

Netbook Fadas 3 Edição

Nessa nova versão do Netbook, serão descritas 4 fadas do elemento secundário, e a fada artesã uma especialista em criação de itens mágicos de enorme poder, novos aprimoramentos, e errata de poderes e habilidades da versão anterior.



Autor: Natália Souza Santos

Agradecimentos: Daemon editora e todos os jogadores que gostam das fadas ^^

As Fadas do elemento secundário



A Fada de Cristal

Um das fadas mais belas, a fada de Cristal possui um poder defensivo gigantesco possui poderes únicos que a permitem ignorar praticamente qualquer espécie de dano. A Fada de Cristal possui todos os poderes da fada da Luz, é imune a ferro frio. Recebe 2 pontos de focus de cristal por nível e 1 de carisma. Possui um mestre como a Fada da Luz.

Caminho oposto Trevas

Zona Faérica

Custo 20

A Fada de Cristal emana uma aura cristalina que atinge metros X anos de vida, todos nessa área passam a possuir IP = ao Carisma da Fada e todas as magias passam a dar apenas $\frac{1}{4}$ do seu dano (*magias faéricas dão dano normal*)

Beleza Superior

Custo 5

A Fada de Cristal recebe +1 de carisma por ano de vida.

Toque Cristalizante

Custo 5

Pode cristalizar qualquer coisa com um simples toque, a vítima não tem direito à teste de resistência contra a cristalização mais pode fazer um teste de AGI difícil para evitar o toque da Fada, uma vez cristalizado o objeto ou vítima ficará ali para sempre é só poderá se soltar com um desejo da Fada da Luz ou se a própria Fada o libertar. (Não atinge fadas)

Pode criar com esse poder pedras preciosas de valor inestimáveis, a fada de cristal não possui ganância, mais seu mestre possui.

Pó Mágico

Custo 3

A Fada de Cristal ao se movimentar solta uma espécie de pó cristalino de diversas cores, (pode ser como diamante, rubi ou mesmo esmeraldas em pó), esse pó concede a quem for tocado imunidade total a qualquer dano por 1 minuto além de conceder 6 de Carisma permanente (só funciona 1 vez).

A Deusa da Beleza

Custo 1 (Requer “*Desejos Eternos*”, 1000 anos e nível 9)

Nesse estado a Fada de Cristal se torna mais do que bela, se torna única, nada e nenhum ser resistirá a sua beleza, seu Carisma se torna infinito, e nem mesmo o ser mais cruel ou maligno consegue machucá-la.

Todo ou qualquer teste de CAR e sorte ela terá sucesso automático, mesmo objetos não vivos não consegue atacá-la, até a mais poderosa espada se curvará a sua beleza. Em termos de jogo a considere invulnerável.

(As Fadas são imunes a essa habilidade)



A Fada de Cores

A Mestra das Ilusões, a Fada das cores pode criar qualquer ilusão, possui controle sobre auras, Seu poder está em criar ilusões realmente fantásticas além de poder criar até mesmo mundos quiméricos, em seu nível mais elevado de poder pode fazer sua ilusão se tornar realidade.

Recebe 2 focus em cores e brilho por nível.

Caminho oposto Trevas

Mundo Quimérico

Custo 20

A fada de Cores pode criar uma área = sua idade em km² (essa área não existe também é ilusão, todos permanecem parados ao se aproximar 50 metros da fada e entram automaticamente nessa ilusão) um mundo totalmente ilusório, todos dentro da área acreditam fielmente estar em um mundo totalmente real, mais tudo é uma ilusão.

OBS: Qualquer um que seja morto ou ferido dentro dessa área deve fazer um teste de WILL X Dfocus+ (Idade da Fada/10), se falhar vai acreditar que realmente está morto ou ferido, caindo inconsciente ou sentido a dores das feridas.

A Realidade Irreal

Custo 5

A fada possui infinitas formas podendo alterar totalmente sua aparência, pode com um toque alterar outros objetos os tornando invisíveis ou mesmo de outras formas, ao tocar o objeto deve fazer um teste de WILL X Dfocus+ (Idade da Fada/10) se falhar acreditará fielmente que ele é daquele jeito mesmo que seja uma bola de ping-pong transformada em uma de Futebol, se passar saberá que a bola de futebol é falsa mais jamais identificará que é um de ping-pong. OBS: A Presença de uma Fada atrair possui por si só uma atração natural, mesmo que transformada em algo bizarro ela ainda irá atrair os outros, isso é uma fraqueza eterna das fadas.

Toque Ilusório

Custo 5

A Fada de Cores pode com um simples toque causar ilusões permanentes, essa ilusão passa a atormentar ou ajudar a pessoa tocada, pode funcionar como um amigo imaginário ou uma assombração.

Apenas a fada de Cores pode remover a ilusão ou um “Beijo da Vida”.

Pó Mágico

Custo 3

A Fada de Cores em seu movimento, produz um pó muito requisitado por grandes ladrões e mestres de disfarces, ao utilizar o pó dessa Fada o usuário pode alterar sua aparência livremente e criar um número de ilusões igual a seu WILL/2, a duração é de 8 horas realmente grande perante o das demais fadas. O Disfarce é perfeito sempre há um sucesso automático no teste. O mestre deve levar em requisito outros detalhes para o usuário ser identificado, o pó altera aparência, som, cheiro, mais não afeta a Raça e a aura.

Da Ilusão para Realidade

Custo 1 (requisito 1000 anos e nível 9)

Nesse nível a Fada das Cores pode dar vida a suas ilusões, todavia jamais pode conceder alma ou algo parecido como dom da vida da fada da Vida, logo é praticamente impossível criar formas de vidas inteligentes mais a permite criar tudo que é material inclusive artefatos e itens realmente poderosos.

OBS: Essa habilidade é muito semelhante ao desejo menor, todavia não há limite de criações, lembre-se itens únicos na sua maioria possui alma ou algo do tipo logo não poderia ser criado com essa habilidade, mais replicas quase idênticas podem ser criadas.



A Fada do Gelo

Requer Fada de água com o poder “O Frio Absoluto”.

O Frio eterno

Custo 10 (reduz em 5 graus/rodada)

A Fada cria um campo igual a sua idade em metros, nesse campo a fada pode reduzir a temperatura em até -300 C° , tudo começa a congelar, somente a zona faérica da fada do fogo pode cancelar o efeito dessa habilidade.

A Tristeza do Gelo

Custo 5

A Fada do gelo é uma fada da água que por algum motivo se tornou uma fada triste e desiludida com o meio que vive, como as fadas estão destinadas à imortalidade eterna e não podem morrer elas se isolam e onde permanecem por muito tempo, esse local se torna congelado eternamente. Nenhuma espécie pode viver nesse local até o ar é congelado.

Acredita-se que na “Nebulosa do Bumerangue” há 5000 anos Luz da terra, vive a mais poderosa fada de água a qual teve uma desilusão e lá dorme esperando alguém... Quem será???

Toque da Eternidade

Custo 5

Com um simples toque a Fada torna o alvo do toque em gelo, esse é totalmente indestrutível, a criatura que é atingida é congelada instantaneamente, mas não morre fica numa espécie de topor, apenas uma fada do Fogo ou a Fada do gelo pode retirar a criatura desse estado, um desejo da fada da Luz também pode fazê-lo.

Pó Mágico

Custo 3

A fada do gelo ao se movimentar solta um pó que concede ao usuário +1 focus/nível da fada em magia de gelo e 5 PM/nível da fada.

Duração 1 minuto.

Um Sentimento Perdido

Custo 1 (requer 1000 anos e nível 9) Uso automático. A fada do gelo ao atingir um nível muito elevado de poder, pode transformar o coração de qualquer criatura em gelo, não fisicamente e sim sentimentalmente, devido à tristeza de sua essência qualquer criatura que se aproxime da fada sentirá sua tristeza e perderá totalmente a confiança em tudo entrando um estado de decepção absoluta, somente o beijo da vida pode devolver o calor ao coração da vítima dessa habilidade.



A Fada do Infinito

A fada do infinito, utiliza o caminho secundário vácuo e reside no vácuo, possui um poder elevadíssimo e costuma viver sozinha na imensidão do espaço. Seu poder é extremamente raro pois possui o Dom do conhecimento e sabe de quase tudo. Recebe 2 focus de vácuo 25 pontos de perícia por nível, e +1 de INT e WILL para cada ano de vida. ***Caminho oposto AR.***

A Solidão do Espaço

Custo 10

A fada do infinito pode criar uma área até 1km X Nível que mergulha no nada, tudo desaparece daquela área todos que estão na área não sabem o que acontece ao chegar no limite da área aparecem no outro lado como por teleporte quem está no lado de fora vê um imenso buraco negro vazio. A única maneira de sair ou mesmo entrar na área é através de teleporte aprimorado faérico.

Matéria para antimatéria

Custo 5

Faz tudo que é material virar antimatéria. A antimatéria é uma espécie de energia poderosa que ao entrar em contato com matéria equivalente libera uma quantidade gigantesca de dano.

Para cada 1kg de antimatéria criada a energia pode gerar um dano equivalente a 6d6 dano.

Requer 1 rodada para converter 1kg de matéria em antimatéria.

Toque do Infinito

Custo 5

A Fada pode gerar energia infinita em algum objeto, um automóvel pode andar infinitamente, uma lâmpada pode ficar acesa eternamente ou até eu queime. A Fada não requer conhecimento no tipo de combustível necessário para uso do equipamento ele passa a gerar infinitamente.

Pó Mágico

Custo 3

A Fada do Infinito é abençoado por possuir um grande conhecimento, o pó gerado por essa fada concede um dom eternamente após ser tocado por ele o ser passa a receber +25 pontos de perícia extra por nível, todas as perícias ligadas a conhecimentos literários nunca terão um teste difícil se o ser possuir no mínimo 30 na perícia.

O Multiverso

Custo 1 (requer 1000 anos de vida e nível 9)

Permite a Fada viajar entre mundos paralelos, um mundo paralelo é um mundo igual ou alternativo onde tudo existe de um modo diferente, apenas uma fada do infinito pode atravessar essa barreira, acredita-se que um buraco negro é uma porta para esses mundos.



A Fada Artesã

Requer aprimoramento criar itens faéricos pelo menos 3 focus em metamagia

A Fada Artesão é uma grande criadora e construtora de qualquer coisa, conhecida entre as fadas por conseguir criar poderosos itens mágicos ela cria tudo por prazer de fazer o impossível, adora presentear seus amigos e possui uma grande afinidade com o que criar, se um dia ganhar algo de uma fada artesã de o maior valor possível pois pra ela tudo que ela cria ela ama. Recebe 1 ponto em todos os caminhos/nível.

Fraqueza todos os elementos, não toma dano de Ferro frio.

Zona Faérica

Custo 10 (Deve ativar)

A Fada artesão pode criar uma área de metros/idade que regenera itens mágicos, todos os itens mágicos na área terão seus PVs e PMs restaurados, um item quebrado ou partido também será regenerado.

Criar Efeitos Mágicos

(Custo nenhum deve colocar pontos de perícia)

A Fada Artesã passa a colocar a perícia “Criar itens mágicos” Atributo chave carisma.

Com essa perícia a fada pode fazer diversos efeitos mágicos em seus itens

Deve fazer rolar D100 e somar com sua perícia e deve dividir o resultado do teste por 10 o valor é o número de pontos de item mágico que ele pode usar na fabricação do item mágico.

OBS: O aprimoramento “Sábio por acaso” não lhe dá pontos infinitos para criar itens, apenas maximiza sua perícia para 100% e a rolagem do dado em 100. A perícia pode chegar a valores superiores a 100%.

A Fada pode fazer efeitos que tem no Netbook “Gerador de item Mágicos” no site da Daemom, mais não pode colocar fraquezas em seu item. Há uma lista de efeitos na página 23 para criar itens mágicos.

Toque Da Criação

Custo 5

A Fada Artesã pode adicionar poderes em um item que já seja mágico com apenas um toque o limite de poderes adicionáveis é $\frac{1}{2}$ do resultado do teste de sua perícia menos os poderes que o item já possui.

O Toque da criação pode também copiar um efeito mágico de um item e adicioná-lo em outro.

Pó Mágico

Custo 3

A Fada artesã ao locomover-se solta um pó que concede a itens mágicos imunidade às danos e a metamagia todos, no caso de itens mágicos com cargas ou PM, ambos serão recarregados e durante 5 minutos o PM e cargas do item se tornam infinitas.

OBS: Esse pó também carrega poderes únicos com um anel de três desejos por exemplo.

A Mestra das Criações

Custo 1 (Requer 1000 e nível 9)

A Atingir um nível elevado de poder a Fada artesã pode criar itens únicos a qual possui um poder extremamente poderoso, a espada Caliburn é um exemplo de item único.

A Fada pode criar um item único a cada 100 de vida.



Novos poderes das Fadas em Geral



Velocidade do Pensamento

(todas)

Custo 20 poderes

Permite a Fada Lançar suas Magias instantaneamente.

A magia não percorre nada ela se materializa imediatamente no alvo.

Conhecimento Místico

Custo 1 ponto

A Fada misticamente aumenta uma perícia qualquer inclusive perícias de combate em 10% no Maximo 50%, pode comprar varias vezes.

Desejos Eternos

Custo 100 pontos Requer: Sedução nata, atração proibida, amor, paixão e beleza faérica e CAR 100.

(A Fada de Cristal pode comprar sem requisitos)

Esse poder é o esplendor Maximo que uma Fada pode atingir, sua beleza se torna algo inatingível e tão desejável que inibe qualquer ato violento contra ela, mesmo maquinas até magias se negam a atacá-la, qualquer ser que possua WILL menor que o carisma da fada ficará paralisado para sempre não podendo jamais voltar a se movimentar novamente em sua mente apenas a imagem da fada é vista, todo ou qualquer outro conhecimento é esquecido, apenas um beijo da vida aprimorado pode retirar a criatura desse estado.

(Itens mágicos não protegem dessa habilidade)

A Magia eterna

Custo 500 pontos (todas as fadas apenas com 5.000 anos ou +)

A fada passa a gerar focus infinito de seu elemento podendo causar efeitos inimagináveis. Considere possível qualquer efeito de focus, qualquer dano ou mesmo qualquer status ligado a focus devido.

Poderes exclusivos das Fadas elementais

O Beijo da Vida aprimorado

(Fada Da Vida)

Custo 10 pontos requer: O beijo da vida

O Beijo da vida aprimorado só pode ser dado por uma fada da vida, ao beijar um ser vivo a fada concede permanentemente a esse ser uma aura mágica que o envolve seu corpo, essa aura torna o ser beijado imortal e invulnerável a danos físicos e mágicos, o alvo só pode ser ferido por magia de trevas e armas ferro frio, alem disso ele concede invulnerabilidade a maldições, doenças naturais e mágicas, o corpo do ser atinge seu esplendor máximo seu carisma dobra e qualquer imperfeição em seu corpo é removida e parte perdida restauradas.

O Beijo aprimorado só pode ser dado pela Fada da vida se a mesmo adquirir sentimentos verdadeiros pelo ser beijado algo que poucos tem o privilegio.

Apagar Poderes

(Fada do Tempo e Fada da Luz)

Custo 50 pontos

Permite a Fada apagar permanentemente um poder ou habilidade racial ou mesmo aprendida por uma criatura teste Will difícil vs Will fácil da fada, a criatura esquece que possui ou possuiu essa poder, todas as criaturas que viram a mesma usando tal habilidade tem direito a um teste de Will difícil contra Will fácil da fada se rodarem esqueceram que viram algo, a "Fada do Tempo" nunca falha nessa habilidade garantindo um sucesso automático contra qualquer criatura ou mesmo divindades..

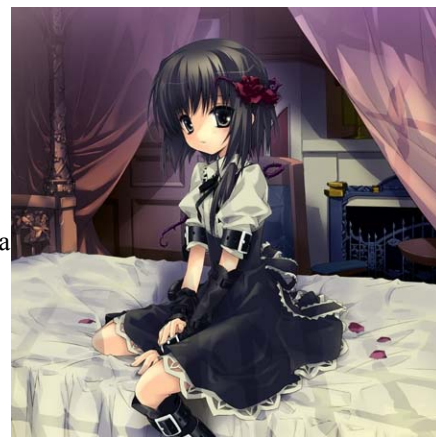
(Fadas são imunes a essa Habilidade)

Luz Eterna

(apenas fadas da Luz e do Tempo)

Custo 10 pontos

A Fada da luz passa a emanar uma aura branca que permite a fada manipular qualquer magia ou poder mágico no raio de idade metros, todos as criaturas que estiverem nesse raio e que a fada desejar terão seus pontos de magia Infinitos e suas magias ignoraram qualquer resistência à magia..



Chamas Incandescente

Custo 10 (apenas Fada do Fogo)

A fada do fogo pode criar uma chama incandescente que queima eternamente essa chama não queima oxigênio ou mesmo necessita de qualquer energia para existir ao ser criada, com essa chama a fada do fogo pode fazer qualquer coisa atingir seu ponto de fusão imediato se assim desejar, a chama incandescente atinge espírito o levando a destruição permanente, a fada pode transformar sua chama nesse poder uma vez por dia. OBS: A Chama da 1 de dano/segundo e não é possível regenerar tal dano apenas com o beijo da vida. Não há resistência ou mesmo imunidade a essa chama.

Purificação

Custo 10 (apenas fada de Ar)

Com esse poder a fada do ar pode purificar o ar de uma região eternamente impedindo do mesmo ser poluído ou infetado por qualquer coisa.

A manipulação do Ferro Frio

Custo 10 (apenas fadas Da Terra)

Permite a Fada da terra manipular o ferro frio da mesma maneira do que o Caçador

O Frio Absoluto

Custo 10 (apenas Fadas da água)

A Fada da água se especializa em controlar a temperatura da água, atingindo supremacia em uso do gelo, a fada do atingir o zero absoluto de qualquer matéria que possua água em sua composição, alguns passam a acreditar que essa fada se torno uma Fada do elemento secundário “GELO”.

A lendária Floresta encantada

Custo 10 (apenas fadas de plantas)

A fada de Plantas passa a poder criar uma floresta gigantesca a área é = Formula (Idade X 1 hectare X nível da Fada X 100) ². A floresta está sobre controle total da fada, a fada pode ouvir ver ou mesmo sentir tudo que acontece na floresta.

A Deusa dos Animais

Custo 10 (apenas Fadas dos Animais)

A Fada dos animais passa a sentir ou mesmo ver ou ouvir tudo através de animais da Orbe onde se encontra.

Deve se concentra para fazer isso, o animal não tem direito o teste de resistência, o mesmo nunca ficará sabendo que está sendo utilizado pela habilidade em questão.



Aprimoramentos Exclusivos para Fadas

Fonte de Poder

(Ao Comprar esse poder a fada deve recalcular seus pontos raciais apartir do nível1, se estiver no nível 5 receberá todos os pontos do nível 1, 2, ,3 e 4).

2 Pontos A Fada Passa a Ganhar o dobro de seus pontos raciais por nível;

4 Pontos A fada passa a ganhar 3 pontos Racias pó nível;

6 Pontos A Fada passa a ganhar + 1 poder racial a cada 5 níveis passando a ganhar 4 por nível no nível 5 e 5 por nível no nível 10 e assim sucessivamente.

Defesa Faérica

2 Pontos

A fada passa a usar sua beleza como defesa, use carisma/10 como IP para todos os Danos..



Esplendor Faérico

2 Pontos A Fada emana uma aura poderosa de beleza e delicadeza que encanta criaturas em sua volta, concedendo aos seus aliados e amigos coragem e vontade para lutar seja para defendê-la ou por sentir mais segura com sua presença.

Considere o Carisma da Fada como bônus de WILL contra efeitos de medos e intimidação, para efeitos mágicos considere apenas 1/10 do carisma da Fada.

Beleza espetacular

3 Pontos A Fada apresenta uma beleza atrativa, realmente forte todos a quem ela pedir ajuda devem passar em um teste de WILL X CAR/2 da fada caso rodem devem ajudar, mesmo que isso vá contra algo que eles defendam.

OBS:Só funciona com sexo oposto.

Forma Humana em excelência

1 Ponto A Fada a usar sua habilidade forma humana consegue atingir a forma em seu perfeito, na forma humana perde a sua fraqueza elemental e passa a tomar dano normalmente, a fada ainda se cura tomando dano de outros elementos, passa a tomar dano normal de ferro frio, e ainda continua imune a danos críticos.

Sua regeneração funciona normalmente.

Ataque Mágico

A fada passa a usar sua magia em todos seus ataques.

1 Ponto, conside cada 3 focus da fada +1 em danos desarmados ou armados. (consome 1PM a cada focus)

2 Pontos, conside cada 2 focus da Fada +1 em danos desarmados ou armados. (consome 1PM a cada focus)

3 Pontos, conside cada 1 focus da Fada +1 em danos desarmados ou armados (consome 1PM a cada focus)

4 Pontos, conside cada 1 focus da Fada +2 em danos desarmados ou armados (consome 2PM a cada focus)

5 Pontos, conside cada 1 focus da Fada +1D em danos desarmados ou armados (consome 2PM a cada focus)

OBS: Não é possível utilizar Focus de elementos oposto juntos apenas se tiver o poder esplendor da magia.

Amor de Fada

(Requer aprimoramento amor verdadeiro)

4 Pontos A fada dividi parte de seu poder com quem ama, sempre que tiver numa distância em idade/m de quem ama a fada passa a tomar todo o dano mágico que seu amor tomar, passa a dividir seus PM e PV com seu amor e o torna imune à dominação e qualquer outro status negativo. Para esse aprimoramento funcionar é necessária a fada criar uma espécie de vínculo com a pessoa amada. Sexo é o vinculo mais comum.

OBS: A fada tomará dano mágico apenas de seu elemento oposto qualquer elemento diferente carregará os PV da Fada mesmo que seja o alvo da magia o amor dela.

O Dom da Magia

Aumenta o dado de seu Focus em vez de 1D6 passa a:

1 Ponto A Fada passa a atirar 1D6+2 em seus Focus

2 Pontos A Fada passa a atirar 1D8+2 em seus Focus

4 Pontos A Fada passa a atirar 1D10+4 em seus Focus

6 Pontos A Fada passa a atirar 2D10 +6 em seus focus

OBS: A magia faérica sempre tem metade dos dados maximizados.



Maximizar Magia

3 Pontos Todos os efeitos de suas magias são maximizadas.

Mestra dos Encantamentos

(Somente Fadas Artesãs)

1 Ponto A Fada pode encantar pequenos objetos com efeitos benéficos simples;

2 Pontos A Fada pode encantar objetos médios com efeitos benéficos simples;

3 Pontos A Fada pode encantar objetos grandes com efeitos benéficos simples;

4 Pontos A Fada pode encantar objetos pequenos e médios com efeitos benéficos medianos;

5 Pontos A Fada pode encantar objetos grandes com efeitos benéficos medianos.

8 Pontos A Fada pode encantar pequenos objetos com efeitos benéficos poderosíssimos.

OBS: Pode criar itens místicos que concedam benefícios a seu usuário.

Esse aprimoramento permite criar objetos mágicos da mesma maneira de criar itens mágicos.



A Bênção das Fadas

1 Ponto A Fada pode conceder permanentemente uma cópia de uma das suas habilidades raciais a alguém especial, para conceder deve ter contato direto com a pessoa, através de uma relação sexual.

2 Pontos A Fada pode conceder permanentemente 2 cópias de suas habilidades raciais a alguém especial, para conceder deve ter contato direto com a pessoa, através de uma relação sexual.

OBS: A fada não perde esse poder ao conceder mais só poderá conceder para uma única pessoa, podendo conceder novamente a outro se o primeiro morrer.

Minha Fada

1 Ponto A Fada não precisa drenar pontos de vida de seu mestre pois possui uma afinidade natural com ele.

4 Pontos A Fada aumenta os PV de seu mestre a cada contato íntimo que ambos tiverem em +1 (Maximo = Idade Fada)

A Luz do Amor

Requer o aprimoramento “*Amor de Fada*”

3 Pontos Qualquer Fada elemental que se apaixone e seu sentimento seja retribuído verdadeiramente, se transformará em uma Fada da Luz, após a Fada se entregar ao amor e receber a altura.

Beleza Excepcional

2 Pontos A Fada Recebe 1 ponto racial extra em “aumento de carisma”/nível

Super Rápida

1 Ponto Para cada “Aumento de Agilidade” que a fada comprar ela recebe um bônus de iniciativa +1D8 A Fada não perde esse bônus de iniciativa mesmo se pega de surpresa.

3 Pontos Toda vez que a fada estiver ciente do que ocorre a sua volta terá sucesso automático em seus testes de AGI, ou perícias relacionadas. (requer pelo menos 50% nessas perícias)

Suprema Precisão

1 Ponto Para cada ponto gasto em “Aumento de Destreza” a Fada recebe +4 pontos de Destreza.

3 Pontos Torna todos seus testes de destreza mais fáceis. (*Afeta perícias relacionadas à destreza*)

Naturalmente Teimosa

2 Pontos A Fada recebe + 3 de WILL cada vez que comprar o “Aumento de Força de vontade” . Recebe automaticamente o aprimoramento negativo “Teimoso” sem receber pontos por isso.

Sentidos de Energia

3 Pontos A Fada recebe o benefício de todos os sentidos aguçados e um bônus +3 de percepção a cada “aumento de percepção” comprado.



Talento Nato

1 Ponto Todo vez que a fada comprar um aprimoramento “Talento” pode comprar esse aprimoramento que garantirá sucesso automático em qualquer teste desse talento. OBS: requer pelo menos 50% na perícia.

Varinha Mágica

8 Pontos A Fada aprende a criar uma varinha mágica, a qual amplia seus poderes drasticamente. A Varinha concede a Fada imunidade total à magia e qualquer teste de resistência lançado de suas magias terá uma valha automática. A Varinha da Fada se destruída resultará na perda de seus focus durante 1 dia. Demora 1 Ano pra fazer outra varinha.



Língua do Sol e da Lua

1 Ponto Consegue entender qualquer língua falada e qualquer ser pode entender o que ela diz.

Presença Embelezadora

1 Ponto Tudo ao redor da Fada se torna mais belo a vista dos outros. Todos à volta da Fada devem fazer um teste de WILL X CAR/3 se falharem se sentirão bem em qualquer lugar. “Até mesmo o inferno é agradável à companhia de uma bela Dama. Chego a sentir um calor agradável”.
OBS: Afeta apenas o sexo oposto.

Poder Elemental Elevado

3 Pontos A Fada é mais poderosa em sua essência elemental, dobra os focus de seu elemento e recebe o dobro de focus/nível e 1 poder elemental exclusivo, *Pode escolher.*

Trajes Faéricos

1 Ponto A Fada cria suas roupas magicamente, eles se regeneram junto com a Fada, a Fada pode tirá-las ou mesmo vesti-las instantaneamente.



Aprimoramentos Negativos



Presença de Fada

-1 Ponto A Fada emana uma aura, cheiro e brilho extremamente agradável, qualquer caçador de fada ou de criaturas mágicas consegue identificá-la facilmente.

Partes de Animais

(É obrigatória a compra da Habilidade Cauda).

-1 Ponto A Fada possui partes do corpo de animais como orelhas de gato ou coelho. Rabos do mesmo animal;
OBS: Mesmo na forma humana não pode esconder esses detalhes, pode ser confundida com alguns yokais.

Amor Eterno

-1 ponto Nem sempre o amor é uma dádiva, com esse aprimoramento a Fada só pode se apaixonar uma única vez na eternidade. *Cabe ao mestre criar dificuldades relativas a esse aprimoramento.*

-3 Pontos A Fada se apaixonou por alguém que por algum motivo é cruel e desumano, a fada passa o tempo todo consertando os erros dele, ela jamais o ataca e sempre se entregará de corpo a ele.

Teleporte Desajustado

(Requer A Habilidade Teleporte)

A Fada passa a poder usar apenas 1 teleporte por Rodada em vez de 2.

-1 Ponto Sempre que a Fada usar Teleporte ela terá uma margem de falha de 3 metros.

-2 Pontos Sempre que a Fada usar Teleporte ela terá uma margem de falha de 100 metros

-3 Pontos Sempre que a Fada usar Teleporte ela terá uma margem de falha de 5km

-4 Pontos A Fada não faz a mínima Idéia de onde foi parar (pode ser até em outro Plano)

Atração Proibida

-5 Pontos A Fada atrai Machos de todas as espécies em atração extrema todos seres do Sexo masculino devem fazer um teste de WILL se rodarem sentirão vontade extrema de estuprá-la, a fada jamais ataca alguém vitima dessa sua fraqueza pois considerasse culpada disso, lhe restando apenas fugir ou tentar resistir. Isso gera uma Fobia natural nível 2 ao sexo oposto.

Elo ou Pacto

(Requer Beijo da vida)

-3 Pontos A Fada é presa a algum humano ou outro ser, de alguma forma o destino dela é ficar próxima dele logo não consegue ficar fora do alcance visual dele, deve estabelecer um contato diário com ele para fortalecer esse Elo através do beijo da vida. Todos os testes da Fada contra essa criatura são sempre difíceis.

Fraqueza Elemental

-2 Pontos A Fada passa a tomar dano normal contra seu elemento oposto em vez de 1/caminho oposto

-2 Pontos A Fada recebe dano de outro caminho elemental a sua escolha.

OBS:deve escolher um dos 2.

Ferro Frio

-2 Pontos A Fada passa a tomar dano dobrado de ferro. Se for imune passa a tomar dano normal de ferro frio.

Dupla Personalidade

-3 Pontos A Fada toda vez que toma dano de seu elemento oposto muda sua personalidade, a nova personalidade é o oposto da sua autentica. A Fada Volta ao normal assim que regenerar o dano tomado.(A Fada não lembra o que aconteceu).*OBS: Mesmo na sua nova personalidade a fada jamais se voltaria contra amigos ou trairia um ser amado.*

Ninfomaníaca

-2 pontos A Fada precisa fazer Sexo pelo menos 1 vez por Hora. Seu apetite sexual é insaciável.

OBS: A Fada não faz sexo com qualquer um, ela escolhe antes a pessoa especial e fica com ela até ela não querer mais a Fada. Após criar a ficha o jogador tem 30 dias em jogo para procurar a pessoa ideal a seu personagem.

Poderes Únicos e Manobras Especiais

“Poderes únicos e Manobras Especiais” são poderes e habilidades únicas que apenas uma única fada pode possuir, o mestre pode permitir que apenas um jogador possa possuir esse poder.

A Lendária Mestra da Espada

Requer:

- “Sábio Por Acaso” – Katana;
- 50% de pontos gasto em Perícia;
- 5 Pontos em Conhecimento místico Katana;
- Ambidestria;
- Combate com Duas Armas;
- “Ataque Mágico 5”;
- “Super Rápido 3”;
- “Suprema Precisão 3”
- No mínimo 10 pontos em Aumento de Destreza;
- 2 Katanas Mágicas Faéricas.
- No Mínimo nível 8.

Poderes Únicos:

- Sempre Ganha Iniciativa;
- Todos suas jogadas de Ataque e defesa são sempre crítico;
- Todos seus erros são considerados acertos, mesmo erros críticos.
- Recebe um numero de ações de ataques extras na rodada igual sua (AGI+DES)/10

Manobras Especiais:

- **Retalhar** – Dano X10 (Se alvo Falhar na teste de CON. Morte instantânea).
- **Estraçalhar Armas** – Dano X10 em Armas.
- **Ataque Relâmpago** – 1 Ataque na rodada que ignora a chance de defesa do inimigo.



A Lendária Feiticeira

Requer:

- “Sábio Por Acaso” – Teoria da magia;
- 50% de pontos gasto em Perícia;
- 5 Pontos em Conhecimento místico “Teoria da Magia”;
- “Poderes Mágicos” 5;
- “Caminho da magia Aprimorado” 5;
- Magia Nata 5;
- Velocidade do Pensamento;
- Aprimoramento Mágico 5;
- “O Dom da Magia”6;
- Esplendor Da magia;
- Magia Perfeita;
- Formas aprimoradas;
- No Mínimo nível 10.

Poderes Únicos:

- Imunidade à magia;
- Todos os Focus maximizados e sem direito a teste de Resistência;
- Aprende qualquer ritual instantaneamente ;
- Esplendor da magia lança 20 magias em vez de 5.

Manobras Especiais:

- **Desejo menor:** Idêntico a da Fada da Luz no Nível 7 (*Se Já for Fada Da Luz pode criar outro poder*)
- **Desejo:** Pode realizar Desejos 3 vezes ao Dia
- **Maldição maior:** Pode colocar maldições poderosas em qualquer um (exceto Fadas) sem lhe conceder direito à resistência deve criar uma contra maldição.



A Lendária Artesã

Requer:

- “Sábio Por Acaso” – Criar item Mágicos;
- 50% de pontos gasto em Perícia;
- 5 Pontos em Conhecimento místico “Criar itens Mágicos”;
- “Criar itens Faéricos”;
- “Caminho da magia Aprimorado”;
- Magia Nata 5;
- Aprimoramento Mágico 5;
- “Mestra dos Encantamentos”;
- Esplendor da Magia;
- Magia Perfeita;
- Formas aprimoradas;
- No Mínimo nível 8;
- “Poder Elemental Elevado”.
- Beleza Excepcional.

Poderes Únicos:

- Acelera a criação de itens mágicos em 10X;
- Recicla itens mágicos;
- Pode criar efeitos semelhantes;
- Pode Mesclar efeitos opostos sem comprometer à criação.

Manobras Especiais:

- *Criar itens únicos a cada 10 anos;*
- *Criar Artefatos ;*
- *Pode Criar Titans e Golens.*



A Lendária Encantadora

Requer:

- “Sábio Por Acaso” – Flauta;
- 50% de pontos gasto em Perícias Flauta;
- 5 Pontos em Conhecimento místico Flauta;
- Sedução Nata 5;
- Voz Melodiosa;
- Amor;
- Paixão;
- Beleza Faérica;
- “Esplendor da Magia”;
- “Esplendor Faérico”;
- “Beleza espetacular”;
- “Trajes Faéricos”;
- “Beleza Excepcional”;
- “Presença Embelezadora”;
- “Talento”
- “Talento Nato”
- No Mínimo nível 8.
-



Poderes Únicos:

- Sucesso Automático em todos os teste artísticos;
- Seduz qualquer criatura automaticamente sem direito a teste de resistência (Exceto Fadas)
- Pode se comunicar através da musica com mensagens secretas que apenas quem ela quer ouve.
- Pode usar a música para causar sensações únicas em qualquer ser. (pode Gerar sentimentos de amor ódio, raiva solidão tristeza, felicidade).

Manobras Especiais:

- **Música da Sedução** Mesmo efeito da Habilidade Dança da Sedução mais afeta mulheres também.
- **Rajada Sônica** Causa dano sônico extremamente alto. 1D +1D a cada Segundo/ sem limite final.
- **O Som da Morte** Ao tocar a Flauta a Fada causa um efeito agradável que gera um prazer imenso em seus ouvintes a quais ficam paralisados como se estivesse em hipnose, a musica causa 1 ponto de dano a cada 10 segundos a Fada pode escolher o tipo de Dano, pode ser físico causando hematomas elemental queimando ou mesmo congelando ou mesmo espiritual danificando a alma, causando morte permanente. (Não afeta fadas). A Criaturas não sentem dor ou qualquer tipo sensação desagradável mesmo na beira da morte a sensação é extremamente confortante e agradável, para eles ouvi-la é tudo que querem no momento.



A Lendária Atiradora

Requer:

- “Sábio Por Acaso” – Arcos;
- 50% de pontos gasto em Perícia;
- 5 Pontos em Conhecimento místico Arcos;
- “Ataque Mágico 5”;
- “Super Rápido”;
- “Suprema Precisão 3”
- No mínimo 20 pontos em Aumento de Destreza;
- 1 Arco Mágico Faérica de Flechas Infinitas.
- Saque Rápido;
- “Sentidos de Energia”;
- Velocidade do Pensamento;
- Teleporte;
- No Mínimo nível 8.

Poderes Únicos:

- Sempre Ganha Iniciativa;
- Suas Flechas teleportam de seu Arco assim que atiradas e atinge o alvo imediatamente;
- Todos seus erros são considerados acertos mesmo erros críticos.
- Pode atirar múltiplas Flechas em questão de segundos, recebe bônus de tiros extras igual a DES/5.

Manobras Especiais:

- **Encantar Flechas** – Adiciona Dano Extra do Ataque mágico +4 de dano por Focus de magia Faérica.
- **Tiro Devastador** – Atravessa qualquer barreira de IP mágico ou Físico, Dano DES*IP da barreira.
- **Flecha Mortal** – Flecha que atinge a vítima causando alta morte teste de WILL X CON do próprio alvo.



A Lendária Fada da Morte

Uma Classe rara, uma fada que adora matar seja por prazer ou por algum motivo ela mata mais sempre tem seu motivo, Dizem que todos que morrem pra ela sempre morrem felizes.

Requer:

- “Sábio Por Acaso” – qualquer Arma;
- 50% de pontos gasto em Perícia;
- 5 Pontos em Conhecimento místico na Arma;
- Ambidestria;
- Sedução Nata 5;
- Dor em Prazer;
- Super Velocidade;
- “Super Rápido 3”;
- “Suprema Precisão 3”
- No mínimo 8 pontos em Aumento de Destreza;
- No mínimo 8 pontos em Aumento de Agilidade;
- Qualquer arma Mágico Faérico.
- No Mínimo nível 8.

Poderes Únicos:

- Sempre Ganha Iniciativa;
- Todos suas jogadas de Ataque e defesa quando acerta são sempre critico;
- Ataque Vorpal;
- Drena Pontos de Vida apenas com sua presença; 1 PV a cada rodada Dano permanente, cura apenas com desejo ou beijo da Vida (não Afeta Fadas)
- Ataques Extras AGI/5

Manobras Especiais:

- **Ataque Mortal** – Em todos os Ataques realizado o alvo de Fazer Teste de WILL uma Falha = Morte
- **Estraçalhar Almas** – Destrói a Alma de Um Alvo Inconsciente
- **Ataque das Sombras** – 5 Ataques na rodada que ignora a chance de defesa do inimigo (Requer teleporte).



A Lendária Artista marcial

Requer:

- “Sábio Por Acaso” – Artes marciais;
- 50% de pontos gasto em Perícia em cada estilo;
- 5 Pontos em Conhecimento místico Artes marciais;
- “Ataque Mágico 5”;
- “Super Rápido 3”;
- “Suprema Precisão 3”
- “Concentração”;
- “Pontos heróicos 4”;
- “Temperamento Calmo”
- “Tutor Templo”
- No mínimo 5 pontos em Aumento de Destreza;
- No mínimo 5 pontos em Aumento de Agilidade;
- No mínimo 5 pontos em aumento de Percepção;
- No mínimo 5 pontos em aumento de WILL;
- “Sentidos de Energia”;
- Teleporte;
- No Mínimo nível 8



Poderes Únicos:

- Sempre Ganha Iniciativa;
- Combate Desarmado Dano de $1D6 + 0,5 * \text{Nível}$
- Todos seus erros são considerados acertos mesmo erros críticos.
- Ataques Extras e defesas extras iguais a $AGI/10$

Manobras Especiais:

- ***Golpe de Impacto*** – Adiciona Dano Extra Baseado no IP do Alvo ignorando IP, $\text{Dano adicional} = IP * 2$.
Uso 3/rodada.
- ***Multi-estilo*** – Mescla estilos marciais diferentes somando Perícias. (*dura 3 Rodada, ao termino pode ser usado só depois de 5 rodadas*).
- ***Punho Devastador*** – Realiza um soco ou chute que zera os PVs do alvo sem direito de resistência ou defesa, requer 3 rodadas de concentração e observando o alvo. Não pode ser atingida nessa concentração.
- ***Força de Dragão*** – A Fada recebe bônus mágico de força igual à de um dragão ancião por 3 rodadas.



Errata dos Poderes da Versão Anterior

Poderes Raciais

Asas Faéricas

As Fadas podem ter asas de qualquer tipo e forma.
As Fadas de Cristal também podem ter asas de nível 5.

Telecinésia aprimorada

A telecinésia dobra a força em numero, não acrescenta +6.
EX: Telecinésia 4 = 30 Força + 1 Telecinésia aprimorada = 60 Força

Voz Melodiosa

A voz Melodiosa concede sucesso automático em qualquer teste nas Perícias canto, sedução e lábia, concede bônus de 100% em qualquer teste de diplomacia, inclusive barganha. (ativa só com sexo oposto).

Dor em Prazer

Essa habilidade faz que o alvo tenha uma falha critica em seu teste de Constituição, se o alvo conhecer a habilidade tem direito a um teste de WILL X CAR da Fada. Pode ser usada em qualquer circunstância, muito útil colocar em um aliado quando está com ferimentos leves ou com dor de estômago. Depois de ataçada só é desativada quando a Fada desejar.

Amor

Faz que quem ousa a voz da fada se apaixone por ela, algo relativamente fácil de ocorrer devido ao carisma alto da fada, mais através dessa habilidade o alvo fica imune a efeitos mágicos que façam a mesma coisa.



Poderes Raciais Exclusivos

Fada do Fogo

Zona Faérica

Aumenta 5 graus/rodada / Cada 5 graus acima de 50 a Zona Faérica da 1 de dano Acumulativo. A temperatura Máxima foi aumentada para 1000 graus.

Toque Ardente

Derreti instantaneamente. Qualquer objeto, não vivo e não mágico, se mágico o Item deve fazer um teste de resistência contra D/focus de fogo da fada.

Chamas Eternas

O Fogo nunca para de queimar, a fada pode criar uma área de quantidade = a idade+Dfocus fogo em m². Não pode coloca diretamente em uma criatura.

Dano de 1/segundo

OBS: *A chama incandescente* da dano permanente, e pode ser usada em um criatura, atingindo o ponto de fusão de qualquer objeto em menos de 1 segundo, se assim a fada desejar.

Fogo estelar

Pode desintegrar qualquer coisa inclusive almas esse poder como todos os especiais de ataque só pode ser usado depois de 10 rodadas de concentração, dano inclusive em criaturas imunes a qualquer fogo apenas fadas não tomam dano dessa habilidade. Essa habilidade junto com *chamas eternas* permite criar uma estrela de qualquer grandeza.

Fada da Terra

Zona Faérica

A força do campo magnético começa com uma força = 6 Força e aumenta +6 de Força a cada rodada com limite Máximo de idade*5 de Força.

Terremoto

A fada da terra pode criar terremotos de escala 1 até 9.
A força do terremoto aumenta 1 de escala a cada 10 rodadas.

Controle Gravitacional

Pode alterar a força gravitacional de astros locomovendo eles para outro lugar ou mesmo o destruindo a força gravitacional.
Precisa de 20 rodadas de concentração.

A Fada de Água

Zona Faérica

Pode criar litros de água = idade*100

Controle marítimo

Pode manipular a quantidade de água = a idade*10000 litros por rodada.

A Fada do AR

Zona Faérica

A velocidade final foi aumentada de 100m/s para 300m/s
Aceleração do vento = 10m/s²

Controle dos ventos

A fada pode criar tornados, ciclones ou furacões à vontade.
Demora 3 rodadas para criar 1 ciclone de nível 1 e 5 rodadas para alterar o nível para no Máximo nível 9



Fada da Luz

Controle da Luz

A intensidade da Luz que ela gera vai de 10 Watts até 3.827×10^{26} Watts que é equivalente à luz do sol, a aceleração da luz gerada é igual à velocidade da Luz
OBS: A cada 100 anos de vida ela dobra a capacidade de gerar Luz.

Poderes faéricos especiais da fada da Luz

(A Fada de trevas e a Fada de Cristal também podem usa tais habilidades).

Encontrar fraquezas

Permite identificar fraquezas do alvo
Imbuir fraqueza permite criar uma fraqueza relacionada a melhor qualidade do alvo, se o alvo for um arqueiro a fada poderá prever o destino das suas flechas assim as evitando facilmente.

A Fada de Plantas

Controle dos vegetais

Pode criar idade/D de criaturas.

A yggdrasil

Cabe ao mestre criar a Yggdrasil

O Caçador

Zona Faérica

Não cancela propriedades de itens mágicos
Magia de Luz e Tevras funcionam normalmente.

Atributo Força

Para cada aumento de força comprado ele recebe +5 nas suas perícias de combate.

Aprimoramentos

Aumento de poder Racial

Não há limite para compra

Criar itens Mágicos

Pode encantar armas, como se estivesse usando magia normal e o encantamento fica permanente.

Sábio por acaso

Usado em perícias de combate Esse aprimoramento concede 100% em uma perícia para distribuir em ataque e defesa e 3 sucessos automáticos por sessão.

Em outras perícias concede sucesso automático.

Pode ser usado em um grupo total de perícias assim concedendo 100% em cada subgrupo de perícia.





Extras

Lista de possíveis atribuições e efeitos mágicos para fada artesã
O aprimoramento "Sábio Por acaso" em criar itens mágicos Dobra o limite da idade.



- **Regeneração** — 1 ponto de para cada PV máximo 4 para cada 100 anos da Fada (não funciona com fadas)
- **Regeneração de PM** — 3 pontos de item mágico máximo 2 para cada 100 anos da Fada
- **Ataques Extras** — cada ataque adicional 5 pontos de item mágico. (não funciona com fadas)
- **Munição infinita** — Flechas 5 pontos, +3 adicionais para cada tipo de dano elemental.
- **Atributos Extras** — +3 de atributo para 1 ponto gasto deve escolher o atributo (não funciona com fadas)
- **Teleporte** — 1/rodada — 20 pontos / 1/dia — 5 Pontos
- **Aumento de IP** — 1 IP 1 Ponto / 5 IP 3 Pontos / 10 IP 5 Pontos / 1 IP/nível 5 Pontos / 3 IP/Nível 10 Pontos.
- **Redução de IP Alvo** — -2 IP 1 Ponto / -5 IP 3 Pontos / Ignora IP 15 Pontos
- **Aumento de Dano** — +1 de dano 1 Ponto / +3 Dano 2 Pontos / +5 Dano 3 Pontos / + 7 Dano 5 Pontos ...
- **Arma melhorada** — +1d6 para cada 1 Ponto, máximo 3d6 para cada 10 anos de vida da Fada.
- **Aumento de Perícia** — +10% para cada 1 Ponto, máximo 50% a cada 100 anos (não funciona com fadas)
- **Bônus de Iniciativa** — +5 para cada 1 Ponto/ máximo 50 a 100 anos de vida. (não funciona com fadas)
- **Dano Elemental** — 1D6 para cada 1 Ponto, a Fada deve ter o elemento e nível de focus igual ao que vai acrescentar. Máximo 2D6 para cada 10 anos de vida.

Demais propriedades, podem ser usado no "Gerador de itens Mágicos" encontrado no Site da Daemom. Acrescente 1Ponto nos Custos dos poderes.

Poderes Para Itens Únicos

Imunidade à magia

50 Pontos

Concede Imunidade a magia (exceto faérica)

Imunidade a Danos Físicos

50 Pontos

Concede IP infinito para danos físicos, inclui qualquer dano natural.

Desintegrar

10 Pontos

A Arma tem a chance de 10% de desintegrar o alvo a atingi-lo.
(não afeta fadas ou criaturas de energia)

Combo Mágico

5 Pontos por Combinação Duração 5 rodadas para cada item.

Soma propriedades de itens mágicos Diversos formando um mais poderoso,
a soma é aritmética

Desejo

100 Pontos

Permite realizar um desejo de Fada da Luz

Atração

30 Pontos

Encanta Nível 3 de Sedução Nata

Transferência de Poder

50 Pontos para cada Ponto racial

Permite a Fada criar efeito igual a seus poderes raciais

Apenas pode colocar no item poderes que possui, não pode conceder poderes exclusivos.

Vorpal

25 Pontos

Encanta arma com fio mágico que corta qualquer objeto.



Tempo para criação de Itens mágicos

Para cada Ponto o tempo é equivalente há 3 dias.
Acima de 10 Pontos cada ponto é equivalente há 5 dias.
Acima de 20 Pontos cada ponto é equivalente há 10 dias.
E assim Sucessivamente aumentando 5 dias a cada 10 pontos.

Adicionando propriedade em itens já mágicos

Deve recalcular o custo dos que o item já tem, se a fada tiver capacidade superior de pontos do que o item já possui pode adicionar novos poderes, deve usar a mesma regra acima para o tempo. Qualquer item que a fada tentar adicionar novos poderes sempre terá uma **chance de 10%** de ser desencantado mesmo que seja imune a tal poder ou feito por ela mesmo.



Tabela das Fadas de elementos Secundários

Para fazer uma fada de cristal basta fazer o ritual da fada da Luz usando focus em cristal em vez de Luz.

Tipo de Fada	Aprimoramentos	Pontos Raciais	Pontos atributos	Poder De focus	PV	PM	Personalidade
Cristal	5	20	10	10	10	INF	Sedutora e Charmosa
Gelo	3	15	7	7	10	150	Triste e Depressiva
Cores	2	10	5	5	10	100	Alegre e Brincalhona
Infinito	2	10	5	5	10	100	Inteligente e Sagaz
Artesã	1	5	2	2	10	50	Concentrada e Desligada

.....Fim aguarde a 4 edição ^^

Agradecimentos a todos os jogadores do sistema daemom e a editora daemom por nos dar espaço para divulgar nossos netbooks.

Obrigada

