



Aqui eu King Reborn/Kunai, trago para vocês uma adaptação de Fairy Tail 3D&T Alpha espero que gostem.

Fairy Tail:3D&T ALPHA

A Campanha:

A campanha se passa em uma guilda de magos(pode ser inventada)onde os magos fazem suas missões de sempre,mais uma campanha apenas fazendo missões seria chato não seria?então aqui algumas ideias para campanhas:

- Um dos grandes monstros que Zeref criou mais uma vez ressurgiu e os jogadores estão encarregados de detelo.
- O mestre da guilda morre sem anunciar o proximo mestre,e todos os magos da guilda organizão um torneio pra saber quem será o proximo mestre.(apesar de ser mais campanha para o final do RPG)
- O conselho mágico convida um dos personagens para ser um membro do conselho mais quando o personagem

chega lá era tudo uma armadilha então os outros jogadores tem que salvar esse personagem.

-Um dos personagens(que seja Dragon Slayer)recebe uma noticia que um dragão está perto a sua cidade então ele decide ir atrás desse dragão e quando chega lá o dragão está junto de um grupo de magos que decidem acabar com a guilda do Dragon Slayer mais novo para ele perder os laços com sua guilda e se tornar uma maquina de matar para seu beneficio.

O mundo de Fairy Tail:

O cenário de Fairy Tail é o reino de Fiore.Um país que guarda um enorme número de grandes magos e varias criaturas como Dragões,Vulcans etc...

Neste país o que comanda é o conselho mágico,uma associação de grandes magos que supervisionam as guildas mais a uma guilda que merece uma atenção especial a Fairy Tail.

Edolas:

É um mundo paralelo,onde a magia é limitada e os habitantes dependem muita da magia.Devido a isso, o rei de edolas criou o anima para absorver a Magia da Terra,não dando atenção para como isto afetaria a Terra.No entanto, a contrapartida Edolas de Jellal Fernandes , rebelou-se contra o método cruel Edolas de auto-preservação. Ele veio para a Terra e chamando a si mesmo de **Mystogan** , ele começou a fechar o Anima para proteger a Terra. Durante anos, ele defendeu valentemente a Terra em uma guerra invisível.No entanto, o Anima cresceu demais sendo muito poderoso para Mystogan e retomou a sua drenagem da Magia da Terra .Após a construção de Fairy Tail (incluindo a maioria dos magos dentro) foi transformado em um mamute **Lacrima** pela Anima, os Dragon Slayers , auxiliado por Mystogan, liderou uma revolta contra o rei de Edolas. Durante a batalha, Mystogan foi bem-sucedido em devolver a Fairy Tail Lacrima à Terra e criar um 'Anima reverso " , que transferiu todos a mágica dentro de Edolas à Terra.

Guildas

As Guildas de Magos são uma espécie de segunda casa para os Magos a ela afiliados e também o lugar onde eles pegam suas

missões, visando sempre à recompensa e o aprimoramento e crescimento de seu Poder Mágico. Cada Guilda possui um

Mestre. Esse Mestre faz parte da Liga de Mestres, e é encarregado de chefiar a Guilda, reportar as atividades dos membros ao

Conselho, transmitir decisões do Conselho aos membros, bem como mantê

tarefas). As Guildas podem ser oficiais (Guildas registradas na Liga de Guildas, controladas e sob supervisão do Conselho), o

Guildas Negras (Guildas sem vínculo com o Conselho e geralmente envolvidas em atividades criminosas).

Fairy Tail: A Guilda mais famosa, mais encrenqueira, mais maluca e mais poderosa. Ela reúne os tipos mais estranhos e

divertidos de Magos. É uma guilda onde o grande sentimento de amizade e

Mestre da Fairy Tail é Makarov, um simpático e nanico velhinho, mas muito poderoso.



Blue Pegasus: Guilda muito conhecida pelo sua maioria de membros Bishonen(homens afeminados)e mulheres,o mestre,Bob,é um velho que mostra ter a magia de intangibilidade.



Lamia Scale: Sobre esta guilda não sabemos muita coisa, somente que nela esta Jura, o decimo santo



Cait Shelter: Esta guilda pareceu ser apenas uma ilusão, e seu mestre não apenas um descendente dos Nirvitanos, mais sim aquele que criou o nirvana.



Aliança Baram:

A Aliança é uma aliança das maiores guildas das trevas sendo elas: Grimoire Heart, Tartaros e Oracion Seis.

Novas Vantagens & Desvantagens:

Nova Vantagem Única:



Exceed(2 Pts):

Exceed são uma raça de gato como os seres que existem no Edolas já em 100 anos antes da história principal. Os exceeds viviam em Edolas como uma raça superior pois a Rainha dos Exceed previa que os humanos iriam morrer e os humanos achavam que ela fazia os humanos morrerem então os exceed fracos viviam como deuses. Cem ovos de Exceed foram mandados a terra com a missão de destruírem os Dragon Slayers para que o Rei de Edolas não usasse sua magia para destruir Extalia.

Habilidade+1: Exceed são pequenos e espertos.

Aera: Todos os Exceed podem usar a magia Aera pelo custo comum em Pm's.

Aparência Inofensiva: Como todos os exceed parecem gatos eles não parecem ser perigosos.

Modelo Especial: Todo Exceed é pequeno então não pode usar roupas normais(se não optar por essa desvantagem reduz o custo da vantagem em 1 ponto mais também não recebera aparência inofensiva nem habilidade+1).

Dançando com Magia(3 Pts):

Você lança magias com incrível facilidade. Inves de demorar um turno inteiro para lançar magias voce gasta apenas um movimento ou seja podendo ainda agir no mesmo turno e se mover se tiver aceleração.

Magia Perdida(4 Pts):

Você aprendeu magias já extintas e que poucas pessoas sabem. Essa vantagem permite que você (com aprovação do mestre) criar uma nova magia e usar magias certas magias como arc of embodiment.

Magia Secundaria(1 Pt cada):

Você treinou em mais de um tipo de magia. Você pode aprender dois tipos de magias (tendo também suas escolas é claro) assim dando grande versalidade em combate.

Ex: Hiro é um mago estelar, mais também quer participar mais da batalha então ele decide aprender o Take Over.

Perigoso(-2 Pts):

Você não sabe se segurar em seus trabalhos. Sempre que voce lança uma magia de area deve rolar um dado, se der 4,5 ou 6 você também acertou um de seus companheiros aleatoriamente isso também inclui casas e outras pessoas. Devido a essa desvantagem o conselho mágico está sempre de olho em você devido as suas destruições em massa.

KITS:



Dragon Slayer

Exigências: Magia Branca, Elemental ou Negra, Mentor (Dragão), Poder Oculto, Restrição de Poder.

Função: atacante ou dominante.

Dragões são seres mágicos excepcionais, alguns ensinam seus segredos ancestrais a seres humanos, tais segredos são tão poderosos que possuem o poder de matar os próprios dragões, por este motivo os discípulos recebem a alcunha de Dragon Slayer. Como resultado, os Dragon Slayers são capazes de modelar seu corpo ao seu próprio elemento, são exímios combatentes ofensivos ou defensivos. Consomem fontes externas de seu próprio elemento para reconstituir Dragon Slayers convencionais treinados por dragões, estão surgindo usuários que implantam o Cristal Lacrima, para simular o poder de um Dragon Slayer, estes Dragon Slayers são conhecidos como Nova Geração.

Restrição de Poder(-1 Ponto): você só pode utilizar magia referente ao tipo de

Dragon Slayer Fogo só poderá usar magia da escola Elemental (Fogo). Dragon Slayer Metálicos utilizam magia da escola

Elemental (Terra), porém será sempre em versões "metálicas" a baforada, por exemplo, seria uma baf Metal (Corte).

Absorver Energia: você pode "comer" o tipo de energia escolhida baseado no elemento do Dragão que lhe treinou, seja ela

natural ou mágica, e assim recuperam de 1D6 a 3D6 pontos de vida (dependendo do tamanho). Você não energia criada pelas suas próprias magias. Para Dragon Slayer Metálico o poder funciona para qualquer objeto metálico e não

para o dano de sua Armadura Extra.

Escamas Dracônicas: você recebe Invulnerabilidade baseado no elemento do Dragão que

Elétrico ou Sônico (Dragão Azul), Químico (Negro, Verde ou Marinho), Fogo (Dragão Vermelho) ou pode escolher Armadura

Extra, Corte, Perfuração ou Esmagamento para Dragões Metálicos, Luz [Magia Branca] para Dragões Branco [Magia Negra] para Dragões Negros. (Dragon Slayers Metálicos podem comprar este poder até Três vezes para os respectivos tipos de Armadura Extra, Corte, Perfuração ou Esmagamento).

Liberar Poder: você leva apenas um turno para ativar o Poder Oculto características. Por exemplo, para aumentar sua Força em +2 e sua Resistência em +2, normalmente seriam necessários quatro turnos. Entretanto, você pode fazer isso em apenas um turno.

Magia Intensa: você gasta -2 PM para lançar qualquer magia. Este poder não é cumulativo com qualquer efeito que reduza o custo de magias, como Alquimista ou Elementalista.



Mago Celestial

Exigências: Magia Branca, Aliado, Fetiche (Chaves) e Restrição de Poder (ver abaixo)

Função: Atacante ou Dominante.

Prática mágica dos Espíritos Estelares, uma habilidade que lhe permite chamar os espíritos do outro mundo usando chaves de portal. Antes que ela seja autorizada a utilizar a chave, ela deve assinar um contrato com o espírito para decidir quando é permitido chamá-los. Existem dois tipos de chaves: prata, que são comuns e de uma grande variedade, e de ouro, doze peças extremamente raras que abrem as "doze portas do Zodíaco". Seus espíritos têm diferentes níveis de poder, com os mesmos adaptados para diferentes tarefas. Por exemplo, Aquarius pode controlar a água, enquanto que Touro tem uma força enorme.

Restrição de Poder (-2 Pontos): O Mago Celestial ainda deve respeitar o custo em Pm's dos da invocação dos espíritos, e ainda sim deve pagar o dobro de Pm's ao invocar outro espírito.

Forçar fechamento do portão: Se seu espírito de revoltar você pode forçar o fechamento do portão pagando é claro os Pm's que usou para incova-lo (a menos que feche um portão para abrir outro nesse caso o número de Pm's gastos é normal).

Grande Ligação: Você pode escolher um de seus espíritos, e cada vez que o invoca gasta apenas metade dos Pm's (não se pode mudar o espírito ao decorrer do jogo) para incova-lo.

Magias Iniciais: O mago celestial já começa com as magias: Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior e Criatura Mágica Suprema (porem deve ter a vantagem aliado para invocar o espírito).



Ex-equipper

exigências:F2 ou PdF2,A1,Magia Branca,Elemental ou Negra,Adaptador,Restrição de Poder

Função:Atacante ou Tanque.

O Ex-quipper é um poderoso mago de combate que invoca armas para auxilia-lo na batalha existem 2 tipos de Ex-quippers:Os Gunners e os Knights.

The Gunner:

Esta mágica permite a ela para guardar armas mágicas em dimensões "bolso" e convocá-los durante a batalha com cada arma ter seu próprio tipo de ataque.

The Knight:

Esta mágica permite a ela para guardar armas e armaduras em dimensões "bols"o e convocá-los durante a batalha, o que lhe dá um alto nível de flexibilidade em combate. Erza afirmou que há um limite para o quanto a dimensão de bolso pode armazenar e deixa alguns de seus armaduras em seu quarto na Fairy Hills.

O jogador só pode optar por um desses.

Restrição de Poder(-1 Ponto):Quando você faz sua ficha tem que escolher entre armas de F ou PdF.

Velocidade do som:Você reequipa na velocidade do som.Gasta apenas um movimento ao reequipar.

Armadura Completa:Quando recebe um critico você pode rolar um teste de Armadura,se passar ignora o critico e recebe dano normal.*Isso tambem pode ser usado por Ex-quippers de armas de fogo.

Mestre Ex-quipper:Você alcançou o mais alto patamar dos Ex-quippers.Você pode mudar tanto The Gunner quanto The Knight,suas armas gastam -2 Pm´s para serem invocadas.



Mago de Combate:

Exigências: Magia Elemental, Magia Branca ou Magia Negra

Função: Atacante ou Dominante.

Mago de Combate é o mais comum entre todos os magos, compondo grande número dos magos de Fiore, costumam se especializar em algum tipo de magia, (como o Gray e Lyon) em cada 10 magos de combate 3 deles usam a mesma magia, as magias variam em desde de magia das cartas a Titan.

O mago de combate é forte podendo competir com qualquer outro mago.

Magia Intensa: o mago de combate gasta -2Pm's para lançar qualquer magia.

Magia Extrema: Gastando o dobro dos Pm's necessários, pode maximizar uma magia, ou seja, pode conseguir um dano ou FD máximo na rolagem do dado (18 EM 3D).

Mestre da Magia: Suas magias já estão a um novo patamar, você pode livremente escolher uma nova habilidade a sua magia, por exemplo, se você tem Aero, você pode fazer crescer mais um par de asas em outra pessoa.



Mago das Runas:

Exigências: Magia Branca ou Magia Negra, Idiomas, Genialidade, Restrição de Poder.

Função: Dominante.

Uma das magias mais raras é a magia das runas, poderosa e perigosa. Até o agora o único mago das runas que apareceu foi Fried Justine, e com isso não consegui ver muito bem sua base.

É aconselhável que tenha apenas um mago das runas no time, pois seus poderes são muito fortes (e apêlões) para ter mais de um deles.

Yami no Ecriture (2 Pontos): muito comum em magos das runas. É semelhante a Solid Script mais melhor tudo que você escreve acontece de forma moderada, exemplo: um mago tem que chegar rápido a um lugar então é mais fácil fazer asas.

Magia Intensa: Para moldar qualquer runa o mago gasta -2 Pm's.

Runas avançadas: Isto faz com que você possa adicionar mais um efeito as runas. Mais irá gastar um movimento e uma ação.

Runas Eternas: Suas runas demoram horas para se desfazerem. Você pode trancafiar um oponente dentro das runas por 1dxHoras.

Grimório Fairy Tail:

Ex-Equip

Escola: Branca, Elemental ou Negra

Custo: 5 PMs, por habilidade.

Alcance: pessoal; Duração: sustentável

Esta magia lendária é cobiçada por muitos magos de combate, pois invoca armas e armaduras, ou usada no cotidiano para

alterar a roupa do usuário como bem desejar. Usada em combate o poder varia conforme seu custo em PMs. Por exemplo, o

mago pode utilizar a magia e Invocar uma Espada +2 e uma Armadura +1, Invulnerável (Fogo) pelo custo de 20 PMs.

Iron Arm

Escola: Elemental (Terra)

Custo: 1 a 5 PMs por turno.

Alcance: pessoal;

Duração: sustentável

A magia mais comum entre os Dragon Slayers Metálicos. Transforma suas mãos em armas metálicas causando dano por

Corte, Perfuração ou Esmagamento, em termos de regra funciona como a magia Aumento de Dano, porém com o custo adicional de 2 PMs pode inserir a habilidade Membros Elásticos, aumentando a distância do seu ataque corpo-a-corpo.

Take Over

Escola: Branca, Elemental ou Negra

Custo: 2PM's por turno.

Alcance: pessoal;

Duração: sustentável

Essa magia permite que o usuário sele a alma de qualquer criatura derrotada pelo mesmo em seu corpo, podendo usufruir o

poder da criatura selada em seu corpo. Na forma bestial o mago pode realiza ataques com FA +2 e recebe FD +3.

Pelo custo

adicional de 5 PMs o mago pode adquirir uma vantagem que a criatura derrotada possuía.

Ice Make

Escola: Elemental (Água)

Custo: Variável

Alcance: Longo

Duração: Sustentável

Esta magia permite ao usuário usar as seguintes magias: Criatura Mágica, Aumento de Dano, Paralisia e Porteira Mágica, e outras coisas da sua cabeça insana e com a aprovação do mestre.

Magia Estelar

Escola: Branca

Custo: Variável

Alcance: Longo

Duração: Sustentável

Esta magia é semelhante as magias: Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior e Criatura Mágica Suprema (cabe ao mestre determinar as fichas dos espíritos), para poder invocar os espíritos também deve comprar a vantagem Aliado.

Aera

Escola: Elemental (Ar) e Branca

Custo: 2 PM's por R turnos

Alcance: Pessoal

Duração: Sustentável

Esta magia faz com que as asas cresçam de suas costas, recebendo os mesmos efeitos da vantagem Vão e com um bônus de +1 APENAS para esquivas e fugas.

Selo Amaterasu

Escola: Negra, Branca ou Elemental (Fogo)

Custo: 1 a 20 PM's

Alcance: Longo

Duração: Instantânea

O usuário da magia faz vários selos em volta do oponente é que em questão de segundos explodem, esta magia demora algum tempo para preparar os selos então a magia leva 1 turno para ser feita. O dano do selo de Amaterasu (como vimos na luta de Hades vs Makarov) parece ser bem destrutivo e controlável, então o dano do selo é de H+1D+PM's gastos.

Solid Script

Escola: Branca ou Negra

Custo: Variável

Alcance: Longo

Duração: Sustentável ou instantânea.

Esta magia faz que tudo que você escreva (em qualquer superfície ou no ar mesmo) aconteça no momento.

EX: se escrever SILENCIO no ar tudo em volta fica sem som.

Algumas magias de Solid Script:

Silence: Igual a magia silêncio

Fire:Uma rajada de fogo azul vai em direção do inimigo com a $FA=H+2D$.

Você também pode se basear em outras magias,de acordo com o mestre.

Meteor

Escola:Branca ou Negra

Custo:3 Pm' s por utilização

Alcance:Pessoal

Duração:Sustentavel

Esta magia faz com que uma aura dourada fique a sua volta e faça sua velocidade como a de um meteoro e também voar,você recebe a vantagem Vôo e Habilidade+3.

Urano Meteorica

Escola:Branca

Custo:15 Pm' s

Alcance:Longo

Duração:Instantaneo

Esta magia faz com que você invoque o poder das 88 constelações no céu em forma de "meteoros"e ataquem o oponente em velocidade incrível e destrói o inimigo em segundos.Ataca com a $FA=H+5D+3$.(Esta magia é muito difícil de ser aprendida).

Dragon Force

Escola:Apenas Dragon Slayers

Custo:30 Pm' s

Alcance:Pessoal

Duração:Sustentavel

Esta magia suprema dos Dragon Slayers faz com que você fique com uma força igual a do seu Dragão ou seja o Dragon Slayer passa a ser Sugoi,os efeitos duram até o final do combate.

Magia de Cura

Escola:Apenas Dragon Slayers do Céu

Custo:2 Pm' s por 1D de vida

Alcance:Toque

Duração:Instantanea

Magia perdida usada apenas por dragon slayers do céu.Magia muito util cura as feridas rapidamente e cura veneno também.

Baforada dos Dragon Slayers

Escola:Apenas Dragon Slayers

Custo:5 Pm' s

Alcance:Curto

Duração:Instantaneo

Magia Dragon Slayer mais comum entre os Dragon Slayers(até agora não apareceu um Dragon Slayers que não a possua)faz com que o mago solte uma rajada do seu elemento com a $FA=H+3D$.

Dragon Slayer Metsu Ryuu Ougi

Escola:Apenas Dragon Slayers

Custo:15 Pm' s

Alcance:Curto

Duração:Instantaneo

Magia Dragon Slayer muito poderosa,para cada Dragon Slayer é diferente,por exemplo,por Dragon Slayers do Metal pode ser uma grande espada ou para Dragon Slayers do Raio um canhão mágico de Raio,etc...todos atacam com a mesma FA de Força/Poder de Fogo+H+6D.

Reflector

Escola:Negra ou Elemental(Terra)

Custo:2 Pm' s por R turnos

Alcance:Pessoal

Duração:Sustentavel

Esta magia é muito forte mais com um grande ponto fraco.Ela faz com que o mago fique invulneravel a magias fazendo elas transpassarem o mago,e também "dobrar magias".O ponto fraco é que enquanto dobra alguma coisa não pode fazer algo transpassa-lo,e também não pode dobrar humanos.

Magia das Runas

Escola:Negra ou Branca
Custo:Variavel
Alcance:Longo
Duração:Sustentavel

A magia das runas consiste em escolher um determinado lugar e quando ativado de alguma maneira libertar a magia das runas nele o inimigo ficara preso dentro das runas e lá o mago usuario da magia dita as regras,tornando uma magia perigosa.Até que o prazo da magia acabe o oponente poderá sair.

Arc of Embodiment

Escola:Branca
Custo:4 Pm' s por uso
Alcance:Pessoal
Duração:Sustentavel

Esta magia permite lhe concretizar qualquer coisa da sua imaginação,como um escudo,espada,etc.Em regras esta magia pode fazer tudo(com aprovação do mestre)mais como é uma magia perdida cabe ao mestre decidir se o jogador pode te-la.

Stone Eyes

Escola:Elemental(Terra)
Custo:5 Pm' s por uso
Alcance:Visão
Duração:Sustentavel

Esta magia faz com que só de olhar nos olhos da vitima a transforme em pedra exatamente como a magia Petrificação,mais tambpem pode afetar mais de um alvo por vez.

Abyss Break

Escola:Elemental(Todas)
Custo:35 Pm' s
Alcance:Longo
Duração:Instantaneo

Essa magia precisa de quatro Magics elemental; fogo, água terra e vento.Após a fusão dos quatro elementos, o usuário libera uma explosão destrutiva.Esta magia pode ser lançada por um usuário ou quatro usuários que exercem cada uma magia elementar, como o elemento 4,causa H+3D+30 e leva 3 turnos para ser preparada.

Arca do Tempo

Escola:Negra
Custo:3 Pm' s por utilização
Alcance:Curto
Duração:Instantaneo

A mágica que permite ao usuário controlar o tempo, mas só para objetos,isso inclui tudo como arvores,magias e até armas.

Humam Possession

Escola:Negra ou Elemental(Espirito)
Custo:4Pm' s por alma fixada
Alcance:Toque
Duração:Permanente

Isto permite-lhe para selar almas em objetos inanimados e quando esses quebrar objetos, congelar (etc.), ele pode selar-los em outros objetos para que ele sempre tem suas bonecas para lutar por ele.Essas bonecas tem sempre a seguinte ficha: F2,H0(conta a do mago),R2,A0,PDF3 e Voo.

Animal Possession

Escola:Elemental(Espirito)
Custo:2 Pm' s por alma fixada e por turno.
Alcance:Pessoal
Duração:Permanente

Esta mágica lhe permite limitar as almas dos animais em seu corpo ou partes de seu corpo que ele pode usar para ajudá-lo na batalha,dando um bonus de FA+3.(Sim é muito parecido com Take Over)

Figure Eyes

Escola:Elemental(Espirito)

Custo:5 Pm' s por pessoa que virar boneca

Alcance:Visão

Esta magia poderosa(e apelona)permite que todos que você olhar nos olhos transformem-se em bonecas seguindo assim as ordens do usuario da magia.

Shadow Magic

Escola:Negra

Custo:Variavel

Alcance:Curto

Duração:Instantaneo

O usuário pode dobrar a sua própria sombra para satisfazer suas necessidades, dando Shadow Magic muita flexibilidade,segue o mesmo principio de Ice Make mais com sombras e também permite se unir a sombra de alguém.

Selo de Maxima Defesa

Escola:Branca ou Negra

Custo:1 a 15 Pm' s

Alcance:Pessoal

Duração:Instantaneo

Assim como Selo Amaterasu,o Selo de Maxima Defesa(como visto na luta de Hades e Makarov)também é uma magia que consiste em selos,estes selos o protegem de ataques com a FD de A+1D+Pm' s gastos.

Crush

Escola:Elemental(Terra)

Custo:4 Pm' s por uso

Alcance:Toque

Duração:Instantaneo

É uma mágica altamente avançada que esmaga tudo o usuário entra em contato.O usuário também pode usar esse poder para esmagar o chão debaixo de si, suavizando-a para atenuar os impactos,só faz efeito em objetos e também funciona em magia.

Rainbow Fire

Escola:Elemental(Fogo)

Custo:Variavel

Alcance:Curto

Duração:Instantaneo

A magia do fogo sempre varia,até em cores.a magia do Rainbow Fire é uma magia onde o mago invoca varios tipos de fogo com cores diferentes e cada um com sua habilidade.

Blue Fire:O personagem lança uma rajada de fogo azul gelado que da FA+2 e causa dano por frio.(2 Pm' s)

Yellow Fire:Esse fogo estranho não causa dano mais ele tem um fedor imenso,em regras,quando ele acerta um inimigo o oponente rola um teste de R se falhar recebera R-1(não afetando os Pm' s) e H-1.(3 Pm' s)

Purple Fire:Este fogo é um fogo com pegajoso que se gruda no oponente e causa H-1 a ele(não cumulativo com Yellow Fire).(2 Pm' s)

Rainbow Fire:A magia maxima dos usuarios da magia das chamas coloridas,(apesar de não aparecer no anime)junta todas as chamas em uma e lança causando grandes danos ao alvo com FA de H+4D+2.(10 Pm' s)

O personagem pode comprar um fogo por vez custando cada um 1 Pe e o mestre pode inventar outros cores e outros efeitos.

Gravity Magic

Escola:Elemental(Terra) ou Negra

Custo:5 Pm' s

Alcance:Curto

Duração:Sustentavel

A Magia na qual seus usuários podem controlar a gravidade, aumentando ou diminuindo a gravidade de qualquer coisa ao redor deles.Esta magia é forte o suficiente para esmagar o chão, as pessoas, e até mesmo a Magia dos outros.Os usuários também podem usar esta magia para suspender a outras pessoas e objetos em pleno ar, também pode lançar a gravidade no alvo em forma de um feixe causando H+3D.(ao esmagar pessoas o dano é

de FA+4).

Lacrima

Lacrima é uma substancia cristalina, pode ser alimentada com diversas magias e utilizadas para varias finalidades. A seguir as mais conhecidas:

- **Carregamento Magico (Variável):** um mago pode carregar uma magia na Lacrima como se esta fosse um pergaminho.
- **Lacrima de Cristal (2 PE):** esta Lacrima tem as mesmas funcionalidades de uma Bola de Cristal (3D&T Alpha Pg. 1d+122).
- **Lacrimas Explosiva (2 a 10 PE):** esta lacrima possui em seu interior a magia explosão, o dano varia da mesma maneira que a magia explosão (3D&T Alpha Pg. 1d+94).
- **Dragon Lacrima (5 PE):** a mais rara e cara lacrima existente, quando implantadas no individuo (possivelmente cirurgicamente), fornece ao individuo o Kit Dragon Slayer sem precisar adquirir a Vantagem Mentor.

-Linha de Evolução na magia:

Novato da Guilda(5 Pontos): Você acabou de entrar na guilda,não sabe muito da guilda,mais tarde evolui para a proxima classe(aconselhavel que faça um time nesta fase).(Exemplo:Romeo Conbolt, Lucy no inicio do anime/mangá,dentre outros)

Veterano(7 Pontos): Você já esta a algum tempo na guilda,e já fez muitas missões,e já sabe como é a vida de um mago,é um pouco mais poderoso e forte que o Novato(aconselhavel que o mestre coloque um Veterano no time).(Exemplo:Makao Conbolt,Bisca Mulan,Alzack,entre outros.)

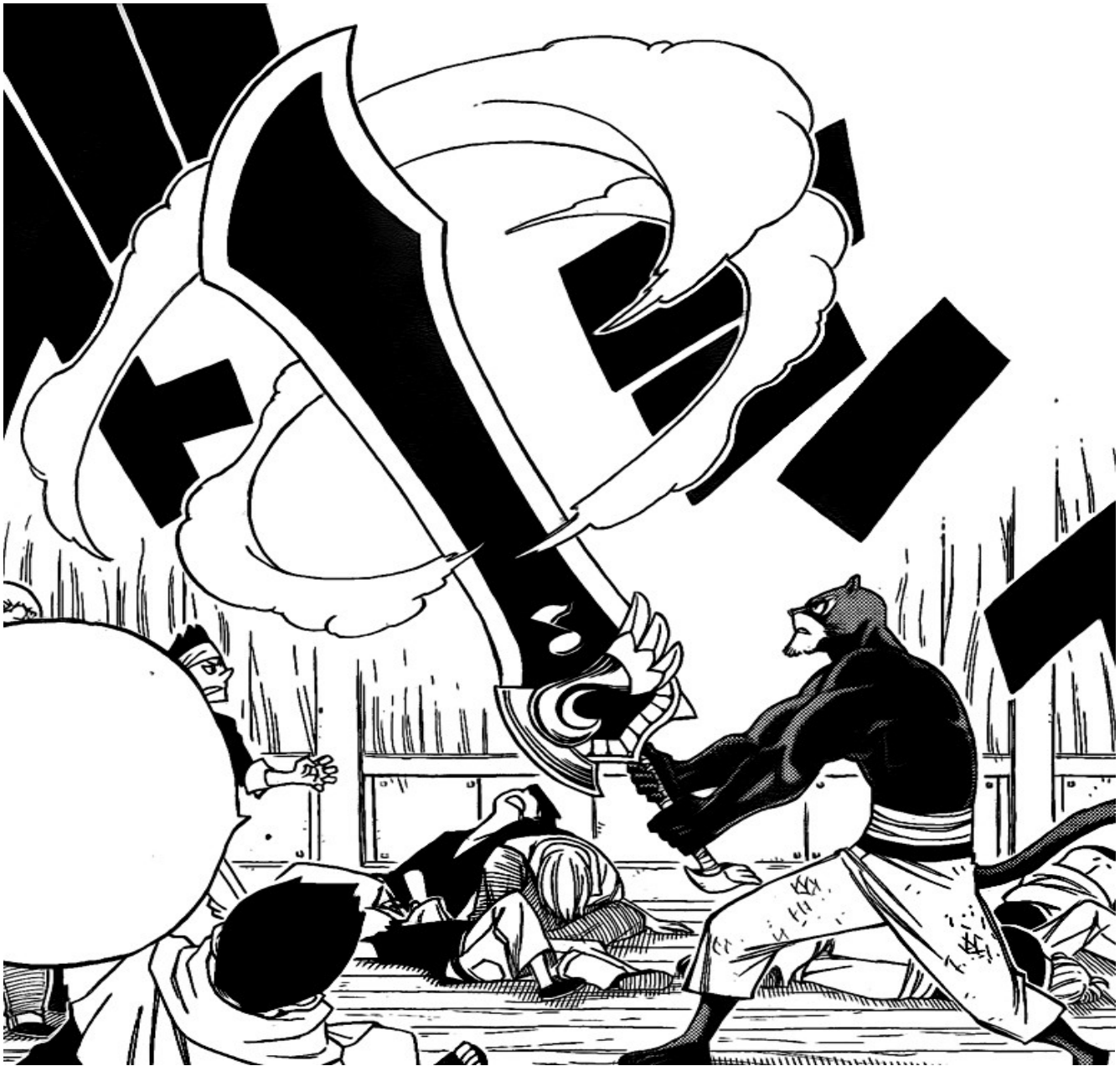
Mago Avançado(10 Pontos): Você já fez dezenas de missões se coloca no lugar de um dos mais fortes da guilda,competindo a ser Mago Rank-S(classe abaixo)nesta fase já esta apito a entrar no "Teste para Rank-S.(Exemplo:Natsu,Gray,Juvia,Fried,entre outros).

Mago Rank-S(12 Pontos): Você é o orgulho da guilda,sua força e experiencia são um modelo a ser seguido,suas habilidades em combate são incriveis.(Exemplo:Erza,Mirajane,Laxus,Gildarts,Mystgun).

Mago Santo(15 Pontos): Você ultrapassou os limites da magia,não a quase ninguem que consegui te derrotar em todo reino.(Exemplo:Jura,Jellal,entre outros).

Mestre da Guilda(Acima de 20): Você depois de uma grande jornada adquiriu poder suficiente para ser o mestre da Guilda.Agora você pode formar uma poderosa guilda que está em suas mãos.

Itens Mágicos:



Kazemi no Megane(5 Pe´s):

Permite que o usuário leia livros em extrema velocidade. E vem em modelos como (cada modelo custará mais 2 Pe´s)

2x- A qualidade mais baixa, o usuário pode ler livros em torno de 2 vezes mais rápido.

18x- Pode ler livros 18 vezes mais rápido.

32x - Um dos mais alta qualidade, o usuário pode ler livros em torno de 32 vezes mais rápido.

64x - Permite ao usuário ler 64 vezes mais rápido.

120x -Pode aumentar a velocidade de leitura de até 120 vezes.

Carta mágica(1 Pe´s):

À primeira vista, parece que uma carta normal, comum, com um selo de cera no envelope. Mas quando o destinatário usa um movimento especial, ele libera uma magia, que cria uma forma de holograma do remetente. Carta mágica não precisa de itens especiais para lê-lo, por isso é mais conveniente e confortável de usar.

Veículo Mágico(5 Pe's):

É a forma de movimentação do mundo de Fairy Tail.É exatamente como um carro normal mais inves de funcionar a combustivel funciona a magia do mago.Cada 1 Pm's que o mago gasta por turno gera uma velocidade de 20 Km/ com 2 Pm's vai a 40 Km/ e sempre dobrando conforme o mago gaste Pm's.

Equipamentos Mágicos(10 a 100 Pe's):

Os equipamentos mágicos(sendo mais comuns Espadas)são armas que os magos usam em combate.Funciona exatamente como as armas do sistema 3D&T Alpha mais a mudança é que você escolher uma magia e adicionar a arma.

Exemplo:Shin compra uma Espada+2 e escolhe a Explosão.Então Shin sempre poderá lançar a magia explosão pelo custo normal em Pm's.

Fleuve d`étoiles(20 Pe's)(Disponível apenas para Magos Estelares):

Ela vem do Mundo Celestial e é um chicote que se estende desde a constelação de Eridanus, o rio.Como o nome sugere, é um chicote que tem a seção de corda feita de água, com estrelas de diferentes tamanhos de fluxo e / ou flutuando em torno dele.A seção de cabo é mais suave e tem uma corda fina borla no final, que detém uma única estrela pequena o chicote de confere a vantagem Membros Elasticos e é uma arma +1.(se o mestre quiser pode criar outras armas de Eridanus como uma espada de água).

Mugetsu-Ryu(50 Pe's):

Espada usada por Ikaruga.Não sei se o mestre gostaria que algum jogador a tivesse então esse item fica opcional.É uma espada mágica com imenso poder de corte.Esta é uma espada+2 e confere duas tecnicas ao mago sendo elas:

Garuda Flame:Lança uma rajada no inimigo com a FA=F+2D+3.

Yasha Senku:Permite investir grande força na espada e quebrar qualquer armadura e arma,em regras,o personagem faz um ataque normal mais com FA+2 se vencer a FD do oponente ele sofre A-1 até conseguir outra armadura.Iso também é valido para armas.

Armas Especiais(não podem ser compradas pro jogadores):

Etherion:

O etherion é um grande canhão mágico usado pelo conselho mágico para erradicação completa do alvo o ataque do canhão contém todos os tipos de magia.Devido a isso o poder do Etherion zera os Pv's do seu oponente e causa automaticamente 6 no teste de morte.

Canhão Jupiter:

Júpiter é uma arma mágica que usa um enorme lacrima que reúne poder mágico. Após a coleta de uma quantidade satisfatória de energia, ele libera um feixe poderoso de energia em forma de um poder mágico comprimido contra os inimigos do usuário.Após a queima, pelo menos para o modelo usado por Phantom Lord, o canhão leva 15 minutos para recarregar completamente.É um ataque Sugoi.

Criando o Personagem:

Como é o mundo de Fairy Tail,podemos ver que todos(ou quase todos)utilizam magia então todo personagem já começam com alguma escola de magia sem pagar pontos.(Ficha criada com 5 a 7 pontos)

Todos também começam com Patrono(Guilda)como quase todos os magos estão em uma guilda.

É aconselhavel que o personagem possua Pontos de Magia Extras pois o uso de magia é um comum se o jogador não quiser ter a vantagem ele pode também combater com uma katana,um bastão ou algo parecido.

Força é a característica mais variavel pois o personagem decide se irá usar magias que utilizam F.

Habilidade também é essencial pois para lançar magias poderosas o mago deve ter alto grau de habilidade.

Resistência é a característica mais importante pois confere pontos de magia e de vida.

Armadura é a característica mais descartavel pois o mago não precisa de alto grau de armadura pois

Habilidade já confere grande grau para esquivas.

Poder de Fogo é uma das características mais importantes pois muitas magias cobram PDF.

EXEMPLO DE FICHA DE FAIRY TAIL:

Nome: Dan

Características:

Força: 2

Habilidade: 2

Resistência: 2

Armadura: 1

Poder de Fogo: 0

Pontos de Vida: 10

Pontos de Magia: 20

Vantagens:

Ex-quipper(0 Pts)

Pontos de Magia Extras(1 Pt)

Magia Branca(0 Pts)

Adaptador(1 Pt)

Magia Secundaria(1 Pt)

Pontos: 7

Tipos de Dano:

Força,(Esmagamento)

Magias Conhecidas:

Ex-quip, Meteor

Dinheiro & Itens:

Desvantagens:

Devoção(-1 Pt)(Se tornar o mestre da guilda)

Má fama(-1 Pt)

Restrição de Poder(-1 Pt)

Historia:

Dan já foi um dos grandes magos da Historia da Magia, porém um dia ele foi atingido pelo Etherion por ser um ameaça ao mundo magico, decido a isso ele perdeu as memorias e foi achado pelo 3º mestre da guilda Crow Eye e chegando lá só se lembrava do seu nome e da sua magia.