

The background of the image is a vibrant anime-style illustration. It features several characters from the Magi series. On the left, a large character with long purple hair and a white turban with a red jewel and a large hoop earring looks towards the viewer. In the center, a small blue-haired girl with a red jewel on her forehead and a blue sash is smiling. To her right, a red-haired girl with pigtails and a white dress is sitting. In the foreground, a blonde boy with a red sash and a white cape is holding a golden key. On the right, a dark-haired boy with red eyes and a white sash is smiling. The background is a dark blue sky with a large white moon and glowing blue and white magical energy. The title 'MAGI RPG' is written in large, bold, red letters on a yellow rectangular background in the center of the image.

MAGI RPG

CRIADOR: CLERON

ÍNDICE

1.1001 Noites

2 Personagens

3 Fanalis

4 Gorgons

5 Feiticeiros

6 Aprimoramentos

7 Aprimoramentos Negativos

8 Lista de Perícias

9 Magia

9.1 Pontos de Magoi

9.2 Limites e Efeitos Máximos

10 Magoi

10.1 Manipulação do Magoi

11 Djinn

11.1 Poderes dos Djinn

12 Magi

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...

1001 NOITES

A série é amplamente baseada em inúmeras histórias de Mil e Uma Noites (Mil e Uma Noites), mais notavelmente os contos de Aladdin, Ali Baba e Simbad, o Marinheiro.[3] A história se passa em uma recriação alternativa do antigo Velho Mundo com várias regiões e nações tendo algumas semelhanças com contrapartes da vida real daquela época. Neste mundo. 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), aqui são as regras explicadas e colocadas de uma maneira lógica. Sabendo as regras básicas de Daemon, somente esse Netbook é suficiente para jogar MAGi RPG.

Bem, vamos começar

PERSONAGENS

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

FICHA DE PERSONAGEM

Nível: Nível do Personagem.

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

Magoi: Inteligência + 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: 250 + Inteligência X 5

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

Pontos de Poderes: Varia com a Armadura.

FANALIS

Os Fanalis são originários de Alma Torran. Eles eram uma espécie conhecida como Leões Vermelhos e tinham a forma de uma fera estranha com uma pele semelhante a aço e um vermelho carmesim profundo. Depois de serem teletransportados para o novo mundo, eles assumiram a forma de humanos com cabelos e olhos ruivos e com grande força. Eles só assumem sua forma original na Grande Fenda, e sabe-se que se um Fanalis voltar para a Grande Fenda, ele não poderá voltar porque finalmente encontrou sua forma original e sua terra natal.



FANALIS (5 PONTOS)

Atributos: Fanalis tem 110 Pontos de atributos para distribuir

Pontos de Perícia: 200 + Inteligência X 5

Super Força: Fannalis são naturalmente muito fortes, eles ganham Força +10.

Super Sentidos: Fanalis tem sentidos mais apurados que qualquer outra raça, eles ganham Percepção +10.

Habilidades Atléticoas: suas habilidades atléticas são superiores a maioria, eles começam com as perícias Saltar 50% e Acrobacia 50%.

Golpes Poderosos: seus chutes são muito mais fortes que normal, golpe de seus chutes (apenas chutes) causam 2d6 de dano + bônus de Força, semelhante ao aprimoramento Ataque Desarmado Aprimorado 3.

Características únicas: Todos os Fanalis são ruivos.



GORGONS

A raça Gorgon tem corpos enormes com físicos musculosos. Eles tinham cabelos que lembravam cobras, com alguns membros da tribo modelando seus cabelos usando faixas de cabelo. Alguns membros da raça usavam joias em volta do pescoço. Os membros da tribo Gorgon têm pele semelhante a escamas e garras. A raça Gorgon foi criada por Ill Ilah em Alma Torran. Eles foram uma das muitas espécies que foram dominadas pela Igreja Ortodoxa.

GORGON (4 PONTOS)

Atributos: Gorgons tem 110 Pontos de atributos para distribuir

Pontos de Perícia: 250 + Inteligência X 5

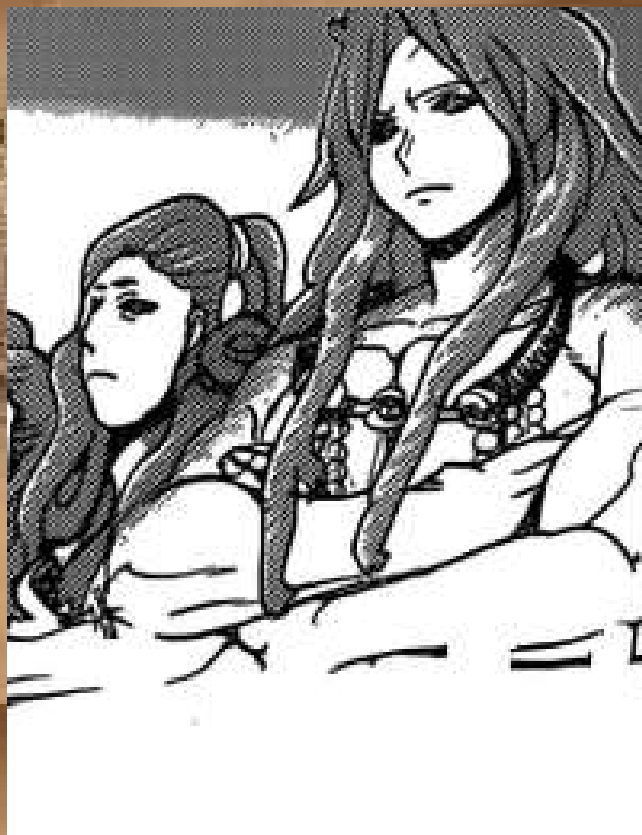
Super Constituição: Gorgons são naturalmente resistentes, eles ganham Constituição +10.

Pele Escamosa: Eles tem resistência natural a danos físicos como corte, perfuração e contusão. Eles tem IP igual ao bônus de sua Constituição.

Garras: Eles tem garras que causam dano por corte igual a 1d6 + bônus de Força.

Imunidade: São imunes a venenos

Características únicas: Cabelos parecidos com serpentes.



FEITICEIROS

Feiticeiros (魔法使い, Mahōtsukai) são indivíduos que podem usar Magia sem o uso de ferramentas especiais. Eles nascem com poder e não precisam aprender Manipulação Magoi. Diferentemente daqueles de Alma Torran, Magos sob o mundo controlado pelo Palácio Sagrado têm sua magia subdividida em oito tipos pelo Rukh.

FEITICEIROS (X PONTOS)

Atributos: Gorgons tem 110 Pontos de atributos para distribuir

Pontos de Perícia: 250 + Inteligência X 5

Focos de Magia: para cada ponto de aprimoramento gasto, ele ganha 1 Ponto para distribuir nos caminhos da magia. Caminhos da Magia são separados pelo tipo de Feiticeiro que personagem é. Uma vez escolhido não se pode mudar. Eles tem dois Caminhos, o seu principal e o secundário. Mago não pode ter valor de Magia no Secundário maior que o Principal.

Tipos de Feiticeiros:

Feiticeiros Vermelhos: Magos que atraem o primeiro tipo de Rukh são chamados de Magos Vermelhos. Eles são especializados em usar Magia de Calor, a secundária é o quinto tipo de Magia de Vento.

Feiticeiros Azuis: Magos que atraem o segundo tipo de Rukh são chamados de Magos Azuis. Eles são especializados em usar Magia de Água, a secundária é o sexto tipo de Magia de Som.

Feiticeiros Laranja: Magos que atraem o terceiro tipo de Rukh são chamados de Magos Laranja. Eles são especializados em usar Magia de Luz, a secundária é o sétimo tipo de Magia de Força.

Feiticeiros Amarelos: Magos que atraem o quarto tipo de Rukh são chamados de Magos Amarelos. Eles são especializados em usar Magia de Relâmpago, a secundária é o oitavo tipo de Magia de Vida.

Feiticeiros Brancos: Magos que atraem o quinto tipo de Rukh são chamados de Magos Brancos. Eles são especializados em usar Magia de Vento, a secundária é o primeiro tipo de Magia de Calor.

Feiticeiros Verdes: Magos que atraem o sexto tipo de Rukh são chamados de Magos Verdes. Eles são especializados em usar Magia de Som, a secundária é o segundo tipo de Magia de Água.

Feiticeiros Negros: Magos que atraem o sétimo tipo de Rukh são chamados de Magos Negros. Eles são especializados em usar Magia de Força, a secundária é o terceiro tipo de Magia de Luz.

Feiticeiros Púrpura: Magos que atraem o oitavo tipo de Rukh são chamados de Magias Púrpuras. Eles são especializados em usar Magia da Vida, a secundária é o quarto tipo de Magia de Relâmpago.



APRIMORAMENTOS

Acrobático (1 Ponto): O personagem é muito ágil. Ele ganha um bônus de +10% em todos os testes envolvendo movimentos corporais, esquivas, acrobacias e afins. Ele ganha a perícia Esportes (Acrobacia) em 30% e ganha +5% a cada nível que avance. Porém não pode adicionar seus pontos a perícia Acrobacia nesse caso, ela só aumenta com o aumento de nível.

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

Aparência Inofensiva (1 ponto): você não aparenta ser perigoso. Na verdade, os oponentes menosprezam sua presença, ninguém acredita que você seja capaz de realizar algum grande feito e dificilmente o tomarão como uma ameaça (a não ser aqueles que já conhecem o Personagem há tempo suficiente para saber se isso é verdade ou não). Considere que o personagem automaticamente vence a Iniciativa quando um combate começar. Porém, depois de enfrentar um adversário uma vez, ele poderá já estar ciente do seu potencial e não lhe permitirá nenhuma vantagem (então a Iniciativa deve ser testada normalmente).

Arma Especial: Possuir uma arma ou objeto especial, raro ou mágico. Ao escolher este aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mágica pequena ou média (adaga ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre ataque e defesa). Esse valor pode superar 100% na perícia.

3 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma). Esse valor pode superar 100% na perícia.

Ataque Desarmado Aprimorado:

(1 Ponto): Os ataques podem ser com punhos alternadamente ou mesmo com cotovelos, joelhos e pés. Este aprimoramento aumenta o dano natural do personagem. Ele causa dano de 1d6+bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

(2 Pontos): Idem ao nível anterior, mas o dano é de 1d10+bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

(3 Pontos): Idem ao nível anterior, mas o dano é de 2d6+bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

Ataque Poderoso (X Ponto): O personagem torna-se capaz de deferir ataques mais poderosos. Durante sua ação, antes de fazer sua jogada de ataque, ele decide executar o ataque, caso acerte ele causa 1d6 de dano extra para cada ponto de aprimoramento. Porém ele demora uma quantidade específica de turnos para executar um novo ataque. Exemplo: Um personagem de Ataque Poderoso 2 pontos, executa um ataque mais forte que causa dano extra de +2d6, então ele precisa esperar dois turnos para executá-lo de novo. Sempre na proporção de X turnos de espera sendo que X é ponto gasto no aprimoramento. Um personagem pode escolher causar dano menor que seu valor comprado de ataque especial quando quiser, seguindo as regras de espera. Esse aprimoramento pode ser combinado com ataques de Cosmo.

Ataque Múltiplo (X pontos): Personagem pode executar uma quantidade de ataques extras em um determinado turno, os ataques são normais e dependendo da quantidade de pontos comprados ele pode dar mais ou menos ataques.

1 Pontos: +1 Ataque Extra

2 Pontos: +2 Ataques Extras

3 Pontos: +3 Ataques Extras

E Assim por diante...

Personagem não tem uma ação extra, apenas ataques extras, estes ataques só podem ser ataques corpo a corpo ou com armas brancas. Quando usa os ataques o personagem só pode usá-lo de novo depois de três turnos.

Conhecimentos Arcanos (2 pontos): o Personagem conhece algum método de prever a sorte relacionado ao Universo. Ele é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade de certos rituais (cartas moedas etc) O Jogador pode fazer uso desses métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

Concentração (2 pontos): O Personagem é capaz de concentrar-se em seus afazeres com extrema facilidade. Ele torna a dificuldade do ato que esteja realizando mais fácil (um Teste Difícil torna-se um Teste Normal). Essa habilidade funciona em meio a um combate. Apenas para ações que exigem concentração.

Companheiro Animal (2 pontos): Um companheiro animal é uma criatura absolutamente normal que acompanha o Personagem. Pode ser um grande felino (leões e tigres, por exemplo), grandes símios (gorilas, orangotangos, etc), um elefante, rinoceronte, serpente (constritora), urso ou grandes mamíferos (cães, lobos, gatos, gambás, etc). A princípio está criatura não terá nenhuma habilidade especial. Entretanto, para oferecer mais equilíbrio na determinação do companheiro animal, as regras a seguir podem ser aplicadas. Personagens iniciantes terão companheiros mais fracos, mas que se tornam mais fortes conforme o Personagem avança de nível. Em regras, o Jogador deve criar a ficha de seu companheiro, sempre se baseando nas estatísticas oficiais da criatura. Um companheiro animal terá 80 pontos de Atributo e 50 pontos de Perícia no momento em que se une ao Personagem (geralmente no 1° ou no 2° nível). Para cada nível que o Personagem aumenta (a partir deste nível), o companheiro animal recebe mais 3 pontos de Atributo e mais 10 pontos de Perícia. A criatura também terá todos os ataques e habilidades raciais do animal pertinente, exige é claro aprovação do Narrador.

Imunidade a Venenos

2 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contravenenos mágicos ou artificiais.

3 pontos: além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquímia.

Duro de Matar (1 ponto): seu Personagem é mais resistente que uma pessoa normal e consegue aguentar mais pancadas. Ele possui +3 Pontos de Vida e pode ir a até -8 antes de morrer (o normal é -5).

Eloquente (1 ponto): você fala bem, com força ou doçura, conforme a ocasião exige, trazendo outras pessoas para o seu lado com discursos audaciosos. Você recebe um bônus igual a +20% em qualquer Teste envolvendo Etiqueta, Impressionar, Lábia e Liderança.

Evasão (1 ponto): O personagem pode evitar ataques mágicos ou explosões com grande agilidade. Se resistir por Agilidade contra um ataque que normalmente causa metade do dano a quem resistir, ele ao invés não toma dano. Um Personagem indefeso não ganha o benefício de evasão.

Empatia com Animais (1 ponto): os animais não veem ameaça algum no personagem, chegando até a verem-no como um semelhante. Sua presença não afugenta animais selvagens e sua aproximação não os fará atacá-lo (a menos que estejam sendo controlados).

Item Mágico: (3 Pontos): Item especial que permite usar seu Magoi para usar magia, mesmo não sendo um Feiticeiro. Esse aprimoramento concede um item (deixando de herança, família ou encontrado pelo personagem) com Focus 3 em uma determinado Caminho de Magia a escolha. Usar a magia ainda gasta o Magoi do Personagem. São 8 Caminhos: Fogo, Luz, Relâmpago, Vento, Som, Força, Vida e Água.

Manipulação de Magoi (3 pontos): aprimoramente que pode ser comprado por qualquer um e em qualquer nível. Permite usar o Magoi para certas funções e combate. Ver na Página sobre Magoi.

Mestre (2 pontos): seu Personagem ainda possui contato com a pessoa que lhe ensinou tudo o que sabe (ou parte de seus conhecimentos). Pode ser um guerreiro veterano, um velho sábio, um mestre ninja ou um mago que o aceitou como aprendiz. Em caso de necessidade seu Personagem pode tentar contatá-lo para buscar informações e ajuda. O ponto negativo é que de tempos em tempos, ELE é que pedirá que o seu personagem lhe faça um favor ou resolva alguma missão de menor importância. Se personagem for mago ele começará com 1 ritual a escolha que estiver disponível pelo Narrador.

Memória Expandida (2 pontos): sua memória é infalível e gigantesca. Pode lembrar cenas, gestos, sons e odores perfeitamente. Se personagem é capaz até de imitar alguma perícia que tenha visto alguém executar (até o limite de 25%), mesmo que nunca tenha feito nada parecido antes. Se personagem for mago ele pode aprender a magia apenas vendo ela uma vez.

Noção de Combate (2 pontos): Seu personagem possui grande entendimento na arte de lutar e pode compreender os movimentos de um oponente. Ele se utiliza de sua observação para notar pequenos detalhes que o ajudam a evitar ataques (o oponente é destro ou canhoto, tem a perna mais fraca que a outra etc). O personagem precisa de 3 turnos de combate para compreender os movimentos do adversário com isso ele ganha +10% ataques, defesas e esquivas, também pode lutar sem penalidades por estar sem visão, audição ou tato contra o oponente que analisou. Também pode lutar contra múltiplos oponentes sem dividir sua perícia de defesa. Esse valor supera o limite de 100%.

Prontidão (2 pontos): o Personagem não pode ser pego de surpresa. Ele está sempre preparado pra qualquer emboscada e nunca perde o direito de fazer um teste de defesa quando é atacado, mesmo se for um ataque surpresa de seus oponentes.

Pontos Heroicos: Pontos Heroicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heroicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um Aventureiro). Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heroicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heroicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los. Personagem ganha valor de Pontos Heróicos que compra todo Nível que sobe. Pontos Heróicos só podem ser comprados na criação do Personagem.

1 ponto: Corajoso. 1 Ponto Heroico por nível.
2 pontos: Valoroso. 2 Pontos Heroicos por nível.
3 pontos: Intrépido. 3 Pontos Heroicos por nível.
4 pontos: Herói. 4 Pontos Heroicos por nível.

Poder Oculto (variável): Seu Personagem possui uma reserva de energia que pode ser aplicada uma vez por batalha em seus atributos, aumentando-os até níveis sobrehumanos. Cada nível de Poder Oculto fornece +1d6 que podem ser adicionados a quaisquer atributos Físicos (CON, FOR, AGI ou DEX). Caso o Personagem possua Poderes Ocultos 2 ou 3, ele pode eventualmente adicionar +2d6 ou +3d6 a um único atributo em uma batalha, ou dividir estes dados como quiser entre os atributos. Ele gasta um turno ativando esse poder e só pode ser usado em batalha (não pode ser ativado antes).

Resistência à Dor (2 pontos): o personagem possui alta resistência à dor, não importa quanto dano físico sofra, ele não sentirá os ferimentos com a mesma intensidade que as demais pessoas sentem, e nem receber penalidades correspondentes por isso. Considere que o personagem mantém-se consciente mesmo quando seus PVs atingirem o valor 0, e só desmaiará (morrer) quando chegarem a -5 (à exceção de golpes localizados na cabeça, desferidos para atordoá-lo).

Resistência a Magia: Personagem tem uma grande resistência a mágica, esse efeito é sempre ativo, até mesmo para magias benéficas a ele ou coisas que ele carrega (itens e armas). Não pode ser comprada por Personagens que usam Magia.

1 ponto: seu Personagem possui uma resistência sobrenatural à Magia. Todas as Magias feitas contra ele recebem um redutor de -1D automaticamente.

3 pontos: idêntico ao acima, mas todas as Magias feitas contra ele recebem um redutor de -2D automaticamente.

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

Saque Rápido (2 ponto): Em geral sacar uma arma exige um movimento (ou dependendo da arma uma ação), com esse aprimoramento você pode sacar uma arma como uma ação livre. Um personagem que selecione este Aprimoramento pode usar armas de alcance na sua taxa normal de ataques (assim como um personagem com arco). Esse aprimoramento garante bônus de +3 na Iniciativa.

Saúde de Ferro (1 ponto): seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heroicos são recuperados normalmente (um por dia). Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns. Seus testes de Constituição descem uma dificuldade.

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

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

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

Sortudo (2 pontos): este personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por aventura (definida pelo narrador), o jogador pode escolher um Teste e declarar que foi um sucesso crítico — o melhor resultado possível —, sem precisar jogar os dados. Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados.

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

Tiro Certeiro (1 ponto): Você ganha um bônus de +10% nas jogadas de ataque e +1 nas jogadas de dano com armas de ataque à distância.

Vontade de Ferro (2 pontos): o Personagem tem uma inabalável perseverança e força de vontade. Por mais difícil que a situação se apresente, ele sempre tentará encontrar força para seguir adiante. Acrescente um bônus de +25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).

APRIMORAMENTOS NEGATIVOS

Alcoólatra (-1 ponto): O personagem é viciado em álcool, ou uma bebida específica. Sempre que ele estiver próximo da bebida, o Mestre deve exigir um Teste de WILL caso ele queira evitá-la. Para um personagem bêbado, TODOS os Testes são Díficeis.

Andrógino (-1 ponto): o Personagem tem a aparência física trocada, seu corpo tem os traços do sexo oposto, o que faz com que ele seja facilmente confundido com uma mulher (se o personagem for um homem) ou com um homem (se for uma mulher). Terá um corpo truculento, se for mulher, e um corpo frágil se for homem.

Analfabeto (-1 ponto): por algum motivo, o Personagem não aprendeu a ler e escrever. Pode ser um marginal de rua, um trabalhador rural, ou apenas alguém que nunca teve chance de ir à escola. Um analfabeto não tem perícias que tenham valor inicial baseado em INT: perícias do subgrupo Ciências, por exemplo, têm para ele valor inicial 0. Qualquer conhecimento que ele possua terá sido conseguido de forma oral, jamais através de livros ou revistas. Perícias como Redação, Literatura, Computação, Criptografia e outras são impróprias para ele. Outras proibições para Personagens analfabetos caberão ao Mestre.

Cleptomaniaco (-2 pontos): seu personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto, coisas aleatórias, e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de maneira inconsciente – o personagem não se lembra de ter roubado o objeto.

Código de Honra (-1 ponto cada): o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros (que impede o personagem de atacar, sob quaisquer circunstâncias, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los, desafiar sempre a fera mais forte de um local) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

Defeito de Ryoga (-1 ponto): o personagem é algum perdido no mundo. Ele não possui o menor senso de direção e distância, sendo que os sentidos de direção (norte, sul, horizontal, vertical) regras métricas e até mesmo o tempo para transpô-las não lhe significam nada. Para ele não há diferença entre norte ou sul, ou entre um metro e um km, além do que, ambos demoram mais de um mês para serem percorridos!

Excesso de Confiança (-1 ponto): Você se enxerga mais forte, sábio e competente do que realmente é. Estará sempre se gabando de sua superioridade e procurando oportunidades para demonstrá-las a todos à sua volta. Sempre que você se envolver em uma situação onde suas habilidades não são capazes de resolver o problema, ou você estiver em desvantagem numérica, só vai abandonar a tarefa ou a luta se for bem-sucedido num teste de Força de Vontade e mesmo assim vai culpar algum fator externo pelas coisas não terem saído certo.

Devoção (-2 Pontos): Sua vida é devotada a algum objetivo específico. O Personagem persegue incessantemente esse objetivo, e todos seus atos são guiados por ele. Toda a vida dele é regida por esta causa e nada o fará desistir dela, pois ele acredita que valha qualquer sacrifício em seu nome. Pode ser fanatismo religioso, nacionalismo fervoroso, a busca incansável por um artefato lendário, uma vingança pessoal.

Fetichismo Material (-1 ponto): o personagem precisa de um tipo de chave para poder usar seus poderes. Essa chave é um objeto que ele carrega sempre consigo, uma espécie de receptáculo do seu poder (como um cajado, amuleto, bola de cristal ou anel). Sem esse objeto, o personagem não consegue realizar nenhum poder usando cosmo (caso ele seja destruído, será preciso encantar um novo objeto, o que é um processo longo e demorado).

-2 pontos: idem ao anterior, porém o fetiche do personagem é um objeto muito grande e difícil de ser deslocado (um altar de mármore maciço, um órgão ou até uma árvore).

Fobia

-1 ponto: você teme algo (lugares fechados ou altos, aranhas, espinhos, mortos, cobras, fogo, demônios), e quando se vê próximo ao objeto de seu temor, deve fazer um Teste de WILL. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difíceis e os Difíceis serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por algo, e caso se depare com a causa deste medo irracional, deverá fazer um Teste de WILL. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. Se for uma falha crítica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

Fúria (-1 pontos): se o Personagem receber uma quantidade elevada de dano físico em um único ataque (mais de 5 pontos de dano), ele deve fazer um Teste de WILL para não entrar em um estado de fúria cega. Nesse estado, o Personagem perde a noção dos seus atos, atacando inconscientemente TODOS que estiverem em seu caminho, sejam aliados ou inimigos.

Inimigo (-1 ponto): o personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo. Seu inimigo sempre será bem mais forte que você, e caso o vença, ele será substituído por outro ainda mais forte. O Mestre deve criar os inimigos e utilizá-los como NPCs durante as aventuras.

Má Fama (-1 ponto): Você é alguém famoso, mas devido aos seus crimes. Basicamente funciona exatamente como o Aprimoramento Fama, porém de uma maneira negativa, que faz a sociedade considerá-lo uma “má pessoa” ou um elemento perigoso, estando sempre sob suspeita e descrença.

Megalomaniaco (-2 ponto): você não se considera mais uma pessoa, e sim um deus! Sua motivação é poder e sua ambição é o poder total. Não importam o que digam, para você ninguém mais é tão forte ou digno da supremacia. Esse excesso de confiança pode variar de sentido, desde a inocente compulsão por ser o garoto mais forte do bairro, até a auto elevação para um patamar de invulnerabilidade e invencibilidade. Um personagem com Megalomania precisa realizar um Teste de WILL para não se enfurecer toda a vez que sua “divindade” for posta à prova.

Sanguinário (-1 ponto): quando o personagem entra em uma batalha, esta será até o fim. Não existe misericórdia ou rendição: um dos dois lados deve perder obrigatoriamente. Para o Personagem, a luta se prolongará até que ele reduza seus inimigos à poças de sangue. Assim como não aceita rendições, o próprio personagem nega-se a desistir, preferindo morrer em combate a entregar-se.

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

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

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

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

LISTA DE PERÍCIAS

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

Armadilhas (PER): É a capacidade de armar e preparar qualquer tipo de armadilha. Também pode ser usada para desarmar armadilhas, mas, nesse caso, precisa estar ciente da existência da mesma.

Armas Brancas* (DEX/DEX): Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Armas Brancas Longa distância* (DEX/0): Armas brancas de longo alcance incluem arco e flecha, bestas e fundas, entre alguns outros. Em geral elas seguem as mesmas regras que as demais Armas Brancas, mencionadas a cima. Entretanto, elas são um pouco diferente. Toda arma branca de longo alcance tem Defesa 0; ou seja, o Personagem nunca pode usar seus pontos para aumentar a Defesa, pois estas armas não podem ser usadas para se defender, apenas atacar. Uma arma branca de longo alcance é mais difícil de ser utilizada. Em regras, ela custa mais pontos para ser aprendida. Para ter 1% no Ataque com uma arma branca de longo alcance o Personagem deve gastar 2 pontos de Perícia. Ou seja, cada 2 pontos oferecem 1%. Então, para ter 10% no Ataque deve-se gastar 20 pontos de Perícia!

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

Artífice* (DEX) Alguns Subgrupos Possíveis: Carpinteiro (Madeira), Costureiro (Tecidos), Coureiro (Couros), Ferreiro (Metais), Pedreiro (Pedras), Joalheiro (Gemas), Armeiro (Armas)

Artes Marciais (AGI/AGI): Perícia de PORRADA mais elegante.

Briga (DEX/DEX): Perícia de PORRADA

Camuflagem (PER): Permite ao Personagem esconder-se ou esconder pessoas em falsos compartimentos, esconderijos ou coberturas especiais. Um Teste de Perícia bem-sucedido esconde o Personagem de alguém que não o esteja procurando. Se ele estiver sendo procurado, faça um Teste de Perícia Camuflagem vs. Perícia Procura.

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

Concentração (WILL) Esta Perícia determina a capacidade de um Personagem em manter-se concentrado. É especialmente útil para conjuradores, pois permite a eles não perder a concentração e continuar sua conjuração. Sob aprovação do Mestre, um Teste da Perícia Concentração pode substituir um Teste de Resistência de WILL quando envolve concentração. Além disso, quando um Personagem esta conjurando uma Magia, se ele vier a sofrer dano geralmente ele perde a concentração e não consegue usar a Magia. Caso ele obtenha sucesso em um Teste de Concentração ele não perderá a concentração e ainda poderá continuar a usar a Magia (embora ainda sofra o dano normalmente).

Engenharia(0): Perícia para construir novos aparelhos, objetos ou construções novas. reparos permite consertar, Engenharia permite criar.

Escudo (0/DEX): O Personagem utiliza um escudo como defesa em combates. A vantagem de usar um escudo é que, além de proporcionar uma defesa tão efetiva contra o ataque, o escudo possui um IP próprio. Por outro lado, o escudo mantém uma mão ocupada durante o combate.

Esquiva (AGI): Esta Perícia deve prevalecer sobre um Teste de Agilidade em determinadas situações nas quais o Personagem pode usar sua técnica e instintos treinados para se safar de um problema. Permite usar essa perícia para esquivar de golpes corpo a corpo ou longa distância e as vezes até magias.

Esportes*: Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Basquete(DEX), Caça (PER), Corrida(CON), Natação (AGI), Salto (AGI), Pesca (PER).

Furtar (DEX): É a arte (?) de retirar objetos da posse das pessoas sem que elas percebam. Também chamado Punga.

Furtividade (AGI): A habilidade de se esconder e escapar do campo visual de alguém. Também permite ao Personagem se mover em silêncio. Costuma ser usada em conjunto com Camuflagem.

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

Manobras de Combate* Esta categoria de Perícias é um caso excepcional. São apresentadas aqui algumas manobras especiais de combate. Elas não são utilizadas como Perícias, na medida em que não se faz Teste de Manobra. O Personagem simplesmente sabe realizá-la. As manobras têm um custo fixo em pontos de Perícia, listados entre parênteses. Não há valor inicial nem limitante.

Lutar com duas Armas (25): Personagem consegue usar duas armas, desde que elas sejam do mesmo tipo e uma seja menor que a outra (exemplo, espada longa e espada curta, espada curta e adaga etc). Se combinado com o Aprimoramento Ambidestria, pode se usar armas maiores de uma mão (exemplo duas espadas longas), mas nunca armas de duas mãos (exemplo duas montantes ou nodachis).

Lutar as Cegas (20): Personagem consegue lutar cego ou na escuridão total sem penalidades, vale apenas para combate corpo a corpo e físico (armas ou briga).

Imobilização (20): Personagem usa seu próprio corpo ou alguma técnica de luta própria para imobilizar o oponente. Personagem anuncia o ataque para imobilizar (quando é possível), faz ataque normal, se tiver sucesso não causa dano, mas imobiliza o inimigo. Inimigo no seu turno pode fazer teste de Força x Força do personagem, se tiver sucesso ele escapa (perde sua ação pra isso), fracasso ele continua preso e perde a ação (essa é a manobra básica para tentar escapar).

Chave de Membro (20): segue as mesmas regras de imobilização, mas prende um membro do inimigo, como segurar um braço etc.

Quebramento (+10): Complemento para Chave de Membro, nesse caso personagem pode tentar quebrar os ossos do oponente (membro preso), com um teste de Força VS Constituição do alvo.

Projeção (25): O Personagem pode deslocar o ponto de equilíbrio de seu oponente e arremessá-lo com esse esforço longe, só pode ser usado para combates corpo a corpo (Briga ou Artes Marciais), exige teste de ataque bem sucedido. É um teste de Força X Força do alvo (se qualquer um falhar o ataque é anulado). O oponente será projetado à 1 metro a cada ponto de dano causado, ele precisa fazer teste de Agilidade, se falhar, perde o seu movimento no seu próximo turno.

Ataque Furtivo (25): Ataques furtivos são executados quando personagem consegue esconder sua presença do alvo e apenas é revelado quando o ataque é bem sucedido. Em regras alguém furtivo não pode ser visto ou detectado pelo alvo (usando furtividade ou camuflagem), nesse caso personagem tem ataques fáceis contra ele (inimigo tem direito um teste de PER para tentar defender no último minuto). Quando isso acontece personagem causa dano, tendo essa manobra, o dano é dobrado.

Montaria (AGI) O Personagem sabe montar um animal (em geral, cavalos). Também pode usar montarias mais exóticas, como elefantes ou camelos. Quanto mais exótica a montaria, maior tem que ser o valor da perícia para montá-la.

Mineração* (0): Esta Perícia dá ao Personagem os conhecimentos necessários para obter minérios (ouro, prata, cobre, ferro, chumbo, carvão) ou pedras preciosas. Isto é, encontrar um local onde se possa explorar algo ou executar a mineração em si sem virar parte do minério (evita acidentes e soterramentos). O Mestre deve pré-determinar se e onde existe algum material explorável. Caso um Jogador deseje que seu Personagem procure uma mina, deve se lembrar que deve procurar por alguma coisa específica. Não se pode procurar por tudo ao mesmo tempo. Investigar uma simples montanha é um trabalho de várias semanas, ao fim das quais o Mestre rola em segredo e informa ao Personagem se ele achou alguma coisa. Esta Perícia também pode ser usada para construir uma mina sem que ocorram desabamentos.

Navegação (INT):

Este é o conhecimento necessário para conduzir um veículo ou embarcação de um ponto a outro da superfície através do mar e oceano. Testes de Navegação permitem encontrar a direção certa a seguir quando se está em alto mar. Também permite interpretar mapas, como a Perícia Geografia, mas válida apenas para viagens marítimas ou oceânicas. A dificuldade do Teste varia com as condições do tempo (tempestade, calmaria, céu encoberto...).

Pesquisa/ Investigação (PER) Esta Perícia está relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, nas ruas para encontrar a pessoa ou lugar que se procura, ou em uma sala onde estão as provas de um crime. Uma falha pode significar não achar tais informações, enquanto uma falha crítica pode dar ao Personagem informações erradas ou pistas falsas.

Primeiros Socorros (INT) O Personagem sabe fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar curativos e outros procedimentos que devem – ou NÃO devem – ser tomados em caso de acidentes com vítimas. A Perícia permite restaurar 1d4 Pontos de Vida de uma vítima sob seus cuidados, ou o dobro disso em caso de um Acerto Crítico. É permitido apenas um Teste por pessoa para cada acidente ou ferimento. Golpes diferentes de um mesmo combate são considerados como uma única ocorrência. Além disso a Perícia não pode ser usada em combate ou em movimento, deve-se estar concentrado e dedicado ao procedimento. Observação: Um Teste de Primeiros Socorros não pode restaurar mais Pontos de Vida do que o ferimento causou.

Procura (PER) Esta Perícia reflete a atenção de um Personagem ao procurar por alguma coisa. Testes de Procura podem ser realizados para que o Personagem encontre um item escondido, ou até mesmo uma pessoa Camuflada. Caso esteja procurando alguém, geralmente deve-se realizar um Teste Resistido entre a Perícia Procurar e a Perícia Camuflagem.

Rastreo(PER) Esta é a habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Para que uma pista seja seguida, é preciso que a pessoa, criatura ou veículo (carruagem, carroça, etc) sendo seguido deixe uma pista. Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é um Teste Fácil; rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é um Teste Normal; o Teste será Difícil em terrenos rochosos, sob chuva ou neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha. A Perícia deve ser testada novamente se o Personagem interrompeu o rastreo por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada.

Sobrevivência(PER) O Personagem sabe o que é preciso para sobreviver em um ambiente selvagem, longe da civilização. Testes bem sucedidos desta Perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, fazer uma armadilha para animais e assim por diante. Um Personagem com esta Perícia pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo (até 4 pessoas).

MAGIA

A magia é usada em todo o mundo, e sempre que é usada, uma estrela de 8 pontas aparece. Rukh causa todas as ocorrências naturais do mundo, usando a energia que produz. Ela causa tempestades, incêndios, raios e etc. A magia pode fazer várias coisas dando ordens cerimoniais ao Rukh à vontade. Alguém pode causar qualquer coisa se der as ordens certas ao Rukh, essa é a verdade invisível que organiza nosso mundo. Conforme ele expele ou combina, ele causa vários fenômenos. Ao usar essa energia e comandos cerimoniais, certas pessoas podem usar Rukh para reproduzir essas ocorrências naturais, elas são chamadas de Mágicos. A força que você tem ao usar Magia é decidida pela quantidade de Magoi que você consegue extrair do Rukh. Embora os usuários de Vasos de Metal, Vasos Domésticos e Ferramentas Mágicas possam usar sua própria Magia especial, seus poderes não são tão diversos quanto os dos Mágicos, mas são amplificados. Na Academia Magnostadt, Rukh é classificado em 8 tipos diferentes: aqueles que manipulam chamas, água, luz, vento, relâmpago, som, poder e vida. De acordo com o Chanceler da Academia Magnostadt, Matal Mogamett, os princípios da Magia foram revelados e o sistema de ordens de fórmulas foi criado neste século.

No Mundo de Magi, existem 8 Caminhos de Magia

Magia de Fogo: permite que Magos utilizem energia térmica de outras formas, chamas como uma forma de ataque e defesa. Magos que possuem a habilidade de utilizar tal Magic são capazes de gerar esses elementos de suas varinhas ou recipientes, e manipulá-los. Magos Vermelhos são capazes de gerar chamas superaquecidas em uma forma de energia ou sólido. Ataques de chamas funcionam queimando os oponentes em vários graus com base no Magoi usado. O usuário pode destruir o solo e os alvos, reduzi-los a cinzas com calor suficiente. Usuários desta Magic também são capazes de mudar a forma e a cor do fogo.

Magia de Água: Magia de Água permite que Magos utilizem água e suas variações como uma forma de ataque e defesa. Magos que possuem a habilidade de utilizar tal Magia são capazes de gerar esses elementos de suas varinhas ou recipientes, e manipulá-los coletando água da umidade do ar. Magos Azuis são capazes de usar água para gerar vapores que dispersam ou refletem Magia de Luz, criam esferas de água ao redor de si para atacar e se defender de um inimigo. Usuários desta Magia também são capazes de mudar a forma da água em várias formas diferentes, como lanças, dragão etc.

Magia da Luz: permite que os Magos utilizem a luz como uma forma de ataque e defesa. Magos que possuem a habilidade de utilizar tal Magia são capazes de gerar esses elementos de suas varinhas ou recipientes, e manipulá-los. Magos Laranja são capazes de gerar raios de luz que ferem e queimam os oponentes. Magia de Luz é capaz de lançar várias ilusões, seja para mudar a aparência de alguém ou implantar uma imagem na mente de várias pessoas. Usuários desta Magia também são capazes de gerar uma barreira protetora de luz.

Magia de Relâmpago: permite que os Magos utilizem eletricidade, mais especificamente, relâmpagos, como uma forma de ataque e defesa. Magos que possuem a habilidade de utilizar tal Magia são capazes de gerar esses elementos de suas varinhas ou recipientes, e manipulá-los. Magos Amarelos são capazes de invocar relâmpagos naturais do céu para o chão, o que causa explosões tremendas. Ataques de relâmpagos funcionam eletrocutando os oponentes em vários graus ou queimando-os com base no Magoi usado. Usuários desta Magia também são capazes de utilizar magnetismo para coletar materiais magnéticos da Terra, como areia de ferro. A cor do relâmpago utilizado depende do usuário. Há uma variedade de relâmpagos coloridos, como roxo, azul, amarelo, preto etc.

Magia dos Ventos: permite que os Magos utilizem o ar, mais especificamente, o vento como uma forma de ataque e defesa. Magos que possuem a habilidade de utilizar tal Magia são capazes de gerar esses elementos de suas varinhas ou vasos, bem como manipular o vento ao redor deles à vontade. A Magia do Vento concede a eles alto poder ofensivo, permitindo que ataquem os inimigos de diferentes maneiras: o aspecto mais proeminente dessa Magia está na habilidade de dar ao vento propriedades cortantes, manifestando-as na forma de lâminas de ar de movimento rápido que são empregadas em médio a longo alcance; elas também podem gerar rajadas poderosas de vento para infligir dano contundente aos inimigos e mandá-los voando para longe, e até mesmo formar furacões de várias escalas, que, além de seu poder rotacional, parecem reter a nitidez característica de seu vento.

Magia do Som: permite que os Magos utilizem o som e as ondas sonoras como uma forma de ataque e defesa. Magos que possuem a habilidade de utilizar tal Magia são capazes de gerar esses elementos de suas varinhas ou recipientes, e manipulá-los. Ao contrário de outros tipos de Magia, essa magia pode ser gerada da boca do usuário gritando ou assobiando. As ondas sonoras afetam o sistema nervoso diretamente dos tímpanos, o que permite ao Mago implantar um "comando" no cérebro de um alvo. Usuários dessa Magia também são capazes de usar ondas sonoras para aumentar as vibrações.

Magia de Força: permite que os Magos utilizem força física pura como uma forma de ataque e defesa. Magos que possuem a habilidade de utilizar tal Magia são capazes de gerar esses elementos de suas varinhas ou recipientes, e manipulá-los. Magos Negros são capazes de usar influência espacial para torcer coisas, comprimi-las, fazê-las flutuar ou disparar projéteis comprimidos de força pura que são fortes o suficiente para perfurar Borg e um Mago facilmente. [1] Usuários desta Magia também são capazes de aumentar sua força física para usar ataques fortalecidos. Magia de Força é aparentemente difícil de lidar, pois as técnicas são invisíveis ao olho humano e colocam em aplicação a providência divina deste mundo. No entanto, altas quantidades de força pura podem ser visíveis e materializadas na cor preta.

Magia da Vida: permite que os Magos utilizem a força vital como uma forma de ataque e defesa. Magos que possuem a habilidade de utilizar tal Magia são capazes de gerar esses elementos de suas varinhas ou recipientes, e manipulá-los. Esta Magia é usada para criar e manipular várias formas de vida; como fungos monstruosos de materiais pré-existentes, sejam eles grandes, microscópicos ou nada. Magos Púrpuras são capazes de aumentar a taxa de crescimento de células de plantas, animais e humanos. Usuários desta Magia também são capazes de manipular o Rukh e, portanto, o estado mental de um ser vivo, até mesmo suas memórias e sentidos.

PONTOS DE MAGOI

Por último é verificado se o Personagem possui Pontos de Magoi suficientes para realizar o efeito. Os pontos são subtraídos do total disponível e gastos na canalização da Magia. Pontos de Magoi são sempre Força de Vontade + Inteligência. gasto de magia varia com Focus usado. Se um personagem usa Fogo 5 para ataque de 5d6, ele gasta 5 Pontos de Magoi.

Focus	Custo de Pontos de Magoi
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10

LIMITES DE MAGIA

Focus	Atributo	Alcance	Dano Direto	Bônus	Proteção	Peso
1	1d6	10 metros	1d6	+1	IP 1	25 Kg
2	2d6	25 metros	2d6	+2	IP 2	50 Kg
3	3d6	50 metros	3d6	+3	IP 3	100 Kg
4	4d6	100 metros	4d6	+4	IP 4	200 Kg
5	5d6	200 metros	5d6	+5	IP 5	400 Kg
6	6d6	400 metros	6d6	+6	IP 6	800 Kg
7	7d6	800 metros	7d6	+7	IP 7	1600 Kg
8	8d6	1600 metros	8d6	+8	IP 8	3200 Kg
9	9d6	3200 metros	9d6	+9	IP 9	6400 Kg
10	10d6	6400 metros	10d6	+10	IP10	12800 Kg

LIMITES DE MAGIA

Focus	Velocidade	Raio de Efeito	Pessoas Afetadas	Transformação
1	-	-	-	-
2	5 m/s	-	1 membro	-
3	10 m/s	1 metro	o mago	1 membro
4	20 m/s	2 metros	1	o mago
5	40 m/s	4 metros	2	1
6	80 m/s	8 metros	4	2
7	160 m/s	16 metros	8	4
8	320 m/s	32 metros	16	8
9	640 m/s	64 metros	32	16
10	1280 m/s	128 metros	64	32

LIMITES E EFEITOS MÁXIMOS

Alcance: É a distância até a qual o efeito é capaz de ser lançado. Ou seja, é a distância máxima entre o Mago e o centro do efeito que ele deseja criar. Pode ser utilizado para área de efeitos de menores conseqüências, incapazes de causar dano.

Dano direto: É quanto de dano o efeito é capaz de produzir em uma magia aplicada diretamente sobre o alvo.

Aumento de dano: Representa o aumento de dano causado pelo encantamento de um objeto qualquer (noteque esse tipo de efeito requer um fetiche material). Não se trata de dano direto.

Índice de proteção: O nome fala por si. Funciona de duas maneiras distintas: como se fosse uma armadura, conferindo proteção e absorção, movendo-se com o místico ; ou com uma barreira física, imóvel.

Peso: É a maior massa que pode ser afetada por uma magia desse círculo. Considera-se que uma pessoa e suas posses pesem 100 quilos.

Velocidade: É a velocidade que se pode atingir ao se deslocar a pé ou voando. Divida esse valor por 4 quando a situação for soba Água, mas apenas por 2 se o Caminho Água for usado.

Raio de Efeito: É o raio máximo que um efeito direto e forte pode afetar. Ao queimar, molhar, empedrar ou congelar seus inimigos, respeite essa área máxima de alcance. Para efeitos específicos em uma (ou mais) pessoas utilize também este limite.

Pessoas afetadas: Trata-se do número de pessoas que podem ser atingidas simultaneamente por um efeito. Não se aplica a efeitos com área que cause dano direto, mas a ilusões e poderes mentais.

Transformação: Em magias nas quais o místico promove grandes alterações na aparência e estrutura física de seu corpo, ou no de outras pessoas, esse é o limite mais importante.

MAGOI

Magoi (魔力マゴイ, Magoi) é a energia criada por Rukh. Magoi é puro poder. Concentrar Magoi e dispará-lo não é tão poderoso e só pode ser usado para causar ferimentos leves. Todos os seres vivos têm Magoi dentro de seus corpos, mas apenas certas pessoas com certos objetos podem invocar esse poder. Itens Mágicos, ferramentas mágicas e Feiticeiros usam Magoi para usar magia.

Pontos de Magoi são calculados Inteligência + Força de Vontade.

Existem várias maneiras de restaurar o Magoi, das quais incluem descansar e comer para restaurar a própria força física.

Os Magi são únicos, pois não usam apenas o Magoi dentro de si, mas também o Magoi ao redor deles, tornando-os extremamente poderosos.

O uso de Magoi cobra seu preço do corpo do usuário, especialmente quando é usado em excesso. Essa desvantagem é verdadeira mesmo se a pessoa em questão for um Magi. Os efeitos colaterais do uso de Magoi incluem o seguinte.

- Exaustão
- Esforço do corpo
- Sangramento dos olhos e da boca
- Coma
- Encurta a vida útil
- Morte

MANIPULAÇÃO DO MAGOI

Manipulação de Magoi (魔力マゴイ操作, Magoi Sōsa) é a habilidade de manipular a energia criada por Rukh, Magoi, dentro do corpo. Mágicos também têm essa habilidade, mas diferentemente de não-mágicos, eles basicamente nasceram com esse talento; eles não precisaram aprender, o que os torna inaptos para ensiná-lo. Os Gladiadores de Yambala são um grupo de pessoas que se especializam nessa habilidade e seus vários métodos. Existem várias maneiras de fazê-lo, como:

- Uma dessas maneiras é a habilidade de usar o Magoi dentro do corpo para neutralizar o Magoi de um oponente, negando assim sua habilidade usando suas mãos. Sinbad dominou essa técnica treinando com os Gladiadores de Yambala nas montanhas por um ano. Em regras isso permite negar uma habilidade de Magoi ou Magia usando suas mãos, gastando mesma quantidade de Pontos de Magoi que o inimigo usou em sua magia ou habilidade.
- Outra maneira é a habilidade de confiar o Ki (Magoi) de alguém em uma arma (seja uma espada, lança, escudo, etc.), tornando-a forte o suficiente para perfurar algo que nem ataques físicos normais podem danificar. Hakuryuu Ren dominou esse método quando aprendeu com os Gladiadores Yambala a fortalecer sua lança. Em regras, para cada 3 pontos de Magoi usado, ele aumenta o dano da arma em +1d6 naquele turno.

Essas são as habilidades que em geral uma pessoa que não é um Feiticeiro pode usar. Um não feiticeiro pode usar essas habilidades comprando o aprimoramento Manipulação de Magoi.

DJINN

Os Djinn são seres que foram criados por seu Senhor Salomão, embora o arco Alma Torran indique que, embora tenham sido feitos usando o poder disponibilizado por Salomão, quem realizou a tarefa foi Uraltugo, um dos amigos de Salomão. Cada Djinn tem um poder particular que somente eles possuem. Embora qualquer mágico possa replicar essas habilidades, elas são inerentes e, portanto, facilmente usadas pelos Djinn e seus King Vessels escolhidos. Os Djinn vivem dentro das masmorras, que residem parcialmente no novo mundo criado por Ugo e parcialmente no velho mundo de Alma Torran. Ao chegar à Necrópole, um capturador de masmorras chegou à própria Alma Torran. Ao chegar à sala do tesouro, o capturador de masmorras encontrará o Djinn. O Djinn apresentará seu nome, seu reino e, em seguida, escolherá um Candidato a Rei entre os presentes.

Para personagem conseguir um Djinn, usar seu poder ou te-lo como aliado, ele precisa conquistar uma Dungeon. Não existe outra maneira.

PODERES DOS DJINN

Existem um Djinn para cada Selo de Salomão (no total 72 Selos). E cada Djinn tem uma Dungeon que precisa ser conquistada para ter poder do Djinn. Poderes deles são variados e decididos pelo Narrador durante a sessão. Djins também tem nomes e personalidades próprias. Apesar de ser a escolha do Narrador, ele pode escolher seguir as regras abaixo pra criação de um Djinn.

Pontos de Atributo: 200 pontos

Magia: Todo Djinn pode ter de um a dois caminhos e todos em Nível 10.

Pontos de Magoi: Força de Vontade + Inteligência

Pontos de Vida: Força + Constituição

Recuperação de Magoi: Podem gastar um turno e recuperar um valor de Magoi igual a sua Percepção.

MAGI

São Feiticeiros que são amados pelo Rukh de Salomão. Descritos como "Mágicos que moldam o mundo", os Magos têm o poder de invocar Masmorras e liderar pessoas para conquistá-las. 'Magis' foi usado pela primeira vez por Salomão para descrever o que seus três conselheiros, Arba, Sheba e Ugo, se tornaram, depois que ele os escolheu para receber Rukh de fora de seus corpos. No mundo atual, Magis é um termo usado para descrever um feiticeiro com a essência de um dos três originais, que deve escolher um Rei e ajudar a construir um império.

Personagem não pode começar ou escolher ser um Magi, o Narrador que deve escolher o Personagem seguindo seus próprios termos (ou nem escolher em certos casos, dependendo da mesa).

Em regras o Magi tem magia a sua escolha com Focus igual ao seu Nível de Personagem quando ele descobre que é um Magi. Ele deve escolher um outro personagem pra ser o futuro rei de um Império (seguindo seu julgamento), ele pode também criar uma Dungeon com um Djinn (mas ele mesmo não pode conquistar sua própria Dungeons). Além disso ele regenera seu Magoi, gastando uma rodada ele recupera valor de Magoi igual a sua Percepção.

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.instagram.com/cleron_o_andarilho/