

DEFORMAÇÕES



Rodrigo "Lamazuus" Linn

DEFORMAÇÕES

By Lamazuus

(com contribuições indispensáveis de Marcelo del Debbio, José Paulo “LennonZ” e João “Azrael”)

No GRIMÓRIO 1ª Edição existia uma regra muito interessante para personagens Magos: o uso dos poderes mágicos começava a cobrar um preço a ponto de gerar mutações no próprio corpo do Mago, tornando-o cada mais parecido com os habitantes de Arkanun.

A razão disto, segundo os estudiosos do oculto, deve-se ao desgaste gerado no corpo dos Magos, pois é preciso usá-lo para canalizar os efeitos mágicos, o que faz com que a magia altere a essência do personagem e, conseqüentemente, seu corpo físico. Muitas destas mudanças podem ser percebidas pelos humanos, até mesmo pelos que não possuem nenhum tipo de estudo sobre as artes arcanas.

As deformações são muito úteis para ser empregadas durante uma Campanha. Qual o Mago que não ficará assustado ao ver que, embora seu poder esteja aumentando, as pessoas o evitam cada vez mais, os caçadores o descobrem mais facilmente, os inimigos o reconhecem com maior freqüência... Assim, os Caminhos de aprendizado da Magia podem ser, ao mesmo tempo, belos e perigosos, e as mudanças no comportamento e imagem do Mago refletem bastante isso.

Agora, vamos apresentar duas das melhores formas que o Mestre pode escolher para utilizar as deformações durante o Jogo (não vamos tornar nada obrigatório aqui, por isso estamos sugerindo mais de uma maneira para aplicar as deformidades aos personagens):

Especialistas: apenas os Magos Especialistas, isso é, aqueles que trilham UM único Caminho da Magia, sofrem mutações físicas. Quando o personagem atingir 5 ou mais pontos de Focus em um Caminho, passa a sofrer uma deformidade; Para cada ponto acima de 5, o personagem deverá sofrer mais uma deformidade adicional, acumulando-se com a anterior.

Yazazdromo é um Arquimago do Fogo, possui um Focus igual a 6 neste Caminho. Ele já possui 2 deformações ($1+1=2$).

Caminho Principal: qualquer Mago sofre estas mudanças. As mutações aplicam-se apenas ao Caminho principal do personagem. Para cada 1 ponto de Focus que ele possuir no seu Caminho principal, deverá sofrer uma deformação.

Cassius é um druida celta, e possui o caminho de Plantas como principal. Seus 3 pontos de Focus em Plantas obrigam-lhe a receber 3 alterações físicas ($1+1+1=3$).

A escolha das deformações será ALEATÓRIA, pois os Caminhos Espontâneos são imprevisíveis. Para CADA deformidade que o personagem possui, deverão ser sorteados nas tabelas a seguir (conforme o Caminho especificado) quais as alterações que ocorrem com o mago (utilize 1d10).

Caso o número sorteado já tenha sido sorteado previamente, utilize o segundo número marcado no esquema (isso é, avance para o próximo nível daquela mutação). Note que os efeitos das mutações CUMULATIVOS.

Importante: as tabelas a seguir apresentam apenas os efeitos relacionados aos Caminhos Primários da Magia (Ar, Terra, Fogo, Água, Luz, Trevas, Animais, Humanos, Plantas, Metamagia, Arkanun e Spiritum). Nada impede que um personagem ainda utilize um Caminho Secundário como seu Caminho Principal. Mas, nesse caso, construa junto o Mestre a sua própria tabela de deformidades (talvez até mesmo utilizando cruzamentos entre estas tabelas primárias), a fim de deixar seu personagem ainda mais completo e especial. Não elaboramos deformações relativas aos Caminhos Secundários ou Terciários pois isso exigiria um grande espaço, pois o número de combinações possíveis entre os Caminhos Primários é imenso.

AR

1-2 Cabeça

1- Os cabelos do mago começam a crescer e se tornarem lisos (extremamente lisos), e aos poucos vão perdendo toda a cor, até se tornarem brancos ou acinzentados, ou com leves toques de dourado.

2 - Os cabelos do mago parecem flutuar com o vento, estando permanentemente se movendo, mesmo em uma área selada ou sem ventos. Os cabelos ficam totalmente brancos, ocasionalmente com algumas mechas prateadas.

3- Os dentes do Mago tornam-se fracos e frágeis, enquanto seus lábios adquirem uma rigidez maior. Inclusive, chegam a escurecerem, tornarem-se secos e duros, bem como pequenas crostas ásperas de tegumento formam-se sobre eles.

3-4 Mãos e Braços

1- Os dedos do mago tornam-se mais finos e compridos com o tempo e sua pele se torna mais delicada e lisa (-1 de IP, ignore se já é zero, mas reduz o bônus de armaduras).

2- As unhas tornam-se brancas ou prateadas, quase como pequenos espelhos. Os dedos tornam-se longos e delicados. Os ossos do corpo do mago se tornam ocos, como os das aves.

3- As juntas dos ossos do mago adquirem uma flexibilidade muito grande, proporcionando ao Mago que ele realize com facilidade movimento que, para a maioria das pessoas, só seriam possíveis após anos de prática em contorcionismo.

5-6 Pele

1- A pele torna-se cada vez mais pálida, aparentando a de um cadáver, porém limpa e lisa. Todos os pêlos do corpo do mago tendem a cair. Deixando sua pele lisa como a de um bebê.

2- A pele torna-se tão fina e transparente que é possível se observar a sombra dos órgãos internos do Mago, bem como muitas veias e artérias. Com o tempo, a pele do Mago tornar-se-á totalmente transparente, deixando somente os ossos e silhueta do mago.

3- A pele das penas do Mago torna-se tão lisa que o Mago não consegue criar expressões através da contração dos músculos. Dessa maneira, o Mago apresenta as feições imutáveis, como um boneco de plástico.

7-8 Odor

1- O Mago apresenta um leve cheiro de Ozônio.

2- O cheiro torna-se levemente mais forte, e uma insidiosa corrente de ar passa a acompanhar o Mago aonde quer que ele vá, derrubando papéis e outros objetos pequenos. O deslocamento de ar ocorre mesmo em ambiente fechados e o Mago não consegue controlá-lo.

3- Locais onde o Mago permaneça por muito tempo começam a sofrer vendavais inesperados (janelas começam a bater, folhas das árvores formam “cortinas” com o vento, etc). As pessoas que estão na presença do Mago também começam a escutar sons que não existem (como vozes chamando seu nome, por exemplo).

9-0 Olhos

1- Os olhos tornam-se azuis-acinzentados de uma tonalidade incomum (muito forte).

2- O azul mescla-se com o branco dos olhos, formando “nuvens” que se movem dentro do olho do Mago. Qualquer pessoa que o observe com cuidado poderá ver que há algo de errado com seus olhos”.

3- A percepção do Mago fica levemente perturbada, pois sua visão torna-se levemente turva, como se estivesse vendo através de um vidro embaçado (penalidade de -1 em PER).

TERRA

1-2 Cabeça

1- Os cabelos do Mago tornam-se acinzentados (cor do mármore) ou castanho-forte (cor da terra), e tendem a tornarem-se curto e duros, ou compridos e “em blocos” como se não fossem lavados há muito tempo.

2- O mago desenvolve uma espécie de “caspa”, só que composta de poeira e pedrinhas, que caem constantemente de seus cabelos.

3- O couro cabelo do Mago começa a formar, em pontos isolados, pequenos “chifres”, formados por sedimentos de sujeira. Embora fiquem escondidos em meio aos cabelos, uma pessoa que tocasse na cabeça do Mago sentira os esporões que existem ali.

3-4 Mãos e Braços

1- As mãos tornaram-se duras e lentas com o tempo (uma penalidade de -1 para DEX). As unhas tornaram-se sujas, como as de um jardineiro, com terra (aparentemente) debaixo das unhas

2- Os braços e pernas do Mago tornam-se mais duros e resistentes (+1 de IP, -1 de AGI e DEX). Os nervos e veias em sua pele parecem mais fortes, lembrando veios e falhas em uma escultura.

3- As unhas do Mago tornam-se duras, extremamente duras. É impossível cortá-las e o único modo de impedir seu crescimento é através da lapidação. Ainda passam a exibir uma série de camadas de cores (geralmente, variando nas tonalidades do marrom), como as rochas sedimentares.

5-6 Pele

1- A pele torna-se mais dura e forte, lembrando muito o granito ou o chão de terra batida, ou fica fria e pálida, com veias saltando, lembrando o mármore (podendo ter outras tonalidades, aparentando qualquer outro tipo de rocha que o Mestre desejar). O Mago fica com a aparência suja, como se estivesse com terra sobre o corpo (+1 de IP, -1 de AGI e DEX). A barba e os pêlos do Mago tendem a crescer e a ficarem bem densos e grossos, al´pem de crescerem rapidamente.

2- A pele torna-se áspera como rocha, ou lisa como o mármore, e extremamente dura. O Mago torna-se mais forte, mas ao mesmo tempo, mais lento, tendendo a ficar parado por longos períodos, sem mexer um só músculo (+1 de IP, +1 de FR, -1 em AGI e DEX).

3- Se alguém esfregar durante algum tempo a mão ou algum objeto contra a pele do Mago, uma pequena nuvem de poeira começará a se formar a partir daquele ponto, como o efeito produzido por uma lixa sendo esfregada contra um objeto de gelo ou cimento.

7-8 Odor

1- O Mago apresenta um leve cheiro de rochas e terra.

2- O Mago apresenta cheiro de terra, de grama recém cortada, de plantas e madeira úmida.

3- Um cheiro azedo ou então muito doce emana do Mago. Pessoas mais sensíveis podem confundir com o cheiro de sal ou açúcar.

9-0 Olhos

1- Os olhos do Mago ficam cobertos por uma crosta transparente. Muitos poderiam pensar que está com catarata ou outra doença de vista.

2- Os seus olhos vitrificam, parecendo bolinhas de Mármore. O Mago pode enxergar normalmente, mas seus olhos parecerão como os olhos de uma estátua, imóveis e frios.

3- O Mago lacrimeja um tipo de resina amarelada e viscosa, que rapidamente seca e endurece, tornando-se petrificada. Sua aparência é semitransparente, com interior um pouco turvo.

FOGO

1-2 Cabeça

1- O cabelo do Mago atinge uma coloração avermelhada, como o cobre, com pequenas mechas da cor natural do cabelo que parecem oscilar como uma fogueira. Às vezes, dá a impressão de brilhar fracamente no escuro.

2- O cabelo do Mago tende a ficar de pé, em uma forma que lembra uma fogueira e é impossível de pentear. Com o tempo, o cabelo torna-se cada vez mais avermelhado e brilhante, chegando a lembrar uma labareda. Como uma tocha, é impossível de ser escondido com um chapéu ou capuz.

3- Quando balança a cabeça com muita velocidade, pequenas fagulhas (semelhante às produzidas nas máquinas das metalúrgicas) parecem se desprenderem do cabelo do Mago.

3-4 Mãos e Braços

1- As unhas das mãos do Mago tendem a engrossar e se tornarem-se mais escuras e sujas, como se estivessem cobertas de cinzas. Aos poucos, estas cinzas espalham-se pelas mãos, manchando e deixando marcas em qualquer local que o Mago encoste.

2- O suor do Mago passa a se parecer com cinzas, e suas unhas ficam duras e negras como carvão. As mãos e a pele tendem a engrossar e ficarem ásperas (+1 de IP natural). O toque do Mago torna-se áspero e duro, e sempre deixa um pó de cinzas em tudo que toca por algum tempo.

3- Estalando os dedos com certa rapidez, o Mago é capaz de produzir pequenas faíscas e fagulhas.

5-6 Pele

1- A pele do Mago torna-se absurdamente quente (cerca de 50°C), tornando-o incapaz até mesmo de apertar a mão de um humano sem queimá-lo (dano de 1 ponto por rodada de contato). O Mago passa a ter de usar roupas mais pesadas.

2- A pele do Mago torna-se avermelhada (como a de um índio americano), e o Mago passa a se comportar como se estivesse com uma febre alta, permanentemente.

3- Bolhas semelhantes às produzidas em grande quantidade de exposição ao sol recobrem, permanentemente algumas regiões do corpo do Mago.

7-8 Odor

1- O Mago passa a exalar um leve cheiro de cinzas, como aquelas que restam após uma fogueira ter sido apagada.

2- O Mago passa a exalar um leve cheiro de couro ou cabelo queimado.

3- Um cheiro inconfundível de enxofre passa a acompanhar o Mago.

9-0 Olhos

1- O olhos do Mago ficam vermelhos, com algumas das veias inchadas. Apesar do Mago não se incomodar com isso, em longos períodos pode atrair atenção (como se o Mago estivesse permanentemente como os olhos inchados).

2- Os olhos do Mago evoluem até um vermelho impossível de se esconder (como os olhos de uma pessoa que olha para um “flash”). Estes olhos vermelhos chegam a brilhar fracamente no escuro.

3- Os olhos do Mago tornam-se completamente visíveis no escuro (como aquele efeito típico dos desenhos animais dos olhos vermelhos que surgem nas sombras).

ÁGUA

1-2 Cabeça

1- Os cabelos crescem assustadoramente, chegando até quase a cintura. São pretos ou escuros, com tons azulados. Quando o Mago se move, ou quando o vento sopra com força suficiente para movê-los, os cabelos parecem formar ondas.

2- Os cabelos parecem estar sempre molhados, não importa quanto o Mago enxugue.

3- O Mago freqüentemente sente-se compelido a cuspir, transpira em excesso ou secreções correm pelas suas narinas.

3-4 Mãos e Braços

1- Uma membrana muito fina e transparente forma-se entre os dedos do Mago. A membrana não pode ser escondida de forma nenhuma e regenera em poucas horas se for arrancada.

2- O Mago passa a apresentar uma pequena camada de gordura entre a pele e os músculos, deixando toda a sua pele lisa e escorregadia (como a de um golfinho). O Mago também passa a suar água salgada.

3- As unhas tendem a cair.

5-6 Pele

1- A pele do Mago torna-se fria e úmida ao toque. Também fica totalmente enrugada, como a pele de uma pessoa que ficou muito tempo debaixo d'água.

2- A pele do Mago torna-se completamente lisa, parecendo ondular quando o Mago se movimenta, formando ondas. Quando se toca a pele do Mago, ela forma ondas concêntricas, exatamente como a superfície de um lago.

3- Em algumas regiões do corpo, principalmente nos pés, a pele é substituída por escamas.

7-8 Odor

1- O Mago passa a ter um odo parecido com água do mar.

2- O Mago não só possui o cheiro de sal e mar que fica na praia ao cair da noite, mas este cheiro se torna forte e marcante. Alguns Magos desenvolvem um cheiro característico de peixes.

3- O Mago atrai a presença de insetos, que insistem em seguir o Mago com freqüência.

9-0 Olhos

1- Os olhos do Mago tornam-se azuis ou verdes muito fortes, que podem levantar suspeitas se forem examinados por um padre ou inquisidor.

2- Os olhos parecem ter sido submersos na água, como se uma fina película de água os envolvesse. Para um observador, o Mago parece estar permanentemente chorando, ou com os olhos lacrimejando, apesar dele não sentir nenhum incômodo com isso.

3- O líquido vítreo do interior do globo ocular do Mago torna-se tão límpido que qualquer doença visual que o Mago possuía é curada e sua visão torna-se perfeita. Os olhos do Mago tornam-se azuis, mas com um brilho ofuscado que quase brilha no escuro (se possível, vejam o filme Duna).

LUZ

1-2 Cabeça

- 1- Os cabelos do Mago tendem a tornarem-se brancos, lisos, compridos e brilhantes.
- 2- Os cabelos e demais pêlos do corpo do Mago passam a ter uma pequena aura luminescente, que pode vir a tornar o Mago visível no escuro (somente a silhueta do Mago é visível). Um observador viria uma sala escura, com uma sombra envolta em uma aura de luz fraca.
- 3- As orelhas do Mago tendem a tornarem-se finas e pontudas, como a de um Elfo.

3-4 Mãos e Braços

- 1- As unhas tornam-se brancas, e os dedos finos e compridos.
- 2- As mãos tornam-se imaculadamente brancas.
- 3- Os braços tornam-se delgados e franzinos, dando ao Mago um aspecto frágil (penalidade de -1 em CON).

5-6 Pele

- 1- A imagem do Mago pode começar a aparecer nebulosa, como a de um fantasma. A sombra do Mago torna-se apenas uma penumbra, tendo que o Mago estar em um ambiente bastante escuro para que ela se torne uma sombra.
- 2- A imagem do Mago passa a parecer um pouco “borrada”, como se estivesse fora de sintonia com o nosso plano de existência. A imagem do Mago parece estar um pouco distorcida da posição em que seu corpo realmente está (parecido com aqueles efeitos de “reflexos fantasmas” que aparecem na televisão).
- 3- Esta imagem distorcida torna-se uma forma translúcida que acompanha o Mago, como um fantasma. Quando o Mago se move muito rápido, esta imagem permanece no local inicial e somente após um rápido momento, para surgir novamente atrás do Mago.

7-8 Percepção

- 1- Caso o Mago movimente-se muito rápido, ou faça movimentos bruscos, sua imagem ficará repetida no ar, formando uma seqüência de imagens que seguem seu movimento (como uma câmara lenta com repetição de imagens).
- 2- A imagem do Mago começa a se tornar parcialmente invisível, deixando o Mago (e qualquer roupa que ele use) semitransparente, como um fantasma.
- 3- A tonalidade das cores que o Mago traja sempre parecem muito mais vivas e brilhantes do que realmente são. Emitindo, muitas vezes, uma fraca luminsecência fosca.

9-0 Olhos

- 1- Os olhos ficam cada vez mais descoloridos, passando a impressão de que o Mago é cego.
- 2- Os olhos do Mago tornam-se brancos como leite, sem pupila. Neste estado, é praticamente impossível esconder a transformação.
- 3- Nenhuma pessoa consegue olhar diretamente para os olhos do Mago por muito tempo, sem ficar sentir dor nos olhos (como se tivesse olhado diretamente para o sol).

OBS: É impossível para o Mago cancelar estes efeitos, mesmo que ele utilize de ilusões causadas pelo Caminho da Luz. As mudanças não podem ser afetadas de maneira alguma pelo Mago que as possui.

TREVAS

1-2 Cabeça

1- Os cabelos do Mago tornam-se cada vez mais negros e escuros, chegando a mesclarem-se, como se os fios fossem feitos de sombras. Algumas mechas ainda escapam, tendendo a cair sobre a testa do Mago.

2- Os cabelos do Mago crescem e tornam-se lisos e negros mesclados como se fossem realmente constituídos com sombras. O cabelo do Mago também torna-se gelado ao toque, e os dedos parecem passar “através” do cabelo, como se ele não estivesse ali.

3- Algumas mechas do cabelo tendem a encobrir o rosto do Mago, deixando freqüentemente com o aspecto de sombras escondendo parcialmente seu rosto.

3-4 Mãos e Braços

1- A pele do Mago torna-se lisa, e suas sombras muito mais marcantes. As sombras do rosto tornam-se muito mais fortes, literalmente escondendo parte do rosto do Mago. A própria sombra do Mago parece maior e mais encorpada, freqüentemente se move de maneira diferente do corpo do Mago.

2- As unhas do Mago tornam-se cada vez mais negras, grossas e compridas, e mesmo que ele as corte, elas voltam a crescer em apenas algumas horas. As unhas medem cerca de 2 a 3 cm de comprimento (contra 1 cm nas pessoas normais), mas podem tornar-se ainda maiores, dependendo de cada Mago.

3- As veias do Mago tornam-se arroxeados, como as de um cadáver, e tendem a destacarem-se à primeira vista.

5-6 Percepção

1- O reflexo do Mago em espelhos começa a desaparecer, deixando somente uma pálida imagem do Mago refletida. Em muitos lugares, o Mago pode ser confundido com um Vampiro ou com um fantasma. Pessoas podem ver através do reflexo do Mago, como se fosse apenas uma silhueta.

2- O reflexo do Mago, em superfícies espelhadas, desaparece quase que por completo. O Mago passa a se sentir completamente afetado pela presença de espelhos (não consegue manter nenhum tipo de concentração na presença de um espelho grande) e, caso ainda possua uma silhueta refletida, se o Mago olhar para os olhos de sua silhueta, o espelho se quebrará naquele ponto.

3- A sombra do Mago não aparece diretamente ligada à ele (como nas pessoas normais). Pelo contrário, a sua sombra ainda o acompanha, mas nunca é vista ligada ao seu corpo.

7-8 Odor

1- Ao invés de exalar algum tipo de odor, o Mago parece não ter cheiro nenhum (isto afugentará animais e incomodará as pessoas mais sensíveis, visto que todas as pessoas e animais possuem um “cheiro” característico).

2- Os animais passam a temer ou odiar o Mago, e a ausência de cheiro torna-se tão marcante que pequenos animais tendem a fugir de perto do Mago, enquanto animais maiores podem se sentir compelidos a atacá-lo.

3- Quanto o Mago se direciona para algum local (uma casa, por exemplo), as pessoas que lá se encontram tendem a terem calafrios e más sensações.

9-0 Olhos

1- A íris vai gradativamente tornando-se negra, até que se mescla completamente com a pupila, deixando os olhos do Mago completamente negro.

2- O negro dos olhos do Mago se alastra para TODO o globo ocular, deixando o Mago com uma aparência bastante assustadora. Em alguns casos, aparece uma pequena fenda dourada no interior do olho, semelhante aos olhos de uma serpente.

3- Os globos oculares do Mago simplesmente somem e, em seus lugares, apenas permanecem buracos negros. Ainda assim, o Mago enxerga tudo perfeitamente.

PLANTAS

1-2 Cabeça

- 1- Entre os cabelos do mago começam a aparecer folhas e galhos de árvores de pequeno porte, como se este tivesse deitado na grama por algum tempo.
- 2- Os cabelos tornam-se verdes como de um psicodélico, ou ainda ficam parecidos com raízes de plantas.
- 3- Nas orelhas do Mago, pequenos galhos brotam e folhinhas surgem em suas extremidades.

3-4 Mãos e Braços

- 1- Algumas folhinhas brotam nas mãos braços e pernas do personagem. Elas podem se arrancadas, mas não sem muita dor (1 PV a cada 2 folhas) e mesmo assim retornam a crescer em 5 dias.
- 2- Agora, além de folhas, brotam galhos nos dedos do Mago. Estes também podem ser arrancados, mas com muito mais dor (1 PV por galho).
- 3- As unhas dão lugar a pequenas capas viscosas, semelhantes a coroa dos cogumelos.

5-6 Pele

- 1- A pele do Mago adquire uma tonalidade cada vez mais verde. O personagem passa a realizar fotossíntese, produzindo energia suficiente para ficar o dia inteiro “de molho” (dormindo, cavalgando etc.)
- 2- Cascas de árvores começam a crescer sobre a pele, concedendo uma proteção extra ao mago (+1 de IP, -1 em DEX e AGI).
- 3- O suor do Mago transforma-se em seiva.

7-8 Odor

- 1- O Mago adquire fragrância de um tipo de flor ou erva.
- 2- O cheiro continua, só que mais forte, provocando náuseas e leve tontura a quem estiver próximo (o efeito deve passar em 5 rodadas).
- 3- Até mesmo as pessoas mais insensíveis percebem o cheiro notável de flores ou ervas, sendo capazes de reconhecê-los ou associá-los com facilidade.

9-0 Olhos

- 1- A íris do Mago torna-se verde-escuro ou verde-claro, porém essa cor é mesclada a pequenas estrias coloridas (geralmente vermelho, rosa, amarelo ou branco) que podem ser percebidas após algum tempo de observação direta aos olhos do Mago.
- 2- As pálpebras do Mago tornam-se ressequidas e duras, como casca de árvore. Alguém que tente tocá-las perceberá facilmente a semelhança.
- 3- A pupila do Mago torna-se amarela.

ANIMAIS

O caminho Animalia é um caso especial. As mudanças irão ocorrer relacionadas com os outros Caminhos do personagem: répteis (Fogo), peixes (Água), mamíferos (Terra) e aves (Ar); Assim, você encontrará as mudanças possíveis segundo estes animais e abreviados, respectivamente, como [r], [p], [m] e [a]. No caso de um personagem possuir mais de um destes caminhos (ou ser um Mago Especialista), então utilize uma deformidade de cada vez, iniciando pelo Caminho que possuir maior valor de Pontos de Focus.

1-2 Cabeça

- 1- Língua bífida [r], orelhas pontudas e finas [m], guelras no pescoço [p], lábios tornam-se duros e secos [a].
- 2- Focinho ou bigodes como de cachorro [m], os dentes caem [a], as orelhas são envolvidas por membranas [p], ou simplesmente caem [r].

3-4 Mãos e Braços

- 1- Garras como de um lagarto [r], de gato [m] (ambas causam 1d3 de dano), membranas surgem entre os dedos [p] (+10% na perícia Natação), ou dedos finos e alongados com unhas frágeis [a].
- 2- As garras tornam-se maiores como um dragão-komodo [r], de tigre [m] (ambas causam 1d3 de dano), barbatanas nos braços [p] (+15% na perícia Natação), ou penas nos braços [a] (o personagem pode, com a perícia apropriada, planar como os lendários “homens-pássaro” aztecas).

5-6 Pele

- 1- Pêlos em excesso pelo corpo [m], pele lisa e sem nenhum pêlo [p], partes escamadas [r] ou com penugem de aves [a].
- 2- Idem ao nível anterior, porém a pele torna-se muito mais aparentes e chegam a fornecer um IP natural de valor 1.

7-8 Odor

- 1- Seu cheiro animal fica forte a ponto de todos os animais das redondezas reconhecerem-no.
- 2- Um aroma horrível de fezes do tipo de animal correspondente parece recobri-lo por inteiro.

9-0 Olhos

- 1- Olhos brilhantes como um gato [m], com pupila vertical como uma cobra [r], “saltados” e “esbugalhados” como um peixe [p] ou a pupila torna-se inteiramente negra como um pássaro [a].
- 2- Agora os olhos do mago tornam-se laterais [a] e [p], com focos diferentes como um camaleão [r], ou a íris muda de cor a cada mês [m]

HUMANOS

1-2 Cabeça

1- Seu cabelo muda de tonalidade a cada mês. Essas alterações são imprevisíveis, como do loiro para o ruivo, do castanho-escuro para o loiro, etc.

2- Como no nível anterior, porém as alterações ocorrem diariamente.

3- As feições do Mago sofrem alterações. Seu nariz fica mais comprido ou mais largo, suas orelhas ficam maiores, seus olhos parecem esbugalhados, etc. Isso o deixa esteticamente feio para as pessoas em geral (penalidade de -1 em CAR)

3-4 Mãos e Braços

1- As unhas do Mago caem.

2- Seus dedos ficam muito magros ou gordos (escolha um, de forma a ficarem totalmente contrários ao corpo do personagem).

3- As habilidades manuais do Mago tornam-se muito mais fáceis, sua coordenação motora parece encontrar harmonia e suas mãos parecem realizar certos trabalhos com notável melhora (bônus de +1 em DEX).

5-6 Pele

1- O Mago perderá gradativamente os pêlos do corpo inteiro.

2- A pele muda conforme o caminho secundário utilizado (fica albina se for usado Luz, negra com Trevas, úmida com Água, queimada com Fogo, suja com Terra e limpa com Ar).

3- Pequenas chagas, verrugas e acnes apoderam-se de locais inesperados no corpo do Mago (uma verruga na ponta do nariz, cicatrizes no rosto, espinhas na ponta dos dedos, etc).

7-8 Odor

1- O Mago terá um forte cheiro de suor, como se acabasse de fazer exercícios.

2- O Mago apresenta um cheiro insuportável de suor (blergh!), que nunca irá desaparecer completamente (não importa quanto desodorante ele use).

3- Qualquer coisa natural que o Mago estabeleça contato e que possuir um cheiro característico marcante (uma rosa, um peixe, uma fruta, etc) irá permanecer acompanhando o Mago durante alguns dias (e a intensidade da fragrância é três vezes mais forte junto do Mago que em seu estado natural).

9-0 Olhos

1- Os olhos do Mago mudam de cor a cada mês.

2- Idem ao anterior, porém a troca é diária.

3- As cores começam a variar para padrões não-naturais, isso é, passam a assumir tonalidades de amarelo, roxo, laranja, etc;

SPIRITUM

1-2 Cabeça

- 1- Os cabelos do Mago tornam-se grisalhos até, gradativamente, atingirem o branco total.
- 2- Agora atingem uma tonalidade quase prateada, chegando a dar a impressão que refletem a luminosidade do ambiente onde o Mago se encontra.
- 3- Os cabelos do Mago passam a realmente refletir a luz do ambiente, como se fosse uma superfície espelhada.

3-4 Mãos e Braços

- 1- Os movimentos tornam-se suaves e quase imperceptíveis.
- 2- O toque do personagem é macio e sedoso.
- 3- Os pêlos do braço do Mago tornam-se brancos e indiscutivelmente brilhantes.

5-6 Pele

- 1- A pele torna-se fria ao toque, como de um cadáver.
- 2- Assim como os Keepers of Leviathan (seqüência Hellraiser), a pele do Mago torna-se tão pálida que é possível ver o sistema circulatório e os intestinos funcionando.
- 3- A pele do Mago assume um caráter translúcido, deixando transparecer de maneira um pouco turva, seu corpo físico. É possível enxergar, com certa concentração, através do Mago.

7-8 Odor

- 1- Um leve odor de lírios toma conta do personagem.
- 2- O mago fica impregnado por um odor característico de cemitérios.
- 3- A presença do Mago assusta animais, mas estes não têm coragem para atacá-lo.

9-0 Olhos

- 1- O olhar torna-se distante e por isso as pessoas sempre acham que o personagem não está prestando atenção.
- 2- Ao olhar dentro dos olhos do mago, têm-se a impressão de estar-se vendo o plano de Spiritum. Brumas e espíritos parecem mover-se nas pupilas do personagem.
- 3- O Mago apresenta um olhar vago e triste. As pessoas ficam preocupadas quando o Mago está presente, pois ele não parece estar bem de saúde.

ARKANUN

1-2 Cabeça

- 1- Pequenos (geralmente dois) chifres surgem na testa ou nas têmporas do personagem. Porém podem ser facilmente ocultáveis por um chapéu, capuz, etc.
- 2- Os chifres crescem até o tamanho e um chifre bovino (fica mais difícil não ser chamado de corno).
- 3- Os dentes tornam-se curvos como os de um tubarão, ou pontudos e afiados como os de um vampiro.

3-4 Mãos e Braços

- 1- Os dedos do personagem começam a crescer até ficarem 2,5 cm mais longos. Marcas no braço como cicatrizes por cortes tendem a aparecer.
- 2- As unhas crescem até tornarem-se garras (dano de 1d3 + bônus por FR). Por isso cuidado ao cumprimentar um inquisidor.
- 3- As garras tornam-se mais compridas, chegando a até 5 cm de comprimento. Pequenos espinhos ósseos formam-se nas extremidades dos cotovelos do Mago.

5-6 Pele

- 1- A pele do Mago torna-se coriácea e dura como a de um lagarto, porém não restringe os movimentos (+1 IP). Há muitas chagas pelo corpo.
- 2- O couro torna-se mais espesso e escamoso, como a pele de um crocodilo e começa a dificultar a movimentação (+3 IP, -1 DEX, -1 AGI). Torna-se impossível esconder sua aparência, a não ser que o personagem cubra todo o corpo. Na Idade Média, com sorte, ele poderia ser confundido com um leproso.
- 3- Pequenos espinhos nascem nas costas do Mago. A cor da pele tende a assumir colorações esverdeadas, cinzentas ou de preto foscas.

7-8 Odor

- 1- O Mago passa a ter um leve cheiro de queimado ou de carne podre.
- 2- O Mago adquire um cheiro de enxofre razoavelmente forte. Bem, todos sabem o que a Inquisição pensa sobre isso.
- 3- O odor que emana do personagem lembra os esgotos e galerias subterrâneas. É desagradável e as pessoas começam a percebê-lo em pouco tempo estando na presença do Mago que este cheiro é dele.

9-0 Olhos

- 1- A íris do mago, assim com sua pupila adquirem uma coloração vermelha ou alaranjada.
- 2- A coloração estranha alastra-se por todo o olho. O mago começa a enxergar até 15 metros na ausência de luz, mas como consequência, seus olhos brilham no escuro.
- 3- A tonalidade da cor do olho do Mago perde um pouco do brilho e torna-se fosca. Em alguns casos, a visão do Mago torna-se problemática (sempre não enxergando à longas distâncias ou vendo apenas imagens turvas, sem conseguir definir detalhes) e somente melhora à noite. Suas lágrimas tornam-se sangue.

METAMAGIA

1-2 Cabeça

- 1- Os cabelos do mago atingem tonalidades cada vez mais loiras, até tornarem-se dourados.
- 2- Uma auréola astral surge sobre a cabeça do personagem, que só é visível em ambientes escuros. Em ambientes iluminados isso não será problema, porém quando faltar luz...
- 3- Os lábios e sobrancelhas do Mago parecem estar permanentemente revestidos por um tipo pó cristalino e brilhante.

3-4 Mãos e Braços

- 1- O toque do Mago parece leve e carinhoso, praticamente imperceptível.
- 2- Suas unhas tornam-se douradas.
- 3- Tudo que o Mago toca por muito tempo adquire maior brilho e dá a impressão que apresenta mais vida.

5-6 Pele

- 1- Quando suas emoções tornam-se mais forte e incontroláveis, sua aura fica visível a qualquer um.
- 2- O Mago nunca transpira e sua pele torna-se ressequida.
- 3- A aura do personagem torna-se visível. Assim como a auréola que surge sobre a cabeça de alguns Magos. Ambientes fortemente iluminados não representarão inconvenientes.

7-8 Odor

- 1- Um perfume estranho toma conta do ambiente aonde o mago ficou por muito tempo, simbolizando o seu estado emocional (desde fragrância suaves de rosas para a felicidade, até o cheiro de um cadáver putrefado para a ira)
- 2- Esse cheiro permanecerá sempre presente com o mago, e é muito difícil disfarçá-lo.
- 3- Quando o Mago utiliza feitiços de outros Caminhos que não Metamagia, um efeito aleatório do outro Caminho empregado se manifestará no Mago durante um período indeterminado.

9-0 Olhos

- 1- A íris do mago torna-se dourada.
- 2- Agora todo o olho do feiticeiro irá tornar-se dourado e brilhante.
- 3- Este dourado emana uma pequena luminescência que torna os olhos do Mago visíveis no escuro.