



FAIRY TAIL RPG

dragon--anime

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...

FAIRY TAIL RPG

Nesse livro estamos usando Sistema Daemon com algumas adaptações para o cenário, tentamos facilitar algumas coisas e acabamos gerando outras complexidades, mas achei melhor que apenas criar próprio sistema e forçar jogadores a aprenderem novos. Então se você já conhece o básico do sistema Daemon, então você já sabe jogar Fairy Tail RPG. Editora Daemon ainda vende seus livros no site www.daemon.com.br, e as regras básicas podem ser encontradas em sites wikia:

Acredite ou não, já fiz Fórum de RPG para Fairy Tail, foi um dos principais testes para a adaptação e acho que agora cheguei numa combinação boa. Fairy Tail para RPG é normal, nossa, temos guildas, quests, monstros, a diferença é que todos são magos. Magos de Fairy tail são diferentes dos magos que conhecemos do RPG tradicional, eles são magos mais "porrada" por assim dizer, mas ainda segue suas próprias regras de magia.

Bem, vamos começar

PERSONAGENS

Aqui é personagem Humano mago de qualquer Guilda que personagem escolher (compra Patrono), a ideia é a magia, qual magia ele vai criar.

FICHA DE PERSONAGEM

Nível: 1.

Nome: .

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

Pontos de Magia: (Inteligência + Força de Vontade) / 2.

Atributos: 110 pontos de distribuídos.

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.

Magia: caminhos de magia que o Personagem escolheu.

EXPLICANDO A FICHA

Como podem ver a ficha é pouco mais complicada, atributos variam conforme a idade, e a idade indica mais perícias. É a variante de um jovem tem mais disposição e uma pessoa mais velha mais conhecimento e experiência. Crie seu personagem, tome a liberdade e seja criativo

LISTA DE PERÍCIAS

Animais*

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

Alquimia (0): ciência da antiga ordem das forças da natureza. Permite ao Personagem violar as leis da química, conseguindo assim poções e elixires impossíveis de destilar usando os métodos químicos tradicionais. Podendo criar poções com efeitos especiais, usando itens raros, seja usando magia ou não.

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)

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 está 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).

Conhecimento Mágico (INT)

Perícia que envolve conhecimento do jogador sobre magia, permite identificar caminhos de magia, analisar e tentar formas de contra atacar, criação de rituais e feitiços. Perícia necessária para magos que querem estudar a fundo a magia e não usa-la apenas como "poder instintivo".

Disfarce (INT)

Esta Perícia reflete a habilidade de um Personagem em se parecer com outra pessoa – ou, ao menos, ocultar a própria aparência. Coisas simples, como pegar uma caixa e se ocultar entre os carregadores, pode ser considerado um Teste Fácil, mas quando o alvo conhece bem a pessoa o Teste pode se tornar Difícil. Testes de Disfarce geralmente são usados em Testes Resistidos contra a PER de um outro Personagem, especialmente se ele estiver sendo procurado.

Escutar (PER):

Através de um ouvido bem treinado, o Personagem pode interpretar ou discernir diferentes sons, conversas no meio de uma multidão, vozes atrás de uma porta e coisas assim.

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).

Etiqueta (CAR):

Esta Perícia permite ao Personagem saber como falar, vestir-se e comportar-se educadamente de acordo com a situação. É útil em festas, bailes e discussões diplomáticas. Um Teste bem-sucedido de Etiqueta não garante que o Personagem vai livrar-se de uma encrenca, mas pelo menos evita que seja mal interpretado. A Perícia garante apenas que ele diga as coisas da maneira correta. O conteúdo do diálogo deve ser resolvido através da atuação do Jogador por seu Personagem.

Falsificação (INT):

Técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e demais objetos.

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.

Jogos:

Em todos os cenários de RPG existem diversos tipos de jogos de azar. Esta Perícia, dividida em vários Subgrupos, permite ao Personagem conhecer alguns jogos simples, que não chegam a ser considerados esportes. Alguns Subgrupos Possíveis: Cartas (PER), Dados (DEX), Tabuleiro (INT), Adivinhas (INT).

Manipulação*

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

Manuseio de Fechaduras(DEX):

É a habilidade que um Personagem tem em trancar, destrancar, instalar, consertar e compreender diversos mecanismos de fechaduras e cadeados. Embora esta habilidade seja muito útil para grupos de Aventureiros, seus praticantes geralmente não são vistos com bons olhos pela sociedade.

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.

Bloqueio de Armas (30): Personagem consegue bloquear golpe de armas cortantes ou perfurantes usando apenas as mãos sem se ferir. Ele poderia segurar a lâmina de uma espada sem problemas em uma manobra defensiva.

Aparar armas de Projétil (40): Esta perícia permite que o personagem apare armas arremessadas ou de projétil usando-se uma espada, lança, bastão, qualquer outra arma similar ou até mesmo as mãos (personagens de estilo de luta definido). Pode aparar flechas, adagas de arremesso.

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 longass), 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.

Ricochete (25): Usado para personagens que tem ataques de longa distâncias arco e flecha, arremesso etc. Personagem faz o ataque ricochetear em alguma coisa (parede, piso, etc) tentando pegar oponente despercebido. Personagem declara o ataque dessa forma, fazendo a Esquiva do oponente se tornar difícil (ou defesa dependendo do que acontece). Porém ao fazer isso o dano do ataque se reduz a metade.

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.

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.

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.

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 esta 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 (tormenta, calmaria, céu encoberto...).

Negociação*

Este grupo de Perícias permite ao Personagem sair-se bem no mundo das finanças e evita que faça maus negócios – seja no momento de pechinchar um preço melhor quando compra uma mercadoria, seja para evitar que seu negócio vá à falência.

Barganha (CAR): Também chamado de “pechincha”, a habilidade de conseguir alguma coisa por um preço menor. Barganhas podem ser realizadas em alguns minutos. Outras, complexas, podem levar semanas, meses ou anos.

Burocracia (INT): A capacidade de saber quais papéis assinar, quais selos são necessários e como receber qual contrato, para ter direito a que certificado. Também ajuda em subornos e chantagens.

Contabilidade (INT): Cuida dos processos de contabilidade e funcionamento de negócios, pagamentos e/ou recebimentos. Pode ser usada para investigar as finanças de um nobre, descobrir subornos, detectar desvios de recursos....

Pesquisa/ Investigação (PER)

Esta Perícia esta 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 Perícias 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).

Subterfúgio (PER)

Com esta Perícia, o Personagem é capaz de burlar a observação de outras pessoas. Permite burlar a observação atenta (?) dos guardas de um castelo ou fortificação, ou de alguém que o esta procurando. Deve ser feito um Teste Resistido de Subterfúgio contra a PER de quem estiver encarregado de impedir a entrada de estranhos.

Veneficio (INT)

Veneficio é apenas um tipo de Conhecimento. Um Personagem com esta Perícia será capaz de identificar, manipular e até mesmo fabricar venenos de todos os tipos. O Personagem sabe, até mesmo, como proceder em casos de envenenamento ou até como retirar o veneno de uma criatura morta ou imobilizada. É preciso fazer um teste de Veneficio por dose do veneno. Venenos podem ser aplicados às armas, mas só terão efeito no primeiro ataque, se causarem algum dano (para venenos sanguíneos) ou acertarem de alguma forma a pele da vítima (para venenos de contato). Três ataques mal sucedidos com a arma também acabam com o veneno. Obter uma falha crítica num teste de Veneficio quer dizer que o próprio personagem acaba se envenenando. Fabricar veneno depende do material disponível que pode ser proibido de vender ou raro de encontrar.

APRIMORAMENTOS

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 Mágica: Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum. Existem poucas armas e objetos mágicos e menos ainda são os magos que confiam tais armas a terceiros. 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), ou um objeto mágico simples.

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). Pode ser um amuleto de sorte ou um amuleto de proteção contra um elemento.

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 Furtivo: Se o Personagem puder pegar um oponente incapaz de defender-se bem do seu ataque, pode atingir um ponto vital para causar dano adicional. O ataque furtivo causa dano adicional sempre que seu alvo não puder se defender OU ter dificuldade na defesa (teste difícil por exemplo). Se o Personagem conseguir um acerto crítico com um ataque furtivo, este dano adicional não é multiplicado. Ataques à distância podem contar como ataques furtivos somente se o alvo estiver dentre 9 metros. Só é possível atacar furtivamente criaturas vivas com anatomias discerníveis—mortos-vivos, constructos, geleias, plantas e criaturas incorpóreas não têm áreas vitais para atacar. O Personagem precisa ser capaz de ver o alvo suficientemente bem para escolher um ponto vital e ser capaz de alcançar tal ponto.

1 ponto: dano adicional de 1d6.

2 pontos: dano adicional de 2d6.

3 pontos: dano adicional de 3d6.

Ataque Poderoso (X Ponto): O personagem torna-se capaz de deferir ataques mais poderosos corpo-a-corpo ou com armas brancas (ou as próprias mãos). 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.

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. Eles podem ser executados a cada turno, mas cada nível tem gasto diferente de Aura.

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.

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.

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.

Canalizador Durante seu treinamento e estudos, o Mago aprendeu a canalizar sua própria energia vital e utilizá-la como energia mística para realizar suas Magias.

2 pontos: converter 4 Pontos de Vida em 1 Ponto de Magia.
4 pontos: converter 2 Pontos de Vida por 1 Ponto de Magia.

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. Magos que tenham essa habilidade reduzem a dificuldade para testes para magias e feitiços que exigem Teste de Concentração (difícil se torna normal, normal se torna fácil, fácil se torna sucesso automático).

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, Lábria 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).

Familiar Seu Personagem possui um familiar. Familiares são animais que acompanham o Personagem, mas que possuem poderes e qualidades superiores as dos animais comuns. Eles podem se comunicar com personagem mentalmente e em certas situações o personagem consegue ver o que o familiar vê (exigindo concentração). Magos podem usar familiares para lançar suas magias por eles.

1 ponto: um animal comum (gato, sapo, coruja, cobra, etc.).
2 pontos: um animal maior (lobo, bode, pássaros raros, etc.).
3 pontos: animais raros, (leões, tigres, crocodilos etc.).
6 pontos: criaturas místicas (unicórnios, mantícoras, grifos etc.).

Fúria Feminina (1 ponto): Quando a personagem é assediada ou atormentada por qualquer Personagem masculino, ela recebe um bônus de +6 em FR e +10 em todos os ataques contra aquele indivíduo específico.

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 alquimia.

Maximizar Magia (2 pontos): A Magia tem efeito máximo (dano máximo, cura máxima). Os Testes de Resistência não são afetados. Uma Magia Maximizada dobro do seu custo em Pontos de Magia. Por exemplo uma Bola de Fogo Maximizada com Focus 3 causará 18 pontos de dano (o máximo de 3d6), Focus 3 se gasta 2 Pontos de Magia, ela maximizada custará 4 Pontos de Magia.

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 começar 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.

Grimório (X Ponto): O Personagem tem acesso já tem acesso a rituais em seu grimório, seja deixado por seu tutor ou pela sua família (deve ser explicado no Background). Para cada ponto de aprimoramento ele tem acesso a um ritual. esse aprimoramento só pode ser comprado na criação do personagem.

Patrono (2 pontos): um patrono é alguém ou uma organização para qual o Personagem trabalha. Pode ser um governador, um vampiro, uma ordem militar religiosa, um clube de caça, etc. O seu patrono fornece, dentro de certos limites, todo o tipo de equipamento, armamento e financiamento que o personagem precisar, mas em troca ele deve realizar todas as missões, cumprir ordens e obter todos os resultados que lhe forem solicitados.

Poderes Mágicos

1 ponto: Começou a estudar as artes arcanas a muito pouco tempo. Tem 1 ponto de Focus

2 pontos: Possui alguns conhecimentos de efeitos de Magia. Tem 3 pontos de Focus para distribuir.

3 pontos: Já praticava as artes arcanas há algum tempo. Tem 5 pontos de Focus para distribuir

4 pontos: Mago de certa Experiência. Tem 7 pontos de Focus para distribuir

5 pontos: Mago veterano (acima de 30 anos). Tem 9 pontos de Focus para distribuir

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 Heroicos que compra todo Nível que sobe. Pontos Heroicos 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.

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.

Recuperação mágica acelerada (2 pontos): Usando esse aprimoramento um personagem que tenha poderes mágicos recupera seus pontos de magia na metade do tempo que normalmente recuperaria: 1 ponto de magia a cada 15 minutos e precisaria de apenas 4 horas de sono para ter seus pontos de magia totalmente restaurados.

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).

Recursos e Dinheiro É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: Renda de até 500 Tares

2 pontos: Renda de até 1000 Tares

3 pontos: Renda de até 2000 Tares

4 pontos: Renda de até 4000 Tares

5 pontos: Renda de até 8000 Tares

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.

Sedutor (1 ponto): seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

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.

Trespasar (1 ponto): Sempre que o Personagem causa (em combate corpo-a-corpo) mais dano que o total de PVs de um inimigo, ele pode fazer um novo ataque contra o oponente que estiver imediatamente ao lado. O ataque é feito com a mesma arma e o mesmo teste de Perícias usado contra o oponente anterior e só pode ser feito uma vez por rodada.

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 Difíceis.

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 sua magia. Essa chave é um objeto que ele carrega sempre consigo, uma espécie de receptáculo do seu poder mágico (como um cajado, amuleto, bola de cristal ou anel). Sem esse objeto, o personagem não consegue realizar nenhum efeito mágico (caso ele seja destruído, será preciso encantar um novo objeto, o que é um processo longo e demorado para o Mago).

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

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 **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. sob suspeita e descrença.

Marca do Predador (-1 ponto): os animais reconhecem o personagem como uma ameaça, fugindo quando o sentem sua aproximação. Em alguns casos, os animais podem ser mais agressivos e tentar atacá-lo para se protegerem, ou a suas proles.

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 enfiar 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.

MAGIA

Magias são explosões brutas de energia causadas por um determinado Caminho de Magia. O Mago ou Feiticeiro simplesmente se concentra e manipula as energias do Universo, fazendo com que uma explosão de energia mística parta das suas mãos em direção de um oponente escolhido, causando dano a um alvo na área de efeito.

A magia é dividida em Formas e Caminhos, Forma é como a magia é alterada, caminho é o "elemento" que o mago lida. Existem apenas Três Formas:

Criar: Lida com a criação, conjuração, manutenção e também com a destruição, anulação, aniquilação e esconjurarão.

Controlar: Lida com o controle, transformação, modificação, movimento etc.

Entender: Lida com a compreensão, entendimento, conhecimento de características, comunicação, etc.

CAMINHOS DA MAGIA

Fogo: o mais destruidor elemento. O caminho do Fogo é o mais tentador, mas também o mais perigoso. O místico pode criar, controlar e moldar as chamas, assim como resistir ao fogo e ao calor.

Água: O místico pode criar, controlar e moldar água. Como o corpo Humano é formado por 73% de água, este caminho também está ligado à cura, resistência e transmutação do corpo.

Ar: um dos mais destrutivos elementos da natureza, responsável pelos tornados e furacões – e também coisas mais sutis, como odores. Como o som é provocado por vibração no ar, este Caminho também é responsável pela magia sonora.

Terra: a força bruta, o terremoto, a destruição. O místico da terra tem poder sobre o solo e as pedras, mas também sobre a duração, a determinação, a força de vontade.

Luz: este é o caminho da luz e da ilusão. Tudo o que vemos não passa da luz refletida; portanto, o místico da luz tem poder sobre aquilo que as pessoas vêem... Ou não vêem. O caminho Luz também trata de magia purificadora, ligada ao bem.

Trevas: o Caminho das sombras, escuridão e destruição. Este Caminho é mais utilizado por vilões, como vampiros e demônios; heróis raramente seguem o Caminho das trevas, pois este é o Caminho ligado ao mal e decadência.

Plantas: Este caminho lida diretamente com as plantas, vegetais, frutas, plantas carnívoras, árvores, madeira (incluindo objetos de madeira) e tudo o que se refere ao reino vegetal.

Animais: Este Caminho lida com animais de todas as espécies, desde insetos até mamíferos (com exceção de seres inteligentes). Animais aquáticos precisam Animais + Água, pássaros e outros animais voadores precisam de combinação Animais + Ar, animais escavadores de Animais + Terra e assim por diante. Monstros precisam de Animais + Metamagia.

Mente: lida com controle da mente, leitura, entender emoções, disfarces tb

Corpo: controle do corpo, ossos, carne, modificação, transformação etc.

Espíritos: Este Caminho lida com espíritos, fantasmas, aparições, mortos-vivos, o reino dos mortos e alguns planos de existência próximos.

Demônios: Lida com criaturas do plano de Inferiorn. É um caminho muito raro e perigoso de ser trilhado.

Metamagia: Este é o Caminho que lida com a Magia propriamente dita. Portais, detectar magias, encantar e desencantar, runas, distorção do tempo e espaço, criaturas mágicas e outros.

FOCUS

Seu personagem possui um determinado número de Pontos de Focus, de acordo com o Aprimoramento Poderes Mágicos e com o nível do personagem. Estes pontos devem ser gastos nas formas e caminhos que você escolher. Todos os personagens começam o jogo com Entender 0, Criar 0 e Controlar 0. O que isto significa?

Que apesar de seu personagem não ter pontos nestas Formas, elas ainda PODEM ser somadas aos Caminhos para a realização de rituais, por exemplo, alguém com Ar 3 pode fazer automaticamente os Rituais Entender Ar 3, Criar Ar 3 e Controlar Ar 3.

No sistema Daemon usamos a seguinte denominação para descrever uma magia: a Forma seguida dos Caminhos apropriados seguido do valor de Focus Total (resultado da soma Forma + Caminho). Combinações de Formas e Caminhos são colocados separados por uma barra, somando-se o menor de Forma e de Caminho. Quando dentro de um texto, essas nomenclaturas aparecem entre parênteses.

Existem dois tipos de magia no sistema Daemon: magia espontânea e ritual. Magia espontânea é aquela realizada com o próprio conhecimento da mago no caminho utilizado e sua Força de Vontade para afetar a realidade, bem como algum fetiche para facilitar a magia. Nesse caso, a magia é simples e bruta no efeito devido ao improvisado, a mudança rápida que ela provoca na realidade. Além disso toda magia espontânea necessita que o mago passe em um teste de Inteligência (humanos) ou Força de Vontade (Elfos) para realizá-la. Um ritual é um tipo de magia mais elaborada, que foi codificada num pergaminho ou outro meio de registro e que possui passos e fetiches específicos para sua realização. Neste caso, o mago não sofre penalidades, mas deve seguir o ritual à risca para obter o efeito desejado, pois se algo der errado nada pode acontecer, no mínimo. Outra vantagem de se usar rituais é que qualquer pessoa com pontos de magia e conhecimento suficientes (10% na perícia Conhecimento Mágico para cada nível de focus do ritual) podem aprender e realizar o ritual.

ELEMENTOS SECUNDÁRIOS

Elementos Secundários nasce da combinação de outros Elementos já existentes. em regras se juntar dois Elementos com valores de Focus diferentes, se leva em consideração o menor valor. Abaixo alguns exemplos:

Ar + Luz: Relâmpago.

Ar + Água: Gelo.

Luz + Terras: Cristais ou Magnetismo.

Terra + Fogo: Magma.

Demônios + Espíritos: Necromância.

Animais + Metamagia: Monstros.

Humanos + Metamagia: outras raças.

Fogo + Trevas: Fogo Negro.

Fogo + Ar: Fumaça.

Água + Trevas: Venenos.

Terra + Trevas: Corrosão.

Água + Luz: Vitalidade ou Vapor

PONTOS DE MAGIA

Por último é verificado se o Personagem possui Pontos de Magia suficientes para realizar o efeito. Os pontos são subtraídos do total disponível e gastos na canalização da Magia. Cada vez que um Personagem deseja realizar uma Magia, ele deve se concentrar, enquanto seu corpo age como uma bateria de descarga, reunindo esta energia mística e dissipando-a na forma de um efeito através dos fetiches, gestos e frases. Magias realizadas com Focus 1 e 2 requerem o gasto de 1 Ponto de Magia por ativação; Magias com 3 e 4 Pontos de Focus requerem 2 Pontos de Magia por ativação; e, finalmente, Magias com 5 e 6 Pontos de Focus requerem 3 Pontos de Magia por ativação. A tabela abaixo tem explicação melhor. Esta energia mística fica próxima ao mago, que atua como uma bateria mística. Quando gasta, a energia se dissipa e o mago precisa reuni-la novamente. Esse é um processo natural, que demora cerca de 30 minutos por Ponto de Magia.

CUSTO DA MAGIA

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

DURAÇÃO

A duração de um Ritual depende da capacidade do mago de se concentrar e manter a Forma-Pensamento do feitiço no plano da Terra. Essa duração é efêmera, pois as forças que agem entre os planos são muito intensas. Para efeitos de jogo, pode-se assumir três casos:

Uma cena: se os Jogadores são mais experientes, o Mestre pode assumir que um Ritual funcione durante uma cena inteira, acabando com o efeito quando necessário para garantir o melhor efeito de narrativa

Força de Vontade: o Mestre pode determinar que a Magia ou Ritual permaneça ativo por WILL rodadas, dependendo do mago que realize o Ritual.

3d6 rodadas: para os Mestres que gostam de tudo calculado rigidamente, ou de uma maior variabilidade na duração dos efeitos, o valor utilizado é o de 3d6 rodadas, outra opção é valor de Força de Vontade em

INVOCAÇÕES

Certas magias permite invocar esíritos elementais ou criar seus próprios "monstros" por tempo limitado. exemplo, um Mago de Fogopode invocar um elemental do fogo para lutar por ele. O Custo da Invocação é valor padrão em relação ao Focus, a Invocação tem Atributos também, então se usar magia Fogo 5 para invocar um elemental de Fogo, custará 3 pontos de magia e Atributos do elemental serão Força 5d6, Agilidade 5d6, Constituição 5d6, Agilidade 5d6. Seus ataques dependerão do atributo Destreza (multiplica por 4 e terá % para fazer testes), esquiva será a Agilidade e dano será 5d6 por ataque (por fogo) e obviamente elemental terá Imunidade a Fogo e fraqueza contra água e gelo. Pontos de Vida dele seguem as mesmas regras de de Personagem, Força + Constituição dividido por 2. Elemental fica em combate durante 1d6 rodadas. Ele pode ficar indefinidamente se o Mago "prender" Pontos de magia no feitiço, ou seja, ele perde esses Pontos de Magia enquanto o elemental estiver com ele.

Isso é apenas caso do Focus de Fogo, cada Focus terá efeito diferente, uma elemental de água não terá ataque de 5d6, mas valor menor e assim vai.

Em outras palavras a invocação varia do caminho usado, Mago pode deixar a invocação mais poderosa adicionando novos poderes a ela, pagando valores extras de Ponto de Magia, tudo de acordo com bom senso e permissão do Narrador.

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	+1d6	IP 4	200 Kg
5	5d6	200 metros	5d6	+2d6	IP 5	400 Kg
6	6d6	400 metros	6d6	+3d6	IP 6	800 Kg
7	7d6	800 metros	7d6	+4d6	IP 7	1600 Kg
8	8d6	1600 metros	8d6	+5d6	IP 8	3200 Kg
9	9d6	3200 metros	9d6	+6d6	IP 9	6400 Kg
10	10d6	6400 metros	10d6	+7d6	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

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.

Bônus: 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.

DRAGON SLAYER PRIMEIRA GERAÇÃO

A geração original de Dragon Slayers. Eles foram ensinados por um dragão real. Na maior parte dos casos, o seu professor também era o seu pai adotivo. Em regras eles só podem ser dos 6 principais elementos: Fogo, Água, Terra, Ar, Luz e Trevas. Como todos os Dragon Slayers, só pode ter apenas um por elemento.

PRIMEIRA GERAÇÃO (5 PONTOS)

Magia: Começa com seu Elemento em Focus 5 (então se for Dragon Slayer do Fogo, terá Fogo 5)

Imunidade Elemental: Dragon Slayers tem IP igual ao seu valor de Constituição contra o seu elemento, ou seja, um Dragon Slayer do Fogo de Constituição 15, teria IP 15 contra danos de Fogo.

Absorção de Magia: Eles podem consumir seu elemento ou ataques do seu elemento para regenerar Pontos de Magia ou Pontos de Vida. valor é de 1 de Vida ou Magia para cada 1 de dano absorvido. Eles precisam declarar que estão "comendo" a magia. Em caso de elemento normal (sem ser ataque, tipo uma lareira ou fogueira), considere 1d4 Pontos de Magia ou Vida para cada turno "comendo".

Aumento de Atributos: Dragon Slayers podem usar Pontos de Magia para Aumentar Atributos Físicos, para cada ponto de magia aumenta em +1 um Atributo. Dura apenas um turno depois o efeito passa. Máximo que ele pode gastar em PM's é igual ao seu Nível de Personagem. Ele pode aumentar mais de um atributo pagando o valor para cada separadamente, ou seja, aumentar dois atributos em +2, gastará 4 Pontos de Magia. Ação livre.

Fraqueza: Dragon Slayers se sentem enjoados e ficam inúteis quando viajam em veículos, como barcos, carros ou qualquer modo de transporte (até mesmo uma bicicleta).



DRAGON FORCE (+2 PONTOS)

Dragon Slayer se transforma em um dragão humanoide, ganhando escamas e características reptilianas, como caninos mais alongados e mais afiados e padrões semelhantes a escamas em sua pele. Dragon Force é o estado final e mais poderoso que um Dragon Slayer pode atingir. Em regras, aumenta Atributos Físicos, Percepção e Força de Vontade do Dragon Slayer, (aumentando Vida e Pontos de Magia) num valor igual ao seu Nível. Tem duração em turnos igual ao Nível do Dragon slayer. Exige um turno completo para ativar.

DRAGON SLAYER SEGUNDA GERAÇÃO

Aqueles da segunda geração de Dragon Slayers tiveram Dragon Lacrima implantado em seus corpos, concedendo-lhes a capacidade de usar Dragon Slayer Magic. Porque eles não aprenderam suas habilidades por um dragão, eles são considerados matadores de dragões artificiais. Eles só podem ser de elementos híbridos como Relâmpago, Gelo, Veneno etc..

SEGUNDA GERAÇÃO (4 PONTOS)

Magia: Começa com seu Elemento em Focus 5 (então se for Dragon Slayer do Raio, terá Raio 5)

Imunidade Elemental: Dragon Slayers tem IP igual ao seu valor de Constituição contra o seu elemento, ou seja, um Dragon Slayer do Raio de Constituição 15, teria IP 15 contra danos de Raio.

Absorção de Magia: Eles podem consumir seu elemento ou ataques do seu elemento para regenerar Pontos de Magia ou Pontos de Vida. valor é de 1 de Vida ou Magia para cada 1 de dano absorvido. Eles precisam declarar que estão "comendo" a magia. Em caso de elemento normal (sem ser ataque, tipo uma lareira ou fogueira), considere 1d4 Pontos de Magia ou Vida para cada turno "comendo".

Aumento de Atributos: Dragon Slayers podem usar Pontos de Magia para Aumentar Atributos Físicos, para cada ponto de magia aumenta em +1 um Atributo. Dura apenas um turno depois o efeito passa. Máximo que ele pode gastar em PM's é igual ao seu Nível de Personagem. Ele pode aumentar mais de um atributo pagando o valor para cada separadamente, ou seja, aumentar dois atributos em +2, gastará 4 Pontos de Magia. Ação livre.



DRAGON FORCE (+2 PONTOS)

Dragon Slayer se transforma em um dragão humanoide, ganhando escamas e características reptilianas, como caninos mais alongados e mais afiados e padrões semelhantes a escamas em sua pele. Dragon Force é o estado final e mais poderoso que um Dragon Slayer pode atingir. Em regras, aumenta Atributos Físicos, Percepção e Força de Vontade do Dragon Slayer, (aumentando Vida e Pontos de Magia) num valor igual ao seu Nível. Tem duração em turnos igual ao Nível do Dragon slayer. Exige um turno completo para ativar.

DRAGON SLAYER TERCEIRA GERAÇÃO

Os Dragon Slayers desta geração aprenderam sua magia com dragões reais e tiveram seus corpos implantados com Dragon Lacrima. Esses Dragões Slayers podem ser de qualquer elemento primário: Fogo, Água, Terra, Ar, Luz e Trevas.

TERCEIRA GERAÇÃO (6 PONTOS)

Magia: Começa com seu Elemento em Focus 5 (então se for Dragon Slayer do Luz, terá Luz 5)

Imunidade Elemental: Dragon Slayers tem IP igual ao seu valor de Constituição contra o seu elemento, ou seja, um Dragon Slayer do Luz de Constituição 15, teria IP 15 contra danos de Luz.

Absorção de Magia: Eles podem consumir seu elemento ou ataques do seu elemento para regenerar Pontos de Magia ou Pontos de Vida. valor é de 1 de Vida ou Magia para cada 1 de dano absorvido. Eles precisam declarar que estão "comendo" a magia. Em caso de elemento normal (sem ser ataque, tipo uma lareira ou fogueira), considere 1d4 Pontos de Magia ou Vida para cada turno "comendo".

Aumento de Atributos: Dragon Slayers podem usar Pontos de Magia para Aumentar Atributos Físicos, para cada ponto de magia aumenta em +1 um Atributo. Dura apenas um turno depois o efeito passa. Máximo que ele pode gastar em PM's é igual ao seu Nível de Personagem. Ele pode aumentar mais de um atributo pagando o valor para cada separadamente, ou seja, aumentar dois atributos em +2, gastará 4 Pontos de Magia. Ação livre.



DRAGON FORCE (+2 PONTOS)

Dragon Slayer se transforma em um dragão humanoide, ganhando escamas e características reptilianas, como caninos mais alongados e mais afiados e padrões semelhantes a escamas em sua pele. Dragon Force é o estado final e mais poderoso que um Dragon Slayer pode atingir. Em regras, aumenta Atributos Físicos, Percepção e Força de Vontade do Dragon Slayer, (aumentando Vida e Pontos de Magia) num valor igual ao seu Nível. Tem duração em turnos igual ao Nível do Dragon slayer. Exige um turno completo para ativar.

DRAGON DRIVE (+1 PONTOS)

Poder acima do Dragon Force, somente entre Terceira Geração, usando máximo do poder da Lacrima implantada neles. Ele aumenta o Focus de Magia do usuário em valor igual seu Nível. Tem mesma duração do Dragon Force. Transformação exige um turno para ativar.

GODSLAYER

God Slayers são humanos que utilizam a magia God Slayer. Eles, como Dragon Slayers e Devil Slayers, têm a habilidade de comer seu próprio elemento; isso os rejuvenesce. No entanto, ao contrário dos Dragon Slayers, não importa qual elemento o God Slayer use, ele é de cor preta. Além disso, a magia que os God Slayers usam é, em geral, superior à dos Dragon Slayers. Sua magia afeta até mesmo aqueles que são imunes a ao elemento e eles podem comer elementos comuns mas mesmo não pode ser feito por um Dragon Slayer. exemplo, Dragon Slayer não consegue comer Fogo de um Godslayer, mas Godslayer consegue. Existem Godslayer do elemento Fogo, Raio, Ar conhecidos, mas pode haver mais, fale com o Narrador.

GODSLAYER (5 PONTOS)

Magia: Começa com seu Elemento em Focus 5 (então se God Slayer do Fogo, terá Fogo 5)

Imunidade Elemental: God Slayers tem IP igual ao seu valor de Constituição contra o seu elemento, ou seja, um God Slayer do Fogo de Constituição 15, teria IP 15 contra danos de Fogo.

Absorção de Magia: Eles podem consumir seu elemento ou ataques do seu elemento para regenerar Pontos de Magia ou Pontos de Vida. valor é de 1 de Vida ou Magia para cada 1 de dano absorvido. Eles precisam declarar que estão "comendo" a magia. Em caso de elemento normal (sem ser ataque, tipo uma lareira ou fogueira), considere 1d4 Pontos de Magia ou Vida para cada turno "comendo".

Aumento de Atributos: God Slayers podem usar Pontos de Magia para Aumentar Atributos Físicos, para cada ponto de magia aumenta em +1 um Atributo. Dura apenas um turno depois o efeito passa. Máximo que ele pode gastar em PM's é igual ao seu Nível de Personagem. Ele pode aumentar mais de um atributo pagando o valor para cada separadamente, ou seja, aumentar dois atributos em +2, gastará 4 Pontos de Magia. Ação livre.



REQUIP

Esta magia permite que os usuários armazenem itens em uma dimensão de bolso para que possam invocá-los facilmente a qualquer momento, mesmo durante a batalha, o que lhes dá um alto nível de flexibilidade em combate. No entanto, há um limite de quanto a dimensão do bolso pode armazenar. Reequipar pode ser usado para propósitos simples ou relacionados a combate. Alguns usuários podem optar por usá-lo apenas para trocar de roupa. Usuários mais habilidosos são capazes de reequipar armas diferentes em batalha, e é até possível reequipar armaduras no meio da batalha. Os usuários do Requip também podem projetar uma tela de inventário holográfico onde podem visualizar e organizar itens em sua dimensão de bolso, bem como adicionar itens sem que o usuário os equipe. Em regras personagem tem acesso ao Focus Metamagia, mas somente para usar essa magia, ele não consegue fazer outra coisa com Metamagia.

REQUIP (5 PONTOS)

Magia: Começa com Metamagia em Focus 5.

Invocação: Pode invocar um número de Armas ou Armaduras igual ao seu Focus em Metamagia (focus 5, invoca 5 armas ou armaduras). Cada item custa 1 Ponto de Magia para invocar. Alguns itens especiais podem custar mais pontos de magia. Invocar as armas gasta uma ação.

Disparar: Pode pegar as armas que invoca no ar e disparar em um ataque, dano é dano da arma + bônus de Percepção. O mago pode fazer número de ataques igual ao seu Focus em Metamagia, Metamagia 5, permite 5 ataques, cada ataque custa 1 pontos de magia. Atributo do Disparo é Percepção.

Limitação de Espaço limite de armas e armaduras disponíveis para o mago é igual ao seu valor de Percepção. Esse valor aumenta em +2 a cada nível de Personagem.

Conhecimento Armazenado Mago sabe todos os itens armazenados em sua dimensão, pode até reorganiza-los e troca-los quando quiser, substituindo um item por outro. Fazer isso custa 1 ponto de magia para cada item e gasta uma ação.

Expert em Armas Mago tem uma nova perícia que compra com pontos normais, chamada Arsenal(DEX/DEX), funciona como perícia normal de Armas brancas, mas serve para qualquer arma que seja do seu Arsenal, sem precisar comprar perícias específicas para cada arma. Essa perícia também serve para a habilidade Disparar, mas usa atributo Percepção ao invés de Destreza.

Arsenal Vazio personagem não começa com armas em Arsenal, ele deve comprar ou conquista-las e guarda-las lá. Assim como Erza, maioria de suas Armaduras mágicas foi coqnuistada em Quests, matando monstros entre outras aventuras. Apesar de ser difícil, isso deixa as possibilidades ilimitadas para o Arsenal do mago.



TAKE OVER ANIMAL SOUL

Take Over permite ao usuário, essencialmente, "assumir" o poder (ou o corpo). Pode aumentar o poder, a força e a velocidade do Conjurador, às vezes adicionando uma nova habilidade, como voar ou respirar debaixo d'água. O usuário utiliza esta forma de Take Over para transformar suas partes do corpo em animais. Eles podem optar por transformar algumas de suas partes do corpo ou todo o corpo. Junto com isso, o usuário ganha as habilidades do animal em que se transforma, como habilidades de combate aprimoradas ou a habilidade de voar ou nadar. Em última análise, isso oferece a eles uma boa dose de versatilidade, pois as transformações podem ser usadas tanto para fins de combate quanto para fins mundanos. No entanto, a maneira exata de obter qualquer uma das transformações é atualmente desconhecida. Em regras essa magia é união dos Caminhos Humanos + Animais que se chama Animal Soul. No caso o mago Take Over só pode usar sua magia para se transformar, não pode usar magia para outros efeitos.

ANIMAL SOUL (3 PONTOS)

Magia: Começa com Animal Soul (Humanos + Animais) em Focus 5.

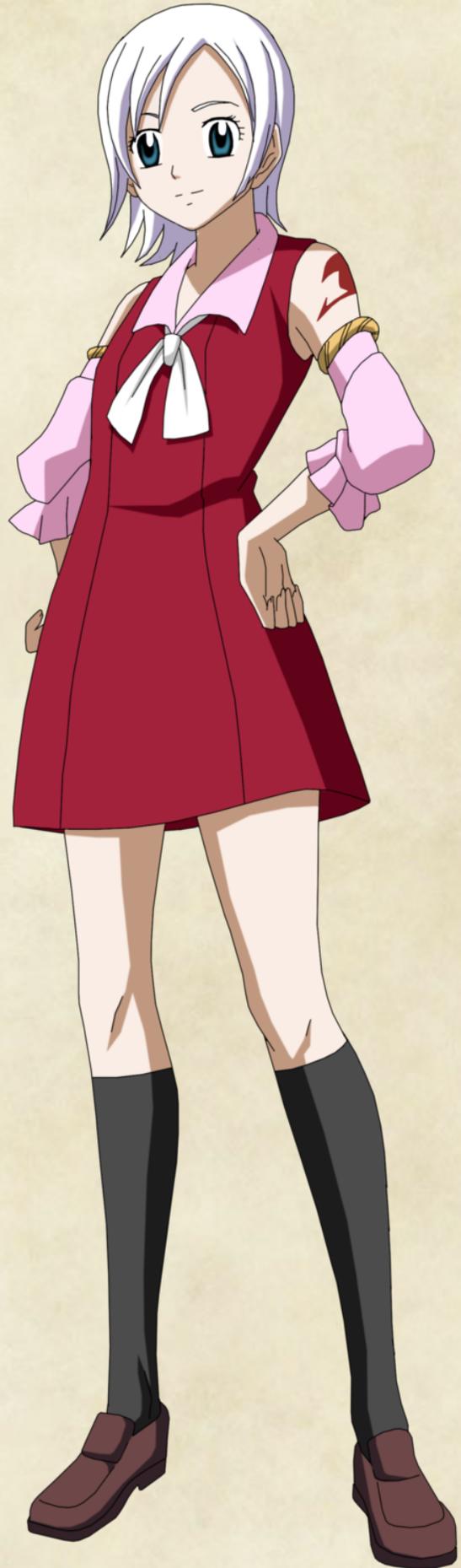
Transformação Parcial: pode transformar parte do seu corpo em partes de animais ou ganha qualidades de animais (alterando parcialmente sua aparência). fazer isso gasta apenas um movimento e gasto de Pontos de Magia é Padrão.

Transformação Completa: pode se transformar totalmente no animal escolhido, a transformação tem gasto padrão e gasta uma ação para executar.

Poderes de Animais nessa forma com custo igual ao Focus da magia usado (se usar Focus 5, gasta 5 Pontos de magia), mago ganha poderes do animal escolhido, mas sem afetar ou mudar de forma. Digamos ele ganha mais Agilidade pegando a velocidade do leopardo etc. Esse efeito exige turno completo para ativação.

Duração Poder de um mago Take Over tem duração maior, em regras ele tem duração estendida, a transformação fica enquanto o mago manter o custo de Pontos de Magia "presos" a ela. Quando desativa a transformação ele pode recuperar Pontos de Magia normalmente com descanso.

Limitação Animal Soul só pode ser de animais que o personagem já venceu ou testemunhou os poderes (falar com Narrador), ele só pode ter número de animais em seu acervo igual ao seu Nível. O primeiro (Nível 1) deve ser discutido com o Narrador na criação do personagem.



TAKE OVER BEAST SOUL

Take Over permite ao usuário, essencialmente, "assumir" o poder (ou o corpo). Pode aumentar o poder, a força e a velocidade do Conjurador, às vezes adicionando uma nova habilidade, como voar ou respirar debaixo d'água. O usuário utiliza esta forma de Take Over para transformar suas partes do corpo em animais. Eles podem optar por transformar algumas de suas partes do corpo ou todo o corpo. Junto com isso, o usuário ganha as habilidades do animal em que se transforma, como habilidades de combate aprimoradas ou a habilidade de voar ou nadar. Em última análise, isso oferece a eles uma boa dose de versatilidade, pois as transformações podem ser usadas tanto para fins de combate quanto para fins mundanos. No entanto, a maneira exata de obter qualquer uma das transformações é atualmente desconhecida. Em regras essa magia é união dos Caminhos Humanos + Metamagia que se chama Beast Soul. No caso o mago Take Over só pode usar sua magia para se transformar, não pode usar magia para outros efeitos. Beast Soul necessita que mago veja o monstro em ação ou derrote ele para ter seus poderes e sua transformação.

BEAST SOUL (4 PONTOS)

Magia: Começa com Beast Soul (Humanos + Metamagia) em Focus 5.

Transformação Parcial: pode transformar parte do seu corpo em partes de fera ou ganha qualidades do monstro (alterando parcialmente sua aparência). fazer isso gasta apenas um movimento e gasto de Pontos de Magia é Padrão.

Transformação Completa: pode se transformar totalmente na fera escolhida, a transformação tem gasto padrão e gasta uma ação para executar.

Poderes Bestiais nessa forma com custo igual ao Focus da magia usado (se usar Focus 5, gasta 5 Pontos de magia), mago ganha poderes do monstro escolhido, mas sem afetar ou mudar de forma. Digamos ele ganha mais Agilidade pegando a velocidade do leopardo etc. Esse efeito exige turno completo para ativação.

Duração Poder de um mago Take Over tem duração maior, em regras ele tem duração estendida, a transformação fica enquanto o mago manter o custo de Pontos de Magia "presos" a ela. Quando desativa a transformação ele pode recuperar Pontos de Magia normalmente com descanso.

Limitação Beast Soul só pode ser de monstros que o personagem já venceu ou testemunhou os poderes (falar com Narrador), ele só pode ter número de "monstros" em seu acervo igual ao seu Nível. O primeiro (Nível 1) deve ser discutido com o Narrador na criação do Personagem.



TAKE OVER SATAN SOUL

Take Over permite ao usuário, essencialmente, "assumir" o poder (ou o corpo). Pode aumentar o poder, a força e a velocidade do Conjurador, às vezes adicionando uma nova habilidade, como voar ou respirar debaixo d'água. O usuário utiliza esta forma de Take Over para transformar suas partes do corpo em animais. Eles podem optar por transformar algumas de suas partes do corpo ou todo o corpo. Junto com isso, o usuário ganha as habilidades do animal em que se transforma, como habilidades de combate aprimoradas ou a habilidade de voar ou nadar. Em última análise, isso oferece a eles uma boa dose de versatilidade, pois as transformações podem ser usadas tanto para fins de combate quanto para fins mundanos. No entanto, a maneira exata de obter qualquer uma das transformações é atualmente desconhecida. Em regras essa magia é união dos Caminhos Humanos + Demônios que se chama Satan Soul. No caso o mago Take Over só pode usar sua magia para se transformar, não pode usar magia para outros efeitos.

SATAN SOUL (5 PONTOS)

Magia: Começa com Satan Soul (Humanos + Demônios) em Focus 5.

Transformação Parcial: pode transformar parte do seu corpo em partes ou qualidades do demoniacas (alterando parcialmente sua aparência). fazer isso gasta apenas um movimento e gasto de Pontos de Magia é Padrão.

Transformação Completa: pode se transformar totalmente num demônio com várias qualidades adicionadas, essa transformação custa valor do Focus em Pontos de Magia (Focus 5, custa 5 pontos de magia)

Duração Poder de um mago Take Over tem duração maior, em regras ele tem duração estendida, a transformação fica enquanto o mago manter o custo de Pontos de Magia "presos" a ela. Quando desativa a transformação ele pode recuperar Pontos de Magia normalmente com descanso.

Limitação Satan Soul exige poderes demoniacos a escolha e criatividade do jogador (com permissão do Narrador), ele pode "criar" poder para cada Nível de Personagem, Então Nível 1 ele começa com um "aspecto de demônio", poderes podem ser conversados com o Narrador, já que poderes demôniacos são bem variados.



MAGIA ESPIRITUAL CELESTE

A magia espiritual Celestial é um tipo de magia em que o usuário convoca espíritos celestes, abrindo seus portões através do uso de chaves de portão espirituais celestes. Essas chaves são separadas em duas classes: as teclas de prata mais comuns e as chaves de ouro mais raras. As chaves para espíritos celestes são contados em unidades (coletivamente sem considerar ouro ou prata). Em regras mago ganha focus em dois caminhos, Espíritos + Metamagia, criando novo caminho chamado Espírito Estelar. Ele só pode usar essas magias para invocar os espíritos e criaturas de lá e usar alguns feitiços e rituais específicos.

MAGIA ESPIRITUAL CELESTE (5 PONTOS)

Magia: Começa com Espírito Estelar em Focus 5.

Chave de Prata: as Chaves podem ser compradas, encontradas ou trocadas, são comuns e existem repetidas, em regras o mago só tem UMA chave de prata para cada Nível de Personagem (Nível 3, ele tem 3). Esse espírito pode ser de qualquer elemento ou origem, com quaisquer tipo de poderes. O Mago cria sua ficha de antemão uma vez feita não se pode mudar, mas ele pode ficar mais poderoso conforme o Mago fica mais poderoso. O espírito tem atributos também e valor de todos eles é valor da Força de Vontade do Mago + seus dados de Focus em pontos. Ou seja, se Mago tiver Força de Vontade 13, A Ficha do Espírito será FR 13, AGI 13, DEX 13, CON 13, INT 13, PER 13, WILL 13 CAR 13 + 5d6 pontos para distribuir como quiser. Uma vez feita a ficha não se altera (a não ser que mago aumente sua Força de Vontade, MAS pontos adicionados não aumentam). O ser pode ter ataques especiais também, armas etc, tudo pode ser negociado com Narrador, mas lembre-se, o valor básico para essa Invocação é 3 Pontos de Magia, qualquer coisa além disso o custo dela aumenta proporcionalmente aos poderes criados e adicionados. Se mago perder a Chave de Prata, ele perde a ficha do Espírito e terá que fazer outro.

Chave de Ouro: esses itens são únicos, só existem 13 deles e cada um invoca um espírito poderoso único. Personagem não começa com nenhum desses, ele precisa encontra-las, conquista-las ou acha-las em Quests. A ficha dos Espíritos de Ouro são encontradas mais pra frente.

Fetiche Mágico Mago celeste precisa das chaves para invocar seus espíritos especiais, se perde-las não poderá invoca-los até recupera-las.

Invocações Normais Mago celeste pode fazer invocações normais de espíritos e elementais (quaisquer) que quiser dentro do limite do seu Focus, usando as regras básicas de Invocação de criaturas no Daemon.



LACRIMAS

Lacrima é uma substância cristalina mágica encontrada tanto na Terra quanto em Edolas. Lacrime pode ser alimentado com diferentes feitiços e usado para diferentes propósitos.

Selo Mágico: Um Mago pode carregar sua Magia em um Lacrime para se adequar a seus usos. Estes então podem ser carregados elementalmente, como Laxus Dreyar transformou Lacrime em Lightning Lacrime, que são usados para lançar o feitiço Thunder Palace.

Cristal de Comunicações: O Lacrime mais comumente usado, que tem a forma de uma bola de cristal e é usado para se comunicar com outras pessoas.

Pequeno Cristal de Comunicação: Um dispositivo de forma retangular, semelhante a um telefone celular, permitindo chamadas de longa distância entre usuários do mesmo tipo de Lacrime, embora dependendo da distância a conexão possa tornar-se mais fracos, tornando mais difícil entender ou decifrar o que o outro lado está dizendo.

Brinco de Comunicações: Um brinco Lacrime que permite a pessoa se comunicar e ter uma conversa de áudio com outras pessoas que possuem o mesmo tipo de Lacrime.

Dragon Lacrime: Um Lacrime raro e extremamente caro feito do coração processado de um dragão que dá aos indivíduos magia artificial de Dragon Slayer quando implantado.

Fuel Lacrime: Um Lacrime cheio de Poder Mágico que é usado como combustível para Veículos Mágicos em Edolas.

Lacrime de Vigilância: Um Lacrime que grava imagens para vários propósitos, aparecendo em diferentes formas. As imagens podem ser revisadas posteriormente após a gravação ou imediatamente enquanto a gravação está acontecendo.

Lacrime-Vision: Um Lacrime retangular flutuante que mostra imagens de locais.

Lacrime-Vision Portátil: Um pequeno dispositivo cubóide com uma lente Lacrime em sua parte superior que mostra imagens de locais.

Esfera de Ether Luz Super Concentrado: Um Lacrime cujo poder destrutivo é aproximadamente 500 vezes o de Júpiter. Ele pode vaporizar tudo dentro de uma área específica.

Lacrime de Ressurreição: Um gigante cristal Lacrime, grande o suficiente para confinar o corpo de um ser humano, que é usado para reviver as pessoas de condições de quase morte.



AQUARIUS

Chave dourada do Signo Aquarius quando é invocada executa um ataque com Focus 6 em água contra 1 ou mais alvos em área.

Custo de Invocação: 5 Pontos de Magia

Restrição: Precisa de água por perto para invocar



TAURUS

Chave dourada do Signo Taurus quando é invocada luta com seu machado.

Taurus

FR: 30, DEX: 20, AGI 20, CON 30, INT: 12, PER: 18, WILL 15, PER 20

Machado 100/100, Esquiva 100%, Briga 100/100

Ataque Poderoso 5, PV:30

Dano Machado: 2d6+8

Custo de Invocação: 5 Pontos de Magia



CANCER

Chave dourada do Signo de Cancer, ele usa suas tesouras para atacar com muita velocidade.

Cancer

FR: 20, DEX: 30, AGI 20, CON 20, INT: 16, PER: 15, WILL 18, PER 15

Tesouras 100/100, Esquiva 100%, .

Ataque Múltiplo 5, PV: 20

Dano Tesouras: 1d6+3

Custo de Invocação: 5 Pontos de Magia



VIRGO

Chave dourada do Signo de Virgo, quando invocada pode usar magias do elemento Terra com Focus 6

Virgo

FR: 20, DEX: 20, AGI 20, CON 20, INT: 15, PER: 18, WILL 11, PER 15

Briga 100/100

Pontos de Magia: 13, PV: 20

Terra 6

Custo de Invocação: 5 Pontos de Magia



SAGITTARIUS

Chave dourada do Signo Sagitário quando é invocado ele luta ao seu lado com seu Arco e Flecha.

Sagitário

FR: 15, DEX: 30, AGI 20, CON 15, INT: 16, PER: 15, WILL 18, PER 15

Arco e Flecha 100/0, Esquiva 100%, Ricochite

Ataque Múltiplo 5, PV: 15

Dano Tesouras: 1d6+3

Custo de Invocação: 5 Pontos de Magia



ARIES

Chave dourada do Signo de Aries, ele usa magia chamada "lã" para lutar ao lado do seu invocador.

Aries

FR: 20, DEX: 2, AGI 20, CON 20, INT: 12, PER: 15, WILL 12, PER 18

Artes Marciais 100/100 Esquiva 100%

Pontos de Magia: 13, PV: 20

Magia Lã 8

Custo de Invocação: 5 Pontos de Magia



LEÃO

Chave dourada do Signo Leão quando é invocada luta usando sua magia de Luz.

Leo

FR: 30, DEX: 30, AGI 30, CON 30, INT: 14, PER: 18, WILL 18, PER 20

Esquiva 100%, Briga 100/100

Pontos de Magia: 16, PV: 30

Luz 10

Custo de Invocação: 5 Pontos de Magia



ESCORPIÃO

Chave dourada do Signo de Virgo, quando invocado pode usar magias do elemento Areia (Terra + Ar)

Scorpio

FR: 20, DEX: 20, AGI 20, CON 20, INT: 12, PER: 18, WILL 15, PER 20

Pontos de Magia: 13, PV: 20

Areia 9

Custo de Invocação: 5 Pontos de Magia



GÊMEOS

Chave dourada do Signo Gêmeos quando é invocado ele vira cópia perfeita de um alvo, copiando aparência, sua magia também e além de algumas memórias recentes.

Custo de Invocação: 5 Pontos de Magia



CAPRICÓRNIO

Chave dourada do Signo Capricórnio quando é invocado ele luta ao lado do seu invocador com seu estilo de combate corpo a corpo.

Capricorn

FR: 30, DEX: 30, AGI 30, CON 30, INT: 14, PER: 18, WILL 18, PER 20

Esquiva 100%, Briga 100/100

Ataque Desarmado Aprimorado 3

Dano: 2d6+8

Custo de Invocação: 5 Pontos de Magia



PEIXE

Chave dourada do Signo de Peixes, a dupla usa magia de água e luta com as próprias mãos também na forma humana.

Cancer

FR: 25, DEX: 25, AGI 25, CON 25, INT: 14, PER: 16, WILL 18, PER 15

Briga 100/100, Esquiva 100%, Voar

Pontos de Magia: 16, PV: 25

Água 8

Custo de Invocação: 5 Pontos de Magia



LIBRA

Chave dourada do Signo de Libra, quando invocada ela luta usando magia de Gravidade, podendo aumentar peso, força ou diminuir de pessoas ou locais, é uma especialização do Caminho Metamagia.

Virgo

FR: 20, DEX: 20, AGI 20, CON 20, INT: 15, PER: 18, WILL 11, PER 15

Pontos de Magia: 13, PV: 20

Gravidade 10

Custo de Invocação: 5 Pontos de Magia



FEITIÇOS ESPECIAIS

São feitiços especiais que certos magos podem aprender com algum mestre especial ou em alguns casos, feitiços especiais que qualquer um que cumpra os requisitos pode aprender e usar.

STAR DRESS

Exigências: Magia Espiritual Celeste.

Uma roupa especial invocada por magia que permite a um mago celeste absorver poderes de uma de suas invocações e usar como se fosse delas. Trocar de poder é como se invocasse a magia novamente. Usar essa magia gasta uma ação.

Custo: 5 Pontos de Magia

FAIRY LAW

Exigências: membro da Guilda Fairy Tail

Quando ativada, resulta na produção de uma luz brilhante que envolve a área e inflige danos massivos apenas a quem o lançador percebe como inimigo, deixando amigos e espectadores completamente ilesos. O julgamento de se alguém é amigo ou inimigo vem do coração do usuário, e eles não podem mentir para esta magia. É considerada uma das magias mais poderosas e é um dos raros feitiços lendários. Ele exige uma contagem, e preparação, o mago conta até 3 (3 rodadas), sem fazer ou produzir magia, caso o inimigo (ou inimigos) não recue, a magia é ativada.

Custo: 10 Pontos de Magia

Dano: 10d6 de dano direto sem direito a redução ou IP.

FAIRY GLITTER

Exigências: membro da Guilda Fairy Tail e Nível 7.

Fairy Glitter é uma das três Grandes Magas da Guilda Fairy Tail é uma magia que rivaliza com a Fairy Law e é um brilho de luz impiedosa que nega a existência de inimigos próximos. É também uma Magia extremamente complexa e insondavelmente intrincada que coleta e concentra a luz do sol, da lua e das estrelas. De acordo com Mavis Vermillion, é preciso muito poder mágico e concentração para manejar adequadamente o Fairy Glitter, mostrado quando Cana foi incapaz de usá-lo adequadamente, apesar de seu poder considerável. Fairy Glitter também foi teorizado por Mavis como uma das poucas coisas que poderia ferir seu corpo etéreo e libertar seu corpo físico do Lacrima que o estava segurando. Essa magia diferentemente da Fairy Law não exige contagem ou espera de turnos.

Custo: 10 Pontos de Magia

Dano: 10d6 de dano direto sem direito a redução ou IP.

FAIRY GLITTER

Exigências: membro da Guilda Fairy Tail e Nível 10.

Uma magia que converte os laços e a fé dos membros da Fairy Tail em poder mágico. Ele assume a forma de uma grande esfera com uma marca Fairy Tail e um par estilizado de asas estampadas nela. A Magia protege a Guilda de qualquer mal, uma Magia de defesa absoluta, poderosa o suficiente para se defender mesmo contra o tempo. No entanto, a esfera age como uma câmara de estase, um lugar onde o tempo para, assim todos dentro da esfera ficam presos em um estado congelado no qual não envelhecem. Essa magia exige todos pontos de magia do usuário e não pode ser usada levemente já que nem o invocador sabe quando os membros irão retornar a linha normal do tempo.

Custo: Zero Pontos de Magia

NOVAS REGRAS DE COMBATE

DEFESA DE MAGIA:

Diferentemente de um mesa medieval normal, Fairy Tail magos são mais "porrada" então personagem pode usar normalmente magia para defender ataques normais ou outras magias facilmente. tudo que ele tem que fazer é definir como usar sua magia e gastar Pontos de Magia.

CONTRA ATAQUE DE MAGIA

Semelhante a uma disputa de energia em Dragon Ball, magias se chocam e é disputa de danos entre elas.

ATRIBUTOS DA MAGIA

Personagem decide inicialmente qual seu atributo para ataques de Magia (ou especiais).

REGRA DE PODER SUPREMO

Quando atacante tem atributo de ataque 6 pontos maiores que o atributo de defesa (ou esquiva) do defensor, todos os seus testes de defesa ou esquiva (perícias apenas), são difíceis. Seja para combate corpo a corpo ou ataques de magia.

Exemplo: Shussuke tem AGI 25, ele usa Artes Marciais (AGI) para golpear, ele ataca Ryuuro que tem AGI 19, Ryuuro tenta bloquear o soco, seu teste é sempre difícil. (25 é 6 pontos acima de 19).

Em Daemon os valores DOBRAM a cada 6 pontos, ou seja, alguém que tem Agilidade 6 pontos maiores que a sua, tem o DOBRO de sua velocidade.

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 (Forest Frost)

https://www.instagram.com/cleron_frost/

<https://www.youtube.com/c/ForestFrost>