaleiro (ver a legenda), os outros podem ser escolhidos normalmente sofrendo as penalidades e obedecendo as regras de dano por armaduras devido à classe de personagem.

Quando um cavaleiro desenvolve outro golpe do mesmo tipo (ex: dois golpes de cosmo) o segundo causará + 3 (custará 12 pts de cosmo) no dano e o terceiro + 5 (custando 15 pts de cosmo).

Um cavaleiro só pode desenvolver um numero de técnicas iguais ao seu mod. De sabedoria, exceto os mentais que é pelo mod. De inteligência.

Legenda:

Prata ou 80 de cosmo: *

Ouro ou 150 de cosmo: **

CHOQUE DE COSMOS

Caso aconteça de em um confronto dois personagens usem o seu cosmo contra o outro de forma destrutiva em forma de ataque, ocorre o choque de poderes, ou seja, os dois se confrontam, para esse tipo de situação ganha o personagem que tiver maior cosmo energia fazendo um **teste de poderes que é igual a 1d20 + nível do personagem + cosmo gasto**. Esse choque pode continuar caso um dos atacantes decida continuar, caso isso aconteça ocorrerá um novo teste e assim sucessivamente até um deles desistir.

DEFENDENDO-SE DE O GOLPE ESPECIAL

Um cavaleiro pode aparar um golpe especial apenas com as mãos ou bloqueá-las de forma que não venha receber dano algum. O grande defeito dessa perigosa manobra é que se ela falhar o cavaleiro receber todo o dano sem nenhum teste de resistência.

Sistema:

Um Golpe especial só pode ser bloqueado dessa maneira se ele já foi visto (6 – Mod. De inteligência vezes*) de alguma maneira ou utilizado em batalha contra o personagem (4 – mod. De inteligência*).

O personagem gasta 5 pts de cosmo e joga 1d20 + Mod. de Sabedoria e tem que superar o acerto do alvo em 4 – Mod. de Inteligência pts. defendendo-se assim do ataque e saindo ileso.

*** Cavaleiros que tenham uma diferença entre as armaduras (tipo uma de prata contra uma de bronze) ou de cosmo de 50 pts contra o inimigo recebem + 6 nos seus testes, e Cavaleiros de Ouro tem sucesso automático nesses testes contra cavaleiros de bronze, se for um golpe inicial, ou seja, golpe de cavaleiro de bronze.**



LISTA DE GOLPES

Essa lista foi baseada em que um cavaleiro aprende um golpe de seu mestre, também podendo ser criado. Com base nos golpes como Pó de Diamante ensinado de Camus para o Cavaleiro de Cristal e assim para Hioga; Meteoro de Pegasus que Marin também usa só que com nome diferente.

MENTAIS:

Alcance: Visão (Geralmente 18 m / para qualquer outra circunstância)

Teste de Resistência: Vontade

Área: Alvo

Gen Rou Ma Ou Ken (Lendário Golpe Satânico)**

Um ataque muito pouco conhecido e raro pelo seu poder destrutivo e desleal. Com esse golpe o personagem pode controlar um inimigo ou amigo mandando com que ele faça um ato voluntário ou não que ele deve realizar ao custo de sua vida. O alvo faz um teste de resistência a cada semana, quanto mais longe do personagem mais fácil será dele se libertar do poder (cd – 1 na dificuldade dos testes para cada 1 mês longe do personagem)

Dano: +30

Paralisia

O ataque paralisante pode ser feito com o uso de correntes (Shun de Andrômeda), cordas de Harpa (Mime de Benetonasyu), música de flauta (Sorento de Siren), poder mental (Shaka de Virgem) ou demais maneiras que o jogador inventar. Qualquer que seja o modo de execução, o efeito Paralisa o oponente por 1d4 rodadas.

Cruel Realidade

Ataca um oponente só com o poder da mente, fazendo com que o inimigo sucumba a seus próprios medos imaginários que através desse golpe tornam-se “reais” (ao menos para quem leva esse golpe).

Dano: +5

Telecinesia

Também utilizado para o ataque.(empurrões); Não podendo ser usado de “ajuda” para outros golpes

Bronze 100 kg / 1d10 + mod. De carisma

Prata 300 kg / 2d10 + mod. De carisma

Deuses e cristal 500 kg / 3d12 + mod. De carisma

Ouro 1 T / 5d10 + mod. De carisma

Escudo Entrópico

Soma + 4 a CA por carisma x 2 turnos.

Sentidos Aguçados

O personagem nunca perde sua destreza em hipótese alguma e tem noção do perigo. E seus sentidos são o dobro do normal. + 3 na iniciativa, observar, ouvir e procurar.

Telepatia

O poder de falar com os outros através da mente.

Velocidade

O golpe consiste em enganar o adversário, passam diversas velocidades na mente do oponente que quase nunca descobre a velocidade real que o personagem irá atacá-lo.

O inimigo perderá seu bônus de destreza, sabedoria ou outro modificador que não seja relacionado a armaduras na CA por nível turnos.

Golpe Fantasma

É um golpe mental poderoso ele dá ao seu adversário um terrível pesadelo a olhos abertos. O medo causado por esta ilusão é tão intenso que, às vezes o personagem não precisa sequer bater em seu oponente para derrotá-lo. Após esse ataque o inimigo sofre –2 na CA.

Dano: +3

Circulo de Proteção

Soma + 6 (bronze)/+8 (prata)/+ 12 (ouro) a CA por carisma x 2 turnos

Pré-requisitos: Escudo Entrópico.

Destruição Mental

Golpe básico de quase todos os cavaleiros dessa categoria. Ou seja o personagem ataca mentalmente como se estivesse batendo com as mãos arremessando o inimigo a distancias.

Dano: +4

Beleza Profunda

Esse ataque cria raios em meio a uma turbulência que joga seu adversário para longe criando uma imagem demoníaca que afeta sua mente

Dano: +3

Fantasmas

Faz ilusões de fantasmas que atacam o personagem.

Pré-requisito: Ataques Mentais.

Dano: +4

Fantasmas Aprimorado

Cria imagens mentais, que normalmente só o conjurador e seus alvos vêem (1 alvo / 3 nível). A impressão aparece dentro da mente do alvo (não sendo uma imagem falsa). Outras pessoas não afetadas vendo a cena não percebem uma ilusão fantasma aprimorado. Acrescenta +3 na dificuldade do teste de resistência.

Pré-requisito: Fantasmas

Dano: +5

Ilusão Galáctica

O personagem atira seu oponente à algo semelhante a uma divisão paralela, onde o impacto do lançamento e a própria atmosfera dimensional vão corroendo e destroçando seu inimigo. No fim, o golpe revela-se uma ilusão, mas que contudo deixa vestígios físicos...

Dano: + 5

Marionete Cósmica*

Técnica também chamada de Manipulação Cósmica. Golpe de base cósmica onde o personagem cria fios, linhas, que se prendem ao corpo do adversário, de modo que o jogador seja capaz de controlá-lo totalmente, como uma marionete. Pode simplesmente ser usada como fios que prendem o oponente, como uma espécie de corda para atirá-lo para cima e para baixo, etc... ou mesmo ser utilizado como fios cortantes, se assim convir.

Dano: +10

Destruição dos Cinco Sentidos

O Cavaleiro destrói os Cinco Sentidos de uma criatura, se ela falhar em uma jogada de resistência de vontade. Ela não pode mais ver, ouvir, falar ou sentir nada através de seus sentidos normais (se tiver o Sétimo Sentido, isso não o afeta).

Esse golpe altera as qualidades sensoriais do alvo, fazendo-o perder o sentido.

Sentidos

- *Audição*: -2 na Ca
- *Olfato*: -1 em perícias envolvendo Sab.
- *Paladar*: -1 nas jogadas de ataque
- *Tato*: - 3 nas jogadas de dano
- *Visão*: - 4 na CA

Podem ser usadas três vezes por dia, Shaka de Virgem e Saga de Gêmeos podem destruir os Cinco Sentidos.

E utilizado através de um efeito por ataque e não todos de uma só vez, a não ser através de talentos.

Destruição dos Cinco Sentidos Aprimorado *

Igual ao anterior só que pode retirar o cosmo do inimigo.

Pré requisito: Destruição dos Cinco Sentidos

Dano: +10

Destruição dos Cinco Sentidos Superior **

Igual aos anteriores só que para automaticamente o coração do alvo, só que para isso o cavaleiro já deve ter retirado todos os outros. O único no santuário que já utilizou desse poder extraordinário foi o Cavaleiro de Ouro Shaka de Virgem Guardião de Casa de Virgem.

Pré-requisito: Destruição dos Cinco Sentidos e Destruição dos Cinco Sentidos Aprimorado

Dano: +15

Teletransporte

O Cavaleiro pode teleportar até 1d6 criaturas para qualquer lugar conhecido [cosmo metros] (mas não para outros planos), três vezes por dia. Se a criatura não deseja ser teletransportada, ela tem direito a uma jogada de resistência de vontade. Mû de Áries tem esse poder.

1. Teletransportar e atacar:

Custo: 7 pt de cosmo Dif. + 3

O personagem some e aparece atrás do inimigo (sem bônus de destreza na CA) dando-lhe um ataque devastador e surpresa.

2. *Teletransportar e atacar com GE.*
Custo: 10 pt de cosmo Dif. + 6
O personagem some e aparece atrás do inimigo (sem bônus de destreza na CA) dando-lhe o seu GE o inimigo ficará com – 4 em seu teste de resistência.
3. *Teletransportar esquivando-se de um golpe*
Custo: 6 pt de cosmo Dif. 3 + a diferença de iniciativa (teste de resistência)
O personagem some e aparece atrás do inimigo esquivando-se do ataque. Deve ser avisado com antecedência ao mestre. Pode ser utilizado mesmo se perder na iniciativa.
4. *Teletransporte e Crystal Net*
Custo: 6 pt de cosmo Dif. +3
O personagem some e aparece onde quiser perto do inimigo só que faz isso até formar um triângulo, ou seja, três turnos CONSECUTIVOS prendendo o inimigo na rede de cristal o inimigo fica 3d6 +3 rodadas paralisado sem poder fazer nada só esquivando e defendendo.

Sinfonia da Morte *

O Cavaleiro destrói os Cinco Sentidos de uma criatura, se ela falhar em uma jogada de resistência de vontade. Ela não pode mais ver, ouvir, falar ou sentir nada através de seus sentidos normais (se tiver o Sétimo Sentido, isso não o afeta). Além de infligir um outro tipo de mal estar

Esse golpe altera as qualidades sensoriais do alvo, fazendo-o perder o sentido. Sentidos

- *Audição:* -2 na Ca
- *Olfato:* -1 em perícias envolvendo *Sab.*
- *Paladar:* -1 nas jogadas de ataque
- *Tato:* -3 nas jogadas de dano
- *Visão:* -4 na CA

E

- *Febre:* -1 no dano e no acerto, e 1 de dano a mais em cada ataque q sofrer
 - *Cegueira:* -4 nas jogadas de ataque
 - *Tonturas:* -2 na CA
 - *Paralisia:* Incapaz de atacar o cavaleiro
- O cavaleiro escolhe quais efeitos (1 de cada) o inimigo adquiriu, dura mod de carisma x 2 turnos.
PR: Melodia dos Deuses, Ataque Mental, Base de ataque + 4

FÍSICOS

Alcance: Movimento

Teste de Resistência: Fortitude

Área: Alvo

Hanging Bear (Braços de Urso)

Esse GE tem finalidade de destroçar o inimigo e sua armadura, o cavaleiro pega o seu inimigo e lhe aplica um aperto em todo seu corpo. O cavaleiro faz um ataque de toque a distancia e se conseguir causa o dano normal a armadura + 1, e podendo ser sustentado, sendo que cada turno subsequente tem o mesmo gasto de cosmo e o dano vai diminuindo em 1d6 / turno.

Dano: + 0

Meteoros (pégasus)

Com isso, o personagem consegue emitir uma poderosa onda de energia que funciona como um alongamento de seus punhos durante um golpe, aumentando seu impacto e velocidade à medida que seu cosmo se expande até alcançar o sétimo sentido.

Dano: +4

Unicórnio galopa

Tem a aparência de uma joelhada acompanhada de pequenos corpos celestes e é um ataque preciso entre o peito e o abdômen de um cavaleiro, é capaz de abrir uma cratera. Esse golpe pode matar uma pessoa normal, mas deixa um cavaleiro com armadura no máximo, inconsciente.

Dano: +4

Barreira de ar

Com esse poder o cavaleiro gira as mãos tão rápido que cria uma barreira de ar muito resistente capaz de impedir que ataques e projeteis atravesse. O personagem recebe + 5 (bronze) e + 10 (prata), + 15 (ouro) na CA. Duração mod. de força turnos.

Anihilation Flap (Máxima Aniquilação)

O personagem soca o inimigo com tanta força que o deixa inerte por um tempo em pleno ar, tempo bastante para o personagem atacá-lo com vários golpes.

Dano: +5

Navalha

O personagem transforma seu cosmo numa forma de uma linha que corta tudo em sua direção
Dano: + 4

Pata do Leão **

O personagem concentra uma grande energia em seu punho parecida com relâmpagos. Disparando através de um soco no inimigo.
Dano: +15

Excalibur *

O personagem concentra uma grande energia em seu punho. Disparando através de um soco em forma de corte no inimigo. Corta qualquer coisa, uma armadura q seja atingida pela Excalibur em um acerto crítico leva o dano q levaria x 2. Atinge o inimigo a nível metros.

Dano: +7 / + 1 de dano em qualquer ataque.

PR: *Armadura Guardiã Dourada, tendência leal e boa*

Dança Violenta da Excalibur**

O cavaleiro faz várias, centenas, milhares de movimentos a uma velocidade inacreditável moldando o corte da Excalibur, podendo fazer com que ela ataque em forma de cubos, esferas que cortam tudo em sua direção.

Dano: + 20

PR: Excalibur

Lança Dourada *

O personagem concentra uma grande energia em sua arma ou punho. Disparando através de um ataque em forma de corte no espaço.

Dano: +5

Choque Megatômico de Meteoros *

O cavaleiro concentra tanto cosmo em si e vai a direção do inimigo em forma de uma bola girando varias vezes formando a figura de um grande meteoro q desfere em forma de uma voadora contra o inimigo em uma investida muito rápida e violenta.

Dano: +10

Espada de Odin**

Com esse poder o personagem desenha com os dedos um circulo em baixo do inimigo que com um reles comando do personagem o chão que o personagem está é totalmente destruído numa ação de puro cosmo em que neste pequeno circulo com o poder de Odin quebra-se a gravidade transformando o chão em pedras afiadas que causam dano no inimigo.

Pré requisito: Asgard

Dano: +20

Hércules Titânico de Gama

O cavaleiro concentra tanto cosmo em seus punhos que desfere contra o inimigo em uma investida muito rápida e violenta.

Pré requisito: Asgard

Dano: +3

Garras do Tigre

Com isso, o personagem consegue emitir uma poderosa onda de energia que funciona como um alongamento de seus punhos durante um golpe, aumentando seu impacto e velocidade na forma de garras.

Dano: +3

Prisão

O personagem consegue enroscar suas correntes ao redor do inimigo, amordaçando fazendo com q elas "estrangulem" o inimigo cada vez mais de tal maneira que o inimigo não consegue atacar, fazendo de suas correntes uma pequena prisão. O personagem prende o inimigo, este fazendo um teste de força pra se soltar. O personagem ganha - 2 nos testes. E + 1 dano físico / turno.

Dano: +5

Pré requisito: Armadura com Correntes

Réquiem de Cordas

O personagem consegue enroscar as cordas de sua harpa (ou instrumento semelhante) ao redor do inimigo, amordaçando fazendo com q elas "estrangulem" o inimigo e destroçando a armadura do mesmo (1 de dano automático por turno na armadura) cada vez mais de tal maneira que o inimigo não consegue atacar, fazendo de suas cordas uma pequena prisão q leva rapidamente ao inferno. O personagem prende o inimigo fazendo um teste de força pra se soltar. O personagem ganha + 2 nos testes

Pré requisito: Melodia dos Deuses, base de ataque + 5

Dano: +5

Defesa Perfeita

O personagem consegue espalhar suas correntes ao seu redor de tal maneira que o inimigo não consegue atacar, fazendo de suas correntes uma defesa perfeita. Esse talento não funciona em ambientes frios, com cavaleiros que tenham esse conhecimento (C. de armaduras 5 grad.) e com cavaleiros com cosmos em que a diferença chega a 50. O personagem ganha + 6 na CA e + 4 nos ataques, caso seja atacado por cima o dano é x 4.

Pré requisito: Armadura com Correntes, base de ataque + 5

Flechas

Com isso, o personagem consegue emitir uma poderosa onda de energia que funciona como flechas atiradas q saem dos seus punhos durante um golpe, aumentando seu impacto e velocidade à medida que seu cosmo se expande até alcançar o sétimo sentido.

Dano: +3

Lampejo da Águia (Eagle to Flash)

Esse GE consiste em dar uma voadora bem no tórax do inimigo, é uma ótima manobra para um fim de combo. Depois do golpe a inimigo sofre -2 na CA por 1d4 + 1 rounds devido à força do ataque.

Dano: + 4

Vôo Lampejante da Águia (Eagle Tour Flash)*

Esse GE consiste em dar um Soco no inimigo que o faz subir a uma certa altura e ao chegar lá em cima dar um buffalo punch para manda-lo de volta ao chão é ótima manobra para um fim de combo. Depois do golpe a inimigo sofre -2 na CA por 1d4 + 1 rounds devido à força do ataque.

Dano: + 8

PR: Lampeja da águia

Rosa Sangrenta

O Cavaleiro Manipula qualquer tipo de rosas e através delas manipula seu cosmo de maneira destrutiva.

Dano: +2

Rosa Piranha*

O Cavaleiro Manipula qualquer tipo de rosas e através delas manipula seu cosmo de maneira destrutiva. E agora agindo com mais intensidade nas armaduras. O dano vai normalmente e a armadura leva o nível + mod. De carisma do jogador

Dano: +6

PR: Rosa Sangrenta

Rosa Diabólica Real**

O Cavaleiro Manipula qualquer tipo de rosas e através delas manipula seu cosmo de maneira destrutiva. E agora agindo diretamente na essência do inimigo atingindo diretamente o coração do inimigo. Em caso de dano em massa o inimigo não tem direito a um teste de morte e não há resistência para esse GE, além disso para dar o critico ele não precisa confirmar. E se o personagem não morrer ficará sofrendo um de dano por turno.

Dano: + 12

PR: Rosa Piranha

Cabelos Dourados da Morte

O personagem consegue enroscar as cordas de seu cabelo (ou instrumento semelhante) ao redor do inimigo, amordaçando fazendo com q elas explodam no inimigo e destroçando a armadura do mesmo (3 de dano automático).

Dano: + 4

Soco Aéreo (Ku-ken)

GE que é semelhante a um Dragon Punch (de ken); essa manobra impede o duelo caso o cavaleiro ganhe em um teste de choque de poderes.

Dano: + 5

Soco Aéreo Cósmico (Ku-ken)

GE que é semelhante a um Dragon Punch (de ken) só que o cavaleiro manipula seu cosmo e o transforma em uma energia destrutiva da natureza (como fogo, gelo, etc); essa manobra impede o duelo caso o cavaleiro ganhe em um teste de choque de poderes.

Dano: + 10

PR: Soco Aéreo

COSMO

Alcance: dobro do movimento

Teste de Resistência: Reflexos / Fortitude

Área: Cone

Encontro com fadas*

Golpe composto de duas etapas. Na primeira, um aglomerado de borboletas espectrais rodeia seu inimigo para enfraquecê-lo e impedir uma possível fuga. Posto isto, o personagem dispara uma poderosa rajada multifacetada em direção ao oponente preso. No mangá as próprias borboletas conduzem a vítima ao inferno.

Dano: + 10

Ondas do Inferno*

O Cavaleiro convoca ondas em seu dedo vindo diretamente do inferno atingido o inimigo várias vezes. Esse GE pode ser sustentado por 5 turnos gastando 5 pts de cosmo por turno e cada turno diminui 1D do dano. Para poder atacar caso seja sustentado o inimigo deve ser bem sucedido em um teste de reflexos.

Dano: + 10



Fios sedosos*

Técnica o personagem prende seu oponente sob um casulo, atirando a ele fios de seda em altíssima velocidade. Em poucos segundos seu adversário está completamente coberto pela malha, que pode ser mortal se a vítima cair inconsciente dentro dela dano de 2d6/round. Precisando fazer um teste de cosmo contra o personagem para sair, enquanto ficar preso pode ser atacado normalmente.

Transmigração aos Seis Mundos**

O cavaleiro leva o inimigo para o inferno (vontade anula) por nível turnos; no inferno o cavaleiro fica com + 4 em todos os seus atributos físicos e o inimigo com - 4; e todos os seus danos causam + 1d6.

PR: Ondas do Inferno

Ten Bu Hou Rin (Benção do Senhor das Trevas)**

Com esse terrível golpe o cavaleiro envia uma explosão de espíritos em forma de caveiras ou de uma linda mulher sentada em um cavalo, que atravessa o inimigo. Enviando o personagem direto para o inferno.

Dano: +15

Chamas de Cometa

Vários cometas atacam seu oponente, sendo que seu usuário pode transformar-se em um enorme cometa em chamas transpondo seu adversário.

Dano: +5

Riku Dou Rin Ne (Envia para os 6 mundos)**

O personagem com esse poder é capaz de enviar outra pessoa para os seis reinos.

Dano: +15

Sei San Sara *

O golpe devastador que atinge uma área igual à visão do personagem. Qualquer inimigo que for atingido pelo Sei san sara que não seja um cavaleiro de ouro perde sua armadura automaticamente [ficando automaticamente com 0 pontos de vida podendo ser recuperado depois de uma noite de descanso] e um cavaleiro de prata joga com CD 25.

Dano: +15

Ten Ma Kou Hu ku (Tesouro do Céu) **

Técnica suprema de ataque e defesa ela consiste em imobilizar o inimigo ao mesmo tempo em que os ataca. Sendo assim os inimigos, toda vez que for atacar o personagem tem que fazer passar em um teste de choque de poderes, nisso o personagem já ganha +8. essa técnica por si só não causa dano, mais o personagem pode atacar enquanto o efeito durar carisma x 3 turnos

Pré-requisito: Posição de Lótus, Sei San Sara e Riku Dou Rin Ne.

Restriction (Barreira - Deter os movimentos do adversário)*

O personagem cria uma barreira em volta dos personagens dificultando seus movimentos. – 10 em destreza.

Prisão Atômica

O personagem consegue enroscar suas correntes ao redor do inimigo, amordaçando fazendo com q elas “estrangulem” o inimigo cada vez mais de tal maneira que o inimigo não consegue atacar, fazendo de suas correntes uma pequena prisão e passando por entre elas uma energia de cosmo que explode ao atingir o personagem, caso o inimigo fique preso durante 3 turnos o personagem

pode fazer a explosão novamente a cada 3 turnos. O personagem prende o inimigo fazendo um teste de força pra se soltar. O personagem ganha + 2 nos testes. E + 1 dano físico / turno.

PR: Prisão

Pré requisito: Armadura com Correntes

Réquiem de Cordas a XI Sinfonia

O personagem consegue enroscar as cordas de sua harpa (ou instrumento semelhante) ao redor do inimigo, amordaçando fazendo com q elas “estrangulem” o inimigo e destruindo a armadura do mesmo (1 de dano automático por turno) cada vez mais de tal maneira que o inimigo não consegue atacar, fazendo de suas cordas uma pequena prisão q leva rapidamente ao inferno e passando por entre elas uma pequena energia de cosmo que explode ao atingir o inimigo, caso o inimigo fique preso durante 3 turnos o personagem pode fazer a explosão novamente a cada 3 turnos. O personagem prende o inimigo fazendo um teste de força pra se soltar. O personagem ganha + 2 nos testes

Pré requisito: Melodia dos Deuses, Réquiem de Cordas, base de ataque + 7

Veneno

Através de um condutor (soco, chute, garras, GE – q tenham a ver lógico) o personagem pode infligir um tipo de veneno no inimigo q dura 1d4 + mod. De carisma turnos com um dos seguintes efeitos:

- *Febre*: - 1 no dano e no acerto, e 1 de dano a mais em cada ataque q sofrer
- *Cegueira*: - 4 nas jogadas de ataque
- *Tonturas*: - 2 na CA
- *Paralisia*: Incapaz de atacar o cavaleiro
- *Dano*: 1 de dano por turno

Scarlat Needle (Aguilha Escarlate)*

Com esse poder o personagem ataca com um pequeno raio de cosmo do tamanho de uma unha. Esse golpe é conhecido por atingir os pontos das constelações nos inimigos. E o inimigo fica levando 1 de dano por turno, somando esse valor se o golpe for usado mais de uma vez.

Dano: +10

Antares **

Com esse poder o personagem ataca com um pequeno raio de cosmo da tamanha de uma unha. Esse golpe é conhecido por atingir um único ponto do inimigo causando a sua morte instantânea. O inimigo após levar esse golpe faz um teste de morte caso fracasse morre automaticamente.

Pré-requisitos: Agulha escarlate

Dano: +15

Ferroada Do Escorpião Rei **

Seu punho inteiro brilho e dele saem centenas de agulhas, enquanto alguma são ilusões q seus inimigos tentam esquivar-se ele acerta somente uma a antares. O inimigo após levar esse golpe faz um teste de morte (+ 5 na dif) caso fracasse morre automaticamente.

PR: Antares

Cloth Onauseru (Conserta Armaduras) *

O poder de curar as armaduras feridas e de fazer mudanças decorrentes ao seu desenvolvimento.

Pré-requisitos: conhecimento de armaduras + 12, ofício (armaduras) + 12.

Crystal Wall (Parede de Cristal) *

O personagem cria uma parede invisível a sua frente capaz de deter qualquer tipo de ataque. + 3 em todos os teste de resistência e +15 em CA.

Crystal Wall Aprimorado (Parede de Cristal) **

O personagem cria uma parede invisível a sua frente capaz de deter e refletir qualquer tipo de ataque. + 7 em todos os teste de resistência e +15 em CA. E faz um teste choque de poderes +2 de bônus se vencer o golpe retorna ao inimigo.

Crystal Net (Rede de Cristal)

Rede de cristal que prende o inimigo por 1d6 + 1 rodadas. Precisa de 3 turnos para ser realizada, pois o personagem fica se movimentando entre o personagem, é esse movimento que o cavaleiro faz que só ele vê as teias de cristal. CD 25 para sair, teste de cosmo.

Starlight Extinction (Extinção Estelar)*

Uma explosão de puro cosmo que fica acumulando nas mãos do personagem em forma de um átomo e se transformando numa explosão de estrelas igual ao do Big Bang.

Dano: +15

Stardust Revolution (Revolução Estelar)**

O personagem explode seu cosmo de tal maneira que faz com que caiam estrelas cadentes na direção do inimigo.
Dano: +25

Another Dimension (Grande/Outra Dimensão)**

O PDJ cria em suas mãos uma grande energia e traz a força dos planetas para atacar o inimigo. Fazendo com que os planetas se colidam com o inimigo. Só que ainda o leva pra 1 km do PDJ se esse não passar num teste de resistência.
Dano: +10

Galaxian Explosion (Explosão Galáctica)**

O cavaleiro cria em suas mãos uma grande energia e traz a força dos planetas para atacar o inimigo. Fazendo com que os planetas se colidam com o inimigo.
Dano: +25

Triângulo de Ouro*

O cavaleiro cria em suas mãos uma grande energia em forma de um triângulo com uma esfera de energia em cada ponto trazendo a força da mitologia do mar para atacar o inimigo. Fazendo com que as esferas se colidam com o inimigo. Só que ainda o leva pra 1 km de distância do jogador, se esse não passar num teste de resistência.

PR: Marina

Dano: +15

Centelha de Cosmo (Pégasus)*

Usado raramente, pois muitas vezes seu meteoro acabou se transformando num verdadeiro cometa. Golpe que alcança a velocidade da luz e espatifa os órgãos internos dos adversários.

Pré-requisito: meteoros

Dano: +7

Cometa de Energia (Pégasus)

Tem a aparência de uma chuva de pequenos corpos celestes e é capaz de abrir uma cratera. Esse golpe pode matar uma pessoa normal, mas deixa um cavaleiro com armadura no máximo, inconsciente.

Pré-requisito: meteoro de cosmo energia

Dano: +5

Cólera do Dragão

O Personagem se movimenta no estilo dragão de Kung-Fu e em suas costas surge à imagem de um dragão. Com ele, o personagem consegue fazer as águas de uma cachoeira correrem para cima e sofre uma inversão em sua própria circulação sanguínea. Se ele não estiver bem, o golpe pode ser fatal para si próprio

Dano: +4

Cólera dos 100 Dragões **

Esse golpe faz com que o cosmo do cavaleiro se transforme em vários dragões que ficam voando em volta do personagem, que os desfere contra os inimigos uma verdadeira chuva de dragões.

Dano: +25

Dragão Nascente

Com essa técnica, o personagem consegue aumentar a potência e a velocidade de seu golpe Cólera do Dragão. É um recurso extremo e apresenta riscos para ele também.

Dano: +5

Último Dragão *

Como o próprio nome diz, é o último recurso que personagem usa, para dar este golpe precisa elevar seu cosmo ao limite e agarrar seu adversário. A energia que ele libera é tanta que sai voando numa explosão, transformando-se num meteoro humano e destruindo-se com a fricção atmosférica. É um golpe suicida: mata o atacante e o oponente.

Dano: +50

Ave Fênix (ou semelhante para qualquer armadura que seja representada por um animal voador)

O personagem transforma seu cosmo em forma de uma fênix que despeja toda sua força contra o inimigo.

Dano: +5

Nebula Storm (Tempestade Nebulosa)

O personagem faz com que da sua mão saia um vortex em forma de nebulosa (um golpe muito bonito de se presenciar) que aumenta a velocidade e o impacto dependendo do cosmo do personagem.

Dano: +10

Thunder Wave (Ondas Relâmpago)

Uma das mais usadas Técnicas de cavaleiros de corrente que transformam suas correntes em relâmpagos que viajam na direção do inimigo acertando-o em cheio; e musicas que transformam as cordas de seus instrumentos com essa finalidade.

Dano: + 5

Impulso Azul

O personagem desfere contra um inimigo um raio de puro cosmo que atravessa todo o corpo do inimigo. O dano desse golpe é causado pelos átomos que essa energia vai destruindo ao redor do inimigo.

Dano: +4

Greatest Caution (Máxima Precaução)*

Essa técnica devastadora cria uma área de explosão destruidora de puro cosmo ao redor do personagem, que se espalha como uma bomba atômica. Área de 20 m ao redor do personagem.

Pré-requisito: Espectro

Dano: +15

Raio Poderoso

Uma rajada de puro cosmo e fúria atravessando o oponente com um grande e poderoso soco.

Dano: + 4

Teia da Tarântula

Esse GE cria uma teia que prende (reflexos CD 20) e suga cosmo do inimigo (nível/turno).

Lightning Plasma**

São milhares de socos dados em um piscar de olhos. O adversário fica recebendo os golpes sem poder reagir até ser estraçalhado.

Dano: +15

ELEMENTAIS

Alcance: O dobro do Movimento

Teste de Resistência: Reflexos

Área: Raio

Circulo de Gelo

O cavaleiro cria em volta do personagem um círculo que impede o seu movimento, - 4 em destreza e o alvo perde o modificador de destreza na CA já modificado, por 1d4 rodadas, 1d6 prata e 1d8 ouro.

Execução Aurora **

É o golpe fatal do elemento frio, que emite uma onda de frio à velocidade da luz, chegando a paralisar o movimento dos átomos: Zero Absoluto! para dar este golpe, precisa estar com seu cosmo no máximo, em pleno sétimo sentido. Ele segura ambas as mãos para cima e em seguida as direciona contra seu oponente

Dano: +25

Asas de vento *

O personagem, após agarrar o seu oponente, ou somente atirá-lo às alturas, sem mesmo precisar tocá-lo, marca um 'X' no chão a fim de delimitar e 'forçar' o local da queda do inimigo. Desnorteadado pelo lançamento e ferido com a queda em alta velocidade o adversário pouco tem o que resistir após esta técnica, isto quando sobrevive

Dano: + 10

Horível erupção

Trata-se de uma espécie de líquido, aparentemente ácido, lançado à grande pressão e velocidade contra seu adversário após pequenas, mas potentes explosões das cápsulas gosmentas

Dano: +5 e + 1 por turno na armadura por mod. De carisma turnos.

Pó de Diamante

Através de seu cosmo congelante, consegue emitir ondas de frio capazes de mudar o clima onde estiver. E com uma das mãos, emite ventos com neve e gelo capazes de matar seu oponente por congelamento. Esse é o nome dado pelos habitantes da Sibéria as tempestades de neve que ocorrem na região, que brilham como uma jóia, mas trazem o perigo da morte.



Dano: +5

Trovão Aurora Ataque.

Antes deste golpe, o Personagem dá um Pó de Diamante para o alto, repartindo o céu com uma cortina de gelo e espalhando o frio. Unindo as duas mãos e com os braços para frente, Hyoga lança ondas congelantes de grande impacto, cujos trancos chegam a jogar seu corpo para trás, fazendo o barulho de uma explosão. É um golpe lindo e mortal.

Dano: +5

PR: Pó de Diamante

Asas de fogo (Asas de Fênix)

Pode ser dado tanto em terra como alçando vôo. Movimentando seus braços paralelos um ao outro, com este golpe Ikki emite uma violenta energia incandescente na forma da constelação protetora.

Dano: +3

Força Congelante

Um verdadeiro tufão em forma de raio congelante. Atinge mortalmente os inimigos

Dano: +3

Espada de Fogo

O personagem cria uma espada de fogo (2d8 + 1d6 do fogo) para enfrentar o inimigo.

Região: Asgard

Unidade da Natureza*

O personagem faz despertar o espírito guardião da natureza, para atacar seus inimigos.

Região: Asgard

Dano: +10

Vendaval do Dragão*

Um golpe devastador que utiliza a força dos vendavais congelantes de Asgard com a benção de Odin. É um golpe extremamente poderoso e devastador;

Região: Asgard

Dano: +10

Raio de fogo

Uma rajada de fogo incandescente atinge o inimigo.

Dano: +4

Rising Billows (Ventos de Furacão)

Como o próprio nome diz o personagem cria ventos na direção do inimigo com tanta intensidade que cria um furacão jogando o inimigo para longe.

Requisito: marinas

Dano: +3

Aurora Borealis (Aurora Boreal)*

Unindo as duas mãos e com os braços para frente, o personagem lança ondas congelantes de grande impacto, fazendo aparecer a linda aurora boreal. É um golpe lindo e mortal.

Requisito: Marina

Dano: +7

Coroa de Fogo*

Um golpe altamente devastador que atinge os inimigos internamente com uma cosmo energia tão incandescente que se compara ao calor do sol. O personagem ergue os dois braços e cria uma pequena esfera que assume a forma de um pequeno sol e lança-a contra o inimigo que sofre o ataque pela frente e sente a explosão pelas costas.

Requisito: proteção estelar (fogo), deus sol.

Dano: +10

Hércules Reluzente*

Outro golpe devastador usado com fogo, nele o personagem salta contra o inimigo e cai sobre ele descarregando toda a fúria desse golpe o fogo toma a forma de um demônio. Pode ser dado também no chão.

Requisito: proteção estelar (fogo), deus sol.

Dano: +7

Fotia Roufihtra (Chamas Diabólicas)

O personagem cria varias bolas de fogo que atingem o inimigo.

Dano: +3

Atomic Thunderbolt (Trovão Atômico)

O personagem invoca os poderes dos trovões. E direciona o ataque contra o inimigo que leva uma descarga elétrica.

Dano: +3

Freezing Coffin (Gelo Eterno / Ataúde de Gelo)**

Como o próprio nome já diz o personagem cria um ataúde de gelo que nunca se descongela. Deixando o inimigo ou um ente querido congelado para sempre.

Cápsula do Poder**

Um terrível golpe que usa a energia dos relâmpagos em forma de uma cápsula que engloba o inimigo causando dano a ele por 1d4 turnos e depois o arrebatando para fora da cápsula. CD 25 para sair, teste de cosmo.

Dano: +15

Lightning Bolt (Relâmpago de Plasma)*

Com isso, o personagem consegue emitir uma poderosa onda de energia que funciona como uma rajada de eletricidade que se transforma em vários traços de energia de seus punhos durante um golpe, aumentando seu impacto sendo na velocidade da luz

Dano: +6

Máxima Altitude (Highest Altitude)**

Através do cosmo o cavaleiro pode “jogar” um inimigo a alturas inimagináveis; essa é a maneira que os cavaleiros que possuem esse golpe destroem seus inimigos.

Dano: + 20

Oku Wave

O Cavaleiro transforma seu cosmo em um poderoso furacão que sai das próprias mãos do cavaleiro arrancando tudo em sua direção.

Dano: + 5

Turbilhão de Fogo (Swirl of Flame)*

O Cavaleiro transforma seu cosmo em um poderoso furacão de fogo que sai ao seu redor em uma imensa explosão destruindo tudo em sua direção.

Dano: + 10

Explosão Elétrica

Esta técnica consiste em unir pequenas bolas elétricas em torno do oponente e explodir em seu corpo

Dano: +4

Ebony Vortex*

Um turbilhão que captura o inimigo aplicando uma variação brusca de pressão e fortes rajadas de vento. A variação de pressão faz o sangue entrar em ebulição enquanto as rajadas cortam o inimigo até a morte.

Dano: +10



O COSMO

*“Essa armadura não ira me ajudar a te vencer.”
Seya de Pegasus contra Mascara da Morte*

O Cosmo, poder latente que existe dentro de cada um de nós, mas só pessoas especiais podem desenvolver e utilizá-lo da forma como desejar.

O cosmo é o que faz uma armadura lutar ao lado de um cavaleiro, é o cosmo que escolhe os defensores dos Deuses, é ele que faz com que os cavaleiros lutem e destruam grandes desafios com as mãos nuas, e o domínio total do cosmo é capaz de fazer milagres, que é algo restrito só aos deuses.

Sistema:

Há pessoas que já nascem com uma cosmo energia poderosa e outros que mesmo sendo um cavaleiro têm a sua cosmo energia baixa. Isso se resulta nesse sistema abaixo que indica com quanto de cosmo um personagem vai começar.

Se o cosmo de um cavaleiro chegar a “0” ele ficará exausto com uma penalidade de – 4 na força, constituição e –2 na destreza (peso da armadura).

Inicial:

Cavaleiros de Bronze: $1d6 + 1 \times 5$ (o que dá um mínimo de 10 e um Maximo de 35)

Cavaleiros de Prata: $1d6 + 2 \times 5 + 60$ (o que dá um mínimo de 75 e um Maximo de 95)

Guerreiro Deus: $1d6 + 3 \times 5 + 60$ (o que dá um mínimo de 80 e um Maximo de 105)

Cavaleiros de Ouro: $1d10 + 2 \times 5 + 130$ (o que dá um mínimo de 145 e um Maximo de 190)



EVOLUINDO

Ao passar de nível o personagem também fica mais poderoso e com a cosmo energia elevada que se reflete dessa maneira:

Cavaleiros de Bronze: $1 + 1d6$

Cavaleiros de Prata: $2 + 1d8$

Guerreiro Deus: $3 + 1d10$

Cavaleiros de Ouro: $5 + 1d12$

RECUPERANDO O COSMO

Recupera-se cosmo a medida de nível + mod. Constituição por 15 min de descanso; e

Ou 50% do **cosmo gasto** após uma luta.

PARA QUE SERVE O COSMO?

O cosmo serve para tudo e todas as coisas do mundo de cavaleiros do zodíaco giram em torno do cosmo, cada átomo do corpo humano tem um mini universo dentro dele e cabe ao cavaleiro fazer com que esse mini universo exploda, essa reação que só um cavaleiro pode fazer; é através disso que faz com que ele desempenhe ações sobre humanas, inacreditáveis, Destruir estrelas com as próprias mãos nuas, aparar balas e usar seus golpes especiais tudo isso se faz através do cosmo.

COMO UTILIZAR?

Não é necessário teste nas ações, apenas no uso do GE que é de concentração CD 10 + custo (opcional). Uma penalidade de + 4 se estiver em meio de uma luta.

TESTE (OPCIONAL)

Não é necessário teste nas ações, apenas “pode” ser usado toda vez que um cavaleiro for utilizá-lo em uma das ações especiais abaixo [Simples, Normal, Extraordinária e Milagres] a CD seria de 10 + custo + outros fatores (como esta em meio a uma luta – esse valor sempre fica a critério do mestre e as vezes é impróprio coloca-lo) nas ações de milagres SEMPRE deve ser feito esse teste. **O jogador deve jogar 1D20 + MOD. DE SABEDORIA.**

TESTE DE COSMO

O teste de cosmo normal é de **1D20 + MOD. DE SABEDORIA**, para qualquer efeito, exceto se for entre dois cavaleiros, sendo assim ficando uma disputa de **1D20 + MOD. DE SABEDORIA + NIVEL**. Vencendo quem tirar maior.

PERCEPÇÃO DO COSMO

Um cavaleiro pode sentir a presença de outro Cavaleiro a até mod. De sabedoria x 10 metros de distância, ao se concentrar em uma direção específica sem teste, mas pode fazer isso para saber a localização "exata" desse cosmo sempre com uma margem de erro de uns 5 m, quantas vezes quiser, mas cada tentativa dura uma rodada e custa 3 pts de cosmo e uma jogada da perícia leitura de cosmo CD 12 de um conhecido ou 20 de um desconhecido.. Com este poder também é possível perceber o nível de cosmo energia aproximada de outro Cavaleiro, com 10-50% de margem de erro ("Puxa, ele tem um Cosmo muito poderoso...") fazendo um teste de leitura de cosmo.

E COMO FAZER?

A utilização do cosmo está dividida entre ações Simples, Normal, Extraordinária e Milagres, sendo essas ações, **ações livres ou parciais**. Outras ações que não estiverem na lista abaixo ficam a cargo do mestre (o custo).

Um cavaleiro só pode gastar 1 + mod. de constituição + nível/2 (arredondado para baixo), de pontos de cosmo por rodada.

Ações Simples: Custo 3 pts de cosmo por ação

Ex:

- Chamar a armadura que esteja a mais de 5m do personagem sem perde a ação
- Para um bônus de +1 em qualquer ação de perícia, acerto, dano
- Ações Inacreditáveis, Sobre-humanas ou fora de realidade (tipo pular de parede em parede sem cair, andar sobre correntes).
- Para um bônus de +1 em qualquer ação de resistência ou CA
- Aparar balas
- Correr o dobro da velocidade
- Saltar o dobro do movimento
- Mudar a ação
- Mudar a direção do Golpe Especial
- Saber onde estão seus amigos
- Destruir paredes com 3m de espessura
- Acrescentar mais +1 de dano no golpe especial
- Sentir outros cosmos

Ações de Normais: Custo 5 pts de cosmo

Ex:

- Chamar a armadura que esteja a mais de 15m do personagem sem perde a ação
- Para um bônus de +2 em qualquer ação de perícia, acerto, dano
- Para um bônus de +2 em qualquer ação de resistência ou CA
- Aparar balas e refleti-las
- Correr o triplo da velocidade
- Saltar o triplo do movimento
- Destruir paredes com 8m de espessura
- Não levar AtdOport.

Ações de Extraordinárias: Custo 10 pts de cosmo

Ex:

- Chamar a armadura que esteja em qualquer lugar do mundo sem perder a ação
- Para um bônus de +3 em qualquer ação de perícia, acerto, dano
- Aumentar Atributos Físicos (2 / 10 pts gastos no atributo)
- Para um bônus de +3 em qualquer ação de resistência ou CA
- Aparar balas e refleti-las, ou destruí-las
- Correr o quádruplo da velocidade
- Saltar o quádruplo do movimento
- Voar por 2 turnos
- Golpe Especial + 1d
- Golpe Especial Penetrante -2 nos teste de resistência do inimigo
- Utilizar o cosmo como barreira para qualquer tipo de ameaça "normal" que não envolva uso de cosmo. (ex. radiação)
- Destruir paredes
- Curar 2d6 de dano.
- Quando seu personagem por algum motivo qualquer não quiser revelar seu verdadeiro poder ele pode simular atributos menores, por exemplo, um cavaleiro com Força 18 pode simular que sua força é 10, diminuindo seu dano, e etc, isto diminui também seu cosmo.

Ações de Milagres: Custo 15 pts de cosmo (todas essas ações necessitam um teste de resistido de cosmo (1d20 + sab. + nível))

Ex:

- Imobilizar o inimigo apenas com o cosmo.
- Jogar o inimigo para longe (3d6).
- Descobrir ilusões e o seu criador.

- *Dar a volta ao mundo em 2 h.*
- *Curar doenças*
- *Levitar*
- *Para um bônus de +5 em qualquer ação de perícia, acerto, dano*
- *Aumentar Atributos Físicos (5 / 15 pts gastos no atributo)*
- *Para um bônus de +5 em qualquer ação de resistência ou CA*
- *Saltar qualquer altura*
- *Causa dano com o cosmo apenas com o toque (15 de dano)*
- *Ação extra.*
- *Atacar com o golpe especial a distancia (precisa talento)*
- *Controlar seu fluxo de sangue.*

SENTIDOS

6º SENTIDO

O sexto sentido se caracteriza pelo poder de um cavaleiro em controlar plenamente todos os cinco sentidos.

Vantagens:

- + 5 em observar, Ouvir, Procurar e Sentir Motivação
- + 10 em cosmo energia
- + 1d6 em qualquer dano
- + 4 em iniciativa
- Pode gastar mais 1 pt de cosmo / turno.
- A habilidade de Dissimular a Tendência de Qualquer Pessoa (Modificador de Carisma vezes por dia)
- Curar Ferimentos Graves (Modificador de Carisma vezes por dia)
- Velocidade da Luz Os cavaleiros são conhecidos por lutarem 1 contra 1 em uma luta justa, mais quando ele desperta o 6º sentido ele recebe a habilidade natural de lutar com vários inimigos ao mesmo tempo com manobras tão rápidas que alcançam a velocidade da luz, em termos de jogos o personagem ganha uma ação extra CONTRA Oponentes Múltiplos para cada ponto em inteligência que ele tiver (1 ataque para CADA inimigo). Isso não vale para cavaleiros da mesma classe.



7º SENTIDO

O Sétimo Sentido se caracteriza pelo domínio absoluto da cosmo energia latente no personagem. Fazendo com que ele manifeste ao máximo todo o seu poder oculto.

Vantagens:

Um cavaleiro quando atinge o Sétimo Sentido pode Lutar de Igual para igual contra qualquer cavaleiro de ouro estando ou não com uma armadura de ouro, ou seja um cavaleiro de Bronze que adquira o 7º Sentido pode lutar de "igual" contra um cavaleiro de ouro.

- +10 em Observar, Ouvir e Procurar.
- + 30 em cosmo energia
- + 3d6 em cada golpe
- + 8 em iniciativa, sempre ganham a iniciativa para personagens que não tiverem o 7º sentido.
- Pode gastar mais 3 pt de cosmo / turno.
- Discernir Mentiras (Modificador de Carisma vezes por dia)
- Graça Divina – O personagem soma seu modificador de carisma a seus testes de resistência.
- Destruir o Mal: modificador de carisma no dano e no acerto (Modificador de Carisma vezes por dia)
- Cura Gravíssima pelas mãos (Modificador de Carisma vezes por dia)
- Conversar através do cosmo
- O personagem torna-se capaz de ferir um Deus.

8º SENTIDO (O ARAYASHIKI)

Com esse Sentido só os cavaleiros mais próximos dos deuses o conseguem, esse poder faz com que o Cavaleiro possa chegar a manifestar o cosmo Divino, mudando assim a sua armadura para uma Armadura Divina, conseguindo operar milagres e ultrapassar a barreira entre os mundos dos mortos e o mundo dos vivos.

Vantagens:

Armadura Divina

Dv da Armadura: 200

Bônus de Armadura: 30

Tipo: Divina

Dados de Vida: 2d12

Pré requisitos

7º Sentido, Sabedoria 25

Milagres (igual à magia Desejo 1 vez / ano, ou em casos de urgências) tendo esses q ser aprovado pelo mestre.

Viajem Cósmica: A habilidade de ultrapassar os mundos

Cosmo de Deus: A habilidade Cosmo elevado Normalmente, ou seja, todos os seus danos dão automáticos sem precisar rolar dados.



DEUSES

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 no original), símbolo do poder espiritual revelou-se ao mundo.

As luzes e os relâmpagos espalharam-se pelo cosmos, dando um "tipo" de alma a tudo o que tocava. 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 com nós.

O "Big Will" é o poder dos deuses, os humanos não podem compreender sua natureza real.

O Hipermiteo (a mitologia de Saint Seiya, que é na verdade uma convergência de mitologias e religiões do mundo todo) 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), Uranos (o céu) e Ponthos (o mar).

Zeus, Hades e Poseidon foram os primeiros (eu diria que um dos 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" denovo. Desta maneira, Saori Kido se tornou Athena 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 Athena 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 dizer que Shaka é o homem mais próximo dos deuses)... Ele também é o único que prevê as Guerras Sagradas bem (como algo útil, inevitável).

De tempos em tempos um Deus desperta, outros estão aprisionados apenas esperando serem libertos para reencarnarem em um humano pré-destinado pelas estrelas para ser o seu representante.

São os Deuses os encarregados de "cuidar" da Terra, cada Deus tem seus pensamentos, seu estilo de governar o mundo que às vezes contradiz com os outros, por isso acontecem guerras entre cavaleiros, são os seres supremos, cada Deus tem um grupo seletivo de cavaleiros leais que o seguem e o defende até a morte.

Um deus tem todos os sentidos (6º, 7º, 8º e principalmente o 9º), possui cosmo infinito, ou seja, nunca acaba, seu corpo é de um humano (CA 10 + destreza), todos os seus atributos são todos 30, o dano que ele causar a um cavaleiro é recebido nele e na armadura. Seus PVS são 5d8 + Mod. de constituição já modificado (esse pontos de vida refletem que eles eram humanos antes)

Cada deus tem uma armadura que é considerada Divina, alguns sabem de sua existência outros não. Além de um santuário que seus cavaleiros devem proteger.

Alguns poderes:

Em batalha SEMPRE ganha, a iniciativa.

Pode acrescentar pts de cosmo ao dano. (Ex: 5 pts de cosmo equivale a + 5 de dano)

Esfera de Aniquilação: uma pequena esfera que sai da mão do Deus, em que bate e espalha atingindo uma área de 10m ao seu redor. (4d10 x mod. de carisma)

Todos os poderes de um tipo de golpe (caracterizados), todos tiram dano máximo 10d12 (120), não há teste de resistência o dano sempre é dividido entre seu cavaleiro e sua armadura.

Palavra do Poder Matar (CD 30) tanto para o personagem quanto para as armaduras.

Destruição do Cosmo: Esse é o golpe que todo Deus tem como característica, mudando de um para o outro. (200 de dano ou 20d10).

Todas as habilidades dadas por ele aos seus cavaleiros.

Lembrando que ele só tem todos eles quando despertar por completo.

OS MUNDOS E SANTUARIOS

Os Mundos do Universo Saint Seiya.

INTRODUÇÃO

Ao longo de toda série Saint Seiya, seja anime ou mangá, tudo se desenrola em cenários incríveis e mirabolantes. A criação de todo o universo é contada de uma maneira única e ao mesmo tempo coerente com muitas teorias existentes em nossa realidade. A Fundação Graad, da família Kido, pesquisou durante anos sobre lendas e mitos da humanidade, encontrando assim vários relatos das guerras santas do passado, essa grande pesquisa é denominada de "Hipermiteo".

Estas guerras santas são à primeira vista combates entre os deuses e a humanidade, representada pelos Guerreiros Sagrados, os Saints ou Santos (chamados no ocidente de Cavaleiros). Porém, ao nos aprofundarmos mais, observamos que em alguns casos, as guerras santas são travadas em mundos diferentes. Vários outros relatos da série, anime, mangá ou filmes mostram que o nosso mundo acaba se desdobrando em dimensões paralelas dominadas por deuses que tinham a ambição de estender os seus domínios, como é o caso de Poseidon e Hades.

O BIG BANG - ORIGEM DE TUDO

Segundo o Hipermito, só havia o Caos, ou seja, o nada. Então uma grande explosão deu origem ao universo, então espalhou-se por toda parte a Grande Vontade (Big Will) originando os seres vivos. A partir daí surgem os mundos e suas inúmeras subdivisões.

Os mundos foram formados segundo a Grande Vontade de seres que alcançaram a divindade, daí a Grande Vontade ser chamada também de Vontade Divina ou Divina Providência. Uranos e Cronos foram os primeiros a disputar o domínio do Universo. Cronos assumiu e estabeleceu seu domínio no planeta Terra, que parece ser o centro de toda a vida. Os filhos de Cronos se rebelaram contra ele, e assim Zeus e outros deuses confrontaram Cronos e seus Titãs, a mitologia grega chama esse confronto de "Guerra dos Titãs" ou "Titanomachia".

Zeus, Poseidon, Hades e os outros deuses venceram Cronos e os Titãs, selando-os no Tártaro. Os três deuses irmãos dividiram os domínios entre si, e assim surgiram os grandes Mundos (kai)

SEKAI - O MUNDO DOS HOMENS

Em japonês, Sekai é o nome dado à 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.

Comenta-se que descendentes dos cavaleiros de Atena foram para o Pólo Norte e lá se estabeleceram durante séculos, esquecendo suas origens e tornando-se os Blue Warriors (Guerreiros Azuis ou Guerreiros do Gelo). Os Blue Warriors são guerreiros que vivem e protegem Blue Graad.

Ainda nas terras frias, mais precisamente no extremo Norte da Europa, estabeleceu-se um povo que cultuava os deuses nórdicos, liderados pelo deus Odin. Esse povo deu origem a um reino lendário conhecido como Asgard. Lá estão os guerreiros de Odin, aqueles que encarnam a própria força dos deuses nórdicos, protegendo este reino do extremo norte da Europa. Esses são os poderosos Guerreiros Deuses (God Warriors), liderados por um grande Patriarca, ou Mestre, que assim como no Santuário, representa a Vontade Divina, no caso de Asgard: Odin. Porém, desde que Odin deixou este mundo, Asgard tem lutado contra a influência de Poseidon, o deus dos mares.

Porém, desde a era mitológica, quando deuses diversos transitavam pelo Mundo dos Homens, vários templos foram erguidos e sumiram junto com a Vontade Divina dos deuses cujo cosmos existiam neste mundo. É de conhecimento geral, que a obra originada, reerguida e mantida pelo cosmos um deus só permanece firme e forte se a Vontade Divina que a originou ainda está presente de forma ativa neste mundo. Por isso tantos templos erguidos pela vontade dos deuses hoje não existem mais, atualmente apenas existem ruínas, principalmente de templos construídos pelos próprios humanos que serviam aos deuses, assim aconteceu por exemplo com o templo de Poseidon que existia no Cabo Sunion, na Grécia.

Segundo algumas lendas e mitos, no Oceano Pacífico havia um continente muito especial chamado Lemúria, este povo também servia a Atena, apesar de ser uma raça diferente da raça humana, uma raça mística que dominava a transmutação da matéria, a telecinese, telepatia, teletransporte e outros tantos dons sobre-humanos. Comenta-se que suas origens não sejam deste planeta. Porém, esta raça ousou desafiar aos deuses, apoiando os cavaleiros de Atena, e foi punido por isso. Lemúria hoje não existe, os poucos sobreviventes dessa raça espalharam-se pelo mundo, mas estabeleceram-se principalmente na região montanhosa entre a China e a Índia, denominado Jamir.

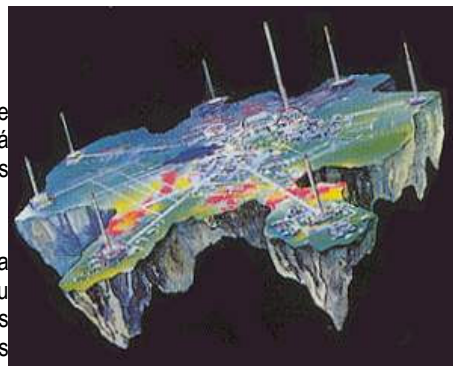
Apenas pequenas ilhas, como a da Rainha da Morte sobraram no grande Oceano como prova de que algo sobreviveu aos grandes cataclismas provocados por Poseidon no passado.

Na parte isolada da China, onde ficam os famosos Cinco Picos Antigos de Rozan, uma torre de pedra havia sido construída na última guerra santa contra Hades e serviu como prisão para as almas dos 108 guerreiros do Mundo dos Mortos conhecidos como Espectros. Esta torre selada por Atena é um dos poucos vestígios da última guerra santa do passado contra Hades. Porém, na Alemanha, ainda existe uma das entradas diretas para o Mundo dos Mortos. O denominado castelo Heinstein é a própria embaixada das trevas, nenhum ser vivo comum pode sobreviver a atmosfera da morte deste lugar, pois lá existe uma barreira semelhante a que existe no Santuário, no entanto, os efeitos são muito mais mortais, e só aqueles protegidos pela Vontade Divina de um deus podem agir livremente lá.

KAIKAI (海界)- 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.



Os guerreiros marinhos de Poseidon, conhecidos como Marinas, protegiam Poseidon desde tempos mitológicos, e eles chegaram a erguer um templo no cabo Sunion, na Grécia, em homenagem a Poseidon. Esses guerreiros sempre se prontificaram a resgatar Poseidon quando este era selado por Atena após perder as guerras santas que travava contra os humanos. Assim aconteceu quando Poseidon foi selado e enviado ao Pólo Norte para ser guardado pelos descendentes dos Guerreiros Azuis (Blue Warriors). 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 é as águas do mar.

Neste Santuário Marinho, que fica protegido por uma espécie de grande bolha, criando uma esfera. Este templo é formado de diversos templos pequenos ao redor de sete pilares que sustentam os mares do mundo. Estes pilares dão apoio ao grande Suporte Principal que fica junto ao Templo Principal do Santuário Marinho, este enorme pilar existe desde eras mitológicas, assim como o Muro das Lamentações do Mundo dos Mortos.

Este Santuário Marinho foi palco de grandes batalhas entre os marinas e os cavaleiros. Na última batalha, o Santuário submarino foi arrasado e Poseidon foi selado novamente numa ânfora e lá permaneceu até Canon de Gêmeos o libertar, dando origem a uma nova guerra santa nos dias atuais que arrasaria mais uma vez o Santuário Marinho de Poseidon.

MEIKAI (冥界) - 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.

No entanto, a mitologia descreve o Mundo das Trevas de uma maneira diferente da que é mostrada no anime ou mangá. Tudo leva a constatar que o Mundo dos Mortos em Saint Seiya é inspirado nos relatos de Dante Alighiere em sua obra "A Divina Comédia". Enquanto na mitologia, o Mundo dos Mortos era rodeado por quatro rios de águas quase paradas, e dividido em quatro grandes zonas: o Érebo (onde ficava o palácio de Hades),



Campos de Asphodeles (onde as almas passam por Cérbero em direção ao palácio do juízo final), Tártaro (região mais profunda e semelhante ao Inferno dos cristãos) e os Campos Elísios (semelhante também ao Paraíso Celestial dos cristãos). Sem esquecer que os rios do Mundo dos Mortos e seus afluentes que servem como um verdadeiro purgatório para as almas dos mortos e isto é bem mostrado tanto em Saint Seiya como na "Divina Comédia".

No palácio do Juízo Final, as almas eram julgadas pelos três juizes (Radamanthys, Aiacos e Minos) podendo ir direto para os Campos Elísios (Elysion em grego e Elysium em latim) se foi uma boa pessoa ou para Tártaro (Tártaros em grego e Tartaru em

latim). Sendo que os Elísios e o Tártaro são considerados dimensões paralelas, ou seja, outros mundos, acessados através do Mundo dos Mortos.

Na mitologia grega, acreditava-se que para chegar ao Mundo das Trevas era necessário encontrar uma fenda no solo ou uma caverna profunda ou locais escuros, porém o Mundo dos Mortos em Saint Seiya só pode ser acessado de três maneiras: atravessando a entrada do castelo Heinstein na Alemanha, entrando em coma profundo e atravessando a encosta da morte conhecida como Yomotsu ou simplesmente morrendo e caminhando por essa mesma encosta. De todas as maneiras, só se pode retornar vivo do Submundo se dominar o oitavo sentido, o Arayashiki.

Ao chegar nas trevas avista-se a Porta do Mundo dos Mortos; um enorme portal de pedra em forma de arco que contém inscrições em grego: "Aquele que por aqui entrar deve abandonar todas as esperanças". Ao atravessá-lo chega-se ao imenso rio Aqueronte. O Mundo de Hades é formado por oito prisões, três vales, dez fossos e quatro esferas onde estão Caina, Antenora e Tolomea, os templos dos Três Grandes Juizes do 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 (魔界) - 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 (天界) - 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.

O MUNDO (opcional)

O mundo de hoje não está sendo governado por nenhum Deus, alguns cavaleiros estão a procura de libertar os Deuses para governar a Terra, alguns dizem que os Deuses estão adormecidos ou aprisionados por algo maior, outros acham bom do jeito que está só esperando o Despertar dos deuses, enquanto isso a Terra está sendo governada pelo Santuário Zodiaco que está sendo liderado por um cavaleiro de ouro que ninguém nunca derrotou e a sua armadura é uma incógnita.

Como os deuses não Despertaram alguns cavaleiros que se dizem cavaleiros do zodíaco estão seguindo o lema do mais forte, já que se tem o poder de fazer tudo, espalham o seu domínio por vários lugares, cabe aos verdadeiros cavaleiros do zodíaco os cavaleiros da Esperança livrar o mundo desses cavaleiros.

A América do Sul está totalmente governada pelos cavaleiros Negros, liderados por Jango um cavaleiro Guardião que governa tudo com braço de ferro, dizem que seu santuário fica na Amazônia.

A América do Norte tem uma grande concentração de Marinas e é de onde o Dragão do Mar o General Marina Lidera um pequeno grupo em busca de seu Deus.

Na Austrália se reúnem de tempos em tempos os cavaleiros Espectros. Que dizem também governar boa parte da América do Sul.

Os Guerreiros Deuses se localizam em Asgard perto da Sibéria.

Os cavaleiros do sol estão à espreita na Encosta de Dejun prontos para tomarem o Santuário em nome do seu Deus só esperando o nascimento do seu Deus.

O LAR DOS DEUSES E DOS SEUS CAVALEIROS

SANTUÁRIOS

Os santuários são locais sagrados onde os deuses ficam quando vem a terra. As Armaduras devem ser escolhidas entre alguns destes santuários:

- **ZODIACAL**

Santuário: da Grécia

Tendência: Leal, geralmente em sua maioria esmagadora e de bons representantes.

Perícias: 4 + mod. De inteligência x 4

Deus: Atena (Leal e Boa)

Os cavaleiros do Zodíaco, são os cavaleiros de ouro que pretejem os deuses da Terra, geralmente Atena. Dão a vida por seu deus e pelo Santuário

Vantagem: Cada Golpe Especial usado mais de uma vez em um cavaleiro do zodíaco, este fica cada vez mais fácil de ser defendido e seu efeito vai ficando mais fraco.

Ou seja a cada golpe especial (o mesmo golpe) que um CdZ levar do mesmo cavaleiro ele recebe RD + 1, (ex: um golpe usado quatro vezes contra um CdZ este terá RD 3), lembrando que o 1º golpe é normal. Passam de nível com 10% a menos q o normal.

- **MARINAS**

Santuário: Os sete Pilares do oceano (Do mar)

Tendência: Qualquer Leal

Perícias: 2 + mod. De inteligência x 4

Deus: Poseidon (Neutro)

Guerreiros regidos por Poseidon. Trajam uma vestimenta feita de oricalco que se assemelham a escamas (Scales). Dizem também que as Sagradas Armaduras dos Cavaleiros tiveram como fonte de referência estes trajes.

Vantagem: Os Marinas ganham talento a cada 2 níveis em vez dos 3 normais; e cada golpe especial envolvendo AGUA eles recebem + 3 para acerto e dano e o teste de resistência do inimigo tem + 2 na dificuldade.

- **ESPECTROS**

Santuário: Elíseos

Tendência: Qualquer Neutro

Perícias: 2 + mod. De inteligência x 4

Deus: Hades (Leal e Mal)

Guerreiros que agem sob o Rei Hades, que lhes deu trajes chamados 'Surplices'. 108 seres humanos que receberam as estrelas malignas (masei) para serem despertadas ao momento que Hades reencarnasse, tornando-os Espectros.

Vantagem: Começam o Jogo com 1 talento a mais e tem o poder único de atravessar os plano entre a terra e o inferno (poder só alcançado com o 8ª sentido.) normalmente com essa vantagem eles recebem RD 20 contra qualquer ataque que envolva o inferno (ex. ondas do inferno) isso não funciona de um espectro para outro espectro. Pelo portão do inferno localizado em um castelo da Alemanha lugar esse que TODOS os inimigos dos espectros só podem utilizar 10% de seu poder.

- **DEUSES**

Santuário: De Asgard

Tendência: Qualquer leal, geralmente são bons

Perícias: 4 + mod. De inteligência x 4

Deus: Odin (Leal e Neutro)

Guerreiros selecionados pelo deus Odin, herdeiro do Norte da Europa. Desafiaram os Cavaleiros usando trajes de batalha divinos (God Robes) que são protegidos pelas chamas das Sete Estrelas do Norte.

Vantagem: Começam o jogo com +1 em força e + 2 em constituição.

e suas armaduras começam o jogo com 40 pontos de vida.

- **SOL**

Santuário: Coroa do Sol na Encosta de Dejun

Tendência: Qualquer leal

Perícias: 3 + mod. De inteligência x 4

Deus: Abel (Leal e Neutro)

São os guerreiros de Abel, que o protegem e o seguem executando suas missões. Dão a vida por seu deus e pelo Santuário da Coroa do Sol.

Vantagem: E cada golpe especial envolvendo FOGO eles recebem + 3 para acerto e dano e o teste de resistência do inimigo tem + 2 na dificuldade e começam o jogo com + 1 na somatória do teste de cosmo. Passam de nível com 10% a menos do total.

- **RONIN**

Santuário: Nenhum

Tendência: Qualquer caótica

Perícias: 2 + mod. De inteligência x 4

Deus: Nenhum

São os cavaleiros que não seguem nenhum deus, vivem em buscas de aventuras e lutas. E indecisos em sua escolha de santuários. Para eles o poder é o que interessa.

Vantagem: Por serem muito aventureiros e envolvidos em brigas começam o jogo com o talento foco em arma, vitalidade e vigor de gigante. Se entrarem em um santuário perdem TODAS essas vantagens e devem aprender as vantagens dos outros santuários.

- **CAVALEIROS NEGROS**

Santuário: Nenhum

Tendência: Qualquer Mal

Perícias: 2 + Mod. De inteligência x 4

Deus: Nenhum, Lúcifer ou Eris (Caótico e Mal)

Guerreiros que desejavam se ver livres de Atena e por isso lutavam. Os inúmeros combatentes usavam trajes similares às Armaduras dos Cavaleiros. O nascimento destas vestimentas está envolto a um véu de segredos. Fizeram da Ilha da Rainha da Morte sua sede principal.

Vantagem: como suas armaduras são negras recebem + 10 em furtividade, suas armaduras tem RD 2 aumentando + 1 a cada 5 níveis, começam o jogo com o talento iniciativa aprimorada



ARMADURAS

“Cada Cavaleiro está sob a proteção de uma constelação. Por isso, há tantos Cavaleiros quantas constelações no céu. São 29 no céu do hemisfério norte e 47 no hemisfério sul. Ainda podemos acrescentar aquelas que estão no rastro do sol... as 12 constelações do zodíaco. Elas têm características que não se vê nas outras. E somente esses 12 Cavaleiros têm a honra e o direito de vestir a armadura de ouro!”

- Saori Kido

A força dos cavaleiros não depende só de seu cosmo. Para se tornar o mais poderoso não basta ter apenas um ataque destrutivo, mais também uma ótima defesa. Mesmo sendo um cavaleiro e possuindo poderes sobre humanos, os corpos dos cavaleiros ainda são frágeis como o de qualquer pessoa. Dai que vem a necessidade do uso das armaduras especiais que evite que os corpos dos cavaleiros sejam desintegrados no primeiro golpe.

Cada cavaleiro recebe uma armadura de acordo com o grau do desenvolvimento de seu cosmo.

As armaduras que protegem os corpos dos cavaleiros, são seres vivos de extremo poder, criadas pelos deuses para proteger seus cavaleiros protetores, cada armadura obedece a uma certa linhagem e conduta que reflete em sua estrela guardiã.

As armaduras são seres extremamente fortes que raramente sofrem danos com golpes normais, cada armadura só leva dano por golpes especiais q levam ½ do nível do inimigo e acertos críticos, num acerto crítico tanto o cavaleiro como a armadura sofre dano - a armadura só leva o ajuste de força já modificado pelo dano.

As armaduras recuperam nível mais modificador de sabedoria por dia de PV.

Um Cavaleiro do Zodíaco sempre possui uma armadura. Na verdade, essa é a “carteira de identidade” de um Cavaleiro. Há três níveis de armaduras: bronze, prata e ouro. Cada armadura possui pré-requisitos (o Cavaleiro não poderá usá-la se não os possuir) e concede bônus aos Cavaleiros que as usem. No geral, toda armadura de bronze concede. Há mais armaduras para os Cavaleiros do Zodíaco que as descritas aqui.

Colocar a armadura requer 1 turno, mas se o Cavaleiro conseguir um sucesso num teste de Carisma CD 18, ele a veste em uma ação livre.

Quando uma armadura perde todos os seus pontos de vida ela morre como todo ser vivo e poucas pessoas sabem que elas podem ser revividas (Conhec. de Armaduras 6 grad.), quando ela chegar a 0 ela ainda pode se recuperar, - 1 pontos de vida ela já não pode ser mais usada, ficando sem cor e sendo guardada no seu atalho até que algum cavaleiro com poder suficiente consiga revivê-la.

EVOLUÇÃO (Opcional)

As armaduras evoluem? Um cavaleiro de bronze pode ser considerado um de prata, mesmo com sua armadura de bronze, mesmo tendo cosmo para isso? Em minha opinião sim.

Após as doze casas em que suas armaduras foram destruídas e depois consertadas por Mú, elas mudaram de formas e novamente na saga de Hades através de Shion ficando assim mais “resistentes e poderosas” e ainda nessa saga (de Hades) elas evoluem para as armaduras divinas. Sendo que em minha opinião elas não ficaram tão poderosas quanto as de um nível acima a não ser a armadura divina que é a mais poderosa forma de armadura, e NUNCA evoluirão para uma de ouro. Essa é uma regra estritamente opcional como sempre cabe ao mestre decidir. **E só quem pode realizar esse feito é um Lemuriano com cosmo acima de 150, conhec. de armaduras 10 graduações.**

	CM	BN	DV	ESP
Bronze p/ Prata	70	9	30	6º Sent
Bronze Dourada	160	11	40	7º Sent, 1/3 de sangue de um cavaleiro de ouro
Prata Dourada	140	14	50	7º Sent, 1/3 de sangue de um cavaleiro de ouro
Divina	250	30	200	7º Sent, 25 de Sab e sangue de um Deus

CM – Cosmo Mínimo; BN – Bônus da Armadura; DV – Pontos de vida e ESP – Especial (Pré-Requisito)

AFINIDADE

O que seria afinidade?

Afinidade seria o elo que um cavaleiro tem com a sua armadura, seria então o sentimento de aceitação da armadura ante o uso de um cavaleiro.

Todas as armaduras têm um sentimento uma tendência característica igual a do seu deus, ou seja a armadura de Pegasus é Leal e Boa devido a tendência de sua deusa (Atena Leal e Boa) e caso o seu cavaleiro fosse Neutro e Mal até aí nada contra, a armadura o obedeceria normalmente, mas a partir do momento que esse cavaleiro começasse a fazer feitos desonrosos e monstruosos desrespeitando assim o sentimento da armadura ela pode a qualquer momento deixá-lo e não deixar-lhe mas utilizá-la, ou na maioria

das vezes avisá-lo (deixá-lo em meio a uma luta, não vir até ele e coisa do tipo, outras ações ficam a cargo do mestre) de sua insatisfação, esperando assim um consenso entre ambos.

As tendências das armaduras são 95% igual a dos seus deuses havendo claro algumas exceções.

Eu não tenho armadura então como eu sei se estou apto a usá-la?

Normalmente esse teste não é preciso, uma armadura aceita um personagem sem problema, mas então para que serve a Afinidade? Eu sou um cavaleiro de Bronze com o cosmo 160 ou seja já tenho cosmo de um cavaleiro de ouro, mas a minha vestimenta sagrada continua de Bronze, só que a Armadura de Leão está sem cavaleiro como eu vou saber se ela vai me aceitar?

Para isso serve a Afinidade entre outras coisas o teste de Afinidade de um cavaleiro $1d20 + \text{Mod. Carisma} + \text{Mod. Sabedoria} + \text{Nível} / 2 + 10$ (se for da mesma tendência da armadura) ou $- 10$ (se for de tendência contrária da armadura) com dificuldade de: Bronze 30; Prata 35; Ouro 50.

Esses valores podem e devem aumentar a critério do mestre, aqui o valor esta com a intenção da armadura querer um cavaleiro, ate porque ela quer defender seu Deus. Mas muitos fatores podem dificultar isso por ex: o antigo cavaleiro dela morreu há pouco tempo, ela não quer ter dono agora, ela esteja esperando seu guardião e etc...

Uma armadura pode sucumbir ao poder de um cavaleiro, como assim: Um cavaleiro de Bronze cosmo 160 derrota milagrosamente um cavaleiro de Ouro, na intenção de usurpa-lhe a sua Vestimenta Sagrada, e após matá-lo, faz um teste de Afinidade (nesse caso a dificuldade aumenta em $+ 10$ e somasse a outros fatores) e é bem sucedido, agora aquela armadura mesmo com um sentimento contrário, é obrigada a obedecer ao seu novo mestre.

E quando uma armadura deixa um cavaleiro?

Todas as armaduras têm 30 pts. de Afinidade, e cada ação desrespeitosa faz com q ela perca alguns pts. Quando ela chegar a 0 ela deixa o cavaleiro e não será mais usada por ele. O valor dos pontos retirados depende da ação e da interpretação do mestre e somente ELE O MESTRE pode estipular um valor, sendo que a quantidade máxima em uma única ação é de 10 pts. Ate mesmo porque a Armadura seja ela qual for aceitou o seu usuário e ela tenta de várias maneiras "consertá-lo".

Essa regra explica porque a Armadura de Câncer deixou Mascara da Morte. Lógico que isso vale em termos de jogo.



LISTA DE ARMADURAS

Aqui estão um acervo de armaduras q foi o máximo q eu conseguir reunir para cada santuario tem seus devidos representantes. As armaduras q tiverem com um * quer dizer q são obrigadas a ter esse poder e as que tiverem os golpes escritos na frente é pq são obrigadas a te-los, cada armadura tem alguma vantagem descritos mais na frente.

CAVALEIROS ZODIACAIS

Armaduras de Bronze (1ª versão anime)



Pégaso



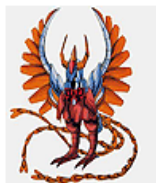
Dragão



Cisne



Andrômeda



Fênix



Camaleão



Orion



Sagita



Cruz



Harpa



Cavaleiro do Fogo

Hidra macho

Hidra fêmea

Unicórnio

Leão menor

Urso

Dragão (+2 na CA – escudo *) / [cólera do dragão, dragão nascente, ultimo dragão]

Fênix (retorna das cinzas) / [golpes q envolvam fogo]

Cisne

Pegasus [meteoro de pegasus}

Camaleão

Andrômeda (uso de correntes*) / [tempestade nebulosa]

Escudo

Serpente

Orion

Sagita

Cruz do sul

Harpia

Fogo [golpes q envolvam fogo]

Armaduras de Prata



Águia



Baleia



Flecha



Cães de Caça



Hércules



Mosca



Perseus



Auriga



Ophiucus



Corvo



Lótus



Lagarto



Centauro



Spika
(Cassiopeia?)



Tarântula

Águia [lampeja da águia]
Coroa boreal [pó de diamante]
Cefeú
Largato
Baleia
Lótus
Centauro
Flecha
Cães de caça
Heracles
Mosca
Perseu

Ophiucus
Auriga
Corvo
Hercules
Pavão
Lira (melodia dos deuses*)
Altar
Taça
Cérbero
Tarântula
Ofiuco (cobra)

Armaduras de Ouro



Áries



Touro



Gêmeos



Câncer



Leão



Virgem



Libra



Escorpião



Sagitário



Capricórnio



Aquário



Peixes

Áries
Touro (+2 em força *)
Gêmeos
Câncer
Leão
Virgem
Libra (armas – talento *)
Escorpião

Sagitário (armas – talento *)
Capricórnio
Aquário
Peixes

CAVALEIROS DE POISEIDON

ARMADURAS DE BRONZE

Moréia
Tubarão
Baiku
Coral
Baleia
Tritão
Sereia
Ninfa
Golfinho

ARMADURAS DE PRATA

Netuno
Galateias
Proteus
Larissa
Despina [Despina era uma ninfa, filha de Poseidon(Netuno) e Demeter]
Talassa [personificação grega do mar, criadora de tudo]

Escamas Marinhas



Cavalo Marinho
Kraken
Chrysaor
Lymnades
Scylla
Sirene
Dragão Marinho

SURPLICES (HADES)

ARMADURAS DE BRONZE



"Meg" de Strega



"Akuma" de Callibrina



"Venezia" de Libicocco



"Ferraris" de Plecottero



"Fabio" de Farfarello



"Mirko" de Orc (Orco)



"Tanga" de Ciriato



"Fuoance" de Talpa (Toupeira)



"Ryan" de Ragno (Aranha)



"Jajuka" de Centiped (Centopéia)



"Hicham" de Mummia (Múmia)



"Kit" de Murena



"Son" de Gecco



o Elfo



Serpente Com Duas Cabeças

ARMADURAS DE PRATA

Acherom (Aqueronte)
 Balrog (Balrog)
 Minotaurus (Minotauro)
 Basilisk (Basilisco)
 Harpy (Harpia)
 Lycaon (Licantropo) *
 Troll (Troll)
 Alraune (Mandrágora)
 Golem (Golem)
 Sphinx (Esfinge)
 D. Beattle (Besouro)
 Papillon (Papílio)
 Cyclops (Cíclope)
 Frog (Sapo)
 Worm (Verme)
 Deep (Olhos-da-Escuridão)*
 Deharan (s/t)
 Elf (Elfo)*
 Gorgon (Górgona)



"Gerald" de Rubicant



Mago da Água



Mago do Fogo



Unicórnio de Jade



Escorpião de Duas Cabeças



"Maggy" de Sasquatch



"Mountain" de Amphisbena (Anfisbena)



"Steven" de Manticore (Manticora)



"Gabriel" de Feathrd (Couatl)



"Luca" de Azouth



Diabo Vermelho



"Pezzi" de Seppia (Sépie)



Dragão das Nuvens



Dragão Azul



"Leo" de Piatolla (Pulga)



Tigre Alado



Dragão Unicórnio



O Gibão



"Echtelion" de Giant (Gigante)



"Sir" de Peleotto



"Kai" de Orthus (Órtro)

JUIZES DO INFERNO (ARMADURAS DE OURO)

Gryphon (Grifo)
Garuda (Garuda)
Wyvern (Wyvern)
Sono
Morte

GUERREIROS DEUSES DE ASGARD

GUARDA DE ODIN E VALQUIRIAS (BRONZE)

Geri e Freki – os dois lobos de Odin
Hugin e Munin – os dois corvos de Odin
Sleipnir – o cavalo de oito patas de Odin
Fenrir – o lobo bestial, filho de Loki

Midgard – monstro serpente
 Nidhoog – Dragão que come as raízes de iggdrasil
 Grabak, Grafvolluth, Goin e Moin – Dragões
 Heidum – Cabra mágica q servia Odin
 Ratatosk – Esquilo q habita iggdrasil
 Garm – monstro q guarda hellein
 Vedhrofolnir – Águia q habita iggdrasil

GUERREIROS DEUSES (CAVALEIROS DE PRATA)

Armaduras dos Guerreiros Deuses liderados por Hilda



AESIS E VANIRS (CAVALEIROS DE OURO)

Loki
 Thor
 Balder
 Bragi
 Hodur
 Indu
 Sif
 Vil
 Tyr
 Vê
 Vidar

CAVALEIROS DA COROA DO SOL

SOLARES (CAVALEIROS DE BRONZE)

Lua
 Jô
 Europa
 Callisto
 Tetis
 Diona
 Reia
 Titã
 Iapeto
 Ariel
 Ambriel
 Titânia

Oberon
Tritão
Caronte

COROA SOLAR (CAVALEIROS DE PRATA)

Mercúrio
Vênus
Terra
Marte
Júpiter
Urano
Netuno
Saturno
Plutão

MUSAS (CAVALEIROS DE OURO)



Coma Berenices



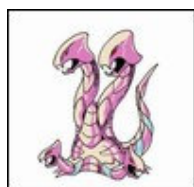
Karina



Lince

OUTRAS ARMADURAS

Armaduras dos Anjos da Morte



Ashitarote



Belzebú



Mantis



Borboleta

Armaduras dos Guerreiros Deuses liderados por Durval



Midgard



Rung



Ur



Loki



Durval

PODERES

Cada armadura é conhecida por seus poderes particulares que utilizam para defenderem seus cavaleiros e assim seus deuses protetores. Aqui segue uma regra para deixar a armadura mais a cara do jogador fazendo com que o jogador compre as habilidades de cada armadura sendo conivente claro com sua respectiva constelação e com a devida aprovação do mestre, o mestre deve evitar a todo custo, ou seja, proibir aberrações. Uma armadura de bronze tem 5 pontos de poder, uma de prata tem 10 pontos de poder enquanto uma de ouro tem 15 pontos de poder; e é claro o mestre pode e deve dar os poderes a certas armaduras assim como lhe convir.

2 pontos

- +1 Iniciativa
- + 1 Dano para Socos
- +2 contra Gelo/Água
- + 1 nos testes de reflexos
- + 2 nos ataques a distancia
- + 1,5 de deslocamento
- RD 1
- Retornável - (o personagem tem uma arma q após ser arremessada retorna em suas mão como uma ação livre)
- Veneno [vapores tóxicos] – corroem (carisma de dano na armadura) e podem ser inflamáveis
- +1 de bônus em alguma perícia
- +1 de resistência a algum elemento
- + 1 no dano de alguma técnica
- Projéteis de Arremesso (dano 2D6)
- + 1 nos acertos



3 pontos

- Punho de ataque (Dano + 2)
- Escudo +2 na CA
- Corrente +3 dano
- +2 CA contra fogo
- +2 Iniciativa
- +2 Dano
- + 2 em força
- Garras (dano 2D6 + bônus de força)
- RD 2
- + 3,0 de deslocamento
- + 1 em qualquer atributo físico
- Arremessável (o personagem tem uma arma q pode arremessá-la sem sofrer qualquer penalidade)
- Veneno [ácido] – pode corroer armaduras (1 de dano por turno – carisma turnos)
- + 2 de bônus em alguma perícia
- +1 de resistência a alguma técnica
- + 2 no dano de alguma técnica
- Sentidos aguçados [+ 1 em ouvir, procurar, observar]
- + 1 em vontade

5 pontos

- +2 Dano para Manobras de Fogo
- +2 Dano para Manobras de cosmo
- 1 talento
- +3 Iniciativa
- Habilidade natural de voar
- +1 de armadura natural
- + 2 nos danos de GE na Armadura
- RD 3
- + 2 em carisma

- + 3 nos danos
- +4 no dano de correntes
- + 2 em qualquer atributo físico
- Velocidade [um ataque extra]
- +1d4 no dano
- + 3 de bônus em alguma perícia
- + 2 de resistência a alguma técnica
- + 3 no dano de alguma técnica
- Leveza [não deixa o personagem com nenhuma penalidade quando esse chegar a cosmo 0]
- Armas/ garras + 2
- + 3 Dano para Socos e Projéteis
- Regeneração da armadura [a armadura recupera 2 pontos de vida a cada 5 turnos]

10 pontos

- +3 Dano para golpes de Cosmo
- +4 na iniciativa
- Punho ou escudo indestrutível
- Petrificação [transforma em pedra quem olhar para ele CD 16 (prata), 20 (ouro); o efeito é desfeito se o Cavaleiro for morto] – perseu , basilisco e outros a critério do mestre
- +3 CA
- +6 em Força ou constituição
- + 2 em qualquer atributo
- +2 na fortitude, reflexos ou vontade
- Ferrão Escarlata +4 extra por veneno
- Sempre ganha a iniciativa
- RD 5
- +1d6 no dano
- + 5 de bônus em alguma perícia
- Regeneração [o personagem recupera 1 pv por rodada]
- + 5 de resistência a alguma técnica
- + 5 no dano de alguma técnica
- Armas/ garras + 3



CLASSES



BRONZE

Dizem serem 48 garotos que trajam a Sagrada Armadura de Bronze em seus corpos. Mesmo sendo a classe mais baixa, seu punho excede a velocidade do som e tem, de longe, como Cavaleiro, ampla capacidade militar para exceder o poder de uma pessoa comum.

Dv da Armadura: 30

Bônus de Armadura: + 5

Tipo: Bronze

Dados de Vida: d10

Cosmo Mínimo: 10

Nível	Base de ataque	Dano	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Cosmo
1	+1	D6	+2	+0	+0	Golpe especial	Detectar o Mal
2	+2		+3	+0	+0	Talento	Auxílio divino +1
3	+3		+4	+1	+0		Aura de Coragem
4	+4		+4	+1	+1		Talento
5	+5		+5	+2	+1		+ 1 pt de cosmo / turno
6	+6 / +1	D8	+5	+2	+2		Bônus na armad. +1
7	+7 / +2		+5	+3	+2	Talento	
8	+8 / +3		+6	+3	+2		Auxílio divino + 2
9	+9 / +4		+6	+4	+2	GE x2	
10	+10 / +5	2d6	+7	+5	+3	6° Sentido	Cosmo Elevado

Golpe Especial: O personagem escolhe um golpe da Lista para ser o seu principal.

Talento: Um talento do Livro

Bônus na Armadura: Bônus somado a CA devido ao desenvolvimento da armadura.

Auxílio Divino: Bônus acrescentado no acerto e no dano. 3 pts de cosmo

Detectar o Mal: Habilidade de Detectar o mal

Aura de Coragem: O cavaleiro irradia uma aura de coragem de 3m ao seu redor, dando aos seus amigos + 4 num teste contra medo ou efeitos semelhantes.

Cosmo Elevado: O cavaleiro pode escolher com que qualquer ataque seu cause dano total.



PRATA

São os peritos de guerra que executam as ordens do Mestre. Como são os guerreiros mais próximos de um Cavaleiro de Ouro, muitos deles treinam candidatos que nutrem o desejo de um dia se tornarem Cavaleiros.

Dv da Armadura: 50

Bônus de Armadura: +12

Tipo: Prata

Dados de Vida: d12

Cosmo Mínimo: 70

Pré-requisitos

6° Sentido

Nível	Base de ataque	Dano	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Cosmo
1	+11 / +6	1d12 + 2	+2	+1	+0	Golpe especial	
2	+12 / +7 / +1		+3	+2	+1		Auxílio divino +3
3	+13 / +8 / +2		+4	+2	+2		Talento
4	+14 / +9 / +3		+5	+3	+2	GE x 2	Vingança Divina
5	+15 / +10 / +4		+5	+4	+3	Bônus na armad. +1	

6	+16/ +11 /+5	2d8	+6	+4	+3		Escudo divino
7	+17/ +12/ +6		+6	+4	+4	Talento	
8	+18/ +13 /+7/+1		+6	+5	+4	+ 1 pt de cosmo / turno	Talento
9	+19/ + 14/+8/+2		+7	+5	+4	GE x 3	
10	+20/ +15 /+9/+3	3d6	+8	+6	+5	7° Sentido	Cosmo Elevado x 2

Golpe Especial: O personagem escolhe um golpe da Lista para ser o seu principal.

Talento: Um talento do Livro

Bônus na Armadura: Bônus somado a CA devido ao desenvolvimento da armadura.

Auxílio Divino: Bônus acrescentado no acerto e no dano. 3 pts de cosmo

Vingança Divina: O cavaleiro gasta 3 pts de cosmo e acrescenta + 2d6 a qualquer dano.

Escudo Divino: O cavaleiro gasta 3 pts de cosmo e acrescenta seu modificar de carisma a sua CA por Mod. de Carisma turnos.

Cosmo Elevado: O cavaleiro pode escolher com que qualquer ataque seu cause dano total..



OURO

Os mais fortes Cavaleiros, que usam as Sagradas Armaduras de Ouro como vestimenta representando cada uma as doze constelações zodiacais. No cosmo de seus 12 corpos está concentrada a energia necessária para o 'bing bang' que faz despertar o último poder: o Sétimo Sentido.

Dv da Armadura: 100

Bônus de Armadura: + 17

Tipo: Ouro

Dados de Vida: d20

Cosmo Mínimo: 140

Pré-requisitos

7° Sentido

Sabedoria 20

Nível	Base de ataque	Dano	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Cosmo
1	+21/ +16 /+10 / + 4	2D8	+4	+4	+5	Golpe especial	Bônus de sabedoria a CA
2	+22/ +17 /+11/ + 5		+5	+2	+6	Bônus na arm. +1	Auxílio divino +8
3	+23/ +18 /+12/ + 6		+6	+6	+7	Avatar	+ 1 pt de cosmo / turno
4	+24/ +18 /+13/ + 7 / + 1		+7	+7	+8	GE x2	Cosmo elevado
5	+25/ +19 /+12/ + 8 / + 2		+8	+8	+9	GE x3	+ 1 pt de cosmo / turno
6	+26/ +20 /+13/ + 9 / + 3	2d12	+9	+9	+10	Bônus na arm. +4	Auxílio divino +12
7	+27/ +21 /+14/ + 10/ + 4		+10	+10	+11	Talento	GE x4
8	+28/ +22 /+15/ + 11/ + 5		+11	+11	+12	+ 1 pt de cosmo / turno	Sabedoria de Deus
9	+29/ +23 /+16/ + 12/ + 6		+12	+12	+13	GE x5	Semblante de Deus
10	+30/ +24 /+17/ + 13/ + 7 / +1	3d10	+12	+13	+14	Punho de Deus	Benção de Deus

Golpe Especial: O personagem escolhe um golpe da Lista para ser o seu principal.

Talento: Um talento do Livro

Bônus na Armadura: Bônus somado a CA devido ao desenvolvimento da armadura.

Auxílio Divino: Bônus acrescentado no acerto e no dano. 3 pts de cosmo.

Cosmo Elevado: O cavaleiro pode escolher com que qualquer ataque seu cause dano total. Bônus de carisma x 2 vezes por dia.

Avatar: Nesse nível o Cavaleiro de Ouro soma seu Mod. de sabedoria a sua Força e Constituição.

Semblante de Deus: O personagem acrescenta seu Mod. de Sabedoria o seu Carisma

Punho de Deus: Com esse poder um cavaleiro de Ouro pode causar um acerto crítico em qualquer teste que ele escolha. Mod. de sabedoria vezes por dia.

Sabedoria de Deus: O personagem acrescenta seu Mod. de Sabedoria a sua Sabedoria.

Benção de Deus: Devido ao anos de representação e lutas na causa "Justa" de seu Deus o cavaleiro é abençoado pelo seu Deus, recebendo assim o 8° Sentido



ARMADURAS COM CORRENTES

Uma armadura com corrente, Cordas de Harpas, cabelos ou coisas do gênero recebem os poderes e características abaixo::

Dv da Armadura: Depende do tipo
Bônus de Armadura:Depende do tipo
Tipo: Depende do tipo
Dados de Vida: D8
Cosmo Mínimo: 15
Pré requisito: Armadura com correntes

Nível	Base de ataque	Dano	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Cosmo
1	+1	D6	+2	+0	+0	Golpe especial	Dominar Correntes
2	+2		+3	+0	+0		Auxílio divino +1
3	+3		+4	+1	+0	Noção do Perigo	
4	+3		+4	+1	+1	Aterrorizar	
5	+4		+5	+2	+1	Combate Vertical	Corrente Relâmpago
6	+5	D8	+5	+2	+2	Armadura de Correntes	
7	+5		+5	+3	+2	Corrente Dupla	GE x2
8	+6 /+1		+6	+3	+2	Golpe Reforçado	Defletir Ataques
9	+7 /+2		+6	+4	+2	Balanço	Estilhaço
10	+8 /+3	2d6	+7	+5	+3	Especialização	6° Sentido

Golpe Especial: O personagem escolhe um golpe da Lista para ser o seu principal.

Auxílio Divino: Bônus acrescentado no acerto e no dano. 3 pts de cosmo

Dominar Correntes: Com essa habilidade o personagem pode animar as correntes como se elas estivessem vivas.

Aterrorizar: Agitando suas correntes o personagem induz um efeito de medo sobre uma criatura igual a magia de mesmo nome. Custo 3 pts. De cosmo. Duração 1d4 + 1 turno.

Noção do Perigo: As correntes de sua armadura avisam o perigo em uma área de 20m ao seu redor, sem nenhum teste é como se as correntes tivessem vida.

Armadura de Correntes: Girando a corrente em torno de si próprio, o cavaleiro aumenta a sua CA em +5.

Combate Vertical: Caso o personagem esteja escalando ou usando a correntes em ações parecidas ele não perde sua CA e ainda pode atacar se o inimigo estiver na sua Área.

Corrente Relâmpago: Com esse poder o personagem faz com que o ataque com as correntes ganhe uma descarga elétrica. O dano é Acrescentado em +1d6 a cada 3 níveis. Custa 3 pts de cosmo

Corrente Dupla: Com essa habilidade o personagem pode fazer com que uma de suas correntes o defenda enquanto uma ataca. acrescenta + 2 a CA.

Golpe Reforçado: + 1d6 por atingir o adversário com uma parte mais longa da corrente.

Defletir Ataques: O personagem pode girar sua corrente de modo a refletir os ataques direcionados contra ele. + 4 na CA e +3 nos testes de defesa de GE.

Especialização em Arma Superior: + 1 no acerto e no dano.

Estilhaço: Com esse poder o personagem pode fazer com que a corrente ao atingir o personagem irradie estilhaços de estrelas, causando dano no inimigo. Isso deixará ferimentos que causam 1 dano por rodada, até que seja curado.

Balanço: Em uma ação de rodada completa, o cavaleiro é capaz de fixar a ponta de sua corrente e balançar-se até o alvo. Recebendo + 2 nos acertos e + 3d6 no dano.



GUERREIROS MUSICAIS

São Cavaleiros que transformam seu dom musical em um terrível cosmo, violões, canto, cordas de Harpas ou coisas do gênero, sendo assim seguem através do cosmo espalhando beleza e destruição como poucos cavaleiros conseguem, serem belos e mortais ao mesmo tempo tendo como uma de suas vantagens a aparência inofensiva que normalmente apresentam. A seguir os poderes, detalhados abaixo:

* Todos os efeitos duram 4 turnos após o bardo parar de tocar.

OBS: Todos os poderes abaixo citados precisam de um teste bem sucedido na perícia atuação.

OBS 2: Todas as músicas podem ser atrapalhadas colocando as mãos nos ouvidos (+ 2 nos teste e - 4 na CA) precisa-se do conhecimento apropriado para isso a ser escolhido e interpretado pelo mestre. Isso não se atribui a Benção de Apollo.

Dv da Armadura: Depende do tipo
Bônus de Armadura:Depende do tipo
Tipo: Depende do tipo

Dados de Vida: D8

Cosmo Mínimo: 15

Pré-requisito: Melodia dos Deuses

Seus ataques corpo a corpo são somados os bônus de Carisma em vez de força para acerto dano.

Nível	Base de ataque	Dano	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Cosmo
1	+1	D6	+0	+1	+1	Golpe especial	Musica Encantadora
2	+2		+0	+2	+1	Talento	
3	+3		+1	+2	+2		Melodia de Ares
4	+3		+1	+3	+3	GE x2 / Agilidade Sonora	Melodia Sinistra
5	+4		+2	+3	+4	Bônus na arm.+1	Medo
6	+5	D8	+2	+4	+4	+ 1 pt de cosmo / turno	Paralisia
7	+5		+3	+5	+5	Talento	Benção de Orfeu
8	+6 /+1		+3	+5	+6	Notas Rápidas	Auxilio divino + 2
9	+7 /+2		+4	+6	+6	GE x3 / Deslocamento	+ 1 pt de cosmo / turno
10	+8 /+3	D10	+5	+7	+7	6° Sentido	Benção de Apollo

Golpe Especial: O personagem escolhe um golpe da Lista para ser o seu principal

Auxilio Divino: Bônus acrescentado no acerto e no dano. 3 pts de cosmo

Musica Encantadora: O cavaleiro ao cantar atribui +1 aos testes de perícias de seus companheiros. (CD 13)

Melodia de Ares: O cavaleiro concede + 1 aos testes de ataque de seus companheiros. * (CD 14)

Melodia Sinistra: O cavaleiro faz com que seus inimigos sofram -1 nos acertos de ataque.** (CD 15)

Agilidade Sonora: O cavaleiro fica protegido em meio a sua música, + 2 na CA ao ser atacado, é como se o cavaleiro deslizesse ao ataque do inimigo surgindo reflexos do cavaleiro que o seguem atrapalhando o inimigo.** (CD 18)

Medo: O personagem inspira medo nos inimigos fazendo que eles fujam por 1d4 turnos. Vontade anula. (CD 17)

Notas Rápidas: O cavaleiro pode trocar de melodia instantaneamente ao gasto de 5 pts. de cosmo em um mesmo turno e/ou ação (mesmo sua ação tendo passado) sendo esta ação uma ação de defesa (**).(CD 22)

Benção de Apollo: O cavaleiro consegue que suas músicas entrem diretamente no cérebro do inimigo, sendo assim não podendo ser parada de se escutar colocando as mãos nos ouvidos. Faz com que todos os testes do inimigo tenham redutor de -5. (CD 24)

Paralisia: Faz com que o inimigo pare de se mexer por 1d4 turnos. Teste de cosmo anula* (CD 18)

Deslocamento: Os ataques ao cavaleiro sofrem 50% de chance de errar. é como se o cavaleiro deslizesse ao ataque do inimigo surgindo reflexos do cavaleiro que o seguem atrapalhando o inimigo. (CD 20)

Benção de Orfeu: Seus ataques causam + 1d6 de dano.* (CD 18)



BRONZE: MENTAIS

Dv da Armadura: 30

Bônus de Armadura: + 5

Tipo: Bronze

Dados de Vida: D8

Cosmo Mínimo: 10

Seus ataques corpo a corpo são somados aos bônus de Inteligência em vez de força para acerto dano.

Nível	Base de ataque	Dano	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Cosmo
1	+1	D6	+0	+0	+2	Golpe especial	Detectar o Mal
2	+2		+0	+0	+3	Talento	Auxilio divino +1
3	+3		+0	+1	+4	Telecinesis	
4	+3		+1	+1	+4	GE x2	Talento
5	+4		+1	+2	+5	Bônus na arm.+1	+ 1 pt de cosmo / turno
6	+5	D8	+2	+2	+5		
7	+5		+2	+3	+5		6° Sentido
8	+6 /+1		+2	+3	+6		Auxilio divino + 2
9	+7 /+2		+2	+4	+6	Teletransporte (ver lista)	+ 1 pt de cosmo / turno
10	+8 /+3	2d6	+3	+5	+7	Sabedoria de Deus	Cosmo Elevado

Golpe Especial: O personagem escolhe um golpe da Lista para ser o seu principal.

Talento: Um talento do Livro

Telecineses: Ver lista de Golpes

Bônus na Armadura: Bônus somado a CA devido ao desenvolvimento da armadura.

Auxílio Divino: Bônus acrescentado no acerto e no dano. 3 pts de cosmo

Detectar o Mal: Habilidade de Detectar o mal

Aura de Coragem: O cavaleiro irradia uma aura de coragem de 3m ao seu redor, dando aos seus amigos + 4 num teste contra medo ou efeitos semelhantes.

Cosmo Elevado: O cavaleiro pode escolher com que qualquer ataque seu cause dano total. Bônus de carisma vezes por sessão.

Sabedoria de Deus: O personagem acrescenta seu Mod. de Sabedoria a sua Sabedoria.

OBS: Mentais em prata atingem o 7º sentido no 8º Nível e atinge o 8º sentido no 8º nível de ouro..

CLASSES DE PRESTÍGIO



GUERREIRO DEUS DE ASGARD

Guerreiros selecionados pelo deus Odin, herdeiro do Norte da Europa. Desafiaram os Cavaleiros usando trajes de batalha divinos (God Robes) que são protegidos pelas chamas das Sete Estrelas do Norte.

Dv da Armadura: 70

Bônus de Armadura: 14

Tipo: Prata

Dados de Vida: D12

Cosmo Mínimo: 70

Pré requisitos

6º Sentido, ser do Santuário de Asgard

Nível	Base de ataque	Dano	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Cosmo
1	+11 / +6	D12	+3	+1	+1	Golpe especial	Benção de Hilda
2	+12 / +7 / +1		+4	+2	+2	Bônus na arm. +1	Auxílio divino +4
3	+13 / +8 / +2		+5	+2	+3	Insistência Divina	+ 1 pt de cosmo / turno
4	+14 / +9 / +3	2d8	+6	+3	+4	GE x2	Fortitude dos Guerreiros de Asgard
5	+15 / +10 / +4		+7	+4	+5	Vontade de Odin	Golpe Preciso
6	+16 / +11 / +5	3d6 +2	+8	+4	+5	Bônus na arm. +3	Escudo divino
7	+17 / +12 / +6		+8	+4	+6	Talento	Resistência de Odin
8	+18 / +13 / +7 / +1		+9	+5	+7	GE x3	Avatar de Odin
9	+19 / +14 / +8 / +2		+9	+5	+8	7º Sentido	
10	+20 / +15 / +9 / +3	2d12	+10	+5	+9	Cosmo Elevado	Benção de Odin

Golpe Especial: O personagem escolhe um golpe da Lista para ser o seu principal.

Talento: Um talento do Livro

Vontade de Odin - +4 em teste q controlam a mente.

Bônus na Armadura: Bônus somado a CA devido ao desenvolvimento da armadura.

Auxílio Divino: Bônus acrescentado no acerto e no dano. 3 pts de cosmo

Fortitude dos Guerreiros de Asgard: Proteger Asgard exige um esforço fora do comum. o personagem adquire o talento Grande Fortitude.

Golpe Preciso: + 1d6 no dano.

Escudo Divino: O cavaleiro gasta 3 pts de cosmo e acrescenta seu modificar de carisma a sua CA por Mod. de Carisma turnos.

Avatar de Odin: Sempre que o cavaleiro estiver defendendo Asgard, o povo de Asgard ou em nome de Asgard ele recebe o seu modificador de carisma no ataque e no dano.

Cosmo Elevado: O cavaleiro pode escolher com que qualquer ataque seu cause dano total. Bônus de carisma vezes por

Insistência Divina – Você é abençoado por Odin de Tal maneira que quando você está lutando em defesa ou em nome dele você pode chegar a -20 e continuar lutando.

Resistência de Odin - Você é abençoado por seu Deus de Tal maneira por Odin que quando você está lutando em defesa ou em nome dele você pode chegar a -50 e continuar lutando

Benção de Odin - Nesse nível o cavaleiro mostrou ser digno de representar Odin na terra, em lutas especiais e em causas justas e em nome da defesa de Asgard, o representante de Odin pode conceder o uso da armadura de Odin que é considerada uma armadura divina com o talento Armas Próprias (Espada Longa)

Benção de Hilda - O cav. Recebe +1 em qualquer jogada de dados, quando estiver seguindo as ordens de Hilda.

CAVALEIROS DE GELO (BLUE WARRIORS)

São guerreiros q vieram das terras do graad azul. O povo daquelas terras desapareceu a séculos atrás, após um período de frio extremo...? pelo visto alguns de nós sobreviveram... somos guerreiros místicos, sabe ...

Dv da Armadura: 50

Bônus de Armadura: 12

Tipo: Prata

Dados de Vida: d12

Cosmo Mínimo: 70

Pré requisitos

6º Sentido, Proteção da Estrela (frio), Vontade de Ferro, Pó de Diamante

Nível	Base de ataque	Dano	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Cosmo
1	+14 / +9 / +3	D10	+1	+1	+1	GE / Táticas de Guerra	Dano de gelo (nível)
2	+15 / +10 / +4		+1	+2	+2	Bônus na arm. +4	+1 pt de cosmo por turno
3	+16 / +11 / +5		+2	+2	+3	Evasão aprimorada	Golpe preciso
4	+17 / +12 / +6		+2	+3	+4	GE x2	Golpe preciso x 2
5	+18 / +13 / +7 / +1	D12 +3	+2	+4	+5	Execução aurora	Benção gélida

Táticas de Guerra – Usando o Pó de Diamante o cavaleiro pode imobilizar o inimigo o incapacitando-o; um Personagem que sofrer dano equivalente a mais que 1/4 de seus Pontos de Vida na parte do corpo atingida, o Jogador deverá fazer um Teste de Constituição se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado.

Dano de Gelo: soma + 1d8 de dano aos ataques corpo a corpo devido o frio.

Evasão Aprimorada: Se falhar em um teste de resistência leva metade do dano e se passa não leva nads.

Golpe Preciso: + 1d6 no dano e + 2d6 no 4º nível

Benção gélida: imunidade aos golpes de gelo de cavaleiros com o cosmo menor q o do personagem



GENERAIS MARINAS

Classe mais poderosa dos Marinas que defendem os gigantescos pilares sustentáculos dos Sete Mares no Santuário Submarino. Possuidores de uma cosmo-energia muito elevada, suas reais forças são equivalentes a dos Cavaleiros de Ouro.

Dv da Armadura: 100

Bônus de Armadura: + 15

Tipo: Ouro

Dados de Vida: d20

Cosmo Mínimo: 130

Pré requisitos

7º Sentido

Sabedoria 20

São os cavaleiros de ouro do Mar. Segue as mesmas características da tabela dos cavaleiros de ouro.

Guerreiro Tritão (Avatar): Nesse nível o Cavaleiro de Ouro soma seu Mod. de sabedoria a sua Força e Destreza.

Beleza de Coral (Semblante de Deus): O personagem acrescenta seu Mod. de Sabedoria ao seu Carisma

Vingança de Poseidon (Punho de Deus): Com esse poder um cavaleiro de Ouro pode causar um acerto crítico em qualquer teste que ele escolha. Mod. de sabedoria vezes por dia.

Lobo do Mar (Sabedoria de Deus): O personagem acrescenta seu Mod. de Sabedoria a sua Sabedoria.

Velho Lobo do Mar (Benção de Deus): Devido ao anos de representação e lutas na causa "Justa" de seu Deus o cavaleiro é abençoado pelo seu Deus, recebendo assim o 8º Sentido.



JUIZES DO INFERNO (SERPRIS)

Os Espectros mais poderosos, situados no topo da hierarquia. Comparando individualmente suas forças se equivalem. Sob ordens, Espectros são distribuídos em tropas à cada um.

Dv da Armadura: 100

Bônus de Armadura: + 15

Tipo: Ouro

Dados de Vida: d20

Cosmo Mínimo: 140

Pré requisitos

7º Sentido
Sabedoria 20

São os cavaleiros de ouro de Hades. A maior representação dos Espectros com suas armaduras de cor negra com o brilho incandescente da lua trazendo a morte em nome de Hades. Segue as mesmas características da tabela dos cavaleiros de ouro.

Personificação do Ódio (Avatar): Nesse nível o Espectro soma seu Mod. de sabedoria a seu ataque e dano.

Semblante de Ira (Semblante de Deus): O personagem acrescenta seu Mod. de Sabedoria x 3 ao dano do seu golpe especial.

Punho de Hades (Punho de Deus): Com esse poder um cavaleiro de Ouro pode causar o dano de um golpe diretamente na armadura do alvo, o alvo levando assim o dano e a armadura também leva o mesmo dano.

Julgamento de Hades (Sabedoria de Deus): O personagem acrescenta seu Mod. de Sabedoria a sua Sabedoria.

Grande Juiz (Benção de Deus): Devido ao anos de representação e lutas na causa “Justa” de seu Deus o cavaleiro é abençoado pelo seu Deus, recebendo assim o 8º Sentido.

GUARDIÕES

É cavaleiro que passam o tempo treinando e já tem poder suficiente para ter uma armadura mas não usam armadura, contudo lutam com a mesma feracidade.

Dv da Armadura:

Bônus de Armadura: 6 (natural)

Tipo: Bronze

Dados de Vida: d12

Cosmo Mínimo: 10

Pré requisitos

Tendência qualquer uma maligna, Uso de máscara

Nível	Base de ataque	Dano	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Cosmo
1	+1	D8	+1	+1	+0	Golpe especial	Bônus de Sab. Na Destreza
2	+2		+2	+2	+0	Talento / Arm. Natural +3	Golpe Diabólico
3	+3		+3	+3	+1	GE x2	Arm. Natural +4 / Lutar Sujo
4	+4		+4	+3	+2	GE x3	
5	+5	D10	+5	+3	+2	Talento / Arm. Natural +6	Benção do Mal

Benção do Mal: + 10 no acerto e no dano contra personagens bons;

Lutar Sujo: +1d4 de dano em todos os golpes.

Golpe Diabólico: o Guardião usa um poder como c fosse um cavaleiro de Prata.



SISTEMAS**ATRAVESSANDO PAREDES**

Como cansamos de ver nos desenhos, muitas vezes os oponentes são arremessados a distâncias enormes, quebrando tudo à sua volta. Para descrever esta situação, considere que um golpe bem dado pode mandar o oponente 1 m de distância para cada 5 pontos de dano causado (a critério do Mestre). Para cada 10 pontos de dano causado, o adversário consegue atravessar uma parede de concreto ou afundar 5 m na terra, abrindo crateras com raio de 1 m para cada 3 pontos de dano OBS: estes valores podem variar de acordo com o tipo de solo, parede (concreto ou aço ou tijolos...), etc. Aiolia golpeia Milo durante uma luta, causando 60 pontos de dano. Milo consegue absorver este dano, o impacto do golpe faz com que Milo seja arremessado em direção a uma montanha. Milo bate na montanha com tanta força que abre uma cratera com 20 m de raio.

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 Constituição se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro.

EFEITOS DE CENA

Essas cenas são apenas dicas devendo ser usadas caso o mestre ache que deva ou não, e a duração delas fica a cargo do mestre.

- Como nos desenhos em cenas de batalhas que envolvam muito cosmo tudo ao redor começa a se destruir, inclusive o chão ficando apenas o chão abaixo dos cavaleiros e esse quando fica.
- A cada 50 pts de cosmo gastos entre os personagens pedras começam a subir ignorando a lei da gravidade.
- Brigas em que envolvam pedras pelo ar de determinado tamanho, os cavaleiros podem se locomover entre elas sem custo de cosmo e não ultrapassando seu movimento x 2. Isso dá um efeito muito massa em batalha.
- E quando houver muito cosmo (pode ser em pequena proporção) das partes envolvidas esses começam a levitar cobertos pelos seus cosmos como se pisassem no ar.
- Por último tente juntar todas essas cenas em uma só batalha lhe garanto que será inesquecível.

**CAVALEIROS MENTAIS**

Um cavaleiro mental usa sua inteligência como base de ataque e bônus no dano. E não a força.

EVOLUÇÃO

Os cavaleiros foram feitos para lutarem, com isso quanto mais eles lutam mais fortes eles ficam e seu cosmo começa a se adaptar e a mudar suas características ficando mais fortes e mais poderosos.

Em termos de jogo um cavaleiro de bronze não precisa evoluir até alcançar o 6º sentido para se tornar um cavaleiro de Prata, seu cosmo devido as varias batalhas se adapta e começa a evoluir desenvolvendo por si próprio o 6º Sentido, fazendo assim com que o personagem se torne apto a se tornar um cavaleiro de prata e até mesmo evoluindo a ponto de atingir o 7º Sentido e se tornar capaz de vestir uma armadura de ouro.

Um Personagem de Bronze que através de batalhas atinja o 6º Sentido é capaz de vestir e portar uma armadura de Prata, não que ele tenha uma, ou seja, um cavaleiro que tenha cosmo de um cavaleiro de prata pode muito bem vestir e portar uma armadura de bronze enquanto o seu poder é de um cavaleiro de Prata.

Como um cavaleiro aprende também com suas derrotas, esse limite de lutas será respeitado, sendo então que para um cavaleiro adquirir esse “dom” ele terá que ter um número maior de vitórias seguindo a tabelas abaixo:

Sistema:

Armadura	Batalhas	Vitórias a mais	Sentido
Bronze / Prata	30	5	6º
Bronze / Marina	38	10	6º
Bronze / Guer. Deus	40	10	6º
Prata / Ouro	60	20	7º
Marina / Guardião dos Pilares	55	15	7º
Ouro / Divino	99	40	8º

Bronze vs Prata = conta como 5 batalhas se o de Bronze vencer;

Bronze vs Ouro = conta como 15 batalhas se o de Bronze vencer;

Prata vs Ouro = conta como 5 batalhas se o de Prata vencer.

COMBATES



DUELOS ENTRE CAVALEIROS DE COSMOS DIFERENTES

Considerando: Guerreiros Deuses como Prata

Bronze vs Prata

O cavaleiro de prata leva uma pequena vantagem contra os cavaleiros de bronze: que ficam nítidas nas vantagens a seguir: a cada 3 em 3 golpes que o cavaleiro de Prata acertar no 3º o seu bônus de força atinge a armadura de cavaleiro de bronze;

Bronze vs Ouro

O cavaleiro de Ouro leva uma Enorme vantagem contra os cavaleiros de bronze: que ficam nítidas nas vantagens a seguir: sempre ganham a iniciativa; a cada golpes que o cavaleiro de Ouro acertar o seu bônus de força atinge a armadura de cavaleiro de bronze; recebem +10 para defender Golpes especiais sem um “*” ou seja golpes primários (d6); **E seus inimigos perdem o bônus de destreza por não conseguirem ver seus golpes.**

Ouro vs Prata

O cavaleiro de Ouro leva uma pequena vantagem contra os cavaleiros de Prata: que ficam nítidas nas vantagens a seguir: a cada 3 em 3 golpes que o cavaleiro de Ouro acertar no 3º o seu bônus de força atinge a armadura de cavaleiro de Prata;

Cavaleiros com uma diferença de + de 50 pts de cosmo

A cada 3 em 3 golpes que o cavaleiro acertar no 3º o seu bônus de força atinge a armadura do inimigo, podem com seu cosmo anular efeitos de ataques que cause alguma dificuldade física ou mental como: veneno, destruição dos cinco sentidos, paralisia. **E seus inimigos perdem o bônus de destreza por não conseguirem ver seus golpes.**

ASCENSÃO

Para intensificar, encorajar e ate mesmo como forma de recompensar seus cavaleiros quando houver batalhas entre Deuses, e um Cavaleiro destruir um cavaleiro inimigo que este seja do grupo seletor de cavaleiros escolhidos pelo Deus inimigo, destruindo por vez o seu cosmo; Esse ganhará 1 pt de cosmo por inimigo morto como recompensar pela sua lealdade e bravura. (isso em lutas 1 contra 1)

DUELO

Quando em um combate, as iniciativas derem iguais, ocorre o Duelo.

Um cavaleiro se choca com outro, atravessando seu corpo em uma grande seqüência de golpes, que aos olhos de pessoas normais é apenas um.

Sistema:

Quando as iniciativas dos personagens derem iguais, eles se lançam um contra o outro, cada personagem da 1 golpe a mais para cada ponto do seu Mod. de destreza. Um apos o outro, sem modificadores de Destreza na CA.

REGRAS ADICIONAIS PARA DUELO

Quando um cavaleiro entra em um duelo ele pode fazer as seguintes manobras alem de dar só socos. Só q essas manobras são para finalizar o duelo ou seja só podem ser utilizadas no ultimo ataque.

Defender

Defesa: teste de bloqueio dif. Igual ao sucesso do ataque.

Golpe Especial

O cavaleiro pode soltar seu GE em meio de um duelo. Acrescenta + 5 a dif. do ataque e custa 10 pts de cosmo.

PR: Duelo Destruidor

Arremesso

Consiste em arremessar o inimigo ao final de um duelo de caminho ao chão.

Dif. +5 Dano: +10

Armadura: 4 de dano

Cosmo gasto: 6 pts de cosmo

Arremesso Relâmpago

Consiste em arremessar o inimigo ao final de um duelo e certificar-se que ele bateu no chão com um escorão.

Dif. +7 / +5 Dano: +16

Armadura: bônus de força + 4

Cosmo gasto: 6 / 8 pts de cosmo / ação

Contra Arremesso

Consiste em arremessar o inimigo que te arremessou ao final de um duelo.

Dif. +9 Dano: +15

Armadura: bônus de força + 2

Cosmo gasto: 10 pts de cosmo / ação

Trespasar

Consiste em um soco diretamente no coração do inimigo, tentando atravessa-lo. Para fazer este ataque o personagem deve abdicar de uma ação do duelo para concentrar-se no ataque e fazer um teste de concentração dif. 10 + dano levado do ultimo ataque.

Dif. +8 Dano: +8

Armadura: 10 de dano

Cosmo gasto: 5 pts de cosmo / ação

REVERSE

Em um combate o cavaleiro pode defender o ataque do inimigo e ao mesmo tempo com uma velocidade extraordinária atacá-lo. Só funciona contra ataque corpo a corpo. O talento Desviar Objetos acrescenta + 2 no sucesso.

Sistema:

Antes do turno o personagem deve avisar ao mestre que vai usar o reverse, ele espera o inimigo atacar e tem que jogar a perícia Reverse e tem que superar o acerto do inimigo, se der igual o inimigo leva o ataque. Somando +10 ao dano e +5 de dano na armadura.

LUTAR QUEIMANDO TODO SEU COSMO

Um cavaleiro pode em medida de desespero lutar queimando todo seu cosmo em segundos, quando isso acontece o cosmo em seu corpo fica transbordando. Indo para cima do seu adversário querendo derrotá-lo a todo custo.

Um cavaleiro que lute dessa maneira recebe + 2 (+4 (P) /+6 (O)) nos acertos e nos danos e mais 1d6 no dano do GE por 3 pts de cosmo, perdendo - 4 na CA (-3 / -2) e gastando 3 pt de cosmo a cada turno.

Quando terminar o personagem fica com - 4 em força e constituição até que descanse ou fique sem lutar por 4 h. Caso um personagem use essa tática e decida parar com ela antes da luta ou do inimigo cair ficará com -2 na CA e nos ataques.



DUELO DE GOLPE ESPECIAL

Quando a iniciativa for igual e ambos os jogadores forem usar o seu golpe especial, no 1º turno o que acontece:

Essa técnica pode ser sustentada até mod. de constituição turnos podendo ser ultrapassado ver abaixo.

Os dois usam seus pontos de cosmo sem limites para o gasto e jogam 1d20 o q der maior vence; e se o q perdeu quiser continuar? Acontece assim:

- 2º turno: agora o que perdeu pode continuar sustentando o golpe, sendo assim?
 - Novamente os dois usam pontos de cosmo agora com o limite das suas habilidades e jogam 1d20 o q der maior ganha.
 - Como é um teste resistido, conta-se que o ganhador do 1º turno está há 01 ponto do que perdeu o 1º turno.
 - Até que um dos dois ganhe. Depois o q acontece?
 - **O Perdedor:** leva todo o dano sem teste de resistência;
 - **Caso desistam:** o cosmo concentrado entre os dois explode e todos os dois levam o dano total, mais o vencedor do 1º turno pode fazer um teste de resistência;
 - **Caso excedam os turnos:** caso os turnos excedam os pontos de constituição dos jogadores suas armaduras serão responsáveis por agüentarem o impacto sendo esse de 1d6 de dano por turno para os dois jogadores.

BERSEKER

Esse sistema foi desenvolvido na minha concepção de mestre/jogador para dar mais emoção a uma batalha, sendo assim eu deixo o uso dessa regra como sendo opcional cabendo a cada mestre usa-la ou não. Sendo assim restringindo essas duas perícias que SÓ poderão ser escolhidas se esta regra estiver em jogo, vamos a elas então.

Para usar esse sistema o jogador deve avisar ao mestre alguns turnos antes equivalente a sua graduação na perícia, gastando assim 3 pts de cosmo por turno que serão acumulados e liberados de uma só vez e em apenas um turno através de uma explosão de fúria e poder (ex: 4 graduações; deverá avisar ao mestre 4 turnos antes), que fará o personagem despejar vários golpes no adversário, este só podendo "bloquear", nesse e após esse turno o atacante ficará com -3 na CA/ ataque dados, ou seja, se o atacante der 3 ataques ficará 3 turnos com -3 na CA. Cavaleiros mentais gastam 4 pts. de cosmo por golpe e o defensor gastará 1 pt. de cosmo para defender-se.

Berserker (Habilidade: Nula): Essa perícia é que regula o ataque, para cada graduação o personagem pode dar um ataque. Sendo ela graduação + 0; e a cada ataque diminui 1 pt do acerto.

Bloqueio (Habilidade: Nula): Essa perícia regula a defesa, para cada graduação pode fazer uma defesa; sendo ela graduação + 0; para bloquear o personagem deve ter em sua jogada de perícia sucesso maior ou igual ao do personagem.

NOVAS PERÍCIAS

Leitura de Cosmo (perícia) – Com um sucesso no teste (CD 20 / + 4 se já for conhecido; - 4 se já for conhecido) pode-se detectar os cosmos a sua volta, e se você já conhecer o dono do cosmo saberá quem é ele, além disso, pode-se saber o que está acontecendo em uma luta apenas examinando, os cosmos envolvidos.

DURAÇÕES

Golpes como anular os sentidos duram 1 ano só podendo ser retirado por outros cavaleiros que tenham esse poder e com o cosmo maior que o cavaleiro que o fez, atingindo o 7º sentido, ou se o personagem adquirir mais cosmo do que quem o fez.

MANOBRAS PARA COMBATE CORPO A CORPO

Agarramento (Grapplin) Seu personagem sabe arte de segurar seu oponente ele faz um teste de força CD 15 + Mod. de força do inimigo, se passa no turno seguinte pode fazer um ataque com acerto automático.

Arremesso de Oponente Seu personagem pode deslocar o ponto de equilíbrio de seu oponente e arremessá-lo longe, 1m a cada ponto de dano, ele faz um teste de ataque +4 na dificuldade e arremessa o oponente causando seu dano +2 + ½ do seu bônus de força.

Ataque Constritivo Seu personagem consegue prender seu oponente e ele deve fazer um teste do valor de ataque para conseguir manter o personagem preso, e a cada turno a vítima leva 1d6 de dano de sufocamento por turno.

Deslocamento O Personagem é capaz de mover-se tão rápido que escapa aos olhos destreinados, permitindo que ele reapareça secretamente em qualquer local (até DEST metros de distância) sem ser notado. Um adversário pode tentar encontrá-lo mediante um teste de Leitura de Cosmo CD 15. Caso oponente não seja bem sucedido, seu personagem poderá realizar um Ataque Surpresa.

Custa: 5 pontos de cosmo

Defesas Múltiplas Se personagem NÃO executa defesas extra em um oponente, mas pode fazer um teste de bloqueio para cada ataque que for levar e cada defesa ele vai diminuindo 1 ponto de sua jogada de perícia ate um máximo de graduação nível.

Custa: 2 pontos de cosmo por defesa

Lutar as Cegas Capacidade de lutar sem ver (o que inclui olhos vendados e cegueira).

Custo: 6 pontos de cosmo

Movimentação O personagem é capaz de mover-se 3m sem levar ataque de oportunidade como se estivesse em sua área, com maior rapidez durante seu turno, percorre uma distância maior antes de efetuar o seu ataque.

Custo: 5 pontos de cosmo

Rasteira O personagem sabe aplicar corretamente uma rasteira, sendo capaz de derrubar um oponente. Quando é derrubado, o personagem perde a iniciativa do combate (caso fosse ele primeiro a atacar). Um bom lutador pode realizar um teste de DEST CD 15 ou de Acrobacia para evitar a queda (ele pode chegar a cair, mas move-se de maneira a levantar-se tão rápido que não perde a iniciativa).

Custo: +5 na dificuldade do acerto



Tabela de cosmo inicial

Cavaleiros de Bronze: $1d6 + 1 \times 5$ (o que dá um mínimo de 10 e um Máximo de 35)

Cavaleiros de Prata: $1d6 + 2 \times 5 + 60$ (o que dá um mínimo de 75 e um Máximo de 95)

Guerreiro Deus: $1d6 + 3 \times 5 + 60$ (o que dá um mínimo de 80 e um Máximo de 105)

Cavaleiros de Ouro: $1d10 + 2 \times 5 + 130$ (o que dá um mínimo de 145 e um Máximo de 190)

Evoluindo

Cavaleiros de Bronze: $1d6 + \text{Mod. De sabedoria}$

Cavaleiros de Prata: $1d8 + \text{Mod. De sabedoria}$

Guerreiro Deus: $1d10 + \text{Mod. De sabedoria}$

Cavaleiros de Ouro: $1d12 + \text{Mod. De sabedoria}$

Testes de Cosmo

Teste de cosmo (sabedoria. + d20)

Como utilizar?

Não é necessário teste nas ações, apenas no uso do GE que é de concentração CD 10 + custo.

Teste Resistido de cosmo

Um teste de resistido de cosmo ($1d20 + \text{sab.} + \text{nível}$)

Defender

Defesa: teste de bloqueio dif. Igual ao sucesso do ataque.

Golpe Especial

+ 5 a dif. do ataque e custa 10 pts de cosmo.

PR: Duelo Destruidor

Arremesso

Dif. +5 Dano: +10

Armadura: 4 de dano

Cosmo gasto: 6 pts de cosmo

Arremesso Relâmpago.

Dif. +7 / +5 Dano: +16

Armadura: bônus de força + 4

Cosmo gasto: 6 / 8 pts de cosmo / ação

Contra Arremesso

Dif. +9 Dano: +15

Armadura: bônus de força + 2

Cosmo gasto: 10 pts de cosmo / ação

Trespasar

fazer um teste de concentração dif. 10 + dano levado do último ataque.

Dif. +8 Dano: +8

Armadura: 10 de dano

Cosmo gasto: 5 pts de cosmo / ação

Lutar Defensivamente

-4 nos ataques, + 2 na CA

Defesa Total

+4 na CA

Carga/Investida

+2 nos ataques, -2 na CA precisa de uma certa distancia e nenhum obstáculo

Dano não Fatal

-4 nos ataques

Encontrão

O encontrão serve para afastar o inimigo, ele não causa dano. Faça um teste de carga e em seguida um teste de força contra a força do alvo.

Choque de Poderes

$1d20 + \text{Nível} + \text{cosmo gasto.}$

Danos

Bronze: Dano: $5d6 + \text{modificador de Habilidade} + \frac{1}{2} \text{Nível}$ (dano na armadura).

Prata: $10d6 + \text{modificador de Habilidade} + \frac{1}{2} \text{Nível}$ (dano na armadura)

Cavaleiro Deus: $8d12 + \text{modificador de Habilidade} + \frac{1}{2} \text{Nível}$ (dano na armadura)

Ouro: $10d10 + \text{modificador de Habilidade} + \frac{1}{2} \text{Nível}$ (dano na armadura)

Resistência

A CD de resistência é igual a $10 + \text{nível} + \text{mod.}$ Do devido atributo.

BRONZE

Dv da Armadura: 30

Bônus de Armadura: + 5

Dados de Vida: d10

Cosmo Mínimo: 10

Mentais

Dados de Vida: D8

Cosmo Mínimo: 10

OURO

Dv da Armadura: 100

Bônus de Armadura: + 17

Dados de Vida: d20

Cosmo Mínimo: 140

Pré requisitos

7º Sentido

Sabedoria 20

CAV MUSICAIS

DV: Depende do tipo

Dados de Vida: D8

Cosmo Mínimo: 15

Pré-requisito: Melodia dos Deuses

PRATA

Dv da Armadura: 50

Bônus de Armadura: +12

Dados de Vida: d12

Cosmo Mínimo: 70

Pré requisitos

6º Sentido

G. DEUS / Tipo Prata

Dv da Armadura: 70

Bônus de Armadura: 14

Dados de Vida: D12

Cosmo Mínimo: 70

Pré requisitos

6º Sentido, ser do Santuário de Asgard

CAV DE CORRENTES

DV: Depende do tipo

Dados de Vida: D10

Cosmo Mínimo: 15

Pré requisito: Armadura com correntes

Se o cosmo de um cavaleiro chegar a "0" ele ficará exausto com uma penalidade de - 4 na força e constituição.

Cosmo por turno

Um cavaleiro só pode gastar $1 + \text{mod. de constituição} + \text{nível}/2$ (arredondado para baixo), de pontos de cosmo por rodada.

Defendendo de um GE

O personagem gasta 5 pts de cosmo e joga $1d20 + \text{Mod. de Sab.}$ e tem que superar o acerto do alvo em $4 - \text{Mod. de Int. pts.}$

OBS: Um Golpe especial só pode ser bloqueado dessa maneira se ele já foi visto ($8 - \text{Mod. De inteligência vezes}$) de alguma maneira ou utilizado em batalha contra o personagem ($4 - \text{mod. De inteligência}$).

NOME

JOGADOR



ARMADURA

TENDÊNCIA

TIPO DE GOLPE

DEUS / SANTUARIO

NÍVEL

TAMANHO

IDADE

SEXO

ALTURA

PESO

OLHOS

CABELO

NOME DA HABILIDADE	VALOR DA HABILIDADE	MODIF.	MODIF. DA ARMADURA	MODIF. TEMPOR.
FOR				
DES				
CONS				
INT				
SAB				
CAR				

PV	TOTAL	DANO / PVS ATUAIS	RD
DV A.	TOTAL	DANO / PVS ATUAIS	RD
PTS. VIDA ARMADURA			
CA	TOTAL	= 10 +	
		BÔNUS ARMADURA	BÔNUS ESCUDO
		MODIF. DESTREZA	MODIF. SABEDORIA
		MODIF. VARIADO	
COSMO	TOTAL	GASTO / CMS ATUAIS	COSMO / TURNO

INICIATIVA	TOTAL	=		+	
			MODIF. DESTREZA		MODIF. VARIADO

LUTAS	VITÓRIAS	TOTAL
	DERROTAS	

BASE DE ATAQUE

FORTITUDE	TOTAL	=	TESTE BASE	+	MODIF. DE HABILIDADE	+	MODIF. ARMADURA	+	MODIF. VARIADO	+	MODIF. TEMPORARIO	MODIF. DE CONDIÇÃO
REFLEXOS		=		+		+		+		+		
VONTADE		=		+		+		+		+		

CORPO A CORPO	TOTAL	=	BÔNUS BASE	+	MOD. DE FORÇA	+	MOD. DE TAMANHO	+	MOD. VARIADO
DISTÂNCIA	TOTAL	=	BÔNUS BASE	+	MOD. DE DESTREZA	+	MOD. DE TAMANHO	+	MOD. VARIADO

ARMA	BÔNUS DE ATAQUE TOTAL	DANO	DECISIVO
ALCANCE	TIPO	PROPRIEDADES ESPECIAIS	

ARMA	BÔNUS DE ATAQUE TOTAL	DANO	DECISIVO
ALCANCE	TIPO	PROPRIEDADES ESPECIAIS	

ARMADURA	BÔNUS DE ARMADURA	TIPO	DESLOCAMENTO
CONSTELAÇÃO	BÔNUS NATURAL	PROPRIEDADES ESPECIAIS	

PERÍCIAS	HAB. CHAVE	MOD. PERÍCIA	MOD. HABL.	GRAD.	MOD. VAR.
Acrobacia					
Adestrar Animais					
Arte da Fuga					
Atuação					
Avaliação					
Blefar					
Cavalgar					
Concentração					
Conhecimento (Santuários)					
Conhecimento (Deuses)					
Conhecimento (Armaduras)					
Conhecimento (Natureza)					
Conhecimento (História)					
Cura					
Decifrar Escrita					
Diplomacia					
Disfarce					
Empatia com Animais					
Equilíbrio					
Escalar					
Esconder-se					
Espionar					
Falar Idiomas					
Falsificação					
Furtividade					
Intimidar					
Leitura Labial					
Mensagens Secretas					
Natação					
Observar					
Obter Informação					
Ofícios ()					
Ouvir					
Procurar					
Profissão ()					
Roubo					
Saltar					
Senso de Direção					
Sentir Motivação					
Sobrevivência					
Treinamento					
Usar Cordas					

CAMPANHA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

EQUIPAMENTOS

[illegible]

COMBOS

[illegible]

RECURSOS

PROFISSÃO _____

RENTA MENSAL

GOLPES ESPECIAIS

TESTE DE RESISTÊNCIA A GE

114

TALENTOS

[illegible]

GOLPES ESPECIAIS

[illegible]

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

[illegible]

LÍNGUAS

OBSERVAÇÕES

Date	Time	Location	Weather	Wind	Temp	Humidity	Pressure	Visibility	Clouds	Precip	Remarks



