



A
R
C
A
N
I
S
M
O

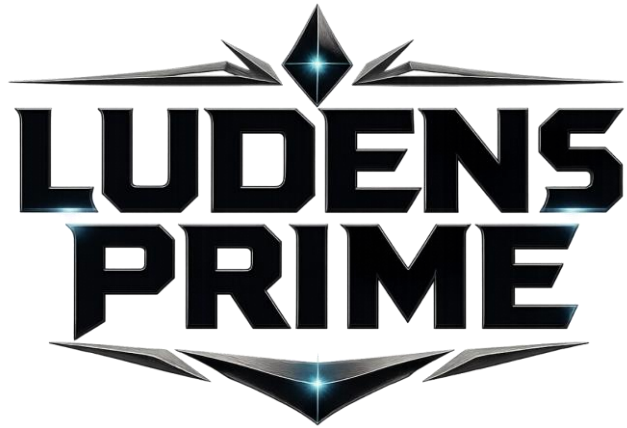
LUDENS
PRIME



BRUNO SARATIVA



ARCANISMO



BRAU SARAIVA 

ARCANISMO

Arcanismo é um suplemento para o sistema de RPG Ludens Prime. Aqui serão apresentadas formas de utilização da magia, personagens e classes mágicas variadas, que não estão necessariamente ligadas a um universo fechado, mas abertas para serem utilizadas em diversos mundos. Outras obras, como Ordem Paranormal, e classes de prestígio de D&D, podem ser facilmente adaptadas usando essas mesmas mecânicas. Além disso, cenários como Harry Potter, Winx, The Witcher e outros podem ser facilmente integrados.

Este livro não explicará o básico do sistema Ludens Prime - esse conteúdo pode ser encontrado na página:

<https://ludensprimerpg.mssg.me/>

Ludens Prime possui uma variação baseada exclusivamente na utilização de bases de dificuldade, o que possibilita embates arcanos improváveis de serem simulados em outros sistemas - como bruxas contra seres cósmicos ou magos contra robôs gigantes, por exemplo. Ele também conta com a variação mecânica de Teste vs Teste, indicada para confrontos entre personagens de níveis mais equilibrados.

MANA

Mana é a energia das coisas, e é desse tecido imaterial que flui através de tudo (até mesmo do vácuo) que a maioria das formas de magia se mantém. Porém, existem outras fontes místicas - ainda que algumas mudem apenas de nome, mas mantenham a mesma essência - tendo, na maioria das vezes, a fonte de extração de poder como principal diferença.

Por exemplo:

Chakra, Chi, Cosmo, Fé, Gnose, Ki, Nen, Nhanderú, Seknem, entre vários outros.

Aqui também serão listadas diversas Habilidades ligadas às ramificações e classificações mágicas. Porém, a maioria delas é abrangente e funciona muito bem em combinação com outras - como um Mago adquirir uma Habilidade que está em Feiticeiro, por exemplo.

- Magos e Feiticeiros virão primeiro, pois servirão de base mecânica para os demais arcanos, que posteriormente aparecerão em ordem alfabética.



SUMARIO

Principais classificações arcanas

07.....	Feiticeiros
12.....	Magos
17.....	Bruxas
19.....	Bruxos
21.....	Druidas e Xamãs
23.....	Necromantes

Monstros arcanos

26.....	Duendes
27.....	Gênios
30.....	Lichs
31.....	Lobisomens
32.....	Múmias
34.....	Vampiros
37.....	Mundo espiritual

Alguns tipos de itens mágicos e artefatos

38.....	Artefatos juramentados
38.....	Bolas de cristal
38.....	Divinos
39.....	Espelhos negros
39.....	Objetos canalizadores
40.....	Objetos vivos
41.....	Peculiares
41.....	Poções
41.....	Runas
41.....	Talismãs
42.....	Urnas de energia
42.....	Uso único

43.....	Novidades do sistema
43.....	Mago glacial

PRINCIPAIS
CLASSIFICAÇÕES
ARCANAS



FEITICEIROS

Feiticeiros são pessoas que nascem com um “gene mágico” - seres capazes de manifestar magias de modo natural, algo muito semelhante à mutação dos mutantes da Marvel Comics.

O gene mágico se manifesta em alguns ainda muito jovens, em outros no início da adolescência, e pode pular gerações por décadas até se manifestar novamente.

É importante enfatizar que existem pouquíssimos feiticeiros no mundo, e é possível que um deles passe a vida inteira sem conviver com outros seres mágicos, acreditando ser o único.

Eles não aprendem uma magia perfeita, como um mago que estuda para lançar uma bola de fogo.

Um feiticeiro manifesta uma esfera do fogo, e com ela pode realizar uma série de feitos - inclusive lançar bolas de fogo, por exemplo. Ainda que simples, todo feiticeiro possui um gesto pessoal para canalizar magia, geralmente um movimento com as mãos.

Alguns estudiosos dessa manifestação dividiram as magias em classes, como uma forma de catalogar essas manifestações, que foram batizadas de esferas místicas.

Quando um feiticeiro domina mais de um desses domínios, ele pode criar efeitos híbridos, como:

Eletricidade, misturando Fogo e Luz;

Fumaça, misturando Fogo e Ar;

Cura, misturando Natureza e Luz;

Sombras, misturando Luz e Trevas; entre várias outras possibilidades.

Ser feiticeiro é algo raro e poderoso, mas também uma maldição, pois o sangue de um feiticeiro é cobiçado por certos seres e organizações.

Graduação

Em regra, a graduação vai de 1 a 8 Pontos, e quando se mesclam esferas, calcula-se uma média arredondada para baixo.

Exemplo:

Virar lama:

Água 3 + Corpo 4 + Terra 3

$(3 + 4 + 3) \div 3 = 3$

Resultado: Virar lama 3

Importante: com as esferas e suas combinações, um feiticeiro pode alcançar o mesmo efeito de diversas formas diferentes.

MANA

Feiticeiros possuem Pontos de Mana, representando sua energia mágica vital.

O total padrão é de 12 Pontos de Mana.

Cada vez que um feiticeiro usa uma magia, ele gasta um desses Pontos, que são recuperados conforme o estado físico e emocional:

- 1 a cada 10 minutos em repouso extremo
- 1 a cada 15 minutos em repouso
- 1 a cada 20 minutos em situações cotidianas
- 1 a cada 30 minutos sob estresse
- 1 a cada 45 minutos sob grande estresse
- 1 a cada 1 hora sob estresse extremo

- Zerar os Pontos de Mana causam grande fadiga (-3 em todos os Testes)

DANO

O dano é determinado de acordo com a graduação da magia utilizada:

Graduação	Bônus de Dano
o	+1D4
oo	+1D8
ooo	+1D12
oooo	+2D8
oooo o	+1D20
oooo oo	+2D12
oooo ooo	+1D20+D8
oooo oooo	+1D20+1D12

TIPOS DE MAGIA

- CIRCULARES

Quatro magias são categorizadas como Circulares, pois se complementam:

Augúrio (azar/sorte) / Natureza
Espaço / Tempo

- ESPIRITUAIS

Quatro magias são categorizadas como Espirituais, pois são manifestações do imaterial:

Luz / Trevas
Vida / Morte

- ELEMENTAIS

Quatro magias são categorizadas como Elementais, pois se relacionam aos elementos básicos da natureza:

Água / Fogo
Ar / Terra

- DIFUSAS

Seis magias são categorizadas como Difusas, pois não se encaixam bem nas demais características:

Corpo / Espírito / Gravidade (ou Gravitacional) / Mente / Som /
Taumaturgia (manipulação da realidade)

- O Mestre pode determinar que algumas esferas sejam mais raras que outras.



EXEMPLO PARA FICHA

MAGIAS

CIRCULAR

oooo oooo Augúrio
oooo oooo Espaço
oooo oooo Natureza
oooo oooo Tempo

ESPIRITUAL

oooo oooo Luz
oooo oooo Morte
oooo oooo Trevas
oooo oooo Vida

ELEMENTAL

oooo oooo Água
oooo oooo Ar
oooo oooo Fogo
oooo oooo Terra

DIFUSO

oooo oooo Corpo
oooo oooo Espírito
oooo oooo Gravidade
oooo oooo Mente
oooo oooo Som
oooo oooo Taumaturgia



- Uma dica é que cada nova esfera de Magia, custe 20 Pontos de Caminho.

OUTRAS HABILIDADES

▪ **Mana Extra:**
+8 slots de Mana.

▪ **Criar Urna:**
O feiticeiro é capaz de armazenar até 10 Pontos de Mana em itens especiais (como um pingente de família, por exemplo).

▪ **Sentir Magia:**
O feiticeiro pode perceber a presença de magia em objetos, seres ou lugares, ainda que sem saber exatamente sua origem ou natureza.

▪ **Truques de Salão:**
Sem gastar Mana, o feiticeiro pode realizar pequenos truques místicos, semelhantes a mágicas simples.

▪ **Recuperação Arcana:**
A tabela de recuperação de Mana é aprimorada:

- 1 a cada 8 minutos em repouso extremo
- 1 a cada 12 minutos em repouso
- 1 a cada 16 minutos em situações cotidianas
- 1 a cada 24 minutos sob estresse
- 1 a cada 35 minutos sob grande estresse
- 1 a cada 45 minutos sob estresse extremo



MAGOS

“Mago” é uma classificação muito abrangente, sendo basicamente qualquer um que estude magia em suas mais variadas versões. Logo, de certa forma, quase todos os praticantes de magia que não sejam propriamente naturais ou automáticos são considerados magos. Entretanto, classificações como bruxo e necromante, assim como inúmeras subdivisões, existem mais por uma questão de diferenciação.

O que vamos classificar aqui como mago é o Mago Arcano básico, não realmente focado em uma escola ou doutrina específica, e sim o herdeiro de um grimório (livro de magia) abrangente.

Mecanicamente falando, o mago realiza seus Testes normalmente, utilizando, na maioria das vezes, os Atributos Emocional e Intelectual. Já seus Bônus são somados à quantidade de Mana que gasta.

Ao contrário dos feiticeiros, os magos não extraem Mana diretamente de seus próprios corpos, e sim da natureza (mana está em todos os lugares) o que lhes concede um acesso maior a essa fonte de energia. Podem acessar até 30 Pontos diários (um pouco mais, se descansarem). Apesar de a Mana não sair de seus corpos, ela é conduzida por eles - logo, esse limite é uma referência direta ao quanto um corpo pode suportar.

O mago ainda pode utilizar mais pontos que isso (sem limites), porém cairá na Regra de Narrativa Alheia, dando ao Mestre o poder de narrar a consequência. Na menor das hipóteses, será uma simples fadiga, mas dependendo do gasto, pode evoluir para febre, ferimentos internos, despertar de maldições, magias deturpadas e outros efeitos.



Bônus de Teste

Cada Ponto de Mana gasto concede +2 nos Testes (não contam para Dano).

Dano

A regra se baseia em quantos Pontos de Mana foram gastos, atribuindo 1D8 para cada ponto:

Bônus de Dano:

Mana × 1D8

Ou seja, 3 Pontos de Mana gastos = Dano +3D8.

Porém, um mago pode definir um dano menor que seu limite máximo, caso deseje.

Exemplo: 1D6 em vez de +2D8.

Com isso, magos podem ser até mais poderosos que feiticeiros - pois, apesar de não se compararem em versatilidade, os magos estudam a magia, seus refinamentos e suas manifestações.

Observação:

Caso um feiticeiro também seja mago, estudando magia, o Mestre deverá cobrar se a magia utilizada no momento é de mago ou de feiticeiro, pois as cobranças mecânicas são diferentes.

O mesmo vale para qualquer outra classificação arcana.

Anotar uma magia como Conhecida não garante que o mago seja profissional nela; garante apenas que ele sabe utilizá-la sem precisar estar lendo e acompanhando seu grimório. Logo, com alguma dificuldade, o mago pode realizar qualquer magia de seu grimório, porém as que ainda não foram anotadas como Magias Conhecidas exigirão Testes e tempo de execução definidos pelo Mestre, conforme a dificuldade julgada.

Exemplo de Grimório:

O Grimório de Merlin
(O mais copiado e comum entre os magos)
Truques
Custo em Caminho: 5 Pontos (para anotar cada 1 destas magias em Magias Conhecidas - o mesmo vale para os demais níveis. Ou seja, para anotar Camuflar cheiros e Imitar vozes, serão gastos 10 Pontos de Caminho)
* Abrir/Fechar * Ampliar atributo +2 * Arma de retorno (a arma volta para sua mão) * Camuflar cheiros * Camuflar grimórios (ilusão: vira outro livro) * Imitar vozes * Luz (esfera luminosa) * Vulto (tira 1 Ação do alvo)
Magias de Nível 1
Custo em Caminho: 10 Pontos
* Arma mágica (arma ganha o efeito de Bônus da Magia) * Asas * Áurea do azar -2 * Criar água * Escurecer ambientes * Invocação (miúda) * Luz ofuscante * Vestuário (ilusão: muda roupas)
Magias de Nível 2
Custo em Caminho: 15 Pontos
* Chão de mãos (mãos que saem do chão e seguram um alvo) * Coceira * Corpo maior (fica grande) * Corpo menor (fica pequeno) * Invocação (pequena) * Raio místico (feixe elétrico) * Revelar o invisível * Toque congelante

Magias de Nível 3

Custo em Caminho: 20 Pontos

- * Arma viva (a arma ganha vida momentaneamente e combate gravitacionando no local)
- * Bola de fogo
- * Criar fumaça/neblina
- * Cura
- * Eletrificar
- * Fogo das fadas (identifica perigos e coisas escondidas)
- * Invocação (média)
- * Lufada de vento

Magias de Nível 4

Custo em Caminho: 25 Pontos

- * Animar objetos
- * Desfazer rastros
- * Invisibilidade
- * Invocação (grande)
- * Levitar objetos inorgânicos
- * Mil faces
- * Mísseis mágicos (6 pequenas bombas luminosas disparáveis)
- * Portal dimensional

Magias de Nível 5

Custo em Caminho: 30 Pontos

- * Esfera congelante
- * Invocação (enorme)
- * Invocação sobrenatural
- * Raio (invoca um raio verdadeiro)
- * Regeneração
- * Tempestade
- * Terremoto
- * Toque oráculo

- Este e outros grimórios também podem conter magias e rituais variados - desde vidências até pactos. Alguns incluem anotações sobre artefatos, seres, lugares e nomes místicos.

OUTRAS HABILIDADES

- **Fluxo de Mana +12**

O personagem pode suportar a canalização de 42 Pontos de Mana diários.

- **Extração de Mana +1**

O personagem pode gastar até 4 Pontos de Mana de uma única vez (em vez de apenas 3).

- **Magia Extraordinária**

O personagem pode gastar até 5 Pontos de Mana de uma única vez, mas ficará com -1 em todas as Ações nas 3 Rodadas seguintes.



BRUXAS

Uma raça monstruosa, exclusivamente feminina, tão forte quanto um homem de dois metros e musculoso, e tão rápida quanto um atleta olímpico.

Uma bruxa normalmente aparenta ser uma velha decrepita e monstruosa. Suas magias costumam envolver veneno, hipnose, apodrecimento e transformação. São mais comuns em florestas úmidas. Bruxas também são especialistas em poções e venenos.

Normalmente, uma bruxa possui um Familiar - um animal alterado para ser mais ameaçador que o comum, além de dotado de raciocínio.

Bruxas fedem, e mesmo quando se transformam, não conseguem disfarçar esse odor. Por isso, costumam usar muitos perfumes e se esconder em lugares cheios de flores, para não afastarem as vítimas.

Sua origem tem várias versões nas mais diversas culturas. A versão mais aceita é a de que foram criadas a partir de uma única bruxa primordial, uma velha que canibalizava crianças e vendeu sua alma ao diabo.

Toda noite de Halloween, as bruxas engravidam misticamente, pois não são capazes de fazê-lo de forma sexuada.

Quatro meses depois, a bruxinha nasce rasgando o ventre da mãe, que se regenera com o tempo e com o uso de magia.

A bruxinha já nasce carnívora, e não lactante - sendo alimentada com ratos e outros pequenos animais

Ferimentos não letais não causam o mesmo incômodo muscular que em outras raças. Uma bala atravessando o ombro, no máximo, faria uma bruxa fazer careta. Uma bruxa só pode ser realmente morta se tiver a cabeça arrancada ou for completamente queimada.

Vivem até 450 anos, mas sempre aparentam velhas, mesmo quando bebês.

Quanto mais verdes ou acinzentadas, mais velhas são as bruxas. As muito antigas costumam ser seme-inativas, sendo alimentadas por suas crias, que lhes trazem comida.

As anciãs são fisicamente debilitadas, porém muito mais poderosas em magia profana e altamente respeitadas pelas demais.

Mana Diária (extraída do próprio corpo):

Idade

até 3 anos / 05 Pontos de Mana

4 a 10 anos / 10 Pontos de Mana

11 a 17 anos / 15 Pontos de Mana

18 a 30 anos / 20 Pontos de Mana

31 a 50 anos / 25 Pontos de Mana

51 a 100 anos / 30 Pontos de Mana

101 a 200 anos / 35 Pontos de Mana

201 a 399 anos / 40 Pontos de Mana

+ de 400 anos / 50 Pontos de Mana



Elas podem gastar até 5 Pontos de Mana de uma única vez.

Magias mais comuns entre as bruxas:

Amaldiçoar (custo de acordo com o ritual)

Animar cadáver

Invocar familiar

Metamorfose (cobrança conforme o ritual)

Olhar do familiar (ver o que o familiar vê)

Raio místico (+1D6 de dano por ponto de Mana)

Regeneração (1D8 por ponto de Mana)

Voo na vassoura

Algumas bruxas também nascem com peculiaridades únicas, algo até comum entre elas - podendo variar desde falar com corvos até usar telecinese, por exemplo.

Costumam formar famílias chamadas Covens, tanto para autoproteção quanto para vigiar umas às outras, pois, apesar da suposta intenção social, “bruxa não confia em bruxa”.

Há ainda uma lenda antiga, segundo a qual, quando nasce um homem dessa raça, ele possui um poder absurdo, superior até mesmo ao das anciãs.

São exemplos dessa lenda o Homem Torto e o sul-americano Tau - ambos ditos capazes de conceder poderes, controlar o clima e transformar mulheres humanas em bruxas raciais. Além viverem mais tempo que bruxas, de terem diversos poderes que os fizeram ser adorados como verdadeiras entidades.

BRUXOS

Suas origens, assim como as das bruxas, são tão antigas que não se sabe qual nome foi o original e qual foi inspiração.

Um bruxo ou bruxa (não a raça) é alguém que vendeu sua alma a um demônio, deus maligno ou qualquer outra entidade obscura em troca de poderes.

Muitas vezes, os bruxos realizam oferendas e sacrifícios para estender o prazo de cobrança de suas almas, o que faz com que alguns permaneçam ativos por séculos.

Seus poderes são voltados para fazer o mal - ou o bem, em troca de algo maligno. Porém, magias de bruxos não funcionam em outros bruxos. Eles não podem conceder riquezas ou bênçãos a si mesmos, mas podem exigir riquezas em troca de saúde, sorte ou vingança, por exemplo.

Nenhuma magia de bruxo tem duração superior a sete anos. Assim, uma maldição, doença ou encantamento de amor desaparecerá após esse período - e magias idênticas não podem ser refeitas sobre a mesma vítima.

Às vezes, o próprio bruxo define o preço de sua magia; outras vezes, é a entidade patrona quem exige algo em troca - e nesses casos, os pedidos costumam ser macabros e cruéis, em troca de efeitos como sorte, cura ou poder. Quando o preço é pago, a entidade recompensa o bruxo com um aumento temporário de poder.

- Morgana era uma bruxa maga tão poderosa que apenas Merlim, o maior de todos os feiticeiros, foi capaz de detê-la. Ela foi a maior Senhora do Mal de toda a história da humanidade.



Atenção:

O feminino de bruxo é bruxa; contudo, bruxas como Morgana são muito diferentes da raça bruxa, como as lendárias Babayaga, ou das brasileiras Cuca e Matintapereira.

Outra curiosidade é que, embora os bruxos não sejam uma raça sobrenatural, a ligação constante com o oculto altera sua forma física. Alguns desenvolvem um olho na testa, presas ou pequenos chifres, por exemplo.

Magia e prática

Bruxos raramente se comunicam diretamente com suas entidades. Eles canalizam seus ritos por meio de grimórios sombrios, conhecidos como Grimórios de Bruxo, Grimórios de Bruxaria, Livros Profanos ou Códices Macabros, entre outros nomes.

Esses livros funcionam de maneira semelhante aos grimórios dos magos, mas contêm magias mais voltadas ao mal (ainda que existam subgêneros, como os Bruxos Brancos, que seguem caminhos benignos).

Alguns dizem que o primeiro grimório profano foi escrito por uma bruxa da raça bruxa, outros afirmam que foi redigido pelo próprio demônio.

Bruxos utilizam Mana extraída de sua fonte sobrenatural, o que, mecanicamente, os torna semelhantes aos magos.

Mana diária: até 30 Pontos

Gasto máximo por uso: 3 Pontos de Mana

Magias mais comuns entre Bruxos:

Absorção Vital (1D4 por Mana)

Âurea Sombria

Olhar Hipnótico

Profanar (local ou objeto - custo variável conforme o ritual)

Toque da Peste

Toque do Apodrecimento (custo variável conforme o alvo)

- Os grupos formados por bruxos também são chamados de Covens, e surgem pelos mais variados motivos.

Com o tempo, assim como ocorreu entre os magos, surgiram diversas vertentes: Bruxos Verdes, Brancos, do Deserto, Lilithyanas, da Nova Ordem, entre outros.

- Algumas religiões praticantes de ritos mágicos também possuem seus próprios místicos classificados como bruxos, dependendo da tradição. Muitos não se definem assim, mas acabam sendo definidos pela sociedade como tal.

DRUIDAS E XAMÁS

Druidas são uma espécie de bruxos da floresta. Eles dedicam toda a sua vida à proteção da natureza e, em troca disso, são agraciados com poderes e conhecimentos concedidos por seres como totens, deuses e demais espíritos naturais. Druidas são muito conhecidos por dominar os preparos da natureza, além de falar com animais, plantas e até mesmo espíritos.

Apesar de serem pacifistas, podem se tornar extremamente perigosos quando defendem a natureza. Ao se tornar um druida, o indivíduo costuma abandonar o nome de batismo e demais apegos sociais - com exceção das roupas, que passam a ser simples, usadas apenas para cobrir a nudez.

No passado, eram tão respeitados que possuíam um prestígio social altíssimo, comparável ao de grandes sacerdotes e profetas da antiguidade. Porém, com a modernidade e a perseguição social, os druidas tornaram-se reclusos, vivendo em florestas e lugares abandonados.

- Já os xamãs, apesar de lembrarem bastante os druidas por também manterem forte ligação com a natureza, têm uma visão bem mais voltada aos espíritos dos antepassados - que podem assumir formas animais em algumas culturas, mas, na maioria das vezes, são espíritos ancestrais da própria raça ou entidades sobrenaturais imateriais, não necessariamente deuses. Xamãs também costumam tomar para si, o compromisso de passar adiante ritos, mitologia, costumes e saberes, mantendo a cultura do seu povo sempre viva, e o mais durável possível.

Muitos xamãs acreditam no poder das pinturas e tatuagens rituais, e quase todos exercem ofícios como curandeiros e videntes. Outra grande

diferença é que os xamãs são sociais e comunitários, enquanto os druidas tendem ao isolamento.

- No Brasil, existe a figura do Pajé ou Tuxauá, e diversas outras culturas também têm nomes próprios para seus xamãs (e druidas). Xamãs tendem a ter um apego menor que os druidas à preservação direta da natureza e dos animais, concentrando-se mais na proteção de sua comunidade humana. Ainda assim, mantêm uma consciência ecológica elevadíssima, guiada por uma filosofia biosustentável.

Ambos são especialistas em unguentos, danças ritualísticas e nos mistérios sobrenaturais das matas. Apesar que druidas tem mais focos em fauna e flora, e xamãs, maior foco em espiritualidade e cura

Magias mais comuns entre druidas e xamãs:

- * Atiçar pólen (sonífero ou confusão sensorial)
- * Característica feral
- * Chamar animais
- * Círculo das feras (animais não entram)
- * Consultar espíritos
- * Convocar enxames
- * Cura
- * Falar com animal
- * Faunocinese
- * Forma animal
- * Guerras (sobrevivência submersa)
- * Inodoro
- * Pasmear animais
- * Toque do vigor (fauna)
- * Toque oracular (árvore)
- * Toque purificador (água)



NECROMANTES

Os necromantes são adoradores da morte em todos os seus significados. Eles não são necessariamente uma ramificação de mago ou bruxo e, apesar de suas ligações com a morte, a grande maioria não é má, tendendo muito mais à neutralidade.

A imensa maioria dos necromantes enxerga a morte como um dom natural - um fator primordial para a vida, o renovo e o equilíbrio cósmico.

Apesar de não serem monstros, muitos deles acabam adquirindo uma aparência mórbida ou frágil, ainda que essa debilidade seja apenas aparente. Outros se tornam verdadeiros monstros, transformando-se em lichs (mortos-vivos sencientes) como forma de estender a própria existência.



A energia dos necromantes é chamada de Necro, sendo uma espécie de Mana extraída diretamente de coisas e lugares ligados à morte. Alguns acreditam que é justamente essa energia que, com o tempo, faz seu usuário parecer mais mórbido, afetando não só sua aparência, mas também tornando-o mais frio e apático.

Os covis de necromantes costumam ser adornados com crânios, cruzes e outras referências à morte. No entanto, muitos de seus rituais não são realizados nesses locais, e sim em cemitérios, onde essa Mana Morta é mais poderosa.

Em regra, o necromante possui até 40 Pontos diários de Necro e pode gastar até 2 Pontos por Ação. (Ao contrário da Mana comum, o Necro não é recarregado naturalmente - ele precisa ser extraído de lugares, objetos, ritos ou seres ligados à morte.)

Magias mais comuns de necromantes:

- * Alma Costurada: ritual que prende a alma ao corpo morto, até que o mesmo se desfaça.
- * Erguer Mortos (Zumbi): reanima cadáveres próximos.
- * Invocação (Zumbi): convoca um morto para servi-lo.
- * Olho do Morto: deixa o olho de um cadáver em um local e vê através dele.
- * Olhos da Morte: permite ver Pontos de Resistência e o condicionamento físico de saúde de um ser.
- * Perfume da Morte: o local passa a atrair moscas, abutres, mariposas e outros animais necrófilos.
- * Preservar Morto: retarda a putrefação em 5x.
- * Sangue de Morto: torna o usuário repulsivo para criaturas como vampiros e lobisomens.
- * Toque do Morto: acessa as últimas memórias de um cadáver.
- * Toque Neurótico: inflige dano mental e desorienta o alvo.

Com tudo isso - e muito mais - os necromantes formam uma classe sobrenatural obscura, tão temida quanto os bruxos, magos negros e satanistas. Ser vítima de um deles significa que você pode continuar sendo sua vítima, mesmo depois da morte.

MONSTROS
ARCANOS



DUENDES

Criaturas envoltas em magia, os duendes têm entre 10 e 15 centímetros de altura, orelhas pontudas e rostos que lembram os de humanos velhos, mesmo quando ainda são muito jovens. Vivem entre 700 e 800 anos e costumam ser rabugentos, sendo que a maioria também não resiste a uma boa aposta. Duendes dificilmente andam em bando e quase sempre têm um humor negro, gostando de pregar peças em outros seres.

Eles têm vozes finas e costumam pensar antes de falar ou agir. São muito inteligentes e possuem uma ligação muito forte com a magia.

Quando nasce um duende, seu pai ou sua mãe pinga uma gota de sangue em uma moeda e a entrega a ele. Sem essa moeda, os duendes são incapazes de executar qualquer magia. Caso a moeda esteja sob a posse de outro ser, a vida do duende entra em uma maré de azar.

Também chamados de leprechauns, os duendes são muito conhecidos por sua aparência caricata e suas roupas verdes. No entanto, a verdade é que existem diversas variações dessas criaturas - algumas até mesmo malignas.

Magias mais comuns dos duendes

- * Hipnotizar pequenos animais.
- * Imitar vozes.
- * Invisibilidade.
- * Levitação.
- * Ouro de tolo (transforma um pequeno objeto em ouro por 24 horas).
- * Passos mudos.
- * Teleportar coisas inanimadas (demora entre 12 segundos e 12 minutos, mas podem teleportar até 200 quilos para um lugar que chamam *Tesouro do Céu*, que fica no final de cada arco-íris - visível apenas aos duendes).
- * Visão no escuro.



GÊNIOS



Os gênios são emanções puras da própria magia em forma material - como se um único feiticeiro tivesse domínio sobre todos os níveis arcanos.

São tão poderosos que, segundo as lendas, os deuses antigos se reuniram e os aprisionaram em lâmpadas - artefatos que nada mais são do que prisões arcanas.

Quando alguém encontra uma dessas lâmpadas mágicas, pode esfregá-la e fazer três desejos ao gênio. Porém, há milênios, os gênios tentaram subjugar a humanidade e travaram uma guerra contra os deuses. Estes, para protegerem os mortais, derrotaram-nos, o que alimentou o ódio e o rancor no coração dos gênios.

Gênios são misticamente obrigados a cumprir os desejos que lhes são pedidos, mas costumam fazê-lo de forma sórdida, distorcendo as palavras para criar desgraça e ironia. Alguns acreditam existir uma maneira de fazer “o pedido perfeito”, mas essa teoria nunca foi comprovada. A única certeza é que, caso alguém deseje a liberdade do gênio, sua alma será trocada pela do pedinte - que então assumirá o lugar e a condição do gênio aprisionado.

Um gênio só realiza “três desejos por ser”, não importando quantas vezes a lâmpada seja esfregada. Eles também têm o perigoso costume de “sugerir” pedidos.

Dentro das lâmpadas, os gênios habitam verdadeiros reinos criados por sua própria magia - belos, mas vazios, pois sabem que nada ali é real. Essa consciência os consome, e muitos dariam qualquer coisa para trocar de lugar com um ser humano mortal.

Pedidos como “quero ter mais desejos” estão entre os mais perigosos, pois permitem ao gênio levar o pedinte para dentro da lâmpada, onde pode atormentá-lo por quanto tempo desejar. Lá, as regras são dele. Ainda que a vítima mantenha o poder de desejar, o mundo interno pertence ao gênio, e tudo ali é ilusão.

Suas aparências costumam lembrar a de elfos, mas com o corpo robusto de um orc e a pele escura e luminosa.

Os Ifrits

Gênios temem profundamente os ifrits - criaturas do plano espiritual que caçam e devoram magia, tendo os gênios como sua presa predileta.

Fisicamente, os ifrits são semelhantes a lobisomens em força e agilidade, mas possuem couro grosso e sem pelos, longos chifres, asas afiadas que lembram asas de dragões, caudas de escorpião, e sopram fogo. São totalmente imunes ao fogo e a qualquer forma de magia.



Ifrits conseguem sentir o cheiro da magia, e materializam-se para devorar suas presas. Por sorte, acredita-se que existam apenas três dessas criaturas - mas mesmo em número tão reduzido, já foram responsáveis pela destruição de centenas de seres mágicos ao longo da história.

Um único ponto de Mana pode sustentar um ifrit por até dois dias sem fome, e como um gênio pode conter até 120 pontos de Mana, as lâmpadas - forjadas com 500 pontos cada - são presas irresistíveis. Para a mandíbula de um ifrit, nem mesmo o metal encantado das lâmpadas é indestrutível: diante deles, torna-se totalmente mastigável.

Graças aos ifrits - e à incapacidade dos gênios de se reproduzirem, presos em suas lâmpadas - acredita-se que menos de cem ainda existam. Contudo, há registros de apenas quarenta lâmpadas conhecidas.

É possível que a ação dos ifrits seja a única maneira real de matar realmente um gênio, já que nem mesmo os deuses conseguiram fazê-lo.

Lendas Perdidas

Algumas lendas contam que sete gênios não compareceram à guerra contra os deuses e ainda vagam pela Terra.

Diz-se que, em certa ocasião, eles apareceram ao profeta Maomé, apresentando-se como os Sete Pecados Capitais. Sabendo que não poderiam enfrentar diretamente a humanidade, escolheram destruí-la por dentro, infiltrando-se e influenciando líderes e poderosos ao longo da história.

Segundo o próprio profeta, esses sete gênios permanecem entre nós - disfarçados, invisíveis, e politicamente influentes.



LICHs



Um lich é um morto-vivo pensante, um zumbi racional. Erguidos por magia negra, a maioria possui capacidades mágicas poderosas, quase sempre voltadas para a necromancia, mas isso não é uma regra. Seres como vampiros ou algumas múmias também são considerados lichs, apesar de serem tão autodefinidos que raramente são chamados assim.

A grande maioria dos lichs foi erguida por rituais de magia negra e são tão variados que é impossível abranger uma descrição precisa. Alguns, apesar de cadavéricos, têm uma aparência um pouco mais humanizada, mas a maioria é meio animalesca e até mesmo abissal, mostrando que são realmente cadáveres ambulantes.

- Lich nem chega a ser propriamente dito como uma raça; está mais para um termo classificativo.

LOBISOMENS

Pessoas capazes de se transformar em uma enorme fera lupina. Um lobisomem, ou licantropo, é uma verdadeira máquina de combate. Essa transformação pode ser forçada a qualquer momento e, apesar de diminuir muito a consciência do transformado, ele ainda mantém um mínimo de lucidez - o suficiente para não atacar um aliado, por exemplo. Porém, essa transformação é involuntária durante a lua cheia, e a consciência da fera é totalmente perdida.

A maioria se tranca e coloca armadilhas de prata nessas noites, para não sair e causar uma verdadeira chacina.

A saliva de um lobisomem transformado é contagiosa apenas durante o período de lua cheia, e, caso uma vítima sobreviva - o que é bem raro -, ela se transformará na próxima lua cheia.

- A teoria mais aceita é a de que Judas Iscariotes, um dos doze discípulos, trocou Jesus por moedas de prata e praguejou a Deus por tê-lo escolhido para tal missão. Jeová, então, o amaldiçoou em uma noite de lua cheia, transformando-o no primeiro lobisomem, que teria a prata como seu ponto fraco. Mas essa é apenas uma das centenas de teorias sobre a origem da maldição.

A maioria dos lobisomens crescem sem o contato de seus iguais, e acabam sendo caçados por diversas organizações, seres e pessoas especializadas nisso. Porém existem muitos relatos, principalmente entre tribos bárbaras e indígenas, de que alguns lobisomens aprenderam a usar a fera para proteger, em vez de destruir, criando verdadeiras comunidades de lobisomens. Com o tempo, essas comunidades aprenderam até mesmo a manipular a transformação, podendo assumir diversas formas: Uma forma humana com traços ferais (glabro), uma forma completamente lupina (forma lupina), um lobo gigante (forma hispo), e a forma híbrida padrão (forma crinos). A forma completamente humana é chamada de garou.

Também há relatos de mutações, muitas vezes causadas por rituais ou influência de outros seres místicos. No Brasil, por exemplo, há registros de lobisomens baseados em javalis (queixadas) e outros inspirados no lobo-guará, ambos tidos como guardiões da natureza.



MÚMIAS

Antigos rituais, principalmente os do Egito, são capazes de reviver cadáveres. Essa múmia desperta decrépita e vai se restaurando ao devorar pessoas vivas. Para recuperar sua forma perfeita, uma múmia deve devorar seis pessoas, mas essa forma não dura: com o tempo, ela volta a apodrecer, precisando se alimentar de uma pessoa a cada seis dias.

- Quando uma múmia devora alguém, absorve todo o seu conhecimento.

Porém, esse é apenas um tipo de múmia: a ressuscitada (ou revivida). Ainda existem outros dois tipos - a reencarnada e a ressurgida.

A reencarnada é aquela em que apenas o espírito de uma múmia retorna à vida, reencarnando em um novo corpo. Essa pessoa tem uma infância normal, mas começa a manifestar suas memórias passadas apenas após a puberdade ou adolescência. Na fase adulta, já é totalmente consciente de sua vida anterior. Existem centenas delas espalhadas pelo mundo.

Já as ressurgidas são apenas uma lenda. Diz-se que as três primeiras múmias ressurgirão com seus corpos formados pelas areias do deserto, como uma resposta ao apocalipse. Seus nomes verdadeiros são guardados por um seletor e secreto grupo chamado Culto de Osíris, e esses nomes só seriam pronunciados novamente em caso de calamidade de escala global. A teoria é que essas três múmias são seres de poder inimaginável.

Em regra:

Capacidades físicas

As múmias reencarnadas são tão capazes quanto políatletas profissionais, pois estão no auge de seu condicionamento físico.

Não se sabe quase nada sobre as ressurgidas, mas especula-se que cada uma delas possua força equivalente à de exércitos inteiros.

As ressuscitadas, por sua vez, podem erguer até meia tonelada, correr a 80 km/h, e são cerca de oito vezes mais resistentes do que aparentam. Não adoecem e são imunes a venenos.

Outros poderes:

- Todos os tipos de múmias dominam diversos rituais místicos, dos mais variados tipos.

Múmias Reencarnadas

Cura natural (1 P/2rds)

Controle mental de até 5 insetos. Alguns exemplos:

Africanas: aranhas

Brasileiras: vespas

Egípcias: besouros

Controle sobre areia (até 10 kg)

Clarividência (aleatória)

Múmias Ressuscitadas

Regeneração (através de alimentação humana)

Controle mental de até 50 insetos

Controle sobre areia (até 200 kg)

Clarividência (aleatória)

Telecinese

Resistência telepática +4

Reviver cadáveres

Os poderes das múmias ressurgidas são desconhecidos, mas há quem diga que uma delas seria capaz de erguer todo o deserto e usá-lo como arma.

Somente se transforma em múmia o corpo de alguém que tenha sido ritualizado para tal fim. Existem várias versões desses rituais espalhadas pelo mundo, sendo a egípcia a mais famosa.



VAMPIROS

Totalmente enraizados na sociedade há séculos, os vampiros são considerados os mais perigosos entre todos os seres das trevas. Isso lhes rendeu o título de “Senhores da Noite” - não por serem os mais poderosos em combate, mas por sua imensa influência social e capacidade de manipulação.

Os vampiros possuem, em média, três vezes a força física de um humano, além de suportarem com grande facilidade dores e ferimentos. Eles até sentem dor, mas de forma muito irrelevante.



Eles também podem:

- Aflorar garras afiadas.
- Aumentar a capacidade sensorial.
- Enxergar no escuro.
- Girar no ar e sempre cair em pé.
- Grudar em paredes, permitindo locomoção vertical.
- Hipnotizar pessoas através de trocas prolongadas de olhares (o efeito é bem mais próximo de uma indução sugestiva de comportamento, que uma hipnose plena propriamente dita).
- Recolocar, de modo funcional, membros decepados.
- Regenerar-se.

(Além do fato de que alguns possuem dons únicos, como poderes particulares).

Por outro lado, os vampiros:

- Detestam o cheiro de alho.
- Não conseguem comer ou beber nada que não seja sangue; caso o façam, conseguem segurar por um tempo, mas acabam vomitando depois - o que pode ser útil para disfarçar humanidade.
- Não conseguem orar (o estômago queima, o coração aperta, e podem até cuspir sangue, passando muito mal).
- Não podem cruzar diretamente água corrente (embora possam atravessá-la em um barco, por exemplo).
- Não podem entrar em um local sem serem convidados por alguém que já esteja lá (e não seja um vampiro).
- Queimam sob exposição solar.
- Têm um reflexo fosco no espelho.

Observações:

- Cruzes e outros símbolos sagrados só os repelem quando são empunhados por pessoas genuinamente boas, livres de muitos pecados e com fé forte e verdadeira.
- Luzes infravermelhas não os afetam - apenas a luz solar verdadeira.
- Mantendo uma rotina calma, um vampiro pode sobreviver com 1 litro de sangue humano (sangue animal vale apenas metade) por até duas semanas.
- Os principais rivais dos vampiros são caçadores especializados em seres sobrenaturais. Lobisomens também mantêm uma guerra milenar contra eles - embora ninguém saiba ao certo o porquê.
- Alguns vampiros têm o costume de beber sangue de pessoas bêbadas ou drogadas, pois é a única maneira de terem estas sensações.
- Existe uma ramificação vampírica chamada Nosferatus, que não possui uma aparência muito próxima da humanidade, apesar de ainda parecerem humanoides. Essas deformidades, principalmente faciais, os obrigam a viver em esgotos e outros lugares escondidos.

Há várias teorias sobre a origem dos vampiros, mas a mais aceita é a de que eles descendem de Caim, o filho direto de Adão e Eva. Após assassinar seu irmão Abel, Caim teria sido amaldiçoado e, com o tempo, deu origem à sua própria prole sombria.

Há séculos, especialmente pouco antes da Idade das Trevas, os vampiros foram uma verdadeira praga. Isso levou a uma caça tão severa que eles resolveram mudar de abordagem, passando a atuar nas sombras. Hoje em dia, é raro existir uma vítima real de vampiros. Na maioria das vezes, eles sugam apenas um pouco do sangue - não mais que meio litro - e abandonam suas presas.

Eles devolvem uma gota de sangue contaminado, o que coloca a vítima em um estado de anestesia física e mental, fazendo-a esquecer quase tudo do ocorrido. Além disso, lambem a ferida, o que a regenera completamente, deixando apenas leves marquinhas - comparáveis às de uma agulha - que logo desaparecem.

Para realmente transformar alguém em vampiro (no ritual conhecido como “abraço”), o vampiro precisa sugar o sangue da vítima, contaminá-lo com uma grande quantidade de seu próprio sangue e devolvê-lo. A única forma de evitar a transformação é matar o criador antes de se alimentar de sangue. No entanto, a “primeira sede” é quase insuportável.

Um vampiro sem sangue - ou com pouquíssimo - não morre, mas entra em estado vegetativo, dependendo de alguém que o reidratar para voltar a ser funcional. Um recém-“abraçado” pode resistir até quatro semanas antes de entrar nesse estado. Se receber sangue, torna-se vampiro permanentemente. No entanto, se alguém matar o vampiro que o transformou, ele morrerá, pois voltará a ser humano - mas sem sangue no corpo.

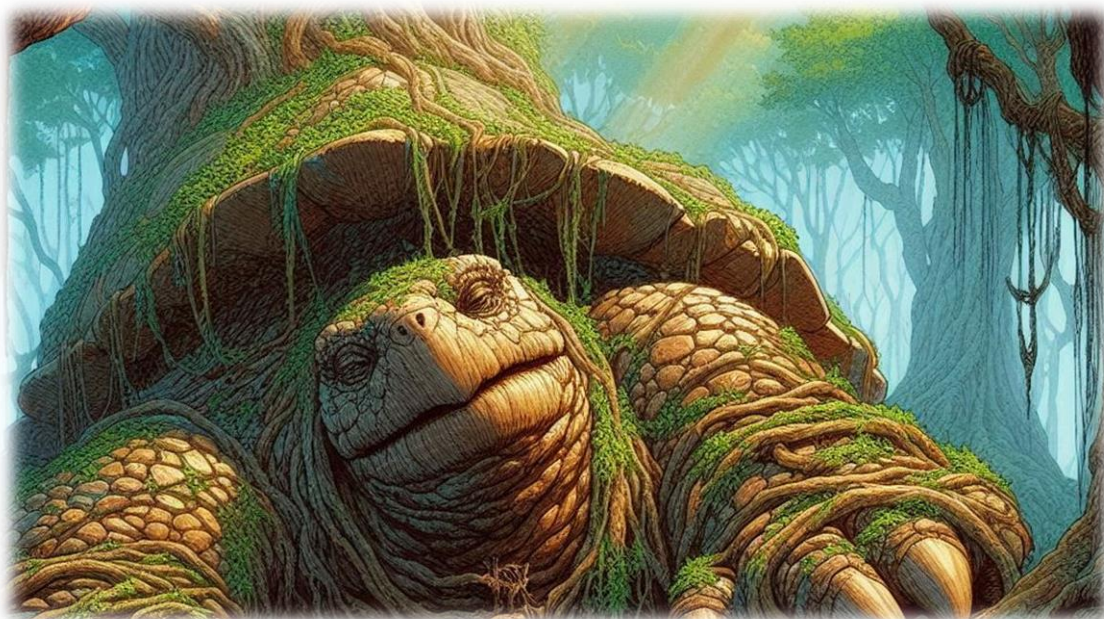
Normalmente, um vampiro só cria outro por vontade da própria pessoa, para evitar problemas e manter o sigilo de sua espécie.

NOTA

Apesar de vampiros e lobisomens não serem necessariamente “monstros mágicos”, eles são listados aqui porque suas naturezas possuem raízes arcanas profundas. Ao ponto de que, se runas anti-magia fossem gravadas em uma sala, o lobisomem se tornaria uma pessoa comum - e o vampiro, um cadáver.

A verdadeira natureza dessas ligações místicas é tão antiga que qualquer explicação, por mais especializada que seja, continua sendo apenas teoria.

O MUNDO ESPIRITUAL



O plano espiritual é habitado por diversos seres e realidades que convergem e divergem, muitas vezes ocupando os mesmos lugares. Quando um desses seres cruza para o plano material, costuma ser confundido com monstros comuns deste plano.

Os mais famosos são anjos e demônios, mas estão longe de serem os únicos. No Oriente, grandes exemplos são os yōkai, onis, tengus e akumas. No Brasil, por sua vez, as florestas são repletas de seres encantados capazes de migrar com razoável facilidade entre os planos material e espiritual.

Porém, ao contrário do plano material, o plano espiritual é formado por inúmeras camadas. Assim, um espectro, um encantado, um demônio e um yōkai podem ser completamente incapazes de se perceber ou interagir entre si, ainda que os quatro estejam no mesmo lugar. Isso torna o plano material a verdadeira zona de guerra.

Alguns seres, como wendigos e ifrits, têm grande facilidade em atravessar para o plano material, passando a maior parte de suas existências nele. Já seres como fantasmas e diabos enfrentam grande dificuldade e passam a maior parte de suas existências no espiritual.

Alguns planos espirituais são famosos, como o Céu, o Inferno, o Tártaro, Shangri-La, Setealém e Valhalla, mas, na verdade, existem milhares de planos - a maioria desconhecidos, ou conhecidos apenas por muito poucos do plano material.

ALGUNS TIPOS DE ITENS MÁGICOS E ARTEFATOS

Aqui serão listados alguns tipos de itens mágicos e artefatos.

ARTEFATOS JURAMENTADOS

Artefatos juramentados são itens mágicos que possuem seus efeitos - ou mesmo sua utilização - previamente determinados por uma configuração, geralmente estabelecida de forma verbal.

Exemplos:

O Mjölnir (martelo de Thor) só pode ser erguido por alguém digno. A espada Excalibur só pode ser retirada da pedra pelo verdadeiro herdeiro legítimo do trono.



Alguns artefatos são feitos para manifestar seus poderes apenas diante de seres específicos; outros, para aparecer ou se ativar sob circunstâncias muito particulares, ou mesmo em locais determinados. Todos são chamados de juramentados porque suas forjas arcanas foram realizadas com tais predefinições em forma de juramentos. Esses objetos também são conhecidos como **artefatos condicionais**.

BOLAS DE CRITAL

Bolas de cristal são poderosos objetos místicos capazes de canalizar, refinar e revelar poderes mentais, quase sempre ligados à clarividência e à revelação.

Entretanto, elas dependem da concentração precisa do conjurador e de seu real desejo de visão. Além disso, as bolas de cristal não possuem poder próprio - é necessário que o conjurador já detenha os dons mentais ou espirituais apropriados. Nesse caso, a bola apenas amplia, refina e estabiliza tais capacidades.

DIVINOS

Artefatos divinos são objetos que contêm uma das mais puras fontes de poder: a Glória, uma forma de Mana reluzente e dourada, presente apenas nos deuses e na fé verdadeira depositada neles.

Contudo, isso não significa que todo artefato divino seja necessariamente extraordinário - ainda que a maioria o seja. A única condição para que um item seja considerado divino é possuir Glória como fonte de poder.

ESPELHOS NEGROS

Ao contrário das bolas de cristal, os espelhos negros não dependem de o usuário possuir algum dom para sua ativação, pois exigem apenas que se olhe para eles tempo suficiente para que algo seja revelado. Eles são fendas para diversos planos espirituais - em sua maioria, malignos. Porém, ao mesmo tempo em que tais espelhos são portais para esses mundos, também funcionam como travas: permitem a revelação, mas impedem a liberdade de tais seres - como uma espécie de "quarta parede" impenetrável.

Alguns seres são menos racionais e não entendem isso; quando isso acontece, o que se vê é o monstro tentando escapar, como um leão que ataca o vidro blindado do zoológico ao ver um visitante.

Na maioria das vezes, esses espelhos são utilizados para a interação segura com seres como demônios ou fantasmas, por exemplo.

OBJETOS CANALISADORES

Objetos canalizadores podem ter as mais variadas formas - espadas, bastões, pingentes, anéis, entre outros.

O que realmente torna um objeto canalizador é o quanto ele é adaptado para conduzir e refinar Mana (ou quaisquer outras formas de energia mística), aprimorando a utilização de magias. Em outras palavras, servem para possibilitar um melhor uso das energias mágicas.

Classificação dos objetos canalizadores:

Canalização simples: Bônus místico +1

Canalização melhorada: Bônus místico +2

Canalização elevada: Bônus místico +3

Canalização épica: Bônus místico +4

Canalização lendária: Bônus místico +5

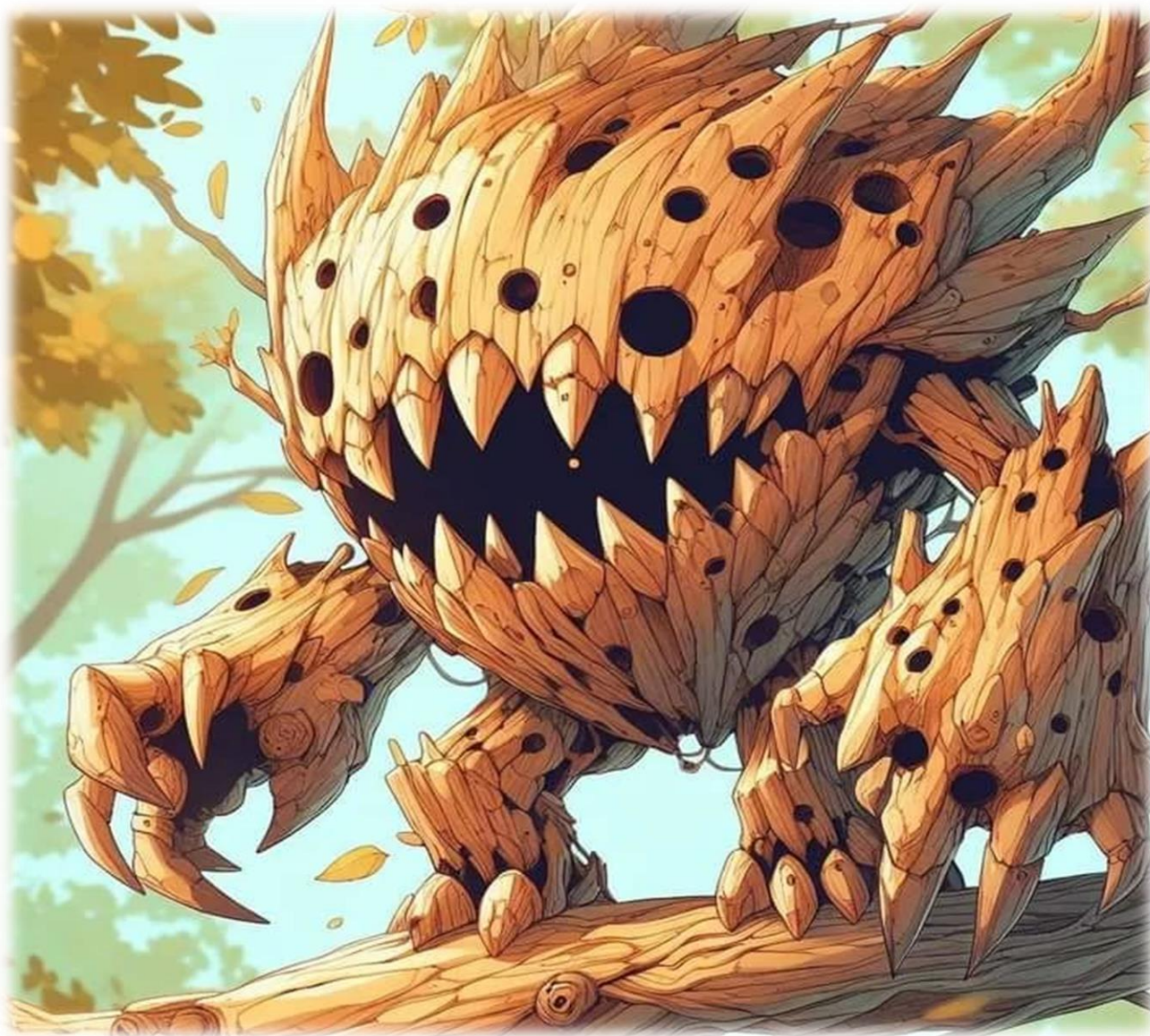
Existem dezenas de formas diferentes de se produzir um desses objetos - embora os épicos e lendários tenham seus métodos de forja praticamente desconhecidos na atualidade.

Os simples, por outro lado, podem ser criados até mesmo sem intenção, como um cordão que o conjurador ganhou da mãe e que, ao olhar para ele, concentra-se e se inspira com maior facilidade, canalizando seu poder de maneira natural.

OBJETOS VIVOS

Alguns seres mágicos não estão realmente vivos ou estão vivos através de uma fonte de vida arcana. Os mais comuns são golens e homúnculos, porém existem várias outras formas de se fazer isso. Como os móveis vivos de A Bela e a Fera ou mesmo o Pinóquio, por exemplo.

Não existe uma única forma de se fazer tais seres, mas a maioria tem uma vida extremamente prolongada e uma consciência muito próxima à humana. Outra vertente é formada por almas humanas (ou de outros seres espirituais) presas em objetos, como bonecos, por exemplo.



PECULIARES

Não há muito como definir os peculiares, mas normalmente são itens mágicos e artefatos que não se comportam de maneira muito padrão, e em grandes partes das vezes, alguns podem identificar que são mágicos, mas não fazem a real ideia de para que realmente servem. Exemplos, são a Configuração dos Lamentos (a caixa cenobita de Hellraiser); e o Um Anel.

POÇÕES

Poções são receitas místicas que, uma vez preparadas, têm efeitos místicos a partir do contato com o alvo. Na maioria das vezes, o alvo precisa tomar o líquido, mas existem algumas variações que podem ser até mesmo olfativas ou de simples contato dérmico, por exemplo.

RUNAS

Runas são escritas e desenhos místicos que gravam manifestações de poder através de representações arcanas (símbolos de poder). Esta técnica mágica possibilita uma forma um pouco mais viável de se criar objetos mágicos, mas caso os símbolos tenham uma gravura comprometida, a magia perde o efeito, embora alguns tenham outros efeitos, que não sejam necessariamente a dissipação da magia. Por exemplo:

Símbolos que prendem um cão monstro enorme em tiras de pano. Com o tempo, o pano fica poído, o símbolo é rasgado e, em vez de apenas perder o efeito da magia, o pano vira gás e o cachorro é severamente intoxicado.

- Existem escritas e símbolos dos mais variados, nas mais diferentes culturas, porém muitos sustentam que existem supostos símbolos originais que seriam bem mais poderosos que os mundanos.



TALISMÃS

Talismãs são símbolos de poder, com a finalidade, quase sempre, de sorte ou proteção. A grande maioria é mais genérica, mas existem alguns com efeitos mais específicos, como camuflagem mental, proteção contra vampiros ou sorte romântica, por exemplo.

- Ao contrário de objetos canalizadores, talismãs não funcionam apenas com quem já sabe magia, mas funcionam com praticamente qualquer um que os esteja usando.



URNAS DE ENERGIA

Urnas energéticas são objetos feitos para depositar, guardar energias místicas. A capacidade de armazenamento não tem nada a ver com o tamanho do objeto, e sim com seu ritual de forja. E uma urna feita para guardar Nem, não guardará Mana ou Chakra, por exemplo.

A maioria guarda entre 5 e 12 Pontos, mas existem alguns capazes de guardar mais. Ainda que pouquíssimos e raros passem da capacidade de 30 Pontos de armazenamento.

USO ÚNICO

Itens de Uso Único são aqueles que são feitos para uma única, ou pouquíssimas, utilizações. Existe ainda a categoria "recarregável".

A maioria perde completamente sua finalidade mística após sua utilização, como um pergaminho que explode ou uma poção de cura com apenas uma dose, por exemplo.

Obs:

Alguns itens mágicos e artefatos podem ter mais de uma especificação, por exemplo, um pingente de uma deusa da lua, que melhora a sorte romântica, mas só funciona na lua cheia, sendo divino, talismã e juramentado ao mesmo tempo.

Novidades do sistema:

Ludens Prime terá trimestralmente uma revista - Ludens Prime Magazine. E sempre terá, no mínimo uma classe dedicada ao arcano, por exemplo:

MAGO GLACIAL

O mago glacial é especialista em efeitos de frio - uma especialidade arcana chamada **Crioarcanismo**, focada na utilização da Mana para efeitos de extração de calor. São muito raros, e mais comuns em lugares de frio extremo, embora sejam perfeitamente funcionais em regiões mais quentes.

Seus seguidores costumam ser discretos, sábios e cultivadores dessa natureza glacial. Esse conhecimento é transmitido, em grande parte, de forma oral, embora existam poderosos grimórios.

A maioria cultiva uma magia chamada “Último Suspiro”, que permite congelar o próprio corpo por tempo prolongado, sem perda de tecidos - um ritual que expressa a fé de que futuros magos glaciais finalmente encontrem a tão famosa “ressurreição pelo gelo”. Muitos se dedicam inteiramente a esse estudo.



Magos glaciais ou criomagos costumam ser regionalistas; por isso, é raro encontrar um deles em cidades como Nova York, São Paulo ou Paris, por exemplo. Eles possuem uma natureza cultural indiferente ao restante da humanidade, mas isso está mudando. Muitos de seus representantes têm partido para acompanhar mais de perto setores como a política e o empreendedorismo, uma vez que sentem que essas

áreas ameaçam o clima global, principalmente no que diz respeito aos polos. Porém, dentre as ramificações mágicas, mesmo as mais desconhecidas, os magos glaciais ainda são uma das menos influentes e numerosas.

Exemplo de Grimório:

Grimório de Kadlú

Magias de Nível 1

Custo em Caminho: 15 Pontos

- **Artesanato glacial** - Cria objetos com até 13 kg de gelo por rodada.
- **Atiçar névoa** - Cria uma área de névoa que cresce com a concentração do conjurador por rodada, parando de se expandir quando ele desvia sua atenção.
- **Coração gelado** - Torna o conjurador imune ao frio por até meia hora.
- **Gelinho** - Cria um pequeno cubo de gelo muito resistente ao derretimento. Ele capta informações do ambiente por até 2 semanas e, ao retornar às mãos do conjurador, compartilha essas informações como uma clarividência.
- **Lança de gelo** - Cria até 3 estalagmites ou estalactites de 1 metro cada.
- **Pés de gelo** - Permite locomoção sobre gelo fino ou fofo.
- **Retroceder gelo** - Descongela até 3 kg por rodada.
- **Sopro congelante fraco** - Gela pequenas coisas, como uma garrafa.
- **Toque anestesiante** - Paralisa a sensação de dor.
- **Toque congelante** - Congela até 1 kg por rodada.

Magias de Nível 2

Custo em Caminho: 20 Pontos

- **Coração dos Sonhadores** - Permite ao conjurador localizar a vítima mais próxima que esteja sob o efeito da magia Último Suspiro.
- **Esfriar ambiente** - Reduz rapidamente a temperatura de uma sala (4×4 m) para -1 °C.
- **Invocar avalanche** - Desencadeia o efeito de uma avalanche (não cria uma, apenas desencadeia as possíveis).
- **Manequim glacial** - Cria um golem de gelo semelhante a um manequim adulto. Resistência: 30 Pontos.

- **Memórias do gelo** - Toque de clarividência.
- **Mestre das feras glaciais** - Animais comuns de regiões congeladas obedecem à autoridade do conjurador por até 10 minutos. (Custo adicional: 1 de Mana por animal.)
- **Sopro congelante forte** - Pode congelar até mesmo pessoas ou veículos urbanos, por exemplo.
- **Último Suspiro** - Sopra Mana glacial no próprio coração, garantindo uma morte tranquila e mantendo o corpo preservado por mais tempo (Magia suicida).

Magias de Nível 3

Custo em Caminho: 25 Pontos

- **Escudo glacial** - Cria um retângulo vertical de 3x3 m e 10 cm de espessura. Resistência: 45 Pontos de Dano.
- **Esfera glacial** - Círculo de 1,5 m que percorre o solo à frente do conjurador, congelando tudo em seu caminho.
- **Gigante de gelo** - Cria um monstro de gelo de 3 metros de altura.
- **Lâminas de gelo** - Explosão de lâminas congelantes. Dano em área: 5D20.
- **Pele glacial** - Cria uma película de gelo ao redor do alvo (Resistência: 30 Pontos). Não derrete em contato com a água.
- **Toque criogenizante** - Congela até 1 kg por rodada a uma temperatura tão negativa que até o aço se tornaria frágil como vidro.

A Ludens Prime Magazine ainda contará com várias matérias, relatos, classes, cenários, curiosidades e muito mais sobre o sistema Ludens Prime. E estará disponível no acervo, junto com o livro básico e vários outros suplementos como este:

<https://ludensprimerpg.mssg.me/>



ARCANISMO

Arcanisno é um suplemento para Lundes Prime – Sistema RPG. Aqui você encontrará regras de magias, classes arcanas, monstros místicos, itens mágicos e artefatos, e muito mais.

Você também encontrará links do sistema básico, e outros suplementos, além de novidades do sistema.

Autor: Brau Saraiva

Revisão e ilustração: Eduardo Augusto



BRAU SARAIVA 