

*A escuridão. Aquela que existe desde o princípio, antes do surgimento do primeiro sol e também do primeiro ser. Ela reside nos cantos mais escuros de cada canto, no acostamento de uma longa estrada, no canto mais isolado de uma sala. Ela é o mal-estar que se sente quando estamos sozinhos e a voz que sussurra para que cedam aos pensamentos mais sombrios. Muitas vezes confundida com a manifestação de sombras, a escuridão primordial é algo além de um mero conceito simplista. A escuridão é o agente corruptor presente em cada aspecto da criação, esperando sua vez para tomar o controle sobre a vida de seres de luz. Nada além do mau puro. Sua magia havia sido separada da luz durante a formação do mundo, do primeiro homem, mas vestígios fragmentados em quatro manifestações distintas, que no futuro, se transformaram em grimórios aguardando as almas maculadas geradas pela curiosidade humana. Manifestações essas que são **Controle, Vontade, Poder e Vazio**, aguardando o dia em que retomará sua força total, transformadas em uma só outra vez.*

*Esse, que está sob o aspecto de **controle**, sua magia de essência é focada na aceitação da escuridão presente na alma, tomando-a como mais um e a preservando em suas páginas como parte sua. Nele é preservada a vida e a consciência, oferecendo a oportunidade de entregar-se completamente a magia impressa no grimório. Com isso é possível externalizar todos aqueles que se permitiram aceitar a natureza vil que possui, ao que é chamado de **Invocação**. Existe, entretanto, um enorme problema diante a cada grimório e aspecto da magia, do fragmento que ele possui, e a condição para o **controle** é justamente a quase-morte do bruxo escolhido, forçada no dia de seu nascimento, maculando sua essência enquanto concebido, assim como o contato prévio de familiares. A escuridão, paciente, então aguardará até que surja alguém capaz e com um potencial inigualável, aquele capaz de utilizar o grimório em sua totalidade, sendo nomeado seu arauto. Dada a natureza, também o tempo em reclusão, essa consciência decorrente da escuridão, deseja se preservar enquanto unidade, disposta a se opor com tudo o que tem aos demais aspectos. Seu desejo por controle, embora afetado negativamente, diz principalmente respeito a própria existência e as escolhas, junto do bruxo e aqueles sob sua tutela.*

# Regras

1... Todos os feitiços, rituais e invocações correspondem a regras distintas umas das outras. As manifestações em poder, encantamentos em geral são tidos como automáticos, criando o gasto correspondente a energia específica sem a necessidade de verbalizar ou recorrer ao uso do feitiço. Os rituais necessitam de canto, bem como uma movimentação repetitiva em prol de seu funcionamento, o principal é o de corrupção do ser ao aderir-lo ao grimório, em que para funcionar também necessita do alvo vivo e enfraquecido, jamais morto. Por fim, as invocações necessitam apenas dos sinais de mão correspondente ao animal em questão, podendo fazer sozinho ou junto de outra pessoa, quer ela queira ou não.

2... Tem como regra a não-morte de tudo aquilo que reside no grimório, entretanto, não torna esse algo imortal. Toda vez que uma criatura ou

ser que reside no grimório morre, suas características são repassadas para a invocação adiante. Isso não é algo que possa ser forçado pelo bruxo, mas algo que tem de acontecer seja em um acidente ou durante um combate difícil. Uma vez feita, a sua consciência individual é migrada para uma coletiva que tem o bruxo dono do grimório como centro.

3... Apenas uma invocação pode ser usada por vez, algo que também diz respeito às habilidades herdadas pelo bruxo através de um encantamento. Apesar dessa limitação, ainda é possível usar invocação e habilidade ao mesmo tempo, desde que não corresponda ao ser invocado. Sua troca, seja um ou outro, necessita de tempo [1 turno de descanso] para estabilizar e poder voltar a usar.

4... O grimório e a magia, consciente, nele permite algo chamado “voto perpétuo” que permite a alteração de efeitos e características de forma temporária. Nele é permitido que alguém possa utilizar o

grimório brevemente em sua total capacidade, muito embora o preço disso seja a alma do bruxo ser maculada. Ao que diz respeito às invocações, poderia por exemplo adquirir uma habilidade de outro ser para aquele manifestado de forma temporária como baforar fogo ou manifestar magia. Também é possível alterar por algum tempo um de seus requisitos, a avaração ou sua maldição, apenas restrito a um por vez.

5... Para se utilizar o grimório em totalidade é necessário para ele é preciso se entregar em totalidade. Aceitar suas condições em um acordo não-verbalizado, reconhecendo o poder que este exerce na vida. Uma vez que feito, aqueles que aceitarem enquanto sob as condições de voto perpétuo, assim que este acabar ainda terão suas mentes vinculadas a consciência coletiva de Finn/Lynn, bem como seus benefícios e malefícios, mas restrito somente a comunicação.

# Feitiços & Rituais

**Akcepto de proksima morto (Variável)** - Classificação de **Ritual**; Consiste no movimento repetitivo da mão direita enquanto a mão esquerda repousa sobre o alvo, recitando - *Mi neas la ciklon de vivo, do mi akceptos malplenon kiel parton de mi.* - precisando ser repetido três vezes. O ritual também precisa que a outra parte esteja disposta a se entregar, do contrário, não funcionará.

**Efeito:** Assimila o alvo, podendo ser um animal, animal mágico e também um humano, trouxa ou bruxo, dispostos a burlar o ciclo da vida. Uma vez que aceito, esse ser torna-se parte da dimensão restrita somente àqueles que residem nas páginas do grimório, podendo ser manifestados através de sinais de mão enquanto retêm suas características e individualidades, valendo mencionar de que **ninguém é obrigado a nada que não queira fazer**.

**Faru al mi unu kun + nome da invocação (Variável)** - Classificação de **Feitiço**; Seu uso se dá através de sinais de mão da invocação em questão como movimentação bem como também tem a necessidade de verbalizar, ou não, em níveis mais avançados, para que seja possível utilizar habilidades ou características físicas de tudo aquilo que está presente no grimório. Por exemplo: Orion é um urso, ele não possui nada além da força e garras, logo terá de ser escolhido uma entre essas duas coisas para se usar temporariamente.

**Efeito:** Ao se utilizar do feitiço, como citado, se ganha a habilidade ou característica de uma invocação independente de qual seja. Sua restrição é tudo aquilo que reside no grimório, como "arma" e parte sua. Isso pode variar muito de invocação para invocação, bem como também tem a possibilidade de se usar junto a uma invocação já ativa, embora não possa recorrer ao uso das habilidades desta enquanto fora do grimório. Segue sendo válido lembrar de que **ninguém é obrigado a nada que não queira fazer**.

**Esprimu vian de ziron + nome da invocação (Variável)** - Classificação de **Feitiço**; Tem três, mas precisa somente de duas condições para que o feitiço funcione, sendo elas a verbalização que não é obrigatória, embora seja necessário aprender como conjurar feitiços não-verbais, o sinal de mão referente a invocação e contato com sombras, podendo ser a sua própria ou de outras coisas, seres, pessoas. Exceto a verbalização, as outras duas são obrigatórias.

**Efeito:** Ao se ter sucesso em conjurar, a invocação se manifesta para realizar uma tarefa temporária [1 turno]. Essa tarefa pode ser desde atacar, soltar fogo ou arrANHAR, restrita às capacidades de cada invocação. Para ser utilizado é preciso não ter nenhuma invocação ativa no momento e o uso dessa forma as torna invulneráveis, ou seja, imunes a danos. Isso não significa que são invencíveis ou imparáveis, já que defesas e esquivas seguem suas regras normais, ela apenas não sofrerá redução em HP.



# Bestiário

**Noctis, Nil e Nyx (Quinto Ano)** - São três lobos cinzentos, os quais tiveram suas almas corrompidas e corpos alterados graças à magia de essência que os protege. Cada um deles possui cerca de 2 metros de altura e 3,7 de comprimento, com a característica “chama negra” escapando das juntas dos ossos. [Possuem 20 de HP cada um, com um acréscimo de +4 em força e destreza. Essa, em especial, ao um dos lobos morrerem, fortalecem a si mesmos adicionando sempre +20 e +2 em ações de ataque e defesa até o máximo de 60 de HP e +6, com um aumento de +2 de bônus. A habilidade herdada pode ser força de mordida, garras ou olfato].

**Legião do Rei Rato (Terceiro Ano)** - Trata-se de uma espécie de comunidade de roedores, totalizando uma centena de ratos, cento e um se contar com o rei deles. Cada rato atua como uma espécie de soldado, cada um com suas respectivas patentes, mas isso não importa. Todos se parecem, com exceção de seu rei que tem um moicano, tem 50 centímetros e pesa quase 7 quilos. [O rei possui 40 de HP enquanto cada rato possui 1 ponto cada um. Cada rato morto é contabilizado para o rei rato até que não tenha mais nenhum, podendo obter +100 pontos de HP, totalizando 140. Toda vez que algum rato morre, seja por acidente ou não, ele se fortalece fisicamente também já que seu tamanho aumenta a cada dezena de falecidos até o ponto de ter 3 metros. Em sua totalidade, ele ganha +8 em atributos de destreza e força. Isso o torna de nível de **Sétimo Ano**. A habilidade herdada é a capacidade de conversar com roedores].

**Sir Gareth (Quarto Ano)** - Ainda que pareça uma ironia, o animal com esse nome tem nomeação de cavaleiro, muito embora seja um tubarão branco adulto. Não existem alterações quanto a suas formas, apesar de suas barbatanas serem substituídas pela mesma “chama” que compõe o moicano do rei e as juntas dos lobos. Sua capacidade é única, a de mergulhar em sombras alheias e produzir a sua própria para emergir e abocanhar sua presa. [Ele possui 50 de HP, tornando-se um alvo todo turno após ele emergir das sombras. Possui +3 em atributos de força e destreza. A habilidade herdada é a de poder mergulhar em sombras, sejam as suas ou a de outros].

**Orion (Sétimo Ano)** - Um urso pardo de 3 metros de altura (quando em pé), tendo como única finalidade o combate brutal e cruel, por ser um guerreiro antes de ser anexado ao grimório. Ele, em especial, matou muitas pessoas para o próprio bem até seu quase falecimento. Sua cabeça tem parte dela substituída pelas “chamas”, sendo essas a orelha direita, olho esquerdo e mandíbula, sendo ele uma vítima da crueldade humana. Como é de se esperar, ele é totalmente voltado ao combate físico por pura escolha, possuindo garras poderosas e uma mordida problemática. [O Orion tem 80 de HP, com o adicional de +8 de força e +8 de destreza; A habilidade herdada por ele são as garras que tem, ou a força para erguer até 100 quilos].

**Fawke (Quarto Ano)** - Encontrado quase morto, esse em especial é uma águia-careca que teve sua essência alterada em consequência a exposição do grimório. Isso gerou alterações visíveis, pois agora o animal possui cerca de 2,40 metros, como sendo capaz de carregar até duas pessoas, e não apenas isso, como a parte que dizia respeito aos ossos da asa foram substituídos pelas mesmas “chamas” que ficaram no lugar dos ferimentos dos outros seres. [Fawke possui 30 de HP, porém, tem 6 de destreza. Pode substituir o uso da vassoura, podendo servir como meio de transporte, e por fim, não menos importante, sua habilidade herdada é a de conseguir realizar um desvio enquanto estiver no ar, caindo, ou um segundo pulo no ar para alcançar lugares mais altos].

**DK (Sexto Ano)** - Ele é um gorila silverback adulto, tendo como ponto forte a força. Se comparado a Orion, ele é levemente mais fraco, porém, mais versátil em qualquer campo já que apesar de grande, ele detém uma mobilidade muitíssimo alta, podendo escalar superfícies planas e se pendurar. Dentre todos os animais presentes no grimório, ele é o que tem metade do corpo substituída pela tal “chama”, sendo ela que liga as pernas ao restante do corpo. [Possui 60 de HP, tendo +6 em destreza e +6 em força. A habilidade herdada é a capacidade de escalar com facilidade paredes e a força, conseguindo segurar até 80 quilos sem dificuldade].