



# GENERAIS DE POSEIDON

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 Marinhas de Poseidon 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.

# GENERAIS MARINAS

Marinas são os guerreiros de Poseidon, Deus do Mar, que usam as escamas. Os Generais, são os sete guerreiros mais fortes de Poseidon e comandam seu exército, geralmente dedicando seu tempo à proteção dos 7 pilares que sustentam os sete mares acima do Santuário Subaquático. Sua função e nível de poder se equiparam aos dos Cavaleiros de Ouro de Atena e dos Juízes dos Mortos de Hades.

## GENERAIS MARINAS (6 PONTOS)

**Atributos:** tem 120 Pontos de atributos para distribuir

**Pontos de Perícia:** 300 + Inteligência X 5

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

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

**Poderes da Escama:** 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:** Armadura de Bronze dá IP 15 contra ataques místicos, energia, explosões ou cosmo.

**Anfíbio:** Todas as Escamas dão capacidade de se movimentar e respirar debaixo da água, além é claro dão Natação 50% ao seu portador.

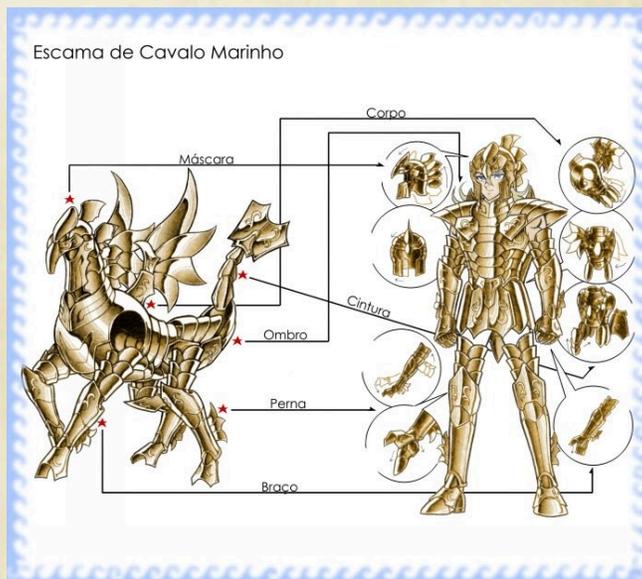


# ESCAMA DE CAVALO MARINHO

## PODER DA ARMADURA

**Agilidade Superior:** Cavaleiro ganha Agilidade + 10

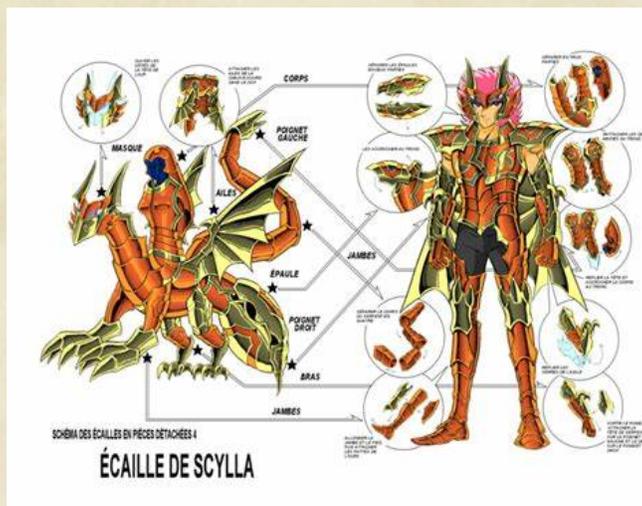
**Controle dos Ventos:** Cavaleiro ganha Magia AR 4



# ESCAMA DE SCYLLA

## PODER DA ARMADURA

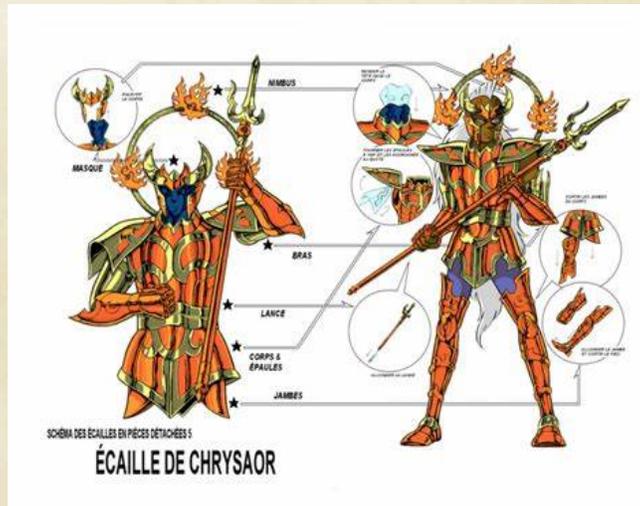
**Os Monstros Marinhos:** Cavaleiro ganha Ataque Debilitante (todos), e Ataque Penetrante, sem gastar pontos por eles.



## ESCAMA DE CHRYSAOR

### PODER DA ARMADURA

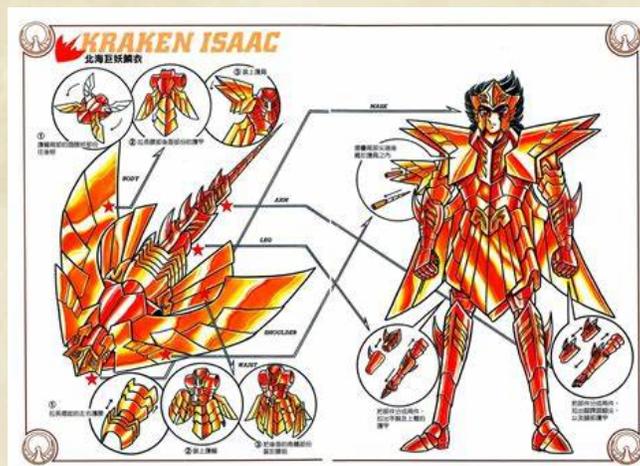
**Lança Relâmpago:** Cavaleiro possui uma arma especial que pode disparar raios elétricos (dano igual ao nível de Cosmo do Cavaleiro em d6, ou seja, Nível 6, causa 6d6 de dano por eletricidade), esse disparo não exige concentração de cosmo e só pode ser usado uma vez a cada três rodadas.. A Lança causa 2d6 de dano e pode ser combinada com ataques de cosmo.



## ESCAMA DE KRAKEN

### PODER DA ARMADURA

**Zero Absoluto:** O Cavaleiro de Aquário tem poder de congelar os inimigos quando acerta seus golpes de gelo, toda vez que é atingido o alvo faz teste de CON VS Nível de Cosmo do Cavaleiro (se tiver Nível 6, joga 6d6 para valor do teste). Falha indica que o alvo fora congelado por 1 turno, ele continua congelado até ser atingido ou liberado. Em caso de acerto crítico no ataque e falha do alvo no teste de CON, ele fica preso no Esquife de Gelo, preso para sempre, até ser solto de alguma forma.

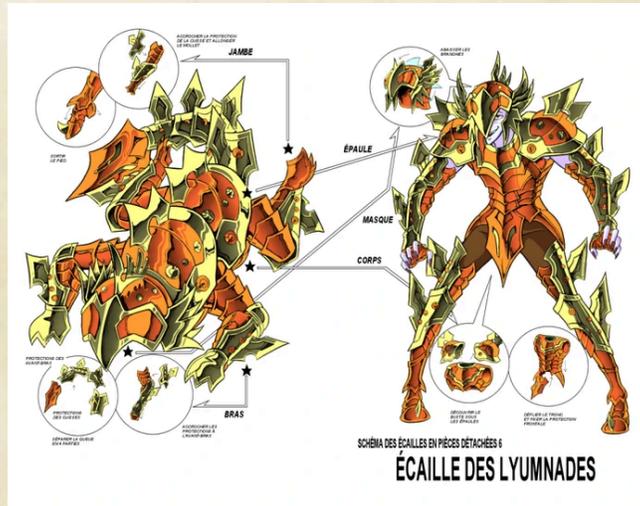


# ESCAMA DE LYMNADES

## PODER DA ARMADURA

**Poder Mental:** ganha poder de Ilusão sem pagar pontos, além de capacidade de Ler a Mente dos Adversários, exige teste de Força de Vontade contra a Força de Vontade do alvo. Se alvo ter sucesso ao resistir, se torna imune até final do combate.

**Invisibilidade:** consegue ficar invisível (gastando uma ação), até mesmo esconder o cosmo (teste de Percepção difícil).

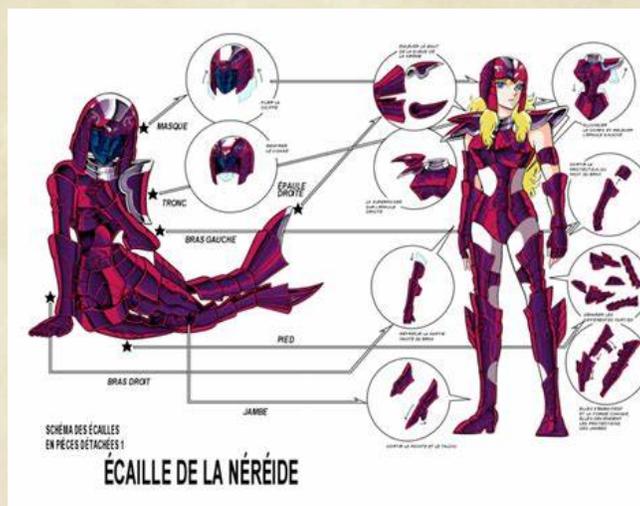


# ESCAMA DE SEREIA

## PODER DA ARMADURA

**Encantar:** Cavaleiro ganha Carisma + 10

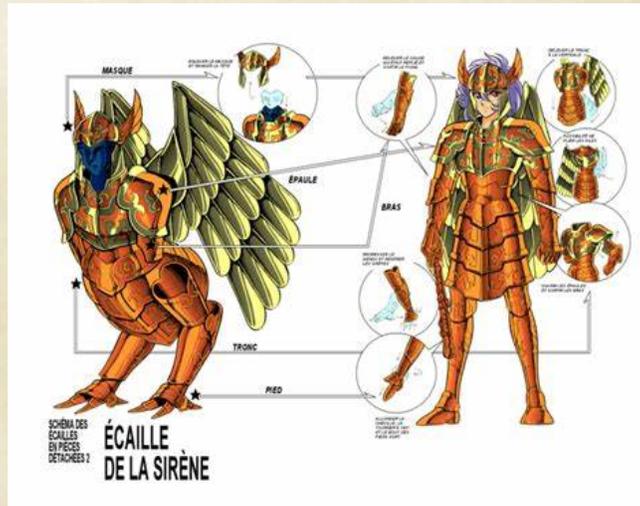
**Hypno:** Cavaleiro ganha Lábria 50%.



## ESCAMA DE SIRENE

### PODER DA ARMADURA

**Arma Especial:** Cavaleiro ganha a Flauta que permite executar ataques sem necessidade de concentrar Cosmo, apenas tocando a flauta (exige perícia com instrumento). Personagem pode usar a perícia com Instrumento para executar ataques de cosmo a longa distância (usando as regras básicas de Perícia).

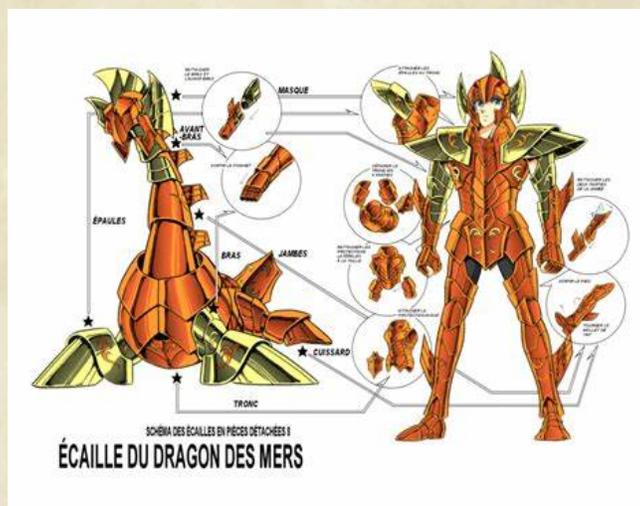


## ESCAMA DE DRAGÃO DO MAR

### PODER DA ARMADURA

**Força Suprema:** Cavaleiro ganha Força + 10.

**Controle do Espaço:** Cavaleiro ganha Magia Metamagia 5 sem pagar pontos por ele.



## 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/)