





# ULTIMATE ROL MODE GUIDE

## V2.0

**Versión 2.0 de la Guía de Rol Mode creada en conjunto por el SLD.**

Tras meses de inactividad aparente, el staff organizador de este relativamente nuevo y cómodo Ultimate Rol Mode, ha decidido lanzar la nueva versión del reglamento de nuestro juego. Esperamos que sea de máxima comodidad para ustedes, ya que la constante evolución de nuestro dominio de este ultimate rol mode nos ha permitido generar un reglamento cada vez mas justo y cómodo para todos. Bienvenidos a la nueva generación del Rol Mode...bienvenidos al **ULTIMATE ROL MODE**.

**SLD Staff Management.**

## :: INTRODUCCION ::

Sean todos cordialmente bienvenidos a este apasionante mundo de Saint Seiya Rol Mode...es un placer para mi comenzar esta nueva travesía junto a ustedes y guiarles paso a paso por nuestro reglamento de Rol Mode...soy el santo dorado Kamus de Acuario quien nuevamente redacta esta actualización de la guía de Rol Mode para que ustedes queridos jugadores aprenden junto a nosotros la manera optima de jugar el innovador Ultimate Rol Mode.

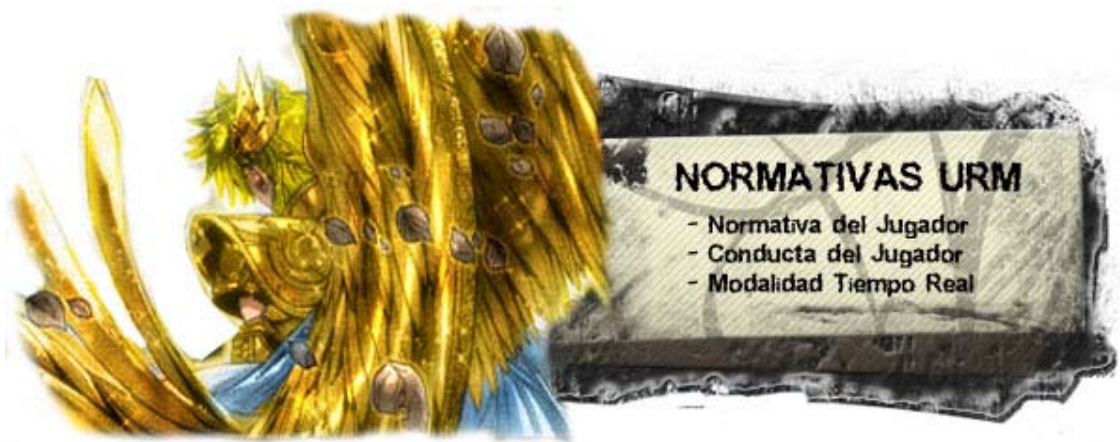
Debido a la constante evolución que nuestro estilo de jugar Rol Mode posee, fue necesario crear esta actualización ya que nuestro anterior manual comenzaba a quedar obsoleto, así que desde ahora, hemos propuesto tomar como Reglamento Oficial, esta URMG versión 2.0

Es de suma importancia que antes de leer esta guía, tengan conocimientos básicos de Rol Mode, ya que a diferencia de su predecesora, esta guía tendrá un carácter completamente directo y conciso, atacando cada normativa de la manera mas precisa posible. De todas formas, nuestro estilo de enseñanza es fácilmente comprensible y cualquier persona con tan solo un poco de dedicación podrá entender y aprender este apasionante juego con tan solo leer un par de veces este manual.

Sin más que mencionar, los invito cordialmente a comenzar la lectura de este Reglamento, que de seguro será para ustedes de vital importancia a la hora de aprender a jugar el estilo de rol que nosotros autodenominamos... ULTIMATE ROL MODE.



[SLD] Akueriasu no Kamyu :: [Myth Knight]



**:: CHAPTER ONE ::**  
**:: NORMATIVA DEL JUGADOR DE URM ::**

Para jugar URM (Ultimate Rol Mode) es necesario tener gran compromiso y seriedad, no es solo cosa de abrir un msn, ponerse nick de caballero y empezar a charlar con Pedro, Juan Y Diego...jugar URM es mas que eso, es sentir la pasión de revivir a cada momento a nuestro personaje favorito de esta serie de Kurumada, es por esto que hemos redactado una Normativa que si bien no se cumple a rajatabla, por lo menos genera un ambiente mas serio y dinámico al juego.

**:: CONDUCTA DEL JUGADOR ::**

A diferencia de otros tipos de Rol, en este URM de Saint Seiya se usara el Rol en tiempo Real...esto quiere decir que desde que el participante inicie su sesión como caballero, comenzara a rolear lo que significa que no se permitirá que un caballero se dirija a otro de la manera común, sino que cualquier conversación, charla, consulta o duda, deberá redactarse según las reglas de Rol Mode...para entender mejor lo que aquí explico esto con un claro ejemplo

**:: SISTEMA NORMAL ::**  
**(Charla común entre dos "roleros" comunes y corrientes)**

**Phenril:**

hola Kamyu como estas? :P

**Kamyu:**

saludos Phenril, bien y tu?? :P

**Phenril:**

aquí bien, oye quieres ver un combate que tendré contra kanon?? :-o

**Kamyu:**

Ok, agrégame ^^

**Phenril:**

oye que pésimo que pelea ese loco de kanon x\_X

**Kamyu:**

pues así estoy viendo, no lo hace muy bien u\_u

**Phenril:**

Y como esta tu chica?

**Kamyu:**

bien bien, gracias por preguntar :D

Eso es mas o menos lo que no queremos que suceda cuando jugamos Rol...si bien es cierto, este es un juego para divertirse y hacer amistades, el URM esta diseñado exclusivamente para jugar Rol, y no para otros fines, así que como deben entender, jugar URM es una opción...si les gusta jugar 100% rol y representar a su personaje fielmente, entonces esta es su opción...pero si quieren crear amistades y payasear, mejor elijan otro estilo de rol no tan serio y estricto.

**:: SISTEMA URM ::**

**Phenril de Alioth Epsilon :: Dios Guerrero :: [Las Doce Casas]-Discípulo de Shuraξ£Đ-  
...Soledad... dice:**

**\*\*Lentamente Phenril se adentra en la escalinata y con un lento movimiento se inclina dejando su rodilla apoyada contra el suelo frente al Partenón acuariano -saludos Kamyu-\*\***

**[SLD] « Aqueriasu no Kamyu » [GnS Staff] :: u\_u :: dice:**

**\*\*con lentos y firmes pasos el santo dorado de acuario emerge del Partenón al encuentro del noble Phenril..."levantate dios guerrero de asgard....no es necesaria tu reverencia.." y tras decir esto ofrece su palma en señal de amistad...\*\***

**Phenril de Alioth Epsilon :: Dios Guerrero :: [Las Doce Casas]-Discípulo de Shuraξ£Đ-  
...Soledad... dice:**

**\*\*Como la mítica ave fénix que se eleva de sus cenizas un sentimiento de confianza ya muerto en el corazón del dios guerrero emerge desde lo más profundo de su corazón para culminar con una acción ... estrechar la mano de Kamyu \*\***

**[SLD] « Aqueriasu no Kamyu » [GnS Staff] :: u\_u :: dice:**

**\*\*"que cometido te ha traído hasta acá joven Phenril..." pregunta el santo dorado de acuario al momento que estrecha la mano del dios guerrero de asgard...\*\***

**Phenril de Alioth Epsilon :: Dios Guerrero :: [Las Doce Casas]-Discípulo de Shuraξ£Đ-  
...Soledad... dice:**

**\*\*La mirada del representante de la bestia del ragnarok oculta por sus cabellos se mantiene oculta bajo los parpados de este mientras que con un suave suspiro condescendiente Phenril dice a Kamyu - pues quisiera viera una pelea mía contra el dragón marino kanon acepta??-\*\***

**[SLD] « Aqueriasu no Kamyu » [GnS Staff] :: u\_u :: dice:**

**\*\*"en este momento mis actividades me permiten acudir al encuentro...gustoso te acompañare joven Phenril...llevadme..." responde con solemnidad Kamyu al momento que camina hasta situarse junto al dios guerrero de asgard\*\***

**Como pueden apreciar claramente al leer estos dos ejemplos, practicar URM es dinámico y serio, viéndose por encima de todo, la principal característica de un personaje de SS, la nobleza, elegancia y respeto. Es decisión de ustedes elegir si usaran o no este tipo de Rol, nosotros, los creadores de esta modalidad, solo ofrecemos a ustedes opciones...pero nunca les exigiremos nada. Por el contrario, cuando entren en santuarios que se rijan bajo esta normativa, será de carácter obligatorio acatar dichos reglamentos aquí propuestos.**

Una de las ventajas que nos entrega este sistema de juego es que el entrenamiento y la practica estará desarrollándose durante todo el tiempo que se este participando, mejorándose así tanto la experiencia como la redacción, además de entregar ventajas externas como el aumento de la velocidad de digitación, manejo de vocabulario etc. etc....

Cabe mencionar que el aspecto más relevante de esta modalidad será que por fin el juego se llevara a cabo al 100% ya que sin duda alguna al rolear el 100% del tiempo se estará representando fielmente la serie.

#### **:: TIEMPO REAL ::**

Como se ha mencionado anteriormente en la sección "CONDUCTA DEL JUGADOR" en este estilo de Rol Mode se utilizara al 100% el rol lo que nos permite diseñar una atractiva e innovadora variante que llamaremos "Tiempo Real" la que consiste en que para darle seriedad al juego, cada caballero solo podrá realizar actividades que coincidan con su línea de tiempo real...esto quiere decir que un caballero no podrá estar realizando dos acciones en lugares distintos como entrenar a un caballero en una isla y estar combatiendo en Asgard. Eso estará absolutamente prohibido en este rol.

El mejor sistema para controlar esta nueva innovación será un añadido en el nick del caballero en el cual se mostrara públicamente que actividad esta realizando en el momento preciso.

[Shaina] Santo de Plata de Ophiux [Myht Knight] \*paseando por las ruinas del coliseo ateniense\*

[VCP] Beta Meraku Haagen [Goodo Wooria] \*Meditando junto a la estatua de Odin\*

[SLD] Taureasu no Aredubaran [Goorudo Seinto] \*entrenando discipulos en las praderas del santuario\*

Esos son ejemplos claros de cómo usaremos el tiempo real para perfeccionar el Rol Mode en tiempo Real.

**:: PENALIZACIONES ::**

Con el único propósito de mantener el orden y buen funcionamiento de este tipo de Rol, este tendrá una serie de reglas que deberán acatarse para mantener la diversión y convivencia necesarias. Si algún participante de estas comunidades que usen este estilo de juego quebranta las normas será advertido por los encargados, luego de esto, si el participante comete faltas nuevamente, se le suspenderá de sus actividades temporalmente mientras su caso es analizado por el consejo de caballeros y por ultimo, si el participante falta por 3º vez a la normativa, este será expulsado de la comunidad por incumplimiento del reglamento.

Las principales normas que se deberán acatar para lograr el buen funcionamiento de una comunidad son:

- Respetar al 100% la conducta de Jugador
- utilizar el reglamento de Juego en su totalidad

Así mismo, existirán una serie de faltas que podrían ser causales de expulsión:

- Lenguaje Ofensivo
- Incumplimiento de Labores
- Inasistencia a la comunidad

Los Staff Organizadores de las Comunidades que utilizan este rol esperan que estas normativas no les resulten incomodas al participante ya que solo tienen como objetivo dar el realce que este juego merece logrando así desarrollar un nuevo Nivel en el Rol Mode de Saint Seiya.





**:: REGLAMENTO OFICIAL DEL ULTIMATE ROL MODE SS ::**

**:: INTRODUCCION ::**

El Ultimate Rol Mode de Saint Seiya es un sistema interactivo consistente en recrear los combates y/o acontecimientos de la serie que tanto nos apasiona a través de los sistemas de mensajería instantánea como Msn Messenger u otros Messenger...Estos combates se desarrollan a través de narraciones que cada uno de los participantes redactan representando a un caballero específico plasmando así en sus párrafos las características del caballero representado.

El Rol Mode de Saint Seiya es un juego destinado a la diversión de cada participante ya que nos permite introducirnos completamente en el mágico mundo creado por Masami Kurumada adoptando la personalidad de un caballero...lograr hacer esto en un 100% es la idea principal de este juego, es decir, lograr personificar al personaje representado tanto en los combates redactados como en la personalidad del mismo es la idea principal de esto y además es la clave del éxito para un buen jugador de Rol Mode.

Antes de comenzar a mencionar el reglamento Oficial del Rol Mode que usaremos en este URM, se debe destacar como se desarrollara la acción.

En este juego principalmente ocurren dos eventos, los combates y las situaciones cotidianas...en un combate, pueden participar solo ambos caballeros en disputa mas un juez calificado, aparte de estas tres personas, puede existir otros participantes pero su labor será exclusivamente de espectadores y cualquier intromisión y/o interrupción es considerada falta grave y por ende sancionada.

Por otra parte, existen también las situaciones cotidianas en las que el objetivo es representar eventos de la serie que no precisamente son combates tales como parlamentos entre caballeros...entrenamientos de aprendices, visitas a los dioses respectivos etc. etc., los cuales también serán narrados en orden y con todo el respeto que el juego merece. A diferencia de los combates, en los eventos puede participar cualquier número de personas y no es necesaria la presencia de un juez, pero se debe mantener un orden para que el evento se desarrolle de manera correcta.

Es de vital importancia mencionar que los combates se realizaran siempre entre dos caballeros y no entre mas, salvo excepciones como torneos u otro tipo de actividades, en cambio como ya se ha mencionado, en las actividades cotidianas el número de participantes lo denota la situación específica.

Ahora ya mencionados los aspectos básicos del juego se puede pasar al siguiente capítulo...el reglamento básico del juego.



**:: CHAPTER TWO ::  
:: REGLAMENTO OFICIAL ::**

**Antes de comenzar con el reglamento es necesario dejar constancia que estas reglas no son la única herramienta a la hora de aprender a jugar Rol Mode ya que desde el principio de los tiempos el aprendizaje de este juego a emulado el real sentido de un caballero...esto quiere decir que para aprender a jugar completamente un participante debe convertirse en un aspirante a una armadura y será entrenado por un caballero de rango superior. En este proceso inicial se conocerá una importante dualidad...El discípulo y el Maestro.**

**Los discípulos son principalmente todos los participantes novatos o con poca experiencia en el juego quienes para poder aprender a jugar correctamente estarán bajo la custodia de un caballero con experiencia...un discípulo debe aprender todo lo necesario para ser un caballero...debe dominar el arte del combate y además, es de vital importancia que aprenda los valores de un caballero...lealtad, honor, dignidad, respeto, humildad y lo mas importante, sabiduría.**

**Por contraparte existen los maestros...estos son siempre caballeros de alta jerarquía ya versados en el arte del combate así como en sabiduría y carácter, por lo cual son los participantes con mas responsabilidad en el juego ya que su misión es entrenar y forjar a los futuros caballeros.**

**Tanto los maestros como los discípulos tienen obligaciones según su puesto en la comunidad y por esto cada participante deberá comprometerse a representar bien su labor para lograr el desarrollo apropiado para desarrollar el juego en forma óptima. Los Maestros deben darse el tiempo para entrenar a sus discípulos, en caso contrario, estarían faltando a su compromiso como caballeros de alto rango...por su parte, los discípulos tienen la obligación de entrenar y respetar los consejos de su maestro, quien en el comienzo es la persona a quien mas respeto deben además de su dios regente.**

**Es indispensable mencionar como a lo largo de este juego uno de los lazos más hermosos es la dualidad fraternal que se establece entre los maestros y sus discípulos llegando estos a ser grandes amigos tanto dentro como fuera del rol.**

**:: APARTADO 1 ::  
:: ESTRUCTURA DEL JUEGO ::**

**:: ESTRUCTURA DEL COMBATE ::**

En el rol mode de SS, tanto los combates como las acciones cotidianas se desarrollaran por turnos, lo que nos permite dar un orden al contexto y a la redacción del juego. Un turno es básicamente un párrafo escrito en el cual el participante debe ser capaz de redactar un dialogo, acontecimiento o acción determinada.

Para la correcta denotación de un turno, usaremos un marcador que nos indicará el principio del párrafo y el final de este. El marcador será el doble asterisco ( \*\* ) con el cual abriremos y cerraremos el turno dando así paso al turno del siguiente jugador.

**EJEMPLO**

**Shun:**

\*\*en ese momento de tranquilidad todo el poder desplegado por el santo de bronce de Andrómeda comienza a apaciguarse...uno a uno sus sentidos comienzan a fluir en forma armónica y natural permitiéndole a shun entrar en un estado de armonía que colateralmente provoca un aumento considerable en el nivel de su cosmo...

**Shun:**

...mas en ese momento, desde el cielo un violento fulgor ilumina al santo de bronce al mismo tiempo que se manifiesta un intenso as de cosmo proveniente de un misterioso ataque que impide el correcto desarrollo de la preparación mental del santo de Andrómeda quien, interrumpiendo su meditación, debe situar toda su concentración en su defensa para poder contener la violenta arremetida\*\*

Como podemos ver claramente, Shun de Andrómeda escribió dos párrafos separados...Su turno comenzó cuando abrió la redacción con los dos asteriscos y pese a haber ocupado dos párrafos, su turno solo terminó cuando al final del segundo párrafo cerró su redacción con dos asteriscos más.

**:: CONTINUIDAD Y COHERENCIA ::**

En este juego de rol mode, es de suma importancia mantener una continuidad, es decir, ser capaz de mantener una línea de tiempo-espacio a la hora de narrar...esto quiere decir que al ser este un juego por turnos, la acción desarrollada por uno de los participantes debe ser continuada por el otro participante de modo que al leer ambos turnos no se pierda la línea de tiempo lográndose así mantener la continuidad de este.

**EJEMPLO**

**Hagen:**

**\*\*en ese momento, con un magnifico despliegue físico, el dios guerrero de asgard hagen de merak beta se arroja en frenética carrera directamente hacia su oponente Hyoga quien avanza hacia el con igual magnitud...mientras el dios guerrero avanza su velocidad se acrecenta y justo en el momento que amenazan con impactar, hagen da un paso levemente recargado sobre uno de sus costados permitiéndose modificar su avance logrando así aparecer de frente justo por el costado descubierto de Hyoga aprovechando esto para depositar en su sección abdominal un ardiente ken de magma\*\***

**Hyoga:**

**\*\*El avance de hagen es sorprendente y a medida que el dios guerrero de beta se acerca Hyoga se prepara para un encuentro mas cuando el santo de bronce se da cuenta se la intención de hagen, frena su avance situándose a varios metros de hagen\*\***

En este ejemplo se puede apreciar claramente como el santo de bronce Hyoga no mantuvo una continuidad ni una coherencia puesto que hagen explico detalladamente como efectivamente si se encontraron e incluso el trato de depositar un ken en el cuerpo de Hyoga por lo cual es totalmente incoherente por parte de Hyoga describir que se detuvo antes del encuentro...este tipo de errores no deberían suceder, ya que arruinan completamente la continuidad del combate, y el siguiente jugador pierde completamente su turno tratando de reparar el error anterior.

**:: TIEMPO GRAMATICO DE REDACCION ::**

Otro aspecto fundamental a la hora de narrar y redactar turnos en este juego es saber utilizar el tiempo gramático exacto...reglamentariamente se utilizara la narración en tiempo presente, de ningún modo se permitirá redactar en otro tiempo literario distinto como pasado, futuro u otro.

Este tiempo literario de narración, no ha sido impuesto por mero capricho del staff, sino porque gracias a la vasta experiencia adquirida a lo largo de los años, nos hemos dado cuenta que al narrar en tiempo presente, los errores y mal interpretaciones disminuyen drásticamente.

**EJEMPLO**

**- Narración en Tiempo pasado**

**\*\*Con pasos firmes, poderosos y arrogantes Radamanthys comenzaba a adentrarse en el umbral oscuro que precedía la habitación de Lady Pandora quien se encontraba hermosa, fría y terrible, cuando estaba adornando el entorno con su delicada melodía que era emanada por los acordes de su arpa\*\***

**Notoriamente salta a la vista que el solo hecho de narrar las acciones en tiempo pasado arruinan considerablemente la línea de tiempo propuesta en el combate, tras lo cual comienzan a aparecer los conflictos por falta de entendimiento y/o coordinación por parte del oponente lo que finalmente culmina con una discusión y desorden.**

**- Narración en Tiempo Presente**

**\*\*Con pasos firmes, poderosos y arrogantes Radamanthys comienza a adentrarse en el umbral oscuro que precede la habitación de Lady Pandora quien se encuentra hermosa, fría y terrible, adornando el entorno con su delicada melodía que es emanada por los acordes de su arpa\*\***

**En cambio, al narrar la misma serie de acciones en tiempo literario presente, se logra claramente generar un ambiente y línea de tiempo definida y clara, lo que disminuye la confusión por parte del oponente, permitiendo el mejor desarrollo del combate.**

**:: APARTADO 2 ::  
:: PARAMETROS DE REDACCION ::**

**:: LIMITES DE ACCION ::**

A lo largo del tiempo en que se practica este juego de Rol Mode, incontables han sido las modificaciones que el reglamento a sufrido, siendo las principales alteraciones las que se refieren a las acciones permitidas y las prohibidas...debido a este inconveniente, se ha establecido este sistema de juego en el cual se deja establecido un parámetro de redacción que permite evitar este inconveniente.

En este Rol Mode se representa a Caballeros...estos, al igual que en la serie, dominan fuerza sobrehumana aparte de dominar el cosmo, fuerza espiritual que permite el desarrollo de sus respectivas y tan conocidas técnicas...fuera de eso, los personajes son humanos y poseen limitaciones por lo cual no es permitido exagerar las acciones desarrolladas. Para aprender los parámetros correctos de redacción será de suma importancia el entrenamiento de los maestros a sus discípulos.

**EJEMPLO**

**Aldebarán:**

\*\*Aldebarán queda mirando a Death Mask de Cáncer y dice "tendré que matarte caballero dorado" en ese momento explota su cosmo, el cielo comienza a oscurecerse y todo el santuario comienza a temblar mientras que Aldebarán arroja con su mano miles de rayos a la velocidad de la luz y se arroja corriendo a la velocidad de la luz hacia Death Mask mientras los rayos avanzan con el y Aldebarán grita "embestida!!!!" arrojándose contra su oponente a la velocidad de la luz mientras millones de rayos brotan por su cuerpo\*\*

**Esto, simplemente, es algo digno de pena...no puede ser posible en un caballero este tipo de situaciones...esta redacción no parece un santo dorado...parece un personaje de Dragon Ball Z...lo mas importante a la hora de combatir, es tener en cuenta la elegancia y el realismo de las maniobras...ahora veamos un ejemplo correcto de cómo se debe hacer:**

**Aldebarán:**

\*\*en ese momento, el santo dorado de la casa de Tauro sitúa un paso firme y estruendosamente en el lugar mientras que su silueta de grandes proporciones hace acto de presencia ante el cuarto Partenón del zodiaco...en ese instante, los ojos del intimidante caballero de Tauro posan su mirada en la oscuridad reinante propia del templo que Death Mask resguarda y así, situado con decisión y altivez, menciona..."santo dorado de cáncer...debo pasar por tu templo...sea como sea..." mientras lentamente comienza a adentrarse en la oscuridad del pórtico principal...en ese instante, cuando logra visualizar la silueta del que pareciese ser el santo dorado de cáncer, Aldebarán agudiza su mirada y con una rápida respuesta efectúa un rechazo en el suelo que le permite arrojarse en directa carrera hacia el santo dorado de cáncer...su embestida es inminente y a medida que se acerca al santo de cáncer su velocidad y poder se incrementan siendo incluso cubierto el cuerpo por una suave estela de cosmo mientras tras su figura logra visualizarse la imagen de un Toro que embiste cuyos ojos se tornan severos y carmesí...en ese momento, Aldebarán culmina su avance abalanzándose con todo su cuerpo perfilado hacia delante y con un violento movimiento, gira levemente sus hombros para impactar con ellos a Death Mask al momento que exclama..."apártate Death Mask!!!!"\*\*



**:: DESCRIPCION Y REALISMO ::**

En este juego, la descripción correcta, elegante y ordenada es el aspecto más importante a la hora del correcto desarrollo del participante como caballero, esto quiere decir que mientras más armónica y fluida sea la redacción del turno, mas relevancia tendrá.

La redacción elegante, dinámica, ordenada...casi poética, es el objetivo de este juego y así, si logramos plasmar un buen relato tanto para el combatiente como para el espectador, lograremos cautivar a estos con la hermosura del relato sin dejar de lado la realidad de la acción...esa, es la clave del juego.

**:: AMBIENTACION DEL ENCUENTRO ::**

Ahora bien, los aspectos a narrar durante el juego son si bien, obvios, también importantes, por no decir vitales, por lo cual no debe abandonarse ninguno a la hora de narrar. Los aspectos fundamentales a ocupar cuando se redacta un turno de un caballero son:

- Lugar físico del combate
- Ambientación, clima y situación
- Características del Personaje
- Reacción del Ambiente, etc.

**EJEMPLO**

**Crystal:**

\*\* Es cuando en las llanuras gélidas del Norte de Siberia una elegante y alba figura comienza a adentrarse en la inmensidad propia del frío paraje...en ese momento el plateado cabello del caminante comienza a ondear junto a incontables y minúsculos copos de cristal gélido que danzan por doquier...poco a poco su avance le dirige hasta una tribu en la que un místico guerrero de hielo aguarda...así, con caminar esforzado mas imperioso, aparece ante la humilde tribu Cristal, el santo de Plata de Corona Boreal quien, ocultando su mirada bajo su plateado cabello, muestra signos de corrupción en su noble ser..."busco al santo de bronce de cisne..." menciona alegatoriamente al momento que detiene su avance...todo el lugar es convulsionado por la presencia de uno de los príncipes del hielo cuyo albo manto de cosmo comienza a liberarse lentamente al momento que las ráfagas gemidas cambian su dirección...\*\*

Notoriamente se puede ver que en este párrafo narrado por el santo de plata Cristal de Corona Boreal ha logrado explicar de manera correcta como se genera la ambientación y contexto de un combate o acción. Su enfoque claro y fijo en el lugar, aspecto, situación, etc. etc. revela claramente sus propósitos y antecede lo que podría venir a continuación, generando expectación.

**:: REDACCION ::**

La característica principal de este Rol Mode es sin duda el sistema de redacción que se utiliza, ya que este es una mezcla de lenguaje, vocabulario, buena redacción, ambientación e incluso poesía, permitiendo así redactar un turno de manera tal que al leerlo pareciese ser un texto extraído de una épica leyenda debido al énfasis y estilo de redacción que se utiliza. Así mismo, para lograr este cometido, nuestra principal herramienta es el conocimiento que se tenga del personaje a utilizar ya que si se logra darle una buena representación, la narración y redacción serán de notorio realce.

**EJEMPLO**

***No es lo mismo redactar:***

**Perseo:**

*\*\*Perseo se da la media vuelta, corre su cabello y muestra su escudo de medusa atacando con su técnica "escudo de medusa"\*\*\**

***Que redactar:***

**Perseo:**

*\*\*y cuando la expectación se acrecenta de manera sublime, el santo de plata de Perseo lentamente comienza a denotar su concentración...uno a uno sus sentidos se agudizan permitiéndole entrar en absoluta armonía con su cosmo el cual se incrementa intensamente llegando a los límites naturales de los santos de plata...en ese instante Perseo lleva su mano hasta su cabellera con elegancia extrema al mismo momento que lentamente comienza a voltear dándole la espalda a su oponente...es en ese entonces que en su espalda su largo cabello es quitado hacia un costado revelando un misterioso escudo cuyo grabado es el mítico rostro de Medusa cuyo aspecto se muestra aun latente, con incontables víboras danzantes reemplazando sus cabellos y ojos mortíferos...capaces de terminar con la vida de cualquier mortal...\*\**

**REGLA DE ORO DEL URM**

***"En el Ultimate Rol Mode la calidad y poder de un ataque la denota 100% su redacción, es decir, un ataque bien narrado, será fuerte...uno pobremente narrado, será débil"***

## :: MANIPULACION ::

En el Rol Mode de SS existe una acción absolutamente prohibida, esta es denominada Manipulación y consiste en utilizar el turno del jugador activo para narrar acciones, movimiento, reacciones o cualquier evento del caballero oponente. Hacer esto esta completamente prohibido (salvo casos puntuales que aprenderán durante el transcurso del juego).

La Manipulación entonces, viene a ser un conjunto de frases o palabras en el turno del caballero activo que hacen mención a acontecimientos efectuados por el otro contendor arruinándose así el respeto y la continuidad, además de limitar claramente las ideas que el jugador afectado pueda utilizar a continuación.

### EJEMPLO

#### Ikkio:

*\*\*es así como tras impactar con un poderoso ken de cosmo en el estomago de su adversario, Ikki, el santo de bronce del Fénix aparece detrás de su oponente quien a quedado perplejo ante el poder del caballero de la isla de la reina muerte...mientras ikki lentamente voltea para caminar hacia su oponente, este permanece inmóvil, aun en shock debido al intenso ataque anterior\*\**

**Aquí claramente se puede observar como ikki manipula a su oponente narrando acciones que impiden reacción alguna por parte del adversario.**

#### Dante:

*\*\*al oír las penetrantes palabras de el santo de Andrómeda, Dante, el santo del Cancerbero, flecta sus rodillas al mismo tiempo que, sosteniendo fuertemente su cadena con su diestra, empieza a darle vueltas en el aire mientras exclama -"Tus palabras son un insulto para su ilustrísima, ahora prepárate a morir santo de bronce!!"- vagas partículas cósmicas emanan del cuerpo del santo de plata al mismo tiempo que un armonioso manto de un azulado cosmos le protege... y, ejerciendo en su diestra una magnánima fuerza al mismo tiempo que bruscamente gira sus caderas con una incontable fuerza arremete su cadena contra Shun, pegándole de lleno en sus pectorales haciendo que este salga a volar quedando estampado en las piedras de una rocosa montaña\*\**

**Aquí en este ejemplo también se nota como el santo de plata Dante manipula a shun narrando como su ataque impacta y además narrando como shun lo recibe y es aventado.**

**Tanto la narración de Ikki como la de Dante son consideradas manipulación.**

**"Manipular es, básicamente, usar el turno activo para controlar las acciones y/o movimientos del oponente, como si este fuese una marioneta...eso por esto que esta acción esta absolutamente prohibida y es considerada falta grave y por lo mismo, sancionada por el juez en caso de combate."**

## :: TIEMPO DE REACCION ::

En la rápida y constante evolución del Rol Mode, la manipulación genero el desarrollo de este nuevo sistema de juego en el cual aparece una variante cómoda, atractiva y justa...esta variante es llamada "tiempo de reacción" y consiste en permitir al oponente redactar como un ataque, movimiento, o dialogo causa efecto en el.

Lamentablemente esta regla tiene un pequeño defecto y este consiste en que al ser el jugador defensor el que elige como un ataque le afectará, este puede aprovecharse de eso para evitar una y otra vez los ataques, pero en esta comunidad existirá una virtud en los caballeros...la honorabilidad...facultad que permitirá al defensor evaluar sinceramente como deberá reaccionar ante dicho ataque.

### EJEMPLO

#### Capella

\*\*Después del golpe asestado por Hyoga, Capella se para sin problemas y furioso se manda de lleno contra el santo de bronce tirándole sus discos a la cara\*\*

#### Hyoga

\*\*cristalinas cuan frías partículas danzan armoniosamente alrededor de Hyoga quien claramente logra ver como los discos del santo plateado son arremetidos en su contra... mas sin ningún problema, el santo de bronce flectando sus rodillas y girando sus caderas da un elegante salto al aire esquivando sin problema alguno el ataque de Capella.... el santo del cisne, quien cae delicadamente al suelo, esconde sus hermosos ojos tras finas pupilas y señalando al santo de plata dictamina ..-"No te atrevas a subestimarme santo blasfemo, ahora sentirás como se congelaran tus músculos uno a uno sintiendo el incontenible frío de mi polvo de diamantes!!"-..

**En este primer ejemplo podemos ver como claramente el ataque redactado por Capella es sumamente débil en cuanto a redacción, por lo cual Hyoga puede evitarlo sin mayores problemas, a continuación veremos el mismo caso pero con el ataque redactado correctamente.**

#### Capella:

\*\*tras ser impactado por el santo de bronce del cisne, Capella lentamente se pone de pie...su rostro oculto tras su cabello no muestra sus facciones mas una murmurante carcajada es oída..."iluso santo de bronce...jamás me dañaras con tu ataque..." murmura el santo de plata al momento que culmina su recuperación poniéndose de pie...y mirando fijamente a Hyoga, Auriga se arroja en directa carrera en contra del santo de bronce...su avance es veloz y directo y mientras se desliza por el suelo su velocidad aumenta al mismo tiempo, cada uno de sus brazos son tensionados preparándose así para efectuar un gran despliegue para así, al momento que se encuentra muy cercano a Hyoga, Capella frena su avance situando un pie por delante de el, maniobra que le permite avanzar ambos brazos hacia adelante con violencia liberando sus discos los cuales avanzan hacia el cisne de bronce con intensidad y dirección\*\*

#### Hyoga:

\*\*todo el cosmo danzante que recubría al santo de bronce es difuminado por el avance implacable del ataque propinado por Capella al que Hyoga solo puede reaccionar intentando cubrir su cuerpo con sus antebrazos...justo en ese instante, ambos discos golpean violentamente al santo del cisne quien es arrastrado con fuerza hacia atrás hasta culminar estrellado en un pilar caído...el golpe es intenso y el santo de bronce queda abatido tumbado de espaldas por sobre el caído pilar...mas en ese momento el cosmo gélido del Cisne comienza a liberarse anunciando la incorporación del atheniense y noble santo\*\*

**Aquí claramente se puede ver como el ataque de Capella es redactado correctamente lo que le da mas poder, forzando a Hyoga a protegerse para no ser golpeado totalmente. En ambos casos, se aprecia como es el defensor quien tiene el derecho de explicar los efectos del ataque de su oponente...eso es "tiempo de reacción".**

**:: APARTADO 3 ::**  
**:: COSMO Y SENTIDOS ::**

En el universo de Saint Seiya, el cosmo, o cosmoenergía, es, junto a los sentidos, uno de los recursos mas importantes a la hora de un combate de correcto desarrollo por lo cual es de suma importancia explicar el correcto manejo de este en la narración.

**:: EL COSMO ::**

Lo 1º que se debe tener claro es que el cosmo es la energía vital y/o espiritual innata en la mayoría de los seres vivos en donde solo los privilegiados (santos o caballeros) han logrado despertarlo y sentirlo hasta entrar en armonía con el e incluso dominarlo. La utilización del cosmo de un caballero es vital ya que este es el recurso que permite entrar en un estado de armonía, concentración y metafísica vitales a la hora de efectuar las acciones características que generalmente quebrantan las leyes de espacio-tiempo comunes que rigen a los humanos.

En este juego de Rol Mode, la correcta descripción y utilización del cosmo marca la diferencia y es sin duda, pieza clave del éxito.

En un combate de Rol Mode el cosmo tiene un proceso evolutivo que debe ser respetado...este comienza por encenderse y/o despertarse lentamente en el principio del combate mientras que a medida que la contienda avanza, este debe aumentar progresivamente hasta que al llegar al momento final del combate, el cosmo explote o se incendie por completo liberando así todo el poder del caballero generando el final del combate.

**:: LOS SENTIDOS ::**

Al igual que el cosmo, los sentidos son vitales en el desarrollo del combate y su correcta utilización es parte fundamental de la correcta manera de jugar del caballero ya que en el universo de SS, estos cumplen un importante papel pues el correcto manejo y dominio de estos son los que permiten sobrepasar las leyes físicas ordinarias además de permitir el dominio espiritual necesario para entrar en armonía con el cosmo.

En el universo de Rol Mode de SS, los cinco sentidos primarios son los mas básicos (vista, tacto, oído, olfato y gusto)...estos son dominados a la perfección por todos los caballeros y son sentidos de los cuales se puede prescindir y/o carecer.

Después de estos, continúa el sexto sentido, la intuición, habilidad innata en todos los caballeros...este sentido, a diferencia de los sentidos anteriores, no es un sentido ligado a aspectos físicos sino que por el contrario es un sentido espiritual por lo que su función es de otra naturaleza de igual o mayor importancia.

**Bien, tras mencionar estos 6 sentidos primarios, cabe mencionar el aspecto primordial de esta serie de características...el séptimo sentido.**

**Para lograr un correcto manejo y utilización de este sentido es necesario conocer su definición. El 7º Sentido es, básicamente, la capacidad que un caballero logra despertar y/o alcanzar permitiéndole el dominio total de su energía espiritual (cosmo)...es decir, el 7º sentido es El Dominio del Cosmo.**

**Hasta el momento se han mencionado los 7 sentidos que tienen relevancia en el desarrollo del combate pero aun queda por mencionar un sentido mas, el 8º sentido...su nombre es A-ra-ya-shi-ki y consiste en la capacidad de entrar en el mundo de los muertos sin estar atado a las reglas de ese mundo. Este sentido no tiene participación en el cosmo por lo cual, alcanzarlo en combate no tiene importancia alguna.**

## **:: HABILIDADES FISICAS Y ESPIRITUALES ::**

**Como ya se ha mencionado en reiteradas oportunidades, lo más importante en el Rol Mode es lograr la personificación mas apegada al personaje utilizado por lo que dominar y utilizar correctamente sus habilidades es de relevante importancia.**

**En Saint Seiya, cada caballero posee características únicas, tanto físicas como espirituales y por esto, el correcto dominio de estas son clave a la hora de jugar correctamente.**

**Cada caballero posee habilidades especiales, ya sean físicas o espirituales, y estas las han adquirido a través de su entrenamiento o en algunos casos las poseen en forma innata (Desde que nacen)...su misión como caballeros es dominar por completo las habilidades del personaje que representan logrando así su correcta utilización.**

**Telequinesia:** Habilidad especial que consiste en la capacidad de mover objetos mentalmente sin tener contacto físico alguno.

**Psicoquinesia:** Habilidad especial similar a la Telequinesia la cual permite alterar los objetos mentalmente, pudiendo así ejercer presión sobre estos y/o modificar su forma.

**Movimiento Interdimensional:** Habilidad especial que consiste en la capacidad de poder crear portales interdimensionales que permiten moverse entre dimensiones con libertad.

**Teletransportacion:** Habilidad especial que consiste en la capacidad de poder desmaterializar el cuerpo desapareciendo del lugar para materializarlo en un lugar cercano apareciendo así en ese.

**Puertas Espirituales:** Habilidad especial que consiste en la capacidad de crear portales que llevan a la victima a lugares varios del infierno (Yomotsu, 6 infiernos budistas, cocytos etc.)

**Ilusiones:** Habilidad especial que consiste en la capacidad de poder materializar ambientes, situaciones, etc. los cuales son ilusiones que envuelven a la victima con el propósito de confundirla.

**Fluido Dorado:** Habilidad especial muy particular poseída por el santo dorado de Leo la que consiste en la capacidad de materializar el cosmo creando un fluido que tiene intensos poderes curativos.

**Reparación de Armaduras:** Habilidad especial que poseen los Lemurianos la que consiste en la capacidad de dominar el polvo de estrellas con el cual las armaduras pueden ser reparadas.

**Congelar:** Habilidad especial que poseen los santos de hielo que consiste en la capacidad de congelar cualquier materia física con tocarla.

**Tal como estas definiciones, existen muchas otras habilidades especiales que a medida que el caballero avance de nivel y adquiera experiencia, ira conociendo poco a poco.**

**:: APARTADO 4 ::**  
**:: DESARROLLO DEL COMBATE ::**

En este capítulo se conocerán todos los aspectos a la hora de desarrollar un combate, analizando cada uno de ellos parte por parte.

**:: INTRODUCCION Y CONTEXTO ::**

Es fundamental, por no decir vital, saber generar un acontecimiento que de pie para el combate...es por eso que los primeros turnos de cada caballero son denominados "introducción o contexto" ya que en ellos se crea el ambiente que antecede el combate en si.

La introducción es un proceso breve, con párrafos no muy extensos (pero si bien redactados) en los cuales ambos caballeros ejecutan una serie de turnos (dos o tres turnos cada caballero) en los que generan la ubicación, el ambiente y el dialogo que crean el preámbulo para comenzar a combatir.

Luego de generar la introducción y el contexto, se comienza con la estructura y desarrollo del combate.

**EJEMPLO**

**Touma**

\*\*... es en ese momento que el ambiente es perturbado por una extraña presencia... a paso tan lento como elegante, el antro de un joven guerrero se aproxima de forma solvente mientras que diminutas partículas vagantes en su entorno giran, condensándose y formando un tenue brillo de púrpuras matices el cual emana una sensación mística sobre el panorama...\*\*

**Thesesus:**

\*\*todo el olímpico Partenón de Artemisa emana un cosmo divino provocando un ambiente placentero mientras que en una de las salas principales del recinto, el Dios Olímpico custodio de artemisa y perdición del Minotauro de Creta permanece sumido en su pensamiento...solo una fragante brisa perturba el lugar danzando suavemente mientras que la túnica y anudado cabello del ángel celestial se mecen con soltura..."que sucede Touma..." menciona en tono grave Thesesus mientras sus parpados se cierran lentamente\*\*

**Touma:**

\*\*...subiendo solventemente entre las pálidas construcciones de índole arcaicos que se expresan cual marfil, el ángel de Ícaro vislumbra en su semblante una seriedad y serenidad distinguida en su esencia... una espesa ventisca es la que se interpone entre ambos guerreros, siendo acompañada en su trayectoria de extremo a extremo por la azulada mirada de Touma... finalmente, postrándose con erguidez absoluta, menciona arrogantemente "Me di cuenta de lo que debo hacer..." para luego extender sus piernas con intenciones de reafirmarse...\*\*

**Thesesus**

\*\*"habla claro custodio de artemis..." menciona Thesesus al momento que lentamente voltea hacia Touma contemplándolo con orgullo y seriedad, colmando el lugar con su sabia y templada esencia...\*\*

**Touma:**

\*\*"Artemis no es mas que una diosa ilusa... eso es lo que pasa, me he dado cuenta de que va en contra de mis ideales malograr este bello planeta..." dictamina Touma con altivez, mientras que su frente yace bien alto, sin arrepentirse de palabra alguna, observando con coraje a su compañero de armas Thesesus...\*\*

**Thesesus:**

\*\*el semblante de Thesesus se frunce tras oír semejantes frases..."Ikarus no Touma...retracta tus palabras....acaso dices que prefieres abandonar el regalo divino que has recibido y velar por una causa perdida como lo es la humanidad?.." menciona Thesesus de manera terminante al momento que adopta una postura altiva y erguida mientras su cabello ondea junto a la brisa y un suave murmullo de brisa recorre el lugar\*\*

## :: COMBATE FISICO ::

**Este paso generalmente es el principio de un combate y viene seguido a la introducción y/o contexto y se compone de una serie variable de turnos en los cuales ambos caballeros comienzan a efectuar movimientos físicos con los cuales el desarrollo del combate poco a poco se torna mas intenso dando así paso al siguiente nivel de combate. Los movimientos físicos que se presentan en estos pasos son generalmente encuentros cuerpo a cuerpo en los cuales cada caballero hace uso de sus características y habilidades para tratar de impactar al oponente a base de golpes de puño y pie además de recursos especiales.**

### EJEMPLO

#### Death Mask:

\*\*Tras oír las intenciones del escarlata de Abel, Death Mask, el santo dorado de cáncer cierra sus ojos y esboza una sarcástica sonrisa.."iluso...crees que un santo dorado permitirá que vayas hasta el templo de athena??" murmura entre carcajadas al momento que abre sus ojos y agudiza su frívola mirada la que recae en el oponente.."pues te equivocas!!!" se oye mencionar al momento que tres pasos son oídos antes de que el cuerpo del santo dorado desaparezca de la escena dejando solo un as de cosmo dorado para luego aparecer frente a Jao y así, tras arrojar en frenética carrera en contra de el, Death Mask rechaza sutilmente brincando unos pocos cms del suelo al momento que con absoluta agilidad contorsiona sus caderas logrando arrojar un intenso golpe con su pierna derecha el cual avanza directamente hacia la cabeza del escarlata de Abel\*\*

#### Jao:

\*\*tras oír las palabras mencionadas por el santo dorado, Jao de Lince, uno de los mas fuertes escarlatas de Abel murmura con decisión.."me lo suponía...no me dejaras pasar aunque mueras...pues tendré que matarte Death Mask!" y en el momento que la figura del santo dorado desaparece, Jao agudiza sus sentidos al momento que asume una postura atenta y acechante logrando sentir la presencia del oponente para así, flectando con agilidad ambas piernas, Jao baja su postura al momento que eleva con astucia el antebrazo izquierdo interceptando el golpe...un violento estallido es generado por el impacto mas en ese momento un incandescente cosmo se genera en la palma derecha de Jao quien, tensionando sus piernas se impulsa sobre Death Mask intentando depositar su palma en su estomago para liberar un potente torrente de cosmo\*\*

#### Death Mask:

\*\*tras ser bloqueada su primera arremetida, el santo dorado de cáncer aprieta sus dientes y tensiona su rostro...en ese momento, Jao avanza su mano hacia el estomago de Death Mask quien aun se mantiene suspendido en el aire como si levitase...y en ese momento, con una habilidad y dominio únicos, el santo dorado de cáncer contorsiona su cuerpo girando su torso violentamente sobre su propio eje, logrando gran intensidad y tensión sobre su pierna izquierda con la que, violentamente, arremete su rodilla contra el antebrazo de Jao con el propósito de desviar su palma evitando su contraataque\*\*

#### Jao:

\*\*La mirada del escarlata de Abel se desorbita al contemplar el magnifico despliegue físico ejecutado por el santo dorado quien le impacta su rodilla perfectamente en su antebrazo desplazándolo hacia el costado derecho justo en el momento que Jao libera un rayo de cosmo de intensa magnitud...la postura de Jao es vulnerable tras esto a lo que el escarlata responde con un ágil y elegante rechazo con el cual se impulsa hacia atrás denotando un perfecto salto que le sitúa a varios metros de Death Mask al momento que exclama.."no debí subestimar el poder de un santo dorado...no cometeré nuevamente ese error...prepárate Death Mask..."\*\*

**Aquí se puede apreciar claramente ejemplos normales de ataques físicos ejecutados por Death Mask, el santo dorado de Cáncer quien utilizando sus piernas atacó a Jao y también evito un impacto.**



## :: COMBATE DE COSMO O KENS ::

**Paralelo al desarrollo del combate físico existe otro tipo de despliegues que se pueden efectuar, estos son los kens que no son otra cosa que manifestaciones espirituales del cosmo innato en cada caballero las que pueden materializarse en ondas, rayos, esferas de energía etc. etc.**

**A diferencia del combate físico, el combate de cosmo o kens permite atacar al oponente a una distancia media mediante los antes mencionados tipos de kens ya sean rayos, ondas o esferas de energía.**

### EJEMPLO

#### Hagen:

**\*\*en ese momento, todo el ambiente comienza a reaccionar de manera sorprendente debido al intenso choque anterior que desencadena el cosmo de ambos contendores...mas en ese instante, hagen, agazapándose ágilmente, enfoca su vista en su adversario y con un maravilloso despliegue físico se arroja en directa carrera hacia Atlas el escarlata de Abel mientras adelanta todo su torso al mismo tiempo que contrae uno de sus brazos en cuya palma genera una intensa esfera ken de magma para así, justo en el momento que la intensidad del ken logra su punto mas elevado, hagen, adelantando una de sus piernas, frena su avance de manera violenta al mismo tiempo que adelanta su mano liberando así su ataque directamente al cuerpo de Atlas\*\***

#### Atlas:

**\*\*el ken incandescente avanza directamente hacia el escarlata de Karina keel quien cerrando sus ojos no emite movimiento alguno situándose completamente inmóvil mientras el ataque se dirige a él...mas en el momento preciso en que el ataque amenaza con impactarle Atlas abre sus ojos refulgentes al tiempo que avanzando su pie derecho se perfila completamente alzando con jerarquía su mano derecha con cuya palma detiene el avance del ken el cual impacta en su mano deteniéndose inestablemente, a punto de colapsar...en ese momento, dando un paso con su pierna izquierda, Atlas mueve su brazo derecho hacia un costado arrojando así el ken hacia la lejanía mientras menciona..."pretendes quemar a un escarlata de Abel...simplemente ridículo..." y mientras exclama esto, Atlas alza lentamente ambas manos al cielo generando en ellas una inmensa esfera de fuego..."prepárate hagen...ahora conocerás el mismo calor del Sol..."\*\***

#### Hagen:

**\*\*"idiota...piensa que podrá hacer algo con eso.." piensa hagen mientras esboza una arrogante sonrisa...en ese momento, un fugaz brillo aparece en su frente al momento que la víscera de su Tiara se cierra cubriendo sus ojos desde los cuales albicelestes brillos son dilucidados...y antes que Atlas culmine la preparación de su ataque, Hagen se arroja en directa carrera hacia el escarlata de Abel\*\***

#### Atlas:

**\*\*justo en el momento que hagen se arroja hacia Atlas, este baja sus manos con violencia al mismo tiempo que inclina todo su torso hacia adelante liberando así todo el poder contenido entre sus manos enviando directamente hacia hagen una bola de fuego de inmenso poder e intensidad la que avanza rozando el suelo que es quemado completamente mientras la esfera se dirige hacia la embestida del dios guerrero de Asgard\*\***

#### Hagen:

**\*\*la esfera de fuego avanza raudamente hacia Hagen quien, ocultando su mirada tras la víscera de su Tiara fija su avance hacia un costado de atlas, y así, justo en el momento que la esfera avanza implacable, hagen retrasa milimétricamente uno de los pasos que marcan su carrera lo que le permite inclinar todo su cuerpo hacia un costado modificando así su trayectoria logrando evitar la esfera de fuego que pasa a cms de su cuerpo...en ese instante, hagen, efectuando un extraño despliegue, libera desde su interior un cosmo completamente distinto al anterior generando un aura gélida y albiceleste que le recubre por completo al mismo tiempo que con completa maestría sobre el elemento, genera en su palma un gélido ken de hielo al momento que aparece al costado de atlas para así, darse un ultimo impulso que le permite liberar con dirección y velocidad el ken directamente al torso del escarlata de Abel\*\***

**IMPORTANTE:** Lograr desarrollar el contraste y la mezcla entre el combate físico y el combate de kens es una de las mejores alternativas a la hora de generar una secuencia técnica elegante y asombrosa en el combate.

## :: TECNICAS INTERMEDIAS ::

Una vez superada la primera etapa, el combate se adentra en su fase intermedia en donde ambos caballeros ya deberían poseer un cosmo medianamente encendido pudiendo así utilizar técnicas intermedias.

Las técnicas intermedias son las que tiene por objetivo dañar al oponente mas no eliminarlo, sino que solo debilitarle...la mayoría de los caballeros poseen dos o mas técnicas siendo así notoria la diferencia entre estas ya que por lo general una es de mucha mas intensidad que la otra por lo que se puede denotar claramente cual es intermedia y cual es de mayor poder.

### EJEMPLO

#### Milo:

\*\*en ese momento un impactante manto carmesí comienza a ser emanado desde el cuerpo del santo dorado de Escorpión quien elevando elegantemente su mano, apunta con su dedo índice a su oponente mientras su la uña de su dedo se desfigura adoptando la forma de un aguijón carmesí..."ahora padecerás el sufrimiento de este ataque...uno a uno golpearé tus puntos vitales inundándolos de veneno...el dolor será tan intenso que solo podrás optar por la locura o la muerte caballero...prepárate..." dictamina con voz terminante Milo al momento que desde la punta de su dedo incontables ases luminosos de rojizas tonalidades comienzan a parpadear intermitentemente aumentando cada vez en intensidad y brillo...en ese momento, un fluido manto de cosmo dorado comienza recorrer el cuerpo del santo dorado quien contrayendo su brazo adelanta todo su torso hacia adelante al mismo tiempo que con agilidad absoluta da una serie de sistemáticos y veloces pasos que le permiten abalanzarse en contra de su oponente al momento que exclama "Scaretto Nidoruu!!" arrojando así desde su dedo índice cinco agujas escarlatas que avanzan como ases centellantes de cosmo directamente hacia los puntos vitales de su adversario\*\*

#### Shiryu:

\*\*tras ser impactado por el dios guerrero de Doble Alfa, Shiryu el santo de bronce lentamente comienza a reponerse del impacto anterior...poco a poco su postura comienza a abandonar su inclinamiento intentando ganar estabilidad con gran dificultad...a medida que se repone el balance en sus piernas comienza ganar seguridad mas sus brazos aun yacen inertes junto a su torso..."aun cuando mi cuerpo este a punto de desintegrarse mi cosmo arderá hacia el infinito...y si es necesario morir por athena lo haré , pero no sin antes cumplir mi voluntad como santo de athena..."y tras mencionar este dictamen una fulgurante aura de verdes tonalidades comienza a fluir del dragón púrpura Shiryu cuyos brazos comienzan a tensionarse al tiempo que ambos puños lentamente toman ubicación a ambos costados de su cintura...un grave murmullo comienza a emanar desde el interior de este mientras que su larga y oscura cabellera comienza a levitar en sentido ascendente...desde el suelo hacia arriba, incontables torrentes de cosmo se elevan hacia el cielo ondeando con violencia la cabellera del santo de bronce cuyo brazo izquierdo se posa elevado con su palma cual garra..." ahora siente la cólera del dragón.." menciona al momento que avanzando tanto su pierna como brazo derecho arroja un violento golpe de puño mientras exclama "Rozan Sho Ryu Ha!!!!" liberando un gran torrente de cosmo el que adopta la intimidante forma de un amenazante dragón el que avanza directamente sobre su oponente\*\*

## :: TECNICAS FINALES ::

Una vez que el combate se acerca a su final, después de haber pasado tanto por el combate físico como por el combate de kens y las técnicas intermedias, el cosmo ya comienza a llegar a su máximo nivel permitiendo al caballero hacer uso de sus técnicas finales las cuales son de máxima intensidad y por ende Terminantes, es decir, con estas el combate tendrá su desenlace.

Las técnicas Finales tienen una particularidad con respecto a los demás tipos de ataque y es que estas deben efectuarse en dos turnos...uno de preparación y un turno de ejecución.

El turno de preparación debe denotar como el caballero comienza a prepararse para arrojar su técnica final por lo que se debe describir como se sitúa su figura, como reacciona el ambiente, que diálogos pronuncia etc. etc. dejando así el ambiente en tensión para culminar su desarrollo en un turno posterior.

El turno de ejecución viene seguido al turno de preparación y en este, una vez ya hecha la preparación, se describe como el caballero arroja su técnica hacia el oponente describiendo la postura física, el ambiente y el avance de dicha técnica hacia el oponente.

### EJEMPLO

#### Seiya:

\*\*el cuerpo de Seiya comienza a rozar los límites de resistencia...cada parte del mismo amenaza con desfallecer, mas la integridad propia en el santo de Pegaso es incontenible...tras múltiples embestidas, Seiya yace sin sentido en el suelo, boca abajo con su cabellera y cuerpo inertes...una brisa silenciosa recorre el lugar acarreado con ella rastros resquebrajados del lugar...en ese momento, desde el interior del cuerpo de Seiya un cosmo calido y destellante comienza poco a poco a fluir..."no me dejare abatir..." murmura el inmóvil Seiya aun boca abajo...lentamente sus brazos comienzan a temblar y su cuerpo a reaccionar lo que permite que, como si un fenómeno fuese, nuevamente el malogrado cuerpo del santo de bronce logre la estabilidad para situarse de pie...con sus piernas semiflaccidas y sus brazos completamente inertes, colgando a los costados de su torso, Seiya lentamente comienza a incendiar su cosmo..."soy un santo de athena...aunque mi vida se extinga encenderá mi cosmo hasta el infinito..." dictamina con voluntad y ahínco al momento que con delicadeza situó ambas manos a la altura de su cintura...en ese instante el aura fulgurante que rodea a Seiya se incrementa recubriéndole por completo mientras que sus manos trazan surcos que denotan la ubicación de las estrellas de su constelación...el cosmo del santo de bronce en ese momento comienza a tornarse de un matiz dorado mientras este se acrecenta alcanzando los niveles que se aproximan al séptimo sentido...\*\*

#### Odysseus:

\*\*"increíble es la voluntad de los santos de athena...simplemente admirable..." murmura el ángel de artemis al momento que contempla como Seiya arriesga su vida sin miramientos..."lo único que puedo hacer por ti es culminar con tu agonía de una vez....muere Seiya!!!" exclama Odysseus al momento que se arroja hacia el en frenética carrera mientras en su palma derecha reúne una potente esfera de púrpuras tonalidades...uno a uno los pasos del ángel celestial aumentan en intensidad y velocidad propinándole al avance características terminantes mientras que paralelamente el poder de la esfera de energía alcanza su máximo nivel amenazando con convulsionar...\*\*

**Seiya:**

\*\*en ese momento, mientras Odysseus se acerca a Seiya, este, quien culmina de trazar los surcos que denotan la posición de los astros que conforman su constelación, mira fijamente a los ojos a su oponente al momento que menciona con voz melancólica..."athena...protegeme...pondré todo mi cosmo en este ataque..." y al momento que culmina de mencionar esto, la destrozada armadura de bronce que cubre el cuerpo de Seiya comienza a tornarse de un hermoso color dorado mientras que el cosmo del mismo se incendia hacia el infinito alcanzando el 7º sentido...en ese momento Seiya se arroja en opuesta y directa carrera hacia su oponente mientras intermitentemente se antepone a el la imagen de un mítico Pegaso en vuelo..."Pegasus Ryu Sei Keeennn!!!!" exclama Seiya con voz estridente al momento que frena su avance adelantando tanto su puño como pierna derecha arrojando incontables golpes de cosmo que avanzan directamente hacia Odysseus con un poder y velocidad deslumbrantes...\*\*

**Odysseus:**

al momento que Seiya arroja sus ataques el ángel de artemis agudiza su mirada mientras murmura..."iluso..." y continua su avance dirigiéndose a Seiya...uno a uno los meteoros pasan junto a Odysseus quien continua avanzando implacablemente protegido por su delicado cosmo...mas en ese momento, una fisura en su armadura denota la intensidad del ataque del santo de bronce..."que?...no puede ser...me a alcanzado con su técnica..." exclama Odysseus al momento que su avance comienza a ser frenado por la intensidad de los meteoros...y tras esto, lentamente estos comienzan a impactar en diversas partes del cuerpo del ángel de artemis quien ya no puede continuar su avance...su mirada se dirige a Seiya al momento que murmura...con que este es el poder de los santos de athena...." y terminando de mencionar esto, incontables cantidades de meteoros se abalanzan contra el ángel de artemis quien es impactado por cada uno de ellos siendo arrojando con extrema violencia hacia el cielo hasta estrellarse con un gran impacto en una columna\*\*

**Este es un ejemplo perfecto de como se resuelve una técnica final, en donde Seiya claramente utiliza dos turnos para desarrollarla...un turno de preparación y un turno de ejecución.**

**:: RESUMEN ::**

**Hasta aquí se ha logrado ver claramente como se estructura un combate mas este no es mas que un ejemplo guía, y los jugadores pueden intercalar las secciones...por ejemplo, después de el tiempo de las técnicas intermedias pueden regresar al combate físico para darle mas innovación al combate, incluso, se puede crear un par de turnos de dialogo para bajar las revoluciones antes del final...todo esto se puede realizar perfectamente con la imaginación de cada jugador, siempre y cuando se respeten los parámetros y reglas establecidas.**

**:: APARTADO 5 ::**  
**:: ESTRUCTURA DE UN TURNO ::**

Un turno debe tener una estructura denotada y ordenada para lograr una redacción de alta calidad, es por eso que a continuación se verán los aspectos a utilizar para la correcta narración de un turno, ya sea dialogo, introducción, ataque o defensa.

**:: TURNO DE INTRODUCCION ::**

En estos turnos, generalmente los primeros de cada caballero (suelen ser dos o tres por caballero) se debe mantener un orden fundamental el cual abarca los siguientes aspectos:

- Lugar físico
- Ambiente
- Clima
- Expectación
- Aparición del caballero
- Diálogos

Logrando intercalar todos estos elementos en la serie de turnos de la introducción se puede lograr un excelente contexto y ambientación para el combate que comienza.

**:: TURNO DE ATAQUE ::**

Una vez que se ha concretado la introducción, se debe comenzar a redactar los turnos de ataque en los cuales también es necesario mantener una serie de aspectos para lograr un correcto desempeño y elaboración de este tipo de turnos. Los aspectos a utilizar son:

- Momento
- Acción
- Movimiento
- Progresión
- Culminación

Al igual que con todos los turnos, utilizar estos aspectos es vital al momento de lograr la redacción de un buen ataque.

**:: TURNO DE DEFENSA ::**

Al igual que en el caso de la estructura de un turno de ataque, en los turnos de defensa existen valiosos aspectos que no se deben pasar por alto a la hora de lograr una buena estructura en el turno, estos aspectos son:

- **Momento**
- **Acción**
- **Impacto o Evasión**
- **Daño o Contraataque**

Claramente en la defensa tenemos dos casos, el impacto o la evasión del ataque, por lo cual el turno de defensa siempre será un poco mas extenso ya que aparte de generar la situación de defensa, debe preparar y redactar el próximo ataque

Es importante mencionar que en el Rol Mode de Saint Seiya existe una importante variante en la defensa ya que, para dar realismo al juego, existen técnicas específicas cuya defensa implica acciones especiales y puntuales.

Para lograr el correcto dominio de los distintos tipos de defensas especiales, lo mas importante serán las enseñanzas del maestro y la experiencia en combate.

Otro aspecto relevante es denotar como gracias a la diversidad de redacción, técnicas, habilidades y estrategias, generalmente el sistema de defensa se tornara único y personalizado, forzando así al defensor a tomar acciones únicas.

Generalmente este punto causara conflictos por lo cual es imprescindible que un juez o maestro evalúen la situación específica para llegar a un acuerdo y/o solución.

**:: APARTADO 6 ::**  
**:: VELOCIDADES DE LOS CABALLEROS ::**

En el universo de Saint Seiya un factor decisivo en el desarrollo de los combates es la velocidad que cada santo posee según la armadura que porta y el cosmo que domina, según esto, existen distintos tipos de velocidades que los caballeros pueden alcanzar...a continuación se hará mención a descripciones específicas de los tipos de velocidades.

La velocidad mas baja que se denota en el universo de Saint Seiya es la Velocidad del sonido, que es la velocidad con la que pueden llegar a moverse los santos de bronce en condiciones normales...esto no quiere decir que siempre se muevan a esa velocidad sino que cuando atacan con intensidad, esa es la velocidad que alcanzan sus ataques

Mach 3 es una medida de velocidad equivalente a tres veces la velocidad del sonido y esta es la velocidad con la que se desenvuelven los santos de plata normalmente, al igual que en la explicación anterior esto no quiere decir que los santos de plata siempre se muevan a esta velocidad sino que cuando aplican máxima intensidad a sus movimientos.

Los caballeros de otras ordenes como los Dioses Guerreros de Asgard, Generales Marinos de Poseidón, Mases de Hades, Escarlatas de Abel etc. etc. llegan a duplicar y/o triplicar la velocidad de los santos de plata, incluso casi acercándose a velocidades cercanas a la de la luz lo que quiere decir que cuando aplican máxima intensidad a sus movimientos o ataques alcanzan estas velocidades.

Por ultimo, tenemos la velocidad de la luz que es la máxima velocidad que se puede alcanzar por un caballero de Saint Seiya, esta velocidad solo puede ser alcanzada cuando un caballero alcanza el 7º sentido, es por eso que los únicos caballeros que pueden alcanzar esta velocidad son los santos dorados de athena quienes pueden llegar a moverse a esta velocidad con mas facilidad.

**IMPORTANTE:** *Debe quedar claramente establecido que los caballeros no están "siempre" moviéndose a la velocidad que les caracteriza, sino que estos son sus límites de velocidad y que solo pueden alcanzarla en momentos determinados.*

*Otra cosa importante que debe ser mencionada es que los demás caballeros que no poseen armaduras doradas pueden llegar a alcanzar por momentos la velocidad de la luz cuando encienden su cosmo a su máximo nivel y rozan el 7º sentido. Por ultimo, vale la pena mencionar que entre CABALLEROS DIGNOS, las velocidades no marcan gran importancia, sino que por el contrario, pasan desapercibidas.*

**Bueno, con este apartado concluye nuestro nuevo y mejorado reglamento de URM (Ultimate Rol Mode), todo el Staff colaborador en la creación de este proyecto espera que sea de vuestro agrado y que colabore con vuestros desarrollos como caballeros en este preciado y melancólico Juego.**

**Os invito a continuar con la lectura de esta Guía ya que nuevas e innovadoras secciones han sido añadidas para ustedes con el propósito de generar la mayor seriedad posible en la reglamentación y administración de este Juego de Rol**

**Atte...Kamyu SLD.**

**:: FIN REGLAMENTO ::**





**:: CHAPTER THREE ::**  
**:: ESQUEMA JERARQUICO DE LA COMUNIDAD ::**

Para un correcto orden tanto en el sistema de juego como en el desarrollo de las actividades de una comunidad que utilice el URM se ha diseñado un esquema jerárquico que se basa en el rango del caballero el cual esta denotado por la experiencia y tiempo de permanencia en la comunidad de dicho participante.

A continuación se mencionan los rangos y/o niveles por los que un jugador de URM debe pasar

**:: ASPIRANTE A ARMADURA ::**

Este es el rango que poseerán los principiantes y miembros nuevos de una comunidad, su labor principal será el aprendizaje y entrenamiento, estarán supervisados por sus respectivos maestros, debido a su corta experiencia en el juego, deberán aspirar a armaduras de nivel básico, para así comenzar a progresar paulatinamente a armaduras de mayor rango hasta llegar al máximo nivel de sabiduría y poder. Los aspirantes no podrán sostener combates contra otros caballeros mas avanzados pues aun no portan armadura, solo podrán sostener combates de entrenamiento contra otros aspirantes y estos serán supervisados por sus respectivos maestros.

(Entre este nivel y el siguiente nivel existe un evento que es el torneo galáctico para la obtención de la armadura...este se llevara a cabo si existen 2 o mas aspirantes al mismo manto sagrado, en caso de que solo exista un aspirante, el torneo se reemplazara por una audiencia con los patriarcas del santuario quienes probaran las habilidades del aspirante a armadura)

**:: CABALLERO NIVEL BASICO ::**

Este nivel será alcanzado por los caballeros que hayan obtenido su primera armadura, en esta fase los participantes aun permanecerán en constante entrenamiento con la diferencia que podrán tener combates contra otros caballeros de nivel básico, siendo estos evaluados por jueces calificados...el propósito de esta etapa es que el caballero obtenga la experiencia necesaria para pasar al siguiente nivel.

**:: CABALLERO NIVEL MEDIO ::**

En este nivel los participantes habrán llegado a un punto avanzado en el trayecto de caballero...podrán optar a armaduras de mayor rango y estarán entrenando con sus maestros para obtener la experiencia necesaria para ganar armaduras de alto rango...podrán ayudar al entrenamiento de caballeros de nivel básico sosteniendo combates de practica con ellos.

**:: CABALLERO NIVEL AVANZADO ::**

En este punto el participante ya domina en gran parte el modo de combate y su experiencia ya es elevada...aun continua su entrenamiento con el propósito de alcanzar el punto máximo de sabiduría en este juego...puede aconsejar a caballeros de menor rango, pero aun no se le permitirá ser un maestro y tener discípulos...su principal meta es lograr el nivel máximo de un caballero en la comunidad.

**:: NIVEL PRO – EXPERTO ::**

Este es el mas alto nivel que un participante puede alcanzar, se le entregara una de las 12 armaduras doradas y pasara a ser un maestro de la comunidad...su deber será resguardar el orden del santuario así como entrenar y aconsejar a los caballeros de menor rango...su cargo puede ser considerado un beneficio pero pese a esto una gran responsabilidad recae sobre estos caballeros puesto que serán ejemplo de experiencia, poder, valores y conducta para los caballeros mas jóvenes. Es decir, Ser un Santo Dorado es convertirse en un ejemplo a seguir por los nuevos participantes.

**IMPORTANTE:** Existirá un rango especial que se ubicara entre el nivel avanzado y el nivel pro-experto, este nivel será otorgado a los caballeros que decidan tomar las saporis de los Kyotos del dios hades, y su misión será la de entrenar a los espectros al servicio del dios del Inframundo.

**REGLA DE ORO DEL URM**

***“En el Ultimate Rol Mode los Santos Dorados son la fiel representación de los antiguos guerreros de sangre ardiente...es decir, son muestra de valor, entereza, sabiduría, carácter, orgullo, nobleza...Nunca olviden, Es mejor ser otro caballero antes que ser un Mal Santo Dorado”***





**:: CHAPTER FOUR ::**  
**:: ELABORACION DE EVENTOS ::**

Para un correcto orden tanto en el sistema de juego como en el desarrollo de las actividades de una comunidad que utilice el URM se ha diseñado un sistema de creación de eventos que permitirá organizar las actividades de la manera mas cómoda posible.

Cabe destacar que los eventos son denominados "Guerras" o "Encuentros" y no son otra cosa que Historias inventadas de la manera mas real posible con el propósito de lograr una actividad que incluya a varios caballeros o participantes, lográndose emular alguna de nuestras sagas favoritas, o por que no, crear nuestra propia saga.

**:: GUERRAS ::**

En el URM, las Guerras serán los eventos mas destacados y frecuentes, por lo cual es necesario aclarar punto por punto que es y como se desarrolla una Guerra.

**:: Definición de Guerra en URM ::**

Como todos sabemos, el fin del rol de Saint Seiya no es otro que la propia inmersión en un nuevo y fantástico mundo, en el cual, nosotros mismos vivamos aventuras encarnando a los personajes de tan conocido manga – animé.

Así pues es sabido que la grandeza de las historias en las cuales se basan las diferentes sagas de la serie cobra suma importancia en cuanto a las guerras se refiere, llegando sus logros y repercusiones hasta límites considerables.

Así mismo, nos hemos puesto como meta, reunir en este apartado todos los puntos imprescindibles y obligatorios que deben darse en toda guerra bien organizada, y como tal, que sea digna de decir que se usa en ella el entorno URMG.

**:: Acuerdo entre comunidades o santuarios ::**

Parte primordial en la creación o preparación de una confrontación, es la puesta en común entre los administradores de ésta. Con esto nos referimos primordialmente, a que deben tantearse las pautas futuras, así como asegurar la completa integración y seriedad en el transcurso de la misma, aportando las pruebas o el debido compromiso total, de que se realizará con toda seguridad, sin haber opción a una suspensión, una dejación o una nueva reestructuración innecesaria de la misma.

Por lo tanto, los líderes o administradores de cada comunidad o/y santuario, deberán ponerse de acuerdo en cada detalle, por mínimo que sea, para que no se den inconvenientes o malentendidos futuros.

**:: Definición del reglamento autorizado en el transcurso de la confrontación ::**

**Como en toda actividad con un mínimo de organización, en las guerras de URM debe asumirse un conjunto de reglas previamente pactadas por los administradores de las mismas, y que son por tanto, de necesaria obligatoriedad. A continuación se desarrollarán las reglas a la disposición de los administradores, los cuales son libres de elegir la incursión de cada una de ellas en cada confrontación:**

**Acumulación del daño recibido:** Esta regla, es casi imprescindible en una buena guerra. Principalmente, se caracteriza por la perdurabilidad durante todo el transcurso de la confrontación, de los daños sufridos en combate, o roleo referido a la guerra en cuestión. Ejemplo: Si Mime sufre la rotura de su brazo en un combate de la guerra, el brazo continuará roto hasta el final de la misma.

**Acumulación del daño al manto:** Esta regla es prácticamente una prolongación de la anterior, diferenciándose en que los daños son los que se producen en la armadura o manto. En determinadas ocasiones, las armaduras podrían ser reparadas en el transcurso de una guerra.

**Intermisión de una deidad:** En contados momentos de una guerra, un dios podría dar su cosmo a uno de sus santos, para que luche en un determinado momento o ámbito, aumentando su capacidad de ataque, defensa, cosmo, o incluso como protección. Cabe destacar, que para que esto ocurra, el dios debe estar presente en el combate, y debe dar su cosmo al santo mediante el roleo.

**Presencia de jueces:** Esta regla la consideramos como optativa, pero en muchos casos debe ser obligatoria, sobre todo en comunidades o santuarios que aun no se adapten perfectamente a cada punto del reglamento. Los jueces deben presenciar cada combate, y debe haber siempre un número equitativo por bando, es decir, un juez de cada santuario, quedando completamente prohibido, la estancia de mas de dos jueces en un mismo combate.

**Tiempo de duración:** Esto es de suma importancia, es una regla OBLIGATORIA, ya que de ella dependerá la duración máxima y mínima de la confrontación. Lo máximo que puede durar una guerra estable son 14 días, mientras que lo mínimo es 1 día. Los administradores son libres de decidir el tiempo que desean que dure la confrontación, pero éste debe estar dentro de estos límites.

**¿Más de uno es apto?:** Muchas veces, nos hacemos la pregunta de que si es apto el combate entre un santo y varios rivales a la vez. Pues esto depende principalmente de si se ha autorizado previamente o no, es decir, si los administradores autorizan las confrontaciones de varios santos, puede llevarse a cabo este tipo de combates, aunque claro está, debe haber un orden preestablecido y respetado de participación de cada contrincante.

**Uso de habilidades:** Este punto cobra gran importancia, en lo que a realismo se refiere. Las habilidades de algunos personajes, como las de los Lemurianos en reparar armaduras, las de Aioria, para curar con su fluido dorado, o incluso la de espiar de las hadas de papillón, son habilidades suplementarias, que pueden ser aptas o no dependiendo de cada confrontación, y eso claro está, depende de los administradores. (SLD recomienda el uso de estas habilidades, ya que el realismo y la diversión aumenta considerablemente).

**La muerte:** Cuando un santo muere en una guerra, queda descalificado de ésta, aunque en ocasiones, puede ir a parar a otro lugar, como el Yomotsu, o el hades, eso depende del discurrir de la historia. Pero si un santo muere, y no se da que en la historia va a uno de estos lugares, un santo NO puede resucitar, ni por un dios, ni por una fuerza especial ni por nada.

**Dstrucción del escenario:** En determinadas ocasiones, puede producirse la destrucción del propio escenario en el que tienen lugar los enfrentamientos. Esto, quiere decir, que si los administradores lo consideran oportuno, los escenarios cobran especial importancia. Ejemplo, ruptura de los pilares de Poseidón, ruptura de las casas zodiacales, incluso puede darse modificación de los mismos afectando a la historia)

**Descripción en el nick del estado personal:** Esto es también obligatorio, y consiste en ponerse tras el debido nick, como se encuentra cada personaje en ese momento en la guerra.

**EJEMPLO**

**[SLD] Barugo no Shaka [GnS - Staff]™ \*\* Frente a su rival en la casa de virgo\*\***

**:: Los que participarán ::**

En reiteradas ocasiones, ha ocurrido que se ha procedido al comienzo de una confrontación, y la mitad de los combates programados no se han llevado a cabo. Esto, unido a la espera por la conexión por los santos que aun no han combatido puede llegar a frustrar una guerra. Por ello, una vez acordadas las reglas optativas y obligatorias, se deben decir claramente cada uno de los participantes, es decir, quienes participarán, activamente. Ejemplo, no se sabe si Milo y Aioria estarán en la guerra, se considerará que las casas nº 5 y nº 8 están vacías, lo mismo ocurre con pilares, infiernos...

**:: Creación del Fanfic ::**

Una vez expuestas las reglas válidas, así como los participantes que pueden estar activos, se realizará conjuntamente, y por los administradores, un fanfic de introducción en el cual se relatarán las bases de la disputa. Este fanfic, será posteado en ambos santuarios o comunidades, y debe ser redactado exquisitamente, dándole realismo y versatilidad, así como credibilidad y complejidad, pues de el dependerá en gran medida el transcurso de la confrontación.

**EJEMPLO**

**:: Una Venganza Oscura... ::**

*"En un remoto lugar del Pacífico Sur, la línea del horizonte que comienza a decaer es rota repentinamente por la silueta de una isla de volcánicas condiciones. Es la llamada Isla de la reina de la muerte, en la cual es considerada como un infierno en la tierra...*

*Es en dicho lugar donde se suceden los entrenamientos más brutales y cruentos para los aspirantes a Santos de Athena... Pero, es ahí también donde residen los llamados Santos Negros, rebeldes al Santuario y a la diosa. Comandados ahora por una misteriosa persona, claman venganza para ocupar el lugar que la misma Athena les arrebató debido a su sed de poder, confinándolos a esa Isla...*

*Al mismo tiempo, en una colina situada en Grecia, se erige, de forma majestuosa, el Santuario de Athena, hogar de la diosa de la guerra Justa y la sabiduría y de muchos Santos fieles a ésta. Todo parece emanar una momentánea tranquilidad... mas en el Templo anterior a la estatua de Athena, el Patriarca del Santuario, Shion recibe las noticias de los futuros sucesos que están por acontecer... Una nueva Guerra parece estar a punto de comenzar, poniendo así a prueba el valor y el coraje de los futuros protectores de Athena..."*

**(Fanfic 2004-2005 GnS all rights registred)**

**:: Deber de cada participante ::**

Como es bien sabido, cada participante tiene su propio rol y comportamiento en las distintas historias. Así pues, según el devenir de cada uno, puede acarrear que se produzcan cambios más o menos significativos en la misma. Por ello, cada uno de los participantes debe actuar según su rol asignado, intentando por todos los medios no salirse del mismo, para no entorpecer al resto de roleros...

Ejemplo: Shion debe hacer las veces de patriarca, Los santos dorados deben proteger las casas, o Los espectros evitar que Athena llegue ante Hades, todo depende de la historia en sí, pero no sólo actúan los combatientes, también interactúan personajes secundarios y dioses, dando mas dinamismo y realismo al desarrollo global del evento en sí.

**:: Post informativo del fanfic ::**

Como su propio nombre indica, los administradores de la guerra crearán en determinados momentos de ésta, unos post informativos de los acontecimientos más importantes del conflicto. Por ejemplo, podría separarse la guerra en diferentes capítulos, posteando un mensaje al finalizar cada uno de ellos, cosa que queda a la libre elección de los administradores pertinentes.

**:: Post final: Fin de la guerra ::**

Al concluir la confrontación, se pondrá en cada comunidad un post, excelentemente redactado, explicando mediante la creación de una historia, el desenlace final de la guerra, detallando en todo momento cada uno de los acontecimientos dados en la misma.

**IMPORTANTE:** Una guerra entre santuarios siempre tendrá un final que beneficiará a uno de los dos bandos en disputa...ahora, es frecuente que por falta de coordinación o mera falta de coincidencia en la conexión, combates de extrema importancia para la guerra no se lleven a cabo, dejando la historia de esta en suspenso y por ende, sin un final.

Es por esto que se considera de vital importancia el correcto Fanfic o historia ya que al generar una buena y sólida base estable, la guerra tendrá siempre un fin aunque no se desarrollen todos los combates.

**EJEMPLO**

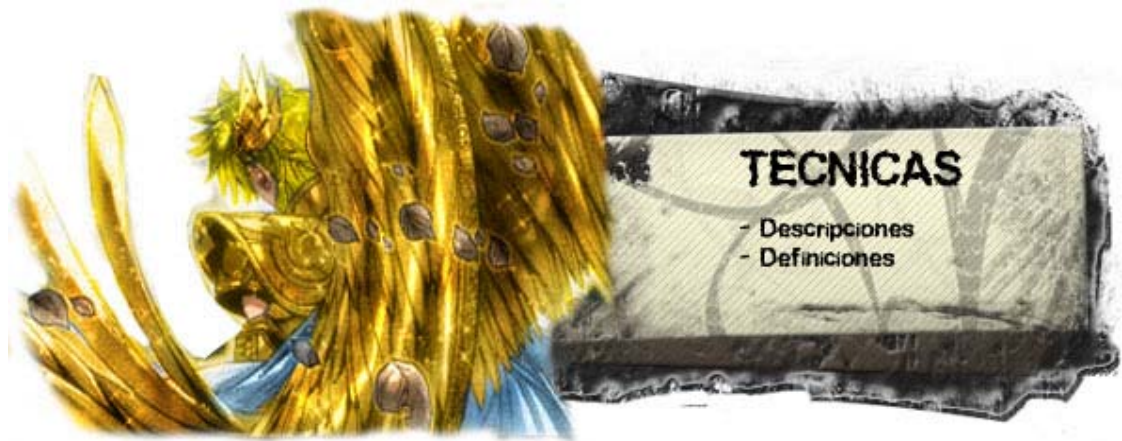
*"Julián Solo nuevamente es poseído por el cosmo dominante y severo del dios de los mares quien reuniendo a sus generales marinos, aprovecha la paz reinante en Asgard para tomar los siete zafiros de Odin con el propósito de obtener el Dominio de las tierras nórdicas. Hilda, al enterarse de este acontecer, se retira del palacio de Valhala con dirección hacia la frialdad del desierto congelado nórdico llegando hasta un recóndito sitio en donde comienza una oración meditante que le permite inutilizar los zafiros bloqueando el poder de estos pero el inclemente clima del lugar y el cansancio amenazan con tomar la vida de la sacerdotisa de Odin la cual no resistirá mucho tiempo en aquel lugar por lo cual, los Dioses Guerreros tienen 7 Días para recuperar los zafiros y rescatar a Hilda de su claustro o de lo contrario la oración de Hilda culminará y Poseidón podrá usar los zafiros para dominar el nórdico paraje"*

**(Fanfic 2004-2005 GnS all rights reserved)**

**Este es un Buen Fic, ya que aunque los participantes no logren desarrollar todos sus combates la historia es clara y posee un final claro. Si los Marinos se muestran ausentes, los Dioses Guerreros recuperaran los zafiros y rescataran a Hilda, por el contrario, si se ausentan los nórdicos, Hilda morirá y Poseidón usara los zafiros.**

**Bien, finalmente solo cabe mencionar que si se logra utilizar este sistema para la organización de guerras y demás eventos, las posibilidades de llevar a cabo estos con éxito aumentarían considerablemente pudiéndose así completar estas actividades que en tiempo anteriores difícilmente eran llevadas a cabo con normalidad y comodidad.**





**:: CHAPTER FIVE ::**  
**:: DESCRIPCION DE TECNICAS ::**

En los dos años de vida que este Rol tiene, se han visto múltiples fallas en combates, pero, sin duda alguna, la falla principal se ve claramente cuando un caballero arruina una coherencia o secuencia de combate por ignorancia o desconocimiento de las técnicas de su oponente. Es por eso que en la elaboración de este manual hemos decidido agregar una lista bastante extensa de las técnicas de cada personaje así como también una breve descripción del efecto de cada técnica sobre su oponente.

Es de suma importancia aclarar que este apartado solo tiene como propósito aclarar al jugador la base teórica de la técnica, es decir, la definición de esta, por lo cual, aquí no se menciona como evitar una técnica, ni como ejecutarla...tan solo se menciona el efecto y la característica de cada técnica.

**:: DEFINICION Y DESCRIPCION DE TECNICAS POR SANTUARIO ::**

**:: SANTUARIO DE ATHENA::**

**:: Santos de Bronce ::**

**Seiya de Pegaso**

**Pegasus Ryu Seiken (Meteoros de Pegaso):** el típico ataque de Seiya, es el que mas usa en la serie. Consiste en una lluvia de golpes hacia el enemigo, en una velocidad record (100 golpes por segundo). Antes de realizarlo, al menos en la primera parte de la serie, Seiya movía sus brazos para formar las 13 estrellas de la constelación de Pegaso.

**Pegasus Rolling Crash (El vuelo del Pegaso):** consiste en un movimiento que hace Seiya para tomar al enemigo por la espalda, y saltar, llevandolo consigo. Usa su cosmo energía para que la subida sea rápida y la caída sea tremenda, dejando que el enemigo se estrelle solo contra el suelo. Lo usa con Misty, Shina y Saga.

**Pegasus Sui Seiken (Cometa Pegaso):** Seiya salta y concentra toda su fuerza en un solo puño, el cual extiende y el mismo comienza a girar, llegando a parecer un verdadero cometa, golpeando a su enemigo. La más grande demostración de este golpe sucede en la casa de Tauro, contra Aldebarán.

**Shiryu del Dragón**

**Rozan Sho Ryu Ha - Rozan Highest Rising Dragon (El Dragón Naciente):** el más conocido ataque de Shiryu. Con este logra hacer que la cascada de Rozán invierta su caída. Consiste en un golpe con su puño de consecuencias letales o realmente peligrosas. Su primera víctima con tal poder es Seiya.

**Rozan Hyaku Ryu Ha - The 100 Dragons of Rozan (Los 100 Dragones de Rozan):** Shiryu usa en Hades la técnica de su maestro Dohko. Es como el Dragón Naciente, pero mucho mas poderoso.

**Rozan Kouryuha (Último Dragón):** es la técnica que le prohibió Dohko a su alumno. Con este poder, Shiryu puede alcanzar la fuerza de un santo de oro, siendo imparable. Dohko dice que nadie podría derrotarlo, ni el mismo. Pero es una fuerza tan grande que su cuerpo no puede resistirla, y corre el riesgo de morir si la utiliza. La usa por primera vez con Shura de Capricornio, y luego intenta lograrla con Sigfried de Alpha.

**Excalibur:** su brazo derecho posee el espíritu de Shura de Capricornio, dueño original del poder de esta fabulosa espada. Antes de morir, Shura le otorga el poder de su brazo perdido al del Dragón. Shiryu descubre que tiene dicha arma en su pelea con Krishta de Krisaor, usándola por primera vez con este. Puede cortarlo todo.

**Hyoga del Cisne**

**Daiamondo Dasuto - Diamond Dust (Polvo de Diamante):** es el primer ataque que Hyoga debe dominar para poder continuar su entrenamiento, y el mismo la describió como un ataque bello pero mortal. Con su puño dispara una fuerte ráfaga de aire congelado que hace lo suyo con el enemigo. En el anime, Hyoga antes de realizar este ataque, hace una danza muy particular. También si se lo propone, puede congelar todo el lugar para realizarlo nuevamente y que sea aún mas efectivo.

**Orora Tannderu Atak - Aurora Thunder Attack (El Poder de la Aurora/Rayo de Aurora):** es similar al Diamond Dust, pero aún mas fuerte y usando sus manos juntas y hacia delante. Para realizarlo, también usa la misma danza que con el polvo de Diamante, pero cuando en dicho ataque, usa solo un puño, en el Rayo de Aurora, Hyoga junta las dos manos y lanza repetidos golpes moviendo los brazos de arriba abajo.

**Orora Ekusukyushon - Aurora Execution (Ejecución de Aurora):** el ataque mas fuerte que posee el cisne, y que lo acerca/utiliza el Cero Absoluto, el máximo nivel que puede alcanzar un santo de Hielo. Hyoga junta sus manos sobre su cabeza y lanza dicho aire poniéndolas de nuevo hacia delante.

**Koliso (Círculo de Hielo):** Hyoga usa este poder para crear, con tan solo un dedo, un círculo de hielo que rodea el cuerpo del enemigo, que luego se va convirtiendo en decenas de círculos, inmovilizándolo. Puede usarlo tanto como una forma de atacar al enemigo, como para ganar tiempo en un combate. Usa este poder contra el Cisne Negro y contra Milo de Escorpión.

### Ikki del Fénix

**Phoenix Genma Ken - Phoenix Illusion Demon First (Ilusión Fantasma):** Ikki invoca al poder de su constelación y lanza un rayo que pasa por el cerebro del enemigo, a la vez pasando el a su lado con el puño extendido. El rayo tocó el sistema nervioso del enemigo, destruyéndolo y provocando las peores pesadillas (o la peor) para el afectado. Con este poder Ikki puede causar la muerte o la locura.

### **Houyoku Tensho - Flaming Wings Takes Off (Las Alas del Fénix se elevan al cielo):**

también conocido como "Ave Fénix" o como Ikki tenga ganas de decirle en la serie. Es un poder demoledor, golpeando duramente al enemigo con ráfagas de poder de sus dos puños. Si usa su cosmos lleno de agresividad, puede provocar una destrucción de todo el lugar (Ej.: en su pelea contra los 4 saints de bronce).

**Phoenix Ken:** consiste en el golpe con que Ikki atraviesa el pecho del adversario, causándole la muerte. Lo usa contra Guilty, Hyoga, Kayssa de Leumades y con Shun/Hades

### Shun de Andrómeda

**Nebyura Chien - Nebula Chain (Cadena de Andrómeda):** con su orden, las dos cadenas de Andrómeda atacan, pudiendo alcanzar un largo nunca imaginable, llegando a poder atravesar dimensiones o galaxias, tal como dice Shun. No importa donde el enemigo este, las cadenas pueden hallarlo.

**Sanda Uebu - Thunder Wave (Onda Trueno/Relámpago):** es un ataque similar al Nebula Chain, pero las cadenas avanzan a una velocidad mayor y formando triángulos además de truenos en el avance. También encuentra al enemigo sea donde sea.

**Roringu deifuensu - Rolling Defense (Defensa Rodante):** La cadena circular (que es para la defensa), rodea a Shun y gira velozmente, protegiéndolo de cualquier ataque. Tiene un solo defecto que demuestra Syd de Mizhar: en un momento hay una abertura.

**Nebyura Sutomu - Nebula Storm (Tormenta Nebular):** es la técnica "desesperación" de Shun. Cuando sus cadenas no sirven de modo de ataque o directamente no las tiene, puede utilizar este ataque, que consiste en una tormenta que él maneja a voluntad, que evoluciona desde un vapor (Vapor Nebuloso) que inmoviliza al enemigo, hasta una terrible tormenta que mata al enemigo. Los únicos que resistieron el poder de Shun fueron: Mime de Benetash y Sorrento de Sirena.

### Jabu del Unicornio

**Yunikoon Garoppu (Galope del Unicornio):** La única técnica conocida de Jabu con la cual, derrota a sus enemigos a base de una rápida y poderosa serie de patadas, imitando así el galope de dicho animal mitológico.

### Ichi de la Hidra

**Doku Ga ni Yoru Kou Geki (Colmillos de la Hidra):** De los guanteletes y rodilleras de la armadura de Ichi sobresalen una especie de afilados colmillos que el Santo puede sacar a voluntad. Dichos colmillos contienen un potente veneno y son capaces de atravesar hasta las armaduras de Bronce. También pueden regenerarse por si solos cuantas veces haga falta, como Ichi demostró en su combate contra Hyoga durante el Torneo Galáctico.

### Nachi del Lobo

**Deddohouringu (Aullido Mortal):** Mostrándose la constelación del Lobo tras Nachi, éste realiza una serie de rápidos puñetazos acompañados del característico aullido del lobo, el cual puede hacer perder la concentración al adversario.

### Geki del Oso

**Hangingu Beaa (Abraza del Oso):** Esta es la técnica que Geki utiliza contra Seiya durante el Torneo Galáctico. Consiste en sujetar al enemigo fuertemente, a modo de abrazo, aumentando considerablemente la presión hasta poder hacer que sus huesos estallen hasta matarle.

### Ban del León Menor

**Raionetto Bonbaa (Rugido del León/Carga del León):** Un poderoso y fuerte puñetazo es emitido por Ban, unido a la vez a una rápida y brutal carga corporal hacia el enemigo.

### June del Camaleón

**Kameroon no Zuchi (Látigo de Camaleón):** June utiliza su látigo para atacar con él a sus enemigos y, al mismo tiempo, defenderse.

:: Santos de Plata ::

**Misty del Lagarto**

**Maburu Toripa - Marble Trip(Fuerza Demoniáca):** este golpe es letal, lo hace con tan solo un dedo y es como una onda que impacta en el enemigo, provocándole un daño terrible. Es fácil de comprobar al ver la cantidad de sangre que pierde Seiya al recibir este poder.

**Barrera Invisible:** con un rápido movimiento de manos, Misty crea una barrera invisible que lo protege de cualquier ataque físico

**Moces de la Ballena**

**Supoute-ingu Bonba - Kaitos Spouting Bomber(Bomba de Cañón):** este ataque es similar a como si el chorro que sale de una ballena de atrapara, te elevara y te hiciera caer a toda velocidad. Es precisamente en eso en lo que se basa, Moses arroja muy alto a su enemigo y este, al caer, impacta su cabeza en su puño, provocándole un gran daño. Este poder tuvo gran efectividad en Marin, pero no en Seiya.

**Asterión del Perro de Presa**

**Mirion Gosuto Attaku - Million Ghosts Attack (El ataque del Millón de Fantasmas):**

Asterión crea una especie de ilusión óptica que lo hace multiplicarse cientos de veces, lanzando varios rayos de energía que podían matar a su rival.

**Leer la mente:** gracias a esto, se anticipaba a cualquier ataque y podía averiguar todo lo que necesitara de su rival.

**Babel de Centauro**

**Fuoteia Rufuifutoura - Swirl of Flame (Remolino de Fuego):** tan simple pero efectivo como su nombre :) puede disparar cientos de bolas de fuego a su enemigo, creando un verdadero infierno ardiente. El tamaño puede manejarlo a su antojo.

**Argol de Perseo**

**Rasu Aruguru Gorugonio - Las Argol Gorgonas(Escudo de Medusa):** Argol utiliza el llamado "Escudo de Medusa" que tiene la cualidad de convertir a quien lo vea, en piedra. Tal y como si tuviera vida, el escudo permanece con los ojos cerrados hasta que un rival esta listo para ser convertido.

**Jamian del Cuervo**

**Burakku Uingu Shafuto - Black Wing Shift (Golpe del Ala Negra):** con este golpe, Jamian no solo golpea a su enemigo, sino que lo llena de plumas de cuervo, que van tapando al enemigo hasta ahogarlo y hacerlo caer con su peso.

**Capela de Auriga**

**Sosa Kougeki - Saucer Attack (Discos Cortantes):** Capella lanza sus dos discos hacia el enemigo a voluntad, los cuales cortan absolutamente todo

**Dante de Cerbero**

No posee técnica en especial, sin embargo utiliza sus cadenas unidas a masas con púas para defenderse y atacar a sus oponentes.

**Shaina de la Cobra**

**Tanderu Kurau - Thunder Crow (Garra de Trueno - A mi Cobra!):** con este poder, Shina usa sus fuertes uñas y manos para dar unos golpes a gran velocidad, que varían en el impacto que posean en el enemigo según como ella lo ejecute. Puede hacer daños al cortar partes del cuerpo - vean el largo de sus uñas- y el daño del impacto del trueno que carga al bajar la mano extendida.

**Marin del Águila**

**Meteoro:** Una técnica muy similar al meteoro de Pegaso, con la diferencia que se trata de un ataque físico y no un ken como el de Pegaso.

### Sirio del Can Mayor

**Gran Destructor D Montañas:** a pesar del imponente nombre de ésta técnica, nunca la vemos en la serie. La única acción de Sirius es evitar que Seiya caiga luego de la golpiza por parte de Dio y Argetti.

### Dio de la Mosca

**Deddo Endo Furai - Dead End Fly (Vuelo de la Muerte):** este ken es la tremenda patada que le mete Dio a Seiya y a Shun (Saga D Hades). Es muy potente, ya con una dejo a Seiya servido en bandeja de plata para que pudieran rematarlo y a Shun lo lanzó una buena distancia.

### Argeti de Hércules

**Korunehorosu - Kornehoros:** invoca a un importante remolino de viento que puede matar a su enemigo cuando este cae por la fuerza en la que lo lleva.

### Aracne de Tarántula

**Tarantula Net - Red de Tarantula:** Aracne envía una red que consume la energía de su enemigo hasta que este muere.

### Tremy de la Flecha

**Fuantomu Aro - Phantom Arrow (Flechas Fantasma):** solo lo utiliza como una pantalla para que no se notara cuando dispara la flecha verdadera que da en el pecho de Athena, no provoca ningún daño a sus enemigos. Gracias a esa flecha dorada, la Diosa de la sabiduría padece durante 12 horas un terrible dolor.

### Albiore de Cefeo

**Cadenas:** No se ve que invoque ken alguno, sino usa sus cadenas así para ataque como para defensa. Conoce todas las técnicas de Andrómeda.

### Orfeo de la Lira

**Stringer Nocturne - Sinfonía Nocturna:** con este golpe hace su "carta de presentación" al usarlo contra Seiya y Shun que estaban con Pharao. Mientras toca una bella tonada, sus enemigos salen disparados por la fuerza de su ken.

**DeathTrip Serenade - Serenada del Viaje Mortal:** mucho que explicar no tengo, imaginaran... Con su música mata a su enemigo, algo similar a lo visto con Mime de Benetnasch, aunque el en ningún momento aprisiona con sus cuerdas al enemigo, sino que solo es la música la que mata.

:: Santos de Oro ::

**Patriarca - Shion de Aries**

**Kurisutaru Uoru - Crystal Wall (Muro de Cristal):** forma un muro invisible que lo protege de todo tipo de ataques, desvaneciéndolos o devolviéndolos al enemigo.

**Sutadusto Reboryushon - Stardust Revolution (Revolución de Polvo Estelar):** es similar en parte al Starlight Extinction en brillo pero es una lluvia de estrellas que impacta en el enemigo.

**Sutaraito Ekusuteinkushon - Starlight Extinction (Extinción de Luz Estelar):** Es un golpe terrible y fatal. Hace desaparecer a su enemigo, consumiéndolo totalmente en su enorme poder. Todo se da en un inmenso destello de luz, que además de eliminar al enemigo, lo ciega, dejándolo a merced de su capacidad destructiva.

**Kurisutaru Netto - Crystal Net (Red de Cristal):** Shion crea una red de cristal con la cual atrapa al enemigo y evita que realice movimiento alguno.

**Gen Rou Ma Ou Ken - Demon Emperor Fist (Satán Imperial):** Esta es la técnica única para los patriarcas, consiste en un rayo de cosmo q penetra en el cerebro del rival, trastornando sus sentidos , dejándolo a la merced de Shion, que puede elegir que quiere que haga el rival, dominándolo por completo.

**Mu de Aries**

**Kurisutaru Uoru - Crystal Wall (Muro de Cristal):** Mu forma un muro invisible que lo protege de todo tipo de ataques, desvaneciéndolos o devolviéndolos al enemigo.

**Kurisutaru Netto - Crystal Net (Red de Cristal):** Red de cristal con la cual Mu atrapa a sus rivales, inmovilizándolos.

**Suta-dusto Reboryu-shon - Revolución de polvos de Estrellas:** Poderoso golpe de Mu con el cual atrae polvo desde las estrellas, llenándolo de cosmo en su mano y lanzándolo a su rival, produciendo serios daños y varios golpes.

**Sutaraito Ekusuteinkushon - Starlight Extinction (Extinción de Luz Estelar):** Es un golpe terrible y fatal. Mu hace desaparecer a su enemigo, consumiéndolo totalmente en su enorme poder. Todo se da en un inmenso destello de luz, que además de eliminar al enemigo, lo ciega, dejándolo a merced de su capacidad destructiva.

**Aldebarán de Tauro**

**Gureto Hon - Great Horn (Gran Cuerno):** el único ataque de Tauro, pero es muy potente. Con esta técnica golpea al enemigo con una fuerza tremenda, con sus movimientos a la velocidad de la Luz y su fuerza física, hacen de este ataque, un poder letal. En la Saga de Hades, podemos ver que hasta puede cortar el cuerpo del enemigo en pedazos, incluso antes de que este se de cuenta del daño recibido.

**Saga de Géminis**

**Gyarakushian Ekusupuojon - Galaxian Explosion (Explosión de Galaxias):** al igual que Kanon, Saga posee este ataque, y lo usa en la OVA de Abel. Con este lanza un terrible golpe, que tiene efectos mortales en el enemigo. La fuerza es igual a la explosión de varias galaxias (aunque lo ilustran como planetas).

**Anaza Deimenshon - Another Dimension (Otra Dimensión):** con este poder puede mandar al enemigo a otra dimensión, de la cual jamás podrá regresar.

**Gen Rou Ma Ou Ken - Demon Emperor Fist (Satán Imperial):** es similar al Puño Fantasma del Fénix. Saga con tan solo su puño, lanza un rayo que atraviesa el cerebro del enemigo pero no matándolo, sino controlando su mente. Gracias a este poder, Saga puede mantener a quien quiera bajo sus órdenes, causando un terrible sufrimiento al enemigo, ya que si no lo domina por completo (es a voluntad de Saga dominar por completo o no) el dominado, al hacer actos en contra de sus principios, sufre demasiado, tanto dolores de cabeza como una pena interna. La uso con Crystal (maestro de Hyoga) y con Aioria de Leo.

**DeathMask de Cáncer**

**Seki Shiki Mei Kai Ha - Dark World Waves (Ondas Infernales):** con este ataque, puede enviar a su enemigo al Limbo, donde encuentra una muerte segura ya que nunca puede regresar a menos que el lo desee. En el anime, el narrador dice que Seki Shiki significa "un pelo de cadáver"

### Aioria de Leo

**Raitoningu Purasuma - Lightning Plasma:** este ataque consiste en un rayo poderosísimo de energía, o en millones de ellos a la velocidad de la luz, que matan al enemigo rápidamente. Seiya tuvo grandes problemas con este ataque, ya que no pudo vencerlo y solo pudo verlo en dos ocasiones.

**Raitoningu Boruto - Lightning Volt (Relámpago de Voltaje):** es similar a su otro ataque, solo que en vez de ser un rayo de energía, es algo más así como una bola de energía.

### Shaka de Virgo

**Illusion (Ilusión):** puede usar ilusiones a su antojo, incluso, revertir las ilusiones que utilicen en su contra.

**Khan - Hom:** con solo pronunciarlo, el ataque del enemigo se vuelve en su contra. (Barrera)

**Rikudo Rinne (Recorrido de los 6 mundos):** Shaka puede enviar el alma del enemigo a través de los 6 mundos de los cuales el más peligroso, por extraño que suene, es el Cielo. El enemigo puede elegir en que mundo terminar, sino, Shaka puede elegir por él.

**Tenma Kofuku (Purificación del Mal - Capitulación del Demonio):** es un ataque con el que puede eliminar a su enemigo, un fuerte rayo de energía, el cual posee la esencia del cosmo de Shaka elevada hasta el infinito...

**Tenbu Horin (Tesoro del Cielo):** es el poder más grande de Shaka, con este, logra un equilibrio perfecto entre ataque y defensa. El lugar donde se encuentra cambia de apariencias, siendo empapelado de figuras de Buda. El santo dorado puede proceder a atacar/privar de los sentidos/destruir armaduras/lo que sea.

**Tenkuaaja Chimimoryu (Invocación D Los Espíritus Del Bien Y El Mal):** Con este poder, Shaka puede separar el alma del cuerpo de los espectros mediante una especie de exorcismo, además de lanzar un potente torrente divino contra un rival que no sea espectro.

### Dohko de Libra

**Rozan Sho Ryu Ha - Rozan Highest Rising Dragon (El Dragón Naciente):** solo se puede verlo usarla en la Saga de Asgard, cuando recuerda su lucha con Alberich, antepasado del Dios Guerrero que pelea con Shiryu. Es la técnica que le enseña a su pupilo, con la cual puede revertir el curso de una cascada.

**Rozan Hyaku Ryu Ha - The 100 Dragons of Rozan (Los 100 Dragones de Rozán):** esta es tu técnica "oficial", con este poder aplica una fuerza similar a la del Rozan Sho Ryu Ha, pero muchísimo más fuerte, ya que es como un impacto producido por 100 dragones.

**Lanzas de Hielo:** La podemos ver cuando las usa contra Shiryu, a modo de entrenamiento. Son como dice su nombre, unas lanzas de Hielo que van a una gran velocidad y tienen gran poder de impacto.

### Milo de Escorpión

**Risutorikushon - Restriction (Restricción):** con este poder, Milo puede inmovilizar al enemigo. Son como ondas que salen de su cuerpo.

**Sukaretto Nidoru - Scarlet Needle (Aguja Escarlata):** el poder central de Milo, se trata de pequeños golpes, letales que aplica con su uña (la cual crece y toma forma de aguijón de escorpión). Representan las 15 estrellas de la constelación de Escorpio, y tienen la capacidad de matar al enemigo, enloquecerlo y privarle de sus sentidos, además de provocar importantes hemorragias

**Antaresu - Antares:** es el golpe número 15 de la Aguja Escarlata, y representa la estrella roja de la constelación. Ya que aplique ese golpe, el enemigo muere sin duda, por más que haya aguantado los 14 golpes anteriores.

### Aioros de Sagitario

**Atomí Tsukusandaa Boruto - Atomizer Thunder Volt (Trueno Atómico):** el único poder que se nos muestra de Aioros... Es similar al Lightning Volt de Aioria. Junta mucha energía en su puño y la lanza a modo de un rayo muy poderoso.

**Sagitter Arrow - Flecha de Sagitario:** no es una técnica, pero es una de las "armas" de Aioros para el combate. Utiliza el arco y flecha de su armadura sagrada y dispara. Podemos ver bien las cualidades y poder de la flecha gracias a Seiya.

### Shura de Capricornio

**Excalibur:** con esta habilidad, Shura tiene los dos brazos y ambas piernas, tan afiladas como la mítica espada. Puede cortar absolutamente todo de una sola vez, y eso no excluye cuerpos humanos o armaduras.



### Kamus de Acuario

**Furizigu Kofuin - Freezing Coffin (Ataúd de Hielo):** esta técnica le permite a Kamus encerrar a su enemigo en un ataúd de hielo perfecto, que nunca se derretirá, ni aunque 6 caballeros de oro lo ataquen con todas sus fuerzas. Solo pudo ser cortado por la Espada de la aradura de Libra.

**Orora Ekusukyushon - Aurora Execution (Ejecución de Aurora):** ya muy conocida, con este poder se acerca al Cero Absoluto pero no lo alcanza. Junta sus brazos sobre su cabeza mientras se forma el aura del Aguador y los baja, lanzando el aire frío al enemigo.

**Diamondo Dasuto - Diamond Dust (Polvo de Diamante):** esta técnica el la describe como básica. Basta con un revés de la mano o del puño para lanzar aire frío, la temperatura es menor de acuerdo al grado del cosmo.

### Afrodita de Piscis

**Buraddei Rozu - Bloody Rose (Rosas Rojas/Sangrientas):** con este poder, Afrodita lanza una cantidad impresionante de rosas (que queda a su placer y voluntad) que adormecen al enemigo, matándolo lentamente, colocando una especie de veneno que ingresa al cuerpo por medio de la herida que produce el corte de la rosa.

**Piranian Rozu - Pirhana Rose (Rosas Pirañas):** estas rosas son de color negro, y mientras que las Rojas matan lentamente, las negras eliminan al enemigo inmediatamente, ya que tal como dice su nombre, cortan el cuerpo provocando heridas mortales. Estas rosas despedazan todo, incluyendo las resistentes armaduras.

**Roiyaru Demon Rozu - Royal Demon Rose (Rosas Demoníacas):** también llamadas Rosas Vampiro (hasta Imperiales), tal como dice su nombre, dañan gracias a la sangre. De color blanco, y muy hermosa, esta rosa va directo al corazón del enemigo, clavándose de lleno y chupando su sangre, tornándose lentamente al color rojo, debido a la sangre q va llenándola. Al dejar al corazón sin sangre, provoca la muerte instantánea del enemigo.

:: SANTUARIO DE ASGARD ::

:: Dioses Guerreros de Asgard ::

**Thor**

**Mjolnir Hammer** (Martillos Gigantes): Martillos que son lanzados a una velocidad extraordinaria capaces de formar torbellinos.

**Taitaniku Haakyuriizu (Phecda Hercules Titanico)**: un enorme golpe de fuerza bruta que asemeja una serpiente (la serpiente de Midgard de la mitología nórdica) gracias a este golpe Seiya se estuvo quejando toda la saga.

**Fenrir**

**Rozan Kundo Ken (Furia de la manada de Lobos de Rozan)**: Produce un golpe tan terrible como el ataque de un lobo.

**Urufu Kurueriti Kurao (Poder del lobo mortal ó Wolf Cruelity Claw)**: este es el ataque mas poderoso que tiene, consiste en varios golpes con su puño que terminan por ser cortantes por la ayuda de su armadura, que en los puños tiene unos colmillos muy largos que colaboran en la herida al enemigo.

**Haggen**

**Great Ardent Pressure (La Gran Presión Ardiente)**: utiliza a favor de Hagen todo el magma que se sitúa alrededor suyo en contra del rival, se forma una pared de lava que avanza como una gran ola, un muro infranqueable.

**Universe Freezing (Universo Congelante)**: Haagen hace uso del aire helado para crear una ráfaga que se solidifica en milésimas de segundo

**Mime**

**Sutoringa Rekuitemu - Stringer Requiem (Requiem de cuerdas)**: Mime toca una hermosa tonada, mientras las cuerdas de su arpa atrapan a su enemigo. Al terminar la canción, su enemigo ya esta muerto.

**Rayo Poderoso**: muy similar al ken de Saga de Géminis, con suma tranquilidad lanza rayos tan rápidos como la luz, este ataque le causo varios problemas a Ikki.  
Además de las técnicas ya mencionadas, utiliza ilusiones para ocultarse de su enemigo, causándole gran confusión.

**Alberich**

**Honoo no Ken (Espada de Fuego)**: Aunque en el personaje mitológico no se menciona espada alguna, puedo suponer que el origen de esta arma viene de Surt, un gigante que poseía un arma similar, una espada de fuego con la que protegía la región de Muspell.

**Neeichyaa Yuuriti (Unidad de la Naturaleza)**: Esta técnica le da el poder de controlar los espíritus de la naturaleza, es decir, puede movilizar cualquier elemento natural a su antojo, haciendo que este ataque al enemigo, causándole grandes daños físicos.

**Amejisuto Shi-rudo (Escudo Amatista)**: con este ataque rodea al enemigo, envolviéndolo en una capa de amatista, esta técnica tiene el poder de succionar la energía humana, haciendo que la victima se deshidrate hasta morir, y luego quede transformada en esqueleto.

**Zid**

**Baikin Taiga Kuro - Viking Tiger Claw (Garra del Tigre Vikingo)**: un ataque mortal, que tambien tiene aire congelado, se puede ver alrededor de las heridas, una capa de hielo.

**Buru Impurusu (Impulso Azul)**: un golpe de hielo.

**Bud**

Shado Baikin Taiga Kuro - Shadow Viking Tiger Claw (La garra de la sombra del tigre vikingo): ataque como el de Syd, pero mucho mas poderoso y agresivo

**Sigfried**

**Odin Sword (Espada Odin):** Produce un golpe que rodea al enemigo antes de descargar su poder, impulsándolo junto con los fragmentos del suelo hacia arriba con gran fuerza.

**Doragon Bureevaesuto Burizaato - Dragon Bravest Blizzard:** este es el ataque mas poderoso que tiene y es sumamente destructivo, aquí tuvo la traducción de Ventisca del Dragón, Siegfried concentra todo su poder en su ken, pero baja su puño una cien milésima de segundo y lo hace vulnerable en el corazón.

La técnica que usa contra Sorrento que yo sepa no tiene nombre, aunque algunos lo llaman "Poder de la Estrella Alpha"

**Hilda**

**Sortija del Nibelungo:** esta poseía la habilidad de lanzar una poderosa descarga a sus enemigos con solo dirigirla hacia el, Hilda posee un cosmos de aire congelante y una gran habilidad para manejar la lanza, esta también lanza una descarga a quien apunte. Su traje de guerra, posee similitudes con la vestimenta de las valquirias de las narraciones nórdicas, y además su tiara, esta en forma de alas de cuervo, representando a los cuervos que siempre estaban posados a un lado de Odin. Memoria y Pensamiento.

:: SANTUARIO DE POSEIDON ::

:: Generales Marinos de Poseidón ::

**Tethis de la Sirena Menor**

**Desutorakku Koraru - Trampa de Coral:** Tetis junta sus manos y; mientras suena el canto de una sirena (que se encarga de distraer al enemigo, provocando el efecto del canto real de una sirena); de ellas salen grandes cantidades de coral, que cubre al enemigo, causándole una muerte, quizás por asfixia.

**Baian del Hipocampo**

**Goddo Beresu - God Breath (Vientos Huracanados):** con este poder, Bian invoca una fuerte ráfaga de viento que dispara al enemigo a varios metros de distancia, incluso logra que Seiya vuelva a la superficie desde el fondo del mar.

**Barrera Invisible:** haciendo unos movimientos con las manos, crea una barra invisible que evita cualquier ataque.

**Eo de Silla**

**Iguru Kuratchi - Eagle Clutch (Águila Poderosa):** con este ataque, la parte del codo de su armadura, es la que toma fuerza, ya que representa al águila. Salta y se dirige al enemigo con mucha velocidad, lanzando un ataque con el puño, que lastima gravemente al enemigo, como si las garras de un águila lo tomaran. Esta bestia deja de existir al ser ultimada por la Red de Andrómeda.

**Urufuzu Fuangu - Wolf's fang:** Eo ataca tal como su fuerza un lobo, que muerde al enemigo. La zona del casco representa al lobo. Esta bestia "muere" al ser atrapada por la "Trapa de Andrómeda".

**Sapanto Sutorangura - Serpent Strangle:** Eo invoca a una serpiente gigante, que estrangula al enemigo. No detecta bien que parte de la armadura es la que representa a la serpiente. Esta bestia desaparece, al ser alcanzada por la Espiral de Andrómeda, que la estragula.

**Kuin Bi-zu suteinga - Queen Bee's Sting (Aguijón de Abeja Reina):** la zona de la muñeca posee un aguijón, que representa a este animal. Eo ataca con solo un dedo, imitando la herida de un aguijón de abeja. Esta bestia "muere" al ser atacada por la Telaraña de Andrómeda.

**Banpaia Inheiru - Vampire Inhale:** Eo invoca a vampiros, que atacan desde varias direcciones y al poseer la capacidad de detectar todo lo que los rodea, pese a ser "ciegos", hacen imposible que la cadena de Andrómeda los alcance. Chupan la sangre del enemigo tal cual las películas ^^ . Igualmente, no logran escapar del Boomerang de Andrómeda, que los elimina a todos. Las alas en la parte de la espalda de la armadura de Scyla, representan a esta bestia.

**Gurizuri Surappu - Grizzli Slap (El zarpazo del Oso):** Eo usa fuerza física en este ataque, hiriendo gravemente al enemigo con una fuerza tal como su un oso diera un golpe fuerte. Está representado en la zona del peto de la armadura (así parece) y parece al ser estrangulado con la cadena de Andrómeda, que atrapó a Eo y destruyó esa zona protegida.

**Biggu Toruneddo - Big Tornado (Tornado Violento):** cuando ya sus bestias no sirven, Eo puede usar este ataque, que es muy poderoso. Consiste en un tornado exactamente, que puede llegar a despedazar el cuerpo del enemigo.

**Krishna de Krysaor**

:: **Técnicas** ::

**Furashingu Ransa - Flashing Lance (Lanza Sagrada de Krysaor):** consiste en unos golpes con la lanza a una velocidad increíble, eso sumado al filo y fuerza del arma, hacen de este golpe, un arma letal.

**Maha Ro Shi Ni:** cuando ya no puede usar su lanza o esta no tiene efecto, Krysta puede usar su fuerza interior, basada en los puntos Chacra (sería lo mismo que las constelaciones para los santos de Athena) y lanza un poder que se asemeja a niebla avanzando por el suelo (algo así) que lleva al enemigo a la muerte. Como efecto secundario, se puede decir que priva de algunos sentidos.

### Isaac de Kraken

**Orora Borearisu - Aurora Borealis (Aurora Boreal):** es un poder semejante al Polvo de Diamante, esto se puede adjudicar a que Hyoga e Isaac fueron instruidos por Kamus en las misas técnicas. La única diferencia es que Isaac junta las manos extendidas cerca del pecho y forma el poder en forma de una bola.

### Kaysa de Limnades

**Saramanda Shokku - Salamander Shock (Salamandra Satánica):** una técnica simple, un rayo de poder muy fuerte, pero para con los caballeros no fue muy efectivo.

**Metarmofosis:** Kassa posee la capacidad de leer la mente del enemigo, pero solo para detectar en quien debe convertirse para poder matarlo. Y eso es lo que hace, se transforma en esa persona que provoque admiración o cariño en el enemigo, para atacarlo por sorpresa. Incluso puede copiar las técnicas de quien imite.

### Sorrento de Sirena

**O-DEDDO ENDO SHINFUONI (SINFONIA EN FA MORTAL):** Poderosa sinfonía que toca Sorrento con su flauta encantada, durante esta melodía resuena en el cerebro del enemigo, sus movimientos serán poco precisos (incluso puede llegar a dominar pequeñas acciones de su rival. Ejemplo: Cuando Siegfried se lo llevaba en dirección al espacio, Sorrento usando su Flauta logró zafarse del Guerrero Divino que lo tenía atrapado con sus brazos). La que concentración de su rival se mermará, y poco a poco perderá los 5 sentidos, para cuando termine su melodía con su nota final causar grandes destrozos físicamente como internamente en el enemigo y dañando seriamente su armadura.

**DEDDO ENDO KURAIMAKKUSU (MELODÍA DE LA MUERTE):** Esta es la melodía más poderosa del General del Atlántico Sur, es la canción que no se oye dos veces. Ésta afecta directamente al cerebro de su rival haciendo que se vuelva "loco de dolor" y sus efectos sobre su rival son mortales. Con esta canción no quita los 5 sentidos a su rival, simplemente "mata" el cerebro de su oponente.

*(\*) Importante: Sorrento tiene la habilidad de adoptar la imagen de una sirena alada para asustar o sorprender a sus rivales cuando estos lo intentan agarrar. Con esta habilidad Sorrento pudo asustar a Siegfried para poder zafarse, tocar la flauta y así salvar la vida.*

*(\*)(\*) Sorrento también puede, usando su flauta, desdoblarse y crear imágenes de si mismo al estilo de Kanon o de Mime con el fin de confundir al rival mientras se prepara para atacar o bien evadir ataques de su oponente*

### Kanon del Dragón de los Mares

**Gyarakushian Ekusupuojon - Galaxian Explosion (Explosión de Galaxias):** Kannon lanza este terrible golpe, que tiene efectos mortales en el enemigo. La fuerza es igual a la explosión de varias galaxias (aunque lo ilustran como planetas).

**Goruden Toraianguru - Golden Triangle (Triángulo Dorado):** se puede decir que está inspirado en el Triángulo de las Bermudas. El enemigo es enviado a otra dimensión, desapareciendo tal y como sucede con los barcos en el mítico lugar del océano.

**Anaza Deimenshon - Another Dimension (Otra Dimensión):** igual que su hermano Saga, Kannon puede mandar al enemigo a otra dimensión, de la cual jamás podrá regresar.

**Satan Imperial - Demon Empior Fist (Gen Rou Ma O Ken):** Al impactar sobre la mente del enemigo la controla a voluntad (en el rol, al menos x un turno ) del cual no puede zafarse hasta cumplir la orden que se le da. Salvo excepciones, como Shura quien tiene la mente mas pura y es el mas fiel a Athena no se puede contrarrestar

**Ilusión Diabolica - Demon Ilussion [Gen Ma Ken]:** Golpe el cual el enemigo prácticamente ni siente, ni sabe que se proyecta una ilusión en su mente hasta que algo o alguien le hace ver la realidad.

**:: SANTUARIO DE HADES ::**

**:: Espectros del Inframundo ::**

**HADES**

**Golpe con la Espada:** Como Dios que es, no posee ninguna técnica en específico. Sus ataques se basan sobre todo en el cosmos. Pero cabe destacar la espada que acompaña a su armadura. Con ella le hace un profundo corte a Ikki y a Pegaso cuando tratan de proteger a Athena, quien permanece encerrada aún en el interior de la Vasija Sagrada. Más tarde, sería la misma espada quien atravesaría a Seiya, que se había interpuesto entre el arma y Athena, matando así al Santo de Pegaso.

**Pandora**

**Descarga con el Arpa:** Mediante la melodía proveniente de su arpa, y al mismo tiempo, con su propio cosmos, Pandora puede emitir una descarga eléctrica, tal y como ocurrió en la escena en la que, después de haber muerto Athena, Pandora castiga a Radamanthys por haber desobedecido sus órdenes. Dicha descarga puede emitir los suficientes voltios como para poder dejar inconsciente a un Kyoto.

**Golpe con el Tridente:** Este arma tan solo hace aparición ya en el Mundo de los Muertos. Con él, Pandora hiere a Ikki cuando el Fénix trataba de acercarse a Shun, quien estaba ya poseído por Hades.

**Teletransportación:** Pandora puede teletransportar a voluntad a otras personas, tal y como se muestra cuando Hades le pide que le traiga ante él a Ikki. Pandora teletransporta al Santo del Fénix desde el Quinto Círculo Infernal, donde se encontraba peleando con Aiacos, hasta Giudecca. Hay que especificar que ésta Teletransportación no es tan poderosa como la que emiten los Lemurianos Shion y Mu, sobre todo si se ejecuta fuera del Inframundo. Es en este lugar donde suele ser más efectiva.

**Hypnos**

**Etaanarudorazinesu (Sueño Eterno):** Esta es la técnica que el Dios del Sueño utiliza contra Athena cuando la encierra en la Vasija Sagrada, y también contra Shun. Este poder consiste en dormir a su enemigo sin que oponga resistencia alguna. Dicho sueño puede ser eterno o durar poco tiempo, dependiendo de lo que Hypnos desee. Tan solo se podría despertar de tan terrible técnica de una sola manera. Cuando Hypnos realiza este ataque, todo el paraje a su alrededor se torna tan somnoliento y dulce que suele provocar un total relax por parte del enemigo, debilitándolo progresivamente.

**Thanatos**

**Teriburupurobidensu (Terrible Providencia):** Un poderosísimo golpe de cosmos esférico con el que Thanatos puede matar a su víctima sin duda alguna. Otra característica de los ataques de este Dios, aunque más bien, sería una cualidad propia con su título de Dios de la Muerte, es el poder matar a quien desee desde la distancia, aunque se encuentre a millones de años luz, como hace cuando mata a Pandora y trata de matar a Seika, la hermana de Seiya.

**Radamanthis de Wyvern**

**Gureitesutokooshon (Gran Precaución/Castigo Supremo):** La más poderosa técnica de este Juez del Inframundo. Extendiendo ambos brazos, concentra una gran cantidad de su cosmos, o la que él considere necesaria y crea una onda expansiva de enorme poder, que puede arrasar con todo a su alrededor. Prácticamente nadie ha podido resistir su embate.

### Aiacos de Garuda

**Garudafurappu (Aletazo de la Garuda):** Este ataque consiste en un fuerte golpe físico, en el que Aiacos lanza por los aires a su adversario con una potencia y rapidez enorme. Mientras la víctima está en el aire, el Juez marca una equis en el suelo con su pie, indicando donde caerá y morirá su enemigo. Este ataque lo utiliza contra Ikki en el Quinto Círculo Infernal.

**Garakutikkuruujon (Ilusión Galáctica):** Es una técnica muy similar a la Explosión de Galaxias de Saga, pero en vez de ser planetas los que ahí se representan, son como unos grandes ojos que se abalanzan sobre el enemigo.

### Minos de Grifo

**Cozumikkumarioneshon (Marioneta Cósmica):** Tal y como su nombre indica, Minos puede controlar los movimientos de su adversario mediante unos hilos casi invisibles que él mismo crea y maneja, como si de una marioneta se tratase, pudiendo torturar y matar a la víctima rápida o lenta y dolorosamente.

### Giganto del Cíclope

**Jaianto horudo (Abrazo del Gigante):** Técnica muy similar al Abrazo del Oso de Geki, en la cual abraza fuertemente a su enemigo, comprimiendo con tal fuerza su cuerpo que es capaz, incluso, de partirle los huesos.

**Biggunakkuru (Gran Puño):** Un fortísimo puñetazo (o también una sucesión rápida de puñetazos) emitido por Giganto con todo su poder. Lo utiliza con Seiya durante la invasión de los Espectros al Santuario, dejando a Pegaso casi sin aire y bastante herido.

### Myû de Papillón

**Aguriirapushon (Erupción de Fealdad):** Myû utiliza esta técnica en su primera fase de transformación, en la cual emite una especie de chorro viscoso y, probablemente, venenoso desde los falsos ojos que cubren su deforme cuerpo. Lo utiliza contra Seiya y Mu, fallando debido al Muro de Cristal del Ariano.

**Shirukiisuredo (Capullo de Seda):** En su segunda transformación (la de un gusano), Myû emite desde su boca una gran cantidad de hilo de seda, el cual se pega en el adversario, encerrándolo así en un capullo. Si el contrincante pierde el conocimiento dentro del capullo, perderá automáticamente la vida por falta de aire.

**Feariizurongingu (Atestamiento de Hadas):** Ya en su última transformación, Myû se vale de las llamadas mariposas de la muerte para enviar a su enemigo al Hades, las cuales teletransportan el cuerpo del enemigo hacia el Reino de los Muertos. Estas mariposas tienen la particularidad de poder encontrar al adversario donde sea, por mucho que se esconda.

### Zeros de Rana

**Janpingusumashu (Salto Chocante):** La única técnica de este Espectro, con la cual, ejecuta un fuerte salto al mismo tiempo que proporciona una dura patada al adversario, o, como otra medida, puede caer sobre él con bastante fuerza.

### Caronte de Aqueronte

**Rouringuooru (Remo Giratorio):** Usando el remo con el que viene su armadura y con el cual utiliza para guiar la barca a lo largo del Río Aqueronte, este Espectro lo utiliza también como arma. Se puede ver su uso cuando, una vez que Seiya y Shun llegan al río, Caronte rechaza los meteoros de Pegaso girando dicho remo cuando Seiya le ataca. Puede hacer que el remo efectúe una vuelta cada milésima de segundo, es decir, alcanza una velocidad de Mach 18.

**Eddingukaarentokurasshaa (Corriente Aplastante):** La más poderosa técnica de este barquero del Infierno. Sus brazos poseen incluso mucha más fuerza que su remo, con los cuales emite una poderosa corriente acuática que arrastra al adversario sin que se pueda, prácticamente, liberar de ella. Ejecuta esta técnica contra Seiya, lanzándolo fuera de la barca con una asombrosa fuerza.

### Valentine de la Arpia

**Guriidozaraibu (Envidia de la Vida):** Extendiendo rápida y fugazmente ambos brazos, Valentine logra crear una poderosa corriente de aire, que hace que su adversario salga por los aires. Lo utiliza contra Seiya en el Cocytos, dejando inconsciente a Pegaso por unos instantes.

### Raimi de Gusano

**Waamuzu Bindo (Látigos del Gusano):** Con los apéndices que Raimi tiene en la parte trasera de su armadura, puede golpear brutalmente a su enemigo, e incluso ahogarle si logra atraparlo. Tal y como se muestra cuando pelea contra Aioria de Leo, Raimi posee una descomunal fuerza en esos apéndices en forma de gusano, pudiendo incluso atravesar una gruesa columna de un solo golpe.

### **Niobe de Profundidad**

**Diipufureeguransu (Profunda Fragancia):** Esta es la técnica con la que Niobe mata a Aldebarán de Tauro y, mas adelante, usaría contra Mu de Aries, siendo inefectiva. Tal y como su nombre indica, esta técnica rodea el ambiente con una fragancia que penetra en el adversario mediante los poros de su piel, haciéndole perder poco a poco sus sentidos hasta matarle.

### **Rune de Balrog**

**Faiya Hoippu (Látigo de Fuego):** La armadura de Rune se complementa con un látigo, el cual el espectro usa en combate. Este látigo tiene la peculiaridad de rebanar a su adversario en pedazos cuando se enrolla en su cuerpo, tal y como ocurre con Marchino de Esqueleto.

**Riinkaruneshon (Reencarnación):** Esta es la técnica que el espectro de Balrog utiliza contra Seiya para averiguar los pecados que el Santo de Pegaso ha cometido en vida. Lo utiliza tan solo con los vivos para, una vez estudiados sus pecados, poder enviarle al Circulo Infernal más adecuado. Cuando Rune ejecuta ésta técnica, el contrincante queda confuso durante unos instantes mientras observa los pecados que en vida ha cometido. Luego de analizarlos, el Espectro parece crear como una especie de portal dimensional que envía a la víctima al Círculo Infernal decidido.

### **Faraón de la Esfinge**

**Baransu Obukaasu (Balance de Maldiciones):** Este ataque lo ejecuta Faraón con su arpa, la cual emite un pesado sonido que hace que el que escuche la melodía casi no pueda hacer movimiento alguno. Esta melodía también hace que, el corazón del adversario salga de su cuerpo (de forma ilusoria) e, igual que con las tradiciones del antiguo Egipto, hace que se coloque en la báscula divina. Si el corazón es más pesado que la pluma de la verdad, muestra entonces a un ser maligno que debe ser eliminado automáticamente. Si esto sucede, Faraón deberá rematar a su contrincante.

### **Flegías de Licaón**

**Houringuinferuno - Howling Inferno (Aullido Infernal):** Con esta técnica, Flegías lanza un fuerte puñetazo a su rival, el cual si le impacta, de tan impresionante golpe, es lanzado varios metros en dirección opuesta a la posición del Espectro, sufriendo tanto el cuerpo, como la armadura del afectado, grandes daños.

### **Rock de Golem**

**Rouringubonbaa Sutoon - Rolling Bomber Stone (Bomba D Piedras Rodantes):** Esta técnica consiste en lanzar a su enemigo una gran cantidad de piedras redondas gigantescas, con las cuales aplastarlo y golpearle hasta conseguir la muerte del rival.

### **Stand de Escarabajo Mortal**

**Sutando Baimi - Stand by Me (Quédate A Mi Lado):** Esta técnica de Stand consiste en agarrar al rival por donde pueda, y apretarlo contra su gran y fuerte cuerpo, hasta conseguir la asfixia, o en su defecto, romperle los huesos por la tremenda presión.

### **Silphide del Basilisco**

**Anaihareshonfurappu - Annihilation Flap (Aletazo D Aniquilación):** Con esta técnica, Silphide crea un poderoso remolino, como si lo creasen las alas del mismísimo basilisco, produciendo un fuerte golpe en el rival, así como lanzándolo despedido varios metros con sobrecogedora fuerza.

### **Queen de Alraune**

**Braddofurawaazushizaazu - Blood Flowers Scissors (Guillotina d Flores Sangrientas):** Levantando Queen sus dos brazos, una ilusoria imagen de una guillotina antigua rodeada de flores aparece a sus espaldas, mientras que, haciendo descender de forma fugaz sus alzados miembros, estos parecen actuar como dicha guillotina para rebanar el cuello a su adversario.

### **Gordon del Minotauro**

**Gurando Akkusuu Kurasshaa - Grand Ax Crusher (Choque De La Gran Hacha):** Este es un golpe parecido a la técnica Excalibur de Shura, pero en vez de una espada, es un hacha... También cabe destacar que no es tan poderosa y demoledora como la técnica del santo dorado, pero si es bastante potente.



**:: ESCARLATAS DE ABEL ::**

**:: Santos de la corona ::**

**Atlas de Carina**

**Baatingu Korona - Corona de Fuego:** con este poder, Atlas junta una bola de fuego que arroja con fuerza al enemigo. Es realmente poderosa y destructiva.

**Protección:** Atlas levanta una barrera con su cosmo, que impide que los ataques lo lastimen.

**Berenguer de Coma Berenice**

**Gooruden Desu Heaa - Golden Death Hair (Cabellos Dorados de la Muerte):** desde sus dedos, salen grandes cantidades de cabello que nunca se cortan y que estrangulan al enemigo, o lo hieren gravemente. Da la impresión, por el movimiento de su propio cabello, que su ataque utilizara el cabello de Berenice.

**Jao de Lince**

**Hainingu Heru Kuroo - Shining Hell Claw (Garra Brillante del Infierno) :** Es un golpe simple diría yo, con el que junta mucha energía con una pose particular y la lanza. Es muy efectiva.

**:: GUERREROS FANTASMAS ::**

**Maya de Sagitta**

**Flechas Fantasma/Expresas:** Tienen el poder de envenenar y llevar a la muerte a su enemigo. Mientras que un ken idéntico a este como es el de Tremy de Sagitta tiene más ilusión que realidad, el de Maya son flechas REALES que salen desde su armadura.

**Ian De Escudo**

**Patada Taladro:** no se conoce nombre real, pero es altamente poderosa y perforante, ya que destruye totalmente el escudo del dragón, el más fuerte de los escudos.

**Escudo:** no es una técnica pero es su defensa principal, de poco le sirve ante el Dragón Naciente que le lanza Shiryu con todas sus fuerzas.

**Kranos de La Cruz del Sur**

**Puño del Relámpago de la Cruz del Sur:** con este poder lanza un ataque en forma de cruz precisamente, que se encarga de matar al enemigo. Con Hyoga no le surte efecto, solo logra marcar el peto de su armadura con la cruz.

**Jaga de Orión**

**Choque Megatomico de Meteoro:** en este ataque, Jaga gira en el aire tal si fuera un meteoro y cae hacia el enemigo, impactándolo con su pie, dándole un terrible golpe que le causó grandes problemas a Ikki y a Seiya.

**Orpheo de Lira (fantasma)**

**Requiem de Cuerdas:** es el mismo ataque que usa Mime, las cuerdas van y estrangulan al enemigo mientras Orfeo toca una hermosa tonada de muerte.



**:: CHAPTER SIX ::**  
**:: URM MSN GROUP ::**

**Bien, este segundo manual ya esta concluido, y solo resta hacer mención a la ultima y mas novedosa innovación...el Grupo Msn dedicado a la expansión y organización del URM.**

**Así como lo mencionamos, junto con la salida de esta Guía, se generará una Comunidad Msn llamada URM la cual servirá como un Portal de encuentro para todos los Roleros que jueguen bajo las normas de este manual, por lo mismo, URM será una mega comunidad con una diversa y amplia gama de opciones y actividades como por ejemplo la moderación de torneos, guerras y demás eventos, pudiendo ser estos Inter. Comunidades o bien Entre comunidades.**

**El ideal de esta comunidad será tener un portal de fácil acceso para la comunicación de caballeros de distintas comunidades, pudiendo establecer un mayor grupo de caballeros que reúnen nuestro mismo estilo de jugar Rol Mode.**

**Para los Administradores de cada Comunidad que use este Rol Mode se abrirá un especial espacio en el cual se les otorgará ayuda y consejo a la hora de la administración de sus comunidades.**

**Esperamos que este gran proyecto, junto a la presente Guía, sea un gran paso en la evolución de nuestro Rol Mode, así que de antemano os invito cordialmente a todos aquellos que quieran que su santuario sea reconocido dentro de la mega comunidad URM, a contactarse con los administradores mediante mensajes en dicho Grupo Msn o bien contactando directamente a un miembro del Staff de dicha comu (Aioria, Mu, Kamus o Shaka)**

<http://groups.msn.com/UltimateRolMode>

**Sin nada mas que adjuntar, el staff espera que esta guía haya sido de su total agrado...será hasta una próxima vez...se despide de ustedes**

**:: [EL SAGRADO LAZO DORADO] ::**

:: When a dream become true ::

*Dicen que los sueños y los sentimientos son indescriptibles..., dicen que en la memoria se pierden las barreras de la humanidad y que en su interior se despejan las incertidumbres..., entonces si todo eso es cierto SLD debe ser un sueño...*

*Cuando te das cuenta de que en la vida no puedes ser todo lo que anhelas, y que tu corazón se pierde en difusas búsquedas sin sentido desearías estar soñando, y es ahí, en ese instante, donde entras en el mundo de ensueño, donde las fantasías y los sentimientos se adueñan de cada rincón de tu ser.... Una vez, hace ya tiempo, 12 amigos crearon un sueño conjunto, un único sentimiento para que éste perviviese eternamente en la memoria..., pero ese sueño necesitaba un nombre, algo por lo que ser recordado, y se concluyó en conmemorarlo como SLD, el Sagrado Lazo Dorado, un sueño hecho realidad...*

*Ahora, el sueño ha crecido hasta límites indescriptibles, hemos llorado, hemos luchado... y hemos sido felices... por ello, queremos que este sueño sea unánime en todos los seguidores de Saint Seiya, por y para vosotros..., uníos al sueño, no dejéis de soñar, pues nosotros no lo haremos nunca...*

*Por ello, por todo, sólo me queda decir una cosa.... Gracias SLD, gracias a todos, mis hermanos de sangre ardiente...*

**Barugo no Shaka.**



*“Un día, los mejores caballeros soñaron con formar una nueva comunidad...y en ella reunir a los mejores santos dorados del Rol Mode...así, Shaka, Aioria y Mu crearon el Sagrado Lazo Dorado, comunidad creada con el único propósito de crear una unión fraternal entre los mejores santos con el fin de poder entregar todo el conocimiento a los demás haciendo del Rol Mode una gran comunidad en la que todos podamos estar...”*

*“Cuando llega el invierno tres veces sin el aligeramiento a partir del verano, el mundo tendrá que hacer frente a una terrible guerra, entonces la gente, incluso los hermanos se matarán entre si, tejiéndose por todo el mundo un manto de llanto y sangre... será un mundo donde abundara la discordia... pero existe una esperanza...no todo es oscuridad...desde las entrañas del Planeta... La Grecia Antigua resurgirá... el cosmo de Athena alentara a los guerreros sagrados que protegen la paz y el orden del mundo... despertaran los caballeros dorados... solo los mejores santos sagrados entre muchas comunidades renacerán para luchar por la Paz del Mundo... Shion, Mu, Aldebarán, Saga, Kanon, Death Mask, Aioria, Shaka, Dohko, Milo, Aioros, Shura, Kamus y Afrodita estarán listos para afrontar el combate...”*

*“El Sagrado Lazo Dorado...”*