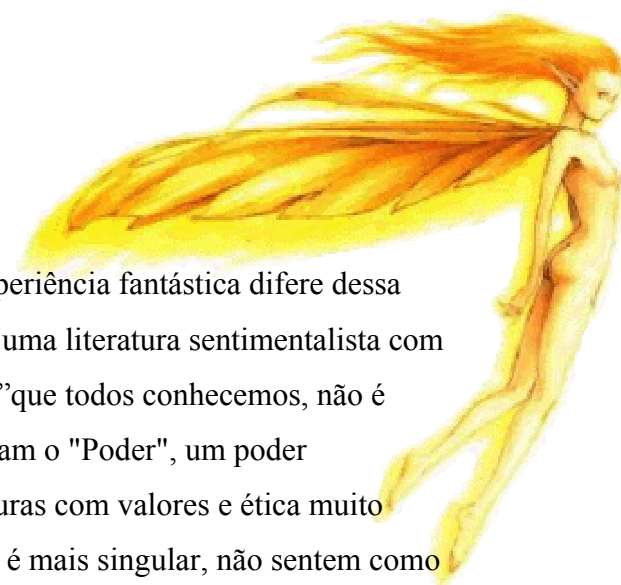
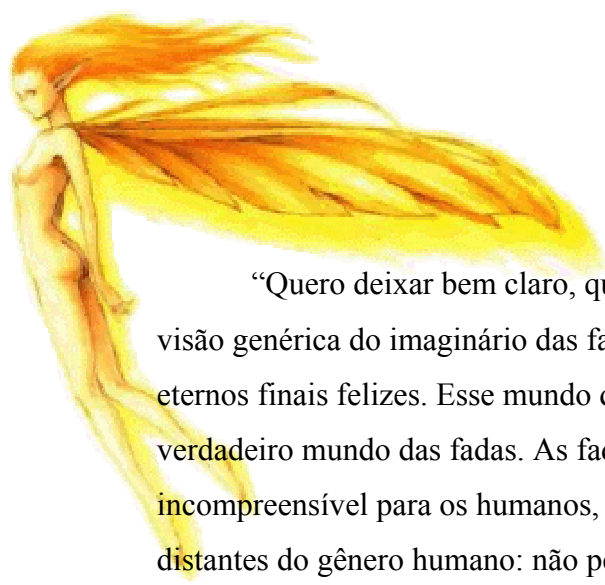


As Fadas Netbook completo



Autora: Natália Souza Santos



## Fadas

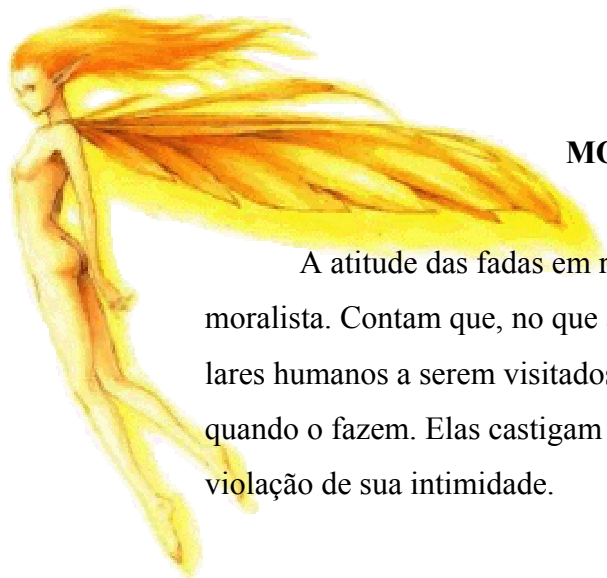
“Quero deixar bem claro, que a verdadeira experiência fantástica difere dessa visão genérica do imaginário das fadas composta por uma literatura sentimentalista com eternos finais felizes. Esse mundo do” Era uma vez...”que todos conhecemos, não é verdadeiro mundo das fadas. As fadas reais representam o "Poder", um poder incompreensível para os humanos, pois elas são criaturas com valores e ética muito distantes do gênero humano: não pensam e, o que lhe é mais singular, não sentem como os humanos. Essa é a essência que as separa dos mortais e a origem da grande parte da inquietude que causam, porque as fadas são em si criaturas da matéria prima da vida.

“O reino das fadas é um mundo de misterioso encanto, de cativadora beleza, de humor, júbilo e inspiração, de terror, de riso, amor e tragédia. Todavia, é um mundo para ser penetrado com extrema cautela!”.

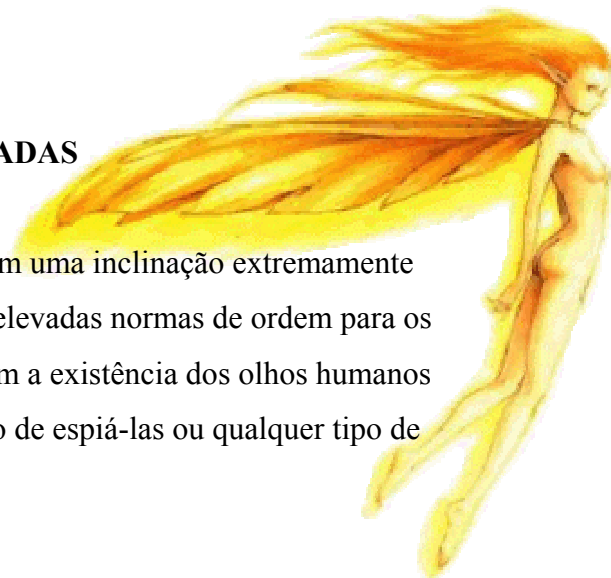
### “O que são fadas?”

Segundo Schoerer (s/d, p. 66), o nome fada "vem do latim fatum, que significa fado, destino. Dessa forma, acredita-se que elas intervêm de forma mágica no destino”.

Embora além da percepção das pessoas comuns, as fadas continuam a existir em nosso mundo. Tal afirmação é feita à luz de diversos testemunhos de clarividência, de fenômenos paranormais e parapsicológicos que atestariam a realidade do "mundo invisível" onde supostamente vivem fadas e outros "espíritos mágicos da Natureza”. Sua origem leva acreditar que sua existência está ligada à velha Arcádia, mais muitas foram vistas em Arcádia, seu real mundo de origem é desconhecido, sendo comum acreditar que possuem um lugar secreto onde apenas elas possuem a chave ou acesso. Acredita-se que as fadas estão ligadas diretamente à origem da vida em seu primordial, elas seriam vidas imateriais, existindo muito antes da matéria ou mesmo antes do universo, sua composição corporal de energia pura é composta de matéria prima para vida podendo criar qualquer coisa... As Fadas constituem um povo exótico, tão misterioso quanto variado. Sua origem é controversa: algumas lendas apontam que seja uma raça ligada diretamente à natureza e a magia, mas a hipótese mais aceitável de que elas surjam espontaneamente, como uma manifestação viva da magia.



## MORALIDADE DAS FADAS



A atitude das fadas em relação aos humanos tem uma inclinação extremamente moralista. Contam que, no que a elas se refere, ditam elevadas normas de ordem para os lares humanos a serem visitados, enquanto que proíbem a existência dos olhos humanos quando o fazem. Elas castigam todo e qualquer intento de espia-las ou qualquer tipo de violação de sua intimidade.

As fadas gostam de seres humanos alegres e generosos e sentem especial simpatia pelos apaixonados. A falta de generosidade, rudez e o egoísmo desagradam muitos as fadas. Também lhes desagradam os indivíduos sombrios.

As fadas da colina Irlandesa amam com paixão a beleza e o luxo e sente absoluto deprecio pela avareza e a economia. Em suas "Lendas antigas de Irlanda", Lady Wilde abomina de mão fechada o pão-duro e todo aquele que recolhe até o último grão e arranca até a última fruta da árvore, sem deixar nada para os espíritos que vagam à luz da lua.

Um dos traços mais notáveis das fadas é seu grande interesse pela limpeza e costumes ordenados. Esperam encontrar as chaminés que visitam bem varridas, um bom fogo, água clara e fresca para beber e se banhar, leite, pão e queijo.

A honradez e o cumprimento das promessas são sempre motivo de respeito, assim como a formalidade e a bondade são recompensadas com a boa sorte. Chambers nos conta em seu "Popular Rhymes of Scotland", a história do "O Senhor de Colzean":

*“Um dia o Senhor de Colzean Castle se dirigia para sua casa quando lhe acercou um homem com uma pequena vasilha pedindo um pouco de cerveja para sua mãe anciã, que estava enferma. O Senhor chamou seu mordomo e ordenou que enchesse a vasilha até as bordas. O empregado assim fez, porém esvaziou todo um barril e a vasilha encheu até a metade. O mordomo perplexo mandou perguntar o que devia fazer. O Senhor disse”:*

*- “Prometi encher a vasilha e a encherei, mesmo que para tanto tenha seja necessária toda a cerveja de minha bodega”.*

*Sendo, assim, o mordomo abriu outro barril e só com uma gota a vasilha ficou cheia. O pobre homem agradeceu e desapareceu.*

*Anos mais tarde, o Senhor foi lutar nos Países Baixos e foi feito prisioneiro. Estava na prisão quando uma porta se abriu e apareceu uma fada, que o transportou até seu castelo.*

Entretanto, todo aquele que recebe as graças das fadas, não deve falar delas, já que seu protocolo exige segredo. Por mais estranho que pareça, a conduta que se deve seguir para manter as relações amistosas com as "boas vizinhas", não só proíbe que se revele a ajuda ou os dons a outros mortais, senão também toda a expressão de agradecimento.

Um dos contos mais correntes dos tempos isabelinos até hoje é o dos mortais agraciados pelas fadas, que receberam dinheiro dessas, prometendo não revelar sua origem. Uma história dessas está registrada nos arquivos da "School of Ascottish Studies", como "Dinheiro faérico" e conta também Seán O'Súilleabháin em "Folktales of Ireland". A intimidade das fadas deve ser respeitada inclusive pelos transeuntes. Em Ulster, o povo evita os caminhos faéricos, especialmente nos primeiros dias do trimestre, que são os dias em que fadas costumam mudar-se.

O regozijo, a alegria, a música, a dança e o bom companheirismo são coisas agradáveis para as fadas que podemos chamar de Corte Bendita.

*“Acredito nas fadas, não porque as tenha visto, mas porque elas são muito necessárias para que o mundo não se perca no pragmatismo e no cotidiano, que lentamente mata nossas fantasias e ilusões. São as fadas que nos fazem descobrir que também temos alma e ela faz parte de uma alma universal e ainda, nos fazem recordar que somos algo mais do que simplesmente máquinas de produzir e consumir”.*

ROSANE VOLPATTO



# Tipos de Fadas

## Fadas Elementais

As Fadas elementais constituem um povo exótico, tão misterioso quanto variado. Podem ser divididas em 6 grupos principais (conectadas a cada um dos 6 Elementos Primários ou 12 Elementos Secundários).

### Fada de Fogo



Fadas do fogo possuem o elemento fogo como sua essência principal, possuem imunidade total a fogo e controle total do mesmo.

**Poderes:** Poderes de Fada padrão, +2 Focus em fogo/nível dano de fogo maximizado e sem resistência, controle total sobre o elemento fogo sem teste de perícia, pode manipular elementais sem lhe conceder direito a teste de resistência.

**Poder final:** Pode criar fogo em qualquer temperatura sem limite.

**Fraquezas:** elemento água e ferro frio.

## Fada Da Terra



Fadas da Terra possuem o elemento Terra como sua essência principal, possuem imunidade total a ataques de ferro frio.

**Poderes:** Poderes de Fada padrão, +2 Focus em Terra/nível dano de terra maximizado e sem resistência, controle total sobre o elemento Terra sem teste de perícia, pode manipular elementais sem lhe conceder direito à teste de resistência.

**Poder final:** Pode criar qualquer metal ou pedra preciosa sem limite.

**Fraquezas:** Elemento Fogo e água.

## Fada da Água



Fadas da Água possuem o elemento Água como sua essência principal, possui imunidade total a ataques do elemento água.

**Poderes:** Poderes de Fada padrão, +2 Focus em água/nível dano maximizado e sem resistência, controle total sobre o elemento água sem teste de perícia, pode manipular elementais sem lhe conceder direito à teste de resistência.

**Poder final:** Pode criar água potável livremente sem limite, controlar ondas marítimas e todo movimento marítimo global.

**Fraquezas:** elemento Ar e ferro frio.

## Fadas do AR



Fadas do Ar possuem o elemento Ar como sua essência principal, possui imunidade total a ataques do elemento Ar.

**Poderes:** Poderes de Fada padrão, +2 Focus em Ar /nível dano maximizado e sem resistência, controle total sobre o elemento Ar sem teste de perícia, pode manipular elementais sem lhe conceder direito à teste de resistência.

**Poder final:** Pode criar Ar livremente sem limite, pode criar tornados ou ciclones facilmente, é imune ao caminho secundário “Vácuo”.

**Fraquezas:** elemento Fogo e ferro frio



## Fada da Luz



Fadas da Luz são extremamente raras, seu poder é incomparável, encontrar uma fada da Luz pode ser considerado muita sorte ou muito azar, essa fada ao contrario das demais sempre procura um mestre a quem é fiel eternamente, o motivo dessa fidelidade é incompreensível, acredita-se que a fada usa parte da essência da vida do mestre para se parecer mais viva e em troca faz o que ele desejar até lhe conceder prazer carnal. Pode ser criada através de um difícil ritual. (ver pagina 57)

Elas são excelentes companheiras, possuem a capacidade de utilizar sua energia para criar diversas coisas do real ao imaginário.

**Poderes:** Poderes de Fada padrão, Poderes único +2 Focus Luz/nível dano maximizado e sem resistência, controle total sobre o elemento Luz sem teste de perícia, pode manipular elementais sem lhe conceder direito a teste de resistência, recebe 1 ponto de atributo e focus a cada 10 anos.

**Poder final:** Pode se transformar em uma deusa da magia

**Fraquezas:** elemento Trevas e ferro frio

## Fadas das Trevas



A lendária Fada das trevas, essa fada é uma lenda, dizem que um mago louco modificou o ritual para criar uma fada da luz para poder criar a fada das trevas com poder de manipular o mais temido caminho de magia já criado, se ela existe ninguém sabe, sua personalidade ou mesmo seus poderes e fraquezas são desconhecidos.

*OBS: As fadas dos caminhos secundários não serão apresentadas nesse netbook aguarde o volume 2. ^^*

## Outros tipos de Fada

### Fadas das Plantas



A Fada das Plantas possuem controle total na criação e cultivo de plantas de todos os tipos, pode reviver e manipular a genética de qualquer planta podendo alterar ou mesmo recriar plantas lendárias como a Yggdrasil ou mesmo Ents anciões.

**Poderes:** Poderes de Fada padrão, +2 Focus em plantas/nível dano maximizado e sem resistência, controle total sobre o caminho plantas sem teste de perícia, pode manipular plantas ou criaturas do tipo planta sem lhe conceder direito à teste de resistência.

**Poder final:** Pode cultivar a yggdrasil.

**Fraquezas:** elemento Fogo e ferro frio.

## Fadas dos Animais



A fada dos animais pode manipular e controlar animais pode manipular o código genético deles modificando ou mesmo recriando animais lendários como o Tiamat, hidras minoutaros e outros mitos.

**Poderes:** Poderes de Fada padrão, +2 Focus em animais/nível dano maximizado e sem resistência, controle total sobre o caminho animais sem teste de perícia, pode manipular animais sem lhe conceder direito à teste de resistência.

**Poder final:** Pode criar yokais ou controlá-los sem direto a teste de resistência.

**Fraquezas:** Ferro frio e todos os elementos.

## A Fada Da vida



A fada da vida pode criar, reviver ou mesmo recriar qualquer forma de vida, possui o poder de manipular espíritos e sentimentos, pode conceder o dom da vida a coisas inanimadas, como maquinas ou objetos, possui a habilidade desejo ilimitada (apenas para o dom da vida) e pode reviver mortos vivos.

**Poderes:** Poderes de Fada padrão, +2 Focus em Spiritum/nível dano maximizado e sem resistência, controle total sobre o caminho Spiritum e sem teste de perícia, pode manipular espíritos e coisas vivas sem lhe conceder direito à teste de resistência. OBS: não pode manipular outras fadas, pois eles não possuem vida.

**Poder final:** Pode conceder o dom da vida novamente.

**Fraquezas:** Ferro frio, Necromancia e trevas.

## A Fada do Tempo



A fada do tempo tem muita semelhança com a fada da luz, a quem diga que ele é uma fada da luz em estado mais avançado, tem o poder de controlar o tempo e espaço podendo estar em qualquer lugar ou época, pode alterar o tempo a sua vontade.

**Poderes:** Poderes de Fada padrão, poderes de fada da Luz +5 Focus metamagia /nível dano maximizado e sem resistência, controle total sobre o caminho metamagia sem teste de perícia,

**Poder final:** Pode voltar no tempo ou criar o futuro a seu bem querer, é onipresente.

**Fraquezas:** Ferro frio.

## O caçador



Esse tipo de fada foi criado pelo deus da morte para caçar fadas e magos que usavam elas para obter poder, ele é o único que possui uma resistência à magia faérica e possui imunidade a ferro frio. Foram extintos por um mago e sua fada da Luz a mais de 10000 anos atrás, destruídos junto com o deus que os criou. Difícil saber se outro deus queira criá-los...

**Poderes:** Poderes de Fada padrão, Arte da guerra +50% de ataque e defesa contra fadas dano maximizado, localiza fadas.

**Poder final:** Pode manipular ferro frio sem lhe causar dano e criá-lo livremente.

**Fraquezas:** Metamagia e Luz.

## Damas de Branco



As "boas" fadas velam pelos lares, os nascimentos dos seres humanos e também pelos seus falecimentos. Estão na origem da vida e da morte e ajudam os mortais a passar de uma dimensão para outra.

O emprego da expressão "Damas Brancas" para designar algumas fadas é uma indicação da estreita ligação existente entre as fadas e os mortos.

Na Alemanha, um dos feitos mais conhecidos é a aparição da Dama Branca, onde recebe o nome de "Weisse Fragën", e que se deixa ver quando a morte chega às portas de algum príncipe. Essas Damas Brancas vivem em zonas próximas dos castelos antigos. São altas e esbeltas e possuem um aspecto agradável. Possuem uma grande luminosidade em torno delas e por isso se diz que possuem um corpo imaterial. Aparecem sempre vestidas de branco e com um véu comprido que cobrem a cabeça, também da cor branca. Enquanto alguns as consideram fantasmas, está aceito o seu caráter benévolo e sua identificação com as fadas.



Essa Fada tem aparecido desde os primeiros tempos da história dos nobres de Neuhaus e Rosenberg e se mostra até hoje. Como "Damas Brancas", são conhecidas também, as fadas da Espanha que habitam as zonas próximas aos mananciais, as fontes, aos rios e os lagos.

O Dr. Roger Mognot, grande conhecedor das fadas do Franco Condado, conta que, segundo uma tradição local dos arredores de Poligny, existia antigamente um santuário consagrado ao culto de uma Virgem Céltica que se materializava, às vezes, em uma Dama Branca.

Um dia, um jovem pastor, que havia se afastado para buscar uma ovelha que havia escapado, perdeu-se no bosque que rodeava Poligny. Preocupados, seus pais o buscaram em vão por três dias. Finalmente, o encontraram no terceiro dia, sentado ao pé de uma árvore e em excelente estado de saúde. Perguntaram-lhe como tinha conseguido sobreviver sozinho no bosque. Respondeu simplesmente que uma bela dama, completamente vestida de branco, havia lhe trazido comida duas vezes ao dia.

Do mesmo modo, no ano de 1789, uma jovem pastora que guardava suas cabras nos bosques de Écorchats se perdeu e estiveram procurando-a por três dias. A encontram debilitada, mas viva. Contou também que não tinha passado fome, pois uma bela dama branca havia cuidado dela. Nesses testemunhos, podemos reconhecer sinais de uma aparição iguais a da Virgem Maria, para quem havia sido consagrado às fontes pagãs a fim de cristianizá-las, e que se converteu na Padroeira das Fadas.

Adaptando-se as condições criadas pela tecnologia moderna, as Damas Brancas hoje são vista nos acostamentos das autopistas. Numerosos são os testemunhos de quem já viu uma bela dama completamente vestida de branco. Permanece imóvel ao lado do caminho, como se esperasse algo ou alguém. Os automóveis muitas vezes param para lhe dar carona.

Dizem que ela aceita sem dizer uma só palavra e toma o assento ao lado do condutor. Esse até tenta iniciar uma conversação, mas a Dama nada responde. Uma centena de metros adiante desaparece como que por encanto. O povo acredita que as Damas da autopista só se manifestam em lugares onde aconteceram acidentes fatais com carretas, a fim de evitar que se produza outro novamente.



## GINEBRA, A DAMA BRANCA.



A rainha Ginebra, a esposa do rei Artur, também é descrita com a aparência de uma "Dama Branca". Seu nome bretão "Gwenhwyfar" ou "Gwenhwifar", significa "Fada Branca": de "gwen", branco, e "hwyvar", derivado do irlandês "siabhradh", fada.

Ginebra foi raptada por seu amante Melwas, um príncipe eternamente jovem que se parece muito com Midhir, o príncipe dos Tuatha De Dannan que foi buscar sua esposa Etain no mundo dos homens para levá-la a Arcádia.

Chrétien de Troyes descreve o mundo de Melwas como um lugar de onde ninguém regressa. Ao ter vivido na Terra de Arcádia. Ginebra teria adquirido, as características de uma fada.

Quando Ginebra convida os Cavaleiros da Távola Redonda à que a escoltem para a 1 de Maio, ou o May Day, o "Dia das Fadas" por excelência, corresponde à festa céltica de Beltrane, pede que se vestem todos de verde. Verde era a cor da eterna juventude e do renascimento da natureza na primavera.

Quando Artur vai falar com ela no reino de Melwas, Ginebra estava montada em um cavalo verde:

"Verde é o meu corcel, da cor das folhas".

Artur também tem todas as qualidades de um príncipe Faérico. No momento de seu nascimento as fadas o abarrotaram de graças. Em um momento certo, Artur nasceu. E, quando apareceu sobre a terra, às fadas se apoderaram dele; encantaram a criança com sua magia mais poderosa; deram-lhe os poderes de ser o melhor dos cavaleiros; deram-lhe outras coisas, que era converter-se em um rico rei; e o dom de viver muito tempo. Deram ainda ao príncipe as maiores virtudes para que ele converte-se no mais generoso de todos os homens vivos. As fadas deram-lhe os dons e ele só teve que desenvolvê-los.

Criado pelo mago Merlin, recebeu a famosa espada Excalibur das mãos da Dama do Lago, que habita um lago sagrado, onde um grupo de donzelas está sempre às suas ordens. Essa espada na "História" de Monmouth é chamada Caliburn, que foi forjada pelas fadas.

Quando foi ferido mortalmente, se dirigiu à ilha encantada de Avalon, em companhia de sua irmã, a fada Morgana, para que fosse entregue a Argente, a rainha das fadas e pudesse recuperar a saúde e juventude. Recordemos que Morgana significa "nascida do

*mar". Essa fada simboliza o oceano Atlântico, que, nas lendas celtas, albergava o Outro Mundo e a morada dos mortos, invariavelmente orientada à oeste.*

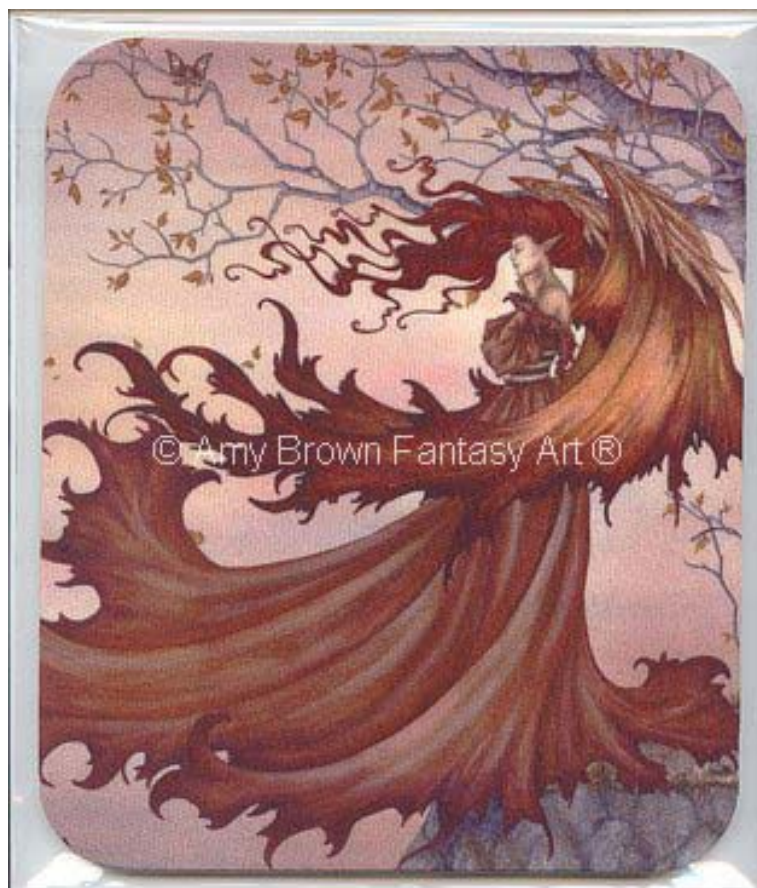
*Evans Wentz escreve a respeito: "Artur é por natureza um Deus do mundo faérico, o senhor das fadas. Os membros de sua corte se parecem mais com os sidhes irlandeses que as simples mortais. Em sua qualidade de grande rei, pode ser comparado com Dagda, o soberano supremo dos Tuatha De Danann".*

*Por último, temos Lancelot, que foi criado pela Dama do Lago e que lhe conferiu seu sobrenome: Lancelot do Lago. É ele que vai buscar Ginebra no reino de Melwas atravessando a perigosa Ponte da Espada, pois só ele possui a capacidade de ir e vir ao Outro Mundo. E acaba apaixonando-se por sua soberana, justamente por ter reconhecido nela, não uma mortal, mas sim uma fada, uma Dama Branca.*

**Poderes:** Poderes de Fada padrão, +2 Focus em humanos/nível, controle total sobre o elemento humano sem teste de perícia, pode manipular humanos sem lhe conceder direito a teste de resistência.

**Poder final:** Pode adaptar vida Humana em qualquer lugar ou mesmo modificá-la.

**Fraquezas:** Ferro frio e todos os elementos.



## Criação de personagem

Para criar um personagem fada deve primeiramente calcular a idade do personagem e escolher o tipo de fada que deseja criar.

Segue tabela abaixo explicando ganho pela idade.

Para cada 100 anos de vida idade mínima de jogo para uma fada;



Tipo de Fada	Aprimoramentos	Pontos Raciais	Pontos atributos	Poder De focus	PV	PM
Fogo	+2	+10	+5	+5	10	100
Terra	+2	+10	+5	+5	10	100
Água	+2	+10	+5	+5	10	100
Ar	+2	+10	+5	+5	10	100
Luz	+5	+20	+10	+10	10	INF.
Trevas	+5	+20	+10	+10	10	INF.
Plantas	+2	+10	+5	+5	10	100
Animais	+2	+10	+5	+5	10	100
Vida	+3	+20	+10	+10	50	INF.
Tempo	+10	+20	+20	+20	10	INF.
Dama de Branco	+1	+5	+2	+2	5	50
Caçador	+1	+5	+2	+2	20	25

Após calcular a idade da fada e tendo escolhido o tipo deve criar a historia dela levando em conta sua personalidade.

Veja tabela abaixo que inclui idade inicial

<b>Tipo de Fada</b>	<b>Personalidade</b>	<b>Idade base</b>
Fogo	Agressiva e explosiva	+ - 150 anos
Terra	Não muito simpática e concentrada	+ - 200 anos
Água	Calma simpática	+ - 200 anos
Ar	Livre e Extrovertida	+ - 100 anos
Luz	Curiosa e amigável	+ - 300 anos
Trevas	Silenciosa e sombria	+ - 300 anos
Plantas	Medrosa e amigável	+ - 250 anos
Animais	Amigável e extrovertida	+ - 120 anos
Vida	Amável e apaixonada	+ - 100 anos
Tempo	Inteligente e convencida	+ - 1000 anos
Dama de Branco	Silenciosa e amigável	+ - 50 anos
Caçador	Convencido e decidido	Indeterminado

Após criar a Historia deve comprar os aprimoramentos e dividirem os seus poderes raciais em suas habilidades raciais.

Segue abaixo lista completa dos poderes raciais





## PodereR Raciais Faéricos Padrão

### 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.

**Nível 2:** 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 80% das vezes Sem limite de tempo.

### Asas Faérica

As asas das Fadas variam muito poucos, sendo a maioria pequenas asas de insetos que possuem velocidades limitadas (definidas pelo nível do poder). Porém, o uso das Asas só pode ser feito na forma de Fada (só pode ser usado na forma humana se pagar +1 ponto).

**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 quadros pares de asas de energia e é capaz de voar até 320 m/s

(nível5 apenas Fada da Luz, Fada do Tempo, fada da vida e fada das trevas)





## Camuflagem

A maioria das Fadas possui 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 a onde 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 o padrão 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).

## Regeneração

A energia que compõem as fadas 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

**Nível 8:** a fada regenera 4 PV por rodada (apenas Fada da Luz, Fada do Tempo, fada da vida e fada das trevas)





## Cauda

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

**Nível 1:** Cauda Articulada. Pode ser utilizada como membro extra, para segurar objetos delicados, não pode ser utilizada para atacar.

## 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;

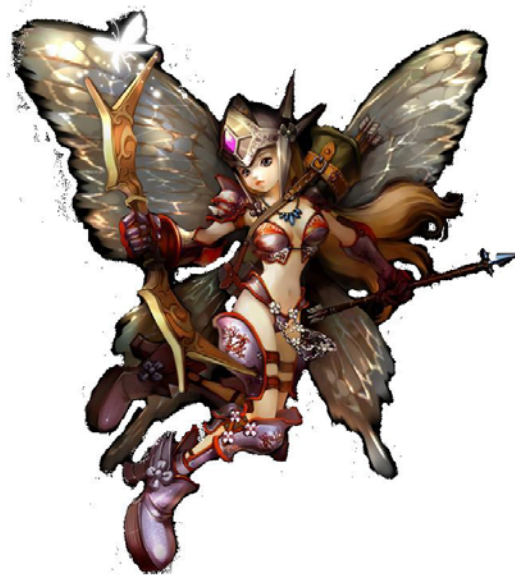
**Nível 5:** permite à Fada mover até 400Kg com a força de sua mente. Pode realizar efeitos de Força física como se tivesse FR 30 (pode conter um cavalo, ou erguer uma carroça).

## Telecinésia aprimorada

Custo 3

Essa habilidade dobra a força da Telecinésia da fada;

Pode ser comprada varias vezes.





## Teleporte

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

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

### Teleporte aprimorado

Instantâneo e sem limite precisa da habilidade teleporte (ação extra antes de ação de defesa ou ataque)

**Nível 1:** Teleporta a fada e mais 1 pessoa ou no Maximo 250 kg

**Nível 2:** Teleporta a fada e mais 2 pessoas ou no Maximo 400 kg

**Nível 3:** Teleporta a fada e mais 3 pessoas ou no Maximo 800 kg

**Nível 4:** Teleporta a fada e mais x pessoas sem limite de peso

*OBS: X representa numero ilimitado\* de pessoas.*

*\* lembrando que a fada só pode teleportar quem toca nela.*

### Aprimoramento mágico

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

**Nível 6:** +8 focus / + 3 PM por nível da Fada

**Nível 7:** +9 focus / + 4 PM por nível da Fada



## Magia Nata

A fada possui uma afinidade maior com magia.

- Nível 1:** recebe +1 ponto de focus por nível
- Nível 2:** recebe +2 pontos de focus por nível
- Nível 3:** recebe +3 pontos de focus por nível
- Nível 4:** recebe +4 pontos de focus por nível
- Nível 5:** recebe +5 pontos de focus por nível
- Nível 6:** : recebe +6 pontos de focus por nível



## Esplendor da Magia

Custo 5 uso Automático

As Fadas podem usar a magia com mais facilidade, frequência e beleza. Permite a fada alterar a magia como quiser. Ex: Uma bola de fogo com aparência de uma rosa pode camuflar qualquer magia tornando-a invisível. Permite a fada usar até 5 caminhos de magia ao mesmo tempo sem juntar os efeitos. Ex.pode largar até 5 magias diferentes no mesmo alvo em vez de uma por vez. Pode lançar magia sem ver seu alvo apenas o conhecendo e ele estando no alcance da magia, à magia irá ate ele.

## Magia perfeita

Custo 20 Uso Automático

(Somente com essa habilidade as fadas da luz podem fazer rituais).  
Pode fazer diversos rituais em menos tempo e sem componentes.  
Tempo dias = rodadas  
Rodadas = ações  
Ações = instantâneo



*OBS: Precisa saber os componentes mesmo não precisando deles*



### **Formas aprimoradas**

Custo 2 por forma

Uso Automático

**Entender:** Pode falar com magias ou coisas criadas por ela, sabendo quem fez quando e onde está.

**Criar:** Pode criar qualquer coisa sem se concentrar, e a magia fica permanente até a fada desfazê-la.

**Controlar:** Pode manipular diversas magias, sem se concentrar, se mudar algo de forma ela não volta a sua forma original, só quando a fada desejar.

### **Contramagia**

Uso gasta 1 ação de defesa ou ataque

Pode cancelar qualquer magia lançada contra ela

**Nível 1:** teste de “teoria da magia” difícil precisa ter o mesmo caminho

**Nível 2:** teste de “teoria da magia” precisa ter o caminho da magia

**Nível 3:** teste de “teoria da magia” fácil e não precisa ter o caminho da magia .

### **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

**Nível 5:** regenera 5 PM/rodada

**Nível 6:** regenera 6 PM/rodada

**Nível 7:** regenera 7 PM/rodada



## Super velocidade

Uso Automático

A fada pode se locomover mais rapidamente que o normal.

**Nível 1:** Aumenta a velocidade de deslocamento voando 50 m/s

**Nível 3:** Aumenta a velocidade de deslocamento voando 100 m/s

**Nível 5:** Aumenta a velocidade de deslocamento voando 200m/s

**Nível 7:** Aumenta a velocidade de deslocamento voando 350m/s velocidade do som

**Nível 9:** Atinge a velocidade da luz (apenas Fada da Luz, Fada do Tempo, e fada das trevas)



## Aumento de atributo

### *Aumento de Agilidade (ativo também na forma humana)*

As Fadas são muito mais ágeis do outros seres sobrenaturais. Cada ponto gasto em Aumento de Agilidade equivale a um aumento de **+8 no atributo Agilidade**. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

### *Aumento de Carisma (ativo também na forma humana)*

As Fadas são muito bonitas e tentadoras, ainda mais para os mortais. Cada ponto gasto nesse poder aumenta **+12 no atributo Carisma**. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

### *Aumento de Destreza (ativo também na forma humana)*

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 **+6 em Destreza** Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

### *Aumento de Força de Vontade (ativo também na forma humana)*

Quanto mais velhas as fadas, mais forte fica sua vontade. Cada ponto gasto equivale a um aumento de **+3 em WILL**. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

### *Aumento de Percepção (ativo também na forma humana)*

As fadas são curiosas e observadoras a ponto de notar um grão de pó em uma pétala de rosa. Cada ponto gasto equivale a um aumento de **+6 em PER**. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

## “Beleza Faérica”

Uso Automático

Esplendor e exuberância, sua beleza é perfeita impossível para qualquer ser se igualar. Bônus de +20 CAR. Este dom é ativo na forma humana ou Faérica.

**Nível 1:** recebe +10% em testes de Carisma

**Nível 2:** recebe +25% em testes de Carisma

**Nível 3** recebe +50% em testes de Carisma

**Nível 5** todos os testes de carisma ficam mais fáceis

**Nível 7** todos os testes de carisma passam automaticamente



## Sedução Nata

Uso Automático

Todas as fadas recebem o poder sobrenatural da sedução por possuírem uma beleza e aura natural que atraem qualquer criatura. Teste WILL X CAR da fada

**Nível 1:** pode estimular e seduzir qualquer humano ou humanóide

**Nível 2:** pode criar sensações extremamente fortes a qualquer humano ou humanóide

**Nível 3:** pode estimular e seduzir qualquer criatura.

**Nível 5:** pode estimular e seduzir qualquer criatura mesmo que ela possua imunidade a esse tipo de sensação.

**Nível 7:** qualquer criatura roda automaticamente no teste de WILL X CAR

**Nível 9:** essa habilidade atinge mesmo maquinas causando um efeito sobrenatural, concedendo sentimentos a elas.

*OBS: as Fadas são imunes a essa Habilidade.*

## Paixão

Custo 2 Uso Automático (acumula com a “*sedução nata*” funcionando 2 vezes mais forte)

A fada estimula um mortal que tenha certa atração física por sua pessoa, despertando impulsos sexuais.

Pessoas que naturalmente sentem atração pelo seu sexo serão atraídas. Elas atraem homens e mulheres homossexuais.

## **Fantasia**

Custo 2

A fada pode descobrir qual a fantasia mais perversa que uma vítima deseja realizar, apenas conversando com ela durante alguns minutos.



## **Atração proibida**

Custo 3 Uso Automático (acumula com a “*sedução nata e Paixão*” funcionando 2 vezes mais forte)

A fada desperta, sentimentos sexuais muito fortes nas vítimas. Pessoa que não são atraídas pelo sexo da fada tem direito a um teste de resistência. **WILL X CAR.**

OBS: (pode ser perigoso em aventuras na terra, pode acarretar diversas tentativas de estupro)

## **Voz melodiosa**

Custo 5 Uso Automático

A voz da fada soa tão maravilhosa que é impossível evitar uma ordem sua. É um poder típico de vampiros Lamiai e que na Grécia antiga deu origem à lenda das sereias. O personagem emite uma única ordem que é obedecida pela vítima (que precisa necessariamente ser do sexo oposto). Teste WILL X CAR da fada.

## **Dor em Prazer**

Custo 3 Deve ser ativado, a fada escolhe o alvo, sem limite de alvos

A fada é capaz de transformar dor dos outros em prazer, assim se ela causar dano em alguém ela lhe causará muito prazer, o alvo sempre roda em seus testes de CON.

Pode assim acalmar dores dos outros.

OBS: Quanto mais dor mais prazer.

## **Amor**

Custo 5 Uso Automático

Semelhante à voz melodiosa, mas faz com que a pessoa que escute fique apaixonada.

Magos e outras criaturas sobrenaturais podem resistir em um teste de WILL X CAR da fada.

O efeito dura 1 hora para cada 10 anos de vida da fada. Uma vez apaixonada, todos os testes contra a fada sempre serão difíceis, para atacar a fada deve realizar um teste de WILL X CAR.

### **O Beijo da morte e da vida**

Custo 5 cada

**Beijo da morte:** A fada beija uma vítima. Este beijo causa dano. Dano 5 para cada 10 anos de vida, esse dano não pode ser resistido e é permanente, dano do beijo da morte só pode ser curado com o beijo da vida.

**Beijo da vida:** Cura 5 PV a cada 10 anos, cura qualquer maldição ou doença, restaura atributos drenados pode curar Licantropia e vampirismo, pode trazer de volta à vida, a vítima pode estar morta no Máximo 1 hora para cada 10 anos de vida da fada.

*OBS: Deve ser ativado e deve escolher qual quer usar. Só funciona se a vítima desejar ser beijada*

### **Poder dos desejos**

Custo 5 (apenas Fada da Luz, Fada do Tempo, e fada das trevas)

Pode fazer 1 desejo por dia em vez de um por mês

### **Energia extra**

Custo 2

A fada pode concentrar uma quantidade maior de energia em seu corpo, assim recuperar esta energia usada torna-se mais fácil para ela. A fada aumenta em +20 seus pontos de magia, e recupera 2 pontos de magia extra a cada rodada, sem necessitar de concentração ou descanso.

### **Telepatia**

Custo 5 Distância ilimitada, tem que estar no mesmo plano.

Pode usar telepatia, e ler a mente dos outros, teste WILL X WILL.



## Poderes Faéricos exclusivos

### Fada do Fogo



#### Zona Faérica

Custo 20 deve ativar 50m

A fada do fogo emana um forte calor, sua presença pode alterar o clima a sua volta entre 20C° até no Maximo 350C°.

#### Toque ardente

Custo 5

A fada do fogo pode fazer qualquer material não vivo atingir seu ponto de fusão com um simples toque.

#### Chamas Eternas

Custo 5

A fada do fogo pode invocar chamas que queimam eternamente...  
O fogo só poderá ser apagado por uma fada do fogo ou desejo da fada da Luz, se a fada que criou as chamas for destruída as chamas apagam.

#### Pó mágico

Custo 3 (Pode ser usado 3 vezes ao dia no Maximo)

A fada do fogo ao se movimentar solta uma espécie de pó mágico vermelho com um forte brilho, esse pó concede a qualquer ser temporalmente +3 em focus em fogo e 12 PM. O alvo fica imune a fogo natural ou de focus inferior ao dele.  
O pó duro apenas 1 minuto.

#### Fogo estelar

Custo 5 (nível 9 e pelo menos 1000 anos de vida)

A fada do fogo pode criar uma temperatura quase infinita equivalente ou superior à de uma estrela maior.





## Fada da Terra

### Zona Faérica

Custo 10 deve ativar 50m

A fada da terra emana um fortíssimo campo magnético, sua presença pode entortar torres de energia desligar campos elétricos ou mesmo despedaçar metais.

### Toque Pedrificante

Custo 5

A fada da terra pode petrificar ou transformar em qualquer pedra ou metal qualquer material não vivo com um simples toque.

### Terremoto

Custo 5

A fada da terra pode criar terremotos de escala 1 até 9.

### Pó mágico

Custo 3 (Pode ser usado 3 vezes ao dia no Maximo)

A fada da terra ao se movimentar solta uma espécie de pó mágico marrom com um forte brilho, esse pó concede a qualquer ser temporalmente +3 em focus em terra e 12 PM. O alvo fica imune a armas de ferro.

O pó duro apenas 1 minuto.

### Controle Gravitacional

Custo 5 (nível 9 e pelo menos 1000 anos de vida)

A fada da terra pode manipular as órbitas dos planetas do universo manipulando seu movimento através de forças gravitacionais.

## A Fada da Água



### Zona Faérica

Custo 10 deve ativar 50m

A fada da água emana um fortíssimo controle sobre a água, sua presença pode criar chuvas à vontade, pode multiplicar a água presente na atmosfera criando água onde passa.

### Toque da liquidificação

Custo 5

A fada da água pode transformar em líquido qualquer material não vivo com um simples toque.

### Controle marítimo

Custo 5

A fada da água pode criar ou alterar as correntezas criando Tsunami facilmente.

### Pó mágico

Custo 3 (Pode ser usado 3 vezes ao dia no Maximo)

A fada da água ao se movimentar solta uma espécie de pó mágico azul com um forte brilho, esse pó concede a qualquer ser temporalmente +3 em focus em água e 12 PM. O alvo recebe + 5 em regeneração se estiver perto de água e fica imune a dano físico.

O pó duro apenas 1 minuto.

### Estados da Água

Custo 5 (nível 9 e pelo menos 1000 anos de vida)

A fada da água pode manipular os três estados da água, podendo evaporar ou mesmo congelar tudo que tiver água em sua composição.



## A Fada do Ar



### Zona Faérica

Custo 10 deve ativar área 50m

A fada do ar emana um corrente de ar, sua presença pode criar ventanias que vão de 10m/s até 100m/s, pode controlar o ar a sua volta.

### Toque alquímico

Custo 5

A fada do ar pode alterar os componentes do ar, alterando seu tipo e componentes à vontade, requer conhecimento em química.

### Controle dos ventos

Custo 5

A fada pode criar tornados, ciclones ou furacões à vontade.

### Pó mágico

Custo 3 (Pode ser usado 3 vezes ao dia no Maximo)

A fada do Ar ao se movimentar solta uma espécie de pó mágico amarelo com um forte brilho, esse pó concede a qualquer ser temporalmente +1 em focus em ar e 12 PM. O alvo recebe pode voar e recebe IP a danos físicos de 50%. O pó duro apenas 10 minutos.

### Sentidos do Vento

Custo 5 (nível 9 e pelo menos 1000 anos de vida)

A fada do Ar pode sentir, ouvir ver e cheirar tudo que estiver em contado com o ar a qualquer distância e instantaneamente.



## A Fada da Luz



### Zona Faérica

Custo free deve ativar área 50m

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 à dominação não são imunes a essa habilidade, pois ela estimula algo natural.

Obs: \*Essa habilidade é uma habilidade sobrenatural, mesmo de olhos fechados ou sem ver ela funciona.

### Toque da luz

Custo 5

A fada da Luz ao tocar alguém lhe concede 1 ponto de focus em Luz permanente, esse ponto de focus não gasta PM.

### Controle da Luz

Custo 5

A fada da Luz pode controlar a Luz criando Luz em proporção suficiente para iluminar um planeta inteiro. Pode destruir Mortos vivos instantaneamente.

### Pó mágico

Custo 3 (Pode ser usado 3 vezes ao dia no Maximo)

A fada da Luz ao se movimentar solta uma espécie de pó mágico esbranquiçado com um forte brilho, esse pó concede a qualquer ser temporalmente +1 em focus Luz e PM infinito. O alvo recebe imunidade à magia temporariamente.(não trevas).

O pó duro apenas 30 segundos.

## Deusa da Magia

Custo 5 ponto (Magia perfeita, Contramagia, Esplendor da Magia ,Pelo menos nível 9 e 1000 anos de vida)

Esse é o nível Máximo da fada da luz, a fada passa a ser como uma deusa da magia, fica imune a seu elemento oposto e imune a ferro frio, logo imune a qualquer tipo de dano e totalmente indestrutível, ela ainda toma dano se não tiver seus contatos com seu mestre.

OBS: A Fada da Luz jamais sofrerá qualquer outro tipo de dano e também é totalmente imune a qualquer ritual ou, nem mesmo o desejo da própria fada da luz lhe causa dano, ela ainda tem a fraqueza recipiente mágico (lembre uma fada só pode ser colocada em um recipiente se tiver inconsciente). Com esse poder a fada recebe poderes únicos:

- **Destruição divina**
- Com esse poder o mestre da fada pode causar dano em deuses e qualquer outro ser, esses danos jamais poderão ser curados, só através do desejo da fada da luz.(da mesma que causou dano).Obs: Essa habilidade não causa dano em outra fada da luz;
- **Abrir portais permanentes** através dos planos;
- **Criar planos astrais** permanentes;
- **Pode realizar desejos** infinitamente;
- **Pode destruir ou recriar qualquer objeto, vida ou planeta** (pode dar vida a um planeta morto voltando ele).(Ao que era antes ou fazendo ele florescer);
- **Beleza divina**, a luz atrativa afeta qualquer criatura sem direito a teste de resistência;
- **Pode viajar pelo tempo**;

OBS: A fada da Luz a atingir esse poder não sabe como usá-lo e demora entorno de um século ou + para entender tudo a não ser que seu mestre saiba e ensine. Com essa habilidade a Fada se torna uma entidade e mesmo se voltar no tempo e destruí-la antes dela virar isso ela ainda ira existir.



## Poderes faéricos especiais

Esses poderes a fada da Luz sede a seu mestre, esses poderes também funcionam com ele a não ser que a descrição diga ao contrario a fada recebe 1 ponto de poder especial para cada ponto faérico recebido, 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 elas estão muitas bem guardadas por quem as perseguiu, para serem usadas se necessárias...

### Regeneração

**Nível 1:** a regeneração passa a funcionar com seu mestre.

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

*OBS: Para essa Habilidade funcionar o mestre deve ser de nível igual o 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 mágica 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 por nível



## Telepatia

A telepatia funciona somente no mesmo plano

**Nível 1:** Cria um elo telepático com o mestre

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

Aumento Pontos de Poder de +5 pontos por nível



## Forma Humana aprimorada

Requer forma humana Duração 6 horas/nível

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

**Nível 2:** Pode assumir formas perfeitas de humanóide e se passar por outras pessoas 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, a Fada da Luz não perde sua imortalidade ou poder algum se mantiver relações sexuais, todavia não pode gerar filhos ou mesmo sentir prazer, o mestre sente muito mais prazer do que o normal por causa da Luz atrativa é algo mágico e único....*

*Ela sempre será virgem pois cada corpo que assume é sempre um novo corpo.*

Aumento Pontos de Poder de +5 pontos por nível

## Encontrar fraquezas

**Nível 1:** Permite a fada encontrar um ponto fraco em um inimigo do mestre PER difícil

**Nível 2:** teste de PER normal

**Nível 3:** teste de PER fácil

**Nível 5:** Imbui fraquezas no alvo, pode ignorar resistência à 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 à magia

No trevas criaturas com aptidão mágica não podem comprar resistência à 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

*(só para mestre)*

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, múltiplas seleções pode trocar os atributos a cada mestre ou seleção.

## Aprimoramentos extras

A Fada da Luz pode conceder aprimoramentos extras a seu mestre, Para 3 pontos gasto equivale a 1 ponto de aprimoramento, múltiplas seleções pode trocar os aprimoramentos conforme o mestre.

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

Aumento Pontos de Poder de 10 para cada aprimoramento





## **Aumento de PV e PM**

*(Só para o mestre)*

A fada da Luz aumenta de forma permanente os PVs e PMs 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 seus atributos por um pequeno tempo (1rodada/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 secundário.

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 Arcádia e a Terra;

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

**Nível 6:** Permite a Fada teleportar sem uso de portais ela e seu mestre para qualquer plano astral;

Aumento Pontos de Poder de +20 pontos por nível

## 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 apartir da rodada final.

**Nível 5:** Permite ao mestre voltar no tempo, uma rodada atrás 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 máximo de objetos ou criaturas criadas é igual a 5/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 carro, computadores, maquina de lavar, armas de fogo etc..;

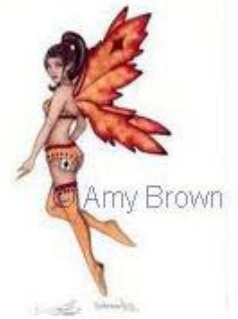
**Nível 4:** Permite criar coisas que não existem, coisas que a imaginação do mestre inventar, como máquinas voadoras com asas de pássaro, carros com pernas coisas estranhas;

**Nível 5:** Permite criar formas de vida sem inteligência que seguem 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

**Nível 7:** Todos os objetos permanecem para sempre (retira a duração de 24 horas)





## **Desejo Maior**

Custo 1 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... Pode realizar um desejo para seu mestre uma vez por mês,

- Pode aumentar um atributo (+6 por desejo);
- Pode curar doenças mágicas ou mesmo maldições divinas;
- Pode conceder imortalidade;
- Pode fazer quaisquer coisas materiais ou trazer uma de qualquer lugar;
- Pode gerar itens mágicos raros;(crie um item mágico 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 possível;

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

## **Beleza astral**

Custo 1 *Deve ativar.*

A fada deixa o mestre mais belo e atraente, as habilidades paixão, atração proibida, e amor passam a funcionar com seu mestre

## **Benção da luz**

custo 1

Toda magia lançada pelo seu mestre, não pode ser identificada e também pode ser camuflada como o mestre desejar.

## **Magias simples**

custo 1

O mestre pode lançar rituais simples sem gastar componente.



## **Dança da sedução**

custo 3

O mestre da fada pode fazê-la dançar uma dança muito sensual e provocante, que hipnotiza qualquer criatura do sexo masculino, as criaturas não têm direito a teste de resistência contra a dança, a beleza e sensualidade que a fada emana é forte o suficiente para deixar até mesmo a mais pura criatura celestial ou até mesmo um deus com desejos, todas as criaturas que estiverem vendo a fada dançar não prestam atenção em mais nada e poderão ser surpreendidos facilmente, sofreram efeito de qualquer magia sem direito a teste de resistência, falharam em todos os testes de atributos, a única maneira de saírem da hipnotize, será quando a fada parar de dançar ou sofrerem um dano superior a 1 de dano para cada 10 de carisma da fada.

## **Beleza Faérica Superior**

custo 2

A fada da Luz dobra sua beleza se tornando mais sensual e atraente. Todos os seus testes e perícias relacionadas a carisma sempre passam nunca terão uma falha, seu carisma dobra, qualquer criatura que a veja a fada recebe automaticamente contra essa pessoa os benefícios dos poderes raciais de fada “Amor, Atração proibida e Paixão” sem teste de resistência.



## **A fada das Trevas**

A fada das trevas é uma fada lendária, não se sabe de sua existência, seus poderes são muito semelhantes com do da fada da luz com diferença de controlar trevas em vez de luz, outros poderes que ela possui é a cargo do mestre.



## A Fada das Plantas



### Zona Faérica

Custo 10 deve ativar área 50m

Toda vegetação como arvores flores e grana ou outros qualquer, em torno da fada, dentro de um raio de 10m, se regenera devolvendo a vida a tudo a sua volta, isso é proveniente da essência da fada. Plantas começaram a florescer novamente ou mesmo rejuvenescer até atingir seu esplendor, é uma visão impressionante e maravilhosa.

### Toque das Plantas

Custo 5

A fada das plantas pode transformar um ver vivo em um planta com o simples toque.

### Controle dos vegetais

Custo 5

A fada pode criar e controlar diversos vegetais ao mesmo tempo, pode fazer ents ou outras plantas raras.

### Pó mágico

Custo 3 (Pode ser usado 3 vezes ao dia no Maximo)

A fada das plantas ao se movimentar solta uma espécie de pó mágico verde com um forte brilho, esse pó concede a qualquer ser temporalmente +2 em focus em plantas e 12 PM. O alvo pode conversar com as plantas e recebe IP +4  
O pó duro apenas 1 minuto.

### A yggdrasil

Custo 5 (nível 9 e pelo menos 1000 anos de vida)

A fada das plantas pode recriar a Yggdrasil a arvore da vida, seus frutos podem conceder atributos e magia a quem comê-los.

## A Fada dos Animais



### Zona Faérica

Custo 10 deve ativar área 50m

Toda e qualquer animal que entrar na zona faérica estará sobre controle total da fada nas próximas 6D rodadas, todos os Yokais tem direito a um teste de resistência WILL X WILL

### Toque Animal

Custo 5

A fada dos animais pode com um simples toque recuperar todos os pontos de vida de um animal ou Yokai e lhe concedendo imunidade à dominação.

### Reino animal

Custo 5

A fada pode criar qualquer criatura do reino animal sem necessitar de nenhum componente material, ela cria em apenas 1 rodada e pode transferir a alma de um outro animal para o mesmo corpo.

### Pó mágico

Custo 3 (Pode ser usado 3 vezes ao dia no Maximo)

A fada dos animais ao se movimentar solta uma espécie de pó mágico laranja com um forte brilho, esse pó concede a qualquer ser temporalmente +2 em focus em animais e 12 PM. O alvo pode conversar com todos os animais e fica mais forte (+6 força).

O pó duro apenas 1 minuto.

### Guardiões da Natureza

Custo 5 (nível 9 e pelo menos 1000 anos de vida)

A fada dos animais pode criar Yokais ou controlar outros Yokais sem conceder-lhes direito à teste de resistência, dobra a força dos Yokais e todas suas habilidades.



## A Fada da vida



### Zona Faérica

Custo 10 deve ativar área 50m

Qualquer ser vivo que estiver na zona da fada terá toda sua vida restaurada, inclusive regeneração de qualquer membro perdido, doenças curadas, inclusive mágicas maldições desfeitas.

### Toque da vida

Custo 5

A Fada da vida com um simples toque pode reviver criaturas mortas, o alvo do toque só não voltará à vida se já estiver reencarnado ou não desejar, ou sua alma esteja destruída.

### O caminho da Vida

Custo 5

A fada da vida pode usar o caminho da vida e evoluir nesse caminho livremente, podendo usar magias únicas desse caminho com ressurreição, cura completa ou mesmo proteção contra morte, imortalidade etc...

(Cabe ao mestre criar mais efeitos para o caminho da vida).

### Pó mágico

Custo 3 (Pode ser usado 3 vezes ao dia no Maximo)

A fada da Vida ao se movimentar solta uma espécie de pó mágico vermelho e branco com um forte brilho, esse pó concede a qualquer ser imortalidade por 1 minuto. O pó duro apenas 1 minuto. Se um humano respirar esse pó envelhecerá 10X mais devagar.

### O Dom da vida

Custo 5 (nível 9 e pelo menos 1000 anos de vida)

A fada da vida pode conceder a o dom da vida a objetos como bonecos etc...

## A Fada Do Tempo

A fada do tempo possui todos os poderes da fada da Luz e mais alguns únicos dela.

### Zona Faérica

Custo 10 deve ativar área 50m

Todo o tempo para entorno dela apenas ela pode se mexer.



### Toque do Tempo

Custo 5

A fada do Tempo pode conceder imortalidade com um simples toque ou rejuvenescer o tempo que desejar.

### O Caminho Tempo

Custo 5

A fada do Tempo pode usar o caminho do tempo, e evoluir nesse caminho livremente, podendo usar magias únicas desse caminho.

(Cabe ao mestre criar efeitos para o caminho tempo).

### Pó mágico

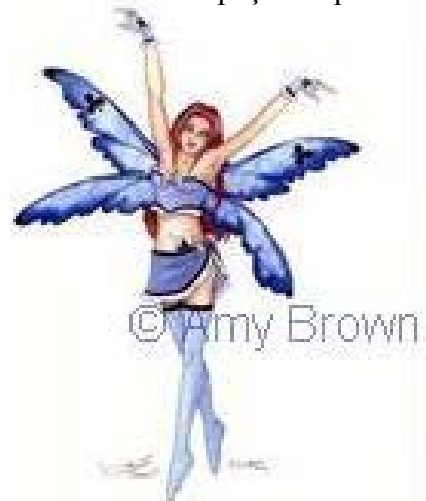
Custo 3 (Pode ser usado 3 vezes ao dia no Maximo)

A fada tempo ao se movimentar solta uma espécie de pó mágico branco com um forte brilho, esse pó rejuvenesce um ser funcionando como uma fonte da juventude .

### Alterar o Tempo

Custo 5 (nível 9 e pelo menos 1000 anos de vida)

A fada do tempo pode alterar a vontade o tempo sem causar distúrbios no espaço tempo.





## A Dama de Branco

A Dama de branco possui apenas os poderes Padrão + não paga nada no poder “Teleporte e Camuflagem”

## O Caçador

### Zona Faérica

Custo 10 deve ativar área 50m

Cria um campo antimagia que proíbe o uso de magia na área.

OBS: não funciona com Fadas da Luz ou Do Tempo.

### Especialista em Combate

Custo 5

Recebe +25% em perícias de combate e + 10 de dano

### Atributo força

Custo 5

Podem comprar aumento de atributo força com seus poderes raciais. +3 de força por ponto

### O desejo mortal

Custo 5 (nível 5 e pelo menos 500 anos de vida)

Estimula desejos e atrai fadas, todos os testes das fadas ficam difíceis contra ele, recebe bônus na perícia diplomacia.

OBS: Não funciona em Fadas da Luz e do Tempo.



Após compras os poderes devem e escolher suas fraquezas:

Abaixo as fraquezas das fadas:

## **Fraquezas**

A Fada devem ter pelo menos 2 fraquezas sem contar as obrigatórias.

### **Reflexo real**

Sempre que a Fada refletir sua imagem aparecerá sua forma real de fada.



### **Fraqueza elemental**

Sempre que a fada ter contato com seu elemento oposto ela retornará a sua forma original.

### **Desejo inexplicável**

A fada se apaixonará por alguém de maneira inexplicável e fará tudo para ajudar essa pessoa, a terá como exemplo de perfeição e irá se entregar de corpo e alma a essa pessoa. A fada deve tocar 1D100 toda vez que ver alguém, quando tirar 95+ se apaixonará. Não deve tocar novamente o Dado após ter tirado 95+.

### **Forma de Fada**

A fada precisa ficar pelo menos 8 horas por dia na forma de fada.

### **Recipiente mágico**

(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.

### **Ferro frio**

(obrigatório com exceção da fada da terra e “O Caçador”)

Fadas tomam dano de ferro frio, é a única arma que causa dano em fadas. Armas de ferro frio causam dano da arma +1d6 a força não influência no dano.



Fantasy Art ©

### **Solidão**

A Fada acha que está sempre sozinha e abandonada, sempre procura alguém para ficar com ela, não consegue fazer nada sozinho e precisa do conselho dessa pessoa sempre, recebe -25% em todas perícias se estiver sozinha.

### **Consumidora compulsiva**

A Fada gosta de comprar tudo que vê pela frente, quer sempre andar bem vestida, sempre acha que aquilo ou aquilo pode ser útil.

*OBS: A fada jamais compra algo para se aparecer pros outros e assim por que ela acredita que aquilo é realmente útil.*

### **Inocência extrema**

A fada sempre acredita nos outros, nunca nega ajuda e sempre dividi seus pertences com os outros, ela jamais acredita que alguém mentiu pra ela, mesmo provando ela ainda vai acreditar que aquela pessoa fez aquilo por um bem maior e vai perdoá-la.

### **Gosto pela vida**

A Fada depois que experimentou comidas e diversas prazeres da vida não consegue viver sem eles, precisa pelo menos 5 vezes ao dia fazer algo divertido com ir comer algo novo, ver um filme no cinema, ou mesmo fazer amor se ela já tenho experimentado.

### **Desejo materno**

A fada não pode ter filhos logo, quaisquer animaizinhos ou crianças abandonadas que ela veja ela quer adotar e cuidar com se fosse filho dela, não importando a raça.



## **Fraquezas exclusivas da fada da LUZ**

*Pelo menos 1 desse ela deve ter.*

### **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 também 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 c (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 impossível não ser notada pois o objeto emitirá uma forte Luz.

### **Desejos do Passado**

A Fada sente desejos de sua vida anterior, como a maioria das fadas, 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, não pode negar se ela pedir pra vc ir com ela a uma festa por que ela foi convidada mesmo sendo uma festa só para mulheres, isso a deixaria 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 nada se não tiver seus desejos realizados.



OBS: Uma fada que tenha essa Fraqueza, sempre terá o Poder 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 Lábia 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 carrinho, 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, 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 se encostar a ela 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.*

*\*Contato físico elas precisam de parte da energia vital do mestre para permanecerem conscientes a cada contato o mestre perde um 1 PV que só recuperará 4 horas depois.*

#### **1.a Adquirindo 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, quando isso as acontece 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 ajudá-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 há muitos séculos por criaturas celestiais, as poucas que restam estão no domínio de magos e criaturas muito poderosas, 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).

### **Vantagens exclusivas da fada da Luz**

#### **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 importunar 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 raciais e 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 numero total de focus, não possuem PM, suas magias são lançadas sem gastar nada. (as fadas da Luz não podem realizar rituais).

*OBS: Mesmo possuindo corpo mágico as Fadas da Luz podem sentir cheiro, gosto, dor e qualquer outro sentido.*



# Vantagens das Fadas

Aqui são as vantagens que todas as fadas ganham:



## 1 Vantagem Corpo Mágico

As Fadas são criaturas inteiramente mágicas, não possuem o atributo constituição não recebem pontos de vida da maneira convencional, Sua vida passa a ser seu numero total de focus.

*OBS: Mesmo possuindo corpo mágico as Fadas podem sentir cheiro, gosto, dor e qualquer ou sentido.*

## Dano sofrido

As Fadas só podem sofrer danos 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

As Fadas são imune à tontura, cegueira, dominação, não sofre danos crítico, 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, um mago que tente manipular ela terá seus PMs usados na magia perdidos permanentemente.

## Status fora da batalha

A fada não precisa comer mais o fará por vontade própria ela ficará emocionalmente abatida se não comer, não precisa respirar ou dormir mais também o fará se ver outros fazendo. 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. Ela pode beber mais jamais fica bêbada, mais se explicarem a ela como ficar ela tentará ficar.



## Poder Faérico

As habilidades das fadas não podem ser copiadas, aprendidas e roubadas por nenhuma espécie, o poder delas é único apenas uma fada pode usar poder faérico nada e ninguém consegue explicar a origem de seus poderes

### Aprimoramentos das Fadas

#### Caminho da magia aprimorado

Aumenta o numero de pontos de focus da fada.  
Acumulativa com “Poderes mágicos”.

**Nível 1:** Concede + 6 focus e 10 PM

**Nível 2:** Concede + 9 focus e 15 PM

**Nível 3:** Concede + 11 focus e 20 PM

**Nível 4:** Concede + 13 focus e 30 PM

**Nível 5:** Concede + 15 focus e 40 PM

#### Sentir Auras

Senti as auras das pessoas e também as vê.

#### Aumento de poder Racial

**Nível 1:** Concede + 3 Poderes raciais.

**Nível 2:** Concede + 6 Poderes raciais.

**Nível 3:** Concede + 9 Poderes raciais.

**Nível 4:** Concede + 12 Poderes raciais.

**Nível 5:** Concede + 15 Poderes raciais.

#### Aura Elemental

Custo 3

Cria uma aura elemental, baseada no seu elemento, essa aura concede bônus de 25% em perícia uso do elemento. (*perícia exclusiva para fadas usar suas habilidades elementais*)

#### Criar itens Mágicos

Custo 3

Permite a fada imbuir atributo elemental em itens mágicos, uma arma imbuída com poder faérico, não pode ser desencantada apenas pela própria fada, seu elemento irá ignorar qualquer proteção contra tal elemento, a magia faérica é de uso exclusivo das fadas nada pode copiá-las ou mesmo usá-las.





### **Afinidade terrena**

custo 2

A fada tem aliados na terra que a ajudam a se adaptar.



### **Sábio por acaso**

Custo 2

A fada nasceu sabendo tudo sobre algo, por que ela sabe não tem explicação mais ela sabe.

### **Fada multielemental**

Custo 5 *(sempre tem que possuir a diferença de tempo igual nos elemento, pode ter até 4 elementos)*

A fada possui afinidade com mais de um elemento sem ser secundário, exemplo de dia é uma fada do fogo a noite uma fada da água.

### **Conhecimento elemental**

Custo 2

Recebe de graça 2 dos seus poderes únicos elemental o mestre deve escolher quais ou usar a sorte.

## **Aprimoramento Negativo**

### **Vergonha**

Custo -2

A fada tem vergonha de mostrar seus poderes e só usa se não tiver ninguém vendo ela inclusive seus inimigos.

### **Timidez ao extremo**

Custo -3

A Fada é extremamente tímida, não fala com quase ninguém, sempre se acha inferior ao outros e precisa passar num teste de WILL para falar uma frase ou palavra, fala sempre baixinho, e delicadamente. Qualquer pessoa que grite com ela a fará ficar quieta, ela jamais retruca alguém, ou mesmo discorda mesmo sabendo que a pessoa está errada.

### **Desejos estranhos**

Custo -5

A fada possui desejos estranhos, atrações sexuais, vontade de roubar ou outros desejos estranhos, cada vez que ela tiver esse desejo ela deve fazer um teste de WILL difícil se rodar terá que realizá-lo a qualquer custo. Deve atirar o D100 3 vezes ao dia. Atire um 1D100 a frequência. 95+ deve tocar um 1D6

- 1- Roubar algo de alguém;
- 2- Comer algo raro;
- 3- Fazer Sexo;
- 4- Carência, afeto;
- 5- Matar ou agredir;
- 6- Amaldiçoar ou fazer algo cruel.

OBS: não pode ser pego pela Fada da Vida.





## Detalhes Importantes Sobre as Fadas

### Ritual para fazer Uma fada da Luz

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

Componentes:

- Bom precisa-se de uma adaga virgem de ferro frio com no mínimo 100 anos de existência (idade igual a da fada);
  - Precisa de uma Fada de qualquer elemento com idade igual a da adaga.
  - Caminho Luz 8\*
  - Caminho metamagia 8 necessário para alterar o Fluxo de energia mística; Caminho qualquer outro elemento 8\*<sup>1</sup> 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 os magos morrem no ritual)

#### *Fazendo o Ritual*

- Deve fazer um circulo de sangue envolta de um altar (o sangue deve ser do futuro mestre 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.
- Deve colocar a adaga sobre o elemento que será usado no ritual (exemplo sobre terra se for terra/dentro d'água ou sobre chamas) durante 12 horas;
- Deve se iluminar a ambiente com a luz mais forte que o mago puder invocar;\*
- Palavras para o ritual dar 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\*<sup>1</sup> 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. Se ning tocar nela ela i´ra atrás do dono do sangue no ritual.





- *OBS* : a Sala do Ritual deve ser de 12m<sup>2</sup> qualquer forma de vida na sala também será absorvida a não ser que seja bem sucedida em um teste de resistência a magia contra 8D. Um item que conceda resistência à magia seria destruído 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 porque tem esse sentimento.

Sua aparência lembra uma fada elemental normal, ela será exatamente igual à fada do ritual, mais será um pouco menor e mais atraente emitirá uma forte Luz própria 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 uma mascote ou familiar.

## A Magia Faérica

A Magia faérica se difere de todas as outras formas de magia, ela é mais forte e mais evoluída, uma fada que use o caminho fogo para criar fogo, criará um fogo mais intenso e impossível de ser apagado por um mago que controle o caminho água.

Segue abaixo detalhes importantes sobre a magia faérica:

- A magia faérica reduz a resistência à magia de qualquer criatura em 4D;
- A magia faérica sem causa pelo menos a metade do dano. (Ex: 3D6 sempre no mínimo causa 9 de dano).
- Todos os testes de WILL contra magia faérica são sempre Difíceis;
- Uma fada com caminho 2 em qualquer magia é equivalente a qualquer outro ser no caminho 6;
- Sua magia é única nada nem ninguém consegue copiá-la ou mesmo identificá-la;
- Toda magia lançada ou conjurada por uma fada dura infinitamente, ou até que a fada queira que ela acabe;
- Magia faérica de dominação ou influencia metal, ignoram imunidades a tais magias, transformando imunidade em resistência equivalente a 2D;





- Fadas não necessitam de nenhum componente material para fazer rituais magias simples, podem evocar forças de energia de cada elemento sem componentes;
- Pode se defender utilizando magias;
  - Todo e qualquer magia que entre em contato com magia faébrica, e seja mais fraca que a magia faébrica, será absorvida e acrescentada a força da magia faébrica. Ex; Se uma bola de fogo de focus 3 lançada contra uma bola de fogo de magia faébrica de focus 2, isso criará uma bola de fogo de focus 5 a controle da fada.;
  - A fada pode cancelar sua magia a qualquer momento mesmo depois de sido lançada ou conjurada.

## Habilidades Raciais das Fadas

As habilidades raciais das fadas também se diferem das demais raças, elas também não podem ser copiadas ou aprendidas por outras raças, nada nem mesmo um deus pode compreender a origem dessas habilidades.

Suas habilidades em sua maioria aumentam sua capacidade mágica, seu carisma e influência atrativa ou emotiva sobre outras espécies ou raças, resistência contra habilidades faébricas é possível apenas para próprias fadas que na maioria são imunes a essas habilidades.

Segue alguns detalhes sobre suas habilidades:

- Fadas possuem grande capacidade de atrair atenção ou desejos de outros seres essa atração atinge de forma incompressível esses seres não lhe permitindo resistência ou mesmo ou método de proteção;
- Um ser apaixonado ou sobre influência de alguma habilidade atrativa das fadas fica imune a qualquer outra habilidade de dominação semelhante;





## A beleza das Fadas

A beleza das fadas é seu atributo mais importante ou sua qualidade mais comum. As fadas são as criaturas mais belas existente do universo, sua beleza não é apenas física e sim mágica, qualquer ser sempre achará uma fada belíssima, devido à energia que ela emana. A aura que envolve uma fada gera uma atração natural a qualquer espécie ou ser do universo, essa aura de energia a torna algo raro e único, deixando a besta mais feroz calma e dócil, sentir atração física ou emocional por uma fada é natural e impossível de resistir, sua essência mística sempre despertam desejos e incontroláveis sentimentos, algo que poderia fazer o mais cruel de todos os seres suspirar, ou mesmo chorar.

## Por que as Fadas não possuem o atributo constituição

As fadas possuem o atributo constituição sim, mais ele é praticamente infinito, elas sempre passam em testes de constituição, sua forma é perfeita em todos os detalhes necessários, sua composição é uma energia completa e incompreensível, uma energia que se forma instantaneamente caso se desfaça.

## O desejo das Fadas da Luz

O desejo das fadas da Luz é um poder único e supremo, sua origem ou capacidade é desconhecida, ao chegar a certo nível a fada da luz pode realizar desejos com uma capacidade incrível, pode dobrar força ou qualquer capacidade mental ou física de seu mestre ou mesmo criar algo extremamente poderoso.

## O desejo menor

O desejo menor cria objetos diversos itens e aparelhos complexos, “Mais qual o limite dessas criações??”... Bom o desejo menor possui um limite à imaginação do mestre ou da fada, tudo pode se criar inclusive itens únicos com a espada “*Caliburn*” por exemplo, nesse caso o mestre ou a fada devem saber exatamente como é a espada e o que ela faz.





## Bibliografia:

Os Mistérios Wiccanos - Raven Grimassi

O Livro da Mitologia Celta - Claudio Crow Quintino

O Amor Mágico -Laurie Cabot e Tom Cowan

Os Mitos Celtas - Pedro Pablo G. May

Imagens pegas do Site

[www.amybrownart.com](http://www.amybrownart.com)

Agradecimento à editora Daemon

e a todos os criadores de netbook do País a

Marcelo Del Debbio e a todos que usarem esse Net book

Obrigada!!

