

MAGIA DEMONÍACA



arte das magias demoníacas é uma arte considerada tabu em quase todos os planos existenciais. Como uma arte extinta, até mesmo alguns deuses desconhecem sobre sua existência, e os que conhecem, não sabem de seu conteúdo. Banida há milênios, qualquer criatura que a conheça está sujeita a ser temida pelos celestiais, caçada pelos diabos e adorada pelos demônios.

RECEPTÁCULO DEMONÍACO

As magias demoníacas são de uma natureza diferente da magia comum. Para alguém poder usar magia demoníaca, ela deve ter um corpo apropriado para guardar essa magia, o ritual para esse processo, que envolve o sacrifício de muitas almas, foi há muito tempo perdido.

ESPAÇOS DE MAGIA DEMONÍACA

Diferente da magia comum, que é acumulada pelo próprio corpo ao longo do tempo, a magia demoníaca não é acumulada naturalmente dentro do corpo, ela deve ser roubada!

A partir do momento que seu corpo se transforma em um receptáculo demoníaco, você adquire o truque "soul trap", é a partir dele que você recupera seus espaços de magia disponível

MAGIAS DEMONÍACAS

Assim que você aprende sobre a arte das magias demoníacas, você aprende a usar as magias de nível 0 e 1, você aprende novas magias no nível 10, 14 e 20. Você só pode usá-las na sua forma demoníaca.

FORMA DEMONÍACA

Com uma ação bônus, você entra em uma forma demoníaca, seus olhos se tornam pretos e sua íris um vermelho brilhante. Um chifre surge da sua cabeça e um certo número de lamparinas, dependendo do seu nível, ficam voando por cima de você, dentro dessas lamparinas estão as almas que você capturou usando o truque "soul trap" e elas representam os seus espaços de magia demoníaco. Essa forma dura por 10 minutos ou até você encerrá-la prematuramente ou cair inconsciente.

Apenas enquanto você estiver nessa forma você poderá castar magias demoníacas (truques demoníacos podem ser castados normalmente).

Quando você gasta um espaço de magia demoníaca, a luz da lamparina se apaga. Antes do nível 10 você possui apenas 1 lamparina, ou seja, apenas um espaço de magia. No nível 10 você ganha mais uma, assim como no nível 14 e 20.

CANALIZAR ENERGIA DEMONÍACA

Uma vez por descanso longo, com uma ação, você pode canalizar sua energia demoníaca interna e expeli-la de uma vez. Qualquer corruptor dentro de um raio de 18 metros deve ser bem sucedido em um teste de Sabedoria ou:

Diabos ficarão amedrontados.

Demônios ficarão enfeitiçados por você.

LISTA DE MAGIAS DEMONÍACAS

Em ordem de nível

SOUL TRAP

Truque demoníaco

Tempo de conjuração: 1 ação bônus

Alcance: 9 metros

Componentes: V,S

Duração: 1 minuto

Você marca alguma criatura racional e, contanto que haja espaço de magia demoníaca disponível, se ela morrer enquanto estiver marcada, sua alma será roubada. Durante o próximo descanso longo que você fizer, você recuperará espaços de magia demoníaco iguais ao número de vezes que você usou esse truque depois do último descanso longo.

DEMONIC SERVANT

1º nível de magia demoníaca

Tempo de conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V,S

Duração: 1 minuto

Você invoca um Babau, criatura demoníaca que te teme e, por isso, irá fazer o que você quiser, mesmo que você o ordene que cometa suicídio. Em combate, ele age logo depois de você. Uma vez utilizado essa magia, você não pode utilizá-la novamente até que o Babau morra ou volte para o abismo.

BLOODTHIRSTY HEART

1º nível de magia demoníaca

Tempo de conjuração: 1 ação bônus

Alcance: Si mesmo

Componentes: V,S

Duração: 1 minuto

Matar o inimigo à sua frente é mais importante do que si mesmo. Você entra em um estado sanguinário, sua pele se torna um tom escarlate, durante o próximo minuto, seus pontos de vida máximo serão cortados pela metade, mas todos os seus ataques serão considerado críticos em caso de acerto. Esse estado se encerrará prematuramente apenas se você cair inconsciente.

DEMONIC SEQUENCE

1º nível de magia demoníaca

Tempo de conjuração: 1 ação bônus

Alcance: toque

Componentes: V,S

Duração: 1 minuto

Você imbui sua arma de curto alcance com magia demoníaca, no próximo ataque que você acertar com a arma, você começará uma série de ataques:

Self-Sharp attack Primeiro ataque da sequência, em caso de acerto, você dará 2d6 de dano de energia adicional no alvo.

Life-Extermination Attack: Imediatamente após o Self-Sharp Attack, ainda como parte da mesma ação, você pode desferir um outro ataque, dando 4d6 de dano de energia adicional em caso de acerto.

God-Slaying Attack: Imediatamente após o Life-Extermination Attack, ainda como parte da mesma ação, você pode desferir outro ataque, dando 8d6 de dano de energia adicional em caso de acerto.

DEVIL BUTCHERING ATTACK

1º nível de magia demoníaca

Tempo de conjuração: reação

Alcance: Toque

Componentes: V,S

Duração: instantânea

Após acertar o God Slaying Attack, você pode escolher gastar mais um espaço de magia demoníaca e acertar um último ataque na criatura, dando 16d6 de dano de energia adicional no seu ataque.

BLOOD ARMOR

1º nível de magia demoníaca

Tempo de conjuração: 1 Reação

Alcance: Si mesmo

Componentes: V,S

Duração: 1 minuto

Após acertar alguém, você pode se envolver com uma armadura de sangue. A armadura te concede 10 pontos de vida temporário e, sempre que você causar dano em alguém (o alvo precisa sangrar), você recuperará o dano causado em pontos de vida temporário (até o máximo de 10). Esses pontos de vida temporário são independentes de qualquer outro PV temporário que você já tenha.

Se a criatura não sangrar, a magia não funciona.

DEMONIC VOODO

2º nível de magia demoníaca

Tempo de conjuração: 1 ação bônus

Alcance: Toque

Componentes: V,S

Duração: Instantânea

Você envolve sua arma com magia demoníaca. No seu próximo ataque com a arma, você dará 2d6 a mais de dano necrótico e aflingirá uma das seguintes maldições no alvo, à sua escolha. Se você usar essa magia novamente no mesmo alvo, a nova maldição substituirá a antiga:

Reverse Voodoo: Até o seu próximo turno, todo ponto de vida que o alvo perder irá ser convertida em cura para você.

Thief Voodoo: Durante o próximo 1 minuto, qualquer ponto de vida que a criatura recuperar, seja por meio de itens mágicos, magia ou habilidade natural, na verdade irão te curar.

Real Voodoo: Durante o próximo 1 minuto, a criatura levará a mesma quantidade de dano que você levar, independente do tipo.

DEMONIC SOVEREIGN

2º nível de magia demoníaca

Tempo de conjuração: reação

Alcance: 9 metros

Componentes: V,S

Duração: 1 minuto

Assim que uma criatura morrer perto de você, você pode impedir que a alma dela saia de seu corpo, forçando-a a continuar viva pelo próximo minuto. Ao fazer isso, ela retornará com todos os pontos de vida e obedecerá às suas ordens. Em combate, ela terá a mesma iniciativa que tinha antes. Após utilizar essa magia em uma criatura, sua alma queimará e ela não poderá mais ser ressuscitada nem soul trap funcionará nela.

LAIR

3º nível de magia demoníaca

Tempo de conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V,S

Duração: 1 minuto

Uma área com raio de 30ft passa a ser o seu Covil, role um d6, o valor tirado será as características desse covil:

- 1 - O covil fica envolto por uma escuridão mágica
- 2- 3 Quasits são invocados e eles seguem as suas ordens (ação bônus).
- 3 - Todos os seus ataques em inimigos dentro do covil darão 2d6 de dano de energia adicional
- 4 - Sempre que você terminar um turno dentro do covil, você cura 2d6 pontos de vida
- 5 - Enquanto você estiver dentro do covil, você possuirá resistência a danos cortantes, perfurantes ou de concussão não mágicos.
- 6 - Sempre que uma criatura que tiver alma morrer dentro do covil, você regenerará um espaço de magia demoníaca instantaneamente.