



# GUERREIROS DEUSES DE ASGARD

CRIADOR: CLERON

# SISTEMA DAEMON

## UM SISTEMA LIVRE

Todos nós sabemos que o sonho de todo Mestre é um dia poder ver seu Universo de Jogo publicado em algum livro ou net-book, para que todos possam apreciar sua criação, visitar seus países e mundos imaginários e enfrentar seus Monstros e NPCs mais perigosos. O único problema é que todos estes mundos precisam falar a mesma língua, para que possam se entender! O grande problema com isso é que as grandes editoras nunca permitiram que seus sistemas fossem utilizados pelos jogadores em publicações, por causa dos Direitos autorais. A própria TSR, detentora dos direitos do Dungeons & Dragons, chegou a processar judicialmente muitos Mestres que utilizavam seu sistema em livros e net-books, acusando-os de pirataria e aplicando pesadas multas sobre eles! Isso acabava frustrando os Mestres que queriam mostrar ao mundo seu material de jogo, que eram obrigados a inventar seus próprios sistemas, muitas vezes sem conhecimentos matemáticos suficientes para fazê-los funcionar direito, e os Jogadores, que, quando encontravam algo interessante na internet, eram obrigados a decifrar o sistema caseiro no qual estava escrito e adaptá-los para suas regras favoritas antes de poder usá-lo. Também recebemos sempre muitas propostas de novos escritores interessados em publicar seus livros e universos de jogos, mas quase nunca esses projetos vão para frente por causa das incompatibilidades de sistemas. E por outro lado, temos muitos Mestres com universos inteiros escritos em casa, sem chance de publicá-los porque não possuem nenhum sistema de regras próprio. Como na DRAGÃO e na Daemon, o RPG sempre foi considerado uma forma de diversão acima de tudo, nós decidimos liberar o Sistema Básico para que os Mestres de todo o Brasil possam utilizá-los em suas criações e adaptações. Com isso, os jogadores passam a contar com dois sistemas inteiros para desenvolverem suas campanhas: o 3D&T para campanhas baseadas em anime e videogames e o Sistema Daemon para Campanhas mais realistas e sérias. Agora, as chances de você publicar e tornar conhecido seu universo de RPG, seja na forma de fanzines, livros ou sites na internet aumentaram muito...

## UM MUNDO DE SUPLEMENTOS

Primeira vez que joguei RPG de Cavaleiros do Zodíaco, foi em 1998. Na Escola com as mesmas pessoas que aprendi a jogar RPG. Pegávamos um D20 e criávamos nosso "sistema" para jogarmos. Era incrível e muito divertido. Hoje, precisamos de um sistema para isso, caso contrário, todo mundo age desacordo e acontece confusão. Essa adaptação usa as regras de Daemon, jogador pode usar o Netbook Básico do Sistema Daemon e (recomendação) livro Animes RPG, Supers RPG, Trevas RPG entre outros do Sistema Daemon. ([www.daemon.com.br](http://www.daemon.com.br)), aqui são as regras explicadas e colocadas de uma maneira lógica. Sabendo as regras básicas de Daemon, somente esse Netbook é suficiente para jogar Cavaleiros do Zodíaco RPG.

Esse suplemento usa as mesmas regras do Cavaleiros do Zodíaco RPG, então eles se complementam. Com esse suplemento você pode criar seus Guerreiros Deuses de Asgard para sua mesa de Cavaleiros do Zodíaco.

# PERSONAGENS

Os jogadores, aventureiros, explorando, enfrentando monstros, derrotando magos malignos e seitas secretas. Abaixo as regras básicas para criação de uma ficha genérica.

## FICHA DE PERSONAGEM

**Nível:** Nível do Personagem.

**Pontos de Vida:** (Força + Constituição) / 2.

**Cosmo:** Nível + Armadura.

**Idade:** 14-25.

**Armadura:** armadura escolhida.

**Atributo de Cosmo:** Atributo usado para ataques de Cosmo a longa distância. (não pode ser Agilidade, o Mesmo Atributo de combate corpo a corpo ou Força de Vontade)

**Atributos (110 pontos para dividir)**

Atributo	Valor	%
Força(FR)		Valor X 4
Agilidade(AGI)		Valor X 4
Dextreza(DEX)		Valor X 4
Constituição(CON)		Valor X 4
Inteligência(INT)		Valor X 4
Força de Vontade(WILL)		Valor X 4
Percepção(PER)		Valor X 4
Carisma(CAR)		Valor X 4

**Perícias:** 200 + Inteligência X 5

**Aprimoramentos:** 5 pontos para distribuir e até -3 em desvantagens.

**Pontos de Poderes de Cosmo:** Varia com a Armadura.

**Habilidades da Armadura:** habilidades exclusivas da armadura.

# GUERREIROS DOS DEUSES

Nas terra frias das Terras Nórdicas, mais precisamente no extremo norte europeu, estabeleceu-se um povo que cultuava o deus Odin. Esse povo deu origem a um reino lendário conhecido como Asgard. Lá estão os Guerreiros Deuses de Asgard, aqueles que encarnam a força dos próprios deuses nórdicos, liderados por um sacerdote ou sacerdotisa, que representa a "vontade divina", no caso de Asgard, é Odin. Desde que ele deixou este mundo, Asgard têm lutado contra a influência de Poseidon, o deus dos mares, e Atena, tendo posição neutra na batalha não lutou contra eles, mas se for o caso, ambos os lados lutariam sem piedade.

## GUERREIROS DOS DEUSES (5 PONTOS)

**Atributos:** tem 110 Pontos de atributos para distribuir

**Pontos de Perícia:** 250 + Inteligência X 5

**Poderes de Cosmo:** começam com 7 Pontos de Poderes

**Cosmo:** A Armadura dá + 4 ao Cosmo Total do Usuário

**Poderes do Robe:** Cada armadura tem habilidades diferentes, veja na próxima página lista das armaduras e seus poderes. Essas habilidades só funcionam quando o usuário estiver usando a armadura

**Resistência:** Robe dos Deuses dá IP 10 contra ataques místicos, energia, explosões ou cosmo.



## ROBE DE PHECDA

### PODER DA ARMADURA

**Resistência Superior:** Guerreiro ganha Constituição + 5.

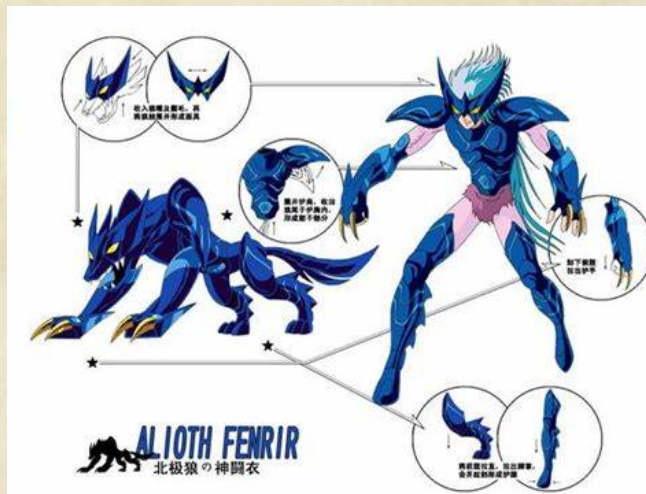
**Força Superior:** Guerreiro ganha Força + 5.



## ROBE DE ALIOTH

### PODER DA ARMADURA

**Agilidade Suprema:** Guerreiro ganha Agilidade + 10.

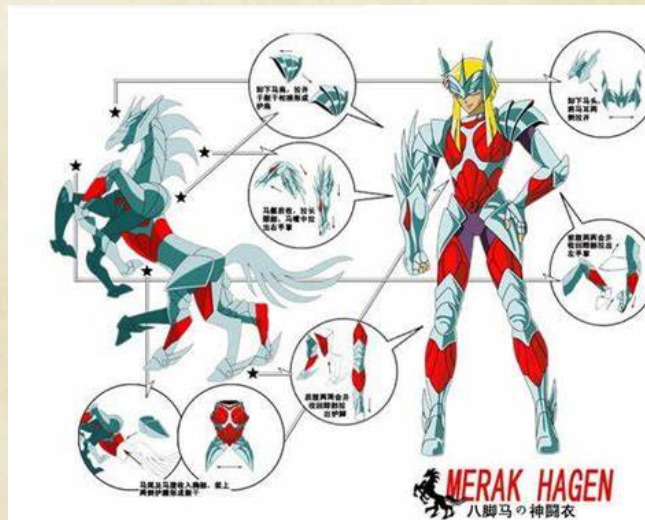


# ROBE DE MERAK

## PODER DA ARMADURA

**Congelamento:** quando o cavaleiro tem um crítico no seu ataque, o alvo faz um teste de Constituição VS Atributo de Cosmo do cavaleiro, se falhar, fica congelado por 1d6 turnos, o oponente fica preso até ser atingido ou ser liberado.

**Fogo / Gelo:** Guerreiro pode alterar o elementos dos ataques de Cosmo, entre fogo e gelo a vontade.

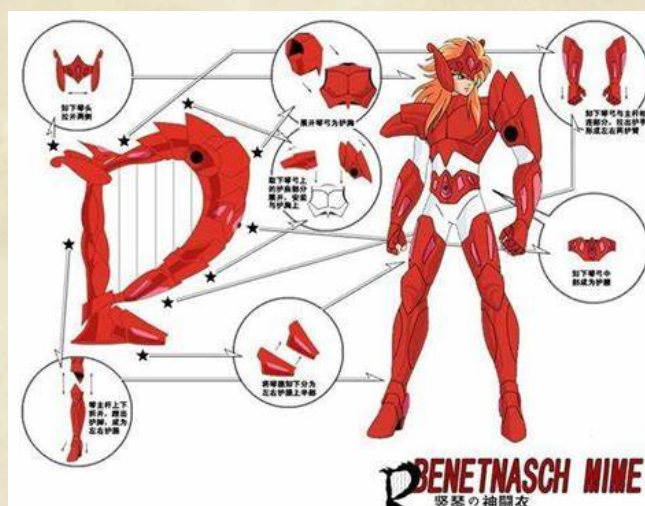


# ROBE DE BENETNASCH

## PODER DA ARMADURA

**Ilusão:** Guerreiro ganha poder Ilusão sem necessidade de pagar pontos por ele.

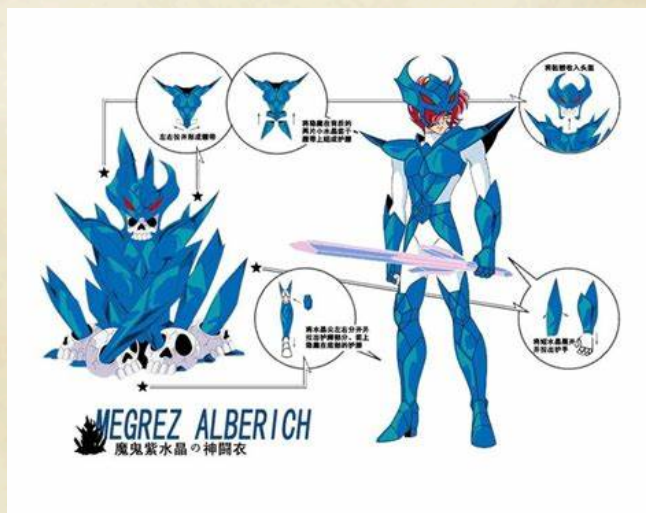
**Instrumento:** Guerreiro ganha uma Lira, se comprar a perícia para usa-la, pode usar a perícia musical para seus ataques de Cosmo seguindo as regras de perícia ao invés de atributo.



## ROBE DE MEGREZ

### PODER DA ARMADURA

**Espada de Fogo:** Guerreiro tem uma arma especial chamada Espada de Fogo, ela é um aprimoramento Arma Especial 3 pontos e gera dano por fogo.



## ROBE DE MIZAR

### PODER DA ARMADURA

**Agilidade Superior:** Guerreiro ganha Agilidade + 5.

**Vontade Superior:** Guerreiro ganha Força de Vontade + 5.







## ROBE DE GULLINBURSTI

### PODER DA ARMADURA

**Espada da Vitória:** Guerreiro tem uma espada mágica de dano  $2d6 + \text{bônus de Força}$ . Ele pode controlar a espada a longa distância com seu pensamento e pode usar ataques de cosmo através dela usando a perícia Espada (caso o guerreiro tenha).



## ROBE DE DUBHE

### PODER DA ARMADURA

**Espada do Ódio:** Guerreiro tem uma espada mágica de dano  $2d6 + \text{bônus de Força das chamas azuis do ódio}$ . Seus ataques de chamas ignoram proteções contra o fogo e pode usar ataques de cosmo através dela usando a perícia Espada (caso o guerreiro tenha)



## ROBE DE NIDHÖGG

### PODER DA ARMADURA

**Bastão dos Mortos:** Guerreiro tem um bastão mágica de dano  $1d6 +$  bônus de Força. Ele pode usar ataques de cosmo através dela usando a perícia Bastão (caso o guerreiro tenha). Ele pode usar o Bastão também para defender ataques de Cosmo usando a perícia Bastão.

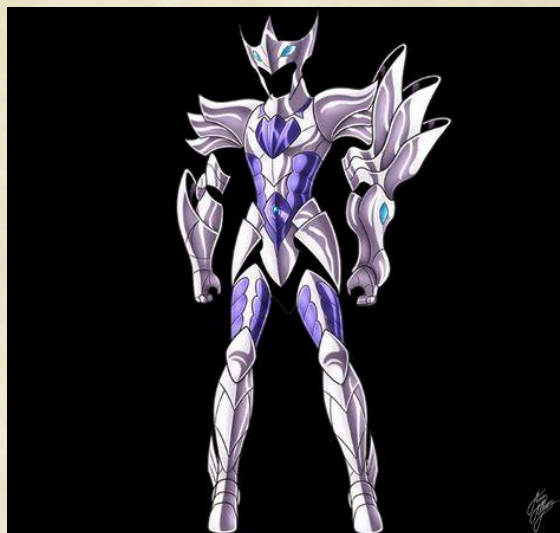


## ROBE DE GRANI

### PODER DA ARMADURA

**Espada da Ira:** Guerreiro tem uma espada mágica de dano  $2d6 +$  bônus de Força, Ele pode usar ataques de cosmo através dela usando a perícia Espada (caso o guerreiro tenha)

**Ira:** Guerreiro ganha o poder Ataque de Cosmo, sem necessidade de pagar pontos por ele.



## ROBE DE TANNGRISNIR

### PODER DA ARMADURA

**Escudos de Thor:** Guerreiro tem um escudo Mágico de IP 5 e dano 1d6 + bônus de Força. Ele pode usar ataques de cosmo através dela usando a perícia Escudo (caso o guerreiro tenha). Ele pode usar o Escudoo também para defender ataques de Cosmo usando a perícia.



## ROBE DE HRAESVELGR

### PODER DA ARMADURA

**Espada do Conhecimento:** Guereiro tem uma espada mágica de dano 2d6 + bônus de Força, Ele pode usar ataques de cosmo através dela usando a perícia Espada (caso o guerreiro tenha)

**Inteligência Superior:** Guereiro ganha Inteligência + 5.



## ROBE DE GARM

### PODER DA ARMADURA

**Foices das Trevas:** Guerreiro tem uma Foice mágica de dano 1d6 + bônus de Força, que permite atacar com cosmo através dela (se tiver a Perícia), a Foice tem Magia Trevas 5.



# ARMADURA DE ODIN

## CONDIÇÃO:

Pegar todas as Saffras de Odin e leva-las a estátua de Odin localizada em Asgard.

## PODER DA ARMADURA

**Poder Divino:** Guerreiro recebe + 5 em todos os atributos

**Cosmo Divino:** Guerreiro recebe bônus de +10 no seu Cosmo

**Espada de Odin:** Guerreiro recebe espada mágica de dano 3d6 + bônus de Força. Ele pode usar ataques de cosmo através dessa espada. Ele automaticamente ganha 100% de perícia em Espadas.

**Proteção Divina:** Armadura dá IP 30 contra ataques místicos, energia, explosões ou cosmo.



## Um Sistema Livre

Todos nós sabemos que o sonho de todo Mestre é um dia poder ver seu Universode Jogo publicado em algum livro ou net-book, para que todos possam apreciar sua criação, visitar seus países e mundos imaginários e enfrentar seus Monstros e NPCs mais perigosos. O único problema é que todos estes mundos precisam falar a mesma língua, para que possam se entender! O grande problema com isso é que as grandes editoras nunca permitiram que seus sistemas fossem utilizados pelos jogadores em publicações, por causa dos Direitos autorais. A própria TSR, detentora dos direitos do Dungeons & Dragons, chegou a processar judicialmente muitos Mestres que utilizavam seu sistema em livros e net-books, acusando-os de pirataria e aplicando pesadas multas sobre eles! Isso acabava frustrando os Mestres que queriam mostrar ao mundo seu material de jogo, que eram obrigados a inventar seus próprios sistemas, muitas vezes sem conhecimentos matemáticos suficientes para fazê-los funcionar direito, e os Jogadores, que, quando encontravam algo interessante na internet, eram obrigados a decifrar o sistema caseiro no qual estava escrito e adaptá-los para suas regras favoritas antes de poder usá-lo. Também recebemos sempre muitas propostas de novos escritores interessados em publicar seus livros e universos de jogos, mas quase nunca esses projetos vão para frente por causa das incompatibilidades de sistemas. E por outro lado, temos muitos Mestres com universos inteiros escritos em casa, sem chance de publicá-los porque não possuem nenhum sistema de regras próprio. Como na DRAGÃO e na Daemon, o RPG sempre foi considerado uma forma de diversão acima de tudo, nós decidimos liberar o Sistema Básico para que os Mestres de todo o Brasil possam utilizá-los em suas criações e adaptações. Com isso, os jogadores passam a contar com dois sistemas inteiros para desenvolverem suas campanhas: o 3D&T para campanhas baseadas em anime e videogames e o Sistema Daemon para Campanhas mais realistas e sérias. Agora, as chances de você publicar e tornar conhecido seu universo de RPG, seja na forma de fanzines, livros ou sites na internet aumentaram muito...

### Crie seu próprio Universo!

Utilizando as regras genéricas do Sistema Daemon, você será capaz de desenvolver seu próprio mundo de RPG, seja ele fantasia medieval, ficção futurística, adaptações de seriados, filmes e quadrinhos, suplementos, complementos, guias de equipamentos e manuais de monstros, criaturas, deuses e entidades. Para o Mestre, uma grande vantagem, já que toda a parte de regras já está pronta: resta a ele apenas a parte CRIATIVA do processo de desenvolvimento do universo de jogo... bolar intrigas, aventuras e situações, criar NPCs, magias e rituais, desenvolver raças fantásticas, monstros e deuses, projetar vilas, cidades, regiões, países e até mesmo mundos inteiros. O Sistema Daemon também apresenta grandes vantagens para o Jogador, que possui agora um sistema simples, prático e barato para ensinar novos adeptos as maravilhas do RPG!

— Módulo Básico Sistema Daemon v1.01, pág. 1.

**Criador:** Cleron O Andarilho

[https://www.youtube.com/@Cleron\\_O\\_Andarilho](https://www.youtube.com/@Cleron_O_Andarilho)

[https://www.instagram.com/cleron\\_o\\_andarilho/](https://www.instagram.com/cleron_o_andarilho/)