

Novos poderes para fadas e fadas da Luz

Nesse netbook, você ira encontrar novos poderes para fadas e fadas da luz para Arcádia
As fadas recebem 1 ponto racial a cada 10 anos de vida e mais um por nível.

Super velocidade

Uso Automático

A fada pode se locomover mais rapidamente que o normal.

Custo 1 Aumenta a velocidade de deslocamento voando 50 m/s

Custo 3 Aumenta a velocidade de deslocamento voando 100 m/s

Custo 5 Aumenta a velocidade de deslocamento voando 200m/s

Custo 7 Aumenta a velocidade de deslocamento voando 350m/s velocidade do som

Custo 9 Atinge a velocidade da luz (somente fadas da Luz)

Barreira mental

Custo 5 uso Automático

A mente da fada se torna intransponível. Devido a sua natureza mágica a fada fica totalmente imune a qualquer tipo de dominação e influencia mental (Testes de uso de perícias são afetados).

Aumento de atributo

Aumento de Agilidade (ativo também na forma humana)

As Fadas são muito mais ágeis do que seres humanos normais. Cada ponto gasto em Aumento de Agilidade equivale a um aumento de +6 em AGI. 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 DEX.

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 e poder mental. 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.

Teleporte aprimorado

Instantâneo e sem limite precisa da habilidade teleporte

Custo 1 Teleporta a fada e mais 1 pessoa ou no Maximo 250 kg

Custo 2 Teleporta a fada e mais 2 pessoas ou no Maximo 400 kg

Custo 3 Teleporta a fada e mais 3 pessoas ou no Maximo 800 kg

Custo 10 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.

“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

Custo 1 recebe +10% em testes de Carisma

Custo 2 recebe +25% em testes de Carisma

Custo 3 recebe +50% em testes de Carisma

Custo 4 todos os testes de carisma ficam mais fáceis

Custo 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

Custo 1 pode estimular e seduzir qualquer humano ou humanóide

Custo 2 pode criar sensações extremamente fortes a qualquer humano ou humanóide

Custo 3 pode estimular e seduzir qualquer criatura.

Custo 4 pode estimular e seduzir qualquer criatura mesmo que ela possua imunidade a esse tipo de sensação.

Custo 7 qualquer criatura roda automaticamente no teste de WILL X CAR

Custo 9 essa habilidade atinge mesmo maquinas causam um efeito sobrenatural, concedendo-lhe sentimentos.

OBS: as Fadas são imunes a essa Habilidade.

Magia Nata

A fada possui uma afinidade maior com magia.

Custo 1 recebe +1 ponto de focus por nível

Custo 2 recebe +2 pontos de focus por nível

Custo 3 recebe +3 pontos de focus por nível

Custo 4 recebe +4 pontos de focus por nível

Custo 5 recebe +5 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

Uso Automático

Custo 20 (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

Pode cancelar qualquer magia lançada contra ela:

Custo 1 teste de “teoria da magia” difícil precisa ter o mesmo caminho

Custo 2 teste de “teoria da magia” precisa ter o caminho da magia

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

Deusa da Magia

Somente fada da Luz

Custo 5 ponto e precisa ter (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 mesmo qualquer dominação mental, 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 e perigosos:

- 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.

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

Nesse nível, 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 da fada. (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 Lamia 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 ativada, 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 da fada

O Beijo da morte e da vida

Custo 10

Deve ser ativado

A fada beija uma vítima. Este beijo causa dano ou cura. Só funciona se a vítima desejar ser beijada.

Dano 5 para cada 10 anos de vida a fada deve escolher se quer causar dano ou curar.

OBS:O dano do beijo da morte só pode ser curado com o beijo da vida.

O beijo da vida pode trazer de volta à vida a vítima, a vítima pode estar morta no Máximo 1 hora para cada 10 anos de vida da fada.

Poder dos desejos

Custo 3

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 +10 seus pontos de magia, e recupera 1 ponto de magia extra a cada rodada, sem necessitar de concentração ou descanso.

Zona Faérica

Custo 3

Toda vegetação como árvores flores e grama 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.

Telecinésia aprimorada

Custo 5

Essa habilidade dobra a força da Telecinésia da fada; Pode ser comprada varias vezes.

Telepatia

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

Pode usar telepatia, e ler a mente dos outros, teste WILLXWILL

Poderes da fada da luz

Novos poderes que funcionam com o mestre e a fada...

Beleza astral

Deve ativar. Custo 1

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 tem 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, sofrerem 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.

Agradecimento a todos que usarem esses poderes e que usam o netbook das fadas da luz