

Fada da Luz (Sistema Daemon)

Fadas da Luz são fadinhas criadas através de rituais para auxiliar e adquirir poderes... Elas são excelentes companheiras e auxiliam em diversas coisas possuem muito poder e como genios estão destinadas a seguir uma mestre para todo sempre...

Conhecidas por sua Luz propria que ilumina qualquer tipo de escuridão foram extintas ou simplesmente desapareceram a muito tempo...

Para Criar uma fada da Luz deve-se ser capaz de fazer um ritual, um pouco demorado e com componentes um tanto raros.

Componentes:

- Bom precisa-se de uma adaga virgem de ferro frio com no minimo 100 anos de existencia (idade igual a da fada);
- Precisa de uma Fada arcadiana com idade igual a da adaga tb tem que ser virgem;
- Caminho Luz 8*
- Caminho metamagia 8 necessário para alterar o Fluxo de energia mística que se acumulada no ritual
- Caminho qualquer outro elemento 8*¹ esse caminho não pode ser oposto a Luz
- Não pode ser realizado por apenas um mago deve ser um mago para cada caminho;(lembrando todos morrem no ritual)

Fazendo o Ritual

- Deve fazer um circulo de sangue envolta de um altar (o sangue deve ser da fada e deve ser colocado no inicio e antes da parte final do ritual);
- Deve colocar a fada a qual se tornará a fada da luz no altar onde ela deve permanecer 12 hora ela deve estar sempre sangando ;
- Deve colocar a adaga sobre o elemento que será usado no ritual (exemplo sobre terra se for terra/dentro d'agua ou sobre chamas)durante 12 horas;
- Deve se iluminar a ambiente com a luz mais forte que o mago puder invocar;*
- Palavras para a ritual der certo “ *Eu ofereço essa alma, que ela volta para luz* “ (deve matar a fada com a adaga nesse momento ela vai virar pó iluminado, e o circulo de sangue tb irá virar pó iluminado deve, nessa hora invocar a força elemental*¹ máxima do mago em forma de energia, e dizer “ *Meu sacrificio, minha alma para luz, invoco a entidade guardiã* ” a vida de todos os magos na sala do ritual será drenada levando eles a morte, a Luz do ambiente será centrada no altar e absorvida formando a Fada da Luz. A primeira pessoa que a tocar apartir daí será o Novo mestre ou Dono dela.
- **OBS** : a Sala do Ritual deve ser de 12m² qualquer forma de vida na sala tb será absorvida a não ser que seja bem sucedida em um teste de resistência a magia contra 8D. Um item que conceda resistência a magia seria destruido salvando a vida de seu portador.

A nova fada da Luz não recordará nenhuma lembrança de seu passado, manterá apenas sentimentos fortes como amor e ódio por algo ou alguém, mesmo assim não saberá por quem e nem por que tem esse sentimento.

Sua aparência lembra uma fada arcadiana, ela será exatamente igual a fada do ritual, mais será um pouco menor e mais atraente emitirá uma forte Luz propria que não pode ser escondida quando estiver em sua forma de fada, seu Tamanho varia entre 7 - 15 cm, são sempre fêmeas.

Obs:Uma fada da Luz deve apenas ser criada como personagem (PC) não deve ser considerada um mascote ou familiar.

Poderes Arcadianos

Todas as Fadas da Luz mantêm os mesmos poderes arcadianos da fada do ritual, e ganha mais um para cada 10 anos de vida e por nível. (os de idade recebe apartir dessa data não receberá mais 10 por ter 100 anos por exemplo pois esses ela já recebeu antes do ritual).

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: 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).
Sem limite de tempo

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 eqüivale a um aumento de +6 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 +6 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 eqüivale a um aumento de +6 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.

Nível 5: a Fada possui quadro pares de asas de energia e é capaz de voar até 320 m/s (apenas Fada da Luz)

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.

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

Nível 7: a Fada regenera 2 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. 1 hora/nível

Nível 6: até 1,5m de altura; +1 em IP; +6 em FR e CON. 2 hora/nível

Telecinésia

Já que as Fadas possuem pouca força física, a Telecinésia é um poder muito apreciado entre elas. Não a necessidade de se concentrar para usar essa habilidade.

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;

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). 3/nível

Nível 2: Abre Portal entre Planos (10 minutos de ritual)

Aprimoração mágica

Fadas têm uma natureza altamente mágica.

Nível 1: +3 focus / + 1 PM por nível da Fada

Nível 2: +4 focus / + 1 PM por nível da Fada

Nível 3: +5 focus / + 2 PM por nível da Fada

Nível 4: +6 focus / + 2 PM por nível da Fada

Nível 5: +7 focus / + 3 PM por nível da Fada

Regeneração de PM

Nível 1: regenera 1 PM/rodada

Nível 2: regenera 2 PM/rodada

Nível 3: regenera 3 PM/rodada

Nível 4: regenera 4 PM/rodada

Fraquezas arcadianas

Fadas da Luz não possuem fraquezas arcadianas com execução dessa.

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. 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. Único jeito de causar dano fisicamente em uma fada da Luz é com ferro frio.

Poderes Arcadianos especiais

Esses poderes são como os arcadianos normais mais com uma diferença: eles em sua maioria, funcionam em seu mestre ou dono, são poderes usados para auxiliar e são eles que tornam essas fadas tão cobiçadas por criaturas e magos gananciosos, acredita-se que por causa desses poderes foram extintas ou simplesmente desaparecem, acredita-se que estão muito bem guardadas por quem as perseguiu, para serem usadas se necessárias...

Regeneração

Nível 1: a regeneração arcadiana passa a funcionar com seu mestre ou dono.

Aumenta de 5 Pontos de Poder

Poder mágico aprimorado

Aumenta o Focus do mestre e diminui o custo das suas magias...

Nível 1: +3 focus, -1 de custo de PM em suas Magias

Nível 2: +4 focus, -2 de custo de PM em suas Magias

Nível 3: +5 focus, -3 de custo de PM em suas Magias

Nível 4: +6 focus, -4 de custo de PM em suas Magias

Nível 5: +7 focus, o mestre não gasta mais PM em suas magias

Para essa Habilidade funcionar o mestre deve ser de nível igual ou superior a o nível da habilidade...

Aumento Pontos de Poder de +10 por nível no nível 5 +100 pontos

Barreira de proteção

Cria uma barreira magica que funciona com uma armadura (ferro frio ignora essa barreira)

Nível 1: +1 IP/nível da fada

Nível 2: +2 IP /nível da fada

Nível 3: +3 IP/nível da fada

Aumento Pontos de Poder de +10 pontos po nível

Telepatia

A telepatia funciona somente no mesmo plano

Nível 1: Cria um elo telepatico com o mestre

Nível 2: Permite o mestre se comunicar com qualquer pessoa por telepatia

Aumento Pontos de Poder de +5 pontos po nível

Forma Humana aprimorada

Requer forma humana

Duração 3 horas/nível

Nível 1: A Fada da Luz Pode se transformar em qualquer tipo de humanoide;

Nível 2: Pode assumir formas perfeitas de humanoide e se passar por outras pessoa disfarce (95%)

Nível 3: Pode alterar a forma do mestre;

OBS: Alguns mestres pedem ou obrigam a Fada da luz a assumir formas de criaturas raras de grande beleza com Ninfas, elfas e fadas, para terem prazer carnal (sexo O.o), a Fada da Luz não perde sua imortalidade ou poder algum se mantiver relações sexuias, todavia não pode gerar filhos ou mesmo sentir prazer, o mestre sente muito mais prazer do que o normal pois é algo magico e único lol....

OBS: Ela sempre será virgem pois cada corpo que assume é sempre um novo corpo O.o

Aumento Pontos de Poder de +5 pontos por nível

Encontrar fraquezas

Nível 1: Permite a fada encontrar um ponto fraco em uma inimigo do mestre PER dificil

Nível 2: teste de PER normal

Nível 3: teste de PER fácil

Nível 5: Imbui fraquezas no alvo, pode ignorar resistência a magia, diminuir a velocidade do alvo ou prever seus movimentos.

Aumento Pontos de Poder de +5 pontos por nível

Aumento Pontos de Poder de +25 no nível 5

Resistência a magia

No trevas criaturas com aptidão magica não podem comprar resistência a magia, através dessa habilidade recebem um poder semelhante...

Nível 1: a Fada da Luz absorve 1D de magia;

Nível 2: a Fada da Luz absorve 2D de magia;

Nível 3: a Fada da Luz absorve 3D de magia;

Nível 4: a Fada da Luz absorve 4D de magia;

Nível 5: a Fada da Luz absorve 5D de magia;

Nível 6: a Fada da Luz absorve 5D de magia e cura PV e PM do Mestre;

OBS: A fada não pode Absorver magia de seu elemento oposto, mais ela toma o dano pelo mestre...

Aumento Pontos de Poder de +5 pontos por nível

Aumento Pontos de Poder de +20 pontos no nível 6

Aumento de atributo

Aumento Pontos de Poder de 5 para cada atributo

Podem aumentar qualquer atributo do mestre, cada ponto gasto nessa habilidade aumenta em 3 pontos a habilidade escolhida, multiplas seleções pode trocar os atributos a cada mestre ou seleção.

Aprimoramentos extras

Aumento Pontos de Poder de 10 para cada aprimoramento

A Fada da Luz pode conceder aprimoramentos extras a seu mestre, Para cada ponto gasto equivale a 1 ponto de aprimoramento, multiplas seleções pode trocar os aprimoramentos conforme o mestre.

OBS: A Fada deve escolher o aprimoramento levando em consideração a interpretação.

Aumento de PV e PM

A fada da Luz aumenta de forma permanente os PVs e PM de seu mestre através de seus contatos físicos.

Nível 1: 1 PV e 1 PM para cada nível da Fada;

Nível 2: 2 PV e 1 PM para cada nível da Fada;

Nível 3: 3 PV e 2 PM para cada nível da Fada;

Nível 4: 4 PV e 2 PM para cada nível da Fada;

Nível 5: 5 PV e 3 PM para cada nível da Fada;

Nível 6: 6 PV e 3 PM para cada nível da Fada;

Aumento Pontos de Poder de +10 pontos por nível

União de atributo

A Fada da Luz e seu mestre podem unir seu atributos por um pequeno tempo (1 rodada/nível da Fada) Soma-se ½ do atributo da Fada com o atributo do Mestre.

Aumento Pontos de Poder de 10 pontos

União de Caminho

Free

O mestre pode unir seu caminho principal em conjunto com o da fada de igual caminho ou criar um caminho secundario. *Aumento Pontos de Poder de 10 pontos*

Teleporte

Nível 1: Permite teleportar a Fada e o mestre a uma distância de 100 km;

Nível 2: Permite teleportar a Fada e o mestre a uma distância de 1.000 km;

Nível 3: Permite teleportar a Fada e o mestre a qualquer distância;

Nível 4: Permite a Fada abrir Portal para ela e seu mestre entre Arcadia e a Terra;

Nível 5: Permite a Fada abrir Portal para ela e seu mestre entre Arcadia e outro plano;

Nível 6: Permite a Fada abrir Portal para ela e seu mestre entre qualquer plano;

Nível 7: Permite a Fada teleportar sem uso de portais ela e seu mestre para qualquer plano astral;

Aumento Pontos de Poder de +10 pontos até o nível 4

Aumento Pontos de Poder +20 a partir do nível 5

Êxtase Temporal

Usando essa habilidade a Fada da Luz cai inconsciente e só acordará depois de 24 horas

Nível 3: Permite ao mestre parar o tempo literalmente, sua velocidade é tão grande que ele se locomove como se todos estivessem parados; 1D4 rodadas de ação livre o mestre não poderá fazer nenhuma ação complexa, poderá fugir, usar magias que serão ativadas a partir da rodada final.

Nível 5: Permite ao mestre voltar no tempo, uma rodada atras e refazer sua jogada...

Aumento Pontos de Poder de 100 pontos

Desejo menor

Permite a Fada realizar pequenos desejos de seu mestre, qualquer objeto criado ou criatura dura apenas 24 horas, numero maximo de objetos ou criaturas criadas é igual a 3/nível da Fada da Luz.

Nível 1: Permite criar objetos simples, como lápis, canetas, pápeis, chaves etc...;

Nível 2: Permite criar objetos um pouco mais difíceis, como roupas, perfumes, sapatos, espadas, facas etc.. ;

Nível 3: Permite criar objetos complexos, como carros, computadores, maquinas de lavar, armas de fogo etc..;

Nível 4: Permite criar coisas que não existem, coisas que a imaginação do mestre inventar, como maquinas voadoras com asas de passaro, carros com pernas coisas estranhas;

Nível 5: Permite criar formas de vida sem inteligência que segem a ordem do mestre, pode criar quimeras, e aberrações diversas, se a Fada ou o Mestre tiver caminho Humano ou Necromancia pode criar poderosos mortos vivos ou até mesmo criar clones perfeitos de Humanos;

Aumento Pontos de Poder de 20 pontos por nível

Desejo Maior

Requer nível 7 ou mais de Fada da Luz

Como as Fadas da Luz adquiriram esse poder é um mistério, é um poder muito cobiçado entre demônios e outras criaturas, e muito temidas por criaturas que mantêm a ordem... quando essa habilidade é adquirida pela Fada seu mestre não terá mais sossego o *Aumento de Pontos de Poder é de 1.000* e ele terá problemas graves daqui pra frente...

Pontos gasto 1

Pode realizar um desejo para seu mestre uma vez por mês,

- Pode aumentar um atributo (+6 por desejo);
- Pode curar doenças magicas ou mesmo maldições divinas;
- Pode conceder imortalidade;
- Pode fazer qualquer coisas materiais ou trazer uma coisa material de qualquer lugar;
- Pode gerar itens magicos raros;(crie um item magico com o maximo de pontos permitido pelo mestre do jogo nessa campanha)
- Pode fazer diversas coisas o mestre deve aceitar o desejo do jogador, apenas o mestre da Fada deve fazer o desejo e a Fada irá cumprir se possivel;

Lembre-se a Fada não pode causar dano a ninguém logo jamais matará ou dominará alguma pessoa;

Fraquezas especiais

A Fada da Luz deve ter pelo menos 3 fraquezas dessas.

Lembrança Dolorida

A Fada da Luz lembra de algo ou alguém especial do seu passado de Fada, sempre na presença dessa pessoa ou de alguém parecido, a Fada da Luz fica confusa, seus poderes terão uma chance de 25% de falharem ou 5% de funcionarem de maneira oposta O.o, se o Dono da Fada tentar destruir essa pessoa ou objeto, a Fada deve fazer um teste de WILL se falhar, ela protegerá a pessoa e o objeto assim tb irá abandonar seu mestre, e achando um novo mestre pra ela.

Fraquezas do passado 1 fraqueza para cada 3 desvantagens

A Fada mantém algumas desvantagens que tinha como Fada antes do ritual (deve escolher 3 aprimoramentos negativos da sua ficha antiga)

Reflexo Verdadeiro

A Fada da Luz emite sua forma verdadeira em espelhos ou em reflexo com a água, a cruzar um objeto desses é impossivel não ser notada pois o objeto emitirá um forte Luz.

Recipiente magico

Obrigatório

A Fada pode ser presa em um pote que seja encantado com seu elemento oposto ou seja feito de ferro frio, ela só poderá sair do pote se alguém o abrir.

Desejos do Passado

A Fada sente desejos de sua vida anterior, como a maioria das fadas arcadianas, adora ser o centro das atenções, gosta de passear, festejar e dançar, costuma agir de maneira muito mais infantil do que sua vida anterior pois pra ela tudo é novo e emocionante, a fada não relizará nenhum desejo do mestre, ou mesmo usar seus poderes se ela não tiver seus desejos realizados, em outras palavras nada de não deixar ele entrar naquele bar cheio de motoqueiros só por que ela está com a aparência de uma ninfa e com uma mini saia de apenas 10 cm O.o , não pode negar se ela pedir pra vc ir com ela a uma festa por que ela foi convidada mesmo sem uma festa só para mulheres, isso deixaria ela muito triste, essa fraqueza causa muita confusão, colocando o mestre dela em situações complicadas e até mesmo na cadeia, mais a mestre deve lembrar que ela jamais fará nada se não tiver seus desejos realizados.

OBS: Uma fada que tenha essa Fraqueza, sempre terá o Poder arcadiano Forma humana, sempre estará na forma mais atraente possível e usará as roupas mais chamativas que tiver, o mestre que deve saber dizer a ela o que vestir, e lembre-se Labia ajuda muito aqui... e importante, ela sempre desejará que vc esteja junto com ela nessas horas.

Desvantagens e Vantagens Obrigatórias

1 Desvantagem Dono ou mestre

Essas Fadas tem um mestre ou Dono, alguém que manda nelas, alguém que elas respeitam e compartilham seus poderes. As Fadas da Luz sempre devem estar perto de seus donos, precisam estabelecer um contato físico* (uma abraço, um beijo, um carinho, ou sexo são contatos físicos, qualquer um desses serve, o mestre decide) a cada 8 horas ou perderá 1 PV, que só irá regenerar quando tiver contato com o mestre denovo, se o PV dela chegar a zero ela cairá inconsciente, em 48 horas se o mestre dela não tiver o contato físico, a primeira pessoa que encostar nela será o novo mestre dela.

OBS: Se seu mestre cair inconsciente ou morto, a Fada ficará ao lado dele até cair inconsciente também, a fada usará suas magias para proteger seu mestre mais jamais atacará para defende-lo, essas fadas jamais atacam.

**Contato físico* elas precisam de parte da energia vital do mestre para permanecerem conscientes a cada contato o mestre perde um PV quero só recuperará 4 horas depois.

1.a Adquindo um novo mestre

Nem sempre o mestre da Fada da Luz é assassinado, algumas vezes eles morrem de doenças, de velhice ou até mesmo abandonam elas O.o , quando isso acontece elas podem procurar um novo mestre. As Fadas da Luz assumem a forma Humana ou outra que desejarem e irão atrás de um novo mestre, se elas tiverem a fraqueza lembrança dolorida eles irão atrás da pessoa dessa lembrança.

2 Desvantagem Lealdade absoluta

A Fada da Luz é sempre leal a seu mestre não importando se ele é mau ou bom, se é um anjo ou um demônio, ela sempre irá ajuda-lo, sempre realizará qualquer desejo que ele peça, sempre satisfará qualquer prazer carnal que ele pedir, jamais terá contato físico com outro a não ser seu mestre e defenderá ele até que ele morra ou mande ela embora.

3 Desvantagem Pontos de Poder

As Fadas da Luz são uma entidade da magia banida a muitos seculos por criaturas celestiais, as poucas que restam estão no domínio de magos e criaturas muito poderosos, a quais fizeram um acordo com tais criaturas ou são poderosos demais para elas serem tiradas deles. Pontos de Poder é o nível de poder da fada da Luz, para cada habilidade que ele possuir ela aumenta seus pontos de poder, para cada 10 anos de vida ela recebe +1 de ponto de poder. Para cada 50 pontos de poder o mestre recebe um inimigo adicional, para cada 1.000 pontos de poder um anjo ou um demônio se torna inimigo do mestre baseado na tendência do mestre é claro. (a requisito do Mestre ambos podem virar inimigos do mestre da Fada).

1 Vantagem Lembranças ocultas

A Fada da Luz terá todas as perícias e aprimoramentos da fada do ritual, também manterá qualquer fobia, inimigos* que a fada possuía, códigos de honra também serão mantidos, mais ela não lembrará deles apenas os realizará inconscientemente.

*Os inimigos da Fada quando descobrirem que ela virou Fada da Luz e descobrir que ela não pode morrer passaram a inoportunar a vida dela e serão considerados inimigos do mestre a partir desse momento.

2 Vantagem Imortalidade Maior

Fadas da Luz jamais podem morrer, todavia podem ser aprisionadas, se elas forem aprisionadas entram em um estado de hibernação e acordaram se forem libertadas, para elas passaram-se apenas 48 horas, mesmo que tenha passado 500 anos.

OBS: O poder dela aumenta mesmo ela estando em hibernação, ela receberá Poderes arcadianos e Poderes arcadianos especiais pela idade mais não receberá pontos de perícia.

3 Vantagem Corpo Mágico

As Fadas da Luz são criaturas inteiramente mágicas, não possuem o atributo constituição não recebem pontos de vida da maneira convencional, Sua vida passa a ser seu número total de focus, não possuem PM, suas magias são lançadas sem gastar nada, (a fada da Luz não pode realizar rituais).
OBS: Mesmo possuindo corpo mágico as Fadas da Luz podem sentir cheiro, gosto, dor e qualquer ou sentido.

Detalhes importantes

Dano sofrido

As Fadas da Luz só podem sofrer dano físicos através de armas de ferro frio, armas normais não lhe causam dano e armas mágicas lhe carregam o PV.

As fadas só tomam dano mágico de magias do seu elemento oposto, ela sofre 1 ponto de dano para cada ponto do caminho da magia lançada nela.

Status especiais em batalha

A Fada da Luz é imune a tontura, cegueira, dominação, não sofre danos críticos, pois seu corpo não possui zona crítica como órgãos vitais, não pode ser manipulada por magias pois é uma entidade mágica de grande energia muito instável uma magia que tente manipular ela terá seus PMs usados na magia perdidos permanentemente.

Status fora da batalha

A fada da Luz não precisa comer mais o fará por vontade própria ela ficará emocionalmente abatida se não comer como seu mestre O.o, não precisa respirar ou dormir mais tb o fará se ver outros fazendo O.o. Tudo que ela comer desaparecerá em forma de energia, lembre-se disso, ela não tem fome logo come apenas por que vê os outros fazerem isso, logo ela não saberá quando parar O.o Ela pode beber mais jamais fica bêbada, mais se explicarem a ela como ficar ela tentará ficar O.o

Luz atrativa

As Fadas da Luz emitem uma aura em forma de Luz forte de seu corpo que seduzem qualquer criatura inteligente (*criaturas não inteligentes reconheceram ela como uma mãe ou fêmea no cio*), a aura faz qualquer um se sentir relaxado, estimulado ou excitado, na forma humana esse poder funciona normalmente mesmo não emitindo luz*. Qualquer criatura que tente atacá-la diretamente, precisa realizar um teste de WILL Vs. CAR da fada, se falhar não sentirá vontade de atacá-la, criaturas imunes a dominação não são imunes a essa habilidade pois ela estimula algo natural, máquinas são imunes a essa habilidade.

Obs: Poderá atacar o mestre da fada sem nenhuma penalidade.

*Essa habilidade é uma habilidade sobrenatural, mesmo de olhos fechados ou sem ver a Luz é necessário fazer o teste.

Montando uma ficha

Exemplo básico:

Ficha da Fada arcadiana antes do ritual

Nome: Rosa escarlate

Idade 400 anos nível 4

FOR 12	PV 17	PM 24
AGI 40	Focus total 20	
CONS 14	caminho mais alto Plantas 6	
DES 40	Perícias totais 2.000	
INT 14	Poderes arcadianos 47 (40 da idade, 3 do Poder elevado, 4 de nível)	
WILL 14	Aprimoramentos totais 12	
PER 12	Aprimoramentos negativos 7	
CAR 40		

Ficha da Fada da Luz após o Ritual

Nome o Mestre deve escolher o nome dela lembre-se ela deve aceitar o novo nome. Ela naturalmente aceitará seu nome antigo.

Idade 400 anos nível 4 Aumento no numero de atributos = 1 para cada 10 anos de vida

FOR 12	PV 32 = O numero de focus	PM --
AGI 50 +10	Focus total 20 + 2/nível +1/100anos = 32	
CONS --	Caminho Plantas 6 / Caminho do mestre* / caminho elemental do ritual /caminho Luz 6	
DES 50 +10	Perícias totais 2.000 as mesmas percas antes do ritual	
INT 14	Poderes arcadianos 47 (40 da idade, 3 do Poder elevado, 4 de nível)	
WILL 20 +6	Aprimoramentos totais 12	
PER 16 +4	Aprimoramentos negativos 4 (apenas fobias códigos de honra e inimigos)	
CAR 50 +10	Poderes arcadianos especiais 44 (40 da idade e 4 do nível)	

*A Fada da Luz sempre mantém um caminho do seu mestre, esse caminho não pode ser oposto a seus caminhos, se todos os caminhos do mestre forem opostos esses pontos são colocados em um caminho a escolha do mestre para poder criar um caminho secundário com ele.

Poderes arcadianos especiais

- União de atributo *custo 2* Une atributo com o mestre 4 rodadas
- Regeneração *custo 1* mestre regenera PV (baseado na PA regeneração)
- Telepatia *custo 2* Mestre possui telepatia com a fada e com quem conhece
- Poder mágico aprimorado* *custo 5* Mestre tem +7 focus e não consome PM em suas magias
- Aumento de PV e PM *custo 5* Mestre recebe +20 PV e +12 PM
- Forma Humana aprimorada *custo 3* Pode alterar a forma humana do mestre e a dela como quiser.
- Barreira de proteção *custo 5* Mestre recebe +12 IP corpo a corpo e +16 IP a distância
- Desejo menor *custo 5* Cria criaturas e objetos diversos que dura 24 horas 12 objetos
- Aumento de atributo*¹ *custo 2* (CAR+ 6)
- União de Caminho *custo Free* Uni caminhos ficando mais forte ou cria secundário
- Encontrar fraquezas *custo 5* Encontra fraquezas ou cria (ignora resistência a magia)
- Resistência a magia *custo 3* Fada absorve 3D de dano de magias contra o mestre
- Aprimoramentos extras *custo 2* (Talento Canto O.o*²) Melhora o Canto do mestre O.o :)
- Teleporte *custo 3* Teleporta ela e o mestre a qualquer distância 12 vezes/dia
- 44 no total de Poderes Arcadianos
- Total de Pontos de Poder 415+ 4(nível)+40 idade =574= 11 inimigos extras

* O Poder Mágico aprimorado funciona conforme o nível do mestre se o mestre for nível 1 apenas poder usufruir do nível 1, se o Mestre não souber usar magia ele terá que aprender com alguém, ela não saberá ensinar pois nem mesmo ela entende como usa sua magia;

*¹ Aumenta o atributo CAR + 6 essa habilidade é escolhida por ela, naturalmente ela coloca CAR ou DES

*² O.o nossa aprimoramento não muito usual mais possivelmente o mestre dela disse que não sabia cantar, nunca faça isso :)...

Fraquezas Arcadianas especiais

Recipiente magico (*obrigatório*)

Desejos do Passado (*O.o nossa isso é um problema IoI*)

Lembrança Dolorida (*se o Mestre do jogo for xarope sempre terá alguém parecido com a pessoa e naturalmente um PC*)

Evolução da Fada da Luz

A Fada da Luz quando evoluir recebe +2 focus por nível (isso lhe concede 2 de vida), recebe perícias normalmente mais está restrita a aumentar suas perícias em relação a sua interpretação, recebe aprimoramentos a cada 3 níveis e não pode pegar aprimoramento que lhe concedam bônus em ataque...

OBS PRINCIPAL>>> UMA FADA DA LUZ JAMAIS ATACA ALGUÉM DE QUALQUER FORMA SE O FIZER ENTRA EM UMA ESPECIE DE CRISE, E FUGIRÁ ABONDONANDO TUDO INCLUSIVE SEU MESTRE.

Ela voltará quando as suas 8 horas sem contato passar...

Agradecimentos finais....

Aos criadores do sistema Daemon

A Rafael Menestrel criador do netbook d onde usei a fada para criar essa outra

E a todos que usarem essa classe...

Fadas da Luz são criaturas poderosos e engraçadas, ter uma na campanha faz ela ficar divertida, e o jogador que ser seu mestre forte, boa para equilibrar os PC, muitas vezes o jogador que controla ela pode criar um NPC que será o mestre dela, alguém bem fraquinho para poder jogar e não desequilibrar o jogo, se só tiverem jogadores fracos....

Bom é isso acabou...

Natalia Souza