

A woman with long brown hair, wearing a brown leather jacket over a white shirt, stands in front of a stone wall with Celtic knotwork. She is wearing a white glove on her right hand, which is raised. The background is a textured, brownish-grey wall with large, ornate Celtic knotwork designs. The title 'Mago: Despertar' is written in a stylized, purple, gothic font across the center. Below the title, the text 'Sistema Daemon' is written in a smaller, red, serif font. In the bottom right corner, the author's name 'Francisco Antônio da Silva Souza' is written in a red, serif font. A small logo is in the bottom right corner.

Mago: Despertar

Sistema Daemon

Francisco Antônio da Silva Souza



Mago: O Despertar

Editorial

Este livro virtual foi escrito por Francisco Souza, que não está lucrando com nada aqui presente, pois a intenção do autor ao construir este livro é de mostrar a força do RPG Nacional, especificamente do Sistema Daemon.

Agradecimentos

- Em primeiro lugar ao Marcelo Del Debbio por criar este sistema magnífico
- Ao Richard por me ajudar no site
- A Kimilly por me ajudar no site
- A Rayssa pela grande amizade
- Ao Hadrian Marius pelo apoio e por acreditar em minha antiga Home Page, visitem www.guaruhara.hpg.com.br
- Ao Albano Francisco por acreditar em minha antiga Home Page, visitem www.casadonecromante.kit.net ou www.lumpa.kit.net
- A Equipe do RPG Brasil por todo apoio em relação a parceria com nosso site, visite www.rpgbrasil.maisbr.com
- A Deus por me dar essa idéia e MUUUUUUUUITA paciência com o meu computador
- E a você por estar lendo este livro

Considerações

Não venda este livro!

Este livro foi criado com a intenção de divulgar o RPG Nacional e o Sistema Daemon e NINGUÉM tem autorização para vender este livro.

Você irá precisar do Sistema Daemon para jogar Mago: O Despertar, você poderá usar o Livro Básico ou o mundo de Trevas ou Arkanum. O Livro Básico pode ser encontrado nos seguintes sites: www.daemon.com.br; www.mundodaemon.com; www.casadonecromante.kit.net

E-mail do autor: mageforever@mundodaemon.com

Equipe Mundo Daemon

www.mundodaemon.com

mundodaemon@mundodaemon.com

Equipe Mundo Daemon

www.mundodaemon.com

Francisco Souza – mageforever@mundodaemon.com

Kimilly Lima – kiki@mundodaemon.com

**Não deixe de visitar e confeir nossas outras Produções: A Luz de
Horias, Colhendo os Frutos, Manchas Ocultas, Matrix, Monges e
Sombras da Paz**

Mago: O Despertar

Índice

Índice	3
Prelúdio	4
O Mundo de Mago	5
Criação de Personagens	7
As Cabalas	11
Os Bruxos	12
Os Ciganos	16
Os Feiticeiros	19
Magos Orientais	22
Aprimoramentos	26
Perícias	40
Magias	41
Regras de Magia	41
Lista de Magias	42

Mago: O Despertar

Presídio

"Não sei o que houve comigo, de repente senti minha alma gritando, mas ela gritava com um sentimento estranho, parecia estar alegre e sofrendo ao mesmo tempo. Então, senti fluindo de dentro de mim algo diferente, olhei bem para mim e pensei que havia algo diferente, não sabia o que estava acontecendo... até o momento em que me levantei da cama e notei que todos os aparelhos eletrônicos de minha casa estavam em pleno funcionamento, foi quando ouvi de minha cozinha um barulho estranho, parecia o barulho de madeira caindo misturado com vidro quebrando, assustado, tomo coragem e vou até a cozinha. Ao chegar lá vejo algo que me assusta e me fascina ao mesmo tempo, todos os pratos de minha cozinha estavam flutuando, num gesto instantâneo estendi minha mão direita aos pratos e todos eles pararam de rodar, caindo no chão e quebrando-se. Finalmente soube do que se tratava aquilo: Aquilo era uma demonstração de que eu tinha poder. E, desde então minha vida nunca mais foi a mesma...

Mago: O Despertar

O Mundo de Mago

O PASSADO

MAGO: O DESPERTAR trata de seres humanos comuns que despertam com poderes mágicos. Com esses poderes eles descobrem que a realidade não passa de uma ficção criada pelos seres humanos e que para eles não existe nenhuma realidade ou sequer limites. Com esses poderes os Magos desenvolveram-se muito e exploraram outros planos de existência, eles se dividiram em três Cabalas: os Bruxos, Feiticeiros e Magos Orientais. Após uma grande caçada na Terra, gerada pelos Bruxos que buscavam dominar os outros seres humanos, os Magos tiveram que fugir para Arkanum, onde lá viveram por muito tempo...

A GUERRA DE ARKANUM

Os Magos conseguiram fugir para Arkanum, mas os Orientais com sua sede de vingança estavam loucos para destruir todos os Bruxos, mesmo sendo os Bruxos uma grande maioria. Eles até ousaram um ataque, mas após uma terrível derrota os Magos Orientais buscaram aliança com os Feiticeiros e esses que também já queriam uma vingança aceitaram a aliança. Depois de muitas discussões e ameaças uma terrível guerra teve início, uma guerra que parecia não ter fim, foi necessário a intervenção divina para finalizar a guerra, os anjos acabaram com a guerra, saindo como os verdadeiros vencedores. Entre os Bruxos somente Ozzy Macintosh e Maxwell Kingdorm sobreviveram, já que haviam feito o ritual da imortalidade. Os Feiticeiros tiveram cinco sobreviventes e os Orientais tiveram vinte e cinco sobreviventes, essa terrível guerra ficou conhecida como a Guerra de Arkanum.

O RECOMEÇO

Após a terrível Guerra, os trinta e um sobreviventes voltaram à Terra e passaram a viver ocultos, desde então começaram a reconstruir as Cabalas. Os Bruxos tiveram um recomeço esplêndido e em cem anos eles já eram novamente a maior Cabala, Ozzy conduzia os Bruxos com punhos de ferro e estimulava todos os outros Magos a se tornarem Bruxos, sendo uma boa pessoa e mostrando apenas as vantagens em ser um Bruxo. Mesmo sendo poderosos, os Magos se mantiveram ocultos por temerem os Anjos. Ozzy mantém uma sede de vingança e uma grande vontade de acabar com os Anjos e está disposto a aliança com os demônios para conseguir isso.

UMA NOVA CABALA

Tudo correu certo nos próximos 500 anos, até que as desavenças entre os Bruxos geraram brigas e um grande número de Bruxos saiu pelo mundo numa grande viagem. Eles gostaram da grande aventura e decidiram viver como nômades e convertendo Bruxos do mundo inteiro na nova Cabala: Os Nômades. Eles não conseguiram muita evolução, então decidiram mudar tudo, seu líder mudou, nunca foi Bruxo, entrou no grupo depois e a principal

Mago: O Despertar

mudança feita por ele foi a modificação do nome da Cabala, Os Nômades passaram a se chamar Ciganos.

O PRESENTE

Atualmente os Magos vivem ocultos fazendo convenções onde todas as Cabalas se reúnem para discutir os erros e os acertos de alguns Magos, Ozzy Macintosh continua como tirano dos Bruxos; os Ciganos mudaram de líder a cinco anos, Edward DeBois deixou o poder e Monike Lebouef assumiu, ambos são franceses; entre os Feiticeiros é seguido uma dinastia hereditária, porém com cinco ministros, atualmente seus cinco ministros são: Rudovic Linch, um cantor francês; Cristiano Sanz, um pescador brasileiro; Jhonny Kimberson, um grande general inglês; Makura Sakazaki, um ex-samurai japonês (eles realmente era um samurai, pois é imortal) e Kelly Macintosh, universitária sobrinha de Ozzy Macintosh e feiticeira mais perseguida do mundo. Por fim, entre os Magos Orientais, Li Shokun lidera a longos 60 anos. Os humanos atuais nem desconfiam da existência de Magos, Anjos, Demônios, Imortais, Vampiros, etc. Mas, entre essas criaturas, com certeza os Magos ameaçam mais esse segredo ao planejarem um grande ataque aos Anjos, isso com certeza desencadearia uma grande guerra onde os demônios com toda certeza estariam ao lado dos Magos, sem falar na possível intervenção dos Vampiros, dos Imortais, dos Lobisomens, etc.

O FUTURO

Os Magos com grandes ameaças entre si, talvez aconteça uma segunda guerra, que com certeza será mais terrível, já que com uma quarta Cabala a guerra só tende a ser pior. Com a sede de vingança de Ozzy, essa guerra só se torna mais fácil de estourar.

Eles têm planos de expandirem seus domínios até outros Planos de Existência, como Arkanum, Spiritum e até o Inferno. Com esse ousado plano, os Magos acreditam que irão encontrar o poder máximo e se tornarem os seres mais poderosos do mundo, alcançando a imortalidade e desafiando Deus com todos os poderes que eles acumularem, mesmo não se tornando imortais eles terão o controle de quase todos os Planos de Existência, com isso eles terão muitos escravos e, caso consigam invadir e tomar o Inferno, terão ao seu dispor todos os demônios, esse ousado plano surgiu dos Bruxos, que é a Cabala que mais ameaça o segredo dos Magos e que mais busca a destruição dos Anjos e outras criaturas místicas.

O SEGREDO

Os Magos vivem ocultos e qualquer Mago que revele esse Segredo é caçado e assassinado pelos outros Magos. Caso algum ser humano veja um Mago realizando uma Magia este ser humano deve ser assassinado ou ter sua memória apagada.

Mago: O Despertar

Criação de Personagem

Na maioria dos RPGs, os jogadores são os únicos responsáveis pela criação de seus personagens. Em MAGO isto também é permitido, mas recomendamos que os personagens sejam construídos com grande participação do Mestre.

Personagens de MAGO são construídos usando as regras básicas do **SISTEMA DAEMON**.

Você sabe, o Personagem não!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito. Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa **durante o jogo**. Fazer o que ela faria, agir como ela agiria e, principalmente lembrar-se do que ela se lembraria.

Uma das coisas mais importantes ao interpretar um personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ELE sabe. Lembre-se, seu Personagem é uma pessoa que está apenas começando a descobrir a verdade sobre a realidade. Ele sabe pouco, presenciou cenas confusas. Você, por outro lado, conhece mais sobre o mundo de MAGO.

Quando cria seu personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não pode excedê-las.

Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de forma que os jogadores NUNCA saibam mais que seus personagens. Para isto, basta mudar o que está no livro. SIM, **modifique!** O Mestre PODE e DEVE fazer isto! Jogadores que confiarem demais nas informações contidas no Manual podem se arrepender mais rápido que imaginam.

Passo 1: Determinando o Passado

Imagine o que aconteceu com seu personagem desde o seu nascimento até a data de início da campanha. Escreva a História primeiro, depois se preocupe com os detalhes numéricos. Números não são importantes, o importante é criar um personagem coerente. Faça primeiro a história anterior ao Despertar do Personagem, escolhendo um nome, idade, local de nascimento, o nome de seus pais e irmãos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve e seu objetivo na vida, para facilitar você pode utilizar as perguntas contidas no livro TREVAS. Faça também a História dele após o Despertar, para facilitar formulamos algumas perguntas:

1. Quando foi o Despertar do personagem?
2. Qual a Cabala que ele abraçou? Por que ele fez essa escolha?
3. Ele mudou de nome após o Despertar? Se sim, qual é o novo nome do Personagem?
4. Há quanto tempo o Personagem está na Cabala?
5. Qual a graduação do Personagem dentro da Cabala?
6. Qual o Caminho predileto do Personagem? Por que ele optou por esse Caminho?

Mago: O Despertar

7. Ele prefere Magia mais antiga (tradicional), ou se considera um Mago moderno?

Passo 2: Atributos

Como estamos trabalhando com um Campanha para iniciantes, os Personagens possuirão 101 pontos de Atributos.

Os Atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em Acrobacias? Os Atributos servem para colocar suas idéias no mundo imaginário de sua Campanha...

Coloque estes valores ao lado de cada Atributos correspondente, onde está escrito **Valor Original**. A segunda coluna, **Valores Modificados** só deve ser preenchida se o Personagem possui algum tipo de Aprimoramento, Perícia, equipamento ou poder que modifique tais valores (Por exemplo, um Bracelete Mágico, um Ritual utilizado, uma Magia utilizada, etc...). De qualquer forma, isso só será feito mais tarde...

Os números de Teste são utilizados para fazer Testes referentes a um determinado Atributo. Para encontrar o Valor de Teste **multiplique o atributo por QUATRO**.

Passo 3: A Cabala

Nesse passo o jogador deve escolher a qual Cabala seu personagem irá fazer parte, essa escolha deve ser explicada em seu background. Você irá encontrar a lista das Cabalas no próximo Capítulo.

Passo 4: Aprimoramentos

A próxima etapa é "lapidar" um pouco mais a história de seu personagem. Para isto servem os Pontos de Aprimoramento. No caso de uma Campanha para iniciantes, cada Personagem dispõe de **sete** Pontos de Aprimoramento (e não cinco como em TREVAS e ARKANUM), podendo chegar a 9 positivos, com Aprimoramentos Negativos para balancear a conta.

Passo 5: Profissão e Perícias

Só por ter se tornado um Mago não quer dizer que seu Personagem não possa mais viver como as outras pessoas, mantendo sua família, trabalhando, etc. Desde que não ameace o Segredo.

Assuma que seu Personagem pode ser qualquer coisa que você quiser (desde, é claro, não atrapalhe a Campanha ou o Background dos outros Personagens).

Os pontos de Perícia são calculados da seguinte maneira:

$$\text{Ptos} = 10 \times \text{Idade} + 5 \times \text{INT} + 5 \times \text{ID}$$

ID = Idade do Despertar.

Exemplo: temos um Mago que despertou a um ano, ele tem 22 anos de idade e sua INT é 15, ele teria então 300 pontos de perícia ($10 \times 22 + 5 \times 15 + 5 \times$

Mago: O Despertar

1). O cálculo da idade do Despertar só se aplica caso o Personagem tenha despertado há, pelo menos, um ano.

Passo 6: PVs, IP e Iniciativa

Agora é só uma questão de Matemática. **PVs** são iguais à soma de Força e Constituição divididos por dois e arredondados para cima. Lembre-se de acrescentar 1 Ponto por Nível. A **Iniciativa** é igual à sua Agilidade. O **Índice de Proteção (IP)** depende das armaduras que o Personagem estiver usando. Cada armadura possui um IP e uma penalidade para Destreza e Agilidade.

Passo 7: Pontos Heróicos e Fé

Nesse passo o jogador colocará na Ficha os Pontos Heróicos e os Pontos de Fé caso tenha comprado os Aprimoramentos de mesmo nome.

Passo 8: Equipamento e Armas

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da Campanha, bem como de sua profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida. Existem sérias restrições legais a respeito, principalmente de armas automáticas.

Somente Personagens que tenham o Aprimoramento **Armas de Fogo** podem possuir armas.

Passo 9: Magias e Rituais

Agora é hora de gastar os Pontos de Focus, comprar as Magias e escolher os Rituais de seu Mago.

O Primeiro passo é gastar os Pontos de Focus, que são calculados da seguinte maneira:

$$\text{Focus} = (\text{WILL} + \text{INT}) / 2$$

O Segundo passo é comprar as Magias, cada Personagem possui 10 pontos para comprar suas Magias. Anote também em sua ficha a quantidade de Pontos de Magia, que é 15 para Personagens de Primeiro Nível.

O último passo é escolher os seus Rituais e anota-los em seu grimório pessoal, este livro não traz Rituais e nem uma ficha de Grimório, utilize as mesmas regras de TREVAS e a mesma Ficha de Grimório. Cada Personagem possui uma quantidade de Rituais igual à sua INT (mas pode ter outros, se possuir o Aprimoramento **Biblioteca Mística**). é aconselhável que o jogador crie seus próprios Rituais, mas ele pode utilizar os Rituais citados em TREVAS ou no Grimório de Arkanum.

Passo 10: Inimigos

A parte boa já passou. Agora chegou a vez de contabilizar em quantos calos nosso Personagem já pisou. Em MAGO, cada Personagem começa com

Mago: O Despertar

pelo menos UM inimigo poderoso que o odeia. Caso o jogador tenha escolhido um outro tipo de Campanha, pode começar até com mais Inimigos.

Consideramos um **inimigo** algum NPC com poder suficiente para representar uma ameaça e que seja capaz de criar confusões e problemas suficientes para serem usados em Aventuras pelo Mestre.

O objetivo destes inimigos (além de acabar com o seu Personagem) é trazer pontos de partida para uma Campanha, auxiliando tanto o Mestre quanto o Jogador a desenvolver uma boa história. O Mestre sempre deve intervir caso ache que um inimigo não é poderoso o suficiente.

Dois Personagens diferentes de uma mesma Campanha podem ter um ou mais inimigos em comum, a critério do Mestre. Neste caso, faça com que os inimigos sejam mais poderosos do que de costume.

Veja a tabela abaixo, ela indica quantos pontos devem ser somados ao inicial à partir do nível 1.

Nível	Exp	Pontos de Atributos	Pontos de Perícias	Pontos de Aprimoramentos	Pontos para Magias	Pontos de Magia	Pontos de Focus
0	-	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*
1	0	1	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*
2	5	2	25	1	2	1	1
3	15	3	50	1	3	2	2
4	30	4	75	1	4	3	3
5	50	5	100	2	5	4	4
6	80	6	125	2	6	5	5
7	120	7	150	3	7	6	6
8	180	8	200	4	8	7	7
9	250	9	250	4	9	8	8
10	400	10	300	5	10	9	9
11	550	11	350	5	11	10	10
12	800	12	400	6	12	11	11
13	1300	13	500	6	13	12	12
14	1800	14	600	7	14	13	13
15	2500	15	700	7	15	14	14
16	3000	16	800	8	16	15	15
17	3500	17	900	8	17	16	16
18	4000	18	1000	9	18	17	17
19	4500	19	1250	9	19	18	18
20	5000	20	1500	10	20	20	20

Mago: O Despertar

As Cabalas



Neste capítulo falaremos sobre as Cabalas, que são as organizações dos Magos, como as raças em Vampiros Mitológicos e as Castas em Anjos: A Cidade de Prata. Entre os Magos existem quatro Cabalas, são elas: os Bruxos, Ciganos, Feiticeiros e os Magos Orientais. Há ainda um quinto grupo que é considerado por alguns Magos uma Cabala, são os Renegados que são formados por Magos que não optaram por nenhuma Cabala ou que foram expulsos de alguma das quatro. O Mestre e os Jogadores podem e DEVEM criar suas próprias Cabalas (de preferência que não afete a história da Terra, queremos algo gótico e não heroísmo).

Mago: O Despertar

OS BRUXOS

Liderados por Ozzy Macintosh, os Bruxos formam hoje a maior de todas as Cabalas, mesmo depois do desmembramento dos Ciganos. Ozzy, que já lidera os Bruxos há mais de 10000 anos é o mais poderoso de todos os Magos e tem planos de vingança contra os Anjos, que aniquilaram os Bruxos na Guerra de Arkanum. Os Bruxos têm uma história sombria e, além da maior, eles também formam a mais antiga de todas as Cabalas, junto aos Feiticeiros.

A História

Os Bruxos surgiram no ano de 9523 a.C., seus fundadores foram Hexpo Yanco; Panco Macintosh; Necru Hepyu; Vubike Obdi; Vehda Meoc e Meyehr Guzas. Ozzy era apenas uma criança de seis anos quando seu pai, Panco, ajudou a formar a Cabala dos Bruxos. No ano de 9484 a.C. Ozzy assume o poder após assassinar seu próprio pai com um poderoso Ritual ensinado por ele mesmo, desde então, os Bruxos passaram a serem liderados apenas por um dos integrantes e não vários como acontecia e Ozzy, através de um pacto, se tornou imortal e lidera os Bruxos até hoje, há quem acredite que ele ainda possua um jeito de ser assassinado.

Personalidade

Os Bruxos são Magos Góticos que preferem não manter contato com as outras Cabalas muito menos com os seres humanos, todos os Bruxos temem Ozzy Macintosh, por isso ninguém até hoje ousou abandonar os Bruxos. Eles vestem roupas escuras e pesadas, na maioria das vezes são sobretudos pretos, costumam ser noturnos e não se envolverem com pessoas que não sejam da Cabala, a maioria não possui família, os que possuem devem esconde-la de Ozzy, pois uma das normas é que a família de um Bruxo deve morrer e o sangue dessa família deve ser doado aos Bruxos. As mulheres costumam utilizar vestidos nas convenções, sempre de cor negra.

Os Níveis

Os Bruxos se dividem em 6 níveis, Líder, Ancião, Ministro, Guardião, Soldado e Amante. Sendo que Ancião é o nível máximo, há também o nível Herdeiros que representam apenas os familiares do líder. Para ser promovido entre os Bruxos, é realizado uma convenção entre o Líder, os quatro Anciões e os oito Ministros, onde eles definem o Nível de cada Bruxo. Os Bruxos de Nível inferior, tem obrigatoriedade de obedecer ao seu superior, o que coloca o Líder em posição de conforto.

Líder – É o Nível máximo, o que dita as regras. Entre todas as Cabalas, o líder que mais tem poder é o líder dos Bruxos. O atual líder dos Bruxos lidera por mais de oito mil anos, é o Mago mais poderoso da Terra e ninguém, exceto seu filho, ousa desafia-lo. O Líder usa nas convenções uma beca dourada com detalhes pretos. Este Nível não está disponível a nenhum integrante dos Bruxos, pois, além do líder ser imortal, o filho fica como herdeiro do poder entre os Bruxos. É o único que não deve se submeter a ninguém, principalmente enquanto Ozzy estiver no poder, já que é um terrível ditador.

Mago: O Despertar

Ancião — Este Nível é muito elevado e está reservado apenas a quatro Bruxos, quando um Ancião morre, o Ministro mais velho deve se tornar um dos Anciões. Para se tornar um Ancião, o Bruxo deve fazer um pacto, ao chegar ao Nível Guardião, um pacto que permitirá a ele viver por 400 anos, um Ancião deve ter no mínimo 100 anos e o Ministro a se tornar um Ancião DEVE ser o mais velho. NÃO PERMITA que os jogadores joguem com Anciões ou Ministros. Os Anciões não participam de missões a menos que sejam solicitados pelo líder, já que são os Anciões que comandam as missões, passando ela a cada grupo de Magos. Os Anciões vestem, nas convenções, becas pretas com detalhes dourados. Os atuais Anciões são Tekbo Wixwe, um solitário que vive na Europa; Sonaad Hepyu, uma descendente de Necru Hepyu; Osmar Obdi, africano descendente de Vubike Obdi; e Maxwell Kingdorm, um Bruxo que somente Ozzy conhece seu rosto e que também é Imortal, único Mago no mundo que representa alguma ameaça a Ozzy Macintosh.

Ministro — Este Nível também não é aconselhável a Personagens Jogadores. Entre os Bruxos existem oito ministros e a escolha de um novo Ministro é realizada pelo conselho (que é formado pelo Líder, Anciões e Ministros), um dos Guardiões se torna Ministro, não o mais velho, sim o mais competente. Os Ministros participam de missões extra planares de nível elevadíssimo (16 acima em termos de jogo). Os Ministros vestem, nas convenções, becas pretas com detalhes prateados. Os atuais Ministros são Ozzy Osbourne, um cantor americano muito conhecido que provoca muita raiva em Ozzy Macintosh; Adolf Link, um alemão conhecido entre os Bruxos como "O Sem Mão", por ser maneta (ele odeia esse apelido); Máscara Negra, um assassino serial muito conhecido (e temido) na Rússia e na China; Jesus Silva, um brasileiro muito conhecido (mas não temido) nas favelas cariocas; Jacques Crower, um andarilho americano; Erick Lambourde, um francês fugitivo que vive na Suíça; Mônika François, uma cantora francesa; e Aleister Schimit, um Bruxo sem passado.

Guardião — Este Nível já é bastante significativo e já passa ao Bruxo muito poder e respeito entre os outros Bruxos, não há limites de componentes entre os Guardiões e os personagens podem se tornar Guardiões. Os Guardiões participam de missões de níveis mais altos (entre 10 e 15 em termos de jogo). Os Guardiões vestem, nas convenções, uma beca preta com detalhes roxos. Os Guardiões mais conhecidos entre os Bruxos são Avlis Lenson e Rhana Macintosh, uma adolescente de quinze anos que é neta de Ozzy Macintosh e também o maior orgulho de seu avô. Atualmente existem 200125 Guardiões Bruxos pelo mundo.

Soldado — Neste Nível, o Bruxo já se mostra um pouco eficiente, e já possui poder e respeito em relação aos Amantes. Os Soldados participam de missões de nível médio (por volta do nível 5 ao 9 em termos de jogo). Os Soldados vestem, nas convenções, becas pretas com detalhes brancos. Um Soldado que se destaca muito entre os outros Eddie Marley, um cubano bon-vivant. Um Amante pode se tornar soldado apenas quando um Ministro ou Ancião determinar, não é necessário nada além da escolha do Ministro ou Ancião. Atualmente existem 524184 Soldados Bruxos pelo mundo.

Amante — Também chamados de principiantes, este é o menor nível entre os Bruxos, variam desde Bruxos com cinco ou mais anos dentro da Cabala a Bruxos recém-ingressados. Os Amantes participam de missões simples e até se aliam a outras Cabalas (em termo de jogo de nível 1 ao 4). Os Amantes

Mago: O Despertar

vestem, nas convenções, becas brancas sem detalhes e devem ficar afastados de todos os outros Níveis. Atualmente existem 2.569.841 Amantes Bruxos pelo mundo.

As Regras dos Bruxos

Como todas as outras Cabalas, os Bruxos possuem regras rigorosas em que o quebramento de alguma das regras irá resultar em expulsão, rebaixamento, perda de cargo (onde o Bruxo volta a ser Amante, isso raramente ocorre) ou até MORTE. Os Bruxos formam a Cabala com mais regras, graças a seu rígido líder. Segue abaixo a lista das regras dessa Cabala:

- ❖ O Bruxo sempre deve se apresentar com sua beca em perfeito estado em todas as convenções. O quebramento dessa regra resulta em rebaixamento;
- ❖ O Bruxo sempre deve guardar todas as suas becas, desde quando ainda era um Amante. O quebramento dessa regra resulta na expulsão da Cabala;
- ❖ O Bruxo sempre deve acatar uma ordem do Líder, por mais absurda que seja. O quebramento dessa regra resulta em MORTE;
- ❖ O Bruxo nunca deve desrespeitar um superior. O quebramento dessa regra resulta em expulsão da Cabala (MORTE, caso o superior desrespeitado seja o Líder);
- ❖ É proibido ao Bruxo usar a beca de um nível superior, seja nas convenções ou fora delas. O quebramento dessa regra resulta em MORTE;
- ❖ O Bruxo nunca deve permitir que um humano o veja realizando um Ritual ou uma Magia. O quebramento dessa regra resulta em MORTE;
- ❖ O Bruxo é proibido de "arrumar" confusão na rua, principalmente com Magos de outra Cabala. O quebramento dessa regra resulta em rebaixamento ou expulsão, sendo expulsão o caso de arrumar confusão sérias que envolvam as autoridades (famosa queima de arquivo);
- ❖ Só é permitido ao Bruxo (a) manter relacionamentos íntimos com outros (as) Bruxos (as). O quebramento dessa regra resulta em expulsão;
- ❖ Os Anciões e os Ministros devem estar sempre em todas as convenções. O quebramento dessa regra resulta em perda de cargo.
- ❖ A idade mínima para ser um Bruxo é de 15 anos.

Estatísticas de Jogo

Pela facilidade em realizar Rituais, os Bruxos possuem um bônus de 10% para realizar qualquer Ritual, os Bruxos não são Magos aptos a combate, por isso qualquer perícia de combate sofre um redutor de 5% para ataque e 5% para defesa, o mesmo redutor ocorre em qualquer Magia de Combate. O estudo dos Bruxos é muito grande, os Bruxos dedicam pelo menos 4 horas por dia para estudo, com isso, a INT mínima de um Bruxo é 12 e seu Carisma o máximo é 14, graças à sua arrogância.

Convivência com outras Cabalas

Na verdade deveria ser "O que pensam das outras Cabalas", mas preferimos este nome.

Ciganos – Os Bruxos mantêm ótimas relações com os Ciganos, graças à semelhança entre os costumes e tradições.

Mago: O Despertar

Feiticeiros – Os Bruxos definitivamente odeiam os Feiticeiros, acham eles idiotas, já que mantêm ótimos relacionamentos com os seres humanos que, segundo Ozzy, pertencem a uma raça inferior a dos Magos, nas convenções gerais sempre acontece uma discussão entre Ozzy e algum dos Ministros dos Feiticeiros, ou todos eles.

Orientais – Os Magos Orientais formam, sem dúvida, a Cabala mais odiada pelos Bruxos, foram os Magos Orientais que desafiaram os Bruxos na Guerra de Arkanum, foram eles que buscaram aliança com os Feiticeiros para acabar com os Bruxos; odeiam eles também pelo jeito inútil que eles desenvolvem suas Magias, voltadas único e exclusivamente para o combate.

Renegados – Os Renegados são, em sua maioria formados por ex-bruxos, por isso eles despertam muita raiva em Ozzy Macintosh e também na maioria dos outros Bruxos.

Ozzy Macintosh, a história de um Ditador

Ozzy Macintosh é, sem dúvida, o Mago mais poderoso do mundo, com seus 11521 (onze mil quinhentos e vinte e um) anos de idade ele também é o ser vivo mais velho que ainda vive na Terra, pois na verdade ele é imortal. Quando se tornou líder dos Bruxos, Ozzy tinha 39 anos e aos 42 Ozzy comprou sua Imortalidade, ao preço de sua alma, porém, 20 anos depois, Ozzy traiu Lúcifer e aprendeu o Ritual de Imortalidade, tornando Maxwell Kingdorm imortal, Maxwell tornou-se então o primeiro entre todos os Anciões que já existiram. Ozzy teve várias mulheres e filhos, durante a Idade Média, Ozzy foi bravo cavaleiro, vencedor de várias guerras e um ótimo lutador na justa, onde ele se destacou. Ozzy não sabe ao certo quantos filhos já teve, mas até hoje nenhum deles se interessou por Magia, o grande desgosto de Ozzy. Ele matou todos os seus filhos, atualmente ele está solteiro e seu filho, Maxwell Macintosh, ainda não demonstrou muito



interesse pela Magia. Ozzy busca poder para conseguir uma vingança contra os Anjos e também contra os Magos Orientais, por isso ele busca aliança com os Ciganos, que são pacíficos e preferem não guerrear (e também porque temem MUITO os Anjos e as Divindades superiores). Ozzy significa para as Divindades uma grande ameaça, por isso as divindades ainda mantêm certo controle sobre ele. O maior erro da vida deste Bruxo foi ter traído Lúcifer, que hoje forma grandes exércitos de demônios para derrubar os Bruxos, porém, por intervenção de Messias, Lúcifer ainda não chegou a Terra.

Pensamos em colocar as estatísticas de Ozzy neste livro, porém criar a ficha de um ser imortal, indestrutível e com 11521 anos de idade exigiria muito tempo. Portanto, caso queira usa-lo em sua aventura, crie você mesmo a ficha de Ozzy Macintosh.

Mago: O Despertar

Os Ciganos

Os Ciganos formam a menor Cabala existente, liderados por Monike Lebouef, uma garota francesa de apenas 23 anos que assumiu aos 18 anos a liderança dos Ciganos.

A História

Originalmente como Os Nômades, os Ciganos surgiram no 200 a.C., separando-se dos Bruxos após muitas desavenças. Os Ciganos vivem pelo mundo a fora (sim, nesse jogo TODOS os Ciganos que conhecemos são Magos). Monike lidera muito bem os Ciganos, conseguindo muito respeito entre os outros Ciganos. Monike conseguiu todo esse respeito em tão pouco tempo com uma ótima estratégia, ela tratou de igual para igual qualquer Cigano, não importando o Nível, com isso hoje os Ciganos formam a Cabala que mais cresce, mesmo formando a menor Cabala.

Personalidade

Os Ciganos são Magos simpáticos, formando uma Cabala de Magos amigáveis e gentis, tratam os humanos muito bem e se misturam a eles normalmente. Os Ciganos não possuem nenhuma tradição anormal, exceto a antiga tradição dos nômades. Eles não cultivaram nada em relação aos Bruxos, exceto a denominação dos Níveis. Os Ciganos usam roupas coloridas, as mulheres sempre de vestido, Monike não prega nenhuma obrigação em relação aos trages dos Ciganos.

Os Níveis

Os Ciganos se dividem em 6 níveis: Líder, Ancião, Ministro, Guardião, Soldado e Amante. Sendo Líder o Nível máximo. Para ser promovido entre os Ciganos o componente passa pela Reunião Conselho (que é formado pelos Líder, Anciões e Ministros), que é realizada anualmente.

Líder – É o Nível máximo, que NÃO É ACONSELHÁVEL PARA OS PERSONAGENS JOGADORES. É realizado uma eleição a cada 10 anos para escolher um novo líder, a idade mínima para ser candidato a Líder é 18 anos, sendo que Monike é a Líder mais nova da história dos Ciganos. Nessa eleição todos os Ciganos têm direito a votar, os candidatos são os dois Anciões e o antigo Líder, que tem direito a reeleição. Nas convenções o Líder veste uma beca branca com detalhes dourados. A atual Líder é Monike Lebouef, que lidera a 5 anos. Após deixar o poder os Líderes se tornam Ciganos neutros, simples integrantes do conselho.

Ancião – Outro Nível extremamente alto e que também NÃO É ACONSELHÁVEL PARA PERSONAGENS JOGADORES. Entre os Ciganos existem dois Anciões, que a cada 10 anos concorrem a eleição para Líder, Monike mostrou a Força feminina ao se tornar um Ancião com 15 anos, mal sabia ela que três anos depois ela se tornaria uma Líder. Nas convenções os Anciões vestem uma beca branca com detalhes prateados. Os atuais Anciões são Louis Jackson, inglês; e Marcos Silva, brasileiro.

Mago: O Despertar

Ministro – Este Nível entre os Ciganos seria considerado o Nível máximo para os personagens jogadores. Existem apenas quatro Ministros entre os Ciganos. Os Ministros fazem parte do Conselho Cigano. Nas convenções os Ministros usam uma capa branca com detalhes vermelhos e azuis. Os atuais Ministros são Eduardo Simões, brasileiro; Pedro Henrique, português; Luis Enrique, espanhol; e Marco Meriachi, mexicano e grande mercenário.

Guardião – Este é o 3º Nível, onde é necessário muita experiência, onde os Ciganos já passam a comandar um pequeno grupo, sendo apenas um Guardião. Para se tornar um Ancião, o Cigano passa por uma reunião do conselho, o Soldado deve pedir para ser promovido, então, quando já houverem muitos pedidos, uma reunião do conselho é realizada e os Soldados são julgados pelos seus atos e então é decidido se eles merecem se tornarem Guardiões. Não há limites de integrantes entre os Guardiões. Nas convenções os Guardiões vestem uma capa branca com detalhes pretos. Atualmente existem 1250 Guardiões pelo mundo.

Soldado – Este é o 2º Nível, onde os Ciganos já conseguem UM POUCO de respeito entre os outros Ciganos e, é claro, respeito total sobre os Amantes. O sistema de promoção para Soldado é realizado da mesma forma que promoção para Guardião. Não há limite de integrantes entre os Soldados. Nas convenções os Soldados vestem uma capa vermelha com detalhes dourados. Atualmente existem 4652 Soldados pelo mundo.

Amante – Este é o Nível iniciante, qualquer Mago que se torne um Cigano será um Amante. os Amantes não possuem nenhum poder de decisão (exceto nas eleições, já que são a grande maioria). A idade mínima para fazer parte dos Amantes (ou seja, para ser um Cigano) é 8 anos, idade pela qual Monike começou mudando a antiga lei que dizia que a idade mínima era 10 anos. Nas convenções os Amantes usam uma capa preta com detalhes brancos. Atualmente existem 5624 Amantes.

As Regras da Cabala

Como as outras Cabalas, os Ciganos possuem regras, a punição por quebra da regra pode variar entre Rebaixamento (o Cigano volta ao Nível anterior, caso ele seja Amante não poderá ser promovido por um ano) e Expulsão (o Mago deixa de fazer parte da Cabala dos Ciganos).

- ❖ O Cigano sempre deve comparecer às convenções, com trajes adequados, de modo que sua capa deverá estar em ótimo estado de conservação. O quebra da regra resulta em Rebaixamento;
- ❖ O Líder sempre deve comparecer às Convenções Gerais, em que todas as Cabalas participam. O quebra da regra resulta em Expulsão;
- ❖ É proibido ao Cigano usar a capa de um Nível superior nas convenções. O quebra da regra resulta em expulsão;
- ❖ O Cigano sempre deve respeitar e acatar outro Cigano de Nível superior. O quebra da regra resulta em rebaixamento;
- ❖ A idade mínima para ser um Cigano é 8 anos;

Estatísticas de Jogo

Os Ciganos ainda carregam consigo uma característica dos Bruxos: eles também são ótimos em Rituais, por isso recebem um bônus de 10% para qualquer Ritual que realizem, eles também utilizam muito de Magia, mas não

Mago: O Despertar

com tanta afinidade quanto com os Rituais. Eles também estudam muito como os Bruxos, por isso o valor de um Cigano em Inteligência NÃO PODE ser inferior a 14.

O que pensam das outras Cabalas

Bruxos – Todos os Ciganos respeitam os Bruxos, tratando-os com muita afinidade e educação. Essas duas Cabalas, em geral, se dão muito bem, mantêm fortes laços e, numa possível guerra, com toda certeza seriam aliadas.

Feiticeiros – Acham os Feiticeiros muito estúpidos, considerando eles muito impulsivos e arrogantes, mas para quem mantêm ótimas relações com os Bruxos, lidar com Feiticeiros não deve se tão difícil.

Magos Orientais – São bastante amigáveis, além do ótimo relacionamento. O único problema dos Magos Orientais é o passado, o ódio que Ozzy tem dos Magos Orientais, dificulta o relacionamento entre Ciganos e Magos Orientais.

Renegados – Detestam, literalmente, os Renegados que, na verdade não formam uma Cabala e sim um pequeno grupo que seriam como os comunistas no mundo capitalista. Ozzy é odiado pelos Renegados, por isso os Ciganos odeiam eles, exceto uma Cigana: Monike Lebouef, justo a líder! Monike dá total apoio aos renegados e carrega dentro de si uma raiva de Ozzy Macintosh, uma raiva prestes a explodir...

Monike Lebouef, a mente de uma revolução

Monike é uma garota de 23 anos que se mostra muito eficiente em tudo o que faz. Nascida em Toulon ao sul da França, filha de uma família rica, descobriu a Magia aos 5 anos de idade, se tornando uma Cigana aos 8. Com 10 anos Monike se tornou uma Soldada e passou a ser venerada por muitos Ciganos. Com idéias de acabar com o poder de Ozzy Macintosh, ela conseguiu criar muita confusão, como castigo ela ficou sem subir de Nível por três anos. Com 13 anos, Monike se tornou uma Guardiã e, aos 14 anos se tornou Ministra, provocando muita discussão entre os Ciganos. No ano seguinte, Monike finalmente se tornou uma Anciã, junto a outro revolucionário: Pedro Henrique, um português que despertou o amor em Monike e que 2 anos depois se tornou seu marido. Aos 18 anos, Monike era adorada por todos os Ciganos, foi quando ela concorreu a eleição de líder, os outros candidatos (Pedro Henrique – Anciã e Marco Hernandez – antigo Líder) já tinham até reconhecido a derrota. Hoje, Monike é conhecida como "O Mito" entre os Feiticeiros e Orientais, já entre os Bruxos ela é conhecida como "A Farsa". Muitos Feiticeiros acreditam que Monike é a Maga que cumprirá a Profecia, os Bruxos descartam essa possibilidade, enquanto os Magos Orientais preferem não dizer nada. Já os Ciganos, são poucos os que conhecem sobre a Profecia.



Mago: O Despertar

Os Feiticeiros

Os Feiticeiros formam uma Cabala de muito prestígio, se mostrando os Magos que chegam mais perto do comportamento humano. A liderança dos Feiticeiros cabe a cinco Ministros e não um Líder como nos Ciganos e Bruxos.

A História

Os Feiticeiros surgiram no ano de 9500 a.C., exatamente 23 anos após o surgimento dos Bruxos. Os criadores da Cabala eram Magos liberais que não concordavam com as regras dos Bruxos, foi quando Andrick Helsing e Marya Helsing (dois irmãos) decidiram fundar uma Cabal independente dos Bruxos, então vários Magos foram se unindo aos Feiticeiros. Originalmente os Feiticeiros se chamavam Magos Ocidentais, o que gerou um certo preconceito com os orientais, que em 9464 a.C. os orientais se separaram dos Ocidentais e criaram a Cabala Magos Orientais como uma provocação aos Magos Ocidentais, foi quando os Magos Ocidentais passaram a se chamar Feiticeiros, desde então muitas divergências entre Magos Orientais e Feiticeiros são motivos para convenções extraordinárias com o objetivo de evitar uma guerra. Hoje os Feiticeiros formam a segunda maior Cabala, e também provocam muito ódio aos outros Magos, principalmente os Bruxos e os Magos Orientais.

Personalidade

Os Feiticeiros não possuem nenhuma personalidade fixa, sendo que cada Feiticeiro tem o direito de pensar, agir e se vestir do jeito que quiser. Se vestem como os seres humanos e os trata igualmente, ao contrário dos Bruxos que se consideram superiores aos seres humanos

Os Níveis

Os Feiticeiros se dividem em quatro Níveis: Ministro, Barão, Sargento e Soldado. Sendo que Ministro é o Nível máximo entre os Feiticeiros. Os Feiticeiros seguem uma hierarquia hereditária, portanto parentes de ministros sempre serão ministros.

Ministro – Os Ministros formam, entre os Feiticeiros, o Nível máximo, QUE NÃO É ACONSELHÁVEL PARA PERSONAGENS JOGADORES. Para se chegar a Ministro o Feiticeiro deve ter PELO MENOS trinta anos na Cabala, quando um Ministro morre, seu filho toma seu lugar, caso ele não possua filho será seu irmão ou irmã mais novo(a), caso seja filho único um Barão se torna Ministro (o mais graduado) e o filho desse Barão se torna um Barão (o filho mais velho). Nas convenções os Ministros usam uma beca dourada. Os atuais Ministros são Rudovic Linch, Cristiano Sanz, Jhonny Kimberson, Makura Sakazaki e Kelly Macintosh.

Barão – Este é o segundo Nível, onde os Feiticeiros já possuem muito poder e fazem parte do Conselho dos Feiticeiros. Entre os Feiticeiros existem dois Barões. Quando um Barão morre, seu filho assume seu lugar, caso esse Barão não possua nenhum filho, seu irmão assumirá e caso ele não possua nenhum irmão ou irmã, um Sargento se Torna Barão. Nas convenções os Barões usam becas pretas com detalhes brancos, vermelhos, amarelos e azuis. Os atuais

Mago: O Despertar

Barões são Marcel Helsing, descendente de Andrick Helsing; e Emanuel Sanz, filho de Cristiano Sanz.

Sargento – É o terceiro Nível entre os Feiticeiros, com quase nenhuma influência, exceto sobre os Soldados. Os Soldados não seguem uma Hierarquia, são promovidos para Sargento depois de muito tempo de experiência. Nas convenções os Sargentos usam becas brancas com detalhes vermelhos e azuis. Existem atualmente 1.542.125 Sargentos entre os Feiticeiros.

Soldado – Nível mais baixo entre os Feiticeiros, os Soldados usam roupas comuns nas convenções e se tornam Sargentos depois de cinco anos como Soldados. Existem atualmente 1.245.011 Soldados entre os Feiticeiros.

As Regras da Cabala

Os Feiticeiros constituem uma cabala liberal e não possuem muitas regras, ao contrário dos Bruxos. O quebramento de uma das regras do Feiticeiro pode ter duas penas: expulsão ou rebaixamento.

- ◆ Os Feiticeiros sempre devem comparecer as Convenções da Cabala e gerais com sua beca em perfeito estado. O quebramento dessa regra TRÊS vezes resulta em rebaixamento.
- ◆ Um Feiticeiro JAMAIS deve matar outro Feiticeiro, não importando o motivo. O quebramento dessa regra resulta em expulsão.
- ◆ Um Feiticeiro sempre deve acatar um superior. O quebramento dessa regra CINCO vezes resulta em rebaixamento; DEZ vezes, em expulsão.

Estatísticas de Jogo

Os Feiticeiros têm grande facilidade em realizar Magia, por isso recebem um bônus de 10% para qualquer magia que realizarem. Como possuem pouca afinidade com Rituais, a perícia Rituais de um Feiticeiro NÃO PODE ter um nível superior a 75%. Os Feiticeiros são grandes conhecedores da História, por isso recebem um bônus de 10% na perícia História, porém eles são obrigados a estudar toda a sua vida, são 12 anos de curso de 1º Grau e 20 anos de 2º Grau.

O que pensam das outras Cabalas

Bruxos – consideram os Bruxos inferiores e tentam manter ao máximo distância deles, principalmente pelo parentesco entre Ozzy e a Ministra Kelly.

Ciganos – os Feiticeiros preferem não opinar sobre Ciganos, sempre deram apoio a Monike Lebouef, já que é a única Cigana que não apóia Ozzy Macintosh.

Magos Orientais – os grandes rivais dos Feiticeiros que um dia tiveram que buscar ajuda para acabar com os Bruxos, os Feiticeiros usam esse fato histórico contra os Magos Orientais e dizem de boca cheia: "Sem nós vocês não conseguiriam...".

Renegados – os Feiticeiros não têm nada contra os Renegados, os trata de igual para igual e considera o grupo de magos mais corretos que existe, depois dos Feiticeiros é claro.

Mago: O Despertar

Kelly Macintosh, a vida obscura de uma menina

Kelly Macintosh tem parentes que todos desconhecem com Ozzy Macintosh, ele a chama de sobrinha. Kelly é considerada a Maga que mais corre perigo em todo o planeta Terra, ser parente do Mago mais poderoso do mundo e não pertencer a Cabala que ele lidera parece ser "um pouco" arriscado. Kelly nasceu no ano de 1978 e foi criada em Moscou, na capital da Rússia. Hoje ela vive na mesma Cidade e é a Ministra dos Feiticeiros com mais proteção, ela conta com a proteção de 50 Feiticeiros e 25 Ciganos.

Mago: O Despertar

MAGOS ORIENTAIS

Os Magos Orientais formam uma cabala com muita cultura. Todos os Orientais seguem as culturas do Oriente Feudal, com isso eles formam a terceira maior Cabala, 98% dos Magos que vivem no Oriente pertencem a esta Cabala, mostrando a grande influência da mesma no Oriente, principalmente na Ásia. O Continente Oriental onde os Magos Orientais têm menos influência é a Oceania, já que os Magos Orientais são, em sua maioria, asiáticos, isso passou certo desconforto aos Magos da Oceania, que preferiram os Feiticeiros, que fazem questão de ter os Magos da Oceania ao seu lado, já que eles são odiados pelos Magos Orientais, esta é uma forma de porvocar os Magos Orientais, coisa que Ozzy Macintosh adora que os Feiceiros façam, já que espera que com isso a Guerra estoure de vez.

A História

Os Magos Orientais surgiram no ano de 9464 a.C., após muitas divergências com os Magos Ocidentais. Feiticeiros e Magos Orientais antes formavam uma só Cabala: Os Magos Ocidentais, mas este nome foi considerado pelos Asiáticos muito ofensivo e com isso os Asiáticos se desmembraram e formaram uma Cabala nova: Magos Orientais, com isso os Magos Ocidentais passaram a se chamar Feiticeiros e hoje é o que é. Com os tempos os Magos Orientais desenvolveram e adquiriram muita influência na Ásia e no Oriente Médio, mesmo sendo Osama Bin Laden (que é um Feiticeiro) o Mago com mais poder dentro do Oriente Médio. Hoje os Magos Orientais mantêm a antiga cultura do Japão Feudal e dos Samurais em geral.

Personalidade

Os Magos Orientais são considerados uma Cabala de personalidade forte, tratam os seres humanos com respeito e não se consideram superiores a nenhuma raça ou outro tipo de existência viva. Odeiam qualquer Feiticeiro que diga que os Orientais são inferiores e costumam usar de violência corporal quando isso acontece.

Os Níveis

Os Magos Orientais se dividem em quatro níveis: Senpai, Sensei, Nisei e Sansei. Sendo Senpai o nível mais alto. Personagens jogadores podem ser apenas Nisei ou Sansei. O limite máximo de qualquer Nível é: Senpai – podem existir até três. Sensei – podem existir até cinco Nisei – podem existir até 500.



Mago: O Despertar

Sansei – Não existe limite.

Porém, atualmente existem apenas um Senpai (Li Shokun), dois senseis (Ishi Makugara e Sakara Haeshi), Niseis são apenas 425, já Sanseis são 1 milhão, 23 mil e 452 integrantes.

Senpai – este é o nível mais alto entre os Magos Orientais, onde não há obrigatoriedade de existir apenas um Senpai, para se tornar um Senpai o Mago Oriental deve se mostrar um Mago honrado e de muita classe, o que mostra que QUALQUER Mago Oriental pode se tornar um Senpai, **inclusive um Sansei**. Por isso os Magos Orientais só possuem um Senpai há 40 anos, quando Sakura Haeshi (mãe de Sakara Haeshi) morreu, deixando Li Shokun sozinho como Senpai. Os Magos Orientais também podem ficar sem nenhum Senpai ou Sensei por até 25 anos, caso nenhum integrante se torne Senpai nesse período é realizada uma eleição entre os Magos Orientais. Nas convenções os Senpais usam becas douradas com detalhes prateados, os demais níveis utilizam uma beca cinza com detalhes vermelhos. O atual Senpai é Li Shokun, que se tornou Senpai em 1944 (há 60 anos).

Sensei – este seria o segundo nível, mas não é, pois não é necessário estar no “terceiro” nível para ser um Sensei e nem é necessário ser Sensei para se tornar um Senpai, entre os Magos Orientais os Senseis possuem grande poder e podem ser em até cinco integrantes, porém atualmente existem apenas dois Senseis entre os Magos Orientais, novos Senseis surgem da mesma forma que os Senpais, somente um Mago Oriental digno de se tornar um Sensei poderá ser um Sensei, com isso os Magos Orientais podem ficar sem nenhum Sensei por até 25 anos, depois desse período é realizada uma eleição entre os Magos Orientais. Nas convenções os Senseis, como os demais níveis, usam uma beca cinza com detalhes vermelhos. Atualmente Sakara Haeshi e Ishi Makugara são os Senseis.

Nisei – é o nível em que o Mago Oriental já demonstra maior poder e que já evoluiu, conquistando respeito e sendo tratado com cordialidade, um personagem jogador PODE ser um Nisei e terá poder sobre os Sanseis. Para se tornar um Nisei o Mago deve se mostrar um Sansei digno e honrado. Atualmente existem 425 Niseis, havendo vaga para mais 75.

Sansei – este é um nível sem poder, respeito ou tratamento special, qualquer Mago que faça parte dessa Cabala será considerado um Sansei e é o único nível entre os Magos Orientais que não possui limite de integrantes. Atualmente existem 1 milhão, 23 mil e 452 Sanseis.

As Regras da Cabala

Os Magos Orientais possuem muitas regras relacionadas à honra, sendo todos eles guerreiros honrados. O quebramento de uma das regras dos Magos Orientais pode resultar em Morte, que seriam as faltas mais graves cometidas várias vezes; Exclusão da Cabala, em caso de faltas graves ou Perda de honra, onde o Mago Oriental é considerado um desonrado e dificilmente voltará a subir de nível por seu baixo status entre os outros Magos Orientais.

- ◆ Um Mago Oriental nunca ataca oponentes em desvantagem numerosa, referindo combate homem a homem. O quebramento dessa regra resulta em Perda de Honra.
- ◆ Um Mago Oriental sempre deve comparecer às convenções com sua beca limpa e em perfeito estado de conservação. O quebramento dessa regra cinco vezes resulta em Expulsão da Cabala.

Mago: O Despertar

- ◆ É proibido a um Mago Oriental atacar outro integrante da Cabala sem um motivo convincente. O quebramento dessa regra resulta em Expulsão da Cabala.
- ◆ O Mago Oriental sempre deve respeitar uma mulher enquanto ela mereça respeito. O quebramento dessa Cabala resulta em Perda de Honra.
- ◆ O Mago Oriental sempre deve acatar um superior. O quebramento dessa regra resulta em Perca de Honra, caso se repita resulta em Expulsão da Cabala.
- ◆ O Mago Oriental JAMAIS deve matar outro Mago Oriental. O quebramento dessa regra resulta em MORTE.
- ◆ O(s) Sempai(s) sempre deve(m) comparecer às convenções gerais representando os Magos Orientais. O Sempai deixará de exercer esse cargo caso quebre essa regra.
- ◆ A idade mínima para ser um Mago Oriental é 15 anos.

Estatísticas de Jogo

Os Magos Orientais possuem grande facilidade para artes marciais, por isso recebem um bônus de 20% para Ataque e Defesa em qualquer arte marcial Oriental (nada de boxe, luta livre, capoeira...), eles são obrigados a possuir uma arte marcial. Eles também recebem um bônus de 10% em Magias e Rituais de combate, porém recebem um redutor de 20% para Magias e Rituais de invocação de criaturas, já que eles são os combatentes.

Relação com as outras Cabalas

Os Magos Orientais não possuem tanta dificuldade em lidar com as outras Cabalas, exceto os Feiticeiros, eles evitam os Bruxos por causa de Ozzy Macintosh e chegam até a desprezar os Ciganos, considerando eles muito fracos e inexperientes. Com os renegados a relação é de igualdade e respeito.

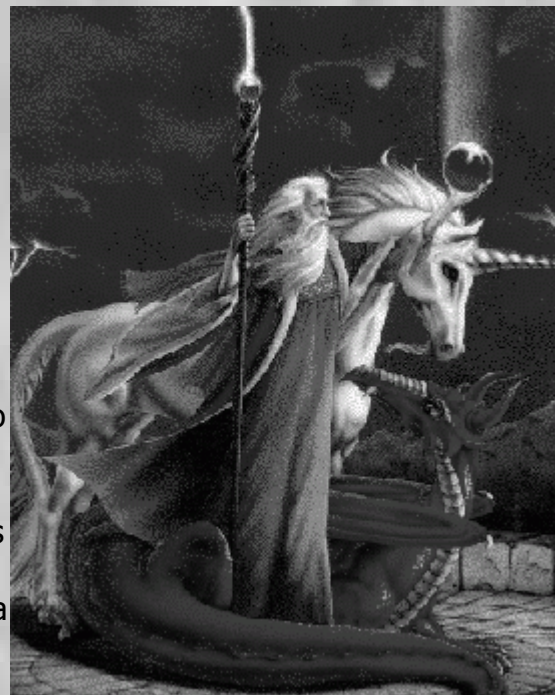
Li Shokun, a história de um grande Guerreiro

Consagrado nas arenas de torneios de kung fu, Li Shokun nasceu no litoral chinês, na cidade de Amoy. Iniciou no kung fu aos 3 anos de idade e aos oito já se destacava em sua região. Teve seu primeiro contato com a Magia aos 12 anos, quando viu seu Mestre realizar uma incrível façanha, criar estacas de gelo e lançá-las contra um oponente. Aquilo fascinou ele, mas ele não ousou tocar nos assunto perto de seu Mestre, desde então veio prestando atenção em seu mestre e notou muitos comportamentos estranhos. Seu mestre já havia percebido há muito tempo que estava sendo seguido por sei discípulo, então um dia ele abordou o garoto e fez a iniciação. Treinou muito o garoto para realizar magia, mas o garoto não havia despertado ainda, portanto só restava a ele esperar e torcer para que o garoto possuísse magia no sangue, três anos de treinamento, um dia o garoto surpreendeu seu Mestre criando uma pequena bola de fogo, o Mestre fez a iniciação de Li Shokun entre os Magos Orientais e desde então o garoto se mostrou muito honrado ao ponto de se tornar um Senpai em pouco tempo...

Mago: O Despertar

OS RENEGADOS

Os Renegados, na verdade, não formam uma Cabala, pois não realizam convenções e nem possuem níveis. Os Renegados formam apenas um grupo de Magos sem Cabala, seja por não terem optado por nenhuma ou por ter sido expulso de alguma delas, existem hoje no mundo 2 milhões 225 mil e 35 Magos Renegados, dentre este número gigantesco, dois se destacam: Edgar Lebouef, irmão de Monike Lebouef; e Rugard Delamore, mago experiente baseado na Magia do Fogo. Edgar é um Mago de muito poder e que chama muito a atenção de Ozzy Macintosh por ser irmão de Monike Lebouef, já Rugard é o Mago Renegado mais poderoso e um dos mais antigos, foi expulso da Cabala dos Feiticeiros há 15 anos por usar sua Magia do Fogo para queimar a casa de um dos Ministros, ele assumiu a culpa, já que odiava o ministro que matou. Hoje ele não tem nada na cabeça além da vingança contra os Feiticeiros, por isso ele deseja que os Renegados se juntem e formem uma nova Cabala para acabarem com os Feiticeiros, mas nessa idéia ele está sozinho, pois nenhum Renegado, além dele, planeja se juntar para destruir os Feiticeiros, existem alguns Renegados com planos contra Ozzy Macintosh, mas nada que represente algum perigo ao Todo Poderoso.



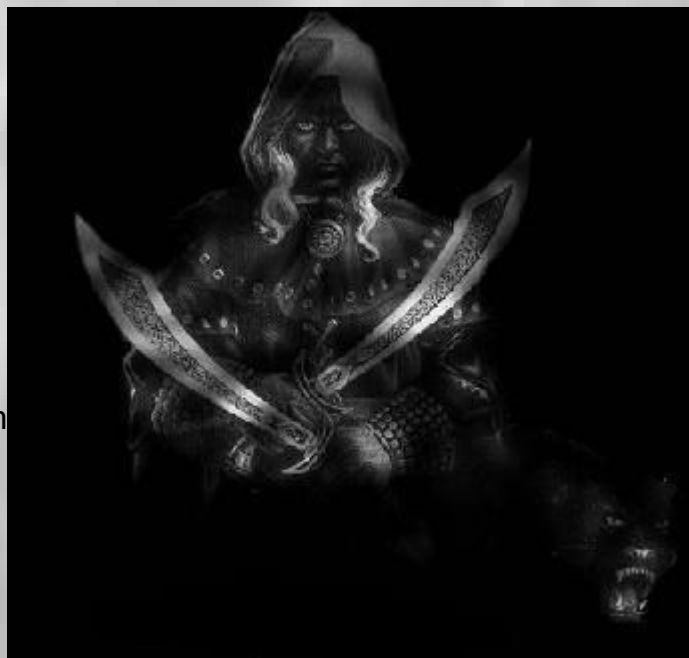
Mago: O Despertar

Aprimoramentos

Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou até mesmo sobrenaturais que tornam o Personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens em jogo. Cada Mago começa o jogo com 7 pontos de Aprimoramentos e o Jogador pode gastá-los como desejar.

Esses pontos não podem simplesmente serem "gastos", mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o Roleplay de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os Pontos devem fazer parte do Background do Personagem e não apenas serem "vantagens" e "desvantagens".

Lembre-se que para ter acesso a um Aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo Aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentar um Aprimoramento em um nível.



Pontos Negativos

Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos, ou mesmo para completar o valor de Kits de Perícia, na base de um Ponto Negativo para cada ponto Positivo.

Lista de Aprimoramentos

Afinidade com fadas

3 pontos: a presença do Personagem não assusta as fadas e outras criaturas de Arcádia; ao invés disso, ele as atrai e aguça sua curiosidade. Ao contrário dos outros humanos, as fadas, gnomos, ondinas e salamandras consideram seu Personagem diferente dos outros mortais.

4 pontos: não só a presença do Personagem não assusta as fadas e outros seres de Arcádia, mas ele possui 1 ou 2 amigos no reino de Arcádia. Detalhes da construção da ficha desses amigos ficam por conta do Mestre, que pode utilizar esses NPCs como pano de fundo para Aventuras.

5 pontos: o Personagem possui alguns companheiros nos reinos de Arcádia, bem como acesso a pelo menos um ou dois portais de ligação entre a Terra e o reino das fadas. Pode também possuir uma casa ou fortificação um em dos reinos. Detalhes devem ser sempre aprovados pelo Mestre.

Mago: O Despertar

Alma Dupla

3 pontos: por algum motivo, dois espíritos compartilham o mesmo corpo – ou dois corpos compartilham uma mesma alma. O Personagem pode ser ao mesmo tempo gêmeos, amates, pai e filho, etc. Pode ainda ter dois corpos: um deles fica em Spiritum e o outro na Terra, liados entre si por um cordão prateado (os dois corpos nunca podem estar em um mesmo plano ao mesmo tempo). Crie Personagens separadamente.

4 pontos: idem ao acima, mas em determinadas circunstâncias (conjurações astrais ou fenômenos naturais), os dois corpos PODEM aparecer no mesmo plano por um curto período de tempo.

Alma Gêmea

3 pontos: o personagem possui uma ligação de outra encarnação com outra pessoa desse mundo, só que não sabe. Quando estiverem próximos, algo vai acontecer para que eles se encontrem. Sempre que o Personagem precisar de ajuda em algo (sem que ele saiba que precisa de ajuda) o Mestre pode decidir se a sua Alma Gêmea aparece e, por algum pretexto qualquer, a pessoa lhe auxilia em alguma tarefa que o seu Personagem não sabe por onde começar ou nem tomou conhecimento do problema. O personagem não sabe que a pessoa tem esse tipo de ligação com ele.

Alma Pura

Apenas para personagens cristãos.

2 pontos: Nenhum demônio é capaz de chegar perto de seu personagem, muito menos tocá-lo ou atacá-lo enquanto o personagem manter sua alma limpa (sem pecados). O demônio pode permanecer na mesma sala que o personagem ou dialogar com ele; porém, será incapaz de atacá-lo fisicamente.

Caso o personagem quebre algum dos dez mandamentos, sua alma ficará maculada por, no mínimo, uma semana e um dia, e os demônios serão capazes de atacá-lo nesse período. O personagem deve se confessar e pagar penitência adequada para recuperar a pureza da alma. Magias demoníacas sofrem um redutor de 4D em relação ao personagem enquanto este mantiver sua alma pura.

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. A Ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade.

Ambiente Favorável

O Mago se torna mais poderoso durante um período ou situação em particular. Durante esse período, o mago ganha 1D adicional em cada Magia que ele realizar.

1 ponto: raro, durante um eclipse ou o equinócio.

2 pontos: incomum, durante um mês específico, um signo do zodíaco, quando chove ou neva.

3 pontos: comum, durante uma fase da lua ou uma estação do ano.

4 pontos: freqüente, durante o dia ou à noite.

Mago: O Despertar

Amigo Fantasma

2 pontos: um amigo de seu personagem que já tenha morrido o acompanha e pode dar conselhos e avisos ao personagem.

O NPC é criado e controlado pelo Mestre, com a ajuda do Jogador durante a criação. Suas aparições para o personagem ocorrem quando o Mestre julgar necessário.

Amuleto Mágico

Possuir um objeto mágico é algo incomum. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

1 ponto: O Personagem possui um objeto mágico simples, que pode lhe fornecer um bônus de 10% na realização de Magias.

2 pontos: o Personagem pode possuir um amuleto da sorte (recebendo o Aprimoramento sortudo), da Força (bônus de +2 na Força – ou outro atributo) ou de proteção contra um elemento.

Armas de Fogo

Não importa o quão rico seu Personagem possa ser, para carregar armas de fogo, uma destas duas condições deve ser satisfeita: ou seu personagens adquiriu legalmente, possui certificados e licença ou as adquiriu no mercado negro. Qualquer que seja a razão, ela deve estar explicada no Background.

1 ponto: o personagem possui revólveres ou pistolas, rifle ou arma semi-automática dentro do limite da lei.

2 pontos: submetralhadoras, carabinas, calibre 12 ou arma reservada.

3 pontos: metralhadoras pesadas, armas pesadas.

Assimilação de Reflexos

5 pontos: o Mago possui uma incrível capacidade de aprender ações físicas e movimentos, apenas observando alguém executá-los, permitindo que aprenda tarefas simples que lhe sejam mostradas duas vezes. No caso de possuir a perícia em nível baixo e observar outro personagem, executando-a em nível superior, ele terá o nível de sua perícia aumentada em 10 pontos. Independentemente do tempo de observação, não poderá ampliar mais sua perícia observando o mesmo personagem nem outro com o mesmo nível ou menos.

Bom Senso

1 ponto: todas as vezes que um personagem que tenha Bom Senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice. O Mestre também pode obrigar aquele jogador menos esperto a comprar este Aprimoramento.

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 6 PVs em 1 Ponto de Magia.

4 pontos: converter 4 PVs em 1 Ponto de Magia.

6 pontos: converter 2 PVs em 1 Ponto de Magia.

Mago: O Despertar

Capaz de Enxergar Auras

2 pontos: o personagem é capaz de enxergar a aura das pessoas (através de um teste de PER), obtendo assim várias informações sobre emoções e estado de espírito delas.

Capaz de Enxergar Espíritos

4 pontos: você sofreu um grande trauma ou foi abençoado ao nascer. A questão é que você recebeu um dom especial: uma visão muito mais aguçada do que a dos outros Magos. Com ela, você se tornou capaz de ver espíritos que estejam perambulando entre os Mortais. Com o tempo, isso acabou sendo rotineiro ou terrivelmente cruel para o personagem, tendo marcado-o profundamente.

Comunicação em Sonhos

2 pontos: enquanto dorme o personagem tem acesso ao Reino do Sonhar, o que lhe possibilita se comunicar com qualquer pessoa desde que saiba como é sua aparência.

Concentração

2 pontos: o Personagem é capaz de concentrar-se em seus afazeres com extrema facilidade. Faça um teste de WILL e, se for bem sucedido, tornará a dificuldade do ato que esteja realizando mais fácil (teste difícil se torna normal).

Concentração Total

3 pontos: o Personagem é capaz de manter sua concentração estando sobre qualquer tipo de pressão sem ter nenhum Modificador negativo. Ele é capaz de resolver problemas ou montar quebra-cabeças em meio a um campo de batalha.

Conjuração

4 pontos: o personagem possui a excepcional habilidade de materializar objetos nesta realidade (na verdade, trata-se de "puxá-los" de Spiritum para a Terra). Para tal ele deve fazer um teste de PER fácil, para objetos comuns; normal, para objetos incomuns; e difícil, para objetos raros ou únicos.

Contatos e Aliados

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais morrem...). Quando isso acontecer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor. O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também têm seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele.

Cada ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um aliado importante (um NPC). Cada subgrupo deve ser comprado separadamente (veja Influência).

1 ponto: um aliado importante.

2 pontos: dois aliados importantes.

Mago: O Despertar

3 pontos: quatro aliados importantes.

4 pontos: oito aliados importantes.

5 pontos: dez aliados importantes.

Controle de Multidões

2 pontos: você tem o dom da palavra, e uma aura que desperta a confiança das multidões. O personagem sabe atrair a atenção dos ouvintes e pode manipulá-los a seguirem ordens (com um teste de Liderança). Este controle permite incitar revoltas, espalhar desconfianças ou vender produtos com uma margem de sucesso muito maior do que qualquer outro obteria.

Coragem

2 pontos: você é totalmente desprovido do medo convencional, tal que em situações críticas, onde a maioria das pessoas fugiriam apavoradas, você continua firme. No caso de uma aventura de horror dobre a porcentagem dos testes de WILL.

Detectar Magia

2 pontos: com um teste de PER, o Mago é capaz de detectar resíduos místicos em objetos, descobrindo se tais materiais, locais ou criaturas são ou não naturais.

3 pontos: igual ao acima, mas com a possibilidade de identificar claramente a direção, distância e intensidade do poder mágico detectado.

Empatia com Animais

1 ponto: os animais não vêem ameaça alguma no Mago, 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).

Flexibilidade extra

1 ponto: a flexibilidade do Mago é maior que a média, e lhe concede um modificador de +10% em todos os testes de fuga de cordas, correntes e amarras em geral, além de esticar e dobrar o corpo.

2 pontos: igual ao acima, mas o modificador é de +20%.

3 pontos: o modificador é de +30%.

Homúnculo

2 pontos: o Mago possui um homúnculo, um pequeno demônio voador com cerca de 10 cm de altura, totalmente fiel a seu mestre. Ele pode ser utilizado para missões ligeiras e outros pequenos trabalhos. O homúnculo precisa beber pelo menos uma gota de sangue de seu senhor por dia, diretamente de seu corpo. Sem esse alimento ele perderá 1 PV por dia, e morrerá, levando cerca de uma semana para um outro brotar novamente de dentro da garganta de seu senhor. É um processo extremamente doloroso.

Homúnculo:

CON	6	INT	1	Ataques	Ata/Def	Dano
FR	6	WILL	5	Garras	20/20	1d3
DEX	4	PER	16			
AGI	16	CAR	0	Pvs 8	IP 0	Iniciativa 16

Mago: O Despertar

Imunidade a Venenos

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

3 pontos: além dos venenos naturais, seu Mago também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções ou alquimia. Também possui 2D de proteção contra venenos considerados mágicos.

Influência

Este é um Aprimoramento muito versátil, pois possibilita ao Mago a manipulação e controle sobre uma região e a sociedade que vive nela. O tipo de vínculo que o Mago possui pode colocá-lo em algum cargo importante dentro da organização, um contato principal ou mesmo como membro principal de círculos internos. Entre as possíveis formas de Influência estão:

Burocracia e Política: inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importante através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretários, ou outros funcionários. Permite ao Mago manipular as leis e regras que compõe uma sociedade.

Direito e Jurisprudência: seu Mago conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Matém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juízes. Pode fazer multas se "perderem na papelada", cancelar casos ou atrapalhar investigações.

Igreja: controle sobre o Clero, sobre padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de Bruxas.

Indústrias: seu Mago possui influência na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, artesãos, operários e outras pessoa ligadas à área industrial. Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas a área de engenharia.

Mídia: controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como jornais, televisão, rádio, internet e outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo os Personagens se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes...

Polícias: inclui delegados, investigadores, escrivães, algumas forças especiais. Pode ajudar a conduzir investigações, ou desviar a atenção da lei para casos mais "interessantes".

Submundo: o que seria de um Mago sem suas gangues de arruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminosa como a Máfia ou traficantes colombianos.

1 ponto: um bairro, sindicato ou estação local.

2 pontos: alguns bairros, uma cidade pequena.

3 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.

4 pontos: algumas metrópoles, um estado.

5 pontos: dois ou três estados, um pequeno país.

6 pontos: um país de qualquer tamanho.

Memória Fotográfica

2 pontos: o Mago tem uma memória privilegiada e é capaz de se recordar de qualquer fato, documento, foto, rosto e informações que tenha visto a muito tempo, é necessário que ele se concentre por um minuto.

Mago: O Despertar

Noção de Combate

2 pontos: o Mago tem um grande conhecimento da arte de lutar, podendo prever com notável precisão as ações dos outros combatentes. Mesmo que não possa ver ou ouvir não será penalizado em nenhum ataque ou defesa, desde que o oponente o tenha atacado nas últimas três rodadas. Não se esqueça que pequenas falhas aconteçam, e essas podem ser fatais...

Olhar da Verdade

2 pontos: seu Mago sabe dizer se alguém está dizendo a verdade, apenas olhando em seus olhos. Para tal faça um Teste de WILLvsWILL com o alvo. Não funciona com Anjos, Demônios, Vampiros ou qualquer outra criatura sobrenatural.

Patrono

2 pontos: um patrono é alguém ou uma organização para qual o Mago trabalha. Pode ser um governador, um vampiro, 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.

Pontos de Fé

Em termos de jogo, a Fé representa os pequenos milagres que um Mago dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade. A compra de Pontos de Fé deve ser autorizada pelo Mestre.

1 ponto: Seguidor. 1 Ponto de Fé + 1 a cada 2 níveis.

2 pontos: Fiel. 2 Pontos de Fé + 1 a cada 2 níveis.

3 pontos: Entusiasta. 3 Pontos de Fé + 1 por nível.

4 pontos: Fanático. 5 Pontos de Fé + 1 por nível.

5 pontos: Radical. 7 Pontos de Fé + 2 por nível.



Pontos Heróicos

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um Mago possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos.

Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heróicos, tanto personagens quando NPCs poderão possuí-los.

1 ponto: Corajoso. 1 Ponto Heróico por nível.

2 pontos: Valoroso. 2 Pontos Heróicos por nível.

3 pontos: Intrépido. 3 Pontos Heróicos por nível.

4 pontos: Herói. 4 Pontos Heróicos por nível.

Mago: O Despertar

Punhos de Ferro

Com este aprimoramento seus socos passam a causar um dano diferente de dano, ou seja, ao invés de causar o habitual 1d3 + bônus por força causará um dano igual ao mostrado abaixo:

1 ponto: Seu dano passará a ser 1d6+bônus por força.

3 pontos: Seu dano passará a ser 2d6+bônus por força.

5 Pontos: Seu dano passará a ser 3d6+bônus por força.

Recursos e Dinheiro

É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Mago conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. Os valores a seguir são fornecidos em dólares, devendo ser ajustados relativamente de acordo com o local e a época da campanha. O Mago possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda mensal.

1 ponto: renda de até US\$ 2.000 mensais.

2 pontos: renda de até US\$ 4.000 mensais.

3 pontos: renda de até US\$ 8.000 mensais.

4 pontos: renda de até US\$ 16.000 mensais.

5 pontos: renda de até US\$ 32.000 mensais.

6 pontos: renda de até US\$ 64.000 mensais.

7 pontos: renda de até US\$ 128.000 mensais.

Resistência à Dor

3 pontos: o Mago 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 receberá penalidades correspondentes por isso. Considere que o Mago mantém-se consciente mesmo quando seus Pvs atingirem o valor 0, e só irá desmaiar (morrer) quando chegarem a -5 (à exceção de golpes desferido contra a cabeça, desferidos para atordoá-lo e magias)

Saúde de Ferro

1 ponto: seu Mago recupera 3 Pvs a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns.

Sensibilidade

1 ponto: o Mago é capaz de perceber qualquer Magia sendo utilizada em um raio igual ao seu nível de Percepção x 5.

2 pontos: o Mago é capaz de perceber qualquer tipo de poder (Angelical, Demoníaco, Vampírico, Dádiva da Imortalidade, Magia, etc...) sendo utilizado em um raio igual ao seu Nível de Percepção x 10.

3 pontos: o Mago é capaz de perceber e identificar qualquer tipo de poder sendo utilizado em um raio igual ao seu Nível de Percepção x 10.

Sensitivo

Seu Mago possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.

1 ponto: o Mago sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito.

Mago: O Despertar

2 pontos: o Mago possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a paranormalidade.

Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização de um objeto perdido.

Senso de Direção

1 ponto: seu Mago 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 Mago 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.

Sortudo

2 pontos: este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste. Ele deve anunciar ANTES de rolar os dados.

3 pontos: você tem o direito de declarar que um rolamento teve acerto crítico, uma vez por sessão de jogo. Essa decisão deve ser tomada 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.

Visão Noturna

3 pontos: tanto à noite quanto em ambientes fechados, o Mago pode ver normalmente sem sofrer qualquer penalidade devido ao escuro do ambiente.

Vontade de Ferro

2 pontos: o Mago tem uma inabalável perseverança. 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

Albinismo

-1 ponto: o Mago tem olhos claros, pele e cabelos brancos. Se for exposto à luz intensa (como o Sol) ou fontes de calor superior a 37°, sem roupas adequadas recebe 1 ponto de Dano por hora.

Mago: O Despertar

Alcoólatra

-1 ponto: o Mago é viciado em álcool. Sempre que estiver próximo de uma bebida, o Mestre deve exigir um teste de WILL caso ele queira evitá-la. Para um Mago bêbado TODOS os testes são difíceis ou impossíveis.

Alucinado

-2 pontos: o Mago sofre constantes alucinações, tendo uma visão distorcida do mundo. Nem tudo que seu Mago vê está mesmo ali, e nem tudo que está ali ele vê. O Mestre deve exigir constantes Testes de INT (e não PER) para discernir a realidade das alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos que atraem sua atenção e o fazem esquecer do resto à sua volta.

Amnésia

-1 ponto: o Mago não se lembra de sua vida anterior ao Despertar, tem algumas visões às vezes, mas não se lembra dela por completo, pode encontrar com pessoas que o reconheçam, mas jamais reconhecerá essa pessoa. Além disso, ele esquece facilmente as coisas, como fatos recentes. Para se recordar de fatos passados (após o Despertar), faça um Teste de INT.

Anacronismo

-2 pontos: o Mago não conseguiu se adaptar à modernidade e leva a vida como se vivesse décadas atrás. Ele evita tudo relacionado à tecnologia, suas roupas e hábitos são antiquados para a época da campanha.

Amuleto Maldito

Assim como possuir um Amuleto Mágico é incomum, possuir um Amuleto Maldito é algo ainda mais raro. O Jogador deve definir especificamente o que deseja:

1 ponto: o Mago possui um Amuleto que gere pequenos infortúnios (como atrair demônios menores).

2 pontos: o Mago possui um Amuleto de azar ou um Amuleto que maximiza o dano provocado por um certo elemento.

Assombrado

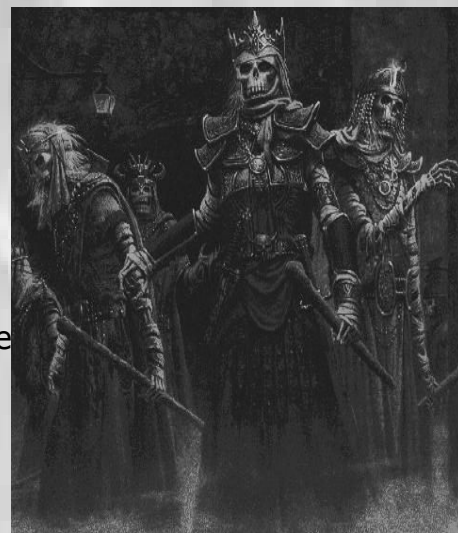
-1 ponto: por algum motivo desconhecido, as pessoas que o Mago conheceu e matou, retornam como espírito para assombrá-lo. Muitos fazem perguntas como: "Por que você me matou?" ou "Por que deixou que eu morresse?".

Azarado

-1 ponto: em dado momento durante a seção de jogo, o Mestre declara que seu Mago teve uma falha crítica em um Teste.

Benevolência

-1 ponto: o Mago sempre irá ajudar aos outros, sejam merecedores ou não.



Mago: O Despertar

Casto

-1 ponto: o Mago fez um voto de castidade, negando a si mesmo os prazeres carnavais. Quebrar este voto vai trazer problemas para o Mago de proporções psicológicas (tendência suicida, por exemplo) ou sociais (ser expulso de um mosteiro, por exemplo).

Compulsão

-1 ponto: o Mago sente uma necessidade incontrolável de fazer uma certa tarefa. Se trata de algum tique nervoso, que o Mago repete compulsivamente sem que ele próprio perceba.

Covarde

-1 ponto: seu Mago tem um senso de sobrevivência muito aguçado, muito além da compreensão de seus companheiros. Isso o leva a tomar atitudes extremas para se manter vivo, tais como fugir ou se esconder ao menor sinal de perigo. Mesmo que queira se envolver em uma situação de perigo, só será capaz de deixar sua segurança de lado se for bem sucedido em um Teste de WILL.

Curioso

-1 ponto: a curiosidade de seu Mago é maior que seu juízo, e toda vez que algo lhe chamar a atenção, o Mago ficará compelido a investigá-lo o mais depressa possível. Deve realizar um Teste de WILL para não abandonar tudo o que estiver fazendo e seguir essa pista misteriosa.

Dependência

-2 pontos: para se manter vivo o Mago precisa se alimentar de algo exótico e que causa um grande asco aos humanos (e magos), como carne de recém nascidos, ou outra coisa proibida. O Mago deve ingerir uma quantidade satisfatória desse alimento desumano todo dia. Senão o fizer, perderá 1 PV a cada dia, até morrer ou até que volte a se alimentar.

Dificuldade de Fala

-2 pontos: o Mago é gago, tem a língua preza, ou qualquer outro problema de dicção que dificulta o entendimento do que fala pelas outras pessoas. Magos com esta desvantagens NÃO PODEM realizar Rituais que necessitem de palavras mágicas.

Esquizofrênico

-2 pontos: o Mago vive em um mundo só seu. Pode ser perseguido por "eles", ser o único que sabe a verdade, ter delírios de grandeza (o que pode incomodar os Magos mais poderosos – Ozzy Macintosh), achar que é uma figura histórica reencarnada ou que vai fazer valer a Profecia do Caos Moderno.

Excesso de Confiança

-1 ponto: o Mago acredita ser muito eficiente e nunca hesita em confiar em suas habilidades, mesmo em situações extremas. Quando fracassa sempre culpará alguém ou alguma coisa.

Mago: O Despertar

Fanático

-2 pontos: sua vida é devotada a algum objetivo específico. O Mago persegue incessantemente esse objetivo, e todos seus atos são guiados por ele. Pode ser fanatismo religioso, nacionalismo fervoso, a busca incansável por um artefato lendário, destruir Ozzy Macintosh...

Ganância

-1 ponto: a fraqueza dos homens. O Mago possui inveja de tudo que os outros possuem e ele não. Sua cobiça sepre o leva a querer mais e mais. Nenhuma riqueza é suficiente para ele. Para obter tudo o que deseja, ele não mede conseqüências e realizará qualquer ato para satisfazer sua ganância.

Hábitos Detestáveis

-1 ponto: seu Mago possui alguns atos involuntários que chocam e enojam as pessoas, tais como: cuspir o tempo todo, não tomar banho com regularidade, entre outros.

Hiperalgia

-2 pontos: qualquer ferimento é sentido com mais intensidade do que o normal. Sempre que o Mago receber um ferimento qualquer o jogador deve fazer um teste difícil de CON, se falhar todos os testes realizados em 1D6 horas serão considerados Difíceis.

Inimigo

-1 ponto cada: o Mago 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, será substituído por outro ainda mais forte.

Inimigo Lendário

-3 pontos: Sim meu caro, você quer que o mundo se exploda e venha abaixo quando você encontra essa pessoa, somente o fato de vê-la faz seu sangue ferver. Faça um teste de WILL difícil ao encontra-la e não ir para cima dela. Seus atributos mentais caem em 1 ponto ao se encontrar com ela, afinal você está com muito ódio e não pode raciocinar direito. Vocês podem ter sido inimigos em outra encarnação ou dimensão, o que importa é vê-lo morto só assim você consegue se acalmar.

Obs: Não funciona como devoção, o simples fato de não vê-lo mais faz com que você se acalme.

Justiceiro

O Mago tem como meta de vida a busca por justiça, podendo fazê-la com as próprias mãos. Justiça não tem ligação com lei, que às vezes protege os criminosos com falsos pudores.

-1 ponto: o Mago busca a justiça, mas nunca tenta fazê-la com as próprias mãos.

-2 pontos: o Mago sempre irá buscar a justiça, seja por qualquer meio, e não descansará enquanto isso não for feito.

Luxúria

-2 pontos: o Mago está sempre pensando em sexo e nunca desperdiça uma oportunidade de satisfazer esse desejo, independentemente da situação.

Mago: O Despertar

Tentar criar várias oportunidades para isto; adora viver cercado de mulheres bonitas, sem discriminar raça, crença ou cor.

Má Fama

Você é alguém famoso, mas devido aos seus crimes. Basicamente faz a sociedade considerá-lo uma "má pessoa" ou um elemento perigoso, estando sempre sob suspeita e descrença.

-1 ponto: alguns bairros, uma cidade pequena.

-2 pontos: algumas cidade pequenas, uma metrópole.

-3 pontos: algumas metrópoles, um estado ou região.

Maníaco Depressivo

-2 pontos: o Mago sofre mudanças drásticas de humor, indo do entusiasmo flamejante ao desejo de morrer e vice-versa. Já tentou o suicídio uma ou duas vezes. Preocupa-se com facilidade e constantemente pondera sobre a vida e a morte, tendendo mais para a Morte.

Mau Humor

-1 ponto: o Mago parece sempre acordar com o pé esquerdo, o que faz com que ele esteja sempre irritado, zangado, nervoso e de mau humor. Quando alguém fala com o Mago, ele só responde grosserias.

Mentiroso Compulsivo

-2 pontos: dizem que o pior mentiroso é aquele que acredita nas próprias mentiras. E o seu Mago é um deles. Ele mente por prazer e compulsão. Acredita no que diz, e pensa estar enganando a todos o tempo todo.

Pacifista

Existe algum forte motivo que leva o Mago a evitar as situações de combate. Pode ser algum fator cultural, religioso ou ético.

-1 ponto: o Mago é misericordioso com seus oponentes, permitindo que vivam depois de derrotá-los. Só atacará caso seja atacado ou tenha se ofendido muito com as palavras do oponente.

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

Poltergeist

-2 pontos: um poltergeist é um espírito que se manifesta causando dano físico a pessoas e objetos, existindo um ou mais rodando o seu Mago. Coisas inexplicáveis acontecem quando ele está por perto (vasos estouram, copos se movimentam, portas fecham sozinhas, etc). A intensidade e a força dos efeitos podem variar, dependendo do local.

Restrição à Magia

Em determinadas ocasiões, o Mago fica totalmente incapacitado de realizar magias.

-1 ponto: uma ocasião incomum (durante um mês específico, um signo do zodíaco, quando chove ou neva).

-2 pontos: uma ocasião comum (uma fase da lua ou uma estação do ano).

Mago: O Despertar

-3 pontos: uma ocasião freqüente (durante o dia ou a noite).

Sarcasmo

-1 ponto: o Mago é extremamente sarcástico (irônico), não perdendo a oportunidade de zombar ou fazer observações maldosas a respeito dos outros o tempo todo. Se o jogador não interpretar esta desvantagem, o Mestre usá-lo para colocar o Mago em enrascadas.

Segredo

O Mago guarda algum segredo que, se for descoberto, poderá lhe causar grandes problemas ou coisa pior.

-1 ponto: o segredo é algo que irá trazer muito embaraço para o Mago.

-3 pontos: o segredo pode decretar a morte final do Mago.

Toque Letal

-2 pontos: o mero toque dos dedos do Mago destrói pequenas ervas e mata pequenos mamíferos. Plantas e outros vegetais apodrecem se o Mago ficar perto deles por muito tempo. Em seres humanos e outros magos a presença do seu Mago causa extrema alergia (coceiras, empolações, etc).

Traumatizado

-2 pontos: este Mago sofreu um severo trauma durante a infância, algo que nenhuma criança, nem a maioria dos adultos, está preparada para enfrentar. Qualquer menção aos fatos que traumatizaram o Mago o brigam a fazer um teste de WILL. Se falhar, todos os seus Testes se tornam difíceis pelos próximos 3d6 turnos.

Viciado em Drogas

-1 ponto: o Mago é dependente ou viciado por algum tipo de substância química, o que faz com que ele deseje consumir freqüentemente algum tipo de droga. Sempre que o Mago permanecer mais de 6 horas privado do vício, ele deve fazer um Teste Difícil de WILL para resistir a vontade de consumi-lo novamente.

Para um Mago sobre efeito das drogas, todos os Teste são Difíceis.

Viciado em Jogos

-1 ponto: seu Mago perde muito dinheiro em jogos de azar. Para resistir à chance de apostar faça um Teste Difícil de WILL.

Visão Monocromática

-1 ponto: seu Mago enxerga apenas em preto, branco e tons de cinza.

Mago: O Despertar

Perícias

Este capítulo traria a lista das Perícias, mas como nós só estaremos aplicando uma nova Perícia, traremos a descrição dela, as outras Perícias utilizadas podem ser as listadas no livro *TREVAS*.

Magias (INT)

É a Perícia utilizada no lançamento das Magias, o mago deve fazer um teste dessa Perícia todas as vezes que realizar uma Magia. Todas as Magias são realizadas através desta Perícia, para Rituais utilize a Perícia Rituais

Mago: O Despertar

Regras De Magia

Neste capítulo traremos as novas regras de Magia utilizadas nesse livro, você também pode usar as mesmas regras utilizadas anteriormente nos livros da linha Daemon. A grande modificação é que agora as Magias recebem nome e o jogador tem 10 pontos para "comprar" as Magias que seu Mago é capaz de realizar. Como o sistema de regras de Magia da Editora Daemon é protegido por leis de Direitos Autorais estaremos colocando aqui somente as regras que foram modificadas, lembrando que o livro utilizado como referência foi TREVAS.



NOMENCLATURA

No Sistema Daemon, usamos a seguinte denominação para descrever uma Magia: a Forma seguida dos Caminhos apropriados, seguidos do valor de Focus Total (resultado da soma da Forma + Caminho). Combinações de Formas e Caminhos são colocados separados por uma barra.

Quando dentro de um texto, essas nomenclaturas aparecem entre parênteses.

Criar/Entender Humanos/Água 3
Criar Fogo/Ar/Trevas 5

PONTOS DE FOCUS

Focus é a medida de energia mística proveniente da Roda dos Mundos e utilizada para medir o poder dos Rituais e das Magias. O valor de Focus indica o quão complexo e difícil um Ritual/Magia é. Quanto maior o valor do Focus dentro de um Ritual/Magia, mais difícil é sua realização.

Via de regra, o valor total de um Ritual/Magia em Focus é a soma das Formas+Caminhos necessário para a realização daquele Ritual/Magia, não importa como o Mago combine esses valores.

Em MAGO não existem rituais iguais. Ao contrário das Magias, cada Mago realiza um Ritual de uma maneira, com outras formas de Fetiches. Existem Rituais que ainda não receberam "adaptações" de alguns Magos, mas a grande maioria dos Rituais já passaram por modificações.

COMBINANDO FORMAS E CAMINHOS

Caminhos e Formas podem ser combinados para os chamado efeito secundários. O Mago pode combinar caminhos diferentes para gerar novos efeitos ou combinar Formas.

Mago: O Despertar

Para saber como vai funcionar o Focus resultante de uma combinação, basta utilizar o MENOR entre os dois Focus a serem somados. NÃO se pode somar os valores dentro das Formas e Caminhos!

Daqui em diante você pode utilizar as regras contidas no livro Trevas, você também pode aproveitar a lista de Rituais, lembrando que é melhor quem um Jogador crie os Próprios Rituais de seu Mago.

LISTA DE MAGIAS

Aqui você encontrará as Magias disponíveis para serem compradas, um número maior de Magias estará contido em Mago: O Caos Moderno.

Parâmetros

Nome da Magia

Descrição da Magia

Custo: número de Pontos de Magia (ou Pontos de Vida) gastos.

Exigência: Focus necessário para realizar a Magia, também com Nível mínimo do mago que irá realizar a Magia ou o nome de outra Magia.

Pontos: Custo em pontos de Personagem da Magia.

Parâmetros Especiais

Dano: Dano provocado pela Magia.

Duração: Duração do Efeito da Magia.

Ficha da Criatura: Ficha e descrição da Criatura Invocada.

As Magias

Bola de Fogo

O Mago cria um projétil de Fogo mágico em formato de uma bola com 2m de diâmetro, desferindo-a contra alguém.

Custo: 3 + 1 por dados extra de dano

Exigências: Criar/Controlar Fogo 6

Pontos: 4

Dano: [Pontos gastos]d6 + [Focus Fogo]

Invocar Demônios

O Mago invoca demônios que agem como escravos, seguindo qualquer ordem do Mago.

Custo: 3 por Demônio

Exigências: Entender/Controlar Trevas 10, Nível 2

Pontos: 10

Ficha da Criatura:

CON	20	INT	10	Ataques	Atc/Def	Dano	
FR	20	WILL	10	Garras	70/65	1d6+3	
DEX	10	PER	20				
AGI	15	CAR	00	Pvs	20	IP	2
						Iniciativa	15

Duração: 1d6 horas ou até que os demônios sejam destruídos

Mago: O Despertar

Amaldiçoar

Essa antiga e poderosa Magia permite ao Mago rogar uma maldição à vítima.

Custo: 6 por maldição

Exigências: Controlar Metamagia 10, Nível 5

Pontos: 15

Obs.: Para maldições que não causam dano ou sofrimento o custo é de 2 Pontos de Magia.

Estacas de Gelo

Permite ao Mago criar e controlar estacas de gelo, muito perigosas a vida de qualquer um. Essa é uma magia de combate.

Custo: 1 por estaca

Exigências: Criar/Controlar Gelo 4

Pontos: 4

Dano de cada estaca: 1d6

Inépcia

Permite ao Mago deixar inconsciente um ser humano ou qualquer outro ser apenas ao toque, a vítima tem direito a um teste de WILL.

Custo: 3 por vítima

Exigências: Controlar Humanos 4

Pontos: 3

Duração: 1d6 horas

Aumento de Atributos

O Mago aumenta o atributo escolhido em +3 por Ponto de Magia gasto.

Custo: 1 ponto por Nível

Exigências: Controlar Humanos 3

Pontos: 2

Duração: 2d6 minutos

Asas

O Mago pode adquirir asas, ele poderá voar a uma velocidade de 100km/h, para carregar alguém dependerá da sua Força. A altitude máxima alcançada é [Focusx5] metros.

Custo: 4

Exigências: Entender/Criar Arkanum 5

Pontos: 2

Duração: 12 horas

Vôo

O Mago se torna capaz de voar (sem asas), podendo atingir a velocidade de 150km/h. Sua altitude é a mesma altitude que a Magia Asas permite e a restrição em relação a carregar pessoas (ou coisas) também.

Custo: 5

Exigências: Entender Ar 5

Pontos: 4

Duração: 12 horas

Mago: O Despertar

Controle Mental

O Mago se torna capaz de controlar mentalmente uma pessoa, tornando essa pessoa uma escrava. A vítima tem direito a um teste de WILL.

Custo: 7

Exigências: Entender/Controlar Humanos 6, Nível 2, Telecinésia

Pontos: 10

Duração: [Nível do Mago] horas

Pele Resistente

O Mago aumenta seu Índice de Proteção, tornando sua pele mais dura e resistente.

Custo: 3 por Ponto aumentado

Exigências: Controlar Humanos 4

Pontos: 3

Duração: 2d10 turnos

Cura

O Mago é capaz de curar uma criatura de qualquer ferimento ou doença não-mágica, no caso de ferimentos recupera [Focus] Pvs da criatura.

Custo: 3

Exigências: Entender/Controlar Humanos/Animais 8

Pontos: 3

Ressurreição

O Mago é capaz de ressuscitar um ser vivo a cada 24 horas, mas cada vez que ele realiza essa Magia sofre um envelhecimento precoce.

Custo: 10 Pms, 1 PV PERMANENTE, causa envelhecimento de um ano.

Exigências: Entender/Controlar Matamagia/Humanos/Plantas/Animais 10, Nível 7

Garras

As unhas do Mago (ou de qualquer outra pessoa) se tornam maiores e mortais, causando dano que pode ser fatal.

Custo: 2

Exigências: Controlar Humanos 2

Pontos: 3

Dano: 1d6 + Bônus por Força

Duração: 2d6 Turnos

Medo

Apenas com um olhar o Mago passa medo à vítima, que tem direito a um teste de WILL.

Custo: 1 por vítima

Exigências: Entender/Controlar Humanos 2

Pontos: 1

Duração: 1d6 turnos

Ilusão

O Mago cria uma ilusão perfeita, somente Detecção de Magia poderá percebê-la (ou um Mago muito poderoso que conheça a Magia Ilusão).

Custo: 4

Mago: O Despertar

Exigências: Criar/Controlar Luz/Água/Terra 5

Pontos: 6

Duração: 1d6 horas

Obs.: O Mago sabe quanto tempo irá durar sua ilusão. A Forma Controlar só se aplica caso a Ilusão seja algo móvel e o Mago queira controlar seus movimentos.

Petrificação

Com esta Magia o Mago é capaz de petrificar uma criatura, a criatura ficará petrificada até que outro Mago mais poderoso (ou o próprio que petrificou) cancele a Magia. A vítima tem direito a um teste de CON.

Custo: 8 por vítima

Exigências: Controlar Terra 8, Nível 4

Pontos: 10

Detectar Magia

Permite ao Mago detectar se há um objeto Mágico, uma criatura mágica ou algum Mago realizando uma Magia.

Custo: O Focus da Magia a ser detectada

Exigências: Nenhuma

Pontos: 1

Cancelar Magia

Permite ao Mago cancelar, com um teste da Perícia Magia, uma de Magia de um Mago menos poderoso ou de mesmo poder.

Custo: 5

Exigências: ser mais poderoso que o Mago que realizou a Magia a ser cancelada (em Níveis de Personagem), Detectar Magia.

Pontos: 2

Telecinésia

Com a mente o Mago é capaz de manipular objetos e causar dano, num ataque mental é feito um teste de WILLvsWILL entre o Mago e a vítima.

Custo: 5

Exigências: Controlar Metamagia 5

Pontos: 4

Dano: [Caminho da Metamagia]d6

FR: [Caminho da Metamagia]x3

Vampirismo

O Mago drena a vida da vítima, "roubando" seus pontos de vida.

Custo: 2 por PV drenado

Exigências: Entender Humanos 5

Pontos: 5

Duração: [Focus] horas

Tempestade

O Mago cria uma forte tempestade num raio de [Caminho Elemental da Água]km², raios podem cair, mas o Mago não terá controle sobre eles.

Custo: 3

Exigências: Criar Água 5

Mago: O Despertar

Pontos: 4

Duração: [Caminho Elemental Água] horas

Tempestade de Raios

O Mago tem a capacidade de controlar os raios que acontecem na tempestade, o Mago só pode controlar raios que ocorrem em tempestades criadas por ele mesmo.

Custo: 5

Exigências: Controlar Luz 4, Tempestade, Nível 2

Dano do raio: 2d10+[Focus]

Pontos: 3

Corpo Metálico

O Mago metaliza todo o seu corpo, recebendo IP 7.

Custo: 8

Exigências: Controlar Metamagia 5, Nível 3

Pontos: 7

Duração: [Focus] horas

Transformação em Animais

O Mago pode transformar-se em um animal, para mais detalhes sobre animais veja o Netbook Zoológico.

Custo: a ser avaliado pelo Mestre, de acordo com o animal escolhido.

Exigências: Entender Animais 4

Pontos: 5

Duração: 2d6 turnos

Encantar Armas

O Mago encanta uma arma, aumentando seu dano em [Focus] pontos.

Custo: 10

Exigências: Entender Metamagia 7, Nível 3

Pontos: 7

Mal Estar

O Mago ao realizar essa Magia deve escolher entre causar os seguintes incômodos à vítima: coceira, espasmos ou dor. Os testes da vítima aumentam em um Nível (Fáceis se tornam Normais, Normais se tornam Difíceis e Difíceis se tornam tarefas impossíveis de serem realizadas).

Custo: 3

Exigências: Controlar Humanos 4, Nível 2

Pontos: 3

Duração: 2d10 turnos

Compulsão pela Verdade

O Mago torna todos que estiverem num raio de [PER] metros incapazes de mentir. O Mago também pode optar em usar essa Magia em apenas uma vítima. A vítima tem direito a um teste de WILL.

Custo: 2

Exigências: Controlar Humanos 3

Pontos: 2

Duração: 3 minutos

Mago: O Despertar

Compartilhar Mente

Permite ao Mago compartilhar o conhecimento da vítima, tendo acesso a todas as informações e podendo até mesmo utilizar as habilidades mentais dele, inclusive Magias. A vítima tem direito a um teste de WILL.

Custo: 6

Exigências: Entender Humanos 5, Nível 2

Pontos: 4

Duração: 10 minutos

Dádiva das Línguas

O Mago passa a compreender uma quantidade de idiomas igual ao seu nível de Inteligência.

Custo: 4

Exigências: Nível 2

Pontos: 4

Duração: 1 hora

Fera

Esta poderosa Magia permite ao Mago transformar-se em uma fera com 2,5m de altura, recebendo CON+4, FR+4, DEX-2 e AGI+2, tendo direito a dois ataques por turno causando 1d6 + bônus por Força de dano.

Custo: 5

Exigências: Entender Animais 6, Nível 2

Pontos: 7

Duração: 2d10 turnos

Escravo

O Mago consegue transformar uma pessoa em escrava perfeita. As vítimas idolatram o Mago por algum motivo e farão qualquer coisa para protegê-lo. O número máximo de escravos que o Mago pode ter é igual ao seu nível de Carisma. A vítima tem direito a um teste de WILL.

Custo: 4 por escravo

Exigências: Controlar Humanos 5

Pontos: 4

Duração: [Carisma do Mago] dias

Ar que Respiramos

O ar perto do Mago se torna tão corrompido que uma simples inalada pode contrair algum tipo de doença. Este efeito é controlável pelo Mago.

A vítima tem direito a um teste de CON por rodada ou contrairá uma doença que reduz seus atributos físicos em 1d10 durante duas semanas.

Custo: 6

Exigências: Controlar Ar/Trevas 7, Nível 3

Pontos: 6

Duração: 2d10 minutos.

Espírito de Lutador

Essa Magia aumenta em 50% (tanto ataque quanto defesa) as perícias de combate do Mago (ou qualquer outra pessoa). Também aumenta o dano em 4 pontos.

Custo: 4

Mago: O Despertar

Exigências: Controlar Humanos 5

Pontos: 4

Duração: 1d6 horas

Aumento de Dano

Essa Magia permite ao Mago aumentar o dano causado por ele (ou qualquer outra pessoa) em [Caminho Elemental escolhido] pontos. O dano pode receber uma atribuição de acordo com o caminho escolhido, como uma espada em chamas, utilizando o Caminho Elemental do Fogo.

Custo: 2

Exigências: Controlar [Caminho Elemental] 3

Pontos: 2

Duração: instantânea

Monstro do Pântano

O Mago invoca, em qualquer lugar, um ou mais trolls para lutar por ele. Eles são obedientes e sempre acatam as ordens do Mago. Lembrando que Trolls só são destruídos através de danos causados por ácido ou fogo. Qualquer outro tipo de dano eles são capazes de regenerar (eles regeneram [Focus do Mago] Pvs por turno). Eles sumirão quando o efeito da Magia acabar.

Custo: 5 por Troll

Exigências: Criar/Controlar Água/Trevas 6

Pontos: 4

Duração: 1d10 + [Focus do Mago] minutos

Ficha da Criatura:

CON	15	INT	08	Ataques (3)	Atc/Def	Dano
FR	13	WILL	10	Garras (2)	50/50	1d6
DEX	10	PER	12	Mordida	55/55	1d6+2
AGI	12	CAR	04	PVs 14	IP 1	Iniciativa 12

Verter Água de Pedra

Com esta Magia o Mago é capaz de transformar pedra em água consumível, ela só pode ser realizada durante o dia, a quantidade de água retirada de uma pedra do tamanho de um paralelepípedo é suficiente para quatro pessoas.

Custo: 4

Exigências: Controlar Terra/Água 5

Pontos: 3

Romper Barreira da Realidade

Esta é a mais poderosa de todas as Magias. Com ela, o Mago se torna capaz de quebrar a barreira que protege a realidade por alguns instantes, provocando mudanças drásticas no pensamento e no conceito das pessoas sobre realidade, a "realidade" deixa de existir enquanto esta Magia durar.

Custo: 25 Pms, 5 PVs permanentes

Exigências: Controlar Metamagia 25, Nível 10

Pontos: não pode ser comprada, deve ser aprendida.

Duração: 1 hora.