

# *Pentalpha*

## *RPG*

**AUTOR DESCONHECIDO**

# SUMÁRIO

**INTRODUÇÃO**

**RESUMO DA MAGIA NO SISTEMA DAEMON**

**NOVAS REGRAS PARA MAGIA Nº 1**

**O OASIS NO GRANDE DESERTO, CARTAGO**

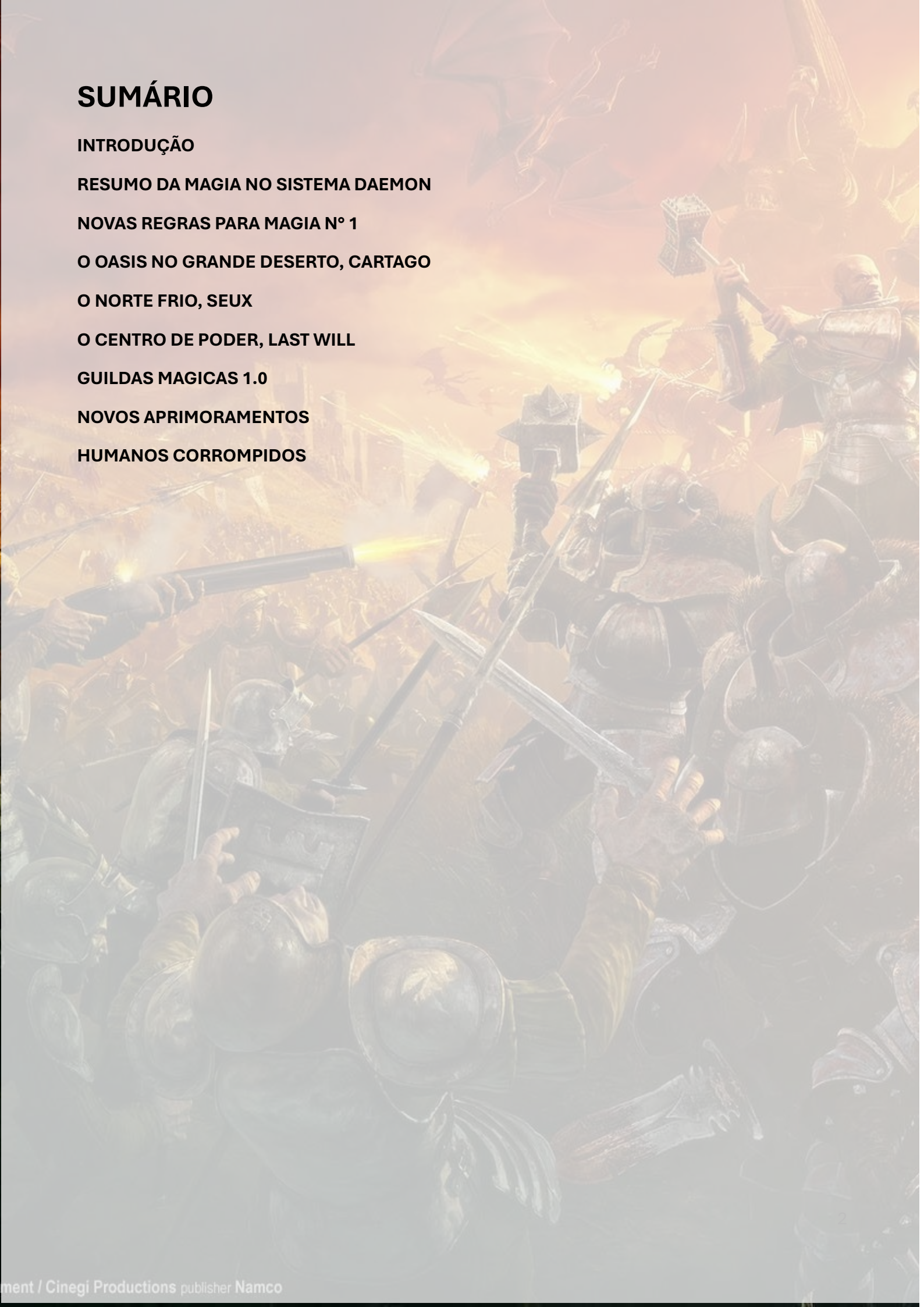
**O NORTE FRIO, SEUX**

**O CENTRO DE PODER, LAST WILL**

**GUILDAS MAGICAS 1.0**

**NOVOS APRIMORAMENTOS**

**HUMANOS CORROMPIDOS**





## INTRODUÇÃO

Como todos já sabem, eu vou realizar uma campanha de RPG baseada no Daemon Medieval. Criei este blog para divulgar conteúdos para as sessões. Aqui vão os principais Manuais que serão necessários:

[Grimório de Arkanun \(Rituais\)](#)

[Grimório de Arton \(Magias\)](#)

[Manual Daemon Medieval](#)

E aqui vão alguns netbooks extras, escolhidos por mim para serem aplicados na campanha:

[Caminhos Secundários de Magia](#)

[Caminhos Primários de Magia](#)

Vocês não precisam ler isso aqui necessariamente, mas sempre é bom conhecer o inimigo:

[Tormenta - Guia dos Monstros de Arton](#)

Monday, October 1, 2012

## RESUMO DA MAGIA NO SISTEMA DAEMON

A magia no fórum segue as regras de magia do Sistema de RPG Daemon, elas parecem ser meio complexas, mas quando se pega o jeito tudo fica fácil. Só é preciso entender que existe várias formas e caminhos de magia que quando combinados geram efeitos em questão.

Para ser um mago o personagem precisa comprar o aprimoramento poderes Mágicos e ter a Perícia Magia, caso contrário não poderá fazer magia e feitiços.

Quando o personagem começa o jogo ele tem uma quantidade de pontos de Focus, que ele utilizará para comprar os caminhos mágicos, quanto maior o valor em um determinado caminho, maior o poder da magia.

Existem 12 Caminhos de magia. E 3 Formas são o que se pode fazer com a magia. São elas:

**Criar:** permite criar o elemento da magia específica ou invocar de outra dimensão.

**Entender:** literalmente entender, saber habilidades e se entrosar com a magia

**Controlar:** controlar o elemento e seus efeitos da magia, controlar a magia em si.

### Caminhos Elementais

**Fogo:** O Mais traiçoeiro e perigoso dos elementos, o limite do poder do mago do fogo é o quanto ele quer se arriscar.

**Água:** Magos considerados instáveis igualmente ao nível da maré do oceano, eles as vezes mudam de pensamento na mesma velocidade.

**Ar:** Aqueles que veneram a força dos ventos e das tempestades, também está ligado a magia dos cheiros e dos sons.

**Terra:** Um mago da terra vê sua arte como as forças que compõem o planeta e suas fundações.

**Luz:** Não só indica a magia do bem ou da bondade, mas também a magia da ilusão, da luz em geral.

**Trevas:** magia que controla a escuridão, as sombras e o lado mau da magia, todos os magos das trevas são malvistas ou temidos.

### Caminhos Naturais

**Animais:** Lida com o controle e invocação de animais sejam selvagens ou domésticos, mas apenas de animais comuns e não monstros e seres míticos.

**Plantas:** Criação e controle das plantas e vegetação a volta e o ambiente.

**Humanos:** Pode trabalhar com o espírito humano e sua vontade, a mente humana e o controle do corpo e ossos, daqui se originam as magias de cura.

### Caminhos Arcanos Negros

**Spiritum:** Lida com controle e invocação de espíritos de qualquer tipo sejam bondosos ou malignos, pode lidar também com sonhos e mundo astral.

**Arkanun:** Lida com os demônios e bestas malignas, desde seu controle e invocação.

**Metamagia:** Lida com a detecção, absorção e anulação da magia em si, lida também com tempo e espaço e a abertura de portais para outros mundos e teletransporte.

### Caminhos Secundários

Os caminhos secundários são dados pela mistura de dois caminhos de magia para gerar um efeito único, nesse caso a combinação só será permitida se ambos os valores forem iguais para o perfeito equilíbrio do efeito da magia.

Exemplos de Caminhos Secundários.

Gelo (Água+Ar)

Relâmpago (Ar+Luz)

Cinzas ou Fogo Negro (Fogo+Trevas)

Fumaça (Fogo+Ar)

Magma (Fogo+Terra)

Lama (Terra+Água)

Venenos (Água+Trevas)

Cristais ou Magnetismo (Terra+Luz)

Vitalidade ou Vapor (Água+Luz)

Pó e Corrosão (Terra+Trevas)

Animais+Metamagia (animais míticos, dinossauros, animais mágicos)

Terra+Humanos (Implante prótese, cibernético)

Arkanun+Animais (demônios familiares)

Arkanun+Spiritual (Voodoo, Necromancia)

Humanos+Caminho Elemental (Transformação Elemental do corpo)

Existem varias combinações entre as magias e depende unicamente da criatividade do jogador, bom senso e permissão do Narrador.

### Como comprar Focus?

Para comprar o Focus, o personagem precisa do aprimoramento Poderes Mágicos, cada ponto nesse aprimoramento lhe confere um número limitado de pontos de Focus para colocar e comprar magias.

Se um personagem compra Poder Mágicos 3 ele vai ter 5 pontos para colocar em Focus de Magia.

Ele precisa pegar os Caminhos e as Formas podendo fazer qualquer combinação possível e de acordo com o tipo de mago que é.

Exemplo Não se pode ter apenas Fogo 5 (faz o que com o fogo?) nem Criar 3 (cria o que?), mas pode se ter, Criar 2 e Fogo 3, totalizando (somando Forma + Caminho) Criar Fogo 5.

Só é permitido somar Forma+ Caminho, quando se une dois caminhos diferentes para buscar um efeito, se toma o valor mais baixo. Exemplo Humanos 3 e Fogo 2, Então poderia combinar Braço de Fogo 2

Exemplo:

Personagem tem 5 pontos de Focus e compra 3 pontos em Focus em Fogo e 2 em Criar, então o limite de sua magia é Criar Fogo 5.

Não tem como comprar apenas Criar 5 (criar o quê?) ou Fogo 5 (como você usa isso).

A combinação depende da vontade e criatividade do personagem. Um personagem pode até mesmo ter os efeitos de um caminho secundário, exemplo ele pode comprar Focus 3 em Gelo e terá Gelo 3

Porém, ele apenas se manterá em gelo não poderá fazer as magias que forma gelo como Água e Ar.

### Pontos de Magia

Pontos de Magia são o combustível para executar as magias e efeitos, quando o jogador comprar o aprimoramento Poderes Mágicos ele ganha uma quantidade de Pontos de Focus. Os pontos de Magia são igual a Força de Vontade do Personagem - 10 e em seguida dividida por 2.  $((WILL-10) / 2)$ .

Quanto maior o poder da magia mais pontos de magia o personagem gasta. Traduzindo, quanto mais pontos de Focus de uma magia feita mais pontos de magia são gastos. Seguindo SEMPRE essa tabela abaixo.

Focus	Gasto em Pontos de Magia
1 e 2	1 Ponto de Magia
3 e 4	2 Pontos de Magia
5 e 6	3 Pontos de Magia
7 e 8	4 Pontos de Magia
9 e 10	5 Pontos de Magia

Então se um personagem com Fogo 6 criar uma bola de fogo e atacar seus inimigos ele gastará 3 pontos de magia.

Um personagem ganha UM ponto de magia e UM ponto em Focus para CADA nível que ele sobe.

Um personagem recupera 1 ponto de Magia a cada hora (recomendado fora de combate)

### Magias

Ter o Focus é apenas o poder, mas para executar os efeitos o personagem precisa da magia, feitiço ou efeito especial que ele quer fazer.

No primeiro nível um personagem pode criar DUAS magias de início e poderá usá-las quando quiser gastando o Focus necessário, isso não depende do nível de Focus do personagem se a magia tiver um efeito fraco ela gastará pontos de magia na mesma proporção.

Exemplo:

Personagem tem Criar Fogo 5, mas ele usa uma magia de criar uma pequena fogueira, ele não precisa de Criar Focus 5 para isso, Criar Fogo 1 e é suficiente, então ele gastaria pontos de magia referente a Focus 1 (no caso 1 ponto de magia) ao invés de gastar 3 (referente a Focus 5).

Uma vez a magia criada ela será adicionada na ficha do personagem com descrição, efeito, custo e danos (caso tenha).

Não importa o nome ou descrição da magia ela seguirá os limites de Focus descritos na tabela abaixo.

Focus	Aumento de Atributo	Dano Direto	Aumento de Dano	Proteção	Atributo
1	+2	4	+1	IP1	4
2	+4	8	+2	IP2	8
3	+6	12	+4	IP3	12
4	+8	16	+6	IP4	16
5	+10	20	+8	IP5	20
6	+12	24	+10	IP6	24
7	+14	28	+12	IP7	28
8	+16	32	+14	IP8	32
9	+18	36	+16	IP9	36
10	+20	40	+20	IP10	40

### Magia de Improviso

Muitas vezes, o personagem não tem a magia ou feitiço certo para executar uma tal ação ou fazer um determinado efeito que ele queira. Então ele improvisa um efeito e usa seu poder magico pra ativar esta ação. Isso segue as mesmas regras de execução de qualquer magia, mas por não ser conhecida ou criada detalhadamente o personagem tem um redutor de -2 (menos dois pontos) em seu Focus para executar a magia, obviamente ela sai mais fraca.

Personagens com Focus 1 ou 2 NÃO podem executar magias de improviso por motivos óbvios.

## NOVAS REGRAS PARA MAGIA Nº 1

### Novas Perícias



#### Conjuração [INT/WILL];

Esta perícia surgiu da necessidade de uma forma quantificar a capacidade do personagem de conjurar (executar) magias, ausente no Sistema Daemon.

Ela tem 2 valores iniciais, Inteligência e Will (Força de Vontade), cada um representando uma forma geral de conjuração de magia.

A conjuração por INT representa a habilidade do personagem em realizar magias a partir sua habilidade intelectual com ela, resultante de anos de estudo da mesma. Personagens que se utilizam dessa forma de conjuração são Magos.

A conjuração por WILL representa a capacidade do personagem de executar magias através de sua força de vontade, focalizando a potência bruta da forma-pensamento. Personagens que conjuram magias desta forma são Feiticeiros.

Considerando que o personagem não esteja em uma situação de combate, pressão ou estresse de qualquer tipo e disponha do tempo necessário, não são necessários testes para executar uma magia. Instrumentos como Grimórios (que possuam as anotações necessárias sobre a respectiva magia) ou cajados, anéis e afins podem facilitar a conjuração de uma magia.

#### Dobra Elemental [DEX];

Esta perícia é semelhante a Conjuração, ela também é utilizada para executar magias. Porém o Dobrador é um tipo diferente de mago. Para o Dobrador, a magia é uma atividade mais física do que intelectual. Ele executa magias praticamente apenas a partir de movimentos especiais, semelhantes a uma Arte Marcial.

O Dobrador ainda pronuncia palavras para executar uma magia. Um dobrador pode dobrar apenas caminhos de Magia Elemental (Ar, Água, Terra, Fogo, Luz, Trevas).



**Itens de Auxílio a Execução de Magias** (adicionar as regras do [Gerador de Itens](#)):

**1 ponto:** +5% para Conjuração ou Dobra Elemental;

**2 pontos:** +10% para Conjuração ou Dobra Elemental;

**3 pontos:** +15% para Conjuração ou Dobra Elemental;

**4 pontos:** +20% para Conjuração ou Dobra Elemental;

#### Novas Regras para Evocação de Criaturas Mágicas:

**Custo em PMs:** Padrão.

**Focus:** Variável. (Esta descrição pode ser utilizada tanto para Criatura Mágica (Criar Metamagia/Caminho Elemental) Criar Mortos-Vivos (Criar Espíritos/Trevas) ou qualquer magia semelhante.

Cada nível de Focus utilizado na magia concede:

-10 pontos para os atributos: Cada atributo não pode ultrapassar 5 pontos por nível de Focus do conjurador;

- 8 pontos de aprimoramento da criatura: 4 pontos compram 1d3 de dano, 7 compram 1d6, 11 compram 1d10 e etc... a criatura pode ter mais de um ataque no mesmo turno, porém os danos deveram ser comprados separadamente. Os ataques devem ser de origem diferente (a criatura pode combinar ataques com garras e mordidas, cifres ou até múltiplos tentáculos, o único fator limitante é a criatividade do conjurador).

Os ataques serão tratados como Perícias com Armas e por isso terão o formato DEX/DEX.

3 pontos de aprimoramento podem comprar 1 IP natural para a criatura;

Os PVs e PMs da criatura obedecem as regras padrão para criação de personagens (PV = FOR+CON/2, PM = INT+WILL/2). PVs adicionais podem ser comprados na mesma razão que o dano.

- 10 pontos de pericia;

-----

Obs. sobre o controle e a consciência da criatura:

Quando uma criatura é criada, ela não tem vontade própria e o conjurador deve controlá-la mentalmente. Controlar uma criatura exige do conjurador um redutor de 6 em seu WILL. Logo um mago com WILL 9 só pode controlar uma criatura de cada vez, um mago com WILL 12 pode controlar duas, um com WILL 18 pode controlar 3 e etc... Caso o mago fique com sua WILL inferior a 5 pontos ele se perderá a consciência em seu próprio corpo e só será capaz de realizar ações puramente instintivas com seu corpo.

Caso o mago possua Criar Spiritum ele poderá conjurar um espírito para a criatura, que terá de ser controlado através de Controlar Spiritum, ou de um bom teste de CAR.

-----

Capacidades físicas ou mágicas adicionais podem ser inseridas com um custo apropriado em pontos de aprimoramento (decidido pelo Mestre, claro). A criatura também pode ser capaz realizar magias (que serão executadas utilizando os PMs da criatura), mas estas dentro dos limites das habilidades e conhecimentos mágicos do próprio conjurador. Cada nível de Focus do poder mágico concedido vai requerer +1 PM para a conjuração da criatura.



Tuesday, September 18, 2012

## O OASIS NO GRANDE DESERTO, CARTAGO

Durante a Era da Dor e a Era da Destruição, a paisagem do mundo de Lorien sofreu drásticas mudanças, vulcões nasceram e criaram mares de fogo, florestas foram envenenadas pelo Caos e de suas criaturas pacíficas nasceram terríveis demônios, os mares se tornaram o lar de seres colossais, o poder selvagem da magia alterou a geologia de placas tectônicas inteiras criando planícies de terra que flutuam sobre montanhas, e criou transformou um continente cheio de vida em um grande deserto, Meyer.

Este continente é dividido ao meio pela grande cadeia de montanhas rochosas de Midland, que continuam se estendendo milhares de quilômetros ao sul, e então se divide em direção ao continente de Lemos (a leste) e Memphis (no sul). Dentre todas as áreas do mundo, o Grande Deserto é considerado uma das áreas menos perigosas. As dunas ainda são habitadas por criaturas mágicas, porém estas são reclusas e mantêm distância de viajantes, enquanto as forças do Imperador do Caos se reúnem nas Torres Negras, distribuídas em localizações estratégicas do deserto.

A fatia oeste do continente é percorrida pelo rio Terenas, que segue em direção sudoeste, até desaguar no Grande Oceano. Neste último ponto do rio, durante o turbulento

final da Guerra dos Cinco, se fixou uma colônia de humanos. Estes humanos destruíram a Torre Negra que guardava o local e criaram uma barreira mágica, com 50km de raio. Conhecida como The Mouth, esta é atualmente a região mais segura do mundo, onde se situaram pequenas vilas e plantações (às margens das férteis águas do rio Terenas). No centro está localizada a cidadela de Cartago.

A cidade é o grande ponto comercial e portuário da Aliança e também o único local que possui um portão de teleporte para a cidade de Methos, fonte da maior parte dos suprimentos de Skyland e Last Will. O centro da cidadela é constituído por villas da nobreza da cidade, que apesar de não ter mais poder político (o governante da cidade é o Vanquisher Arthorios Blade) possui o domínio econômico e cultural sobre a cidade. A cidade também é a sede das grandes guildas Fat-Pig Fighters e Sombras da Noite. A principal força atuante na cidade são os Guerreiros da Areia, uma poderosa e organizada armada de clérigos e guerreiros sob o comando direto do Vanquisher Arthorios Blade, que guarda a grande muralha mágica e a região de The Mouth.



## O NORTE FRIO, SEUX



Dentre os continentes de terras longínquas e desoladas em Lorien, um lugar é particularmente inóspito... para os vivos: as Ilhas Glaciais de Seux. Situadas no extremo norte do mundo, essas terras já não possuem cidades humanas há milênios.

A última expedição que foi corajosa o suficiente para se aventurar nestas terras partiu a cerca de 60 anos. Apenas 20 membros dos 60 que partiram da cidade de Cartago conseguiram zarpar em segurança das ilhas para voltar à civilização. Destes, 9 morreram na viagem de volta, os 11 restantes contaram histórias surpreendentes demais para serem levadas em consideração pelas autoridades. Eles falavam de florestas de pinheiros gigantes congelados e vazias, e criaturas míticas que espreitavam nestas vastidões. Falavam de exércitos que marchavam pelas planícies de antigos lagos congelados, exércitos que há muito tempo já haviam morrido e agora não tinham mente nem vontade própria. Falavam de montanhas de gelo que mais pareciam cristais gigantes, e depois destas montanhas, algo que parecia ser um resquício de civilização.

Uma torre quadricular cinzenta cercada pela nevoa, no meio de um mar congelado. Eles correram em desespero para essa torre, mas lá não encontraram aliados. Lá era a casa de seres há muito expulsos das grandes cidades humanas, escória dos magos, tratados com preconceito até mesmo pelos próprios usuários de magia negra, os Necromancers. Das profundezas da torre, eles comandavam os exércitos de mortos-vivos, estudavam artes malignas, e eram liderados por magos imortais de extremo poder, os Liches.



Os visitantes foram recebidos com entusiasmo, não se viam humanos *normais* por lá há muito tempo. Os estudantes já estavam ficando entediados, fazendo experimentos com mortos-vivos de velhos, sem ter carne-nova para *modificar*. Assim que perceberam que seus anfitriões não tinham boas intenções, os bravos aventureiros fugiram, poucos conseguiram chegar à frota, apenas o bastante para poder navegar um dos navios de volta.

Desde então, este lugar não foi visitado por humanos – dizem que praticantes da Necromancia fazem viagens até lá, fugindo de perseguidores para um lugar onde poderiam continuar seus “estudos”. Esta torre maldita foi nomeada como a *Halls of The Dead*, lar dos Seguidores de *Void*.

## O CENTRO DE PODER, LAST WILL



Há 400 anos, a batalha entre as Forças Mágicas Unidas e as Forças do Caos era tida como uma guerra perdida. Cidades ao redor do mundo inteiro caíam em grande velocidade. Além da grande desvantagem numérica, os exércitos humanos eram desorganizados, e muitas vezes acabavam lutando entre si. Frente ao massacre iminente, a cidade de Methos (atualmente a mais poderosa) se retirou da guerra, deixando Cartago e Skyland para lutarem sozinhas.

Estas últimas duas cidades já estavam superpopulosas, abrigando os refugiados das cidades caídas. Em meio à crise, os grandes magos da F.M.U. decidiram por em prática um plano antigo e ambicioso: criar uma cidade humana do ponto zero, numa localização estratégica, utilizando o poder da magia. Eles escolheram uma região isolada na costa leste do continente de Afros, quase totalmente cercada por montanhas a leste e com o Grande Mar a oeste.

A área era uma base dos Seguidores de Methos, que lá treinavam seus exércitos de mortos-vivos. Durante o verão da região, estas forças se retiravam para o norte, voltando dois meses depois. Esse tempo foi muito mais do que necessário. Os metamagos construíram um portal de teleporte de larga escala, suficiente para transportar exércitos, como os que já ligavam Skyland e Cartago. Muralhas como nunca vistas antes, com mais de 200m de altura, uma barreira mágica mais três vezes mais resistente do que a de Cartago, um largo lago cercado a cidade, portões controlados por fissuras dimensionais, torres que se erguiam como arranha-céus com um imenso poder de fogo, seguidas de várias outras muralhas internas. Tudo construído com uma mistura de concreto e Mithrill, fundida com o sopro de Dragões Vermelhos.

Quando os Necromancers voltaram, acompanhados de seus exércitos, mal tiveram tempo para pensar em como tão magnífica fortaleza teria surgido em dois meses: eles foram massacrados assim que adentraram o vale que cercava a nova grande cidade, Last Will.

Ao contrário de Cartago, Methos e Skyland (que estão sujeitas a um baixo perigo de invasões), Last Will é uma verdadeira linha de frente. Mesmo recentemente, com o “descanso” do Imperador do Caos, ataques à cidade são comuns, porém as baixas nos exércitos desta cidade são quase nulas. Seus quase 1,5 milhões de habitantes (descendentes dos refugiados das cidades caídas) vivem sem temer o pior. Nos últimos 100 anos, um sentimento de segurança tem crescido entre a população de Last Will, e também nas outras cidades. Com o crescimento da população humana, chega-se a falar em criar novas bases, em outras zonas do continente de Afros...

Atualmente, a cidade é principal força que protege a cidade são os Blue Guards, um grupo de guerreiros mágicos que combina a utilização de lanças com uma nova arma: o Magi-Rifle, um arcabuz especialmente modificado para disparar energia mágica condensada em inimigos. A cidade também é a sede de outros grupos humanos como a aristocracia Valconi, o Alto Conselho, a Suprema Academia Arkana, o Clã dos Lordes do Fogo e Tempestade e guildas como a Dark Robe, Red Arkanes e Water Ladies.



Saturday, September 22, 2012

## GUILDAS MÁGICAS 1.0

Na crônica de Pentalpha RPG, foi adicionado um novo aprimoramento (Guilda Mágica). Para os players que decidirem escolher este aprimoramento, eis aqui uma lista de possíveis guildas no mundo de Lorien.

### Paladinos do Grande Methos

**Sede Principal:** Methos.

**Lider:** Antonius Augustos

Culto/Guilda de guerreiros mágicos que procura seguir os ensinamentos do 5º Irmão: Methos. A maior parte deles vive na cidade de Methos, porém eles possuem postos avançados em todas as grandes cidades que mantém alguma (ou quase nenhuma) comunicação com suas forças principais na cidade de Methos. O objetivo principal da maior parte dos membros de fora de Methos é conseguir ser transferido a sede principal, em Methos.

Eles comumente se vestem com armaduras pesadas e capas cinzas luxuosas, sem utilizar elmos, exibindo o símbolo de um leão azul na capa. Sua filosofia se baseia no mantimento da ordem e da paz, para iluminar os corações humanos, mesmo que para isso tenham que ser tomadas medidas drásticas. É comum entre os membros deste grupo, adotar algum Código de Honra como o dos Heróis ou dos Cavaleiros.

Caminhos Favoritos: Luz, Água, Ar, Humanos.

Caminhos Proibidos: Arkanun, Spiritum, Terra, Animais, Plantas.

### High Scout

**Sede:** Skyland

**Líder:** Guy Russeal (6º Membro do Alto Conselho)

Um grupo de Rangers que mantém diversos postos avançados longe das grandes cidades e tem o objetivo de monitorar os movimentos das Forças do Caos. Estão sob o comando direto do Alto Conselho.

São aqueles que passam a maior quantidade de tempo fora das muralhas, em comparação com outros aventureiros. Porém, eles se adaptaram, movendo-se furtivamente, estudando as rotas inimigas e evitando combate direto ao máximo possível. Estes Rangers utilizam magias para não serem detectados por

monstros e lutam com espadas curtas ou arcos compostos. Vestem roupas camufladas para o ambiente em que atuam, jamais adotando qualquer tipo de item muito chamativo. Costumam adotar o Código de Honra do Caçador.

Caminhos Favoritos: Ar, Plantas, Animais, Trevas, Luz, Metamagia.

Caminhos Proibidos: Nenhum.

### Dark Robe

**Sede:** Last Will

**Lider:** Lord J.

Os membros desta guilda são facilmente identificáveis por estarem sempre vestidos com robes, ou sobretudo, negros. São um grupo de magos que raramente entra em contato ou conflito com outras guildas. Eles preferem permanecer ocultos ou, pelo menos, discretos, cuidando de seus próprios assuntos. Eles se dedicam principalmente ao estudo de caminhos sombrios da magia e a criação de novos rituais. Seus membros são reclusos e raramente frequentam a sede principal. Por motivos óbvios, não se dão muito bem com os Paladinos de Methos.

Caminhos Favoritos: Arkanun, Trevas, Spiritum, Fogo.

Caminhos Proibidos: Luz, Ar, Água.

### Water Ladies

**Sede:** Last Will

**Lider:** Syllvannas Sky

Geralmente, Guildas Mágicas são organizações visadas ao estudo da magia, a obtenção de poder e o sucesso de seus membros como aventureiros. Por isso, os membros desta guilda realmente se destacam. Primeiramente porque nesta guilda só é permitida a entrada de magos do sexo feminino, em segundo lugar porque seus membros são um exemplo de honra e gentileza. Elas se dedicam ao estudo de magias para melhorar a vida humana, principalmente no campo da medicina mágica. Elas idolatram a Mãe Água, uma divindade que teria dado origem a vida na em Lorien e que até hoje protegeria a vida silvestre, e os humanos.

Caminhos Favoritos: Água, Luz, Plantas, Animais.

Caminhos Proibidos: Fogo, Trevas, Arkanun.

Caminhos Proibidos: Fogo.

### Red Arkanes

**Sede:** Last Will

**Lider:** Furion Stark

Não há como negar, a magia é uma grande fonte de poder de destruição. E para os membros desta guilda isto é tudo o que importa. Eles vestem roupas vermelhas e chamativas que simbolizam o poder do fogo, considerado por eles a *essência* da magia. Eles estão sempre buscando aventuras por todo o mundo e desafiando monstros, quando um destes magos está em uma de suas buscas gananciosas por mais poder, é melhor não ficar em seu caminho.

Caminhos Favoritos: Fogo, Terra, Arkanun, Ar.

Caminhos Proibidos: Nenhum.

### Fat-Pig Fighters

**Sede:** Cartago

**Lider:** Edgard Leaf (Não-Mago)

Grandes encantamentos, grimórios, familiares e robes não fazem o estilo desta guilda. Eles preferem manter o combate próximo com o inimigo, sem utilizar de truques sujos (magias). A maior parte dos membros deste grupo é Anti-Mago ou Não-Mago. São conhecidos como bárbaros e rudes e até como causadores de confusão, logo depois dos Nakamas.

Caminhos Favoritos: Nenhum.

Caminhos Proibidos: Nenhum.

### Full Moon

**Sede:** Skyland

**Lider:** Morgana Sylver

Assim como as Water Ladies idolatram a Mãe Água, este culto de feiticeiros idolatra a Lua como uma fonte de poder mágico. Seus membros têm a marca de uma lua crescente em suas testas e atuam principalmente à noite. O que os diferencia dos Dark Robes e dos Sombras da Noite é não haver indícios de que eles pratiquem rituais proibidos ou qualquer atividade ilícita. Todos os membros desta guilda são clérigos que costumam ser mais reclusos que Dark Robes.

Caminhos Favoritos: Ar, Água, Trevas, Spiritum.



### Nakamas

**Sede:** Skyland

**Líder:** Oliver Hikari (8º Membro do Alto Conselho)

A maior parte das grandes guildas é formada com propósitos específicos, para magos especializados em certo tipo de magia. Isso não se aplica aos Nakamas. Nesta guilda, você pode encontrar desde Elementalistas a Estudantes de Magia Negra, ou mesmo Anti-Magos. Eles sempre estão à procura de aventuras, mas não necessariamente pelo dinheiro, a glória e o poder (eles também gostam disso, claro), mas pela *diversão*. Para eles a magia é, acima de tudo, uma forma de se divertir, e talvez essa seja a única coisa em que une todos eles. Dentre todas as guildas, provavelmente eles são a mais unida. Mexer com um deles, é procurar problema com todos.

Caminhos Favoritos: Todos.

Caminhos Proibidos: Nenhum.

## **Continuum Steel**

**Sede:** Skyland

**Lider:** Maximus Strauss

Estes magos são quase sempre rotulados como ratos de biblioteca, o que nem sempre é verdade (eles até saem em aventuras, às vezes). Para eles, a magia é uma verdadeira ciência, com muitos mistérios a serem desvendados. Eles passam décadas a estudando, e nunca descansam. Esta é uma das guildas mais antigas em funcionamento, seus fundadores também criaram a Suprema Academia Arkana e foram os primeiros a aprofundar os estudos da Metamagia, que nem sequer era considerada um caminho antes disso.

**Caminhos Favoritos:** Metamagia, Arkanun, Fogo, Terra.

**Caminhos Proibidos:** Nenhum.

Sunday, September 23, 2012

## NOVOS APRIMORAMENTOS

Mais alguns aprimoramentos adicionais para criar seu personagem, juntamente com os antigos apresentados na Crônica de Pentalpha:

### (+1 por Caminho) Descendência Privilegiada

O personagem tem um grande histórico de magos em sua árvore genealógica. Consequentemente, ele tem a capacidade de dominar mais caminhos mágicos que magos normais. Cada ponto gasto neste aprimoramento garante a capacidade de controlar +1 Caminho mágico adicional aos 3 iniciais.

### Energia Extra

Quando ferido, você consegue invocar forças interiores para se recuperar espantosamente, recarregando seus pontos de vida. Você gasta 4 PMs para recuperar todos os seus PVs. Usar Energia Extra demora um turno, e você não pode fazer qualquer outra coisa enquanto se concentra. Existem dois níveis dessa Vantagem:

**2 pontos:** Você só pode usar Energia Extra para quando estiver com 20% ou menos de seus PVs máximos.

**4 pontos:** a Energia Extra pode ser usada a qualquer momento.

Energia Extra é parecida com magia de cura, mas serve apenas para curar você mesmo, e NÃO funciona contra qualquer outro tipo de mal (doenças, veneno...).

### Grimório Expandido

Você dedicou seu tempo ao estudo e pesquisa de novas magias. Graças a esse esforço, você possui um grande acervo de magias disponíveis em seu grimório pessoal.

**1 ponto:** +3 Magias ou Rituais no seu grimório pessoal.

**4 pontos:** +5 Magias ou Rituais e +1 Magia ou Ritual Raro.

### +1 Guilda de Magos

Você é um membro ativo de uma organização que reúne vários magos aventureiros (20 a 30 em média). Esta guilda pode lhe encaminhar para contratos e missões externas. Um único membro representa a guilda inteira,

então uma ofensa a um dos membros é uma ofensa à própria guilda. Por isso, muitas vezes, você pode contar com a ajuda de seus colegas de guilda para lhe defender.

Porém, ser membro de uma guilda também não é apenas vantagem. A guilda pode lhe obrigar a fazer tarefas difíceis e rixas (ou até batalhas) entre guildas diferentes são comuns. Você tem que ajudar os seus colegas de guilda, mesmo aqueles que você odeia.

### +1 Magia Proibida

O personagem pode, juntamente com suas magias iniciais, escolher Magias Proibidas.

### +7 Multi-Mago

Nasceu tanto com as capacidades de um Mago quanto com as capacidades de um Anti-Mago, some os efeitos dos dois arquétipos.

### +1 a +5 Poder Oculto

Você guarda um poder latente dentro de si. Ele só se manifestará dentro de determinadas condições, geralmente em situações de tensão ou fúria, ou em qualquer outra ocasião determinada pelo Mestre.

Para cada ponto gasto neste Aprimoramento, você pode adicionar dois pontos em qualquer um de seus atributos ou um ponto de Focus em qualquer Forma ou Caminho. O jogador não pode gastar mais de dois pontos extras em um mesmo atributo ou Focus. Se ele decidir aumentar os pontos de Focus de seus personagens com o Poder Oculto, este só poderá utilizar mágicas com efeito instantâneo. Não é possível invocar magias permanente são sustentáveis.

O ato de invocar o Poder Oculto leva uma rodada, embora este possa se manifestar em uma oportunidade aleatória determinada pelo Mestre. O Poder Oculto pode ser ativado apenas em situações de combate, e quaisquer bonificações concedidas por esta habilidade terminam ao final da luta.

### **+2 Prontidão**

O personagem está sempre atento ao menor sinal de perigo. Ele ganha +5 em iniciativas e não sofre nenhuma penalidade quando for atacado pelas costas/sofrer ataques de surpresa.

### **+1 Rituais Próprios**

Em Lorien, criar magias é considerado um ato importante, desempenhado apenas pelos maiores estudiosos da magia. Quando uma magia é criada ela pode ser conjurada por qualquer pessoa que tiver conhecimento dela, e com muito mais facilidade do que produzir o mesmo efeito “improvisando”. O personagem que possui este aprimoramento é já começou a construir seu próprio grimório de magias autorais.

O personagem pode escolher para as suas magias iniciais magias próprias, cujos Focus necessários devem ser discutidos juntamente com o mestre. Este aprimoramento só pode ser comprado se o personagem possuir pelo menos 40% em Teoria da Magia ou Rituais.

### **Duro de Matar**

O personagem é bastante resistente.

**1 ponto:** Ele ganha +3 PVs e pode ir a até -8 antes de morrer (o normal é -5).

**2 pontos:** Ele ganha +6 PVs e pode ir a até -9 antes de morrer.

**3 pontos:** Ele ganha +10 PVs e pode ir a até -10 antes de morrer.

### **Maldição**

O personagem foi alvo de uma maldição em algum momento de seu passado, e continua a carregar esse fardo consigo até o presente. A natureza da maldição deve ser explicada no background do personagem, bem como a descrição de como ela afeta a sua vida e dos outros que estão à sua volta.

**-1 ponto:** um pequeno infortúnio atrapalha a vida do personagem em alguns momentos (morder a língua quando falar uma certa palavra, um ferimento que nunca cicatriza ou mesmo perder o cabelo), mas de maneira nenhuma lhe inflige algum problema aos seus companheiros.

**-3 pontos:** uma maldição afeta constantemente a vida do personagem (sua imagem não reflete em espelhos, chagas cobrem seu corpo sempre que entra em contato com animais, todos à sua volta ficam mudos quando ele está inconsciente) e costuma prejudicar também aos seus aliados.

**-5 pontos:** o Personagem recebeu uma punição severa, talvez até de causa divina, cujos efeitos, ao se manifestarem são devastadores (uma chuva torrencial acompanha o personagem por onde quer que ele vá, quando o personagem gritar em voz muito alta alguém sofre um infarto, todo ouro que ele toca se transforma em poeira etc.).

### **-5 Não-Mago**

Você não possui qualquer tipo de descendência mágica em seu sangue e por isso não pode ser classificado como Mago ou Anti-Mago, não recebendo qualquer um dos benefícios destes dois Arquétipos.

### **-3 Toque Letal**

O mero toque dos dedos deste personagem destrói pequenas ervas e mata pequenos animais. Plantas e outros vegetais apodrecem se o personagem fica perto deles por muito tempo. Animais fogem dele.

Monday, October 1, 2012

## HUMANOS CORROMPIDOS

O Império do Caos não faz reféns. Eles sabem que seria um desperdício de força militar. Eles preferem corromper e converter os sobreviventes em algo mais útil, através de rituais poderosos. Estes soldados são os *minions* mais comuns, e estão também entre os mais fracos, porém ainda podem ser um problema, quando em grande número. O resultado acaba dependendo de que criatura capturou os humanos em questão:

### Ark-Humanos

As legiões de demônios do próprio Imperador do Caos preferem corromper os humanos através da própria essência do caos, alterando drasticamente suas estruturas corpóreas e deteriorando suas mentes. Os resultados são praticamente aleatórios: membros extras, tamanhos exagerados, pele avermelhada coberta por feridas expostas / escamas / espinhos, asas, garras e/ou lâminas no lugar de suas mãos. Estas criaturas costumam habitar as Cidades Caídas.

CON 15-21, FR 18-23, DEX 10-15, AGI 10-12, INT 5-14, WILL 5-18, CAR 3-10, PER 12-15  
#Ataques [1-2], IP 3 (pele), PVs (16-22), PMs (7-13).

Tentáculo 35/40 dano 1d6 + bônus FR  
ou Garras 35/20 dano 1d4 + bônus FR  
ou Membro-Lâmina 55/40 dano 2d6 + bônus FR  
ou Ataque Mágico (Fogo/Trevas) 3 (3d6 50%)  
Esquiva 30%

### Mortos-Vivos

Os Necromancers Seguidores de Void transformam humanos em, adivinha só? Mortos-vivos, é claro. Estes se assemelham muito a Zumbis comuns, porém eles não estão apodrecendo, não têm uma fome insaciável por carne humana e seus cérebros ainda funcionam o suficiente para poder receber ordens simples.

CON 15-18, FR 11-15, DEX 6-12, AGI 8-12, INT 4-8, WILL 0-3, CAR 0-5, PER 8-16  
#Ataques [2], IP 0, PVs 13-17  
Garras 35/20 dano 1d6+4  
Bocarra 40/0 dano 1d10

## Tormenta

Os ritualistas servos da Tormenta costumam criar híbridos entre humanos comuns e homens-formiga, criaturas que possuem garras de caranguejo, cascos e antenas (entre outras características insetóides). Durante o processo de sua criação, estas criaturas perdem todas as memórias de sua vida humana.

CON 19-22, FR 16-20, DEX 12-18, AGI 12-16, WILL 0-3, CAR 0, PER 10-14  
#Ataques [1], IP 5 (cascos/exoesqueleto), PVs 18-22  
Garras 45/35 dano 2d6+2  
Esquiva 50%