

Arquimago 2.0



Por Lobo de Diamante

Atenção!

Esse net-book é gratuito, a venda do mesmo é proibida, pois o mesmo foi feito para livre download. Tudo relatado aqui é ficcional, trate tudo aqui como objeto de entretenimento.

Importante!

Este net-book usa as regras do Sistema Daemon, que podem facilmente ser obtidas no módulo básico que se encontra disponível para download no site Daemon. Como em todo material de RPG, a Regra de Ouro é válida aqui.

Agradecimentos

- A Jesus Cristo, por ser minha inspiração de vida.
- À minha família e amigos, por me apoiarem e me guiarem.
- A Marcelo Del Debbio, por criar meu sistema de RPG favorito.
- Aos inúmeros membros do fórum do site Daemon (www.daemon.com.br) que me ajudaram e/ou apoiaram na realização deste net-book.
- Ao GiZmo, que converteu o net-book para .pdf.
- Ao Leishmaniose e Filipi Silva, que fizeram o net-book original.
- Aos artistas que contribuíram, involuntariamente, com a imagem presente neste net-book.

Contato

Se você tem algo para falar comigo, mande um e-mail para waocnek@bol.com.br e reze para eu estar disposto para falar contigo. Não mande vírus, pois sou muito vingativo. Também posso ser encontrado no fórum do site Daemon. Meu nome real é Brunno Anderson Oliveira da Silva.

Arquimago 2.0

Por alguns problemas, o aprimoramento arquimago ficou de fora das publicações da Editora Daemon, por isso, este aprimoramento do Sistema Daemon será apresentado neste (curto) net-book. Os pontos de aprimoramento que devem ser gastos neste aprimoramento são aqueles que o personagem recebe de três em três níveis (2, 5, 8, 11...). Vale ressaltar que cada ponto de focus no maior caminho do mago necessita de 10% em Teoria da Magia, ou seja, um mago com focus 3 em Trevas, 4 em Terra e 2 em Água, deve ter no mínimo 40% em Teoria da Magia (maior caminho = Terra 4), então se este mago desejar possuir focus 5 em Terra, utilizando o aprimoramento arquimago, ele deve aumentar sua perícia Teoria da Magia para no mínimo 50%.

Deve-se lembrar que este aprimoramento apenas permite que o mago **possa** ter focus acima de 4 num caminho, cabendo ao mago se ele irá gastar ou não seu ponto de focus para acima de 4. Como o RPG é um jogo de interpretação, é recomendado que o personagem que deseja se tornar um arquimago avise ao mestre de suas intenções e o mesmo pode criar uma pequena aventura sobre isto, preferencialmente uma em que o PC procura por um arquimago para lhe ensinar a se tornar um, assim logo após o PC evoluir e ganhar seu ponto de aprimoramento, ele poderá se tornar um Arquimago.

Após os 10 pontos, considere que o aprimoramento permite que o mago possa ter um focus igual ao número de pontos menos um (11 pontos = focus 10, 12 pontos = focus 11, 13 pontos = focus 12, ...). Lembre-se que um mago pode ter no máximo 10 pontos em formas, mas não possui limite em caminhos (se gastar seus pontos no aprimoramento Arquimago, obviamente...).

Arquimago

Apenas Personagens com nível igual ou superior ao 5º podem comprar este Aprimoramento.

1 ponto: O mago, após amplo treinamento e estudo, conseguiu romper a barreira natural que impede humanos de terem um focus superior ao 4 em algum caminho da magia. O mago pode ter um focus igual a 5 em algum caminho. Este Aprimoramento pode ser comprado várias vezes, mas cada vez que ele é comprado, o mago deve escolher um caminho diferente, sendo que nunca pode escolher seu caminho elemental oposto.

2 pontos: O mago aumentou o controle que possui sobre suas magias, de tal maneira que elas ficaram mais fortes. Sempre que o mago faz uma magia, independente do(s) caminho(s) necessário(s) para a mesma ser utilizada, todos os resultados iguais a 1 num d6 da magia viram 2, automaticamente.

3 pontos: O mago está mais forte num certo caminho, de tal maneira que agora ele pode ter focus 6 nele. Este Aprimoramento pode ser comprado várias vezes, escolhendo um caminho diferente cada vez, porém apenas caminhos cujo mago possa ter focus 5 podem ser escolhidos.

4 pontos: Sempre que o mago faz uma magia, independente do(s) caminho(s) necessário(s) para a mesma ser utilizada, todos os resultados iguais a 1 ou 2 num d6 da magia viram 3, automaticamente.

5 pontos: O mago pode ter focus 7 num caminho. Este Aprimoramento pode ser comprado várias vezes, escolhendo um caminho diferente cada vez, porém apenas caminhos cujo mago possa ter focus 6 podem ser escolhidos.

6 pontos: Todos os resultados iguais a 1, 2 ou 3 num d6 da magia lançada pelo mago viram 4, automaticamente.

7 pontos: O mago pode ter focus 8 num caminho. Este Aprimoramento pode ser comprado várias vezes, escolhendo um caminho diferente cada vez, porém apenas caminhos cujo mago possa ter focus 7 podem ser escolhidos.

8 pontos: Todos os resultados iguais a 1, 2, 3 ou 4 num d6 da magia lançada pelo mago viram 5, automaticamente.

9 pontos: O mago pode ter focus 9 num caminho. Este Aprimoramento pode ser comprado várias vezes, escolhendo um caminho diferente cada vez, porém apenas caminhos cujo mago possa ter focus 8 podem ser escolhidos.

10 pontos: O mago sempre tira dano ou efeito máximos nas suas magias.

11 pontos: O mago pode ter focus 10 num caminho. Este Aprimoramento pode ser comprado várias vezes, escolhendo um caminho diferente cada vez, porém apenas caminhos cujo mago possa ter focus 9 podem ser escolhidos.