

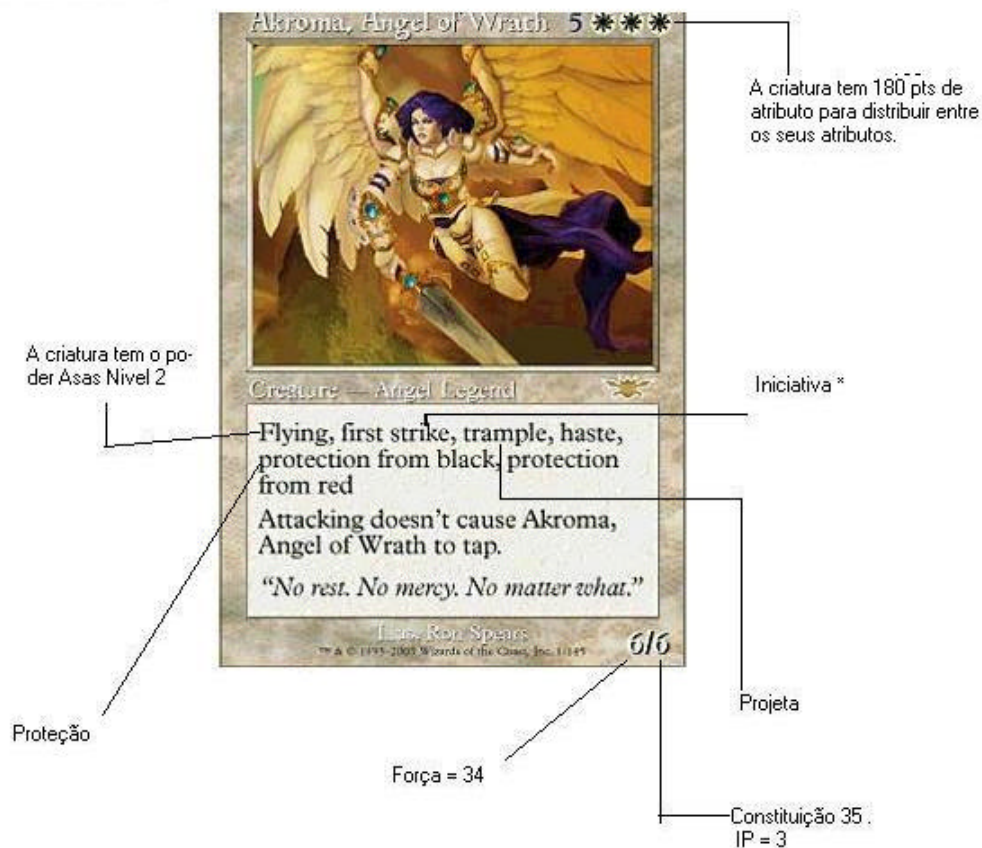
Magic The Gathering

Bem pessoal esta e agora mais uma das minhas Adaptações sendo que isso e uma sistema onde os jogadores podem passar suas cartas de Magic para o sistema Daemon.

Para definir os pontos de atributo para as criaturas deve se seguir as seguintes progressões 1pts de mano a criatura tem 100 pts de atributo para distribuir entre (Destreza ; Agilidade ; Força de vontade ; Inteligência ; Percepção ; Carisma) a Força e Constituição em especial .

A força e constituição da criatura varia de acordo com o seu Poder e a Resistência da criatura.

EXEMPLO : AKROMA



Por possuir o custo de 8 manas Akroma possui 180 pts , para distribuir em seus atributos. Por possuir poder 6 Akroma possui Força 34 , (maiores detalhes ver a tabela a seguir) e a sua Resistência 6 concede a Akroma constituição 35 e IP 3 Natural.

Tabela de Valores

Valor do poder	Força	Resistência	Constituição &	IP
1	10 – 14	1	10 – 14	+ 1
2	15 – 19	2	15 – 19	+ 1
3	20 – 24	3	20 – 24	+ 2
4	25 – 29	4	25 – 29	+ 2
5	30 – 33	5	30 – 34	+ 3
6	34 – 37 *	6	35 – 39	+ 3
7	38	7	40 – 44	+ 4
8	40 – 44	8	45 – 49	+ 4
9	45 – 49	9	50 – 54	+ 5
10	50 – 54	10	55 – 59	+ 5
11	55 – 59	11	60 – 64	+ 6
12	60	12	65	+ 6
Para cada ponto de poder alem de 12 a criatura recebe mais 2 pts em força.		Para cada ponto de Resistência alem de 12 a criatura recebe mais 2 pts em constituição.		Para cada 10 pts em constituição a criatura recebe 1 de IP.

OBS : Bem pessoal alem da força normal o jogador pode aumentar os pontos de força da criatura sendo que ela não pode passar os valores de seu poder ou resistência continuando o exemplo Akroma.

O jogador ao distribuir os pts de atributo acabou deixando sobrar 1 pts de atributo como Akroma tem força 34 o jogador quis aumentar a sua força para ficar igual a sua Constituição 35 ,isso e possível pelo fato de uma criatura com poder 6 poder possuir 34 ate 37 , mais o jogador não poderá aumentar a força alem disso pelo fato do poder de Akroma só permitir no máximo força 37.

Em Magic nos vemos muitas habilidades tendo umas custo para ativar outras não na lista abaixo vamos citar algumas :

1. Iniciativa : As criaturas que possuem esta habilidade não precisa rolar a sua iniciativa no inicio do combate elas sempre agem primeiro caso ela enfrente outra criatura com a mesma habilidade a iniciativa e rolada entre elas.
2. Vão : Criaturas com esta habilidade tem o poder Asas nível 2 , caso queiram aumentar este poder e só comprar os outros níveis de poderes Asa com seu ponto de aprimoramento.
3. Proteção : As criaturas com o poder proteção tem o poder de não receber dano de magias ligadas aquele elemento EX : Akroma tem proteção vermelho e preto , sendo assim magias de fogo e de trevas não tem efeitos sobre ela.
4. Regeneração : A criatura regenera 5 pts de vida por turno.
5. Atropelar : A criatura projeta 1 metro a criatura defensora por ponto de dano que passar da sua IP.

6. Prevenir : Estas criaturas podem prevenir dano nela mesmo ou de seus companheiros, ele pode prevenir nível pontos. Ou 1 ponto de dano para cada ponto de magia gasto.
7. Não pode ser alvo : A criatura não e afetada por magias e nem habilidades sejam elas benéficas ou malignas a criatura.
8. Flanquear : A criatura da um redutor de -1 na IP e , - 25% em defesa e ataque no adversário por nível de Flanquear.
9. Virar a Criatura : O alvo dessa habilidade não pode nem atacar e nem se defender neste turno.
10. Formação de Bando : O jogador recebe +1 no dano para cada 10 força da criatura que esta formando bando com ele , e recebe 1 de IP para cada 10 de constituição que ela possui.

OBS : Algumas criaturas tem o poder de virar e ativar sua habilidade este tipo de habilidade funciona da seguinte forma :

- 1- Quando o jogador usar esta habilidade seu PC não faz nenhuma ação a não ser ativar sua habilidade sendo assim ele nem ataca e nem se defende. Ele e o 1º a realizar sua ação.
- 2- As habilidades que tem custo em mana o lutador tem que pagar em pontos de magia caso uma habilidade tenha custo 2 de mana , o jogador para poder usa-la terá que pagar 2 pontos de magia.

Aprimoramento : Os pontos de aprimoramento das criaturas varia de acordo com a sua raridade :

Comum : 5 pts	Incomum : 8 pts	Raro : 12 pts
----------------------	------------------------	----------------------

Pontos de Magia : Todas as criaturas iniciam com 5pts de magia mais custo em mana .

Exemplo : Akroma possui o custo total de 8 manas , sendo assim ele tem um total de 13 pts de magia.

Pontos de Perícia : Em Magic todas as criaturas iniciam com 500pts de perícia + 25% em perícias de ataque e não de combates , por custo de mana .

Exemplo : Akroma possui o custo total de 8 manas , sendo assim ele tem um total de 500 pts de perícias iniciais . E depois mais :

$25\% \times 8 = 200$ pts para perícias de combate e $25\% \times 8 = 200$ pts para perícias comuns.

Kits : Em Magic os kits são obrigatórios as criaturas que são Tipo mago por Exemplo devem compra o kit mago (se ela for azul ela tem que Ter o caminho água maior e não podem compra foco em fogo e nem natureza.). As criaturas que são guerreiras não podem compra o aprimoramento Poderes Mágicos . Criaturas tipo Anjo são obrigadas a escolher uma casta e podem compra poderes angelicais o mesmo para os demônios.

Para maior detalhes de Kit e só baixar gratuitamente o Net Book Kits da HP :
www.daemon.com.br .

Agradecimentos

1. Para o grupo Sábios guerreiros (Daniel Doutrina, Eriko o Nelson , Diogo o Ricardinho , Dudu , Felipe Ferrugem , Marcelo Morcecão , George o Ringo Moca, Rafael Fumaça , João Paulo o VP) por estarem sempre dispostos a testar meus projetos e ver as falhas dele.
2. Ao Grupo Holy Knight (Diego Lestat "Meu sobrinho", Adam " PCC – precisa cortar o cabelo ", Joel "Meu Irmão", Daniel "Mestre Samurai", Carlos "samurai", Vanessa " Nick ", Ricardo "Mau" e todo o pessoal do C.E.H.S que da uma força para o RPG.) por estarem agora ajudando nos testes para os materiais.
3. Para a diretora Edna e o professor Robison da metro 10.
4. Ao pessoal da Gibi Mania em especial ao Marquinhos .
5. Para os amores da minha vida Minha Mãe e minha namorada.
6. Ao pessoal da Mitsukai por me cederem o espaço para por meus Net Book, e pelo apoio ao RPG.
7. E aos deuses por me darem essa idéia.
8. Em breve o suplemento Oniwabanshuu , Rival Schools .

Pessoal por favor qualquer critica , entrar em contato para eu poder saber o que eu devo melhorar , ou pedido para Net Book de outros sistemas, , ou ajudar a montar um Net Book, entrar em contato : E Mail de contado – Samuraidablackdragon@yahoo.com.br ou ICQ : 110775787 – Bad Boy .

www.mitsukai-editora.com.br

MAKINGOF

Bem pessoal espero que esse Net Book possa ajudar a todos mais eu espero bastantes criticas para eu pode melhorar este Net Book pelo fato de eu não conhecer direito Magic e suas regras mais pelo que eu li acho que não tem nada de absurdo.

Eu gostaria de agradecer ao pessoal do fórum da Daemon que me receberam muito bem, e estão me ajudando bastante.

Ai pessoal do Rio po entre em contato pois eu estou querendo montar um encontro de RPG o espaço eu já tenho só falta ajuda.

Bem um abraço eu vou ficando por aqui . !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!11

“Para os Fortes a vida , para os fracos a morte!”

Makoto Shishio

(Bad Boy = Makoto Shishio)