

Fadas

By Rafael Menestrel

*“É muito útil saber falar com as árvores.
Porém, ser capaz de ouvi-las é a verdadeira maravilha.”*

Fadas são criaturas simpáticas de aparência esguia, de orelhas pontudas (como os elfos) e de pequeno porte (a maioria mede entre 15cm até 40cm).

Algumas delas possuem pequenas asas e olhos negros de insetos e todas são apreciadoras da natureza, das artes e acreditam que vivam sob tutela da Mãe Terra, Gaia. Fadas têm grande aptidão mágica.

Esses seres, crescem até os 20 anos, quando atingem até 40 cm e depois desse período páram de crescer, *congelando* a sua idade e permanecendo joviais para o resto de suas vidas. Nascidos em Arcádia, a verdadeira natureza dessa raça é um mistério, e apenas as fadas anciãs mais antigas sabem algo sobre sua origem.

Embora apreciem a vida na floresta, as fadas não são nem um pouco tímidas: quando os elfos começaram a expandir o seu reino em Arcádia, eles foram recebidos pelos seus pequenos vizinhos - e nunca mais se livraram deles!

Fadas têm uma natureza altamente mágica: TODAS têm habilidades naturais para usar Magia (em termos de jogo, toda a fada começa com o Aprimoramento Poderes Mágicos 1). Porém, como a Magia exige muita dedicação, apenas as Fadas mais aplicadas e dedicadas se tornam verdadeiras Arcanas.

Além disso, esse povo (chamado também de Seelie) adora comida, diversão e aventura - razão pela qual as Fadas fogem de Arcádia e vêm para a Terra ingressar grupos de aventureiros (aonde diga-se de passagem, são muito bem recebidas). Todas as Fadas que desejam sair de Arcádia, precisam assumir o *Poder Arcadiano A Forma Humana*.

Quando uma Fada morre, transforma-se em uma poeira brilhante imediatamente, sem deixar rastros de um corpo que tenha existido (impossibilitando o uso de Ressurreição). Apesar de uma Fada ser imortal, se ela manter relações sexuais na Terra, ela perde a imortalidade para sempre (vivendo a partir dessa data, entre 10 e 20 anos).

Personagens Fadas

Personagens Fadas são construídos da mesma forma que qualquer personagem Arkanum/ Trevas. Possuem as mesmas quantidades de pontos para gastar em seus Atributos, Perícias e Aprimoramentos, para isso, use as regras do Sistema Daemon.

Fadas em sua forma natural, possuem orelha pontiaguda e aparência jovem e bela. Se tiverem qualquer relação sexual na Terra, eles passam a viver apenas entre 10 e

20 anos. Além disso, NÃO existem meio-fadas (filhos da união de uma fada com um humano ou vice-versa são sempre humanos).

O custo para a raça Fadas é de 3 Pontos de Aprimoramentos (as vantagens concedidas são: Poderes Mágicos 1, Imortalidade, Poderes Arcadianos e Fraquezas Arcadianas).

Abaixo seguem algumas listas de Aprimoramentos Arcadianos (que só podem ser comprados por Fadas), Poderes e Fraquezas Arcadianos.

Aprimoramentos

Poder Elevado

Por algum motivo qualquer, esta fada nasceu com um poder acima da média para alguém da sua idade.

1 Ponto: essa Fada começa o jogo com 2 Poderes a mais do que a média

2 Pontos: essa Fada começa o jogo com 3 Poderes a mais do que a média.

Resistente

Por alguma estranha razão, essa Fada nasceu com menos fraquezas do que é comum para a sua raça.

1 Ponto: essa Fada possui apenas 4 Fraquezas

2 Pontos: essa Fada possui apenas 3 Fraquezas

Servo da Corte

A Fada foi escolhida para representar a Corte Seelie em algum plano (muito provável de ser a Terra). Ela é um embaixador e possui diversos poderes por causa disso.

1 Ponto: a Fada é apenas representante numa vila. É integrante do Arcanorum, e tem acesso a rituais entre Terra e Arcádia.

2 Pontos: a Fada é uma Embaixadora de Arcádia em uma grande cidade. Além de ser integrante do Arcanorum, ter acesso aos rituais de passagem entre Terra e Arcádia, ela é muito respeitada pelos seres sobrenaturais da região, e ocasionalmente pode pedir alguns favores.

Fraquezas

Essa Fada nasceu mais fraca do que a média. Ela possui mais Fraquezas do que a grande maioria.

-1 Ponto: a Fada começa com 6 Fraquezas.

-2 **Pontos:** a Fada possui as 7 Fraquezas comuns às Fadas.

Mau Desenvolvimento

Essa Fada não desenvolveu os seus poderes em plena forma. Por isso, os seus poderes são mais fracos do que a grande maioria das Fadas.

-1 **Ponto:** essa Fada começa o jogo com apenas 3 Poderes Arcadianos.

-2 **Ponto:** o sangue Arcadiano dessa Fada é tão fraco que ela começa o jogo com apenas 1 Poder Arcadiano.

Poderes Arcadianos

Todas as Fadas possuem poderes sobrenaturais assombrosos. Esses poderes são conhecidos como Poderes Arcadianos, e cada Fada começa o jogo com 5 poderes e ganha mais um para cada 10 anos de vida ou por nível.

A Forma Humana

Toda Fada que deseje visitar a Terra alguma vez, deve aprender este poder, que permite à Fada assumir a forma de uma humana comum que desejar, de acordo com o nível do poder escolhido.

Nível 1: *Máscara.* A Fada é capaz de assumir a forma humana. Ela é capaz de se transformar em uma humana, com qualquer aparência que desejar. A Fada assume apenas UMA forma, e uma vez escolhida esta forma, não poderá ser mudada posteriormente.

Níveis 2 e 3: *Disfarce.* A Fada é capaz de assumir cento e uma formas de HUMANAS diferentes, variando seu tipo físico, cor, altura, peso, olhos, cabelos e o que mais desejar. Apesar disso, não pode duplicar um pessoa. Se tentar fazer isso, as pessoas podem te reconhecer em 50% das vezes (33% no Nível 3).

Obs.: a mudança da Forma Humana para a Forma de Fada demora uma rodada completa.

Aumento de Agilidade

As Fadas são muito mais ágeis do que seres humanos normais já que são menores e mais esguias. Cada ponto gasto em Aumento de Agilidade equivale a um aumento de +3 em AGI. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Aumento de Carisma

As Fadas são muito bonitas e tentadoras, ainda mais para os mortais. Cada ponto gasto nesse poder aumenta +3 no Atributo Carisma. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Aumento de Destreza

Com o passar do tempo, as Fadas se tornam muito mais precisas em seus movimentos. Cada ponto gasto em Aumento de Destreza equivale a um aumento de +3 em DEX. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Asas Arcadianas

As asas das Fadas variam muito pouco, sendo a maioria pequenas asas de insetos que possuem velocidades limitadas (definidas pelo nível do poder). Porém, o uso das Asas Arcadianas só pode ser feita na forma de Fada (não pode ser usada na Forma Humana).

Nível 1: a Fada possui um par de asas de borboletas, e é capaz de voar a até 20 m/s.

Nível 2: a Fada possui um par de asas, e é capaz de voar a até 40 m/s.

Nível 3: a Fada possui até dois pares de asas, e é capaz de voar a até 80m/s.

Nível 4: a Fada possui quatro pares de asas de mosquito e é capaz de voar a até 160 m/s.

Camuflagem

A maioria das Fadas possuem um bom sistema de camuflagem. Funciona apenas na forma de Fada, mas pode ser utilizado em qualquer ambiente sem necessidade de concentração.

Nível 1: *Cores.* A Fada pode mudar a cor da sua pele como desejar (concede +15% de bônus na perícia Camuflagem). Esse poder exige concentração.

Nível 2: *Camaleão.* Não só muda as cores de sua pele como pode adotar padrões de cores compatíveis com o ambiente aonde a Fada esteja (concede +30% de bônus na perícia camuflagem). Não exige concentração.

Nível 3: *Formas e Padrões.* A Fada altera a textura do seu corpo, bem como os padrões de cor, tornando-se mesclado ao ambiente aonde se encontra, simulando rochas, folhas e outros elementos (concede +45% de bônus na perícia Camuflagem). Esse poder não exige concentração.

Nível 4: *Predador.* A Fada se torna um borrão, impossível de ser detectada por métodos naturais (concede um bônus de +60% na perícia Camuflagem). Esse poder está sempre ativo.

Nível 5: *Invisibilidade.* A Fada é capaz de se tornar invisível. Só pode ser detectada por Magia (com Focus 6 ou +). Esse poder está sempre ativo e pode ser desativado pela Fada. Esse poder concede 100% na perícia camuflagem).

Cauda Arcadiana

A Fada possui uma cauda ou rabo, que pode utilizar para segurar pequenos objetos.

Nível 1: *Cauda Articulada.* Pode ser utilizada como membro extra, para segurar objetos delicados, funcionando como a cauda dos macacos. Não pode ser utilizada para atacar.

Pés Especiais

A Fada possui pés diferentes dos normais, com habilidades extras.

Nível 1: *Pés de Pato.* Os pés da Fada possuem membranas entre os dedos, possibilitando a ela nadar com velocidade de até 10m/s.

Nível 1: *Pés de Morcego.* A Fada possui pequenas garras no lugar dos pés, que permitem-lhe se pendurar de

cabeça para baixo.

Nível 1: *Pés de Macaco.* Os pés da Fada possuem o dedão separado dos demais dedos. É possível realizar tarefas simples como pegar objetos leves e facilita (+20%) escaladas se estiver descalça.

Regeneração

O sangue Arcadiano tem uma grande capacidade de regeneração.

Nível 1: a Fada regenera 1 PV a cada 12 horas

Nível 2: a Fada regenera 1 PV a cada 6 horas

Nível 3: a Fada regenera 1 PV a cada 3 horas

Nível 4: a Fada regenera 1 PV a cada horas

Nível 5: a Fada regenera 1 PV a cada 30 minutos

Nível 6: a Fada regenera 1 PV por rodada

Tamanho Arcadiano

A Fada é capaz de aumentar o seu tamanho quando bem entender (respeitando os limites do Nível do poder). Utilizando este poder corretamente (e escondendo alguns traços marcantes), uma Fada poderia se fazer passar por um mortal facilmente. A Força e Constituição da Fada aumentam proporcionalmente ao crescimento. Os aumentos de nível não são cumulativos. Todos os poderes Arcadianos funcionam normalmente numa Fada com este poder ativo.

Nível 3: até 1m de altura; +1 em IP; +3 em FR e CON.

Nível 6: até 1,5m de altura; +1 em IP; +6 em FR e CON.

Telecinésia

Já que as Fadas possuem pouca força física, a Telecinésia é um poder muito apreciado entre elas.

Nível 1: permite à Fada mover até 25Kg com a força de sua mente. Pode abrir portas, empurrar pessoas, mover objetos, etc. como se tivesse FR 6 e DEX 6.

Nível 2: permite à Fada mover até 50Kg com a força de sua mente. Pode abrir portas, empurrar pessoas, mover objetos, etc. como se tivesse FR 12 e DEX 6, ou metade desse peso com DEX 12.

Nível 3: permite à Fada mover até 100Kg com a força de sua mente. Pode abrir portas, empurrar pessoas, mover objetos, etc. como se tivesse FR 18 e DEX 6 (pode erguer uma pessoa ou derrubar um armário), ou 50Kg com DEX 12, ou ainda 25Kg com DEX 18.

Nível 4: permite à Fada mover até 200Kg com a força de sua mente. Pode mover objetos como se tivesse FR 24 e DEX 6 (pode levantar duas pessoas, ou arremessar uma), ou 100 Kg com DEX 12; ou 50 Kg com DEX 18.

Nível 5: permite à Fada mover até 400Kg com a força de sua mente. Pode realizar efeitos de Força física como se tivesse FR 30 (pode conter um cavalo, ou erguer uma carroça).

Teleporte Arcadiano

Nível 1: Arcádia. Permite à Fada se teleportar através de Arcádia (tanto Velha Arcádia, quanto Nova

Arcádia).

Nível 2: Portais. A Fada possui o poder, de através de rituais (que demoram até 10 rodadas para serem preparados), atravessar a barreira entre Arcádia e Terra quando bem entender.

Fraquezas Arcadianas

Todas as Fadas têm algumas vulnerabilidades e fraquezas. Em termos de jogo, cada Fada tem que escolher 5 fraquezas das que se seguem (porém, a Fraqueza Ferro Frio é obrigatória para todas as Fadas).

Apresenta o Reflexo Real

Pior do que não ter reflexo, é aparecer com sua verdadeira aparência miúda nos reflexos de espelhos. Essa fraqueza está sempre ativa e é muito fácil descobrir uma Fada infiltrada através do uso de espelhos.

Apresenta falta de Reflexo

A Fada é incapaz de ver seu reflexo no espelho, como um vampiro Strigoi. Ela ainda aparece, mas apenas como uma pálida sombra fantasmagórica, que tende a sumir por completo com o passar do tempo. Esta fraqueza é permanente, e a Fada NÃO conseguirá aparecer em reflexos nem mesmo por meio de rituais.

Obs.: por motivos óbvios esta fraqueza não pode ser escolhida ao mesmo tempo que *Apresenta Reflexo Real*.

Decapitação

Caso a Fada seja decapitada, ela será destruída e morta para sempre. Para decapitar uma Fada com um golpe só, é necessário fazer um Acerto Crítico, e arrancar de uma vez só 1/3 dos PVs totais da Fada.

Fraqueza

As Fadas são muito pequenas, e devido a isso, possuem uma Força física muito pequena e debilitada, o que traz um redutor de 6 na Força da Fada.

Ferro Frio

Obrigatória para todas as Fadas.

O Ferro Frio se opõe às coisas mágicas; as Fadas são altamente vulneráveis ao toque do ferro, uma espécie de alergia mágica. Basta um toque para que uma vermelhidão intensa apareça na pele. Exposição prolongadas causam bolhas e até danos. Desnecessário dizer que usar armas e armaduras metálicas é um problema. Além disso, elas recebem +1d6 pontos de dano causado por uma arma feita de Ferro Frio.

Saúde Debilitada

Por terem um tamanho muito pequeno, a maioria das Fadas possui uma Saúde fraca, o que em termos de jogo ocasiona uma penalidade de 6 no Atributo físico Constituição.

Terra Natal

Esta Fada era muito apegada a sua Terra Natal e por isso, foi muito difícil deixá-la para traz. Todas as noites, esta Fada deve dormir em contato com um pouco da sua Terra Natal de Arcádia (dormir sobre um pequeno montinho de Terra de Arcádia já é o suficiente). Não cumprir esta exigência deixa a Fada muito fraca (o que ocasiona um redutor de 1 em todos os Atributos Físicos por dia longe da Terra Natal).

Obs.: estes pontos de Atributo retornarão a velocidade de um por noite em contato com a Terra Natal.

Campanha com Fadas

Algumas vezes, as Fadas conseguem chegar na Terra, principalmente através de portais localizados no Norte da Europa, aonde existem algumas vilas de Fadas. Além disso, algumas Fadas são enviadas pela Corte, para se tornarem Embaixadoras de Arcádia na Terra, aonde representarão todos os desejos e temores de seus compatriotas Fadas.

As Fadas que desejam ir para a Terra, precisam inicialmente desenvolver o Poder Forma Humana, porque uma Fada em sua forma verdadeira iria causar muita agitação; depois deve conseguir romper a barreira existente entre Arcádia e a Terra e por último deve conseguir um grupo de aventureiros dispostos a cuidar da Fada (apesar de que às vezes a Fada pode ser tão poderosa que ela própria cuida do grupo).

Outros tipos de campanha, incluem grupos de Fadas que aventuram-se por partes sombrias de Arcádia (enfrentando toda a sorte de monstros lendários); ou mesmo, um grupo de Fadas se aventurando no Norte da Europa (aonde ajudam os Elfos em sua guerra contra os Elfos Negros).

Ao contrário dos Elfos, as Fadas não se escondem nas florestas por muito tempo, pois são muito extrovertidas e adoram a companhia dos mortais (porque como verdadeiras apreciadoras da vida, elas adoram bebidas, comida e muita diversão).

A Fadas nunca mais serão as mesmas depois desse artigo.