

The Wonderful Grimoire of Mr GreenLeaf

1 Magias

2 Talentos

Contents

1 Magias

Acalmar/Enfurecer

Essa magia fornece o conjurador a capacidade de produzir um feromônio capaz de acalmar e outro capaz de enfurecer um animal. Ela pode ser usada para fazer um animal parar de atacar ou iniciar um ataque direcionado a alguém próximo ao mesmo.

Sucesso: O animal irá fazer um teste de vontade com dificuldade igual a $3 + \frac{\text{domínio}}{2}$ (Por que 3?)

Dragén 5

Espaço Criatura de tamanho grande ou menor

Duração 1 rodada

Lançamento Distância

Falar com animais

A comunicação natural é uma estrutura linguística antiga que se perdeu nos tempos. Muitos acreditam que os animais não possuem um padrão de linguagem ledado engano, cada animal possui a sua própria estrutura uma pena que a maioria das pessoas acha mais fácil ensinar a sua língua ao animal do que aprender a deles. Essa magia fornece a capacidade de entender e se comunicar com animais naturais, os animais ainda se comunicam da sua forma natural, sendo assim, aqueles que não estão sobre efeito da magia não conseguem entender.

Sucesso: Falar com animal

Dragén 5

Espaço criatura de tamanho grande ou menor

Duração 1 minuto

Lançamento Distância

Cicatrizar ferimentos

Essa magia produz uma seiva colante que a nível molecular se agarra ao colágeno: feito um elástico, ela aproxima as extremidades das fibras, que antes

estavam bem separadas. Com isso, faz pressão no sentido de fechar o corte. Essa magia não realiza a cura, mas sim a reconstrução do tecido que costuma demorar cerca de dez dias com a magia ocorre em milésimos de segundos.

Sucesso: Reduz o sangramento em 1 ponto por ponto de domínio do conjurador

Dragén 5

Espaço Criatura de tamanho grande ou menor

Duração 1 rodada

Lançamento

Criar frutos Ao invocar a magia o conjurador deve tocar o solo, neste momento ele intensifica todos os nutrientes do solo, além de aumentar drasticamente a capacidade das plantas em absorver estes nutrientes. A magia produz um brilho azulado no ar que é a polinização mágica. Além de fornecer os nutrientes o conjurador acelera o desenvolvimento da flora ao seu redor sem reduzir a expectativa de vida delas o que dá a ele a capacidade de invocar a magia várias vezes no mesmo lugar. A magia é capaz de acelerar qualquer desenvolvimento das plantas de modo geral, sejam frutos, frutas, castanhas, galhos, folhas comestíveis ou outros.

Sucesso: Gera alimento para 1 refeição de uma criatura de tamanho médio a cada aplicação da magia.

Dragén 5

Espaço 5m de raio

Duração 1 rodada

Lançamento Distância

Cuspe Ácido Essa magia produz um emplasto esverdeado na boca do conjurador que em contato com o ar se torna ácido. Ao abrir a boca a magia é disparada tornando-se ácida e com o poder de corroer o alvo

Sucesso: O cuspe é disparado a uma distância de 1 metro por ponto de domínio.

Dragén 10

Espaço 10 cm de raio

Duração instantânea

Dano 1d10

Lançamento Distância

Chamar amigos da floresta

O conjurador emite por 5 minutos um pedido de ajuda em forma de onda audível somente aos animais naturais, a magia atinge cada animal com um som específico do pedido de ajuda de sua espécie. Este animal é amigável ao conjurador e atende ao seu pedido de ajuda.

Sucesso: A cada 5 pontos de domínio o conjurador pode invocar 1 animal com o nível igual a $\frac{1}{4}$ do domínio.

Dragén 15

Espaço 1 km por ponto de domínio

Duração 1 rodada

Lançamento Distância

Espinhos Venenosos

Essa magia faz crescer instantaneamente espinhos afiados e venenosos em uma pequena superfície ao toque do conjurador. Comumente utilizado nas mãos para uma palmada venenosa ou no solo para alguma armadilha. Estes espinhos causam uma dor terrível podendo gerar envenenamento.

Sucesso: O inimigo deve fazer um teste de resistência ao veneno de dificuldade 1 ponto por domínio.

Dragén 20

Espaço 10 cm de raio

Duração 2 rodadas ou até que alguém toque nos espinhos

Dano 1d10 + se envenenado 5 de dado de veneno por 4 rodadas

Lançamento

Barreira Aromática

Das flores e ervas mais aromáticas e dos polens (não tem acento) mais poderosos, essa magia foi desenvolvida por divindades silvestres. Ela tem o poder de acalmar instantaneamente qualquer ser vivo que entra na área aromática, ele sente uma paz e tranquilidade interior ficando mais aberto a ouvir o conjurador. A natureza precisa ser protegida sem guerras, os conjuradores utilizam essa magia muitas vezes para conseguir ter um diálogo positivo com seres que estão cegos com sua ignorância, preconceitos e ódios.

Se o conjurador tiver qualquer intenção ofensiva contra qualquer ser dentro da barreira aromática, a magia é cancelada instantaneamente.

Sucesso: O conjurador recebe o poder de indução aos seres de dentro da barreira. Para realizar ataques dentro da barreira deve-se realizar um teste de vontade de 1 ponto de dificuldade por domínio do conjurador.

Dragén 20

Espaço 1 metro de raio por domínio

Duração 5 rodadas ou cancelamento instantâneo por qualquer intenção ofensiva do conjurador

Lançamento Corpo a corpo

Praga de Insetos

Essa magia cria um número grande insetos que se direcionam para uma região e invadem o corpo de qualquer ser vivo que esteja na área afetada. Os insetos invadem o corpo dos inimigos em uma área se alimentando da carne e sangue causando um dano.

Sucesso: Os inimigos afetados devem fazer um teste de autocontrole de 1 ponto de dificuldade por domínio para não ficarem descontrolados tentando remover os insetos de dentro do corpo.

Dragén 25

Espaço 2m de raio

Dano 1d20

Lançamento Corpo a corpo

Forma Selvagem

O conjurador deve carregar qualquer parte de um animal concedendo a ele a capacidade de se transformar no animal que possui o DNA consigo. O conjurador mantém as todas as características pessoais, mas a forma física e habilidades naturais do animal, uma ave voa, um rato se esconde facilmente, um peixe respira debaixo d'água e assim sucessivamente.

Sucesso: O corpo do druida se transforma na cópia exata do animal que ele possui o DNA ganhando as características naturais do animal, mas não altera nenhum atributo físico do conjurador.

Dragén 35

Duração 1 turno por ponto de domínio do conjurador

Lançamento Corpo a corpo

Cura
 Descrição PRAQ????
Sucesso: Automático
Dragén: 1 dragén por 1 vida. A distância o custo é dobrado.(Nota pessoal: toda cura $\ast \frac{1}{2}$ ambos casos).
Espaço: Em alvo
Duração: Instantâneo
Lançamento: Instantâneo

Extra life
 Adiciona vida ao alvo i.e original 200hp, pós 250hp.
Sucesso Automático
Dragén: 2 dragén por 1 vida.
Espaço: Em alvo
Duração: Em combate e fora 1 minuto.
Lançamento 1 turno.

Compartilhar sentido com animal
 Observa pelos olhos de um animal, escuta, etc.
Sucesso: Se voluntário, automático.
Dragén: 15 dragén por turno.
Espaço: Alvo

Armadura natural
 Adiciona égide temporária no alvo sob armadura.
Sucesso: Se voluntário, automático.
Dragén: 1 drágen pra 1 égide
Espaço: Alvo
Duração: Em combate 1 turno, fora 1 minuto.
Lançamento

Alterar clima
 NAO PARAMETRADO AINDA
Sucesso:
Dragén
Espaço
Duração
Lançamento

Curar/causar doença/veneno
 NAO PARAMETRADO AINDA
Sucesso:
Dragén
Espaço
Duração
Lançamento

Enraizar
 Cria raízes prendendo o alvo.
Sucesso: Força das raízes igual $5 + \frac{\text{domínio}}{2}$ (Por que 5?)
Dragén
Espaço
Duração
Lançamento

Watchdog
 A natureza ao redor "te avisa" de possíveis perigos.
Sucesso:
Dragén
Espaço
Duração
Lançamento

Forma vegetal
 NAO PARAMETRADO AINDA
Sucesso:
Dragén
Espaço
Duração
Lançamento

2 Talentos

Compartilhar magia

Magias que até então eram aplicáveis apenas para o Druida podem ser aplicadas em outros.

Pré-requisito: Nível 3 Druida.

Criar poção mágica

Este talento permite ao personagem criar poções mágicas gastando um valor de experiência igual a metade do valor de venda da poção em MO.

Pré-requisito: SAB 16, 6 graduações em alquimia e conhecimento arcano.

Energizar

Este talento permite que um personagem transfira a sua dragén, através do toque, para um artefato mágico para recarregá-lo, numa razão igual dez pontos de dragén por ponto de Vontade por turno.

Pré-requisito: SAB 14, 2 graduações de conhecimento arcano.

Estender magia

Este talento faz com que as magias possam afetar um alvo de 1 categoria de tamanho maior.

Pré-requisito: SAB 16 e 5 graduações em conhecimento arcano.

Prolongar magia

Este talento faz com que as magias conjuradas durem mais 25 % de tempo em relação a sua duração original.

Pré-requisito: 5 graduações em conhecimento arcano.

Fortaleza mágica

Este talento permite ao personagem aumentar a durabilidade de suas magias gastando mais 1 ação para conjuração da magia, podendo aumentar a durabilidade da magia em 10 pontos para cada ponto obtido num teste de Vontade e consumindo 1 ponto de dragén para cada 5 de durabilidade aumentada.

Pré-requisito: SAB 16 e 5 graduações em conhecimento arcano.

Lançamento infalível

Este talento faz com que ao lançar uma magia, na segunda rolagem para confirmar a falha crítica, o personagem jogue um d20 no lugar do d10 para confirmar a falha crítica com as mesmas consequências dos resultados 3, 2 ou 1. A chance de se obter falha crítica reduza a metade, 3% para 1,5%.

Pré-requisito: SAB 12 e 3 graduações em conhecimento arcano.

Magia longínqua

Este talento reduz a metade a penalidade para lançar magias a distância.

Pré-requisito: SAB 18 e 5 graduações em conhecimento arcano.

Magia Sem Gestos

Este talento permite que o personagem não precise fazer gestos durante a conjuração de uma magia, podendo conjura-las mesmo com as mãos atadas. A dificuldade para aperceber que uma magia está se sendo conjurada pelo personagem será igual ao valor de habilidade obtido por ele mais metade do seu valor de graduação na perícia concentração. Obs: Sem o talento a dificuldade é igual ao valor obtido na rolagem do d10.

Pré-requisito: SAB 14 e 3 graduações em conhecimento arcano.

Magia Silenciosa

Este talento permite que o personagem não precise falar ou produzir sons durante a conjuração de uma magia. A dificuldade para aperceber que uma magia está se sendo conjurada pelo personagem será igual ao valor de habilidade obtido por ele mais metade do seu valor de graduação na perícia concentração. Obs: Sem o talento a dificuldade é igual ao valor obtido na rolagem do d10.

Pré-requisito: SAB 14 e 3 graduações em conhecimento arcano.

Perdurar magia

Este talento permite que o conjurador dobre o tempo de duração de suas magias com um gasto extra de 50% da dragén gasta e mais 1 ação para conjurar a magia.

Pré-requisito: 7 graduações em conhecimento arcano.

Maestria arcana

Este talento concede 1 ponto de bônus de habilidade ao personagem para lançar uma magia e faz com que a dificuldade para ele ser acertado permaneça igual ao valor de habilidade obtido (não seja dividido pela metade).

Pré-requisito: INT 16, talentos magia sem gestos e magia silenciosa.

<————— Quero mas não tenho —————>

Magia Sem Movimentos

Este talento permite que o personagem não precise fazer gestos no lançamento de uma magia, podendo lança-las mesmo com as mãos, mas o personagem gasta mais 1 turno para conjurar a magia. Causa 1 ponto de penalidade de defesa às criaturas alvo e 2 de penalidade para aperceber a magia.

Pré-requisito: SAB 20, 8 graduações em conhecimento arcano.

Magia Sem Sons

Este talento faz com que uma magia não faça nenhum barulho após ser conjurada ou se manifestar isoladamente, no entanto, não obsta que quaisquer sons sejam produzidos em consequência da sua manifestação sobre o ambiente, mas o personagem gasta mais 1 turno para conjurar a magia. Causa 1 ponto de penalidade de defesa às criaturas alvo e 2 de penalidade para aperceber a magia.

Pré-requisito: SAB 18 e 6 graduações em conhecimento arcano.