RPG Tagmar

Livro das Magias Perdidas

Créditos

Autores

Airton França Diniz Junior, Alexander27, Aluisio Pereira da Silva Filho, Daniel (BetaTesterZero), Diego Awi, Fábio Carvalho Magalhães, Fagner Machado Rezende, Felipe Deprá Galdino, João Paulo M. de Castro, José Jorge Osório da Silva Junior, Ketalel, Marcelo Rodrigues, Wilson Renato Gonçalves Neves, Geraldo Lúcio Cabral da Silva

Coordenação

Felipe Deprá Galdino

Capa

Vinicius Dinofre Dada (com ajustes de Tiago C. Nepomuceno)

Ilustração Interna

Alexsandro de oliveira, Alisson Jardel, Domênico Gay, Eduardo Edah, Marlon Souza, Ricardo Santos, Licínio Souza, Jorge Paiva, Claudio Souza, Sergio Artigas, Antomio Jironimo Bizerril Neto

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar em 23/08/2018 disponível para download gratuito em www.Tagmar.com.br

Licenciamento

Este livro foi adaptado do livro "Tagmar – RPG de Aventura Medieval" © 1991 de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria; e está licenciada de acordo as seguintes condições: **Atribuição-Uso Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 3.0 Brasil**

Você pode:

- Imprimir, Copiar inteiramente este livro (incluído fotocópias), distribuir, exibir;
- Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

- **Atribuição:** Você deve dar crédito aos autores originais.
- **Uso Não-Comercial**: Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.
- **Compartilhamento pela mesma Licença**: Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta. Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- **Impressão sob demanda:** esta permissão autoriza que pessoas físicas ou jurídicas a cobrar pelo serviço de impressão sob demanda dos livros do Tagmar disponibilizados no site www.tagmar.com.br nas seguintes condições:
    1. Fica autorizada a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio, desde que os preços sejam compatíveis com os preços normais de mercado de impressão, encadernamento e envio;
    2. Só será permitida a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio se o solicitante do serviço for uma pessoa física;
    3. O serviço prestado poderá ser em lojas físicas ou online;
    4. Continua vetada a impressão para revenda em lojas físicas ou online. Quem imprime deverá prestar o serviço direto a quem irá utilizar os livros. Quem adquire os livros não poderá revendê-los;
    5. Continua vetada a cobrança oriunda de qualquer natureza para as versões digitais;
    6. Todos os demais termos da licença creative commons "Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 3.0 Brasil" deverão ser cumpridos.

Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/ com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

Sumário

1 Introdução 10
1.1 Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 10
2 Prólogo 12
3 Regras das Magias Perdidas e Ancestrais 22
3.1 Uso das Magias Ancestrais e Perdidas no Jogo 22
Restrições Sobre o Aprendizado de Magias Perdidas e Ancestrais 22
3.2 Magias Ancestrais 22
Como invocar uma Magia Ancestral 23
Aprendendo Magia Ancestral 24
3.3 Magias Perdidas 25
Usando Magia Perdida 25
Aprendendo Magia Perdida 25
4 Magias Perdidas 27
4.1 Rastreadores 27
4.2 Bardos 28
4.3 Magos 29
4.4 Sacerdotes 31
4.5 Descrição das Magias Perdidas 33
Acerto Zem 33
Adrenalina 33
Ajuda de Ganis 34
Ajuda de Parom 34
Amplificador Sonoro 35
Aniquilação 35
Apontar Sufocante 36
Aprimoramento Animal 37
Aprisionar 37
Arapuca 38
Argila 39
Arma de Ganis 39
Arma de Platina 40
Arma Flamejante 40
Armadura de Musgos 41
Armadura de Sangue 42
Asas Divinas 42
Ataque de Riso 43
Ataque Telecinético 44
Autossuficiência 44
Bastão de Luz 45
Batismo 45
Bioproteção 46
Bis 47
Bloqueio Místico 47
Braços de Chumbo 48
Bruma dos Derrotados 49
Bruma Ilusória 49
Caminhar nas Águas 50
Campo de Trevas 51
Canção da Discórdia 51
Canção do Controle 52
Captação da Verdade 52

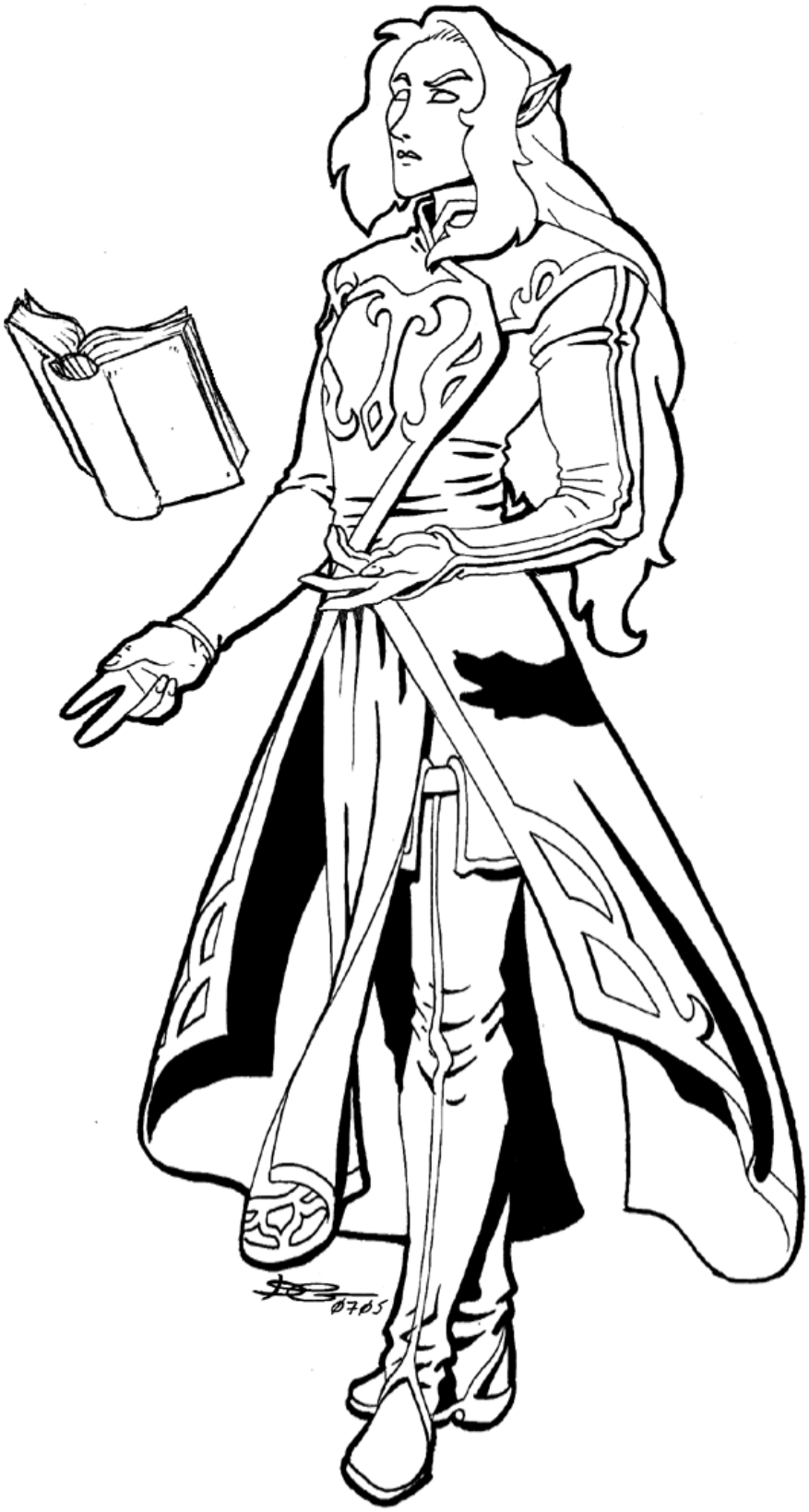
Carinho de Lena....53
Carne em Vermes....53
Chuva Etérea....54
Confidências....54
Conjuração Demoníaca....55
Contorcionismo....56
Criação Sonora....56
Criatura Disforme....57
Cristalização....58
Cuspir Projétil....58
Desafio de Honra....59
Desatenção....59
Desatinar....60
Descontrole....60
Desfazer....61
Desidratação....61
Detectar/Ocultar Riqueza....62
Distúrbio Fisiológico....63
Divindades Naturais....63
Domínio Demoníaco....64
Dreno de Vida....65
Dueto Mágico....65
Elasticidade....66
Encantar Objetos....66
Engodo....67
Escárnio....68
Escrituras....69
Escudo de Karma....69
Esfera Dourada....70
Espaço da Fantasia....71
Espelho d'Água....71
Esvaecimento....72
Familiaridade Natural....73
Fera de Luz....73
Flecha Divina....74
Força da Montanha....75
Forja Fria....75
Fortalecimento Metálico....76
Frutos....76
Fúria Insana....77
Gaseificação....77
Granizo....78
Grito de Guerra....78
Guardião das Águas....79
Hálito Flamejante....80
Heroísmo....80
Hibernar....81
Impotência....81
Inimizade....82
Instinto Defensivo....83
Intangibilidade....84
Intuição....85
Inverno....85
Invocar Instrumento....86
Irradiar Dardos....87

Laço Mortal 87
Lágrimas de Nil 88
Lamina de Sevides 88
Lança de Éter 89
Leitura Espelhada 90
Língua de Serpente 90
Localizar Objeto 91
Magnetismo 92
Maldição da Justiça 92
Manipulação Mental 93
Manjar de Lena 93
Máscara 94
Matança 95
Melodia Zem 96
Membros Metálicos 97
Mestre Artífice 98
Milagre Análogo 98
Mimetismo 99
Morte Anunciada 100
Movimento Selvagem 100
Muda de Karma 101
Muralha de Espinhos 101
Muralha Elemental 102
Negação Mística 103
Nutrição Natural 104
Odor Irresistível 104
Oferenda 105
Ondas Sonoras 105
Ossos de aço 106
Ossos de Ferro 106
Parede de Cristal 107
Passagem Vital 108
Pele Ígnea 108
Penhor Sagrado 109
Permanência 109
Petrificação 110
Piedade 110
Plantio dos Irmãos 111
Plumas ao Ar 111
Ponte Etérea 112
Postura Imponente 112
Presença Mortal 113
Proteção Translúcida 113
Raio Sagrado 114
Receptáculo de Elementos 114
Reciprocidade 115
Redenção dos Oprimidos 116
Região Inviolável 116
Rejeição 117
Reminiscência 117
Réplicas Ilusórias 119
Respiração Arcana 119
Rompimento de Harmonia 120
Rugido Intimidador 120
Ruído Extenuante 121

Sagrada Ceia 122
Sangue Fervente 122
Secreção 123
Segredo de Artífice 123
Sutra Físico 124
Teia Viscosa 124
Tempestade Vitoriosa 125
Teriantropia 126
Terra em Lama 126
Terreno Hostil 127
Tocar a Memória 127
Toque Ácido 128
Toque de Fúria 128
Toque de Magma 129
Transferência Celeste 130
Tratado 130
Tremor Sensorial 130
Ultima Batalha 131
Unguento 132
Verão 132
Véu de Maira 133
Visão Arcana 133
Visão Espelhada 134
Alteração Sensorial 135
Visão Penetrante 136
Visão Periférica 136
Zoofagia 137
5 Magias Ancestrais 139
5.1 Rastreadores 139
5.2 Bardos 140
5.3 Sacerdotes 141
5.4 Magos 142
5.5 Descrições das Magias Ancestrais 143
Acorde Místico 143
Alma de Pedra 144
Ambiente Natural 144
Animação Final 145
Animação Mágica 146
Antecipação 147
Aprimoramento 147
Arte da Guerra 148
Ataque Infernal 149
Aura Elemental 150
Avatar do Sol 151
Biosfera 152
Cântico da Vitória 152
Cárcere de Almas 153
Centro de Poder 154
Chamado de Nil 155
Curas Naturais 156
Diplomacia 157
Domínio Climático 157
Dreno de Mana 158
Dúvida 159
Emboscada 160

Encarnação 161
Energia Primordial 162
Esfera Karmática 163
Estender Juventude 163
Expulsão 164
Ferramentas 165
Fertilidade 165
Fito-Manipulação 166
Florescimento 167
Forma Espectral 167
Fusão Corpórea 168
Fusão Natural 169
Genocidio 171
Geo Conhecimento 172
Guardião Espiritual 172
Honra 173
Horror 173
Ilusão Completa 174
Imolação 175
Infatigável 176
Inferno 177
Interdição Dimensional 177
Invasão Mental 178
Julgamento de Cruine 179
Lagrima de Ganis 180
Manipulação Infernal 180
Marca do Caçador 181
Martírio 182
Narrativa Real 183
Perfeição 184
Poder Ancestral 184
Premonição 185
Prisão Imaginária 186
Privação Sensorial 186
Prolongamento 187
Proteção Celestial 188
Proteção Elemental 188
Provedor 189
Raízes Profundas 189
Recuperação Divina 190
Redoma Intangível 191
Restauração Vegetal 191
Retorno do Mártir 192
Solo Divino 193
Soneto da Morte 193
Sugestão Coletiva 194
Terror 194
Transformação Animal 195
Transformação Coletiva 196
Troca Absoluta 197
Unidade com o Mar 198
Verdade Absoluta 198
Visão do Amor 199
Vôo 199
6 Epílogo 202

Introdução



1 Introdução

... Curiosamente, ocorreu que a análise dos livros já se iniciara ao largo do meu arbítrio e, a despeito da responsabilidade confiada a mim, tive a impressão de que o andamento daquela pesquisa estava em curtíssima medida submetido à minha liderança. Grítias Nendúril, celebrado estudioso de idiomas mortos, tomou as rédeas da tradução. Assim, coube a ele confirmar que os volumes em questão descreviam técnicas empregadas por nossos ancestrais para desencadear "convulsões naturais de ampla magnitude".

No princípio, infelizmente, as coisas não correram tão bem. Após vários meses de estudo e experimentação em localidades remotas, os encantamentos mais simples ainda causavam inúmeros efeitos adversos aos praticantes – vômitos, náuseas, ulcerações e queimaduras graves. Tais reveses, ainda assim, eram frequentemente eclipsados pela euforia de cada magia realizada com sucesso...

Trecho do conto Dirtam, Crônicas de Tagmar – Volume 1

Durante o cataclismo que assolou Tagmar no inicio da Terceira Eras, muito dos conhecimento de poderosos encantos foram perdidos, desaparecendo do conhecimento dos místicos de Tagmar.

Este novo suplemento de regras que você está lendo traz para os personagens uma nova gama de magias com poderes e efeitos muito além das magias comuns.

As magias contidas no livro básico são de fácil acesso para aqueles que podem aprendê-las e que os místicos estão sempre a praticar todas elas. Mas estas magias perdidas são extremamente raras e que os jogadores devem se esforçar para merecê-las.

Da mesma forma que o Livro de Objetos Mágicos, este livro traz para os Mestres uma nova fonte de aventuras, pois cada fragmento de magia terá um grande valor e será um verdadeiro prêmio para os personagens que conseguirem obtê-los.

1.1 Como você pode ajudar no Projeto Tagmar

O Projeto Tagmar é o responsável por manter e desenvolver esta nova versão do RPG Tagmar. Todo trabalho é feito por um processo de criação coletiva onde um grupo grande de pessoas trabalha voluntariamente para desenvolver os livros.

Gostaríamos de convidar você, leitor, a participar desta nobre missão. Sua colaboração é muito importante e pode ser feita de duas formas:

Mensagem: se você tem sugestões/críticas para este livro ou para algum outro livro do Tagmar, mande uma mensagem para nós. Para isto acesse:

http://Tagmar.com.br/Contato

Participe do Projeto: se você gosta de escrever regras, criar novas criaturas ou aventuras, ou gosta de escrever textos de ambientação, ou ainda tem vocação para desenhar, entre para o Projeto Tagmar e participe mais ativamente da construção de um RPG. Entrar para o projeto é fácil (e gratuito!), basta seguir as instruções em:

http://Tagmar.com.br/Participar

Prólogo

2 Prólogo

Em algum lugar nas Cordilheiras de Sotopor, Abadom, Inverno de 1.403 D.C.

A sinfonia do aço...

A doce melodia de metal contra metal que eu já escutara inúmeras vezes; o retinir do ferro ecoando numa cacofonia de sons entrecortados com gritos de ódio e de dor, de carne sendo dilacerada, de sangue borbulhando e de ossos se partindo. Sons entremeados com o bailar dos adversários... A dança da morte, como ironizava Targo.

Observo o meu par nesta dança. Um guerreiro de altura mediana, tez escura, longos cabelos em desalinho por baixo do elmo e olhos chamejantes de ódio inumano. Sua couraça emitia um pálido brilho que refletia a luz das fogueiras que iluminavam e tentavam aquecer o acampamento onde nos encontrávamos. Em sua mão direita balançava uma grande espada curva salpicada de sangue negro coagulado. À esquerda, um escudo redondo, de metal já gasto pelo tempo, com o odioso símbolo bankdi em relevo.

Uma rápida vista pelo local de nosso embate e vejo que meus companheiros de armas também se encontram engajados em seus próprios duelos. Havíamos atacado repentinamente e surpreendêramos os demonistas. O baile tivera início. A música tocava...

Movo meu Martelo de Luz para o lado enquanto assumo uma postura defensiva clássica, aguardando o movimento de meu adversário. Os bankdis são sempre impacientes e previsíveis. Eu sei, já luto contra eles durante mais de cem anos.

No breve momento de espera, meus pensamentos devaneiam. Num instante, cá estou eu, Kerdal, envolvido em um combate mortal contra um guerreiro da Seita, na entrada de um templo cheio de demonistas, nos contrafortes gélidos e nevados da Cordilheira de Sotopor, em Abadom, um lugar que não revia há mais de cento e dez anos; No momento seguinte estou na ensolarada Saravossa, muitas semanas atrás, na Área dos Templos, frente a frente com o Mais Sábio, ainda carregando as cicatrizes de Zanta e o pesar pela morte de meus companheiros, mas entregando, finalmente, a Pedra Negra em suas mãos.

Ele recebeu o artefato de uma maneira muito cerimonial, agradecendo e orando aos deuses pela vitória. Notei que ele foi sincero em suas palavras de consolo e tristeza com a morte de tantas vidas por conta de uma esfera do tamanho do punho de um homem, mas me garantiu que o sacrifício de meus irmãos paladinos não fora em vão. Em meu íntimo eu orei para que aquilo fosse verdade.

O guerreiro demonista ataca interrompendo minhas lembranças. Impaciente e previsível como eu imaginava. Observo-o mover sua espada num movimento em arco para baixo; mas o faz de maneira lenta e desleixada, girando o tronco, movendo lateralmente o braço esquerdo e expondo seu torso da cobertura do escudo. Aparo seu golpe com meu escudo enquanto troco a base dos pés para frente, projetando meu martelo junto com meu corpo e toda a força de meus músculos do braço direito, sobre a brecha na defesa do inimigo e, num instante, está tudo acabado. O corpo do bankdi cai à minha frente, com seu peito destroçado sob a armadura amassada. Deixo-o ali, afogando-se em seu próprio sangue e volto-me para o lado, pois outro guerreiro avançava saltando sobre os corpos no chão. Opto por um movimento atípico, que eu domino como ninguém; giro rapidamente o corpo e lanço sobre ele meu escudo pegando-o totalmente despreparado. O impacto o faz perder o equilíbrio e cair. Aproveito a oportunidade e parto-lhe o elmo e o crânio com meu martelo sagrado. Menos um adorador infernal.

Enquanto me recomponho, desvio os olhos dos corpos caídos ao meu lado e contemplo a carnificina que se desenrola ao redor. As rochas, a neve e os ladrilhos do chão da entrada do edifício tingem-se de escarlate, escondendo os estranhos e vis símbolos neles impressos; pedaços de membros decepados amontoam-se junto com corpos, armas, placas de armaduras, manoplas, escudos e outros equipamentos que se espalham pelo local. Tendas desmontam-se e algumas se incendeiam.

Ao lado e acima da luta, sobre grandes pilastras, agachadas, estátuas de gárgulas demoníacas nos observam com suas bocas abertas em um esgar mudo de cólera, suas garras erguidas como querendo esganar nossos corpos. Testemunhas mudas e impotentes de nosso prevalecer sobre as trevas. Ao

fundo, um pórtico de quatro colunas da entrada do templo também estava encimado por mais gárgulas de aspecto infernal, convidando-nos para que entrássemos e fôssemos engolidos pela escuridão lá de dentro. Um conjunto de portas esculpidas em madeira acinzentada de grande altura, com a face de um demônio em alto relevo no meio delas, erguia-se como pequenas muralhas no fundo.

Minha visão recai sobre os demais irmãos sacerdotes que me acompanham nesta missão e novamente meus pensamentos viajam para o passado recordando como passei a conhecê-los.

Após a entrega da Pedra Negra recebi alguns dias para descansar e curar minhas feridas, embora as mais profundas estivessem longe de cicatrizar. Um jovem acólito levou-me até meus aposentos e como estava muito cansado pela longa viagem desde Azanti, adormeci profundamente após um rápido banho. Não sei quando tempo permaneci adormecido, mas acordei bem tarde na manhã seguinte, e com o corpo ainda dolorido. Quebrei o jejum com uma modesta refeição e ainda esgotado, voltei a dormir. Contudo, não repousei muito tempo após. No meio da tarde um soldado molda chegou e me disse que eu estava sendo convocado para uma reunião urgente no templo central de Saravossa. Crizagom tinha outros planos para mim e eles não incluíam muito tempo de repouso.

Lá, fiquei sabendo que teria de partir novamente em menos de duas alvoradas. Informações importantes haviam chegado e uma missão urgente estava sendo planejada. Ela parecia simples à primeira vista, não fosse tremendamente perigosa e mortal. Um grupo de combatentes deveria navegar secretamente através do Denégrio até a foz do Rio Mam, segui-lo até perto de sua cabeceira evitando o máximo possível as concentrações de pessoas e, dali, seguir até um templo da Seita, nas Cordilheiras de Sotopor, perto da divisa dos invadidos Abadom e Plana. Deveríamos invadir este templo e resgatar um tomo que o Mais Sábio garantia que continha segredos antiquíssimos que nos ajudariam a lutar contra os demônios. Como ele sabia deste tomo e da localização do templo permaneceria um mistério, mas eu tinha minhas suspeitas de que os irmãos sacerdotes de Cambu da Cidadela dos Viajantes estavam envolvidos até o pescoço naquela missão.

De posse do objeto deveríamos retornar em segurança o mais rápido possível e nos dirigirmos até o Templo de Todos os Deuses nas montanhas perto de Abrasil para entregá-lo nas mãos do Mais Sábio.

Nosso grupo era insólito. A liderança seria partilhada entre quatro sacerdotes. Como nossa Ordem sofrera imensas baixas na Batalha dos Mil Mártires, em Zanta, eu iria representar os gloriosos Paladinos de Crizagom, apesar do meu estado físico. Mais três Sacerdotes também participariam da jornada; Nirgar Anbal, um jovem robusto Senhor da Guerra anão; Iasa Ranor, uma impetuosa humana sacerdotisa de Crezir e um soturno elfo dourado Vingador Negro com o estranho nome de Aranis Mognir. Seríamos responsáveis por comandar um pequeno grupo de bravos voluntários que se infiltraria em território inimigo em uma missão praticamente suicida. Como nosso tempo era escasso, apenas cumprimentei meus irmãos sacerdotes com um aceno de cabeça, após tomarmos conhecimento dos objetivos e propósitos da missão, e parti para arrumar meus pertences, deixando as apresentações e conversas para mais tarde.

Contudo, nunca cheguei realmente a conhecer muito sobre eles, pois viajamos em quatro pequenas embarcações separadas umas das outras, para evitarmos confrontos com embarcações verrogaris que infestavam as águas do Denégrio. Recordei-me da última vez que navegara pelo lago. Foi quando abandonava Abadom rumo a Filanti, muitos anos atrás. Graças aos deuses passamos incólumes pela viagem marítima.

Em terra, seguimos por rotas distintas para diminuirmos as chances de encontrarmos bestas selvagens ou patrulhas bankdis. Meu pequeno grupo foi o primeiro a chegar perto do templo. Aguardamos os demais aparecerem e, após um breve reconhecimento da área, atacamos.

Eu agora os via, naquele pavilhão de acesso ao grande pórtico central do templo, lutando cada um ao seu estilo contra os soldados demonistas que montavam guarda na entrada do mesmo. Nirgar, como a maioria dos anões devotos de Blator, brandia um machado de guerra com ambas as mãos, cortando e dilacerando sem piedade. A bela e feroz Iasa, filha do dragão, sacerdotisa de Crezir, manejava sua cimitarra com habilidade invejável e uma fúria ímpar. Aranis, o vingador negro de Cruine, com seu assustador elmo em forma de crânio, movia sua vingadora sagrada de maneira atroz, decapitando seus

adversários. Guerreiros voluntários corriam pelo acampamento eliminando os últimos focos de resistência.

As informações nos diziam que o templo não era muito grande e que era habitado principalmente por cultistas e servos, com uma guarda aparentemente pouco numerosa. Esperávamos encontrar criaturas infernais e sacerdotes negros no local, mas eles ainda não tinham aparecido.

Um facho de luz cegante e um eriçar súbito de pelos em meus braços e cabelos anunciou a passagem de um raio elétrico ao meu lado, tirando-me de meu transe, e indo quebrar-se de encontro ao corpo do último demonista que pretendia fugir para o interior do templo. Um presente de Daveom, o arcano que acompanhava nosso grupo. Balancei a cabeça perguntando-me se realmente precisávamos de um conjurador de encantamentos no grupo, mas ele fora enviado expressamente pela Biblioteca de Saravossa para averiguar se havia alguma outra coisa interessante para ser levada. Era uma presença tolerável e talvez pudéssemos utilizar seus conhecimentos para algum fim útil.

Tão rápida como havia começado, a canção do aço silenciou, sendo substituída pelos gemidos dos moribundos. Alguns guerreiros correram para a entrada do templo, enquanto os demais e nós, sacerdotes, prestávamos uma rápida ajuda aos feridos.

Após estas providências, caminhei de encontro aos meus companheiros e disse-lhes:

- Lutaram bem, meus irmãos de armas. - É verdade, paladino. Foi uma boa luta. O Senhor da Guerra e seus filhos foram honrados com esta vitória

- Ainda não acabamos com estes demonistas malditos – rosnou Iasa – deve haver mais lá dentro. Vamos dar um fim neles.

- Refreie sua fúria, filha do dragão. Antes de matarmos mais bankdis temos uma missão a cumprir – disse à sacerdotisa de Crezir – precisamos encontrar o tomo que o Mais Sábio deseja.

Aranis se aproximou e, abrindo a viseira do elmo, nos brindou com um olhar pragmático e distante.

- Até agora as informações estão corretas. Se tudo estiver certo, o templo tem um pavimento superior, um inferior e dois laterais. A biblioteca onde o tomo deve estar guardado pode estar em qualquer um destes lugares – nos informou.

Eu já havia destruído alguns destes templos antes e, pelo que pude recordar deles, o subterrâneo costumava guardar algumas coisas de valor para os bankdis. Decidi, então, levar meu grupo ao andar inferior do templo. Iasa vasculharia o andar superior, Nirgar e Aranis ficariam com os laterais.

Após decidirmos a questão reunimos nossas forças e atravessamos o pórtico de entrada rumo ao interior da escuridão.

* * *

Alguma coisa não parecia estar certa...

Adentramos a nave central do templo encontrando esparsa resistência. Apenas alguns cultistas que foram rápida e silenciosamente eliminados pelos arqueiros no átrio da entrada. Fileiras de archotes e inúmeras velas forneciam uma fraca iluminação que quase beirava a uma penumbra. O ar dentro do recinto estava frio e carregado de odores misturados de plantas, incenso, enxofre, sangue e algo que lembrava carne decomposta, que preenchiam as narinas, afogavam os pulmões e revolviam as entranhas de alguns mais sensíveis. Um gosto amargo subira aos meus lábios. Ao longo das maciças e ameaçadoras paredes laterais, imagens, símbolos e esculturas profanas adornavam as colunas, pilastras e nichos do grande pavilhão. Não se viam vitrais ou janelas. Uma sensação de peso oprimia o ambiente, como se imensos olhos cheios de fúria e ódio nos vigiassem e longas garras quisessem entrar em nossos corpos e nos arrancar as almas. Um medo irracional, doentio e sobrenatural parecia querer paralisar e acorrentar nossas vontades.

No fundo do santuário, um grande altar de mármore negro erguia-se sobre uma pequena plataforma, com símbolos bankdis e demoníacos inscritos no mesmo. Uma substância com aspecto de sangue coagulado tingia de rubro o minério profano em vários locais. Lateralmente, à direita e a esquerda, erguiam-se dois grandes monólitos de rocha de coloração ainda mais escura que o altar. Uma estátua de

um dos malditos príncipes infernais com as mãos voltadas para baixo erguia-se atrás e acima do mármore, como que a protegê-lo. Pequenos candelabros com velas pendiam das palmas das mãos da estátua e jogavam sua pálida luz sobre o local. A adaga cerimonial encontrava-se disposta ao lado do altar e grossas correntes pendiam das extremidades deste, nos locais onde se localizariam as mãos e pés da vítima. Pedaços de linho ensanguentados e com inscrições estranhas e de aparência demoníaca completavam a cena deprimente. A sensação de repulsa fora angustiante. Tentei imaginar quantas vidas tinham sido destruídas naquele lugar e quantas almas estariam aprisionadas nos infernos por conta daqueles sacrifícios. Minha vontade fora de entregar tudo aquilo às chamas, mas eu tinha uma missão e a purificação poderia esperar.

Os batedores localizaram a entrada do nível inferior, que se encontrava nos fundos do templo, atrás do altar profano e da estátua maldita e eu desci para o mesmo juntamente com meu grupo. Dois lances de escadas abaixo e minhas suspeitas se confirmaram. Entramos num grande recinto iluminado por vários archotes que parecia ser o depósito do templo. O lugar cheirava a mofo e a madeira apodrecida e o ar estava frio e úmido. Vários barris estavam empilhados num canto à esquerda. Sacos de grãos e outros alimentos amontoavam-se a direita. Inúmeras prateleiras com os mais diversos materiais e ferramentas espalhavam-se pelo pavilhão. Vasculhamos cada pedaço daquele lugar, mas não encontramos nada. Uma pesada porta de madeira no final do depósito parecia trancada e foi derrubada a golpes de machado por um guerreiro. Um largo corredor abriu-se a nossa frente, mas não vimos ninguém. Onde estariam os sacerdotes e os intendentes deste lugar?

Mais adiante, no corredor, à esquerda, duas portas, também fechadas, tiveram o mesmo destino da anterior. O primeiro recinto parecia ser um local para conserto de objetos metálicos e de madeira, com alguns martelos, pregos, serras, engrenagens, facas, pedras de amolar, pedaços de corda e fios espalhados por uma pequena bancada; o segundo recinto, bem maior que o primeiro, se assemelhava a um depósito de itens diversos, com dezenas de arcas e baús cheios de roupas que variavam de peças finas a andrajos típicos de camponeses, sandálias, sapatos, botas, anéis, jóias e adereços femininos, entre vários outros objetos pessoais, alguns com aspecto bem envelhecido, outros mais novos. Todo aquele material não condizia com a indumentária utilizada pelos demonistas e nem com a natureza do local. O que poderiam estar fazendo naquele lugar?

De repente, um dos guerreiros deu um pequeno grito de exclamação: “Lorde Kerdal, aqui!”.

Dirigi-me até onde ele se encontrava e vi um amontoado de livros e pergaminhos empilhados num canto quase escurecido do lugar, exceto por um pequeno local onde o resto de uma vela espalhava uma pequena luz. Orei a Crizagom para que o tomo com as características do que procurávamos pudesse estar no meio deles, mas decepcionei-me. Nem sinal do livro!

Frustrado, ordenei aos homens que subissem e encontrassem Daveom. Ele que descesse até aqui para ver se aqueles volumes seriam de algum préstimo para Saravossa. Meneei a cabeça e questionei o senhor da justiça: “Lorde da bravura e da honra, o que procuramos não se encontra neste local. Porque então me trouxeste até aqui?”

O pequeno fiapo de luz da vela esquecida perto do canto quase escuro onde os livros se encontravam bruxuleou caminhando para o fim de sua existência. Minha atenção foi atraída para ela. E lá, iluminado pela vela que se apagava, um pequeno pergaminho enrolado se encontrava esquecido e empoeirado. Curioso, tomei-o nas mãos e o abri. Parecia ser muito antigo e estava escrito num malês incomum, mas que eu ainda conseguia ler. Qual não foi minha surpresa quando vi que se tratava de como conseguir uma dádiva de Crizagom. Meus olhos vislumbravam um presente que meu senhor me concedia. Fechei os olhos, orei em agradecimento e pedi uma oportunidade para usar a dádiva recebida.

O som de passos apressados no corredor interrompeu minha oração e, dali a instantes, a figura do arcano surgiu no aposento.

- O que tem para mim, paladino da justiça? – questionou-me.

Mostrei-lhe a pilha de livros, mas retive o pergaminho que achara comigo.

- Encontramos alguns tomos. Não sei se serão de alguma utilidade, mas gostaria que desse uma olhada.

Os olhos do mago iluminaram-se: – Sim, vamos ver se encontramos alguma coisa de valia aqui.

Enquanto ele revirava os volumes, resolvi questioná-lo sobre o andamento das buscas.

- Os meus irmãos encontraram alguma coisa?

Ele respondeu-me, sem parar de examinar os livros: – Nada. Nirgar e Aranis surpreenderam alguns demonistas no refeitório e nos alojamentos, mas nada de livros. Iasa, no andar superior, também eliminou alguns inimigos e encontrou uma sala onde tinha uma pequena biblioteca com alguns volumes interessantes, mas nem sinal do tomo que procuramos. Os três estão lá em cima agora tentando entender a situação e decidindo o que fazer.

Decidi deixar o arcano lá embaixo e subi para o pavimento central onde encontrei meus confrades arguindo-se mutuamente.

Iasa, naturalmente, era a mais enfurecida: – Estou começando a questionar a veracidade desta fonte de informações. Este templo parece não ter nada de especial. A guarda era ridícula e aqui encontramos somente cultistas. Não seria isto uma traição?

Nirgar balançou a cabeça numa negativa veemente: – O Mais Sábio dificilmente se enganaria sobre estas questões. E eu acredito que a procedência da fonte é segura. Os sacerdotes de Saravossa não são negligentes assim. Recuso-me a acreditar que fomos enviados aqui, neste fim de mundo, para sermos traídos!

A sacerdotisa da deusa da fúria e da matança ergueu ambos os braços num movimento amplo abrangendo toda a nave do templo: – Onde, então, por Crezir, estaria este livro que o Mais Sábio tanto deseja? Vasculhamos cada grão de poeira deste lugar dos infernos e nem sinal dele!

- Posso tentar realizar um ritual e extrair alguma coisa de um dos cultistas que exterminamos há pouco – disse Aranis – Talvez ele saiba da existência de uma sala secreta que nos tenha passado despercebido.

"Sim" – pensei comigo – "pode ser que haja um compartimento secreto neste lugar". Busquei em minhas memórias alguma lembrança que pudesse auxiliar, mas nada me veio à mente.

Então, algo aconteceu...

Eu me encontrava de frente ao altar demoníaco e próximo de um dos grandes monólitos, quando reparei que um pedaço de uma de suas faces parecia que estava se erguendo e encolhendo depois. Meus olhos estavam pregando-me uma peça? Que sortilégio maligno seria aquilo? Uma ilusão?

Aproximei-me da estrutura, agora alheio à discussão e toquei-a com meu martelo de batalha. Rocha pura. Dirigi minha arma mais para o lado de fora, próximo do lugar onde vira a suposta ilusão... E a cabeça afundou a pedra!

Compreendi imediatamente o fato. Naquele lugar do monólito não tinha rocha nenhuma. Uma espécie de tecido muito grosso e pesado fora colocado ali, da mesma coloração negra, provavelmente para encobrir uma abertura escavada no corpo do grande objeto. Encontrei-a e vi que era grande o suficiente para passar um humano robusto. Olhei para dentro e me deparei com um lance de escadas que conduziam para baixo. Decidi investigar antes de chamar meus companheiros; podia ser uma armadilha e eu não estava disposto a sacrificar nenhuma vida se pudesse evitar isso. Entrei pela abertura e fui engolido pela escuridão.

* * *

Tateando, comecei a descer as escadas. Meus pés disseram-me que os degraus eram feitos de pedra, não de mármore polido ou madeira, mas algo bem áspero. Serpenteando, elas me levaram bem para baixo, para as profundezas. A escuridão, aqui e ali, era quebrada por pequenas velas vermelhas perto de meus pés, que tremeluziam tênues, como estrelas distantes e me permitiam ver que me encontrava no interior de um túnel escavado na própria rocha. O silêncio era quase absoluto e somente era quebrado pelo meu fôlego. Continuei descendo até que entrevi, perto de uma curva, um distante e pequeno facho de luz. Junto, ela também trouxe um som que lembrava um choro ou um sussurro, mas ainda baixo demais para que se distinguisse o que era. A claridade foi ficando mais nítida à medida que descia e pude vislumbrar o que parecia ser o umbral de uma larga porta entreaberta de onde a luz escapava. Os sons também foram ficando mais audíveis. Gemidos, um choro feminino, pedidos de misericórdia. Uma voz rouca e um estalo suplantaram as lamentações.

Meu coração disparou. Venci os últimos degraus praticamente guiando-me pela fatia de luz que saía das frestas e dos batentes da porta. Devia haver escravos atrás dela. E também mais demonistas. E talvez, coisas piores. Eu deveria retornar e buscar auxílio, mas o senso de urgência prevaleceu. Eu tinha que ajudar aquelas pessoas!

Segurei firmemente meu escudo e meu martelo de batalha, reuni forças e chutei a folha da porta para dentro, espalhando lascas de madeira para todos os lados. Entrei... E vi...

Eu pensei que vivenciara quase todos os horrores que os seres viventes podiam causar uns aos outros no meu longo tempo de existência. Contudo, o que observei naquele lugar ainda assola meus sonhos até hoje.

Encontrava-me num amplo e bem iluminado salão que parecia ter sido escavado no seio da própria montanha. De um lado havia várias celas com muitos homens e mulheres presos. Seu aspecto era deprimente. Esquálidos e bastante emagrecidos, nus e alguns com cabelo e barba enormes, eles estavam deitados ou escorados nas barras de metal aparentando total exaustão. Odores fétidos de excrementos, urina e podridão empesteavam o ar. Os olhares das pobres criaturas imploravam auxílio. Do outro lado várias mesas de madeira estavam dispostas em linha. Sobre elas cadáveres de outros escravos jaziam com partes de seus corpos arrancadas, membros cortados e ventres com as entranhas à mostra. Alguns deles se encontravam pendurados próximos às paredes através de ganchos e correntes presos em seus membros, como gado em abatedouro, também com partes de seus corpos faltando. Uma quantidade imensa de sangue, grande parte já coagulado, se encontrava no local, espalhado pelo chão. Observei que abaixo de cada mesa, um pequeno orifício se abria sobre uma espécie de canaleta que corria pelo aposento, levando a um imenso tanque escavado no solo do recinto. E, horror dos horrores: encontrava-se quase cheio de sangue!

No meio do salão, alguns demonistas arrastavam alguns escravos para os fundos do pavilhão, alguns pareciam mortos, outros, de tão fracos, não resistiam, porém um ainda encontrava forças para lutar contra eles e era violentamente pisoteado e ferido. Uma jovem, com o rosto ensanguentado e desfigurado, que tinha um demonista segurando-a pelos cabelos, olhou surpreendida pela minha súbita aparição e estendo-me uma das mãos, rogou:

- Ajude-me, por favor,...

Cheio de fúria e indignação, investi cegamente contra os demonistas, que, pegos desprevenidos, demoraram a esboçar reação. O primeiro tentou atravessar-me o pescoço com um golpe de sua lança. Desviei sua estocada com meu escudo e acertei-lhe um golpe na cabeça, derrubando-o. O segundo avançou com sua espada em punho. Não o esperei e também fui ao seu encontro. O chão estava escorregadio com tanto sangue espalhado, mas consegui manter o equilíbrio. Ele dirigiu sua espada curva contra minha cabeça. Agachei-me e o golpe perdeu-se no vazio. Aproveitei o momento e acertei-lhe um dos joelhos. Ele vergou, gritando de dor. Mãos livres agarrando o lugar destroçado. Terminei seu sofrimento com um potente golpe contra seu rosto. O choque do impacto adormeceu meu ombro. Um projétil tilintou o elmo de encontro à maçã de meu rosto, não me acertando os olhos por pouco. Pelos deuses, de onde teria vindo? Busquei o arqueiro girando a cabeça e o descobri perto de uma das mesas, procurando abrigar-se atrás de um dos corpos enquanto carregava uma nova flecha. Não lhe dei tempo. Largando meu martelo, que pendeu frouxo em meu pulso, peguei a espada do bankdi morto aos meus pés e atirei-a na direção do maldito. Ele caiu com a arma alojada em seu peito. Mais um lanceiro avançou gritando alguma coisa que não entendi. Quebrei-lhe a ponta da lança, depois a mão e depois o braço e por fim a cabeça. Um guerreiro surgiu, vindo de lugar nenhum, lançando estocadas contra meu escudo com a espada longa de duas mãos que brandia furiosamente. Uma e outra vez, até que lhe acertei o peito afundando cota de malha, carne e ossos. Outro demonista atacou-me com um punhal. Agarrei-lhe a mão afastando a lâmina e enterrei-a no pescoço do cultista vendo sua expressão de ódio se transformar em medo e dor e morte.

Uma voz gutural ergueu-se e sons profanos, na língua demoníaca, encheram o recinto. O bankdi restante clamava por ajuda. E ela veio.

Gritos e guinchos inumanos invadiram o lugar quando dezenas de demônios caiam do topo do pavilhão com um baque surdo quando atingiam o solo. Os primeiros eram robustos, largos, com faces semi-

humanas distorcidas de ódio. Um par de chifres, pernas de bode e garras compridas completavam suas aparências bestiais. Eu conhecia este tipo; demônios guerreiros.

Ao verem tamanho horror, os escravos sobreviventes entraram em pânico, gritando de medo; vários deles fizeram menção de fugir, outros caíram em prantos e alguns perderam os sentidos. Alguns demônios tiveram sua atenção atraída para eles e avançaram em sua direção. Barrei-lhes o caminho, interpondo-me entre eles e os pobres servos. Eles uivaram de fúria.

Nas celas mais gritos. Mas lá, pelo menos eles estariam a salvo das bestas.

Mais demônios surgiam. Estes agora eram mais fortes que os anteriores, com chamas envolvendo seus corpos de pele avermelhada. Chifres protuberantes saiam de suas cabeças. Olhos rubros dardejavam ira. Uma espécie de cota de malha incandescente cobria seus troncos e eles envergavam machados e montantes flamejantes. Também os reconheci de lutas passadas. Defensores Negros. Extremamente letais.

Eles nos contornavam lentamente. Estávamos sendo cercados...

Ouvi mais sons guturais atrás de mim. Outros demônios chegaram. Eram somente três, mas estes eram muito diferentes dos demais. Eram enormes, quase gigantes. Cabeças de cavalo encimavam corpos extremamente vigorosos. Grandes asas de morcego saíam de seus troncos e garras imensas seguravam pesadas lanças crepitando com fogo infernal.

Um deles rosnou arrogantemente e disse em uma voz grossa, rouca e profunda:

- Um verme mestiço seguidor dos outros. Como ousas adentrar nos domínios do Mestre? Pagarás com tua própria alma tamanha afronta – virou-se para os demais apontando para mim – desmembre-o e a estes inúteis atrás dele. Vamos ouvi-los gritar e implorar por misericórdia.

Alguns demônios guerreiros prontamente seguiram as ordens do que parecia ser o líder e avançaram.

Clamei a Crizagom por força e coragem e bradei: - Não se aproximem; ninguém tocará neles!

Imediatamente senti uma tremenda aura de poder e autoridade envolver-me sob a forma de uma luminosidade tépida e persistente. Os demônios que iam à frente subitamente pararam como que impedidos por uma barreira invisível e urraram de pavor. Recuando, fugiram aos gritos, surpreendendo os demais.

Contudo, dois mais ousados prosseguiram e me atacaram. Suas garras rasgaram o vazio tentando acertar-me. Uma delas encontrou meu escudo, enquanto a outra era aparada pelo meu martelo. Eles guincharam de ódio e golpearam novamente. Desviei dos mesmos e, manejando meu martelo de luz, destrocei o crânio de um e estraçalhei o flanco do outro.

Voltei-me para o restante da turba...

- Como eu disse; ninguém tocará neles!

Os demônios guerreiros pareciam intimidados, mas os defensores negros não se impressionaram. Um deles fez aparecer uma bola flamejante entre suas garras e atirou-a em minha direção. A esfera quebrou-se de encontro ao meu escudo, espalhando chamas por todos os lados. Alguns desafortunados atrás de mim foram atingidos por elas e começaram a arder, contorcendo-se. Não pude ajudá-los, pois as bestas, aproveitando-se do ocorrido, avançaram quase como um único corpo. Eu tinha de fazer algo urgentemente ou seríamos todos mortos.

Como já fizera inúmeras vezes, levei minha mão esquerda ao símbolo de Crizagom preso ao meu pescoço. Ergui meu martelo de luz, e com os olhos abertos recitei uma prece há tempos retida em minha memória.

As feras estavam praticamente sobre mim...

Um grande clarão de luz dourada partiu de minha figura em direção às criaturas infernais, um som parecido com trovão se fez ouvir e uma tremenda onda de vento varreu a turba, empurrando-os como se fosse por uma gigantesca mão invisível.

Gritando de dor, inúmeros demônios guerreiros literalmente se desfizeram diante da luz sagrada. Alguns defensores negros fugiram em pânico urrando de pavor, enquanto outros eram atirados vários metros para trás.

Mas eles eram muitos e ainda havia bastante daquelas coisas para sobrepujarem-me.

- Vamos destruí-lo, AGORA! – Rugiu o líder do grupo.

Os três gigantescos demônios avançaram, com o chão do recinto retumbando sobre suas patas em forma de garras. Vendo seus pares partirem para o ataque, as criaturas infernais também marcharam adiante.

Um dos três monstruosos seres ergueu sua garra direita e assumiu uma postura de conjuração. Ele recitou, com aquela voz rouca e cavernosa, um encantamento. Um horrível odor de enxofre elevou-se no ar.

Magia podre...

- Protejam-se atrás de mim! – gritei para as pessoas que se abrigavam, enquanto erguia meu escudo.

Uma tremenda rajada atingiu minha proteção como um aríete, quase me atirando para trás. O ar sibilava coisas malditas, um cheiro de morte misturou-se ao do enxofre e um frio negro invadiu meu corpo. Ouvi um grito, um choro e um clamor...

"Deuses tenham piedade..."

O choque inicial passou, passáramos incólumes pelo feitiço nefasto, mas aquilo fora apenas uma distração. Os demônios novamente estavam prestes a cair sobre mim e os pobres escravos. Olhei para trás; olhares de súplica, de medo, de pavor e de resignação cruzaram com o meu. Eu não podia permitir que aquilo acontecesse. Não àquelas pobres almas sofredoras. Não àquelas pessoas que tinham visto e sentido tamanhas atrocidades. A justiça sempre triunfaria no final...

As palavras... Eu as ouvira quase cem anos atrás ao redor de uma fogueira, ainda em Abadom...

Voltei meus olhos para os demônios que preparavam para dilacerar minhas carnes e gritei...

"Por tudo que é mais justo e sagrado, Crizagom; não permita que estes filhos sejam maculados. O Senhor da Justiça sempre triunfa no final".

Súbito, uma dor lancinante percorreu meu corpo, como se milhares de agulhas perfurassem ao mesmo tempo. O ar sumiu de meus pulmões e parecia que eu teria meus braços e pernas arrancados. Rangi os dentes contendo um grito de dor...

Instantaneamente, meu corpo foi envolto por uma luz tão brilhante que cegou a todos. Um som grave, alto, como o de um baque de rocha contra o solo se fez ouvir. Uma muralha dourada avançou de encontro aos seres infernais, engolfando e envolvendo-os em um torvelinho multicor e incandescente. Seus corpos foram sugados para o interior do redemoinho celestial e, em meio a bramidos de indignação, perjúrios e fúria, as bestas se desfizeram provavelmente destruídas ou banidas para os recônditos inferiores do Tártaro.

Um silêncio sepulcral instalou-se no recinto. Sentia-me tão fraco que dobrei os joelhos e caí. As dores começaram a melhorar, mas ainda imobilizavam meus membros.

Alguns homens e mulheres começaram a rir, outros a chorar, outros a glorificar os deuses. Haviam presenciado um milagre. Tinham sido salvos...

Caído, eu tentava entender o que acontecera. Mas a resposta era clara e cristalina. Meu senhor interviera e agraciara seu servo mais uma vez. Eu ainda não compreendia bem, mas o resultado era bem visível. Os demônios tinham desaparecido e não fugido apenas. O milagre fora muito mais poderoso que os que eu conhecia. Precisaria meditar sobre aquilo mais tarde.

Esbocei uma oração em agradecimento, enquanto tentava erguer-me; os braços pareciam de bonecos de pano e falhavam...

- NÃO! Os servos do Mestre, destruídos. Você pagará por isso, infiel! – Rugiu uma voz.

O último bankdi. O que solicitara auxílio. Eu havia me esquecido dele...

O maldito tirou uma adaga de seu manto e correu em minha direção. Eu não tinha forças sequer para erguer meu escudo.

Um silvo. E o corpo do demonista foi atirado longe, de encontro a uma parede, caindo sobre uma das mesas e lá ficando, sem sentidos.

Mas de onde...

Olhei para a porta. Daveom abandonava a postura de evocação e entrava no pavilhão. Acompanhavam-no meus irmãos sacerdotes e alguns guerreiros.

Enquanto os escravos feridos recebiam ajuda, Nirgar orava por minha recuperação.

- Como me encontraram? – perguntei-lhe.

Ele riu: - Com o barulho que se fez aqui em baixo pudemos ouvir tudo lá de cima. Daveom saiu do porão e não o encontrando julgou que tivesse achado uma passagem secreta. Ele a descobriu e aqui estamos.

Aranis e Iasa juntaram-se a nós e questionaram o que acontecera. Descrevi-lhes o que vivenciara e eles foram unânimes em concordar que o tomo que o Mais Sábio queria só podia estar naquelas instalações subterrâneas. Ao investigar o local, O sacerdote de Cruine também foi categórico:

- Existe um necromante neste lugar. Tenho certeza. Tem de ser destruído. – disse laconicamente.

Um dos guerreiros chegou até nosso grupo e nos informou que haviam descoberto uma saída do pavilhão, atrás de uma grossa cortina de tecido nos fundos do recinto. A passagem conduzia a um corredor que descia profundamente no interior da montanha.

Decidimos deixar os sobreviventes aos cuidados dos soldados enquanto nós mesmos e Daveom conduziríamos uma investigação nos níveis inferiores.

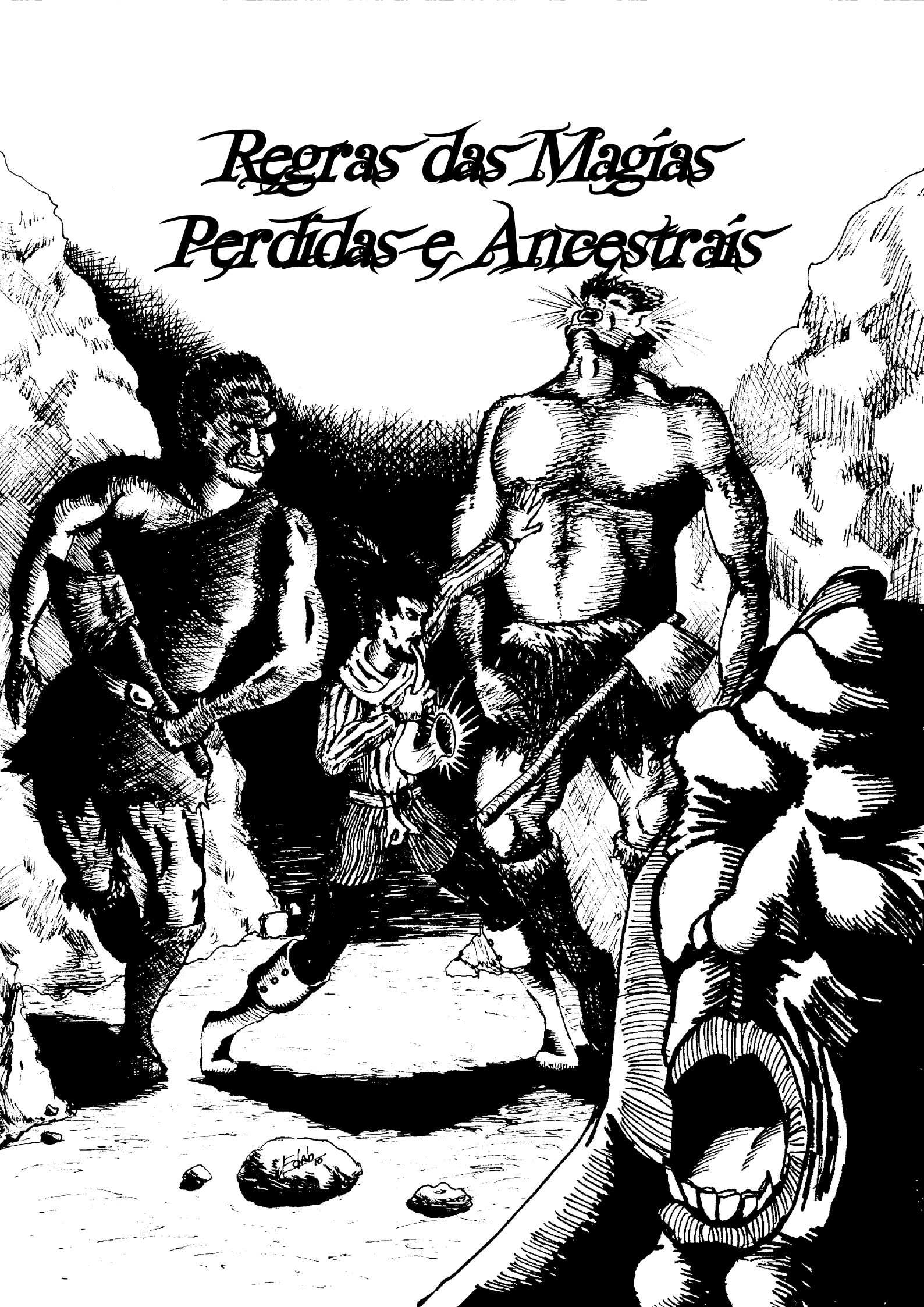
Antes de sairmos, um dos homens que resgatara nos confidenciou que um grupo dos seus havia sido enviado, há pouco tempo, para as galerias subterrâneas. Ele ouvira um dos bankdis dizer que iriam ajudar o mestre a criar o supremo guerreiro.

- Estamos prontos. Podemos partir – disse Iasa.

Enquanto meus companheiros atravessavam rumo às sombras, eu imaginava o que poderíamos encontrar à frente. Uma voz, lá no íntimo, sussurrou tranquilizando-me:

“Não importa, eu estarei contigo. A justiça sempre triunfará”.

Regras das Magias Perdidas e Ancestrais



3 Regras das Magías Perdídas e Ancestraís

3.1 Uso das Magías Ancestraís e Perdídas no Jogo

As magias ancestrais e as perdidas foram colocadas como uma forma de enriquecer o universo de Tagmar e de dar ao Mestre do Jogo mais uma forma de enriquecer as suas aventuras.

Para isso o Mestre deve se lembrar que estas magias são extremamente raras e que os jogadores devem se esforçar para merecê-las. Afinal, se elas fossem fáceis de se obter elas não teriam sido perdidas.

A ideia é tratá-las com itens mágicos. Se você tornar fácil o acesso a elas, logo elas irão perder o valor. Se, por outro lado, elas forem difíceis de se encontrar, cada fragmento terá valor e será uma vitória para os personagens.

Lembre-se, a moderação neste caso é a melhor opção.

Restrições Sobre o Aprendízado de Magías Perdídas e Ancestraís

As magias ancestrais e perdidas são aquelas que foram criadas na Segunda ou no início da Terceira Eras e, por algum acidente ou evento, desapareceram do conhecimento dos místicos de Tagmar.

É assumido que as magias contidas no livro básico são de fácil acesso para aqueles que podem aprendê-las e que os místicos estão sempre a praticar todas elas.

Daí se segue que os personagens não têm de procurar um mestre ou uma biblioteca para aprender mais um nível nestas magias. Afinal, eles já gastaram anos estudando essas magias e, mesmo que eles tenham qualquer dúvida ou dificuldade, é fácil procurar fontes de consulta.

Com as magias perdidas e as ancestrais a situação é outra. Os personagens nunca terão praticado estas magias, ou sequer imaginado que elas existiam. Por isso, o personagem precisa ter uma fonte de consulta para cada nível da magia que ele deseja aprender.

Dessa forma, para aprender novos níveis das magias ele deve procurar algo ou alguém que o ensine. Lembrando que obrigatoriamente ele deve aprender os níveis em sua ordem crescente, pois só é possível aprender o 5º nível de uma magia conhecendo plenamente os quatro anteriores.

É claro que, como o personagem está tendo contato com novos conhecimentos, é necessário algum tempo para aprender cada nível novo da magia. Um tempo de uma semana para aumentar em um Nível o conhecimento do personagem em condições ideais (em casa, estudando em uma mesa em local bem iluminado, etc.) e duas semanas em outras situações (cansado, à noite em um acampamento à luz da fogueira, ferido, tenso, etc.). O Mestre é o juiz final do tempo que se leva para aumentar em um Nível.

A única exceção desta regra são os sacerdotes, pois estes canalizam energias divinas através de sua fé para realizar seus milagres. Logo não existe estudo nem consulta. O sacerdote deve rezar e meditar pelo mesmo tempo que outro místico deveria estudar a magia. Durante a meditação ele irá compreender melhor os milagres e o porquê dele poder realizá-lo.

3.2 Magías Ancestraís

Quando os deuses criaram as raças inteligentes, eles não tinham intenção de permitir que suas criações usassem magia realmente poderosa e por isso não prepararam os corpos e almas das raças inteligentes para suportar a tensão que o uso deste tipo de magia acarreta.

Os místicos, no entanto, nunca foram informados disso e, através de sua persistência e coragem, conseguiram fazer aquilo que os deuses em sua arrogância haviam julgado impossível: o domínio das mais poderosas entre as magias - as magias Divinas, hoje conhecidas como Ancestrais.

O domínio se deveu graças a um tipo de encanto, que protegia a alma e o corpo do místico do enorme volume de energia mística envolvida no processo. Mas este conhecimento foi destruído e apagado do mundo pelos deuses, para evitar o uso tolo e infantil destes poderes.

Nos dias atuais este conhecimento, e o poder que o acompanha, não vêm sem um preço. As energias necessárias ao uso de magia ancestral são imprevisíveis e perigosas, podendo ferir ou mesmo matar o evocador se descontroladas, e este sem meios de se proteger, conta apenas com sua vontade ou fé para domar tais forças.

Mais do que isso, magias ancestrais são extremamente difíceis de se aprender e apenas os mais experientes místicos possuem a capacidade de desvendar os segredos da manipulação de tanto mana.

O tipo de aprendizado que se teve durante a vida também influencia quais as magias podem ser aprendidas. Cada personagem pode aprender apenas as magias cuja forma de evocar seja semelhante às que ele já conhece.

Pouquíssimos místicos as conhecem e mesmo estes não as ensinam a ninguém, a não ser talvez como forma de pagamento para vários serviços muito especiais (ou um serviço extraordinário) ou itens mágicos muito poderosos.

Ainda assim estes mestres não costumam entregar os seus ensinamentos de forma completa. Normalmente eles irão ensinar apenas alguns Efeitos (um ou dois) ao aluno, na esperança que o desejo por mais conhecimento o faça voltar (e prestar mais serviços).

A única outra forma de aprender magias ancestrais é através de tomos de magia. Estes raríssimos livros preservam conhecimentos da Segunda Era, a era onde a magia mais poderosa foi empunhada por místicos cujo poder é inimaginável para os que vivem na Terceira Era.

Note porém que esses livros datam da Segunda Era, tendo normalmente mais de mil anos de idade e por isso costumam estar em grande parte, destruídos ou ininteligíveis. O místico que conseguir resgatar mais do que um ou dois efeitos de um livro tem muita, muita sorte.

Muito do conhecimento contido nestes livros é incompreensível pelos evocadores atuais, mas o pouco que se pode aproveitar deles torna o seu valor incalculável. Mais uma vez, quem possui tal tesouro não irá se separar dele voluntariamente.

Novamente a única exceção a regra são os sacerdotes, pois seus milagres não residem em tomos ou em mestres mortais. Os deuses cientes de que os mortais obtiveram acesso a essas magias, gravaram na alma de seus mais fieis servos os conhecimentos para realizar milagres de igual poder. Sendo que estes milagres só são revelados aos sacerdotes depois de alguma árdua missão em prol do seu deus, como um reconhecimento pelo esforço e pela fé.

Como invocar uma Magia Ancestral

Realizar uma magia ou milagre, nada mais é do que dar forma ao karma canalizado através do corpo, utilizando a fé ou conhecimento. Mas o corpo dos mortais não suporta a quantidade de karma necessária para obter os efeitos criados pelos místicos da Segunda Era.

Por isso usar magia Ancestral pode ser muito perigoso. Cada vez que usar uma magia Ancestral o místico deve fazer um teste de Resistência à Magia. A Força de Ataque será o numero de pontos de Karma usados na Evocação da magia. Caso obtenha sucesso, nenhum efeito adverso atinge o evocador: ele conseguiu dominar a força mágica completamente, evitando que ela causasse dano ao seu corpo. Devido a grande capacidade de adaptação dos mortais, ao aprender como usar os efeitos mais poderosos de uma magia, o mistico torna a sua alma mais resistente ao processo de controle de karma dos efeitos mais fracos daquela magia especifica. Em suma, só deve-se testar a RM quando lançar magias ancestrais com efeitos cujo nível seja igual ou maior que o estagio do mistico subtraído por 2.

Como consequência da falha no teste de RM, por regra, o mistico perde além do karma gasto na invocação, devido ao erro ele consome uma quantia adicional de 25% do karma usado na magia. Não havendo karma suficiente para consumir, a magia consome uma parte equivalente da EF do mistico.

Simultaneamente o mestre pode escolher:

1. Aplicar a Tabela de Falhas de Magias (anexa as demais tabelas) e tratar conforme o efeito da cor obtida na tabela.
2. O Jogador ao falhar na RM deverá sofrer os efeitos da magia que tentou lançar, conforme o velho ditado "o feitiço voltou contra o feiticeiro".

A palavra do Mestre é a palavra final, ficando a critério dele a consequência do que irá acontecer ao mistico.

Note que a magia sempre funciona normalmente, mesmo que o evocador tenha falhado na sua resistência.

Exemplo 1: *Hector, um sacerdote de Crizagom, decide invocar o efeito 11 do Milagre Ancestral Paladino pela primeira vez, concentrando seu karma ele ativa o efeito, mas não consegue resistir ao karma utilizado e devido a dor fica incapacitado de realizar seu próximo ataque, mas o Milagre é ativado normalmente.*

Exemplo 2: *Veritas, um mago elementalista de estágio 18, encurralado por seus inimigos decide invocar o Efeito 16 da Magia Ancestral Energia Primordial, uma vez que seu corpo ainda não se adaptou ao excesso de karma da magia ele deve testar sua RM, no qual é bem sucedido, então ele apenas sente o karma sumir de seu corpo e formar um enorme raio de 1 metro de largura, destruindo tudo em seu caminho.*

Aprendendo Magia Ancestral

Como dito acima, apenas os mais capazes místicos conseguem aprender magias ancestrais. Isto porque cada magia ancestral possui ao menos um Pré-requisito. Para poder aprender uma magia ancestral pela primeira vez, o estudante deve conhecer as magias que servem de Pré-requisito (pelo menos o primeiro efeito invocável).

Mas se o místico possuir domínio total das magias pré-requisito (comprando até o nível 10, mesmo que a magia não possua um Efeito de Dificuldade 10), o aprendizado das ancestrais se torna muito mais simples. Uma vez que o custo de Aprendizado das Magias Ancestrais é realmente alto, aqueles que possuem domínio das magias básicas subtraem o custo das magias pré-requisito do custo da Magia Ancestral.

Caso não possua o domínio total das magias pré-requisito o Mestre deve somar o custo de compra da magia pré-requisito ao custo final de compra da magia ancestral.

A seguir deve-se obter acesso à magia. Isto pode ser conseguido através de um mestre ou de um tomo de magia. Basta então gastar os pontos para comprar os níveis da magia.

Da mesma forma que com as magias normais, as várias profissões com habilidades místicas também são limitadas sob quais magias ancestrais podem ser escolhidas por seus membros. Apesar de que no Segundo Ciclo não houvesse a atual divisão entre os místicos, não havendo nada parecido com Escolas, Trilhas ou Confrarias.

As magias possuem outro tipo de Pré-**Requisito:** O Estagio Recomendado. Apesar de não ser obrigatório no jogo, ele visa impedir que Personagens com pouco poder acessem uma magia muito poderosa, apenas por já ter as magias certas. Dentro do jogo, isto deve ser visto como uma dificuldade em interpretar o método de invocação ou mesmo os elementos envolvidos, ou seja, falta um pouco de experiência ao místico para que ele use aquela magia. Mesmo que o Mestre não use como pré-requisito, ele deve considerar o estágio mínimo como um indicativo para evitar que o PJ não desbalanceie o jogo com sua nova magia.

Exemplo 3: *Veritas, mago Elementalista, ao adquirir um tomo que ensinava a invocar a Magia Ancestral Energia Primordial, notou que as Magias Desintegração e Meteoros serviam como preparo para a magia ancestral, e ao dominá-las o aprendizado se tornou mais simples.*

3.3 Magías Perdídas

As magias ancestrais sempre têm o seu início, no mínimo, em Dificuldade 11. Existem, no entanto, outras magias que tem sua origem no Segundo Ciclo.

Eram magias menos poderosas, com Efeitos cuja Dificuldade varia de 1 a 10, mas nem por isso menos interessantes. Assim como as magias ancestrais, tais encantos sobreviveram apenas em alguns tomos perdidos e na mente de raríssimos místicos.

Da mesma forma que as magias ancestrais, estes encantos podem ser aprendidos apenas se o interessado encontrar um mestre para ensiná-lo ou obtiver acesso a um dos tomos onde eles estão escritos. É claro que, como seu poder é menor, místicos as ensinariam como pagamento para tarefas proporcionalmente menos importantes.

Usando Magía Perdída

As magias perdidas, por serem tão poderosas quanto às magias comumente conhecidas pelos místicos, não acarretam nenhum risco ao conjurador. Mas por seu poder único, este pode ser visto com inveja ou respeito por outro místico de sua classe, que pode desde se tornar seu aprendiz como tentar roubar-lhe o conhecimento.

O uso indiscriminado dessas magias deve ter algum tipo de reflexo dentro do jogo. Pode-se aumentar a fama do PJ por sua incrível capacidade ou então ele pode ser discriminado por seus iguais, que desconfiariam da origem do novo poder.

Aprendendo Magía Perdída

O aprendizado ocorre assim como o da Magia Ancestral, deve-se estudar por um tempo a fonte da nova magia e dessa forma ir obtendo os novos níveis de dificuldade.

Cada classe mística possui um tipo de fonte diferente. Os magos devem recorrer a outros magos e a Tomos de magia. Os bardos podem buscar algum bardo mais experiente ou guias de arte (partituras e manuais sobre artes). Os rastreadores devem buscar obrigatoriamente um mestre, o conhecimento é passado exclusivamente de forma oral. Os sacerdotes devem se provar para suas divindades através de atos exponenciais, que inspirem outros na fé do deus.

Mas ao contrario das Magias Ancestrais, estas só precisam do que o primeiro nível seja ensinado, por serem tão simples como as outras magias a que o místico tem acesso, ele é capaz de desvendar a evolução dela sozinho.

Magías Perdidas

4 Magías Perdídas

4.1 Rastreadores

As Magias Perdidas dos rastreadores, assim como as suas habituais, envolvem a manipulação e interiorização de elementos naturais e selvagens.

A maior parte destas magias é ensinada pelos rastreadores mais experientes como forma aprovação por uma missão bem sucedida ou como um presente. Mas algumas são extremamente raras, estas devem ser conquistadas através de muito esforço e dedicação.

Embora com efeitos inusitados e nem sempre tão práticos, talvez por isso tenham se perdido, essas magias podem inverter a mais adversa situação.

Magias Comuns	
Magia	Custo
Aprimoramento Animal	2
Armadura de Musgos	2
Hibernar	1
Lágrimas de Nil	1
Odor Irresistível	1
Sangue Fervente	2
Sutra Físico	2
Unguento	2

Trilha dos Caçadores	
Magia	Custo
Adrenalina	1
Zoofagia	2
Arapuca	1
Movimento Selvagem	1

Trilha dos Exploradores	
Magia	Custo
Familiaridade Natural	1
Instinto Defensivo	1
Muda de Karma	1
Tremor Sensorial	2

Trilha dos Guardiões	
Magia	Custo
Terreno Hostil	1
Região Inviolável	1
Rugido Intimidador	1
Teriantropia	2

4.2 Bardos

Bardos, eternos andarilhos, conhecedores do mundo e de suas faces. Mas existem alguns segredos que até mesmo os bardos não possuem. As magias perdidas desta classe mística ampliam suas habilidades de forma curiosa.

Geralmente encontradas escondidas em ruínas de escolas e centros de estudo, na forma de partituras e manuais técnicos sobre arte. Estas magias possuem efeitos únicos, que farão qualquer musico andarilho correr para obtê-la.

Mas cuidado! Nem todos os bardos podem usar todas! Por não serem as magias correntes de bardos, não se encontram todos os detalhes da realização da magia e somente Bardos que pertencem a determinadas confrarias conseguem decifrar como realizar a magia.

Lista Básica dos Bardos	
Magia	Custo
Amplificador Sonoro	1
Bis	1
Canção da Discórdia	2
Canção do Controle	2
Dueto Mágico	1
Invocar Instrumento	2
Ruído Extenuante	2
Melodia Zem	2

Confraria dos Arautos	
Magia	Custo
Engodo	2
Escárnio	1
Postura Imponente	3
Reminiscência	1

Confraria dos Artistas	
Magia	Custo
Argila	1
Contorcionismo	1
Criação Sonora	3
Máscara	2

Confraria dos Eruditos	
Magia	Custo
Desatinar	2
Leitura Espelhada	1
Localizar Objeto	1
Rompimento de Harmonia	3

4.3 Magos

Magos existem desde as origens de Tagmar. Mesmo assim, seu conhecimento nunca foi de fácil acesso ou mesmo aceito e compreendido pelo ser cidadão tagmariano. Sempre envoltos em sedas e segredos, o misticismo arcano se desenvolveu nas mãos de poucos e exponenciais. Estes verdadeiros expoentes das raças mortais entraram no domínio dos seres imortais e aprenderam a dominar forças que regem os Planos que compõe a realidade.

Nos dias de hoje os magos são capazes de feitos incríveis, mas um mago que domine os conhecimentos anteriores do Cataclisma é capaz de coisas absurdas. Mas nem todo poder descoberto antes da volta dos deuses é absurdo, existem aqueles que são mais simples, criativos e acima de tudo: úteis. Mas tal prêmio necessita ser alcançado antes de ser reclamado pois se tratam de Magias Perdidas.

Estes encantamentos podem ter pertencido a uma escola de magia perdida, estar escritos em alguma tumba, em uma ruína soterrada, ou perdidos no meio de florestas e desertos, ou no meio do tesouro de um Dragão, ou mesmo uma metade de um papiro pode estar em uma biblioteca.

Mas não é difícil um mago ficar maravilhado com um dos seus efeitos e a facilidade de realizá-los, comparado com as magias Ancestrais. Alguns fazem de seu objetivo de vida encontrar uma destas magias e conquistar todos os seus
efeitos.

Magias comuns	
Magia	Custo
Autossuficiência	1
Braços de Chumbo	2
Cristalização	2
Elasticidade	1
Intuição	2
Irradiar Dardos	2
Lança de Éter	2
Língua de Serpente	1
Negação Mistica	2
Parede de Cristal	2
Permanência	3
Respiração Arcana	1

Colégio Necromântico	
Magia	Custo
Apontar Sufocante	3
Aprisionar	1
Campo de Trevas	2
Carne em Vermes	3
Conjuração Demoníaca	2
Criatura Disforme	1
Desfazer	2
Domínio Demoníaco	1

Colégio Elemental	
Magia	Custo
Arma Flamejante	2
Granizo	3
Hálito Flamejante	1
Muralha Elemental	2
Pele ígnea	2
Plumas ao Ar	1
Receptáculo de Elementos	1
Petrificação	3

Colégio Alquímico	
Magia	Custo
Encantar Objetos	3
Esvaecimento	1
Fortalecimento Metálico	2
Gaseificação	2
Intangibilidade	2
Magnetismo	1
Membros Metálicos	3
Toque Ácido	1

Colégio Conhecimento	
Magia	Custo
Ataque Telecinético	2
Bloqueio Místico	3
Escrituras	1
Esfera Dourada	2
Ondas Sonoras	3
Ponte Etérea	1
Visão Periférica	2
Visão Penetrante	1

Colégio Ilusionista	
Magia	Custo
Alteração Sensorial	1
Bruma Ilusória	2
Espaço da Fantasia	2
Fera de Luz	3
Inimizade	1
Mimetismo	3
Réplicas Ilusórias	2
Visão Arcana	1

Colégio Naturalista	
Magia	Custo
Bioproteção	1
Cuspir Projetil	3
Desidratação	3
Muralha de Espinhos	2
Ossos de Aço	2
Secreção	1
Teia Viscosa	2
Terra em Lama	1

4.4 Sacerdotes

As preces que hoje se escutam da boca dos sacerdotes que realizam milagres nem sempre foram às mesmas. Antes do Cataclismo a fé nos deuses era escassa, mas permitia que os poucos que possuíam uma fé verdadeira a materializassem de infinitas formas. Ainda hoje poucos são os sacerdotes que são capazes de encontrar estas formas perdidas dentro de sua fé.

Apenas os sacerdotes que revelarem uma fé que justifique a confiança de seu deus, terão a benção para receber tais Milagres Perdidos.

Magias comuns	
Magia	Custo
Armadura de Sangue	3
Asas Divinas	3
Bastão de Luz	2
Confidências	1
Flecha Divina	2
Heroísmo	2
Milagre Análogo	2
Oferenda	1
Redenção dos Oprimidos	2
Tocar a Memória	3

Blator	
Magia	Custo
Armadura de Sangue	1
Bruma dos Derrotados	2
Escudo de Karma	2
Grito de Guerra	1
Ossos de Ferro	2
Tempestade Vitoriosa	3

Cambu	
Magia	Custo
Arma de Platina	3
Captação da Verdade	1
Contrato	2
Detectar/Ocultar Riqueza	1
Penhor Sagrado	2
Piedade	2

Crezir	
Magia	Custo
Armadura de Sangue	1
Bruma dos Derrotados	2
Descontrole	1
Matança	3
Aniquilação	2
Toque de Fúria	2

Crizagom	
Magia	Custo
Desafio de Honra	2
Escudo de Karma	2
Heroísmo	1
Maldição da Justiça	1
Raio Sagrado	2
Ultima Batalha	3

Cruine	
Magia	Custo
Heroísmo	1
Laço Mortal	3
Morte Anunciada	2
Presença Mortal	1
Reciprocidade	2
Transferência Celeste	2

Ganis	
Magia	Custo
Ajuda de Ganis	2
Arma de Ganis	3
Caminhar na Água	2
Cristalização	2
Batismo	1
Guardião das Águas	1

Lena	
Magia	Custo
Acerto Zem	1
Carinho de Lena	3
Distúrbio Fisiológico	2
Impotência	2
Manjar de Lena	1
Rejeição	2

Maira	
Magia	Custo
Asas Divinas	1
Distúrbio Fisiológico	2
Divindades Naturais	2
Força de Montanha	1
Nutrição Natural	3
Véu de Maira	2

Palier	
Magia	Custo
Asas Divinas	1
Chuva Etérea	3
Escudo de Karma	2
Espelho d'Água	1
Proteção Translúcida	2
Visão Espelhada	2

Parom	
Magia	Custo
Acerto Zem	1
Ajuda de Parom	1
Forja Fria	2
Mestre Artífice	2
Segredo de Artífice	2
Toque de Magma	3

Plandis	
Magia	Custo
Manipulação Mental	3
Desatenção	1
Descontrole	1
Fúria Insana	3
Rejeição	2
Tocar Memória	1

Selimom	
Magia	Custo
Desatenção	1
Dreno de Vida	3
Passagem Vital	2
Piedade	2
Raio Sagrado	2
Redenção dos Oprimidos	1

Sevides, Liris e Quiris	
Magia	Custo
Frutos	1
Inverno	2
Lamina de Sevides	3
Plantio do Irmão	1
Sagrada Ceia	2
Verão	2

4.5 Descrição das Magias Perdidas

Acerto Zem

Evocação: Instantânea

Alcance: Visual

Duração: Especial

Resistência à Magia: Não

Com este milagre o sacerdote conseguirá aumentar as chances de acertar o oponente com sua arma, mas para isso deverá fazer uma pequena respiração, com duração de uma rodada, antes de se concentrar na perfeição do tiro ou golpe. Note-se que este milagre se desfaz depois de desferido o golpe.

Ressalta-se que em todos os níveis deste milagre, depois da primeira rodada de respiração, dependendo do número de rodadas em que ficar concentrado, terá ele aumentado a possibilidade de acerto do tiro (ex: flechada) ou golpe (ex: arma de mão) aplicando-se os seguintes efeitos conforme discriminados nos níveis do milagre:

- **Acerto Zem 1:** O sucesso de acerto é aumentado em 1 coluna para cada rodada concentrada. (Ex1: concentrando-se o sacerdote por apenas um rodada, após a rodada de respiração, terá um reajuste positivo de apenas 1 ponto na tabela de resolução. Ex2: ficando mais de uma rodada concentrado, por exemplo 3 rodadas, aumentará em 3 rodadas sua tabela de resolução de combate para o acerto.)
- **Acerto Zem 5:** O sucesso de acerto é aumentado em 2 colunas para cada rodada concentrada.
- **Acerto Zem 7:** O sucesso de acerto é aumentado em 3 colunas para cada rodada concentrada.
- **Acerto Zem 10 :** O sucesso de acerto é aumentado em 4 colunas para cada rodada concentrada.

Adrenalína

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

Resistência à Magia: Não

Esta magia altera a fisiologia do rastreador injetando cargas de adrenalina em sua corrente sanguínea..

Em termos de jogo o rastreador irá adquirir benefícios em todas as habilidades de manobra e ainda dificultar o ataque de seus oponentes, atribuindo penalidades em sua tabela de resolução.

Note que os efeitos desta magia só beneficiam o rastreador, não estendendo o beneficio aos seus aliados. Após o termino do efeito, devido a enorme esforço o rastreador irá receber uma penalidade de -5 nas suas habilidades de manobra pelo período de meia hora.

- **Adrenalina 1:** Permite analisar e antever aos movimentos rápidos que ocorrerem, aplicando penalidade de -1 coluna na tabela de resolução a todo aquele que tentar atacar o invocador. O rastreador recebe ajuste de +2 pontos para qualquer teste de manobra.
- **Adrenalina 3:** Idem ao nível anterior, mas a penalidade aplicada será de –3 e o bônus de +3 para os testes de manobra.
- **Adrenalina 5:** Idem ao nível anterior, mas a penalidade aplicada será de –5 e o bônus de +5 para os testes de manobra.
- **Adrenalina 7:** Idem ao nível anterior, mas a penalidade aplicada será de –7 e o bônus de +7 para os testes de manobra.

- **Adrenalina 9:** Idem ao nível anterior, mas a penalidade aplicada será de –9 e o bônus de +9 para os testes de manobra.

Ajuda de Ganís

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Especial

Duração: Variável (10 rodadas ou 1 hora)

Resistência à Magia: Não

Com este milagre o sacerdote pode invocar criaturas fieis a Ganis, sendo elas racionais ou não (sereias, Draquaes, tritões, ninfas e etc.) ou animal (tubarões, baleias, golfinhos e etc.). Na convocação das criaturas racionais deveram elas ser convencidas, por algum motivo significante a prestarem a ajuda, ou então, mediante alguma proposta de recompensa feita pelo sacerdote.

Já os animais e as criaturas irracionais só poderão ser invocadas com propósitos claros (ex: Invocar uma baleia para desencalhar um barco), após cumprir este objetivo voltarão ao seu habitat. Lembrando que ao invocar seres que vivam em águas doces, para cumprirem missões em águas salgadas, ou ao inverso, acabarão não resistindo e morrendo, e isso não é algo que a Deusa Ganis permitiria. Ex: um jacaré saindo de seu habitat natural morreria em meio a água salgada.

Existem duas durações para este milagre, uma específica para combate, caso a criatura seja invocada para combater ficará a mando do sacerdote por apenas 10 rodadas, caso contrario, para auxiliar em alguma tarefa que não combater ficará por até 1 hora.

- **Ajuda de Ganis 1:** Invoca um animal de Estágio 3;
- **Ajuda de Ganis 3:** Invoca um animal de Estágio 5;
- **Ajuda de Ganis 5:** Invoca dois animais, ambos de Estágio 5;
- **Ajuda de Ganis 7:** Invoca uma criatura ou animal de Estágio 7
- **Ajuda de Ganis 9:** Invoca uma criatura de Estágio 9, ou, dois animais de Estágio 9.
- **Ajuda de Ganis 10:** Invoca duas criaturas racionais de Estágio 10.

Ajuda de Parom

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Especial

Resistência à Magia: Não

Com este milagre o sacerdote de Parom abençoa uma pessoa, que não seja uma sacerdote, atribuindo-a maior facilidade para produzir objetos com maior habilidade, qualidade e em menos tempo. Em termos de sistema adquire ajustes positivos em todas as habilidades profissionais.

- **Ajuda de Parom 1:** Receberá ajuste de +1 ponto em todas as habilidades profissionais do alvo, a duração do milagre é de 1 hora.
- **Ajuda de Parom 3:** Receberá ajuste de +3 pontos em todas as habilidades profissionais do alvo, a duração do milagre é de 6 horas.
- **Ajuda de Parom 5:** Receberá ajuste de +5 pontos em todas as habilidades profissionais do alvo, a duração do milagre é de 12 horas.
- **Ajuda de Parom 7:** Receberá ajuste de +7 pontos em todas as habilidades profissionais do alvo, a duração do milagre é de 1 dia.

- **Ajuda de Parom 10:** Receberá ajuste de +10 pontos em todas as habilidades profissionais do alvo, a duração do milagre é de 1 semana.

Amplificador Sonoro

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Variável

Esta magia faz com que o instrumento musical se torne uma caixa de ressonância mística permitindo que a(s) próxima(s) magia(s) evocada(s) pelo bardo tenha alcance amplificado. Somente o instrumento musical que for encantado poderá amplificar o som.

Para realizar esta magia, o Bardo precisará tocar algumas notas musicais aleatórias, tentando alcançar uma ressonância entre seu instrumento e a harmonia mística. Deste modo, a mana começa impregnar no instrumento dando-lhe um aspecto pálido, dando ao instrumento maior vibração e intensidade.

Caso a próxima magia evocada pelo bardo não seja com a utilização de um instrumento musical encantado, mas sim se utilizando de outros meios como a voz, deverá o evocador encostar o instrumento em seu corpo para amplificar a sua voz aproveitando-se dos efeitos desta magia.

- **Amplificador Sonoro 1:** O bardo consegue aumentar, em uma rodada, a área de alcance de sua magia em 5 metros.
- **Amplificador Sonoro 3:** O bardo consegue aumentar, em uma rodada, a área de alcance de sua magia em 10 metros.
- **Amplificador Sonoro 5:** O bardo consegue aumentar, em uma rodada, a área de alcance de sua magia em 15 metros.
- **Amplificador Sonoro 7:** O bardo consegue aumentar, em duas rodadas, a área de alcance de sua magia em 30 metros.
- **Amplificador Sonoro 9:** O bardo consegue aumentar, em duas rodadas, a área de alcance de sua magia em 50 metros.
- **Amplificador Sonoro 10:** O bardo consegue aumentar, em três rodadas, a área de alcance de sua magia em 100 metros.

Aniquilação

Evocação: 1 rodada

Alcance: 8 metros

Duração: Instantânea

Resistência à Magia: Não

Poucos sacerdotes já puderam invocar este milagre, nenhum alvo deste ataque sobreviveu devido ao tamanho da destruição causada. Após uma prece o Sacerdote de Crezir concentra toda a sua fúria em único golpe, podendo usar sua arma ou não, e a dispara contra um alvo ou contra uma área. Este milagre não se acumula com nenhum outro que aumente o seu dano causado.

Se disparar contra um alvo, deverá fazer um ataque corpo-a-corpo bem sucedido, caso falhe perdera o karma utilizado, mas se for bem sucedido o alvo sofrerá um dano massivo.

Se utilizar contra uma área, deverá golpear uma superfície por onde a onda de choque irá se propagar por uma área de 8 metros de destruição horizontal. Já o dano causado será a metade do valor discriminado nos níveis, isso, em decorrência da diminuição da propagação do choque. Ex: Um sacerdote lança esta magia como ataque por área, se propagando o choque por uma área de 8 metros a frente, atingindo todo aquele que ali estiver. Além do que, todos aqueles que estiverem dentro da área

de impacto serão derrubados ao chão, exceto aqueles que forem bem sucedidos em um teste de acrobacia adequado para a situação.

- **Aniquilação 1**: Causa 24/18/12/6 pontos de dano no alvo, ou, tremor em área com dano a metade;
- **Aniquilação 3**: Causa 32/24/16/8 pontos de dano no alvo, ou, tremor em área com dano pela metade;
- **Aniquilação 5**: Causa 40/30/20/10 pontos de dano no alvo, ou, tremor em área com dano pela metade;
- **Aniquilação 7**: Causa 48/36/24/12 pontos de dano no alvo, ou, tremor em área com dano pela metade;
- **Aniquilação 9**: Causa 56/42/28/14 pontos de dano no alvo, ou, tremor em área com dano pela metade;
- **Aniquilação 10**: Causa 64/48/32/16 pontos de dano no alvo, ou, tremor em área com dano pela metade.

Apontar Sufocante

Evocação: Instantânea

Alcance: 50 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Esta magia é um ataque poderosíssimo do mago necromante que ao apontar para a vítima(s) impõe uma força mágica sufocante em seu pescoço.

Ao falhar no teste de Resistência à Magia, o alvo sofrerá dificuldades para respirar, fazendo com que largue imediatamente suas armas, se debatendo e tentando desesperadamente inspirar. Deste modo, ficará impossibilitado de atacar enquanto estiver sob o efeito desta magia, a não ser que seja bem-sucedido em um teste de Físico de dificuldade difícil.

O alvo enfeitiçado perde um ponto de sua defesa por rodada de duração do encanto. Lembrando que, já na primeira rodada a vítima terá -1 de penalidade na defesa.

A partir da segunda rodada de duração do encanto a vítima deve efetuar teste de Resistência Física por rodada. Para cada falha, perderá 1 ponto de EF.

Note que o mago deve manter seu dedo indicador apontado para o oponente, no nível 7 o evocador poderá utilizar-se dos dois indicadores apontando para até dois oponentes, e manter a concentração enquanto a magia durar. Pode-se realizar outra ação desde que estes requisitos não sejam desfeitos. Caso consigam tirar a concentração do mago ou fazê-lo apontar para outro lugar, a magia é cancelada.

- **Apontar Sufocante 1:** Permite apontar para um alvo. A duração da magia é de 1 rodada.
- **Apontar Sufocante 3:** Idem ao efeito anterior, mas a duração é de 3 rodadas.
- **Apontar Sufocante 5:** Idem ao efeito anterior, mas a duração é de 5 rodadas.
- **Apontar Sufocante 7:** Permite apontar para até dois alvos. A duração é de 5 rodadas.
- **Apontar Sufocante 9:** Permite apontar para até dois alvos. A duração é de 7 rodadas.
- **Apontar Sufocante 10:** Permite apontar para até dois alvos. A duração é de 9 rodadas.

Aprimoramento Animal

Evocação: Instantânea

Alcance: Especial

Duração: 15 rodadas

Resistência à Magia: Não

Esta magia é capaz de aumentar as habilidades dos companheiros animais do rastreador, conforme o efeito da magia utilizado. Só são afetadas as habilidades que os companheiros (Elo animal ou Convocação animal) do rastreador possuírem. Exemplo: O Rastreador possui elo animal com um cão comum. Ao usar esta magia em seu nível 1 conseguirá aumentar em 1 nível todas as habilidades que seu companheiro animal possuir, tais como: Seguir trilhas, Ações Furtivas e etc.

As Técnicas de Combate dos animais também são afetadas, desde que o companheiro animal do rastreador já possua alguma. Entretanto esta magia não afeta as habilidades do próprio rastreador, mas afeta todos os companheiros animais que ele possuir.

Os efeitos desta magia não são acumulativos.

- **Aprimoramento Animal 1:** Os animais do rastreador ganham +1 ponto em as suas Habilidades e Técnicas de Combate, caso possuam.
- **Aprimoramento Animal 3:** Os animais do rastreador ganham +2 ponto em as suas Habilidades e Técnicas de Combate, caso possuam.
- **Aprimoramento Animal 5**: Os animais do rastreador ganham +4 ponto em as suas Habilidades e Técnicas de Combate, caso possuam.
- **Aprimoramento Animal 7:** Os animais do rastreador ganham +6 ponto em as suas Habilidades e Técnicas de Combate, caso possuam.
- **Aprimoramento Animal 8:** Os animais do rastreador ganham +8 ponto em as suas Habilidades e Técnicas de Combate, caso possuam.
- **Aprimoramento Animal 9:** Os animais do rastreador ganham +10 ponto em as suas Habilidades e Técnicas de Combate, caso possuam.

Aprisionar

Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Este encanto é capaz de aprisionar uma vítima por vez em uma escuridão densa e sólida que é lançada das mãos do místico.

Após entrar em contato com a vítima, a mesma tem direito a fazer um rolamento de Resistência à Magia. Caso falhe, essa escuridão toma conta do corpo da vítima envolvendo-a por completo e ao final do processo tudo o que resta é uma estátua negra de escuridão sólida que tem como característica peculiar sua feição de pavor.

Alguns místicos consideram este um dos mais cruéis e temidos encantos dentre os mais conhecidos, alguns boatos dizem que sob este encanto a vítima nunca dorme e, que depois de algum tempo aprisionada, a vítima começa a ter delírios e, os que passam muito tempo sob este encanto, podem até mesmo ficar insanos. Apesar do terror causado, a vitima jamais sente fome, sede, sono e de alguma forma ela também não envelhece.

As vítimas deste encanto passam a ter uma EF e peso extra e uma nova defesa dadas pelo encanto.

Caso alguém decida libertar a vítima da prisão, este deve fazer um ataque (qualquer que seja o ataque, mágico ou não) contra a mesma até causar dano suficiente para quebrar a prisão, mas se o dano for maior do que a EF dela o dano subsequente será causado na vítima.

Note que os danos causados a prisão não são cumulativos, ou seja, para quebrar a prisão é necessário causar dano maior do que a EF da prisão de uma vez só. Se a vítima for libertada de forma brusca ela deverá fazer um teste de Resistência Física contra força de ataque da magia para não ficar atordoada por 3 rodadas. Mas cessado os efeitos da magia, a vítima é solta com uma sensação de cansaço profundo lhe causando ajuste de -1 nível em qualquer habilidade que tente executar, e ainda, a vítima causará menos 25% de dano nos ataques que desferir contra seus oponentes durante as próximas duas horas.

- **Aprisionar 1:** A prisão possui EF 10, Defesa P0, Peso 25 Kg. A duração é de 1 hora.
- **Aprisionar 3:** A prisão possui EF 15, Defesa P1, Peso 57 Kg. A duração é de 1 dia.
- **Aprisionar 5:** A prisão possui EF 20, Defesa P2, Peso 100 Kg. A duração é de 1 semana.
- **Aprisionar 7:** A prisão possui EF 25, Defesa P3, Peso 157 Kg. A duração é de 1 mês.
- **Aprisionar 9:** A prisão possui EF 30, Defesa P4, Peso 225 Kg. A duração é de 1 ano.
- **Aprisionar 10:** A prisão possui EF 35, Defesa P5, peso 307 Kg. A duração é permanente.

Arapuca

Evocação: 15 minutos

Alcance: Pessoal

Duração: Permanente (até ser acionada ou desativada)

Resistência à Magia: Não

Ambiente Natural:Sim

Esta magia melhora a aptidão do rastreador para construir e armar as suas armadilhas no ambiente natural, concedendo pontos de habilidade extra em manusear armadilhas e trabalhos manuais, conforme discriminado no nível da magia. Os efeitos desta magia restringem-se apenas a testes relacionados à criação de armadilhas.

A armadilha construída terá caráter permanente até que seja ativada. Nos níveis mais altos a vítima sofrerá penalidade ao tentar destravá-las.

- **Arapuca 1:** Concede ajuste + 2 pontos em manusear armadilhas.
- **Arapuca 3:** Concede ajuste de + 2 pontos em trabalhos manuais para fazer os mecanismos da armadilha e +3 pontos em manusear armadilhas para a sua montagem.
- **Arapuca 5:** Idem ao efeito anterior mas concede ajuste de + 4 pontos em trabalhos manuais e +5 pontos em manusear armadilhas.
- **Arapuca 7:** Idem ao efeito anterior mas concede ajuste de +5 pontos em trabalhos manuais e +6 pontos em manusear armadilhas.
- **Arapuca 9:** Idem ao efeito anterior mas concede ajuste de + 6 pontos em trabalhos manuais, +8 pontos em manusear armadilhas, e penalidade de -4 pontos ao oponente para tentar destravá-las.
- **Arapuca 10:** Idem ao efeito anterior mas concede ajuste de + 7 pontos em trabalhos manuais, +10 pontos em manusear armadilhas, e penalidade de -6 pontos ao oponente para tentar destravá-las.

Argila

Evocação: 5 rodadas

Alcance: Toque

Duração: 30 minutos

Resistência à Magia: Somente para objetos mágicos

Com esta magia o Bardo usa as ondas sonoras e a harmonia mística para, através da ressonância, desestabilizar a coerência e consistência da matéria e assim moldá-la como Argila.

Para invocar esta magia o Bardo precisará usar de um diapasão metálico com trepidação por ondas sonoras para encostá-lo no material que se deseja moldar, isso, durante as 5 próximas rodadas.

Deste modo, a matéria assumirá a forma que o Bardo a der, desde que guarde as mesmas proporções de volume. Mas a força da magia e o volume de matéria que pode ser manipulada dependem da quantidade de karma utilizado.

Se o material for um objeto mágico ele poderá resistir à mudança, sendo o nível do efeito contido nele o seu valor de defesa para resistir à magia do bardo. A rigidez do material se dá pela capacidade harmonização do corpo físico com o mana. Esta magia não tem aplicação em seres vivos.

- **Argila 1:** Afeta madeira de até 0,5 metros cúbicos, podendo ser facilmente manipulada.
- **Argila 3:** Afeta madeira de até 1 metro cúbico ou metal de até 0,5 metros cúbicos, podendo ser facilmente manipulada.
- **Argila 5:** Afeta madeira de até 1,5 metros cúbicos, metal de até 1 metro cúbico ou rocha de até 0,5 metros cúbicos, podendo ser facilmente manipulada.
- **Argila 7:** Afeta madeira de até 2 metros cúbicos, metal de até 1,5 metro cúbico ou rocha de até 1 metros cúbicos, podendo ser facilmente manipulada.
- **Argila 9:** Afeta madeira de até 2,5 metros cúbicos, metal de até 2 metros cúbico ou rocha de até 1,5 metros cúbicos, podendo ser facilmente manipulada.

Arma de Ganís

Evocação: Instantânea

Alcance: Arma pessoal

Duração: 8 rodadas

Resistência à Magia: Não

Ao derramar água em sua mão o sacerdote conseguirá criar uma arma a sua escolha. Esta água assumirá o formato da arma, ou, se transformará em gelo no formato da arma desejada, fator que deve ser decidido antes da evocação da magia, sendo que a arma terá o dano máximo determinado pelo efeito da magia, e a tabela de resolução de combate igual a arma criada.

O sacerdote só conseguirá manejar as armas que tenha conhecimento de combate, assim de nada servirá, por exemplo, criar uma espada d'água que não saiba manejá-la. Qualquer outro ser que não o próprio sacerdote, que tente se utilizar da arma criada, se de água, sempre passará entre os dedos; e se de gelo, congelará sua mão por 3 rodadas, caso não resista a teste de Resistência Física, com força de ataque igual ao nível da magia evocada.

As armas criadas possuem características únicas, as de gelo começarão a congelar o que ficar em contato com elas por mais de 1 rodada; já as armas de água não podem ser aparadas através da Técnica de Combate Aparar, mas servem para aparar usando a mesma técnica. Além do que, aplicar-se também a tabela de danos elementais.

- **Arma de Ganis 1:** Cria uma arma de água ou gelo, com dano máximo 16/12/8/4 pontos.
- **Arma de Ganis 3:** Cria uma arma de água ou gelo, com dano máximo 20/15/10/5 pontos.

- **Arma de Ganis 5:** Cria uma arma de água ou gelo, com dano 24/18/12/6 pontos.
- **Arma de Ganis 7:** Cria uma arma de água ou gelo, com dano 28/21/14/7 pontos.
- **Arma de Ganis 9:** Cria uma arma de água ou gelo, com dano 32/24/16/8 pontos.
- **Arma de Ganis 10:** Cria uma arma de água ou gelo, com dano máximo 36/27/18/9 pontos.

Arma de Platina

Evocação: Ritual (2 dias)

Alcance: Arma pessoal

Duração: 3 meses

Resistência à Magia: Não

Ao sacrificar um quantidade de quilos de platina o sacerdote poderá criar uma arma de seu gosto feita do metal. Esta arma será considerada mágica e de propriedade elemental Sagrada. O ritual de evocação deste milagre demora 2 dias e consiste em sacrificar objetos feitos de Platina (estatuas, armas, armaduras, joias, moedas e etc.)..

O dano da arma será aquele equivalente ao nível da magia utilizado, independentemente da arma de platina criada pelo sacerdote. (ex: uma espada criada pelo nível 10 desta magia teria dano máximo de 60 pontos, igualmente se fosse criada uma montante pelo mesmo nível mágico). Mas a evocação de cada nível está limitada na quantidade de material sacrificado no ritual.

OBS: Após o termino da duração da magia, ou, ao ser utilizada por outro ser que não o sacerdote, a arma perderá a propriedade sagrada, tornando-se uma arma comum, aplicando-se o dano que normalmente ocasionaria.

OBS: Terminada a duração do milagre, esta magia poderá ser novamente evocada, podendo o sacerdote sacrificar de sua própria arma para a criação de uma nova arma, com diferentes características, ou seja, nunca sacrificar uma espada de platina por outra espada de platina, respeitando sempre a quantidade de material necessário para o ritual.

- **Arma de Platina 1:** Cria uma arma de Platina, com dano máximo 20/15/10/5 pontos. É necessário 1 quilo de platina para o ritual.
- **Arma de Platina 5:** Cria uma arma de Platina, com dano máximo 28/21/14/7 pontos. São necessários 3 quilos de platina para o ritual.
- **Arma de Platina 7:** Cria uma arma de Platina, com dano máximo 36/27/18/9 pontos. São necessários 5 quilos de platina para o ritual.
- **Arma de Platina 9:** Cria uma arma de Platina, com dano máximo 44/33/22/11 pontos. São necessários 7 quilos de platina para o ritual.
- **Arma de Platina 10:** Cria uma arma de Platina, com dano máximo 60/45/30/15 pontos. São necessários 10 quilos de platina para o ritual.

Arma Flamejante

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

Resistência à Magia: Não

O evocador cria em sua mão uma arma feita de fogo, muito parecido com aqueles evocados por certos demônios.

A coluna de ataque de Arma Flamejante é igual ao nível usado. Arma Flamejante pode ter o formato que o evocador desejar, mas, o dano sempre será o mesmo descrito nos níveis independente do seu formato.

Note que o dano causado pela arma não é afetado pela força do evocador. A arma não pode ser usada para empurrar ou bloquear objetos (empurrar uma porta ou bloquear um ataque, por exemplo). Além disso, a arma nunca cairá da mão do evocador (nunca deixando cair ao chão), e se largada pelo evocador quebrará os efeitos da magia..

Depois de evocada, o mago pode fazer a arma mudar de forma ou mesmo se reduzir a um fraco tremeluzir em sua mão (o qual é incapaz de atear fogo a objetos) se assim desejar, podendo alterar o formato da arma à vontade até o fim da duração. Além do que, aplica-se a tabela de danos elementais.

Devido a sua semelhança com o fogo infernal empunhado por demônios, o uso deste encanto pode colocar o seu evocador em problemas se seu uso for testemunhado por pessoas ignorantes e/ou intolerantes.

- **Arma Flamejante 1:** A arma de fogo causa 16/12/8/4 pontos de dano.
- **Arma Flamejante 3:** A arma de fogo causa 20/15/10/5 pontos de dano.
- **Arma Flamejante 5:** A arma de fogo causa 24/18/12/6 pontos de dano.
- **Arma Flamejante 7:** A arma de fogo causa 28/21/14/7 pontos de dano.
- **Arma Flamejante 9:** A arma de fogo causa 32/24/16/8 pontos de dano.
- **Arma Flamejante 10:** A arma de fogo causa 36/27/18/9 pontos de dano.

Armadura de Musgos

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Com esta magia o rastreador cria uma espécie de pele feita de musgos em volta de si mesmo que passa a absorver ataques que lhe forem desferidos.

O rastreador deve realizar um ritual, que demora em torno de 1 hora, devendo ser feito em local que contenha bastante água, grande o suficiente como um lago, onde possa desenvolver vida com facilidade. Ele deverá ficar parcialmente emergido em água e então musgos se desenvolverão rapidamente na superfície de seu corpo.

Essa nova armadura se compactará junto a sua pele e vestimentas, passando a contar como pontos extras de absorção. Sendo danificada a armadura de musgos poderá se recompuser em 1 ponto para cada 10 minutos que o rastreador permanecer de molho emergido em água. Como efeito adicional, concede 5 colunas de bônus em qualquer teste de Escapar.

Esta magia se desfaz caso a duração se esgotar, se a absorção bônus chegar à zero ou se o musgo ficar ressecado, o que vier primeiro. Os efeitos desta magia não são cumulativos.

- **Armadura de Musgos 1:** Concede 3 pontos de absorção extra com duração de 1 dia.
- **Armadura de Musgos 3:** Concede 5 pontos de absorção extra com duração de 1 dia.
- **Armadura de Musgos 5:** Concede 7 pontos de absorção extra com duração de 3 dias.
- **Armadura de Musgos 7:** Concede 9 pontos de absorção extra com duração de 1 semana, entretanto o rastreador deverá permanecer 1 hora, a cada 3 dias, de baixo d'água para nutrir e evitar o ressecamento dos musgos.

- **Armadura de musgos 9:** Concede 9 pontos de absorção extra com duração de 1 mês, entretanto o rastreador deverá permanecer 1 hora, a cada 3 dias, de baixo d'água para nutrir e evitar o ressecamento dos musgos.
- **Armadura de Musgos 10:** Concede 12 pontos de absorção extras com duração permanente, entretanto o rastreador deverá permanecer 1 hora, a cada 3 dias, de baixo d'água para nutrir e evitar o ressecamento dos musgos.

Armadura de Sangue

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Sacrificando parte de sua disposição e vitalidade, o Sacerdote faz um corte profundo em si próprio para benzer o sangue jorrado como meio de proteção ao alvo. Este sangue irá impregnar e endurecer as vestes, armadura, pele e etc. do alvo encantado lhe protegendo contra ataques que lhe forem desferidos, entretanto este ficará totalmente sujo de sangue. Mesmo após o término da duração deste milagre o sangue continuará impregnado no corpo do encantado, saindo apenas quando se banhar.

Como consta o sangue assumirá o formato e rigidez necessária para dificultar o ataque sobre o ser protegido lhe atribuindo também imunidade contra críticos.

Em termos de sistema, para cada ponto de Energia Física perdido pelo sacerdote, o atacante terá uma penalidade de -1 para acertar o alvo protegido por este milagre. A duração deste milagre é de 1 rodada para cada ponto de Energia Heróica sacrificado.

OBS: Os níveis dos efeitos designam o máximo de Energia Física e Energia Heróica que podem ser sacrificados pelo sacerdote ao evocar este milagre.

- **Armadura de Sangue 1:** O sacerdote poderá sacrificar até 1 ponto de Energia física e até 3 pontos de Energia Heróica.
- **Armadura de Sangue 3:** O sacerdote Poderá sacrificar até 1 pontos de Energia física e até 5 pontos de Energia Heróica.
- **Armadura de Sangue 5:** O sacerdote poderá sacrificar até 3 pontos de Energia física e até 5 pontos de Energia Heróica.
- **Armadura de Sangue 7:** O sacerdote poderá sacrificar até 5 pontos de Energia física e até 5 pontos de Energia Heróica.
- **Armadura de Sangue 9:** O sacerdote poderá sacrificar até 7 pontos de Energia física e até 10 pontos de Energia Heróica.
- **Armadura de Sangue 10:** O sacerdote poderá sacrificar até 10 pontos de Energia física e até 15 pontos de Energia Heróica.

Asas Divínas

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

Resistência à Magia: Não

Com este poderoso milagre, o sacerdote conseguirá criar enormes asas com pura energia divina concedida por seu Deus.

Estas asas lhe auxiliarão em sua proteção frente aos ataques inimigos, e ainda lhe permitirá um deslocamento por voo, cuja envergadura das asas é de tamanho necessário o bastante para sustentar o seu peso no ar, sendo, portanto, proporcional ao tamanho do sacerdote.

As asas são feitas de pura energia divina que irradiam uma luz pulsante extremamente incômoda as criaturas infernais que permaneçam próximas ao sacerdote recebendo por isso ajustes negativos em combate.

Note-se que o sacerdote só conseguirá levantar voo se não portar mochila e armadura de tronco, ou seja, que não atrapalhem o movimento das asas. Os objetos e armaduras feitos sob medida poderão ser utilizados sem qualquer empecilho durante o voo.

- **Asas Divinas 1:** Permite que o sacerdote voe a uma altura de até 1 metro do solo a uma Velocidade Base de 15. Os seres infernais que estiverem a 2 metros do sacerdote receberão penalidade de 1(um) ponto em sua tabela de resolução de combate.
- **Asas Divinas 3:** Permite que o sacerdote voe a uma altura de até 2 metros do solo a uma Velocidade Base de 25. Os seres infernais que estiverem a 3 metros do sacerdote receberão penalidade de 2(dois) pontos em sua tabela de resolução de combate.
- **Asas Divinas 5:** Permite que o sacerdote voe a uma altura de até 2 metros do solo a uma Velocidade Base de 30. Os seres infernais que estiverem a 4 metros do sacerdote receberão penalidade de 3(três) pontos em sua tabela de resolução de combate.
- **Asas Divinas 7:** Permite que o sacerdote voe a uma altura de até 3 metros do solo a uma Velocidade Base de 40. Os seres infernais que estiverem a 5 metros do sacerdote receberão penalidade de 4(quatro) pontos em sua tabela de resolução de combate.
- **Asas Divinas 9:** Permite que o sacerdote voe a uma altura de até 3 metros do solo a uma Velocidade Base de 50. Os seres infernais que estiverem a 6 metros do sacerdote receberão penalidade de 5(cinco) pontos em sua tabela de resolução de combate.
- **Asas Divinas 10:** Permite que o sacerdote voe a uma altura de até 2 metros do solo a uma Velocidade Base de 60. Os seres infernais que estiverem a 10 metros do sacerdote receberão penalidade de 6(seis) pontos em sua tabela de resolução de combate.

Ataque de Riso

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Com este milagre, os afetados pelo milagre terão uma crise de riso histérico. Para isso basta que o sacerdote comece a rir, motivando o riso compulsivo aos ouvintes. Mas quem resistir aos efeitos da magia, não compreenderão o motivo de tanta risada e algazarra.

Enquanto o ataque durar, nem o sacerdote e nem os afetados poderão realizar qualquer tarefa que exija o mínimo de concentração sem ter uma penalidade de -4 na coluna da Tabela de resolução de Ações. Já os ataques direcionados contra os alvos terão um bônus de +4, no primeiro ataque, onde a partir de então o efeito da magia se quebrará automaticamente

- **Ataque de Riso 1:** O alcance é d e 1 metro de raio. Duração é de 2 rodadas.
- **Ataque de Riso 3:** O alcance é de 3 metros de raio. Duração é de 2 rodadas.
- **Ataque de Riso 5:** O alcance é de 6 metros de raio. Duração é de 3 rodadas.
- **Ataque de Riso 7:** O alcance é de 10 metros de raio. Duração é de 5 rodadas.
- **Ataque de Riso 10:** O alcance é de 25 metros de raio. Duração é de 10 rodadas.

Ataque Telecinético

Evocação: Instantânea

Alcance: 15 metros

Duração: Instantânea

Resistência à Magia: Não

Esta magia já foi comum aos magos de outrora, sendo usada para demonstrar a superioridade dos magos sobre os demais mortais. Seu funcionamento consiste em usar o poder da telecinése para atacar seus inimigos. Há duas formas de fazer isso:

- **1ª –** O mago usa a Telecinése para levitar um objeto que não esteja fixo ao solo e arremessá-lo violentamente contra seu adversário. Sendo diferente da magia Telecinése, pois o evocador não tem controle do objeto, podendo pouco mais que variar um pouco a trajetória no ar do mesmo. Logo, o evocador não poderia trazer uma chave que esteja no chão até sua mão, ela simplesmente seria arremessada numa direção. Caso acerte 100% na EH ou dano na EF o alvo larga o que estiver segurando e precisará de uma rodada para pegar de volta.
- **2ª –** O mago cria uma parede invisível que atinge diretamente o adversário, chegando mesmo a arremessá-lo pra trás. Apenas a força provém da telecinése, o mago não pode controlar o alvo, nem pode o alvo resistir à magia, já que não foi criada nele. Caso o ataque atinja 100% na EH ou dano na EF o alvo cai no chão e perde uma rodada pra se levantar.

Qualquer que seja a maneira que a magia for usada, o dano é o mesmo sendo descrito nos efeitos.

- **Ataque Telecinético 1:** Causa dano máximo de 16.
- **Ataque Telecinético 3:** Causa dano máximo de 20.
- **Ataque Telecinético 5:** Causa dano máximo de 24.
- **Ataque Telecinético 7:** Causa dano máximo de 28 e atinge alvos que estejam a menos de 1 metro do alvo principal.
- **Ataque Telecinético 9:** Causa dano máximo de 36 e atinge alvos que estejam a menos de 2 metro do alvo principal.
- **Ataque Telecinético 10:** Causa dano máximo de 40 e atinge alvos que estejam a menos de 4 metro do alvo principal.

Autossuficiência

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Esta magia torna a fisiologia do místico autossuficiente. Seu organismo funcionará sem a necessidade de se alimentar, beber, defecar, urinar e etc.

O ritual de evocação consiste em 1 moeda de prata por dia de duração do encanto.

- **Autossuficiência 1:** O mago será autossuficiente por 1 dia.
- **Autossuficiência 3:** O Mago será autossuficiente por 3 dias.
- **Autossuficiência 5:** O Mago será autossuficiente por 5 dias.
- **Autossuficiência 7:** O Mago será autossuficiente por uma semana.
- **Autossuficiência 9:** O Mago será autossuficiente por três semanas.

- **Autossuficiência 10:** O Mago será autossuficiente por um mês.

Bastão de Luz

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

Resistência à Magia: Não

Este milagre é concedido a todos os enviados, que o utilizam livremente e sem gasto de karma para tal. Mas para um mortal executá-lo é necessário um enorme esforço para aprender e obter permissão de seu Deus para utilizá-lo.

Com uma prece o sacerdote cria um bastão de luz sagrada, que além de causar danos em qualquer ser corpóreo e incorpóreo causa temor em demônios menores. Mas para utilizar o bastão de forma eficiente é necessário ter graduação no Grupo de Armas Esmagamento Leve, sendo que seus ataques básicos, na dinâmica de jogo, para fins de tabela de resolução são idênticos a tabela atribuída a arma Cajado, acrescido do bônus determinado em cada nível mágico.

O bastão é indestrutível a meios físicos, embora magias que cancelem encantamentos anulem a evocação. Além disso, dependendo do efeito o bastão recebe aumento contra os 3 tipos de defesa (L,M, P) e dano peculiar determinado conforme níveis da magia, sendo considerada uma arma mágica.

- **Bastão de Luz 1:** Cria um bastão de luz com dano 16/12/8/4 além de ser considerada arma mágica (atinge também seres incorpóreos, mortos-vivos, demônios e etc.), utiliza-se da tabela de resolução da arma Cajado;
- **Bastão de Luz 3:** Cria um bastão de luz com dano 20/15/10/5, além de ser considerada uma arma mágica +1, utilizando-se da tabela de resolução da arma Cajado, acrescido deste reajuste mágico;
- **Bastão de Luz 5:** Cria um bastão de luz com dano 24/18/12/6, além de ser considerada uma arma mágica +2, utilizando-se da tabela de resolução da arma Cajado, acrescido deste reajuste mágico;
- **Bastão de Luz 7:** Cria um bastão de luz com dano 28/21/14/7, além de ser considerada uma arma mágica +3, utilizando-se da tabela de resolução da arma Cajado, acrescido deste reajuste mágico;
- **Bastão de Luz 9:** Cria um bastão de luz com dano 32/24/16/8, além de ser considerada uma arma mágica + 4, utilizando-se da tabela de resolução da arma Cajado, acrescido deste reajuste mágico;
- **Bastão de Luz 10:** Cria um bastão de luz com dano 36/27/18/9, além de ser considerada uma arma mágica +5, utilizando-se da tabela de resolução da arma Cajado, acrescido deste reajuste mágico.

Batismo

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Com essa magia, o sacerdote prepara uma enorme quantidade de água benta, onde utilizará para batizar um alvo. Para a magia surtir os efeitos, é necessário ter água suficiente para mergulhar por completo o corpo de uma pessoa adulta.

Essa magia só pode ser usada em um mesmo alvo uma vez a cada 6 meses, com exceção do efeito 10. Mesmo efeitos mais fortes não afetarão um alvo que já esteja sobre o efeito de um Batismo.

O custo do ritual é de 1 M.O. por nível de magia.

- **Batismo 1:** Ao mergulhar o corpo do alvo na água, o alvo recebe um bônus de +3 em todas as tabelas de resolução, inclusive de R.F e R.M. O bônus dura 1 semana.
- **Batismo 3:** Ao mergulhar o corpo do alvo na água, o alvo recebe um bônus de +5 em todas as habilidades ou um bônus de +5 em todos os ataques realizados contra demônios ou mortos vivos. O bônus dura 1 semana.
- **Batismo 5:** Ao mergulhar o corpo do alvo na água, o alvo recebe um bônus de +7 em todos os ataques realizados contra demônios ou mortos vivos ou uma proteção de +4 na defesa contra tais criaturas. O bônus dura 2 semanas.
- **Batismo 7:** Ao mergulhar o corpo do alvo na água, o alvo recebe um bônus de +5 em todas as tabelas de resolução, inclusive de R.F e R.M, ou +50% de dano nas magias que usar. O bônus dura 2 semanas.
- **Batismo 10:** Nesse efeito, o alvo ficará submerso durante 2 minutos. Note que o alvo não morrerá afogado. Ao retirar o corpo da água, o alvo estará livre de qualquer malefício que tenha adquirido no ultimo ano. Qualquer magia sobre o alvo será quebrada, qualquer veneno curado. Críticos serão totalmente regenerados dentro dos próximos 2 meses. Esse efeito só pode ser usado uma única vez por alvo e como pagamento o alvo ficará a serviço da Deusa, até que seus débito esteja pago.

Bioproteção

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Esta magia concede proteção contra ataques naturais (garras, presas, chifres, etc.) até certo ponto. O grau de sua proteção e a sua duração varia com o encanto usado.

Cada Efeito desta magia protege o evocador de uma determinada quantidade de dano causado por armas naturais de criaturas. Estas incluem garras, presas, chifres, caudas, etc., mas não contra hálitos encantados, toques gélidos, olhares ou outras formas de ataque. A proteção se estende a qualquer ataque feito com uma parte do corpo de uma criatura viva de Tagmar, portanto, de nada vale contra mortos-vivos, demônios, elementais, golens, etc.

Caso o dano infligido seja maior do que a proteção concedida, o encanto entra em colapso recebendo o evocador o dano restante.

Note que o dano infligido não é cumulativo. Ou seja, para conseguir ferir o ser protegido é preciso fazer um dano maior do que a proteção concedida de uma vez.

- **Bioproteção 1:** Protege contra até 4 pontos de dano por 10 minutos.
- **Bioproteção 3:** Protege contra até 8 pontos de dano por 20 minutos.
- **Bioproteção 5:** Protege contra até 12 pontos de dano por 30 minutos.
- **Bioproteção 7:** Protege contra até 16 pontos de dano por 1 hora.
- **Bioproteção 9:** Protege contra até 20 pontos de dano por 3 horas.
- **Bioproteção 10:** Protege contra até 24 pontos de dano por 6 horas.

Bís

Evocação: Conforme a magia anteriormente tocada

Alcance: Conforme a magia anteriormente tocada

Duração: Conforme a magia anteriormente tocada

Resistência à Magia: Não

Com esta magia, o bardo se sente motivado a tocar uma magia que já tenha sido evocada anteriormente, gastando menos karma que o habitual para conjurá-la novamente. Esta magia só pode ser evocada até 5 rodadas após a evocação da magia que se pretende repetir.

Aqueles que estiverem sob efeito da primeira magia, serão novamente afetados sem necessidade de novo teste de Resistência à Magia, mas aqueles que não foram afetados pela primeira canção deverão efetuar um novo teste de Resistência à Magia.

- **Bis 1:** Repete-se uma magia de até nível 3 evocada pelo Bardo nas 5 rodadas anteriores.
- **Bis 3:** Repete-se uma magia de até nível 5 evocada pelo Bardo nas 5 rodadas anteriores.
- **Bis 5:** Repete-se uma magia de até nível 7 evocada pelo Bardo nas 5 rodadas anteriores.
- **Bis 7:** Repete-se uma magia de até nível 10 evocada pelo Bardo nas 5 rodadas anteriores.

Bloqueio Místico

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Após anos de dedicação e afinco alguns estudiosos místicos, descobriram que era possível perturbar o fluxo de mana de suas vítimas, e com isto bloquear o uso do mana temporariamente por outros místicos. Caso o alvo falhe no teste de Resistência á Magia, ele perde a capacidade de evocar magias. A duração está descrita dos efeitos.

A força desta magia está no fato de que mesmo um efeito menor tem a chance perturbar efeitos maiores. A partir do efeito 3, esta magia também bloqueia magias que estejam ativas na vítima (Armadura Elemental, Canções, Garras etc.), desde que sejam de nível igual ou menor que o bloqueio. Caso o bloqueio acabe e essas magias ainda tenham tempo de duração maior, elas voltam a ter seus efeitos aplicados.

Para recuperar a capacidade de usar magias antes de acabar a duração do efeito desta magia, a vítima pode fazer um teste de Resistência à Magia a cada duas rodadas após o inicio. Se resistir o Bloqueio Místico perde o efeito.

Se essa magia for usada quando a vítima estiver evocando uma magia, e ela falhar no teste, a magia que ela estava evocando é cancelada automaticamente e o Karma perdido.

- **Bloqueio Místico 1:** Bloqueia a capacidade do alvo de usar magias. A duração da magia é de 2 rodadas.
- **Bloqueio Místico 3:** Idem ao efeito anterior, mas a duração é de 3 rodadas.
- **Bloqueio Místico 5:** Idem ao efeito anterior, mas a duração é de 5 rodadas.
- **Bloqueio Místico 7:** Idem ao efeito anterior, mas a duração é de 8 rodadas.
- **Bloqueio Místico 9:** Idem ao efeito anterior, mas a duração é de 10 rodadas.
- **Bloqueio Místico 10:** Idem ao efeito anterior, mas a duração é de 15 rodadas.

Braços de Chumbo

Evocação: 1 rodada

Alcance: 100 metros

Duração: 5 rodadas

Resistência à Magia: Sim

Resistência Física: Sim.

Com este encanto o mistico lança um feitiço em seu inimigo aplicando uma sobrecarga em seus braços, dificultando a sua capacidade para mantê-los erguidos, bem como a capacidade de conseguir segurar as suas armas para atacar e se defender em combate.

Este peso mágico mina a Resistência Física de seu oponente, que conforme o efeito da magia poderá causar ajustes negativos em sua defesa e na tabela de resolução para qualquer ataque ou uso de habilidades que envolvam as mãos ou habilidades que necessitem de equilíbrio (a critério do Mestre de Jogo). A Vítima afetada por esta magia é compelida a largar as suas armas (ou objetos segurados) por não conseguir suportar o peso demasiado em seus braços.

Em termos de sistema, lançada esta magia, o alvo deverá efetuar teste de Resistência à Magia.

Falhando no teste, o alvo sofrerá as mazelas do encanto, devendo obrigatoriamente efetuar, a cada rodada, durante as 5 rodadas de duração da magia, testes de Resistência Física para saber se conseguirá segurar suas armas. Falhando no teste de Resistência Física, não mais conseguirá manter erguidas as suas armas devendo largá-las, ou, se desarmado, fará com que abaixe a sua guarda.

Mas caso o alvo consiga resistir no teste de Resistência Física, conseguirá manter a sua guarda em pé, podendo combater (com ou sem arma) ou usar suas habilidades, técnicas de combate ou magias, entretanto sofrerá ele ajustes negativos conforme determinado pelo efeito mágico lançado.

Ressalta-se que mesmo tendo o alvo perdido as suas armas continuará ele capaz de se defender, mesmo sofrendo ajustes negativos em sua defesa. Lembrando que quem se utilize de escudo, em caso de perda, deverá desconsiderar o valor dessa proteção em sua defesa, acrescida da penalidade constante no nível do encanto lançado.

OBS: As vitimas que se utilizam das mãos para conjurar seus encantos, também deverão, obrigatoriamente, efetuar um teste de Resistência Física antes de qualquer encanto evocado, falhando no teste falhará automaticamente na sua evocação perdendo normalmente os seus pontos de Karma. Nas próximas rodadas, caso os efeitos desta magia ainda não estiverem cessado, deverá efetuar novo teste de Resistência Física antes de lançar qualquer magia que deseje evocar.

OBS: esta magia não obsta a movimentação do alvo em combate, entretanto sofrerá ele a penalidade de -1 ponto em sua movimentação, isso, em decorrência do desequilíbrio causado em não conseguir utilizar dos braços como pêndulo, cansando dificuldades em sua movimentação normal.

- **Braços de Chumbo 1:** Sobrecarrega em 5 quilos os braços de um oponente, sofrendo penalidade de -1 em sua defesa e -1 na tabela de resolução de seu ataque, armado ou desarmado.
- **Braços de Chumbo 3:** Idem ao efeito anterior, mas sobrecarrega em 10 quilos os braços do seu oponente, sofrendo penalidade de -2 em sua defesa e -2 na tabela de resolução de seu ataque, armado ou desarmado.
- **Braços de Chumbo 5:** Idem ao efeito anterior, mas sobrecarrega em 15 quilos os braços do seu oponente, sofrendo penalidade de -3 em sua defesa e -3 na tabela de resolução de seu ataque, armado ou desarmado.
- **Braços de Chumbo 7**: Idem ao efeito anterior, mas sobrecarrega em 20 quilos os braços do seu oponente, sofrendo penalidade de -4 em sua defesa e -4 na tabela de resolução de seu ataque desarmado.

- **Braços de Chumbo 9**: Idem ao efeito anterior, mas sobrecarrega em 30 quilos os braços de um oponente, sofrendo penalidade de -6 em sua defesa e -6 na tabela de resolução de seu ataque desarmado.

Bruma dos Derrotados

Evocação: 4 rodadas

Alcance: 50 metros de raio

Duração: 15 rodadas ou 20 rodadas no nível 10

Resistência à Magia: Não/Sim

Com este milagre, o sacerdote invoca uma enorme força divina que se reproduz numa imensa neblina que cobre uma área de 50 metros de raio. A neblina drena continuamente a EH, ao causar grande cansaço mental em todos os seres que estiverem dentro de sua área. Quando a EH de um individuo se esgotar, cessam os efeitos do milagre somente sobre aquele alvo.

Os seres demoníacos e profanos que estiverem dentro da área do efeito, deverão realizar um teste de Resistência à Magia para sair da área de atuação. Em caso de falha, estes ficarão presos dentro da área de atuação da magia até o seu término de duração.

Apenas o Sacerdote que invocar o Milagre é imune ao efeito. Ventos mágicos ou não, são ineficazes para dissipar a Bruma, mas a magia Quebra de Encantos, por exemplo, desfaz os efeitos desta magia.

- **Bruma dos Derrotados 1:** Causa 1 pontos de dano na EH por rodada.
- **Bruma dos Derrotados 3:** Causa 2 pontos de dano na EH por rodada.
- **Bruma dos Derrotados 5:** Causa 3 pontos de dano na EH por rodada.
- **Bruma dos Derrotados 7:** Causa 4 pontos de dano na EH por rodada.
- **Bruma dos Derrotados 9:** Causa 5 pontos de dano na EH por rodada.
- **Bruma dos Derrotados 10:** Causa 7 pontos de dano na EH por rodada, mas a duração é aumentada para 20 rodadas e o alcance sobe para 75 metros de raio.

Bruma Ilusória

Evocação: Instantânea

Alcance: 25 metros de diâmetro

Duração: 5 rodadas

Resistência à Magia: Sim

Com este poderoso encanto o místico cria uma tênue bruma encantada, que se tornará mais densa e atrapalhará a visão das vitimas que não tenham sido bem sucedidas em um teste de resistência à magia. Pessoas afetadas por este encanto tendem a ficar com olhos enevoados de coloração branca.

A magia tem seu alcance medido a partir do mago. O nível da magia evocada determinará a dificuldade causada pela bruma, quanto maior o nível maior será densidade e sufocamento causado as vítimas, que receberão as penalidades descritas nos efeitos.

As vítimas, apesar de pouca visibilidade conseguirão atacar, entretanto nos níveis maiores 9 e 10, os enfeitiçados somente conseguirão atacar se possuírem a técnica de combate Luta as Cegas. As pessoas que resistirem não sentirão nenhum efeito e poderão agir normalmente.

- **Bruma Ilusória 1:** As vítimas recebem penalidade de -1 pontos em todas as colunas de resolução, mas sem comprometer totalmente seus ataques, defesas, habilidades, técnicas de combate e evocação de magias.
- **Bruma Ilusória 3:** Idem ao efeito anterior, mas as vítimas receberão penalidade de -2 pontos em todas as colunas de resolução.

- **Bruma Ilusória 5:** Idem ao efeito anterior, mas as vítimas receberão penalidade de-3 pontos em todas as colunas de resolução, e a dificuldade de ser mexer fará com que aqueles que os atacarem recebam bônus de +1 nas colunas de ataque.
- **Bruma Ilusória 7:** Idem ao efeito anterior, mas as vítimas receberão penalidade de -4 pontos em todas as suas colunas de resolução, e a dificuldade de ser mexer fará com que aqueles que os atacarem recebam bônus de +2 nas colunas de ataque.
- **Bruma Ilusória 9:** As vítimas sofrerão penalidade de -5 pontos em todas as suas colunas de resolução, e a dificuldade causadas pelo leve pânico fará com que aqueles que os atacarem recebam bônus de +2 nas colunas de ataque, e ainda, terão a sensação de falta de ar que resultará na perda de 30 pontos de EH. Os enfeitiçados por este nível de magia só conseguirão atacar caso possuam a Técnica de Combate Luta as Cegas.
- **Bruma Ilusória 10**: As vítimas sofrerão penalidade de -6 pontos em todas as suas colunas de resolução, e a dificuldade causadas pelo leve pânico fará com que aqueles que os atacarem recebam bônus de +3 nas colunas de ataque, e ainda, terão a sensação de falta de ar que resultará na perda de 50 pontos de EH. Os enfeitiçados por este nível de magia só conseguirão atacar caso possuam a Técnica de Combate Luta as Cegas.

Caminhar nas Águas

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Com este milagre o sacerdote pode tanto se abençoar, quanto abençoar alvos tocando-lhe as pernas, sendo que a duração do milagre varia de acordo com o nível por ele evocado.

A benção permite que o(s) alvo(s) caminhe(m) por cima de superfícies liquidas como se estas fossem sólidas, podendo utilizar sua velocidade de acordo com os efeitos abaixo.

- **Caminhar nas Águas 1:** O sacerdote conseguirá caminhar, lentamente, sobre as águas doces por 1 minuto (4 rodadas), mas sofrerá penalidade de 2 pontos no cálculo de sua movimentação para conseguir caminhar (conforme dispõe a regra de movimentação).
- **Caminhar nas Águas 3:** O sacerdote conseguirá caminhar, lentamente, sobre as águas salgadas por 2 minutos (8 rodadas), mas sofrerá penalidade de 2 pontos no cálculo de sua movimentação para conseguir caminhar (conforme dispõe a regra de movimentação).
- **Caminhar nas Águas 5:** O sacerdote conseguirá caminhar, lentamente, sobre as águas doces e salgadas por 3 minutos (12 rodadas), mas sofrerá penalidade de 2 pontos no cálculo de sua movimentação para conseguir caminhar (conforme dispõe a regra de movimentação).
- **Caminhar nas Águas 7:** O sacerdote e um alvo por ele tocado conseguirão caminhar sobre as águas doces e salgadas por 5 minutos (20 rodadas), mas sofrerão penalidade de 1 ponto no cálculo de sua movimentação para conseguirem caminhar (conforme dispõe a regra de movimentação).
- **Caminhar nas Águas 8:** O sacerdote e dois alvos por ele tocados conseguirão caminhar normalmente sobre as águas doces e salgadas por até 15 minutos, sem sofrer qualquer penalidade, entretanto não poderão correr, caso contrário o milagre se quebrará e afundarão sob as águas.
- **Caminhar nas Águas 9:** O sacerdote conseguirá caminhar ou correr, normalmente, sobre as águas doces ou salgadas por até 30 minutos.
- **Caminhar nas Águas 10:** O sacerdote e cinco alvos por ele tocados conseguirão caminhar ou correr, normalmente, sobre as águas doces ou salgadas por até 2 horas.

Campo de Trevas

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 5 rodadas

Resistência à Magia: Sim

Este poderoso encanto cria uma tênue nuvem gélida em torno do místico que causará um enorme desconforto, sugando a vitalidade de todos os seres vivos dentro do alcance do encanto.

As criaturas que desejarem permanecer dentro da área têm direito a um teste de Resistência à Magia por rodada de exposição, caso falhem, perderão certa quantidade de Energia Física. Os corpos das criaturas mortas por esse encanto tendem a ficar ressequidos. Nenhum tipo de Morto-vivo é afetado por esta magia.

- **Campo de Trevas 1:** Causa a perda de 1 ponto de EF. O alcance da magia é de 1 metro de raio a partir do evocador.
- **Campo de Trevas 3:** Causa a perda de 2 pontos de EF. O alcance da magia é de 2 metros de raio a partir do evocador.
- **Campo de Trevas 5:** Causa a perda de 3 pontos de EF. O alcance da magia é de 3 metros de raio a partir do evocador.
- **Campo de Trevas 7:** Causa a perda de 4 pontos de EF. O alcance da magia é de 4 metros de raio a partir do evocador.
- **Campo de Trevas 9:** Causa a perda de 5 pontos de EF. O alcance da magia é de 6 metros de raio a partir do evocador.

Canção da Discórdia

Evocação: 2 rodadas

Alcance: 50 metros

Duração: 1 dia

Resistência à Magia: Sim

Através desta magia, muitas amizades foram quebradas e inúmeras vidas perdidas. Seu efeito principal é fazer com que todos em sua área de atuação se tornem mais belicosos entre si, e seu efeito secundário é inibir qualquer sensação de culpa ou remorso.

O resultado costuma ser o caos generalizado, a menor das ofensas gera uma tremenda confusão.

Os passos utilizados nesta magia são os mesmo da magia Modificar de Espírito.

- **Canção da Discórdia 1:** Move 3 passos para direita o espírito dos afetados.
- **Canção da Discórdia 3:** Move 4 passos para direita o espírito dos afetados.
- **Canção da Discórdia 5:** Move 5 passos para direita o espírito dos afetados.
- **Canção da Discórdia 7:** Move 6 passos para direita o espírito dos afetados.
- **Canção da Discórdia 10:** Move 7 passos para direita o espírito dos afetados.

Canção do Controle

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Com esta magia o bardo é capaz de tocar notas musicais que afetam a mente da(s) vítima(s) pré-determinadas, permitindo que tenha controle físico sobre suas ações.

Durante o controle o bardo não poderá fazer nenhuma outra ação, a não ser continuar tocando as notas musicais, caso contrário a magia se quebrará automaticamente. A todo o momento a vítima estará consciente de tudo que acontece consigo mesmo, no entanto, não terá nenhum controle sobre suas próprias ações.

Entretanto o Bardo deverá permanecer tocando seu instrumento musical pelo tempo que quiser manter o(s) alvo(s) sobre o seu controle, desde que não superior a uma hora, cujas ordens serão mentalizadas pelo bardo ao tempo em que toca a canção.

A canção surtirá efeito contra as pessoas e criaturas racionais, mas não se estendendo seus efeitos aos animais e criaturas irracionais. O bardo não pode obrigar o(s) afetado(s) dessa magia a se matar. Caso o faça, a vítima terá direito a um novo teste de Resistência à Magia.

- **Canção do Controle 1:** Permite controlar as ações de uma vítima por 3 rodadas.
- **Canção do Controle 3:** Permite controlar as ações de uma vítima por 5 rodadas.
- **Canção do Controle 5:** Permite controlar as ações de duas vítimas por 5 rodadas.
- **Canção do Controle 7:** Permite controlar as ações de uma vítima por 10 rodadas.
- **Canção do Controle 9:** Permite controlar as ações de duas vítimas por 10 rodadas.

Captação da Verdade

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Com este milagre o sacerdote consegue captar a verdade por detrás das palavras do alvo analisado . Assim conforme os níveis deste milagre o sacerdote atribuirá ajustes negativos em persuasão a seu alvo analisado, percebendo qualquer tentativa de mentira deste alvo, isso, durante o período contido nos níveis do milagre.

Somente o sacerdote perceberá as verdades ditas pelo alvo analisado. Já a persuasão utilizada para propagar uma verdade, não será afetada por este milagre.

- **Captação da Verdade 1:** O alvo receberá penalidade de -2 pontos em persuasão por 1 hora.
- **Captação da Verdade 3:** O alvo receberá penalidade de -4 pontos em persuasão por 3 horas.
- **Captação da Verdade 5:** O alvo será penalizado em 1 nível de dificuldade na tabela de resolução em qualquer teste de persuasão por 2 horas.
- **Captação da Verdade 7:** O alvo será penalizado em -6 pontos em persuasão por 12 horas.
- **Captação da Verdade 9:** O alvo será penalizado em 2 níveis de dificuldade na tabela de resolução em qualquer teste de persuasão por 5 horas.

Carinho de Lena

Evocação: Ritual (1 hora)

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Resistência à Magia: Não

Esta benção se dá como um ritual de massagem linfática que dura uma hora. Esta massagem tem propriedades de cura. Ela deve ser feita em um ser despido, deitado e relaxado. Não funciona contra maldições Arcanas.

- **Carinho de Lena 1:** Recupera um décimo arredondado para baixo da EH e da EF. Cura veneno tipo 1.
- **Carinho de Lena 3:** Recupera um quarto da EH e da EF. Cura veneno tipo 1.
- **Carinho de Lena 5:** Recupera metade da EH e a EF. Cura veneno tipo 2. E, enquanto a massagem perdurar, retarda o efeito de venenos tipo 3 e 4.
- **Carinho de Lena 7:** Idem nível 5. Também extrai qualquer veneno até tipo 4 do corpo.
- **Carinho de Lena 9:** Idem nível 7. Além do mais, recupera os críticos desde que não sejam mortais e não tenha se passado mais que 3 dias. Por exemplo, se a mão amputada ainda estiver com a vítima durante este tempo ela poderá ser recolocada.

Carne em Vermes

Evocação: Instantânea

Alcance: Visual

Duração: 10 rodadas ou permanente no nível 10

Resistência à Magia: Sim

Esta magia ficou conhecida muito como um castigo que necromantes reservavam as pessoas que mais sentiam ódio. Esta magia permite que o necromante transforme carne viva (ferimentos) em pequenos vermes carnívoros que começarão a digerir o corpo da vítima (desde que seja carne, músculo, ossos etc.).

Nos níveis mais baixos da magia, os vermes são poucos e muito fracos, que morrem antes de mesmo de causar grandes estragos nas vítimas. Porém, causam um sofrimento angustiante nelas. Nos níveis mais altos, os vermes podem matar a vítima, digerindo seus órgãos internos, músculos, ossos e etc.

Esta magia só surtirá efeito em um alvo que tenha um machucado ou ferimento exposto (dano na EF). Caso a vítima queira retirar os vermes, perderá 3 rodadas até o nível 7, sendo que no nível 10 não é possível retirá-los.

- **Carne em Vermes 1:** O ferimento da vítima começará a apresentar pequenos vermes, que começarão a se alimentar da carne do ferimento, causando muita dor a vítima. Por conta disso, a vítima receberá -1 em todas as suas ações. Ao final da duração da magia os vermes morrerão.
- **Carne em Vermes 3:** Além de receber penalidade de -1 ponto em todas as suas ações, a vítima perderá também 3 pontos de EF. Sendo que após o término da duração da magia os vermes sairão do corpo da vítima, onde o ferimento exposto começará a infeccionar impondo penalidade de -1 em todas as ações do alvo, até que o ferimento sare definitivamente (correspondida na recuperação total da EF).
- **Carne em Vermes 5:** Além de receber penalidade de -3 pontos em todas as suas ações, a vítima perderá também 5 pontos de EF. Sendo que após o término da duração da magia os vermes sairão do corpo da vítima, onde o ferimento exposto começará a infeccionar impondo penalidade de -2 em todas as ações do alvo, até que o ferimento sare definitivamente (correspondida na recuperação total da EF).**Carne em Vermes 7:** Além de receber penalidade

de -5 pontos em todas as suas ações, a vítima perderá também 7 pontos de EF. Sendo que após o término da duração da magia os vermes sairão do corpo da vítima, onde o ferimento exposto começará a infeccionar impondo penalidade de -3 em todas as ações do alvo, até que o ferimento sare definitivamente (correspondida na recuperação total da EF).**Carne em Vermes 9:** Além de receber penalidade de -7 pontos em todas as suas ações, a vítima perderá também 9 pontos de EF. Sendo que após o término da duração da magia os vermes sairão do corpo da vítima, onde o ferimento exposto começará a infeccionar impondo penalidade de -4 em todas as ações do alvo, até que o ferimento sare definitivamente (correspondida na recuperação total da EF).

- **Carne em Vermes 10:** Os vermes se instalarão dentro do corpo da vítima e começarão a digerir os seus órgãos internos. A digestão é lenta, porém impõe um ajuste de -7 na vítima em todas as suas ações. A cada hora, a vítima perderá 4 pontos de EF, o ajuste também será aumentado em -1, a cada hora. A recuperação física normal da vítima é impossível, só podendo ser curada pelas magias: Curas Físicas, Recuperação Física, Quebra de Encantos ou qualquer outra que modifique a matéria do corpo do alvo ou que mude a sua temperatura bruscamente. O efeito dura até a vítima morrer (ou ser curada).

Chuva Etérea

Evocação: 4 rodadas

Alcance: 100 metros de raio

Duração: 20 rodadas

Resistência à Magia: Sim

Com este milagre o sacerdote, cria nuvens de tempestade com chuva densa e pesada que desfaz qualquer magia invocada por aqueles tocados por suas gotas, isso, desde que o poder evocado por esta magia, correspondido em um maior gasto de karma, seja maior que o nível da magia desfeita.

Além do que as criaturas sombrias (zumbis, mortos vivos, esqueletos, demônios e etc.) em contato com a água da chuva sofrerão ajuste negativo de 3 colunas em todos os rolamentos, caso falhem em teste de Resistência à Magia, enquanto se mantiverem dentro da área chuvosa.

- **Chuva Etérea 7:** Invoca a Chuva Etérea. Apesar de só possuir um único efeito, é necessário utilizar uma quantidade alta de karma para que consiga desfazer efeitos mágicos de grande poder, bem como dificulte a Resistência à Magia das criaturas sombrias.

Confidências

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: O tempo necessário para o alvo confessar, ou, quando interrompida a confissão

Resistência à Magia: Sim

A pessoa encantada por este milagre fará suas maiores confidencias ao sacerdote tanto no que diz respeito a sua vida pessoal, de terceiros e de conhecimento confidencial ou restrito.

Entretanto este milagre só surtirá efeito caso a conversa se restrinja ao alvo (confidente) e ao sacerdote (evocador), portanto não devendo ser presenciada por ninguém no recinto.

Note-se que os fatos que o sacerdote terá acesso serão aqueles que a pessoa encantada saiba, não podendo descobrir fatos que o alvo desconheça, mesmo que tenha relação com ela. Além do mais, informações como valores quantitativos do estágio de determinado personagem, sua EH e sua EF são dados do jogador e não do personagem. Sendo assim o personagem revelará dados qualitativos que dará uma ideia aproximada do quanto pode suportar e o quanto conhece.

Assim o Mestre do Jogo deverá analisar quais fatos se encaixam devidamente nos níveis da magia.

- **Confidências 1:** O sacerdote descobre fatos pequenos sobre a pessoa, como nome, altura, peso, raça, etc.
- **Confidências 3:** O sacerdote descobre assuntos de amplo conhecimento de pessoas pertencentes a certa comunidade. Ex: conhecimento comum de certa região, de certa cidade, de certa raça, profissão e etc.
- **Confidências 5:** O sacerdote descobre fatos precisos sobre a vida pessoal do alvo, se possui um relacionamento, as intenções com relação ao sacerdote, dentre outras coisas relacionadas somente a sua vida pessoal.
- **Confidências 7:** O sacerdote descobre fatos maiores sobre uma pessoa, como Profissão, Estágio, divindade, magias, técnicas de combate, classe social.
- **Confidências 9:** O sacerdote descobre assuntos de conhecimento restrito de um grupo que alvo pertença, cujo conhecimento é secreto. Ex: conclave, seitas, bando e etc.
- **Confidências 10:** O sacerdote descobre do alvo um segredo que somente ele tem conhecimento e que representa perigo. Ex: O segredo do cofre do rei; O caminho secreto para esconderijo do vilão e etc.

Conjuração Demoníaca

Evocação: Ritual

Alcance: 10 metros

Duração: Até um ano e um dia

Resistência à Magia: Não

Este encantamento permite que o evocador conjure um habitante dos planos infernais. O tipo de Demônio invocado e a quantidade de tempo que ele permanece dependem da dificuldade do efeito evocado. Note que este feitiço não fornece nenhum meio de controlar o Demônio após a sua chegada. Para isso, veja a magia Domínio Demoníaco.

O Demônio conjurado aparece a uma distância do evocador menor ou igual ao alcance, sempre no local desejado pelo evocador. Chegando o Demônio e este não sendo dominado pela magia Domínio Demoníaco, atacará imediatamente o evocador. Se o evocador provar ser um inimigo poderoso, o Demônio tentará fugir. De qualquer forma, o Demônio estará livre para permanecer nos planos materiais durante um ano e um dia.

É possível fazer evocação conjunta de Conjuração Demoníaca com Domínio Demoníaco. É muito comum o místico evocar o ritual dentro de um Círculo de Proteção e fazer o Demônio aparecer dentro de um Pentagrama Místico.

Este ritual exige materiais muito caros e raros, de modo que a sua utilização custará sempre 3 moedas de ouro por dificuldade (tipo de Demônio) evocado.

- **Conjuração Demoníaca 1:** Conjura um Demônio Menor.
- **Conjuração Demoníaca 3:** Conjura um Demônio Tipo I.
- **Conjuração Demoníaca 5:** Conjura um Demônio Tipo II.
- **Conjuração Demoníaca 7:** Conjura um Demônio Tipo III

Contorcionismo

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 30 minutos

Resistência à Magia: Não

Com esta magia o bardo terá maior flexibilidade corporal em seus ligamentos e juntas, conseguindo girar parcialmente o pescoço, torcer e deslocar suas pernas e braços.

Este contorcionismo facilita o bardo a se livrar de amarras, bem como para permanecer em locais muito apertados ou até mesmo podendo ser utilizado em suas apresentações para deslumbramento de seus expectadores.

A conjuração desta magia independe de gestos, sendo uma evocação instintiva do bardo.

- **Contorcionismo 1:** Concede maior elasticidade nas juntas e ligamentos do bardo, reduzindo em 1 nível a dificuldade para Escapar, adquirindo ainda 1 ponto positivo em Empatia por deslumbramento dos expectadores em seus espetáculos.
- **Contorcionismo 3:** Idem ao efeito anterior mas reduzirá em 3 níveis a dificuldade para Escapar, e adquirirá 2 pontos positivos em Empatia.
- **Contorcionismo 5:** Idem ao efeito anterior mas reduzirá em 5 níveis a dificuldade para Escapar, e adquirirá 2 pontos positivos em Empatia.
- **Contorcionismo 7:** Idem ao efeito anterior mas reduzirá em 7 níveis a dificuldade para Escapar, e adquirirá 3 pontos positivos em Empatia.
- **Contorcionismo 9:** Idem ao efeito anterior mas reduzirá em 9 níveis a dificuldade para Escapar, e adquirirá 4 pontos positivos em Empatia.

Criação Sonora

Evocação: Variável

Alcance: 10 metros

Duração: Instantânea

Resistência à Magia: Não

Com esta magia os Bardos conseguem reproduzir sons melódicos como forma de suprir a necessidade de um instrumento musical para evocar suas magias, mas para isso precisará se utilizar de qualquer objeto capaz de se extrair som.

Exemplo: O bardo se utiliza de uma batucada de colher em seu peito e na palma de sua mão como forma de produzir sons melódicos.

Este magia poderá ser evocada conjuntamente com qualquer outra magia. Mas caso não seja, ela inibe temporariamente qualquer magia que tenha utilizado menos karma, desde que tenha algum componente sonoro.

- **Criação Sonora 1:** Supre em 1 rodada a necessidade de utilização de um instrumento musical para evocação de suas magias.
- **Criação Sonora 3:** Supre em 3 rodadas a necessidade de utilização de um instrumento musical para evocação de suas magias.
- **Criação Sonora 5:** Supre em 5 rodadas a necessidade de utilização de um instrumento musical para evocação de suas magias.
- **Criação Sonora 7:** Supre em 7 rodadas a necessidade de utilização de um instrumento musical para evocação de suas magias.

- **Criação Sonora 9:** Supre em 10 rodadas a necessidade de utilização de um instrumento musical para evocação de suas magias.

Criatura Disforme

Evocação: Especial, vide magia Criação

Alcance: Toque

Duração: Especial, vide magia Criação

Resistência à Magia: Não

Com este encanto o mago necromante concede ajustes positivos para o morto-vivo que criar. Portanto este encanto é uma complementação da magia criação devendo ser conjurada conjuntamente a ela, cujo tempo de evocação e duração desta magia é mesmo que determinado pela magia Criação.

O necromante fortalece seu morto vivo com qualquer outro pedaço de cadáver ao chão aglutinando a sua criatura como inserir pernas, braços e cabeças. *Exemplo: aumentar os poderes do morto-vivo incluindo novos membros como cabeças, braços, pernas e etc. em disposições bastante peculiares.*

Note-se que este encanto só será possível caso haja pelo menos 2 carcaças mortas ao chão, de onde os membros de uma serão aproveitados na outra. Assim qualquer carcaça de criatura, animal ou humanoide será aproveitada em sua criação, onde a força do encanto fará com que se aglutinem sozinhas sob uma névoa negra e reluzente.

Sendo destruída ou chegue ao final a duração deste encanto esta criatura se despedaçará. Embora seja possível lançar um novo efeito (mais poderoso), caso encontre mais matéria-prima para o encanto, mas não afeta a duração.

OBS: A duração deste encanto será a mesma da magia criação.

- **Criatura Disforme 1:** Concede ao morto-vivo 5 pontos de EF, 10 pontos de EH e +1 colunas na tabela de resolução, isso, para cada carcaça aglutinada a sua criatura, somando esses valores até o limite de até 2 (dois) cadáveres por morto-vivo criado. (ex: Havendo 3 carcaças ao chão o mago necromante, poderá evocar esta magia, conjuntamente com a magia criação, unificando as 2 carcaças mortas ao corpo do morto-vivo, ora criado com a carcaça restante. Em termos de sistema, soma-se em duplicidade os efeitos desse nível aos valores da criatura morto-vivo.)
- **Criatura Disforme 3:** Idem ao efeito anterior, mas concede ao morto-vivo 10 pontos de EF, 15 pontos de EH e +2 colunas na tabela de resolução, isso, para cada carcaça aglutinada a sua criatura, somando esses valores até o limite de até 2 (dois) cadáveres por morto-vivo criado.
- **Criatura Disforme 5:** Idem ao efeito anterior, mas concede ao morto-vivo 15 pontos de EF, 20 pontos de EH e +2 colunas na tabela de resolução, isso, para cada carcaça aglutinada a sua criatura, somando esses valores até o limite de até 3 (três) cadáveres por morto-vivo criado.
- **Criatura Disforme 7:** Idem ao efeito anterior, mas concede ao morto-vivo 20 pontos de EF, 25 pontos de EH e +3 colunas na tabela de resolução, isso, para cada carcaça aglutinada a sua criatura, somando esses valores até o limite de até 3 (três) cadáveres por morto-vivo criado.
- **Criatura Disforme 9:** Idem ao efeito anterior, mas concede ao morto-vivo 25 pontos de EF, 30 pontos de EH e +3 colunas na tabela de resolução, isso, para cada carcaça aglutinada a sua criatura, somando esses valores até o limite de até 5 (cinco) cadáveres por morto-vivo criado.

Cristalização

Evocação: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração: 5 rodadas

Resistência à Magia: Sim

Com este encantamento, o místico transforma qualquer liquido em cristal de forma instantânea. Podendo afetar desde uma porção de água, poções de veneno ou mesmo sangue dentro de seres vivos.

Caso utilize em seres vivos, estes têm o direito de resistir aos seus efeitos, mas caso falhe a região sofrerá os danos indicados nos efeitos da magia, cristalizando a porção líquida atingida. Neste caso o alvo deve fazer um teste de Resistência Física a cada rodada para evitar hemorragias graves e necrose que poderão levar a amputação de um membro ou mesmo levá-lo a morte. O efeito cessa no primeiro teste de resistência bem sucedido. Entretanto falhando por três vezes seguidas no teste de Resistência Física, causará necroses cristalizadas ao alvo só curadas com intervenções mágicas, devendo ser curado em até 5 dias, caso contrário levará a amputação do membro, ou, levando-o a morte, dependendo do local atingido.

Devido a sua natureza mágica, o liquido cristalizado não sofre expansão de seu volume ao mudar para o estado solido.

- **Cristalização 1:** Cristaliza 100 ml de liquido, causando 1 ponto de dano na EF, além de 1 ponto de dano na EF por rodada, respeitando o limite de 5 rodadas de duração mágica.
- **Cristalização 3:** Cristaliza 300 ml de liquido, causando 2 pontos de dano na EF, além de 1 ponto de dano na EF por rodada, respeitando o limite de 5 rodadas de duração mágica.
- **Cristalização 5:** Cristaliza 500 ml de liquido, causando 3 pontos de dano na EF, além de 1 ponto de dano na EF por rodada, respeitando o limite de 5 rodadas de duração mágica.
- **Cristalização 7 :** Cristaliza 800 ml de liquido, causando 4 pontos de dano na EF, além de 2 pontos de dano na EF por rodada, respeitando o limite de 5 rodadas de duração mágica..
- **Cristalização 9 :** Cristaliza 1 litro de liquido, causando 5 pontos de dano na EF, além de 3 pontos de dano na EF por rodada, respeitando o limite de 5 rodadas de duração mágica.

Cuspir Projétil

Evocação: 1 rodada

Alcance: 10 metros

Duração: 3 rodadas

Resistência à Magia: Sim

Apesar da invocação desta magia não possuir resultados visuais, ela é uma das poucas magias discretas que os Naturalistas podem utilizar, pois com ela é possível evocar uma massa cinzenta de seu próprio organismo que se solidificará em sua boca, em formato de dardos pontiagudos, para cuspi-los em seus adversários com extrema velocidade.

Os disparos consistem em um ou três dardos por rodada , isso, dependendo do efeito evocado. Mas cada disparo exige uma rolagem de ataque.

O projétil trespassará o alvo, perfurando-o, isso, desde que o mago consiga um acerto de 100% na Energia Heróica ou acerto na EF do alvo, causando um acréscimo de 3 pontos de dano na EF. Além do que atingirá quem estiver até 2 metros adiante do alvo acertado, com dano 25% inferior ao que acertar o alvo.

- **Cuspir Projétil 1:** O projétil lançado causa 12/9/6/3 pontos de dano. Pode-se cuspir apenas um projétil por rodada.

- **Cuspir Projétil 3:** O projétil lançado causa 16/12/8/4 pontos de dano. Pode-se cuspir apenas um projétil por rodada.
- **Cuspir Projétil 5:** O projétil lançado causa 20/15/10/5 pontos de dano. Pode-se cuspir até dois projeteis por rodada.
- **Cuspir Projétil 7:** O projétil lançado causa 24/18/12/6 pontos de dano. Pode-se cuspir até dois projeteis por rodada.
- **Cuspir Projétil 9:** O projétil lançado causa 24/18/12/6 pontos de dano. Pode-se cuspir até três projeteis por rodada.
- **Cuspir Projétil 10:** O projétil lançado causa 28/21/14/7 pontos de dano. Pode-se cuspir até três projeteis por rodada.

Desafio de Honra

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Especial

Resistência à Magia: Sim

Ao chamar a atenção de um inimigo especifico, onde o inimigo terá que notá-lo, o clérigo faz um desafio ao alvo. Este terá que lutar contra o Sacerdote e somente contra ele, não podendo atacar mais ninguém. Caso tente atacar um alvo diferente do sacerdote, terá que passar por um teste de Resistência à Magia, se não resistir, ficará atordoado por uma rodada, sofrendo ainda as penalidades indicadas nos efeitos.

E ainda, caso a EH do alvo atinja zero, este ficará atordoado até o final do combate, sem poder atacar ou fugir. O sacerdote também não poderá atacá-lo, sendo considerado um inimigo rendido,

- **Desafio de Honra 1:** O alvo perderá 7 pontos de EH e terá ajuste de -2 em suas colunas de ataque.
- **Desafio de Honra 3:** O alvo perderá 15 pontos de EH e terá ajuste de -3 em suas colunas de ataque.
- **Desafio de Honra 5:** O alvo perderá 20 pontos de EH e terá ajuste de -4 em suas colunas de ataque.
- **Desafio de Honra 7:** O alvo perderá 30 pontos de EH e terá ajuste de -6 em suas colunas de ataque.
- **Desafio de Honra 9:** O alvo perderá 50 pontos de EH e terá ajuste de -8 em suas colunas de ataque.
- **Desafio de Honra 10:** O alvo perderá 80 pontos de EH e terá ajuste de -10 em suas colunas de ataque.

Desatenção

Evocação: Instantânea

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Com este milagre o sacerdote conseguirá passar despercebido por seu oponente em combate, mesmo que nas rodadas anteriores tivesse sido atacando por ele.

Este milagre só ocorrerá caso mais pessoas presenciem ou participem do combate, fazendo com que o alvo encantado se esqueça da presença do sacerdote se distraindo com algo ou alguém, dando a

impressão que deu uma trégua ao evocador, atacando um dos companheiros do sacerdote ou terceiros que ali estejam.

Entretanto caso o sacerdote tente se aproveitar desta situação para atacar o alvo encantado, o milagre se quebrará imediatamente onde receberá novamente a atenção de seu inimigo, voltando a ser atacado por este.

- **Desatenção 1:** O alvo esquecerá do sacerdote por 2 rodadas.
- **Desatenção 3:** O alvo esquecerá do sacerdote por 3 rodadas.
- **Desatenção 5:** O alvo esquecerá do sacerdote por 5 rodadas.
- **Desatenção 7:** 2 (dois) alvos se esquecerão do sacerdote por 5 rodadas.
- **Desatenção 9:** 3 (três) alvos se esquecerão do sacerdote por 10 rodadas.

Desatínar

Evocação: 1 rodada

Alcance: 10 metros

Duração: Sustentada

Resistência à Magia: Sim

Seja com uma melodia ou mero tamborilar de dedos na mesa, ao utilizar esta magia o Erudito atrapalha qualquer um a fazer qualquer coisa. Além de quebrar com a concentração, irrita o alvo.

Esta magia pode visar apenas um alvo especifico ou todos dentro do alcance. Mas uma vez que alguém resista a essa magia não será afetado nas próximas 24 horas.

Desatinar 1: Concede uma penalidade de -2 para qualquer Habilidade.

Desatinar 3: Aumenta em 1 nível a dificuldade de qualquer teste de Habilidade.

Desatinar 5: Concede uma penalidade de -4 para qualquer Habilidade

Desatinar 7: Aumenta em 2 níveis a dificuldade de qualquer teste de Habilidade.

Desatinar 10: Concede uma penalidade de -6 para qualquer Habilidade e aumenta em 3 níveis a dificuldade de qualquer teste de Habilidade.

Descontrole

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Este milagre é concedido aos seus sacerdotes para conseguir desestabilizar seus alvos causando-lhes grande descontrole em suas ações. Caso o alvo não resista ao descontrole receberá as penalidades.

- **Descontrole 1:** O sacerdote faz com que o alvo sofra de uma mania muito forte. Ex: mania de guardar pedras, mania de limpeza, ou outras pequenas manias. Com isso receberá ajuste negativo de 1 ponto em todas as Habilidades de Influência. A duração do efeito é de 1(um) dia.
- **Descontrole 3:** Idem ao nível anterior mas o ajuste negativo será de 3 pontos em todas as Habilidades de Influência. A duração do efeito é de 1 (um) dia.
- **Descontrole 5:** O sacerdote faz que seu alvo desenvolva um tique. Ex: mexer compulsivamente no nariz, de piscar compulsivamente um dos olhos, coçar a cabeça e etc. Com isso receberá ajuste negativo de 5 pontos em todas as Habilidades de Influência. A duração do efeito é de 1(um) dia.

- **Descontrole 7:** idem ao nível anterior mas a duração do efeito é de 3 (três) dias.
- **Descontrole 9:** O alvo entra em frenesi onde suas condutas e atitudes são impossíveis de serem previstas. Neste estado de momentânea irracionalidade o alvo fica incapacitado de evocar qualquer magia, técnica de combate ou habilidade, entretanto a sua agressividade fará atacar qualquer um ou a si mesmo. A duração do efeito é de 5 rodadas.
- **Descontrole 10:** Idem ao nível anterior, mas a duração do efeito é de 10 rodadas.

Desfazer

Evocação: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Resistência à Magia: Sim

Com apenas um toque o necromante é capaz de desfazer qualquer magia que crie alguma forma de vida, tais como Criação, Conjuração Natural, Fera de Luz e similares.

Caso a criatura resista a magia ficará paralisada por 1 rodada e deixará de obedecer seu criador até o fim do combate.

Obs.: Esta magia não afeta criaturas invocadas para o Plano Material como Enviados, Demônios ou Elementais.

- **Desfazer 1:** Desfaz magia de até nível 2.
- **Desfazer 3:** Desfaz magia de até nível 5.
- **Desfazer 5:** Desfaz magia de até nível 8.
- **Desfazer 7:** Desfaz magia de até nível 11.
- **Desfazer 9:** Desfaz magia de até nível 14.
- **Desfazer 10:** Desfaz magia de até nível 17.

Desídratação

Evocação: Instantânea

Alcance: 2 metros

Duração: Permanente

Resistência à Magia: Sim

Com esta magia o evocador conseguirá extrair água de um objeto ou criatura, ressecando-a. Esta magia pode afetar qualquer objeto ou criatura que possua umidade, mas os que possuírem Aura deverão efetuar teste de Resistência à Magia como forma de tentar resistir aos efeitos do encanto. (ex: é o caso por exemplo de seres vivos e objetos imbuídos com aura mágica). Os objetos comuns não têm direito a Resistência à magia, a não ser que sejam eles amaldiçoados e estejam imbuídos com a aura de uma pessoa.

Falhando no teste de Resistência à Magia, os seres Vivos receberão dano na EF, conforme determinado nos níveis da magia.

Já em se desidratando comida, tende esta a se conservar por mais tempo que o habitual por pelo menos 1 mês.

Os materiais como madeira e couro, se desidratados, tendem a rachar e se tornarem muito quebradiços.

Note que os objetos feitos de metal e pedra por não possuírem água (como espadas) não serão afetados por este encanto. Demônios e criaturas sem água no corpo (como elementais da Terra, ar e fogo ou golens) não são afetadas por este encanto.

A magia, porém só pode afetar objetos ou seres vivos que tenham peso até o limite determinado por cada Efeito, caso contrário ultrapassando o limite de peso dado pelo Efeito, a magia falhará automaticamente.

O método de cura desta magia, pelo modo mais simples, se dá com a simples reidratarão, sendo que a cura para os males causados aos seres vivos chega a ser mais demorada, devendo-se ingerir pelo menos 1 litro d'água a cada 10 quilos de massa corporal que possua. (Ex: um guerreiro de peso 90 quilos, deverá ingerir, ao longo do dia, 9 litros d'água). Outra forma de cura é aquela que se dá por meio arcano. (Ex: magia Quebra de Encantos e etc.)

- **Desidratação 1:** Desidrata objetos de até 5 Kg.
- **Desidratação 3:** Causa 3 pontos de dano na EF nos seres vivos de até 30 kg, ou, desidrata objetos de até 30 Kg.
- **Desidratação 5:** Causa 5 pontos de dano na EF nos seres vivos de até 50 kg, ou, desidrata objetos de até 50 Kg.
- **Desidratação 7:** Causa 7 pontos de dano na EF nos seres vivos de até 70 kg, ou, desidrata objetos de até 70 Kg.
- **Desidratação 9:** Causa 9 pontos de dano na EF nos seres vivos de até 90 kg, ou, desidrata objetos de até 90 Kg.
- **Desidratação 10:** Causa 15 pontos de dano na EF nos seres vivos de até 150 kg, ou, desidrata objetos de até 150 Kg.

Detectar/Ocultar Riqueza

Evocação: Instantânea

Alcance: 100 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Ao segurar uma moeda de ouro, prata, cobre ou platina o sacerdote pode sentir a presença do mesmo metal nos arredores. Caso esteja na algibeira de alguma pessoa esta não terá direito de resistir, mas se estiver em contato com sua pele, e consequentemente sua aura, poderá resistir a detecção.

Além disso, é possível ocultar as riquezas da área de todo tipo de detecção mágica.

- **Detectar/Ocultar Riqueza 1:** informa e detecta a existência do material nos arredores, sem precisar o local.
- **Detectar/Ocultar Riqueza 3:** Informa a detecta a quantidade total do metal procurado.
- **Detectar/Ocultar Riqueza 5:** Permite ocultar as riquezas em 100 metros de raio de qualquer tentativa de detecção, por 1(um) dia. Terminada a duração o sacerdote tomará, através de marcas, as tentativas de detecção.
- **Detectar/Ocultar Riqueza 7:** Informa e detecta a posição aproximada do metal procurado.
- **Detectar/Ocultar Riqueza 9:** Informa e detecta a posição exata do metal procurado, ou, permite ocultar riquezas em 100 metros de raio por até 1(uma) semana.

Distúrbio Fisiológico

Evocação: instantâneo

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

O sacerdote conseguirá com este milagre se provoca um distúrbio fisiológico em seu alvo. Estes distúrbios podem ser aqueles ligados a flora intestinal, sexual, gástrico, dentário e etc.

As únicas formas para cessar os efeitos deste milagre são a utilização de magias de cura ou de Quebra de Encantos e o término dos efeitos do milagre.

- **Distúrbio Fisiológico 1:** O alvo sofrerá dores abdominais, gástricas como azia e má digestão, sofrendo ajuste negativo de -2 colunas em todos os rolamentos que efetuar nas próximas 3 rodadas.
- **Distúrbio Fisiológico 3:** Idem ao nível anterior mas a duração é de 5 rodadas.
- **Distúrbio Fisiológico 5:** O alvo poderá sofrer fortes dores de dente ou dores musculares, sofrendo ajuste negativo de -4 colunas em todos os rolamentos que efetuar nas próximas 5 rodadas.
- **Distúrbio Fisiológico 7:** O alvo sofrerá uma grande dor intestinal, fazendo largar suas armas e se contorcer, sofrendo a penalidade de -6 colunas em todos os rolamentos que efetuar nas próximas 7 rodadas.
- **Distúrbio Fisiológico 9**: Idem ao efeito anterior, mas os efeitos deste efeito são piores quando lançados em face de seres racionais que prezem um convívio de aparência em sociedade, afinal estarão completamente sujos de fezes, sofrendo mesmo após o seu término discriminado no nível anterior, -2 pontos em todos os rolamentos, sem duração determinada, enquanto permanecer sujo de fezes.
- **Distúrbio Fisiológico 10:** Dor intensa e aguda no coração causando dificuldades respiratórias. O alvo ficará completamente fora de combate por 3 rodadas, sem conseguir de defender ou atacar. Deverá ainda efetuar um teste de Resistência Física, não passando perderá 5 pontos de EF..

Divíndades Naturais

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Variavel

Duração: 1 hora

Resistência à Magia: Não

Com essa magia, o sacerdote é capaz de produzir equipamentos divinos com materiais puramente naturais, ou seja, feitos de madeira, bambu, rochas, lascas de pedra, inclusive se aproveitando de animais ou criaturas mortas (dentes, pele, escamas e etc.), cipós demais materiais naturais, presente no solo etc., desde que não sejam metais. Para isso, é necessário que o sacerdote esteja em um ambiente natural ou em algum lugar com alguma árvore, terra, rocha, de onde possa ser extraído a matéria prima necessária, isso, conforme possibilidade dada pelo Mestre de Jogo.

Os equipamentos se "fixarão" fortemente ao sacerdote, sem machucá-lo, e não poderão ser retirados até o fim da duração. O sacerdote pode cancelar a magia quando quiser. Os equipamentos estarão embutidos com uma aura mágica, e por isso mesmo as armas de madeira (claramente frágeis) causam danos grandes e escudos podem aguentar sobrecarga maior possibilitando uma melhor defesa.

Ao fim da duração, os equipamentos de madeira e vegetais apodrecem e as rochas se esfarelam, virando areia.

Vale ressaltar que o sacerdote deve ter em mente qual equipamento produzirá através da material já existente. Caso o sacerdote agrida o meio sem razão, poderá ser punido por Maira.

Por serem imbuídas com poderes divinos as armas afetam qualquer criatura incorpórea,

- **Divindades Naturais 1:** Produz uma arma de madeira e vegetal com dano 16/12/8/4, ou, um escudo de madeira com absorção +2 e defesa +1, ou, um elmo de madeira com absorção +1.
- **Divindades Naturais 3**: Produz uma arma de pedra e vegetal e com dano 20/15/10/5, ou, um escudo de pedra com absorção +5 e defesa +1, ou, um elmo de pedra com absorção +3.
- **Divindades Naturais 5**: Produz uma arma com a combinação de madeira, pedra, vegetal e animal com dano 24/18/12/6, ou, um escudo com absorção +8 e defesa +1. Produz um elmo de metal com absorção +5.
- **Divindades Naturais 7**: Idem ao efeito anterior, mas a arma terá dano 28/21/14/7, ou, um escudo com absorção +10 e defesa +2, ou, elmo com absorção de +8.
- **Divindades Naturais 9**: Idem ao efeito anterior, porém a magia poderá ser usada tanto em benefício do sacerdote quanto em outras pessoas. A arma terá dano 32/24/16/8, ou, um escudo com absorção +13 e defesa +3, ou, elmo com absorção de +10.

Domínio Demoníaco

Evocação: 10 rodadas

Alcance: 10 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: sim

Esta magia obriga um Demônio à servidão temporária ou a prestar um determinado serviço para o evocador. A força do Demônio dominado e o tempo que ele permanece a serviço do evocador variam com a Dificuldade do Efeito usado.

A dominação do Demônio pode ser feita com ou sem pagamento. Caso o evocador não deseje fazer pagamento, o Demônio tem direito a tentar uma Resistência à Magia e, caso suceda, retomar aos planos infernais ou agir da forma que mais lhe agrade. Caso ele falhe na Resistência será obrigado a servir o evocador. Caso o místico deseje fazer pagamento, ele diz o que deseja do Demônio e então negocia o pagamento. O evocador então rola uma Persuasão, com o nível de Dificuldade da mesma sendo determinado pelo Mestre do Jogo de acordo com a generosidade da oferta e o poder do Demônio. Mesmo que o personagem falhe em sua Persuasão ele ainda poderá tentar obrigar o Demônio a servi-lo, corno explicado no parágrafo anterior. Note que neste último caso não será necessário pagar o Demônio.

Existem dois tipos de dominação: a servidão e o serviço. A servidão transforma o Demônio em um serviçal do evocador por um ano e um dia. Durante este tempo, o Demônio deve sempre obedecer ao evocador. Um evocador pode ter no máximo três Demônios servindo-o ao mesmo tempo, sob quaisquer circunstâncias.

O serviço obriga o Demônio a realizar uma tarefa e então retomar aos planos infernais. O evocador deve dar instruções ao Demônio sobre como realizar o serviço, e o ser infernal vai então realizá-lo. Caso o serviço demore mais de uma semana, o Demônio fica livre para retomar aos planos infernais após este período. Um evocador pode ter no máximo dez Demônios prestando serviços para si ao mesmo tempo.

Demônios tendem a torcer ordens mal formuladas, causando problemas ao evocador, caso o seu "mestre" ofereça uma oportunidade.

- **Domínio Demoníaco 1:** Obriga um Demônio Menor a servidão.
- **Domínio Demoníaco 3:** Obriga um Demônio Tipo I a prestar um serviço para o evocador.

- **Domínio Demoníaco 5:** Obriga um Demônio Tipo I a servidão, ou, obriga um Demônio Tipo II a prestar um serviço para o evocador.
- **Domínio Demoníaco 7:** Obriga um Demônio Tipo II à servidão,
- **Domínio Demoníaco 9:** Obriga um Demônio Tipo III a prestar um serviço para o evocador.
- **Domínio Demoníaco 10:** Obriga um Demônio de Tipo III à servidão.

Dreno de Vida

Evocação: 1 rodada

Alcance: 10 metros

Duração: Instantânea

Resistência à Magia: Sim

Dentre todos os milagres esquecidos no tempo, este é o único que foi proibido ao final do segundo ciclo. Considerado um sacrilégio por qualquer um que siga os preceitos de Selimom, este milagre permite ao sacerdote drenar a vitalidade e até mesmo a própria vida de outro ser vivo, sem qualquer julgamento do deus.

Ninguém sabe como Selimom permite o uso deste milagre, mas seus sacerdotes dizem que é a forma como seu Deus puniu aqueles que veneraram os falsos Deuses.

O dreno atinge primeiramente a EH, com o fim desta ou ela não existindo, atinge a EF. Tudo que o for drenado será adicionado às estatísticas do sacerdote, podendo ultrapassar seu limite máximo, mas desapareceram após 12 horas, e o alvo necessitará de mais 12 horas, em absoluto repouso, para recuperar todos os atributos usurpados.

- **Dreno de Vida 1:** Drena 15 pontos de vida (EH ou EF) do alvo.
- **Dreno de Vida 3:** Drena 25 pontos de vida (EH ou EF) do alvo.
- **Dreno de Vida 5:** Drena 45 pontos de vida (EH ou EF) do alvo.
- **Dreno de Vida 7:** Drena 1 pontos do atributo Físico e 30 de vida (EH ou EF) do alvo
- **Dreno de Vida 9:** Drena 2 pontos do Atributo Físico e 60 pontos de vida (EH ou EF) do alvo.

Dueto Mágico

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável conforme a magia evocada por outro místico

Duração: 10 rodadas

Resistência à Magia: Não

Esta canção só é útil quando evocado na presença de outro místico aliado (mago, sacerdote, bardo ou rastreador). Através desta canção, o bardo consegue atrair mana para local criando um fluxo maior de poder mágico na área de efeito, aumentando os efeitos e danos das magias evocadas pelo outro místico

Para que os efeitos desta magia não cessem o bardo deve continuar tocando a canção durante todo este período de duração, caso contrário seus efeitos serão quebrados automaticamente.

Ao termino do dueto, o bardo sentirá um forte cansaço, perdendo 15 de EH, não conseguindo reproduzir esta mesma canção nas próximas 10 rodadas que se seguirem.

- **Dueto Mágico 1:** Aumenta os efeitos em 1 nível as magias evocadas por outro místico aliado.
- **Dueto Mágico 3:** Aumenta os efeitos em 2 níveis as magias evocadas por outro místico aliado.
- **Dueto Mágico 4:** Aumenta os efeitos em 2 níveis e o dano mágico em 4/3/2/1 as magias evocadas por outro místico aliado.

- **Dueto Mágico 5:** Aumenta os efeitos em 3 níveis as magias evocadas pelo outro místico aliado.
- **Dueto Mágico 7:** Aumenta os efeitos em 3 níveis e o dano mágico em 8/6/4/2 as magias evocadas por outro místico aliado.
- **Dueto Mágico 9:** Aumenta os efeitos em 4 níveis e o dano mágico em 12/9/6/3 as magias evocadas por outro místico aliado.

Elasticidade

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: 15 rodadas

Resistência à Magia: Não

Com esta magia o mago conseguirá maior elasticidade e prolongamento corpóreo permitindo alcançar objetos a certa distância em metros, bem como conseguirá desferir golpes a distância em seus oponentes. (Ex: podendo ser combinada com magias de toque mágico, facilitando toques do mago a certa distância do alvo).

- **Elasticidade 1:** O mago consegue prolongar seus membros inferiores a uma distância de até 1 metro, aumentando sua velocidade base em 2 pontos.
- **Elasticidade 3:** O mago conseguirá prolongar seus membros superiores a uma distância de até 1 metro, este prolongamento permitirá ataques a distância. Neste efeito o mago totalizará 1 metro em sua amplitude elástica.
- **Elasticidade 5:** O mago conseguirá prolongar seus membros superiores e inferiores a uma distância de até 1 metro, este prolongamento permitirá ataques a distância. Neste efeito o mago totalizará 2 metros em sua amplitude elástica. A Velocidade Base do mago também será aumentada em 2 pontos.
- **Elasticidade 7:** O mago conseguirá prolongar seus membros e tronco, cada um, a uma distância de até 2 metros, este prolongamento permitirá ataques a distância. Neste efeito o mago totalizará 4 metros em sua amplitude elástica. A Velocidade Base do mago também será aumentada em 4 pontos.
- **Elasticidade 9:** O mago conseguirá prolongar seus membros, tronco e pescoço, cada um, a uma distância de até 3 metros, este prolongamento permitirá ataques a distância. Neste efeito o mago totalizará 9 metros em sua amplitude elástica. A Velocidade Base do mago também será aumentada em 9 pontos.

Encantar Objetos

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Esta magia permite que o mago atribua, conforme o efeito da magia, vida a certa quantidade de objetos inanimados por período de tempo discriminado em seus níveis. A morte de seu criador cessará de imediato a duração de qualquer nível deste encanto, inclusive o efeito permanente.

Ao atribuir vida aos objetos estas novas criaturas sofrerão limitações quanto as suas capacidades, pois apenas terão seu corpo minimamente maleável. O objeto manterá sua forma original, o que impedirá que realize certas funções. Lembrando que o encanto não anula o efeito da gravidade.

Exemplo: Uma chave, pelo seu formato, não poderá andar, mas poderá se locomover como uma minhoca na superfície possibilitando seu deslocamento, ou uma vassoura que será incapaz de pegar algo por não possuir mãos e de varrer sozinha por não possuir pernas mas poderá se locomover saltitando;

uma cadeira por possuir 4 pernas poderá apenas andar; um armário não poderá andar por não possuir pernas, mas poderá se arrastar, bem como poderá abrir suas portas e gavetas e etc.

O objeto encantando não possuirá nenhum dos 5 sentidos, a comunicação deste será somente com o seu criador por meio de um elo mental cuja distância máxima é de 100m. Apesar de não ter sentidos notam tudo que o evocador perceber.

Nos níveis mais fortes este encanto atribui condições físicas tais como inserir braços, pernas, faces, bem como atribuir alguns ou todos os sentidos, obedecendo-se as possibilidades contidas nos níveis da magia.

Seja para servir ou espionar, os objetos sempre cumprirão as ordens de seu mestre. Assim, são imunes a qualquer outro encanto que seja contrário aos objetivos deste. Entretanto, desde que assim ordenadas por seu criador, poderão cumprir ordens de terceiros. Objetos encantados não possuem capacidades de combate com exceção do o último nível, onde a coluna de ataque do objeto será igual ao estagio do Alquimista e tipo de dano definido pelo tipo de objeto.

O ritual consiste em usar 1 moeda de ouro por nível do efeito, para cada objeto encantado, pondo uma gota de sangue do mago no objeto e nas moedas, de forma que elas demorarão 5 rodadas para evaporar. Desta maneira veios capilares de ouro permeados de aura farão parte do interior do objeto. Estes objetos terão Intelecto igual ao Intelecto do mago subtraído de 3.

OBS: O número máximo de objetos que podem ser encantados é igual ao estágio do mago evocador.

- **Encantar Objetos 1:** Concede vida a objeto de peso máximo de 3kg, com duração de 1 semana.
- **Encantar Objetos 3:** Concede vida a objeto de peso máximo até 50kg com duração de 1 semana.
- **Encantar Objetos 5:** Concede vida e um sentido dentre a visão ou audição, a escolha do evocador, a objeto de peso máximo até 20kg com duração de 1 dia.
- **Encantar Objetos 7:** Concede vida, todos os sentidos e 1 condição física, braços ou pernas, a objeto de peso máximo de 50kg com duração de 1 semana.
- **Encantar Objetos 9:** Concede vida, todos os sentidos e qualquer condição física a objeto de peso máximo de 100kg com duração de 2 semanas.
- **Encantar Objetos 10:** Idem ao anterior, mas com duração permanente. O objeto será capaz de lutar. Possuem 5 pontos de EF, 45 pontos de EH, força -1, velocidade base 10. Em caso de combate utilizará o combate desarmado, agarrar ou a sua própria qualificação física. Exemplo: *Uma espada encantada, poderá se utilizar de sua própria lâmina ou seja CME.* Uma mesa será CD, uma vassoura.

Engodo

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Com esta magia o bardo altera a memória da vítima de forma sutil. Ao chamar a atenção do alvo o Bardo pode confundi-lo quanto aos acontecimentos contidos na sua lembrança, modificando-a.

Desta maneira, o Bardo escolhe o aspecto ou ordem da lembrança da vítima que deseja alterar conforme a força da magia.

Assim ele pode alterar a lembrança da localização de lugares, de rostos, conversas, nomes ou trocar a ordem dos fatos confundindo a vítima, no entanto, esta mudança na memória da vítima não pode ser a negação de um fato.

Ressalta-se porém que esta magia não pode alterar habilidades ou os efeitos de outra magia.

Por exemplo: O guarda ao interrogar o bardo arauto meio-elfo sobre a jóia roubada por este, passa a ter certeza da inocência do Bardo, pois lembra que o formato das orelhas do ladrão era de um humano, ou, lembra que a jóia já não estava dentro da caixa antes do arauto chegar a cidade, ou, etc. Mas o Arauto nunca poderá mudar a memória do guarda e fazer com que acredite que a jóia não foi roubada, ou, que o ladrão não tem orelha uma vez que o guarda viu.

A duração do efeito se dá conforme o efeito da magia, ou, até que alguém demonstre de forma bem clara que a lembrança da vítima não está correta.

Observação: Este encantamento não é acumulativo, o efeito mais forte sempre anulará o mais fraco.

- **Engodo 1:** Altera a ordem de dois fatos da lembrança da vítima. A Duração é de 10 rodadas.
- **Engodo 3:** Altera a ordem de dois fatos da lembrança da vítima. A Duração é de 15 minutos.
- **Engodo 5:** Altera uma lembrança da memória da vítima. A Duração é de 1 dia.
- **Engodo 7:** Altera duas lembranças da memória da vítima. A Duração é de 1 semana.
- **Engodo 8:** Altera a ordem de dois fatos e duas lembranças da memória da vítima. A duração é de 1 mês.
- **Engodo 9:** Altera a ordem de três fatos e três lembranças da memória da vítima. A duração do efeito é de 1 ano.

Escárnio

Evocação: 2 rodadas

Alcance: 50 metros

Duração: 1 mês

Resistência à Magia: Sim

Esta magia permite que o Bardo insulte certa pessoa ou grupo de pessoas. A ofensa é tão impressionante que deixa perplexo os ouvintes que sofrerão penalidades nos rolamentos de Persuasão (enquanto a mesma durar), exatamente por deixar os ouvintes pasmos, e sem argumentos.

A magia afeta todas as pessoas que falharem ao teste de Resistência à Magia e que estejam dentro do alcance (até o número máximo de pessoas). O Bardo deve estar em condições de visualizar as vítimas deste encanto. Caso o número de pessoas que estejam na área exceda o número máximo de pessoas afetadas, o Bardo escolhe quais as pessoas que não serão atingidas. Os ouvintes não perceberão qualquer efeito mágico desta magia.

- **Escárnio 1:** Concede um ajuste negativo de -2 pontos em persuasão afetando até 5 pessoas.
- **Escárnio 3:** Concede um ajuste negativo de -2 pontos em persuasão afetando até 10 pessoas.
- **Escárnio 5:** Concede um ajuste negativo de -4 pontos em persuasão afetando até 15 pessoas.
- **Escárnio 7:** Concede um ajuste negativo de -6 pontos em persuasão afetando até 30 pessoas.
- **Escárnio 8:** Concede um ajuste negativo de -8 pontos em persuasão afetando até 45 pessoas.
- **Escárnio 9:** Concede um ajuste negativo de -10 pontos em persuasão afetando até 60 pessoas.

Escrituras

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

Resistência à Magia: Não

Este feitiço concede temporariamente ao evocador habilidade em ler uma língua que normalmente desconheça e que não teria condições de compreender. O nível de habilidade que o encantamento concede ao evocador depende do nível do efeito utilizado.

O encanto apenas concede condições de ler, mas não de escrever e falar a língua.

Após a duração da magia, os conhecimentos obtidos através dela desaparecem completamente. O uso deste feitiço não ajuda em nada o aprendizado de uma escrita.

- **OBS:** Este encanto não decifra textos criptografados.
- **Escrituras 1:** Permite ler uma escrita típica de uma das Raças Civilizadas.
- **Escrituras 3:** Permite ler uma escrita típica de uma das Raças Selvagens.
- **Escrituras 5:** Permite ler uma escrita incomum de uma das Raças Civilizadas.
- **Escrituras 7:** Permite ler uma escrita incomum de uma das Raças Selvagens ou de uma criatura não muito incomum.
- **Escrituras 9:** Permite ler uma escrita morta de uma das Raças Civilizadas.

Escudo de Karma

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Este milagre cria uma série de escudos de luz pálida, que repele ataque não mágicos contra o sacerdote, mas cria um consumo extra de karma. Este escudo protege até mesmo de ataque inesperados, inutilizando as Técnicas Ataque Oportuno e Surpresa enquanto estiver ativo.

A absorção funciona da seguinte forma: Dano de 25% consome 1 de karma, Dano de 50% consome 2 de karma, Dano de 75% consome 3 de karma, Dano de 100% consome 4 de karma. Infelizmente está magia não protege contra ataque críticos, nem mesmo de seus efeitos secundários.

- **Escudo de Karma 1:** Duração de 1 rodada.
- **Escudo de Karma 3:** Duração de 3 rodadas.
- **Escudo de Karma 5:** Duração de 5 rodadas.
- **Escudo de Karma 7:** Duração de 10 rodadas.
- **Escudo de Karma 9:** Duração de 15 rodadas.

Esfera Dourada

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: 1 mês

Resistência à Magia: Não

O ritual que dura 5 rodadas e consiste em dispor uma gota de sangue do mago em uma moeda de ouro e recitar o encanto. Após o término do ritual, a moeda se transforma em uma esfera dourada, mas sem brilho e com a circunferência de 5 cm de raio.

Esta esfera dura 1 mês e pode armazenar uma informação em imagem ou som, no momento em que seu criador lhe ordenar. Ao conter a informação em forma de energia a esfera assume uma coloração dourada brilhosa e pulsante.

A informação pode ser uma imagem tridimensional captada ao redor da esfera ou uma mensagem de som de duração máxima de 30 segundos.

A esfera criada com esta magia servirá ao mago como mensageira. Para enviar a mensagem, o mago deve se concentrar no local para onde a esfera deve ir. E uma vez dada à ordem, a esfera começará a se mover até atingir seu objetivo. Depois disso, a ordem não pode ser mudada nem pelo seu criador.

Caso a esfera consiga chegar ao seu destino final sem ser interceptada ou destruída, ela liberará da sua energia interior a informação que carrega ao escutar o comando de voz: "Libere a Mensagem, esfera!". A imagem permanecerá acessível por até um dia inteiro. Depois disto, a esfera voltará a forma sem brilho e não poderá ser utilizada como mensageira outra vez. A distância do local de destino varia conforme o nível da magia. Para rever a mensagem é necessário utilizar a mesma quantia de karma gasto na criação da esfera.

Observe que a velocidade base é a única velocidade adquirida pela esfera até chegar ao seu destino. A esfera não "se esforça", portanto não pode aumentar ou diminuir sua velocidade base a não ser que esteja sob efeito de outra magia. A esfera possui 20 pontos de EF e defesa L7.

- **Esfera Dourada 1:** O local de destino deve estar dentro de 5 quilômetros de raio, viajará a uma altura de 2,5 metros do solo e a uma Velocidade Base de 60.
- **Esfera Dourada 3:** O local de destino deve estar dentro de 10 quilômetros de raio, viajará a uma altura de 3 metros do solo e a uma Velocidade Base de 90.
- **Esfera Dourada 5:** O local de destino deve estar dentro de 20 quilômetros de raio, viajará a uma altura de 8 metros do solo e a uma Velocidade Base de 120.
- **Esfera Dourada 7:** Pode ser usada por outra pessoa desde que esteja segurando a esfera. O local de destino deve estar dentro de 30 quilômetros de raio, viajará a uma altura de 15 metros do solo e a uma Velocidade Base de 120.
- **Esfera Dourada 9:** Pode ser usada por outra pessoa desde que esteja segurando a esfera. O local de destino deve estar dentro de 50 quilômetros de raio, viajará a uma altura de 40 metros do solo e a uma Velocidade Base de 150.
- **Esfera Dourada 10:** Pode ser usada por outra pessoa desde que esteja segurando a esfera. O local de destino deve estar dentro de 100 quilômetros de raio, viajará a uma altura de 40 metros do solo e a uma Velocidade Base de 150.

Espaço da Fantasía

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Com este encanto consegue modificar todo o ambiente a sua volta criando um mundo fantasioso.

Assim todo aquele que entrar na área de alcance desta magia deverá obrigatoriamente efetuar um teste de Resistência à Magia, falhando enxergará ao seu redor um ambiente completamente diferente da realidade.

Exemplo: Os enfeitiçados verão porcos voadores, escadas que não levam a lugar nenhum, o teto de cabeça para baixo e etc.

Apesar dos enfeitiçados permanecerem fisicamente no mundo real seus olhos e ouvidos perceberão um ambiente completamente diferente e inóspito, estando completamente indiferente a tudo aquilo que ocorra no mundo real. Entretanto caso o enfeitiçado sofra danos ou fortes incômodos físicos o efeito desta magia se quebrará automaticamente, isso, somente para aquele que efetivamente foi atacado ou se machucou, permanecendo os efeitos para os demais enfeitiçados.

Fora isso, esta magia só poderá ser quebrada ao final de sua duração ou com a evocação da magia Quebra de Encantos.

OBS: Saindo o enfeitiçado da área de atuação do encanto, conforme discriminado nos níveis da magia, o efeito desta magia também se quebra.

- **Espaço da Fantasia 1:** A área atingida por este encanto é de 4 metros de diâmetro com duração de 3 rodadas.
- **Espaço da Fantasia 3:** A área atingida por este encanto é de 6 metros de diâmetro com duração de 10 rodadas.
- **Espaço da Fantasia 5:** A área atingida por este encanto é de 10 metros de diâmetro com duração de uma hora.
- **Espaço da Fantasia 7:** A área atingida por este encanto é de 15 metros de diâmetro com duração de um dia.
- **Espaço da Fantasia 9:** A área atingida por este encanto é de 25 metros de diâmetro com duração de uma semana.
- **Espaço da Fantasia 10:** A área atingida por este encanto é de 50 metros de diâmetro com duração de um mês.

Espelho d'Água

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Com este milagre o sacerdote conseguirá captar os conselhos sutis enviados por seu Deus ao olhar em um espelho d'água. Este espelho deve ser feito de água parada, podendo ser um lago, uma bacia ou um copo contendo água.

O ritual consiste no sacerdote permanecer sozinho em frente ao espelho d'água, fazendo uma pequena oração, tocando-o a cada 5 minutos e fazendo uma pergunta. Ninguém pode ver o ritual. Este ritual dura 20 minutos (ou seja, deverá tocar o espelho quatro vezes e fazer de uma a quatro questões sobre um mesmo assunto) e não pode ser interrompido.

Assim, no final do ritual, Palier enviará imagens a serem vistas como reflexos no espelho d'água. Estas imagens consistem em fatos para responder sobre a(s) pergunta(s). Estes fatos devem ser aqueles que estão acontecendo no mesmo dia em que o ritual terminou independente do local.

A imagem, ou sequência de imagens, só sumirá no momento em que a água for jogada fora, ou bruscamente agitada.

Este milagre, independente do nível, só pode ser usado uma vez por dia.

- **Espelho d'água 1:** O conselho virá como uma única imagem estática.
- **Espelho d'água 3:** O conselho virá como uma sequência de três imagens estáticas.
- **Espelho d'água 5:** O conselho virá como uma imagem de uma ação que dure até 15 segundos.
- **Espelho d'água 7:** O conselho virá como uma imagem de uma ação que dure até 1 minuto.
- **Espelho d'água 9:** O conselho virá como uma imagem de uma ação que dure 2 minutos ou cinco imagens estáticas.
- **Espelho d'água 10:** O conselho virá como uma imagem de uma ação que dure 3 minutos ou dez imagens estáticas.

Esvaecimento

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Com esta magia o mago conseguirá tornar intangíveis objetos sem aura ou com aura embutida artificialmente. Ou seja, objetos mágicos ou não, criaturas animadas magicamente, como golens ou esqueletos, podem ser encantados. No entanto, criaturas que naturalmente possuam aura (humanos, demônios e etc.) não podem ser afetadas.

Uma vez intangíveis os objetos não sofrem dano, salvo se atacadas por arma mágica, já as criaturas intangíveis não conseguirão causar nem sofrer dano, além de não sofrerem os efeitos da gravidade.

Os objetos só podem se locomover se tiverem capacidade para tal ou se forem manipulados. Ou seja, eles não podem ser transportados dentro de um recipiente enquanto estiverem intangíveis .

Para manipular os objetos intangíveis, é necessário que se esteja também esteja intangível ou que possua alguma luva mágica. A exceção se dá, primeiramente com os objetos encantados pelos níveis 9 e 10 desta magia onde só o Alquimista pode interagir sem estar na forma intangível.

- **Esvaecimento 1:** Imaterializa um objeto de até 500 gramas. A duração é de 5 rodadas
- **Esvaecimento 3:** Imaterializa um objeto de até 1 quilo. A duração é de 15 rodadas.
- **Esvaecimento 5:** Imaterializa um objeto de até 5 quilos. A duração é de 15 minutos..
- **Esvaecimento 7:** Imaterializa um objeto até 10 quilos . A duração é de 1 hora.
- **Esvaecimento 8:** Imaterializa um objeto de até 50 quilos. A duração é de 4 horas.
- **Esvaecimento 9:** Imaterializa um objeto de até 100 quilos A duração é de 1 dia.
- **Esvaecimento 10:** idem ao nível anterior, mas a duração é de 7 dias.

Familiaridade Natural

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Ambiente Natural:Sim

Ao se utilizar desta magia o rastreador adquire familiaridade com o ambiente natural que se encontre, entretanto o ritual desta magia consiste em uma pequena caminhada, sozinho, para reconhecimento da localidade.

A Familiaridade com o ambiente natural terá a duração discriminada no nível da magia, onde terminando o seu efeito, o rastreador se esquecerá de todos os pontos de referência dados por sua evocação. O efeito desta magia abrange conhecer melhor os locais seguros, secos, úmidos, com arvores frutíferas, fonte natural de água, ou seja, conhecer todas as peculiaridades da área de alcance dado pela magia.

- **Familiaridade Natural 1:** O rastreador terá familiaridade com uma área de até 1 quilômetro do local em que estiver situado. O efeito terá duração de 1 dia.
- **Familiaridade Natural 2:** O rastreador terá familiaridade com uma área de até 2 quilômetros do local em que estiver situado. O efeito terá duração de 3 dias.
- **Familiaridade Natural 4:** O rastreador terá familiaridade com uma área de até 3 quilômetros do local em que estiver situado. O efeito terá duração de 5 dias.
- **Familiaridade Natural 6:** O rastreador terá familiaridade com uma área de até 4 quilômetros do local em que estiver situado. O efeito terá duração de 1 semana.
- **Familiaridade Natural 8:** O rastreador terá familiaridade com uma área de até 5 quilômetros do local em que estiver situado. O efeito terá duração de 1 mês.
- **Familiaridade Natural 10:** O rastreador terá familiaridade com uma área de até 10 quilômetros do local em que estiver situado. O efeito terá duração de 6 meses.

Fera de Luz

Evocação: 1 Rodada

Alcance: 5 metros

Duração: 1 hora

Resistência à Magia: Não

Este encanto é capaz de criar uma criatura de luz sólida com o aspecto de um ser humanóide, longas garras e presas sob o comando do evocador. A criatura evocada surge a, no máximo, 5m de distância do mago e pode se afastar até 30m durante o tempo de duração da magia.

Quando se dissipa, caso a mesma saia do alcance da magia, permanecerá inanimada até que o evocador volte ao alcance da magia.

A criatura acompanha o místico com uma postura neutra e só fará o que o místico lhe ordenar, exceto se envolver algum tipo de avaliação de sua parte, desde que não seja um critério subjetivo e que possa ser captado por sua visão.

Está criatura é imune a ataques provenientes de ilusões ou de origem mental.

- **Fera de Luz 1:** Conjura um ser alado diminuto (15cm e aparência feérica) cuja função é de iluminar uma área de 3m de raio. O ser voa a 1m do mago e possui EF 1, EH 10, Defesa L5, Velocidade 20 e Peso 5 kg.

- **Fera de Luz 3:** Conjura um ser alado pequeno de 1m de Altura, cuja função é combater. Voa a 3 metros do mago e possui EF 15, EH 20, Defesa M3, Resistência à Magia 4, Velocidade Base 18, Peso, 60 kg, Coluna 6 e Dano 16/12/8/4 pontos.
- **Fera de Luz 5:** Conjura um ser alado médio de 2m de Altura, cuja função é combater. Voa a 3 metros do mago e possui EF 20, EH 40, Defesa M5, Resistência à Magia 6, Velocidade Base 22, Peso 70 kg, Coluna 8 e Dano 20/15/10/5 pontos.
- **Fera de Luz 7:** Conjura um ser alado médio de 2,5m de Altura, cuja função é combater. Voa a 3 metros do mago e possui EF 25, EH 60, Defesa M5, Resistência à Magia 8, Velocidade Base 26, Peso 80 kg, Coluna 10 e Dano 24/18/12/6 pontos.
- **Fera de Luz 9:** Conjura um ser alado grande de 3m de Altura, cuja função é combater. Voa a 4 metros do mago e possui EF 30, EH 80, Defesa M8, Resistência à Magia 10, Velocidade Base 30, Peso 90 kg, Coluna 12 e Dano 28/21/14/7 pontos.
- **Fera de Luz 10:** Conjura um ser alado grande de 3,5 m de Altura, cuja função é combater. Voa a 5 metros do mago e possui EF 35, EH 110, Defesa M8, Resistência à Magia 12, Velocidade Base 34, Peso 100 kg, Coluna 14 e Dano 32/24/16/8.

Flecha Divina

Evocação: Instantânea

Alcance: 40 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Com este milagre, o sacerdote poderá invocar um enorme arco de luz divina, que permanecerá em seu poder por algumas rodadas, podendo disparar flechas de pura energia sagrada que só afeta Mortos-Vivos, Criaturas sombrias, infernais ou Artificiais. As demais criaturas (humanos, animais, criaturas selvagens e criaturas místicas) não são afetadas.

- **Flecha Divina 1:** Dispara flecha com dano 20/15/10/5. A duração do arco em poder do sacerdote é de apenas uma rodada.
- **Flecha Divina 3:** Dispara flecha com dano 24/18/12/6. A duração do arco em poder do sacerdote é de 3(três) rodadas.
- **Flecha Divina 5:** Dispara flecha com dano 28/21/14/7. A duração do arco em poder do sacerdote é de 3(três) rodadas.
- **Flecha Divina 7:** Dispara flecha com dano 32/24/16/8. A duração do arco em poder do sacerdote é de 5 (cinco) rodadas.
- **Flecha Divina 9:** Dispara flecha com dano 36/27/18/9. A duração do arco em poder do sacerdote é de 7 (sete) rodadas.
- **Flecha Divina 10:** Dispara flecha com dano 40/30/20/10. A duração do arco em poder do sacerdote é de 10(dez) rodadas.

Força da Montanha

Evocação: 5 minutos

Alcance: Pessoal

Duração: Especial (30 minutos/10 rodadas)

Resistência à Magia: Não

Ambiente Natural: Sim

Esta magia permite que o sacerdote realize uma poderosa conexão com a terra e as rochas ao seu redor, garantindo-lhe poder. O sacerdote deve tocar com sua pele o chão e iniciar a prece, o milagre só funcionará se a causa para usar esta magia seja plausível. Caso não haja uma causa plausível, a magia não funcionará e o sacerdote punido (a cargo do Mestre).

Quando a conexão for completada, o sacerdote começará a ter seu corpo alterado pela conexão e fará parte da própria terra. O corpo se tornará mais rígido, resistente, forte e em um raio de 50 metros o sacerdote saberá de qualquer ser que estiver andando sobre a terra. Se de alguma forma o invocador deixar de tocar o chão por mais de uma rodada, os efeitos acabam até ele voltar ao chão.

Esta magia possui durações diversas: 30 minutos para situações fora de Combate, mas caso entre em combate, a duração cai para 10 rodadas e a magia acaba ao final do combate.

- **Força da Montanha 1:** Garante +1 de Força e de Defesa, +3 de Resistência Física e -1 de Agilidade.
- **Força de Montanha 3:** Garante +2 de Força e de Defesa, +5 de Resistência Física e -2 de Agilidade.
- **Força de Montanha 7:** Pode fazer com que a terra se movimente ao seu redor, até 50 metros, criando qualquer obstáculo ou superfície que deseje. Se usada para atacar inimigos, a massa de terra causa um dano de 8/6/4/2 e um ajuste de -3 em combate. Caso um ataque seja critico a vítima ficará presa, até conseguir se soltar com um Escapar (Difícil). Garante +3 de Força e de Defesa, +7 de Resistência Física e -2 de Agilidade.
- **Força de Montanha 9:** Garante +4 de Força e de Defesa, +10 de Resistência Física e -1 de Agilidade.

Forja Fría

Evocação: Instantânea

Alcance: toque

Duração: 5 minutos (20 rodadas)

Resistência à Magia: Sim

Ao usar este milagre sobre um metal este conseguirá ser moldado, por 5 minutos, sem necessidade de forno ou instrumentos muito pesados, podendo ser afiado apenas com um pensamento. Note-se que o nível do efeito discriminará à quantidade de metal que se tornará maleável.

Comumente usada para criar armas a partir de talheres, possui utilidade limitada apenas pela imaginação do sacerdote.

- **Forja Fria 1:** Torna maleável a quantidade de metal correspondente a um punhal.
- **Forja Fria 3:** Torna maleável a quantidade de metal correspondente a uma espada média e materiais leves.
- **Forja Fria 5:** Torna maleável a quantidade de metal correspondente a um machado de guerra, armaduras para seres medianos e armas pesadas.
- **Forja Fria 7:** Torna maleável a quantidade de metal correspondente à roda de uma catapulta.

Fortalecimento Metálico

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Toque

Duração: 20 rodadas

Resistência à Magia: Não

Essa magia permite que o mago alquimista fortaleça um objeto metálico. O objeto ficará impregnado com uma aura mística que o concederá mais resistência no caso de equipamentos de defesa. Objetos de ataque terão seu fio melhorado e o metal ficará mais forte, causando um dano maior que o normal.

Essa magia também pode ser usada em golens de metal, tornando-os mais fortes. Vale notar que apenas objetos ou golens que sejam feitos exclusivamente de metal são afetados por essa magia. Os efeitos desta magia não são cumulativos, e não é possível lançar mais de um efeito por objeto/golem, combinadas com a magia Geoanimação ou Animação Metálica.

- **Fortalecimento Metálico 1:** Aumenta a absorção de equipamentos de defesa em +3. Aumenta a EF de golens em +5. Limite de 1 objeto/golem por magia.
- **Fortalecimento Metálico 3:** Aumenta a absorção de equipamentos de defesa em +5. Aumenta em 10 pontos a EF de golem. Limite de 1 objeto/golem por magia.
- **Fortalecimento Metálico 5:** Aumenta a absorção de equipamentos de defesa em +6. Armas ficam com um dano extra de +2. Aumenta em 15 pontos a EF de golem. Limite de 2 objetos/golens por magia.
- **Fortalecimento Metálico 7:** Aumenta a absorção de equipamentos de defesa em +8. Armas ficam com um dano extra de +3. Aumenta em 20 pontos a EF de golem, e, atribui dano extra de +1 ponto em seu golpe de ataque. Limite de 2 objetos/golens por magia.
- **Fortalecimento Metálico 9:** Aumenta a absorção de equipamentos de defesa em +10. Armas ficam com um dano extra de +4. Aumenta em 25 pontos a EF de golem, e, atribui dano extra de +2 pontos em seu golpe de ataque. Limite de 2 objetos/golens por magia.
- **Fortalecimento Metálico 10:** Aumenta a absorção de equipamento de defesa em +12 e defesa em +1. As armas ficam com um dano extra de +5. Aumenta em 30 pontos a EF de golem, e atribui dano extra de +3 pontos em seu golpe de ataque. Limite de 3 objetos/golens por magia.

Frutos

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Resistência à Magia: Não

Este milagre permite que árvores frutíferas vivas criem frutos maduros, mesmo não estando em temporada natural. Os frutos gerados são mais resistentes, durando até o triplo do normal.

- **Frutos 1:** Afeta árvores de pequeno porte.
- **Frutos 3:** Afeta árvores de médio porte.
- **Frutos 5:** Afeta árvores de grande porte.
- **Frutos 7:** Afeta tanto as árvores vivas ou mortas de pequeno, médio ou grande porte, sendo que as arvores mortas passarão a ter vida novamente.

Fúria Insana

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 15 rodadas

Resistência à Magia: Não

Aqueles que lutaram contra um sacerdote de Plandis e sobreviveram, possuem o conhecimento do quão resistente e suicida este pode ser. Este milagre em especial é como uma benção para aqueles que se entregam a insanidade do combate.

Uma vez sobre o efeito deste milagre o Sacerdote não para de atacar seus inimigos e/ou aliados até o fim da duração. Este milagre se acumula com qualquer outro que conceda bônus similares.

- **Fúria Insana 1:** Aumenta a EH em 15 pontos e concede +1 as colunas de ataque.
- **Fúria Insana 3:** Aumenta a EH em 20 pontos e concede +2 as colunas de ataque.
- **Fúria Insana 5:** Aumenta a EH em 45 pontos e concede +5 as colunas de ataque e reduz a agilidade em 1 ponto.
- **Fúria Insana 7:** Aumenta a EH em 70 pontos e concede +7 colunas de ataque e reduz a agilidade em 1 ponto.
- **Fúria Insana 9:** Aumenta a EH em 100 pontos e concede +10 colunas de ataque e reduz a agilidade em 1 ponto.

Gaseificação

Evocação: Instantânea

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Com este encanto o mago transforma um corpo em gás parcialmente ou totalmente. Note que não afeta objetos, sendo que estes acabam por cair no chão se não forem agarrados de outra forma.

Caso seja transformado totalmente, considera-se a criatura um fantasma para a realização de ataques. Ressalta-se que durante os efeitos deste encanto o alvo pode não conseguir evocar certas magias, realizar ataques ou se mover.

Sucesso na Resistência à Magia anula os efeitos da Magia. Caso uma parte vital seja transformada (como garganta, coração ou cabeça), o alvo não sofrerá nenhum tipo de dano, sendo somente atrapalhado. *Ex: Um alvo com a cabeça na forma de gás, não enxerga, ouve, fareja ou mesmo fala.*

- **Gaseificação 1:** Afeta criaturas de pequeno porte ou extremidades de criaturas de porte superior (mãos ou pés) que se transformará em gás que permanece aglomerado junto ao seu corpo por 1 rodada. Armas cairão das mãos e será impossível realizar gestos ou sem o apoio dos pés o alvo ficará sentado ou de joelhos. O desespero causado no alvo lhe causará na perda de 20 pontos de EH.
- **Gaseificação 3:** Idem ao efeito anterior mas dura por 2 rodadas. O desespero do alvo lhe causa a perda de 30 pontos de EH.
- **Gaseificação 5:** Idem ao efeito anterior, mas afeta os membros por completo. O desespero do alvo lhe causa a perda de 40 pontos de EH. A duração é de 3 rodadas.
- **Gaseificação 7:** idem ao efeito anterior, mas afeta criaturas de pequeno porte (até 60 quilos), totalmente. O desespero do alvo lhe causa a perda de 50 pontos de EH. A duração é de 3 rodadas.

- **Gaseificação 9:** idem ao efeito anterior, mas afeta criatura de médio porte (até 90 quilos), totalmente. O desespero do alvo lhe causa a perda de 50 pontos de EH. A duração é de 5 rodadas.
- **Gaseificação 10:** Idem ao efeito anterior, mas afeta criatura de grande porte (até 200 quilos), totalmente. O desespero do alvo lhe causa a perda de 60 pontos de EH. A duração é de 5 rodadas.

Granízo

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Com esta magia, o mago elementalista utiliza-se da água da chuva para causar uma tempestade de granizo. A chuva atinge o raio da área onde o mago se encontrar, causando dano a todos que estivem dentro da área de atuação da magia, com exceção do evocador, pois as pedras de granizo se transformarão em água, poucos instantes antes de atingi-lo. Após escolher o local da chuva, esta inicia e não mudará de lugar.

Para utilizar essa magia, é necessário que o tempo já esteja nublado. Para isso, leia a magia Controle Climático. O dano será causado por rodada de exposição à chuva de granizo, devendo-se fazer um ataque, por rodada, para todos que estiverem na área.

- **Granizo 1:** Causa 4/3/2/1 pontos de dano, por rodada, em área de 5 metros de raio. A duração é de 3 rodadas.
- **Granizo 3**: Causa 8/6/4/2 pontos de dano, por rodada, em área de 10 metros de raio. A duração é de 3 rodadas.
- **Granizo 5:** Causa 12/9/6/3 pontos de dano, por rodada, em área de 15 metros de raio. A duração é de 5 rodadas.
- **Granizo 7:** Causa 16/12/8/4 pontos de dano, por rodada, em área de 20 metros de raio. A duração é de 5 rodadas.
- **Granizo 9:** Causa 20/15/10/5 pontos de dano, por rodada, em área de 25 metros de raio. A duração é de 7 rodadas.
- **Granizo 10:** Causa 24/18/12/6 pontos de dano, por rodada, em área de 30 metros de raio. Todos os personagens que estiverem no raio de ação da magia, exceto o mago, deverão fazer um teste de Resistência Física. Caso não passem, a dificuldade de se locomover e enxergar durante a chuva torrencial acarreta penalidade na Velocidade Base, conforme regra de movimentação em combate, e penalidade de -2 em qualquer teste puramente físico, inclusive combate. A duração é de 7 rodadas.

Grito de Guerra

Evocação: 1 Rodada

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim/Especial

Com este milagre, o sacerdote da um poderoso grito de guerra que incentiva o próprio sacerdote a lutar e a seus companheiros também. Na rodada de evocação, o sacerdote enche os pulmões e concentra toda sua força em acreditar que realmente aquela batalha está ganha, então solta o poderoso grito.

Vale notar que os inimigos que escutarem esse grito não realizam um teste de Resistência à Magia, mas sim um teste de Moral.

A duração dessa magia varia de acordo com a situação, pois ela demora o tempo de uma luta, ou de uma batalha maior, ou o tempo de uma guerra inteira. Caso a guerra demore mais de 1 dia, no fim do dia, os efeitos somem. O milagre pode ser evocado normalmente no outro dia.

Caso mais de 1 Grito de Vitória seja evocado, o de efeito mais alto é aplicado.

- **Grito de Guerra 1:** Num raio de 25 metros, todos os aliados, inclusive o sacerdote, recebe +5 EH e um bônus de +3 na Moral. Inimigos recebem -3 colunas de penalidade.
- **Grito de Guerra 3:** Idem ao anterior, mas o bônus de EH é 15.
- **Grito de Guerra 5:** Idem ao anterior, mas o bônus de EH é 20, e todos os testes de moral recebem -2 níveis de dificuldade.
- **Grito de Guerra 7:** Idem ao anterior, mas o bônus de EH é 30, e todos os aliados lutam até -5 EF antes de desmaiar.
- **Grito de Guerra 9:** Idem ao anterior, mas o bônus de EH é 40, e todos os aliados lutam até -10 EF antes de desmaiar. Inimigos recebem uma penalidade de -1 de dano.
- **Grito de Guerra 10:** Idem ao anterior, mas o bônus de EH é de 50. Inimigos recebem uma penalidade de -3 de dano.

Guardíão das Águas

Evocação: 8 rodadas

Alcance: Pessoal ou Toque

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Esta magia invoca a partir de um fonte natural de água, um elemental da água para guardar, proteger e devolver os bens que o sacerdote lhe entregar. Após o sacerdote entregar os objetos e falar uma frase chave o elemental levará os pertences entregues para o fundo do lago, rio ou mar. O estágio do elemental é determinado pelo efeito invocado.

O elemental guardará e protegerá os bens pelo tempo determinado pelo nível do efeito da magia. Caso o tempo passe, os bens permanecerão onde o elemental deixou, mas ele não se encontrará mais lá para protegê-los.

Para reaver os objetos não é preciso ser o sacerdote, mas é preciso ir na região onde foi feito o milagre e gritar as palavras chaves que o sacerdote ensinar ao elemental. Se o tempo da magia ainda estiver no prazo, o elemental entregará os pertences guardados. Caso contrário qualquer um pode descer até os fundos das águas e pegar os pertences. (Para mais informações sobre Elemental da Água vide o Livro de Criaturas)

- **Guardião das Águas 1:** Invoca um Elemental da Água Menor, por 2 semanas.
- **Guardião das Águas 3:** Invoca um Elemental da Água Menor, por 3 meses.
- **Guardião das Águas 5:** Invoca um Elemental da Água Fraco, por 1 ano.
- **Guardião das Águas 7:** Invoca um Elemental da Água Médio, por 3 anos.
- **Guardião das Águas 9:** Invoca um Elemental da Água Maior, por 5 anos.

Hálito Flamejante

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 1 rodada

Resistência à Magia: Não

Com esta magia o mago é capaz de invocar uma labareda de fogo que sai da boca do evocador em direção aos seus inimigos..

Para isso é necessário que tenha um objeto em combustão, para dispô-lo a frente de sua boca e assoprá-lo. Assim, um cone de fogo se formará, com as dimensões especificadas nos efeitos, varrendo e atingindo todos aqueles que estiverem a sua frente e dentro da área de abrangência da magia..

Lembre-se, ao ler a descrição do efeito, que por "alcance" entende-se a distância da boca do mago (que é a ponta do cone) até a base. E que a "base" é um círculo com o raio determinado pelo efeito.

- **Hálito Flamejante 1:** A labareda de fogo causa 16/12/8/4 pontos de dano, criando um cone de 1 metro de distância e 1 metro de raio de base.
- **Hálito Flamejante 3:** A labareda de fogo causa 20/15/10/5 pontos de dano, criando um cone de 2 metros de distância e 2 metros de raio de base.
- **Hálito Flamejante 5:** A labareda de fogo causa 24/18/12/6 pontos de dano, criando um cone de 3 metros de distância e 2 metros de raio de base.
- **Hálito Flamejante 7:** A labareda de fogo causa 28/21/14/7 pontos de dano, criando um cone de 4 metros de distância e 3 metros de raio de base.
- **Hálito Flamejante 9:** A labareda de fogo causa 32/24/16/8 pontos de dano, criando um cone de 5 metros de distância e 3 metros de raio de base.
- **Hálito Flamejante 10:** A labareda de fogo causa 36/27/18/9 pontos de dano, criando um cone de 6 metros de distância e 4 metros de raio de base.

Heroísmo

Evocação: Ritual (20 rodadas)

Alcance: Especial

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Com este milagre o sacerdote conseguirá atribuir heroísmo a qualquer pacato aldeão tornando-o habilitado para ingressar em um combate por certo período de tempo.

Para isso é necessário que, dentro de um círculo previamente desenhado, o místico fique de pé com as mãos estendidas e aquele que receberá o milagre fique de joelhos. Assim, devem recitar um juramento que dure 1 minuto (equivalente a 4 rodadas).

É possível que, ao invés de ser abençoado um atrás de outro, mais de um aldeão seja abençoado ao mesmo tempo. Para isso é necessário descontar a quantidade equivalente de karma correspondente ao valor do efeito e número de aldeões que estejam dentro do círculo. É bom lembrar que estes também devem estar de joelhos e recitar o juramento junto com o sacerdote.

Destaca-se que os ataques e defesas devem ter acrescido de eventuais ajustes de armas, escudos, elmos e armaduras que venha a possuir.

Este milagre só funciona em seres sem estágio de Raças Civilizadas e Selvagens.

- **Heroísmo 1:** Atribui ao alvo 10 pontos de Energia Heróica, 1 ponto no Combate Desarmado (CD), 1 ponto na penetração média lanças (PmL) e defesa L0. A duração do milagre é de 20 rodadas.

- **Heroísmo 3:** Atribui ao alvo 10 pontos de Energia Heróica, 3 pontos no Combate Desarmado (CD), 2 pontos na penetração média lanças (PmL) e defesa L0. A duração do milagre é de 30 minutos.
- **Heroísmo 5:** Atribui ao alvo 20 pontos de Energia Heróica, 5 pontos no Combate Desarmado (CD), 3 pontos na penetração média lanças (PmL) e defesa M0 . A duração do milagre é de 3 horas.
- **Heroísmo 7:** Atribui ao aldeão 30 pontos de Energia Heróica, 7 pontos no Combate Desarmado (CD), 5 pontos na penetração média lanças (PmL) , 3 pontos para o grupo de Corte Médio Espadas (CmE) e defesa M0 . A duração do milagre é de 6 horas.
- **Heroísmo 9:** Atribui ao alvo 40 pontos de Energia Heróica, 9 pontos no Combate Desarmado (CD), 7 pontos na penetração média lanças (PmL), 5 pontos para o grupo de Corte Médio Espadas (CmE) e defesa P0. A duração do milagre é de 12 horas.
- **Heroísmo 10:** Atribui ao alvo 50 pontos de Energia Heróica, 10 pontos no Combate Desarmado (CD), 10 pontos na penetração média lanças (PmL), 10 pontos para o grupo de Corte Médio Espadas (CmE) e defesa P0. A duração do milagre é de 24 horas.

Hibernar

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: 8 horas

Resistência à Magia: Não

Ambiente Natural:Sim

Com esta magia o invocador usa a energia vital da natureza para se recuperar de ferimentos com uma velocidade sobrenatural. Durante as oito horas que se seguirem a evocação o místico irá dormir, recuperando além do normal o número de pontos de EH e EF listado nos níveis da magia. Caso o rastreador seja acordado neste período a magia será quebrada, perdendo os pontos extras recuperados. Esta magia só pode ser evocada uma vez por dia.

Durante a hibernação o rastreador não será capaz de perceber o que acontece ao seu redor. Caso seja acordado durante a hibernação ficará atordoado duas rodadas.

- **Hibernar 1:** Recupera +5 pontos de EH e +1 de EF.
- **Hibernar 3:** Recupera +10 pontos de EH e +2 de EF.
- **Hibernar 5:** Recupera +15 pontos de EH e +3 de EF.
- **Hibernar 7:** Recupera +20 pontos de EH e +4 de EF.
- **Hibernar 9:** Recupera +25 pontos de EH e +5 de EF.

Impotência

Evocação: Instantânea

Alcance: Visual

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Esta maldição consiste em criar a falta de desejo e de amor. Assim, com este milagre, o sacerdote pode tornar uma pessoa indisposta ao prazer, qualquer que for.

A privação de prazer é algo muito violenta para Lena. E para que o sacerdote rogue essa maldição, ele precisa ter uma forte razão para causar esse enorme sofrimento à pessoa afetada. Em geral pessoas que

se opõem abertamente aos preceitos da Deusa, mas aqueles que atacam seus servos também podem ser alvos desta maldição.

Caso o sacerdote evoque sem razão esse encanto, a pessoa nada sofrerá, porém e o sacerdote não poderá realizar milagres com o número de dias correspondente à quantidade de karma gasto.

Algumas das várias consequências é que as vítimas desta maldição interrompem seus festejos, conversas ou qualquer atividade que estiver sentido prazer, pois não veem mais razão nela. Da mesma forma, não exercem nenhuma atividade que não forem obrigadas a fazer.

Por ficarem privados desta alegria, os seres ficam irritadiços e deprimidos recebem penalidades se dão nos testes de Moral e qualquer um relacionado ao Carisma.

- **Impotência 1:** Penalidade de 2 colunas as habilidades ligadas ao carisma. A Duração é de 1(uma) hora.
- **Impotência 3:** Penalidade de 3 colunas as habilidades ligadas ao carisma. A Duração é de 6(seis) horas.
- **Impotência 5:** Penalidade de 4 colunas as habilidades ligadas ao carisma. A Duração é de 12(doze) horas.
- **Impotência 7:** Penalidade de 5 colunas as habilidades ligadas ao carisma. A Duração é de 1(um) dia.
- **Impotência 9:** Penalidade de 7 colunas as habilidades ligadas ao carisma. A Duração é de 1(uma) semana.
- **Impotência 10:** Penalidade de 10 colunas as habilidades ligadas ao carisma. A Duração é de 1(um) mês.

Inímizade

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Esse encanto transforma o ânimo de duas pessoas normais, em arqui-inimigas, fazendo com que ambas enxerguem na outra o semblante de seu pior inimigo, pensando terem se deparado justamente com seu maior desafeto.

Por isso, ambas tentarão prejudicar e causar o mal a outra pessoa encantada, para isso, ambas deverão falhar no teste de Resistência à Magia. Mas falhando apenas uma no teste, somente esta irá considerar a outra sua inimiga. Já quem foi bem sucedido no teste de Resistência à Magia não compreenderá o motivo de todo ódio, e ainda, caso sejam amigas antes da evocação desta magia, aquela que resistiu ao encanto poderá efetuar um teste de Percepção (Difícil) para notar que seu amigo esta sob a influência de algum encanto.

Mas caso não sejam amigas antes da evocação deste encanto, falhando apenas uma no teste de Resistência à Magia, está perseguirá ou tramará contra a vida da outra, sem que está perceba ou se julgue realmente inimiga desta. Mas atacada, também colherá sentimento de rivalidade contra a atacante.

Note que ao final do efeito a vítima se lembrará de tudo que fez e sentiu, por isso, existirão situações em que ela também poderá perceber que foi enfeitiçada. Para perceber basta realizar um teste de Observação com nível de dificuldade determinado pelo mestre do jogo e de acordo com a situação. Considera-se que quanto mais incomum for o comportamento da vítima durante o tempo em que esteve enfeitiçada, mais fácil será o teste para saber se foi enfeitiçada.

Nada impede que o mago ilusionista possa fazer outras provocações para acirrar ainda mais a inimizade existente entre elas, tendo em vista que seus conselhos, enquanto permanecer o encanto, terão maior

confiabilidade com os enfeitiçados. Apenas no nível 7 o mago conseguirá acirrar ainda mais a discussão e inimizade entre elas, podendo chegar as vias de fato (agressão ou combate) entre elas.

Conforme maior for o efeito, maior será o ódio que sentirão uma da outra, chegando ao ponto de uma querer atentar contra a vida da outra.

OBS: a morte de um dos enfeitiçados cessará os efeitos da magia na outra.

- **Inimizade 1:** Faz com que duas criaturas irracionais se tornem simultaneamente inimigas, isso, ao enxergarem o semblante de outra criatura que mais odeiam na outra. Exemplo: Dois cães que veem no outro o semblante de um gato e etc. A duração da magia é de 1 hora.
- **Inimizade 3:** Faz com que duas criaturas racionais tomem inimizade uma pela outra ao enxergarem o semblante da pessoa ou raça que colhem este mesmo sentimento. Esta inimizade não chega a causar piores consequências a ambas, estas apenas não confiarão na palavra do outro, mesmo que o mago atice e provoque não conseguirá aumentar a discórdia entre elas. A duração da magia é de 1 hora.
- **Inimizade 5:** Idem ao nível anterior, mas a duração da magia é de 5 horas.
- **Inimizade 7:** Faz com que duas criaturas racionais tomem inimizade (raiva) uma pela outra ao enxergarem o semblante da pessoa ou raça que colhem este mesmo sentimento. Esta inimizade poderá causar piores consequências a ambas, caso o mago atice e provoque para aumentar a discórdia entre elas. O mago deverá perder mais 2 rodadas para acirrar a discórdia entre elas. A duração da magia é de 7 rodadas.
- **Inimizade 9:** Faz com que duas criaturas racionais tomem inimizade (ódio) uma pela outra ao enxergarem o semblante da pessoa ou raça que colhem o mesmo sentimento. Neste nível a inimizade não só é capaz de acarretar ofensas físicas como também ocasionar combates mortais entre as duas pessoas enfeitiçadas, causando sempre as piores consequências entre elas. Assim não há necessidade do mago ilusionista atiçar e provocar discórdia entre elas. A duração da magia é de 7 rodadas.
- **Inimizade 10:** Idem ao nível anterior, mas a duração da magia é de uma semana, isso, se até lá um alvo não mate o outro alvo encantado por esta magia.

Instinto Defensivo

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

Resistência à Magia: Não

Em certos momentos quando o rastreador estiver encurralado ou em uma posição desvantajosa e precise se defender a todo custo, este lançará mão desta manobra como forma de se posicionar mais defensivamente em combate, visando com isto dificultar o ataque do oponente. O rastreador ficará em posição totalmente defensiva para que consiga se desvencilhar dos ataques inimigos.

Assim os golpes desferidos contra ele serão penalizados, porém seus ataques serão menos eficazes e mortais que o normal, de acordo com o nível da magia utilizado. Em todos os níveis desta magia o rastreador perderá a sua iniciativa por se encontrar em posição extremamente defensiva, sofrendo penalidades no dano de seus golpes conforme dispõe os níveis da magia.

Essa magia se assemelha muito a técnica de combate Esquiva, porém com uma característica mágica peculiar, que permite o rastreador atacar mesmo em posição defensiva, assim o rastreador poderá desferir um contra-ataque em seu oponente após se defender. Durante os efeitos da magia, o rastreador não terá direito a sua rodada de ação, ficando totalmente na defensiva, aguardando o próximo ataque inimigo para poder lhe desferir um contra-ataque, isso quer dizer que não haverá mais rolamento de iniciativa.

Durante o efeito desta magia, caso o rastreador queira se valer de sua rodada de ação quebrará imediatamente os efeitos desta magia, onde atuará normalmente podendo inclusive emendar outro golpe no oponente, sem penalidade, ou executar qualquer outro tipo de ação, após, voltará a serem sorteadas as iniciativas.

- **Instinto Defensivo 1:** Os inimigos que tentarem lhe golpear receberão ajuste de -3 no ataque. Já o rastreador sofre a penalidade de 6 pontos no dano.
- **Instinto Defensivo 3:** Idem ao anterior, mas a penalidade é de -4 no ataque . e sofre a penalidade de 5 pontos no dano
- **Instinto Defensivo 5:** Idem ao anterior, mas a penalidade é de -5 no ataque e sofre a penalidade de 4 pontos no dano.
- **Instinto Defensivo 7:** Idem ao anterior, mas a penalidade é de -6 no ataque e sofre a penalidade de 3 pontos no dano.
- **Instinto Defensivo 10:** Idem ao anterior, mas a penalidade é de -8 no ataque e sofre a penalidade de 2 ponto no dano.

Intangibilidade

Evocação: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim ou Não

Com este encanto, o ser tocado assumirá uma forma espectral. No entanto, com um Usar os Sentidos (Difícil) é possível vê-lo.

Somente criaturas que naturalmente possuam aura podem ser encantadas, ou seja, objetos, mesmo mágicos, e criaturas animadas magicamente, como golens ou esqueletos, podem ser encantadas por esta magia.

A densidade com a qual o ser irá se tornar intangível varia conforme o efeito da magia. Desta maneira, nos efeitos mais baixos, ainda é possível atacar e defender com suas armas, mágicas ou não. No entanto, o efeito da tabela de crítico não se aplica nem contra nem a favor do usuário.

Lembra-se que as armas mágicas e qualquer magia não sofreram penalidades em nenhum dos níveis.

Os efeitos comuns a quem estiver completamente intangível são:

- Da mesma forma que ele poderá transpor os objetos ele não poderá tocá-los enquanto estiver intangível.
- Os objetos que já estiverem em sua posse também se tornarão intangíveis, mas quando largados assumirão novamente a sua materialidade, não podendo ser recuperados enquanto o indivíduo estiver sob influência deste encanto.
- Nos níveis mais baixos (níveis 1 e 3) desta magia é possível efetuar ou receber ataques físicos com a utilização de armas normais (não mágicas), entretanto no demais níveis, o ser contemplado por esta magia, só conseguirá atacar e ser atingido por ataques com magia ou armas mágicas.
- Sua movimentação será no mesmo plano em que se encontra. Ou seja, não poderá andar nem para cima nem para baixo. Assim, poderá atravessar um fosso caminhando por cima deste, mas não poderá subir uma escada.

Se por acaso a o efeito da magia acabar quando se estiver dentro de um corpo sólido, o usuário é "cuspido" para fora antes de poder realizar qualquer ação. Será expelido exatamente para o local antes de entrar no ser ou objeto. Se estiver flutuando, cairá ou afundará.

- **Intangibilidade 1:** Os ataques com armas normais (não mágicas), tanto recebidos quanto desferidos pelo contemplado deste encanto, terão penalidade de -2 na tabela de resolução. Não é possível transpor objetos ou seres. A duração é de 3 rodadas.
- **Intangibilidade 3:** Os ataques com armas normais (não mágicas), tanto recebidos quanto desferidos pelo contemplado deste encanto, terão penalidade de -4 na tabela de resolução. Não é possível transpor objetos ou seres. A duração é de 3 rodadas.
- **Intangibilidade 5:** Somente os ataques com magia ou armas mágicas surtirão efeito, podendo o contemplado por este encanto atacar e ser atingido por elas. Neste nível já é possível transpor objetos ou obstáculos sem aura. A duração é de 5 rodadas.
- **Intangibilidade 7:** Idem ao efeito anterior, mas aqui será possível transpor qualquer objeto ou obstáculo mágico, ou seres. A duração é de 7 rodadas.
- **Intangibilidade 9:** Idem ao efeito anterior, mas a duração é de 10 rodadas.
- **Intangibilidade 10:** Idem ao efeito do nível 7, mas a duração é de 15 rodadas.

Intuição

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Cria uma sensação constante de perigo no místico, que o informa de tudo que possa ameaçá-lo em um raio de 30 metros de diâmetro, desde um ataque até alguém chegando furtivamente. Enquanto estiver sob o efeito deste encanto o místico não poderá sofrer surpresa parcial ou completa, além de poder utilizar a informação para contra-atacar o alvo.

- **Intuição 1:** A sensação de alerta ficará ativa no mago por 10 rodadas.
- **Intuição 3:** A sensação de alerta ficará ativa no mago por 10 minutos.
- **Intuição 5:** A sensação de alerta ficará ativa no mago por 30 minutos.
- **Intuição 7:** A sensação de alerta ficará ativa no mago por 1 hora.
- **Intuição 9:** A sensação de alerta ficará ativa no mago por 6 horas.
- **Intuição 10:** A sensação de alerta ficará ativa no mago por 12 horas.

Inverno

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Toque

Duração: 7 rodadas

Resistência à Magia: Não

A princípio este milagre permite tornar um ambiente qualquer em frio, úmido e com muito vento. A temperatura do ambiente ao redor do sacerdote diminui bruscamente. E para esta magia manter o efeito o sacerdote não pode se locomover, apesar de poder lutar de onde está.

Se o efeito der alguma penalidade, todos aqueles que estiverem dentro de sua área de alcance (menos o sacerdote) deverão realizar um teste de resistência física. Os que obtiverem sucesso receberão a metade da penalidade descrita. Caso contrário, receberão integralmente.

Note que criaturas místicas compostas por calor ou cujo habitat seja muito quente, receberão o dobro das penalidades. Já as criaturas compostas por frio ou cujo habitat seja muito frio terão o valor das penalidades em forma de bônus.

- **Inverno 1:** Torna amena uma área de 2 metros de raio. Sem penalidades.
- **Inverno 3:** Torna fria uma área de 10 metros de raio, causando ajustes negativos de 2 colunas na tabela de resolução de todos os rolamentos dentro da área. Todas as magias de gelo ou frio causam mais 3 pontos de dano.
- **Inverno 5:** Torna fria e úmida uma área de 20 metros de raio, magias de fogo perdem 50% do dano. Magias de água e gelo recebem bônus de 25% na rolagem.
- **Inverno 7:** Torna úmida e cheia de ventos uma área de 30 metros de raio, ataques a distancia recebem penalidade adicional de 3 colunas e todos dentro da área perdem 1 EH por rodada por exaustão.
- **Inverno 9:** Torna gélida e com ventos furiosos uma área de 30 metros de raio, causando ajustes negativos de 6 colunas na tabela de resolução de todos os rolamentos para aqueles que estiverem dentro da área de alcance do milagre. Magias de fogo recebem 100% de penalidade e magias de gelo recebem 50% de bônus no dano.

Invocar Instrumento

Evocação: 1 dia por instrumento musical

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Esta magia é uma das mais agressivas ao plano astral que um bardo consegue evocar, permite que o bardo marque um ou mais instrumentos musicais de até 20kg, fazendo com que viajem até suas mãos quando invocado por uma frase encantada.

O ritual é lento e custoso: O bardo transcreve seu nome em alguma parte do objeto, sobrepondo a sua assinatura com ouro derretido. Ao mesmo tempo, em uma bandeja de prata escreve-se o nome do objeto com o ouro restante. Em cima do nome na bandeja e no objeto deve-se por uma gota de sangue do dono. Ao mesmo tempo o bardo deve cantar uma canção o qual faz reverberar os dois nomes no plano místico, e assim criando uma identidade entre os dois.

O ritual estará completo quando o nome do objeto escrito a ouro na bandeja e no objeto evaporarem. Sua duração depende da força da magia. O tempo de duração do ritual é o tempo que o bardo deve permanecer em repouso também.

Para invocar o objeto previamente marcado, deve-se dizer uma frase encantada que contenha o nome do objeto que foi gravado durante o ritual. Assim o objeto sairá de onde estiver e voará para as mãos do seu dono, mas se o caminho estiver interrompido, de alguma forma o objeto cairá uma menor distância do invocador toda a vez que chamar pelo nome.

Caso o bardo tente lançar esta magia sobre um novo instrumento, já tendo alcançado numero máximo de objetos o primeiro objeto perderá o encantamento.

A quantidade de objetos que pode ser marcada depende do efeito da magia, segundo a pequena relação entre o nível da magia, o número de objetos e a quantidade de dinheiro gasto.

- **Invocar Instrumento 1:** Permite marcar 1 instrumento musical. O ritual custa 3 m.o. A duração será de 1 semana.
- **Invocar Instrumento 3:** Permite marcar 1 instrumento musical. O ritual custa 5 m.o. para cada instrumento. A duração será de 1 mês.
- **Invocar Instrumento 5:** Permite marcar 1 instrumento musical. O ritual custa 10 m.o. para cada instrumento. A duração será de 3 meses.
- **Invocar Instrumento 7:** Permite marcar até 2 instrumentos musicais. O ritual custa 15 m.o. para cada instrumento. A duração será de 6 meses.

- **Invocar Instrumento 9:** Permite marcar até 4 instrumentos musicais. O ritual custa 20 m.o para cada instrumento. A duração do efeito é de 1 ano.

Irradíar Dardos

Evocação: Instantânea

Alcance: 100 metros

Duração: 1 Rodada

Resistência à Magia: Não

Este encanto cria 3 dardos pontiagudos de luz sólida, os quais imediatamente se lançam aos alvos escolhidas pelo evocador. Caso mais de um dardo seja direcionado contra o mesmo alvo, o dano máximo é aumentado em 4 pontos por dardo.

Exemplo: O místico ao evocar o efeito 1, ele pode laçar 3 dardos com dano máximo 8 contra três alvos; ou dois dardos contra dois alvos onde um dardo tem dano máximo 8 e outro tem dano máximo 12; ou 1 único dardo com dano máximo 16.

O dano máximo de cada dardo é determinado pelo efeito que está sendo usado. Após atingir (ou não) o alvo, o dardo se dissipa.

- **Irradiar Dardos 1:** Cada dardo causa 8/6/4/2 pontos de dano.
- **Irradiar Dardos 3:** Cada dardo causa 16/12/8/4 pontos de dano.
- **Irradiar Dardos 5:** Cada dardo causa 20/15/10/5 pontos de dano.
- **Irradiar Dardos 7:** Cada dardo causa 24/18/12/6 pontos de dano.
- **Irradiar Dardos 9:** Cada dardo causa 28/21/14/7 pontos de dano.

Laço Mortal

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

O sacerdote, utilizando um doloroso ritual, transfere um pequeno pedaço de sua alma para o alvo, criando um vinculo pelo tempo de duração determinado em cada nível, ou, até o fim da vida de um dos dois. Este vínculo gera algumas consequências, são elas:

- Força ao sacerdote ver os últimos momentos de vida do alvo (já com dano na EF), o inverso também ocorre, mas o alvo pode resistir à visão, embora obtenha o conhecimento da morte;
- Permite que o Sacerdote envie 1 mensagem telepática para o alvo por dia;
- Permite, durante o momento em que a visão da morte foi revelada ao sacerdote, ele lance suas magias como se estivesse ao lado do alvo.

São necessárias 50 moedas de ouro para a realização deste Ritual.

- **Laço Mortal 1:** Permite fazer o ritual com 1 alvo. A duração é de 3 (três) meses.
- **Laço Mortal 3:** idem ao efeito anterior, mas a duração é de 6 (seis) meses.
- **Laço Mortal 5:** idem ao efeito anterior, mas a duração é de 1 (um) ano.
- **Laço Mortal 7:** Permite fazer o ritual com até 2 alvos. A duração é de 3 (três) anos.
- **Laço Mortal 9:** Permite fazer o ritual com até 3 alvos. A duração é de 5 (cinco) anos.

- **Laço Mortal 10:** idem ao efeito anterior, mas a duração do laço é permanente, isso, até que sobre apenas um vivo.

Lágrimas de Nil

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 10 rodadas

Resistência à Magia: Não

Os rastreadores possuem um grande vinculo com a natureza, onde se reflete nas habilidades que possuem com os animais (Elo Animal). A perda de um desses companheiros pode ser um trauma muito grande para esses guerreiros da natureza.

Com essa magia, o rastreador libera toda a raiva e dor que sente pela perda de algum companheiro animal em luta, onde uma lágrima de sangue escorrerá de seus olhos assim que a magia for evocada.

Caso o rastreador possua outros companheiros animais, eles também recebem o bônus da magia. Se o rastreador não consiga vingar a morte de seu companheiro, ficará com um impulso de vingança contra o ser que o matou. Caso futuramente o reencontre, a magia será novamente evocada automaticamente voltando os efeitos a serem aplicados ao rastreador.

O elo do rastreador com o animal que morreu deve ter pelo menos 1 semana para essa magia seja evocada.

- **Lágrimas de Nil 1:** O rastreador ganhará +1 pontos em sua tabela de resolução de combate e um acréscimo de 20 em sua EH, apenas em combate contra aquele que vitimou seu animal. Entretanto durante as 2 semanas que se seguirem o rastreador ficará de luto não podendo fazer novos Elos.
- **Lágrimas de Nil 3:** O rastreador ganhará +2 pontos em sua tabela de resolução de combate e um acréscimo de 30 em sua EH, apenas em combate contra aquele que vitimou seu animal. Entretanto durante as 3 semanas que se seguir o rastreador de luto não podendo fazer novos Elos.
- **Lágrimas de Nil 5:** O rastreador ganhará +4 pontos em sua tabela de resolução de combate e um acréscimo de 40 em sua EH, apenas em combate contra aquele que vitimou seu animal. Entretanto durante o próximo mês o rastreador ficará de luto não podendo fazer novos Elos.
- **Lágrimas de Nil 7:** O rastreador ganhará +6 pontos em sua tabela de resolução de combate e um acréscimo de 50 em sua EH, apenas em combate contra aquele que vitimou seu animal. Entretanto durante os próximos 2 meses o rastreador ficará de luto não podendo fazer novos Elos.
- **Lágrimas de Nil 9:** O rastreador ganhará +8 pontos em sua tabela de resolução de combate e um acréscimo de 60 em sua EH, apenas em combate contra aquele que vitimou seu animal. Entretanto durante os próximos 6 meses o rastreador ficará de luto não podendo fazer novos Elos.

Lamína de Sevídes

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 20 rodadas

Resistência à Magia: Não

Este milagre permite ao sacerdote encantar uma arma de corte não mágica temporariamente, melhorando o fio da navalha de forma sobrenatural. De forma que uma arvore que levaria algumas horas para ser cortada, é derrubada com apenas três machadadas.

Apesar de estar sob efeito de um encanto, a arma não ganha a habilidade de atingir fantasmas, , demônios e etc. Para isso ainda deve-se utilizar Sagração de Itens.

- **Lamina de Sevides 1:** Concede bônus de 2 colunas de ataque e acréscimo de 2 pontos de dano.
- **Lamina de Sevides 3:** Concede bônus de 4 colunas de ataque e acréscimo de 4 pontos de dano.
- **Lamina de Sevides 5:** Concede bônus de 6 colunas de ataque e acréscimo de 6 pontos de dano.
- **Lamina de Sevides 7:** Concede bônus de 8 colunas de ataque e acréscimo de 8 pontos de dano
- **Lamina de Sevides 10:** Concede bônus de 10 colunas de ataque e acréscimo de 10 pontos de dano.

Lança de Éter

Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 metros

Duração: Até atingir o alvo, ou, *5* rodadas .

Resistência à Magia: Sim

Com esta magia, o mago pode concentrar uma grande quantidade de Karma, que assumirá a forma de uma lança imaterial de 2 metros de comprimento, que ao ser arremessada voará na direção do alvo escolhido. Em termos de sistema, deve-se fazer um ataque na coluna igual ao nível na magia e o dano máximo conforme descrito nos níveis da magia.

Esta lança ignora qualquer obstáculo que esteja entre a lança e o alvo, desde que este não possua aura. Magias de defesa que tenham efeitos menores que o nível mágico da Lança de Éter também são ignoradas, mas o alvo poderá usar da magia Quebra de Encantos para se proteger, isso, antes de que seja atirada, respeitando ordem de iniciativa de combate

Durante a Evocação o místico terá que se concentrar no alvo. A lança poderá ser utilizada tanto como arma de mão, quanto ser lançada diretamente contra seu oponente, isso, até o limite de 5 rodadas após a evocação. Se utilizada como arma de mão o alcance da lança será de 3 metros (2 metros da arma + 1 metro de manejo pelo mago), permitindo-o desferir golpes no oponente com folga de dois metros de distância entre eles.

- **Lança de Éter 1:** Se utilizada em combate como arma de mão, a lança causará 12/9/6/3 pontos de dano, mas, se lançada diretamente contra o alvo causará 20/15/10/5 pontos de dano.
- **Lança de Éter 3:** Se utilizada em combate como arma de mão, a lança causará 16/12/8/4 pontos de dano, mas, se lançada diretamente contra o alvo causará 24/18/12/6 pontos de dano.
- **Lança de Éter 5:** Se utilizada em combate como arma de mão, a lança causará 20/15/10/5 pontos de dano, mas, se lançada diretamente contra o alvo causará 28/21/14/7 pontos de dano.
- **Lança de Éter 7:** Se utilizada em combate como arma de mão, a lança causará 24/18/12/6 pontos de dano, mas, se lançada diretamente contra o alvo causará 32/24/16/8 pontos de dano.
- **Lança de Éter 9:** Se utilizada em combate como arma de mão, a lança causará 28/11/14/7 pontos de dano, mas, se lançada diretamente contra o alvo causará 36/27/18/9 pontos de dano.
- **Lança de Éter 10:** Se utilizada em combate como arma de mão, a lança causará *32/24/16/8* pontos de dano, mas, se lançada diretamente contra o alvo causará 40/30/20/10 pontos de dano.

Leitura Espelhada

Evocação: 30 minutos

Alcance: Leitor

Duração: Especial

Resistência à Magia: Sim

Esta é uma magia de encantamento difícil de ser notada. O bardo armazena seu karma em um texto qualquer. A pessoa que ler as palavras deste livro passará informações pessoais suas para o bardo instantaneamente, independente da localização de ambas.

Esta magia era muito utilizada para espionar inimigos sábios ao presenteá-los com obras de arte da literatura que precisariam de horas para serem lidos por completo.

O efeito da magia permanece até que a atenção do leitor perturbe o karma inserido no texto quando este é lido. Desta forma a magia vai se desfazendo letra por letra. Assim, a quantidade de informação obtida pelo Bardo do leitor é diretamente proporcional ao tempo que o leitor permanece lendo as palavras do livro ou pergaminho.

30 segundos: Necessário para o bardo sincronizar (o que inclui reconhecer que alguém está lendo o texto e onde).

- minuto: Nome de quem está lendo.
- 5 minutos: Pensamentos superficiais de quem está lendo. Normalmente também informa em que trecho do livro se está.
- 30 minutos: Algumas memórias recentes do leitor.
- Uma hora: Memórias de até alguns dias.
- 4 horas ou mais: Qualquer memória desejada. Objetivos e intenções do leitor.

Note que o bardo também deve se manter concentrado para receber todas as informações. isto implica em não lutar, lançar outras magias, ler ou qualquer outra tarefa que exija grande esforço mental ou físico. Se a concentração for perdida a magia é cortada. É possível reativá-la, mas conta-se o tempo desde o início outra vez.

O nível da magia determina o tamanho do texto que pode ser encantado

- **Leitura espelhada 1:** Um pergaminho com até uma página.
- **Leitura espelhada 3:** Um texto com até 20 páginas.
- **Leitura espelhada 5:** Um livro com até 100 páginas.
- **Leitura espelhada 7:** Um livro com até 500 páginas.
- **Leitura espelhada 10:** Um livro com até 2500 páginas.

Língua de Serpente

Evocação: 1 rodada

Alcance: 50 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Com este encanto o mago consegue ludibriar e enganar com mais facilidade as pessoas ou seres que entendam o seu dialeto. Este encanto só será possível caso a pessoa ou criatura ouvinte esteja em condições de diálogo.

Os ajustes concedidos em cada efeito serão somados, a habilidade de Persuasão do mago.

- **Língua de Serpente 1:** Concede um ajuste de +2 em testes de Persuasão ao mago evocador com duração de 5 minutos.
- **Língua de Serpente 3:** Concede um ajuste de +3 em testes de Persuasão ao mago evocador com duração de 10 minutos.
- **Língua de Serpente 5:** Concede um ajuste de +5 em testes de Persuasão ao mago evocador com duração de 15 minutos.
- **Língua de Serpente 7:** Concede um ajuste de +7 em testes de Persuasão ao mago evocador com duração de 30 minutos.
- **Língua de Serpente 9:** Concede um ajuste de +10 em testes de Persuasão ao mago evocador com duração de 1 hora.

Localizar Objeto

Evocação: 10 rodadas

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Resistência à Magia: Não

Segundo os estudos dos Eruditos, uma pessoa ao construir qualquer coisa, junto com o seu esforço deixa irradiada um pouco de sua aura e vontade sobre o objeto. Desta maneira o objeto deixa sua impressão na harmonia mística por inteiro. É importante destacar que o objeto não se torna mágico, porém da mesma maneira que passa a existir na história, passa a existir no plano astral.

Sendo assim, descobriu-se que mesmo despedaçado o objeto mantém sua integridade no plano astral até que se desfaça por completo. Sendo assim, é possível usar da harmonia mística para encontrar as partes de um objeto antes que este se desfaça. Para isso, é necessário *um pedaço do próprio objeto*, karma e bastante concentração.

Ao ativar a magia o Erudito perceberá a direção e a distância exata a qual o objeto se encontra, sendo necessária grande concentração para isso.

Se o invocador se concentrar durante duas rodadas, poderá fazer um teste de Aura para perceber o paradeiro do objeto sendo que:

Rotineiro: Saberá se a ligação foi quebrada.

Fácil: Saberá o sentido e direção do objeto.

Médio: Perceberá qualitativamente a distância do objeto.

Muito difícil: Perceberá quantitativamente a distância do objeto.

Absurdo: Além de saber a distância precisa do objeto perceberá sensações próximas a ele, como umidade, luz, calor, e etc.

Se obtiver falha significa é porque o local não é apropriado para a concentração, tendo que mudar de local por 500 metros para poder tentar um novo teste.

- **Localizar Objeto 1:** Localiza um objeto até 10 metros de distância.
- **Localizar Objeto 2:** Localiza um objeto até 50 metros de distância.
- **Localizar Objeto 3:** Localiza um objeto até 100 metros de distância.
- **Localizar Objeto 5:** Localiza um objeto até 300 metros de distância.
- **Localizar Objeto 7:** Localiza um objeto até 500 metros de distância.
- **Localizar Objeto 9:** Localiza um objeto até 1 quilometro de distância.

Magnetismo

Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 metros

Duração: 5 minutos ou 20 rodadas

Resistência à Magia: Não

Este feitiço foi muito utilizado em guerras passadas, em que os magos responsáveis pela defesa anulavam completamente as flechas e prejudicavam o avanço de guerreiros de tropas inimigas.

Esta magia gera uma ação magnética que atrai todas as peças metálicas para uma determinada região. Esta é um ponto fixo no espaço determinado pelo evocador dentro do alcance limite de 20 metros. Os metais afetados por esta magia são os materiais que respondem facilmente ao magnetismo, ou seja, o Ferro, o Níquel, o Cobalto e ligas que contenham, pelo menos, um desses elementos. Ou seja, qualquer tipo de aço ou mesmo armaduras feitas de ouro ou cobre, pois estão misturados com ferro para aumentar a rigidez.

Materiais feitos puramente de ouro, prata e cobre tais como as moedas, não são atraídos. Objetos mágicos também não são atraídos.

O nível da magia irá determinar a distância e o peso do corpo de que pode ser atraído.

É importante lembrar que se o objeto estiver preso a um pano, ou outro material delicado, a força de atração pode rasgar o pano separando do metal..

Os objetos que estiverem sendo segurados por um ser com aura (o guerreiro e sua armadura ou sua arma) são envolvidos pela aura do portador de forma que é necessário que este falhe num teste de Resistência à Magia para que o Magnetismo tenha efeito. Alem disto é necessário que o peso do objeto e do portador seja inferior ao peso descrito no efeito.

Qualquer outro objeto metálico que se encontrar na área de efeito e não estiver suficientemente preso ao chão será atraído.

É bom lembrar que o acúmulo de metal, e outros objetos presos ao metal, ao redor do ponto de atração criam uma esfera disforme que aumenta de raio até o limite do raio de efeito da magia.

- **Magnetismo 1:** Capaz de atrair qualquer objeto de metal que tenha até 1 kg e que esteja até 2 metros de distância do ponto focal.
- **Magnetismo 3:** Capaz de atrair qualquer objeto de metal que tenha até 5 kg e que esteja até 3 metros de distância do ponto focal.
- **Magnetismo 5:** Capaz de atrair qualquer objeto de metal que tenha até 50 kg e que esteja até 10 metros de distância do ponto focal.
- **Magnetismo 7:** Capaz de atrair qualquer objeto de metal que tenha até 100 kg e que esteja até 20 metros de distância do ponto focal.
- **Magnetismo 9:** Capaz de atrair qualquer objeto de metal que tenha até 150 kg e que esteja até 50 metros de distância do ponto focal.

Maldição da Justiça

Evocação: Instantânea

Alcance: 2 metros

Duração: Variável.

Resistência à Magia: Sim

A arma que receber este milagre não poderá atingir criaturas desarmadas, que tenham se rendido, benignas ou mesmo executar ataques Surpresa. Caso o usuário tente atacar mesmo assim, receberá um contra ataque mágico que se não resistir fará com que solte a arma.

Note que a Resistência à Magia só se aplica no segundo momento, uma vez que objetos não têm direito a resistir a este milagre.

- **Maldição da Justiça 1**: Dura cinco rodadas.
- **Maldição da Justiça 3**: Dura dez rodadas.
- **Maldição da Justiça 5**: Dura 1 hora.
- **Maldição da Justiça 7**: Dura três horas.
- **Maldição da Justiça 9**: Dura 8 horas.

Manípulação Mental

Evocação: 5 rodadas

Alcance: Toque

Duração: 20 rodadas

Resistência à Magia: Não/Sim

Os sacerdotes de Plandis, em geral são os mais insanos dentre os seres viventes e talvez por isso os únicos capazes de compreender completamente a mente e aquilo que lhe aflige.

Este milagre pode ser usado de duas formas, a primeira com o consentimento do alvo, onde não existe resistência e permite passe livre para o sacerdote nas memórias e pensamentos do alvo. E a segunda onde o milagre é evocado contra a vontade do alvo, e caso este falhe no teste de Resistência à Magia, o sacerdote terá acesso total a sua mente, acabando por causar danos mentais severos, o alvo tem direito a um novo teste a cada rodada de duração.

Uma vez dentro da mente do alvo, o sacerdote poderá acessar apenas uma informação por vez usando palavras-chave. Caso deseje curar o alvo de uma perturbação, o sacerdote deverá buscar a fonte da loucura (em geral um evento especifico), solucioná-lo ou apagá-lo. Caso queira destruir, basta manipular as memórias do jeito que bem entender.

- **Manipulação Mental 1 a 10**: Adentra/Invade a mente do alvo, reproduzindo o milagre conforme o nível do poder desejado, quanto maior for o nível utilizado maior será a dificuldade em se resistir.

Manjar de Lena

Evocação: Ritual

Alcance: Especial

Duração: Permanente

Resistência à Magia: Sim

Este milagre consiste em cozinhar um alimento irresistivelmente gostoso e saudável. Por exemplo, um pão, um bolo, um frango ou um porco.

O Ritual consiste em jogar ao menos uma moeda de prata no fogo de cozimento e cantar louvores a Lena durante todo o momento de preparo do alimento. Além do mais, o alimento não pode ser feito sozinho, é necessário acrescentar ao menos um tempero na comida.

É importante observar que o tempero deve ter a intenção de deixar a comida mais gostosa, misturar grama à comida não funciona. A duração do ritual é o tempo para o alimento ficar pronto.

No momento de preparo o alimento emite um odor delicioso chamando a atenção de quem estiver em um raio de 10 metros.

A moeda de prata é consumida pelo fogo. Para cada moeda jogada duas porções do alimento recebem propriedades descritas nos efeitos. A quantidade de porções feitas é decidida através do jogo com o consentimento do Mestre do Jogo.

Além dos benefícios descritos abaixo, toda a comida, independente do número de moedas terão as seguintes propriedades: Os que comerem da comida terão, durante 4 horas, +2 nos testes associados ao Carisma. E aqueles que compartilharem do mesmo alimento preparado se sentirão fraternos entre si, e terão uma soma de +2 nos testes associados ao Carisma entre eles. É possível ganhar a simpatia de um inimigo ao compartilhar o Manjar de Lena.

O único problema é que o alimento é tão gostoso que quem comeu uma porção e tiver a oportunidade de comer outra, sem usar da violência, deve fazer um teste de Resistência à Magia para resistir à tentação de não comer outra porção. Caso falhe, come.

O máximo de porções que um ser consegue comer corresponde ao valor do atributo Físico x 2. O mínimo é uma porção.

Esta magia não funciona com Mortos-Vivos, Criaturas Artificiais, Elementais, Criaturas Divinas ou Infernais.

As propriedades de bem-estar não se extinguem da comida. A comida poderá ser feita previamente e levada para viagem.

- **Manjar de Lena 1:** Cada porção corresponde a uma hora bem dormida, recebendo todos os benefícios.
- **Manjar de Lena 3:** Cada porção corresponde a duas horas bem dormidas, recebendo todos os benefícios. Também funciona como antídoto contra Veneno Tipo 1
- **Manjar de Lena 5:** Cada porção corresponde a três horas bem dormidas, recebendo todos os benefícios. Também funciona como antídoto contra Veneno Tipo 1.
- **Manjar de Lena 7:** Cada porção corresponde a três horas bem dormidas, recebendo todos os benefícios. Também funciona como antídoto contra Veneno Tipo 1 e 2. Recupera a EF em 1 ponto.
- **Manjar de Lena 9:** Cada porção corresponde a quatro horas bem dormidas, recebendo todos os benefícios. Também funciona como antídoto contra Veneno Tipo 1, 2 e 3. Recupera a EF em 3 pontos.
- **Manjar de Lena 10:** Cada porção corresponde a oito horas dormidas, recebendo todos os benefícios. Também funciona como antídoto contra Veneno Tipo 3 e 4. Recupera a EF em 4 pontos.

Máscara

Evocação: Variável

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Esta magia altera a feição do invocador, permitindo que ele assuma qualquer face que imagine.

A magia muda apenas as características do rosto e da cabeça do personagem. Assim, não só o formato do rosto, mas da cabeça pode ser alterado. Para invocar esta magia o Bardo precisa usar de um diapasão e cantar a nota deste ao mesmo tempo com a boca fechada (fazendo hum). Ao cantar em ressonância com o diapasão encosta-se este no rosto e as vibrações da nota e as energias místicas combinadas desestabilizam a coerência natural da cabeça permitindo que esta fique moldável como argila.

Deste modo, ela assume a forma que o Bardo a der, desde que guarde as mesmas proporções de volume. A partir do nível 2 da magia permite que a cor dos cabelos e da pele seja alterada. A magia não modifica o resto do corpo do personagem de nenhuma forma.

A quantidade de tempo é estipulada pelo nível de dificuldade.

O Artista poderá agir e falar normalmente, mas sua cabeça emitirá um pequeno zumbido na frequência do diapasão.

Essa magia pode ser detectada por outro Bardo, desde que passe em um teste de dificuldade difícil em Usar os Sentidos, e escutará a nota do diapasão soando de maneira bem suave mesmo não havendo nenhum diapasão a vista. Mesmo com sucesso do teste, dependendo do resultado do dado, *a princípio* o bardo não perceberá exatamente de onde vem a nota. Além do mais, o Bardo que percebeu o som deve ter o conhecimento desta magia, ou ouvido falar a respeito de sua maneira de funcionar para deduzir que ela está sendo usada.

Para poder fazer uma determinada face a sua complexidade exigirá um teste de Percepção + nível do Bardo, sendo:

Falha: falta de inspiração paralisa o Bardo e não consegue completar a magia em uma rodada, faça novo teste na próxima rodada.

Rotineiro e fácil: Modificação leve do seu rosto (crescer cabelo, barba, nariz, orelha e etc) durando uma rodada para realizar a magia.

Média: Modificação para uma raça aleatória (inclusive um humano com cabeça de ave ou etc...) desde que mantenha o volume. 5 rodadas pra realizar a magia.

Difícil: Modificação conhecida de mesma raça (um humano representar um rosto de outro humano conhecido) durando dez rodadas

Muito difícil: Modificação do rosto para um ser conhecido de outra raça humanóide, que não a sua. Durando quinze rodadas.

Absurdo: Modificação para o rosto de algum ser não humanóide conhecido, desde que mantenha as mesmas proporções. Tempo de realização da magia 20 rodadas.

O PJ deve anunciar qual a intenção antes de rolar o teste. Não é possível fazer o teste antes de anunciar para o Mestre qual figura quer modificar o rosto. Caso não obtenha o sucesso desejado, o Bardo perceberá que "ainda não está perfeito" e poderá tentar de novo (ver "Tentando de Novo" no Livro de Regras).É bom lembrar que as rodadas usadas para cada tentativa de realização da "máscara" não voltam atrás.

Em condições menos que ideais o Mestre deve aumentar esta Dificuldade de acordo com a situação. Note que é possível imitar um rosto visto em um desenho, mas isso será mais difícil e a qualidade do desenho irá limitar a imitação.

- **Máscara 1:** Duração do encanto é de 10 minutos.
- **Máscara 2:** Duração do encanto é de 30 minutos.
- **Máscara 4:** Duração do encanto é de 2 horas.
- **Máscara 6:** Duração do encanto é de 6 horas.
- **Máscara 8:** Duração do encanto é de um dia.
- **Máscara 10:** Duração do encanto é de três dias.

Matança

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Especial

Resistência à Magia: Sim

Ao invocar este milagre, o sacerdote se torna uma verdadeira máquina de luta. Para se ganhar os bônus concedidos pela magia, o sacerdote precisa ver o sangue de seu oponente abatido na sua arma. Ou seja, causar pelo menos 100% de dano na EH do inimigo ou qualquer dano na EF.

No decorrer da duração do milagre, toda vez que ele abater um oponente o sacerdote recebe um novo bônus, que poderá se acumular com os que já possuir.

O problema desse milagre, é que o sacerdote não conseguirá parar de lutar até acabar o combate. Mesmo que a situação do sacerdote esteja muito desvantajosa, lutará até o fim das suas forças. Por isso, não tentará de forma alguma manobras evasivas ou defensivas (Esquiva ou Aparar, inclusive magias de defesa). Isso não impedirá do sacerdote utilizar magias de cura.

O Bônus de EH pode ultrapassar o limite do sacerdote, porém o de EF não.

- **Matança 1:** Para cada oponente abatido o sacerdote aumentará em 3 pontos a sua EH por 5 rodadas. Dura por 20 rodadas após a primeira ativação.
- **Matança 3:** Para cada oponente abatido o sacerdote aumentará em 5 pontos a sua EH, recebendo também ajuste +1 coluna de ataque por 5 rodadas. Dura por 20 rodadas após a primeira ativação.
- **Matança 5:** Para cada oponente abatido o sacerdote aumentará em 7 pontos a sua EH, recebendo também ajuste +2 colunas de ataque por 5 rodadas. Dura por 25 rodadas após a primeira ativação.
- **Matança 7:** Para cada oponente abatido o sacerdote aumentará em12 pontos a sua EH, recebendo também ajuste +3 colunas em sua tabela de ataque por 6 rodadas. Dura por 25 rodadas após a primeira ativação.
- **Matança 9:** Para cada oponente abatido o sacerdote aumentará em 15 pontos a sua EH, recebendo também ajuste +4 colunas em sua tabela de ataque por 7 rodadas. Dura por 25 rodadas após a primeira ativação.
- **Matança 10:** Para cada oponente abatido o sacerdote aumentará em 20 pontos a sua EH, recuperando também 1 ponto de EF, ajuste +5 colunas de ataque e +1 ponto de dano por 7 rodadas. Dura por 30 rodadas após a primeira ativação.

Melodía Zem

Evocação: 3 rodadas

Alcance: 16 metros de diâmetro

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Sabe-se que a música tem efeitos benéficos para aliviar a dor, a ansiedade, age sobre o sistema nervoso, reduzindo os batimentos cardíacos e a pressão arterial.

Os bardos aprenderam a ampliar magicamente os efeitos benéficos da música para acelerar o processo de recuperação de um ser ferido ou cansado.

Assim, ao tocar uma música relaxante e lenta, o Bardo executor, se utiliza da harmonia mística para ampliar os efeitos de um bom descanso. Mas para que esta magia faça efeito é necessário que os ouvintes estejam deitados. Não há limite de pessoas que podem ser beneficiadas pelos efeitos, desde que estejam dentro da área de efeito (suponha que um humano médio, para relaxar, ocupe deitado 2m por 2m de quadrados no mapa).

Entretanto os bardos não aguentam tocar esta melodia por mais de 1 hora. Mas caso o Bardo não complete o tempo necessário de evocação, ou, seja interrompido, os personagens em descanso receberão os benefícios equivalente a metade do valor discriminado nos efeitos desta magia.

Os valores tanto de EH, EF e Karma não podem ultrapassar o valor teto permitido constante na ficha do personagem, ou seja, em conformidade ao nível limite do personagem.

- **Melodia Zem 1:** Durante a meia hora de evocação ininterrupta desta magia, os personagens sentem-se como se tivessem descansado por 4 horas, recuperando 8 pontos de EH.

- **Melodia Zem 3:** Durante a meia hora de evocação ininterrupta desta magia, os personagens sentem-se como se tivessem descansado por 6 horas, recuperando 12 pontos de EH.
- **Melodia Zem 5:** Durante uma hora de evocação ininterrupta desta magia, os personagens sentem-se como se tivessem descansado por 8 horas, recuperando toda EH, 1 ponto de EF e 25% de Karma.
- **Melodia Zem 7:** Idem ao anterior, mas recuperando 2 pontos de EF e 50% de Karma.
- **Melodia Zem 9:** Idem ao anterior, mas recuperando 4 pontos de EF e 75% de Karma.
- **Melodia Zem 10:** Idem ao anterior, mas recuperando 6 pontos de EF e 100% de Karma.

Membros Metálicos

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Pessoal ou Toque

Duração: 10 rodadas

Resistência à Magia: Sim

Esta magia permite que o místico mude a forma e a composição dos membros do braço e das pernas de seu corpo ou de quem tocar. O nível de detalhe e o tamanho dependem do nível do efeito da magia. Caso uma pessoa tocada não deseje receber o feitiço, este terá direito a uma Resistência à Magia

Note-se que a transformação dos membros superiores do mago impedirá que este conjure outros encantos, somente permitido caso o mesmo cancele os seus efeitos, o qual perderá uma rodada para isso.

Os modificadores serão usados como uma arma qualquer. Caso o mago mude seu membro para uma espada, e não tiver comprado o grupo de armas correspondente sofrerá as penalidades como se estivesse usando uma espada comum.

Lembra-se que as armas feitas com os membros não são consideradas armas mágicas.

- **Membros Metálicos 1:** Permite que se mudem membros como dedos, uma mão ou um pé, para formas extremamente pontiagudas de aço, mas sem lâminas afiadas. O dano é de penetração leve e equivale à tabela da faca. O membro transformado perde a articulação temporariamente. Caso os dedos forem transformados, se ganha um bônus de +3 para a habilidade de escalar ou para qualquer teste que necessite que se fixe em algum lugar.
- **Membros Metálicos 3:** Permite que se mudem membros como dedos, mãos ou pés, para formas pontiagudas de aço e afiadas. O dano é como o do punhal. O membro transformado perde a articulação temporariamente.
- **Membros Metálicos 5:** Permite que se mude um braço até o cotovelo ou uma perna até o joelho para formas pontiagudas e afiadas de aço ou para formas de esmagamento (basta o mago fechar a mão na hora da transformação). O dano é como de um gládio, lança leve ou um martelo de guerra. O membro transformado perde a articulação temporariamente.
- **Membros Metálicos 7:** Permite que se mude os dois braços até o cotovelo ou duas pernas até o joelho para formas pontiagudas e afiadas de aço ou para formas de esmagamento (basta o mago fechar a mão na hora da transformação). O dano é como de um gládio, lança leve ou um martelo de guerra. O membro transformado perde a articulação temporariamente.
- **Membros Metálicos 9:** Permite que se mude os detalhes da forma do membro. De maneira que pode dar danos como Lança de guarda, Machado de Guerra, Maça de Armas, Marreta de Guerra, Espada, Cimitarra, Maça, ou, Permite que se mude os detalhes da forma do membro, de maneira que o dedo, mão ou braço pode copiar o formato de uma chave, ou, objetos metálicos de difícil precisão.

- **Membros Metálicos 10:** Neste nível mais poderoso o mago será capaz de transformar a cabeça, tronco ou membros, de si próprio ou de terceiros, em metal.. Com isso soma-se 50 pontos a EF do Alvo, por membros encantados por este nível 10. Os efeitos desta magia podem ser cumulativos. Ex: utilizando por três vezes do nível 10 desta magia, pode-se transformar, por completo, um alvo em Golem de ferro, somando-se 150 pontos a sua EF, valores esses semelhantes a um autentico golem de ferro, entretanto mantem-se demais qualificações do alvo, tais como EH, Karma, habilidades e técnicas de combate, entretanto perderá 3 pontos ao atributo agilidade.

Mestre Artífice

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Especial

Resistência à Magia: Não

O abençoado tem diminuída a dificuldade de montar e desmontar objetos desmontáveis, inclusive fechaduras, armadilhas e etc. O milagre dura 1 teste. Uma vez feito o teste, o efeito do milagre acaba independente de ter sido com sucesso ou não. Mas pode se tentar de novo, de acordo com as regras de tentar outra vez.

- **Mestre Artífice 1:** Diminui 1 grau de dificuldade (ex. Fácil para Rotineiro ou Absurdo para Muito Difícil).
- **Mestre Artífice 5:** Diminui 2 graus de dificuldade (ex. Médio para Rotineiro ou Absurdo para Difícil).
- **Mestre Artífice 9:** Diminui 3 graus de dificuldade (ex. Difícil para Rotineiro ou Absurdo para Médio).

Milagre Análogo

Evocação: Conforme dispõe o milagre concedido

Alcance: Conforme dispõe o milagre concedido

Duração: Conforme dispõe o milagre concedido

Resistência à Magia: Conforme dispõe o milagre concedido

O sacerdote poderá evocar este milagre ao seu deus pedindo a reprodução análoga de um milagre de outro deus.

No entanto, este milagre não pode ser evocado em vão ou para satisfazer interesses próprios do sacerdote, e caso isso ocorra este será severamente castigado por seu Deus.

Note-se que esse milagre só pode ser evocado 1 vez por semana pelo sacerdote, onde escolherá o milagre de determinado deus designado na tabela:

Deus	Milagre
Sevides/ Quiris / Liris	Campo Abençoado
Ganis	Controle Climático
Blator	Força Sagrada
Crizagom	Coordenação
Crezir	Ataque Impetuoso
Maira	Auxílio Natural
Selimom	Área de Paz
Lena	Persistência
Plandis	Obstinação
Cambu	Contatos

Cruine	Aura Divina
Palier	Detecção de Magia
Parom	Onda Destrutiva

- **Milagre Análogo 1 a 10:** Reproduz um milagre da tabela correspondente ao nível 1 a 10.

Mímetísmo

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Esta magia permite que o mago copie qualquer habilidade física de uma pessoa no momento em que a vir. O mago utilizará a habilidade da mesma forma que a pessoa que a utilizou, ganhando por um tempo, o total na habilidade que a pessoa possuir.

O mago poderá utilizar a habilidade como se fosse sua, porém ao acabar a magia, o mago nada aprenderá sobre aquela habilidade, tendo o "conhecimento" todo esquecido.

Esta magia é limitada a Habilidades puramente físicas, e dependendo do efeito até mesmo técnicas de combate, e habilidades em grupos de armas poderão ser mimetizadas.

Caso o mago já tenha conseguido uma habilidade com Mimetismo, é possível acumular outra bastando para isto evocar a magia novamente, sem com isto perder a primeira habilidade adquirida.

Esta magia exige que o evocador observe e estude alguém executando a habilidade. A habilidade copiada inicialmente terá uma penalidade de -5 colunas de resolução, mas para cada rodada de observação feita antes da evocação, esta penalidade será reduzida de 1. Assim, após 5 rodadas esta penalidade é eliminada. Durante este período de observação o evocador poderá fazer outras ações até mesmo podendo evocar magias, desde que estas sejam instantâneas. O evocador pode quebrar o seu Mimetismo a hora que desejar.

- **Mimetismo 1:** Copia uma Habilidade, mas o total será o total na magia ou o mesmo total da pessoa de quem copiou (o que for menor). A duração é de 3 rodadas.
- **Mimetismo 3:** Idem ao anterior, mas dura 10 rodadas.
- **Mimetismo 5:** Idem ao anterior, mas o total será o total na magia ou o mesmo total da pessoa de quem copiou (o que for maior).
- **Mimetismo 7:** Idem ao anterior, mas duas Habilidades e uma Técnica em Combate são copiadas.
- **Mimetismo 9:** Idem ao anterior, mas dura 1 hora.
- **Mimetismo 10:** Idem ao anterior, mas permite copiar também uma habilidade em 1 grupo de armas. Para o grupo de armas o total será o total na magia ou o mesmo total da pessoa de quem copiou (o que for menor)..

Morte Anunciada

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

Resistência à Magia: Sim

O sacerdote deve escolher um objeto e anunciar em voz alta para o alvo, sendo obrigatório que este escute, que irá matá-lo com aquele objeto. Ex*: Quando fores ferido por minha espada, perecerá criatura maldita.*

Nas próximas 10 rodadas, se o objeto atingir 100% da EH ou a EF, o alvo deverá passar em teste de Resistência à Magia ou então sofrerá os efeitos descritos na magia. Uma vez que o alvo seja afetado, a magia perderá os efeitos sobre o objeto. Os pontos perdidos podem ser recuperados normalmente.

- **Morte Anunciada 1:** O alvo perde 25% da EH e EF total, além de receber uma penalidade de -2 durante 5 rodadas.
- **Morte Anunciada 3:** O alvo perde 50% da EH e 25% de EF total, além de receber uma penalidade de -4 durante 5 rodadas.
- **Morte Anunciada 5:** O alvo perde 50% da EH e EF total, além de receber uma penalidade de -6 durante 5 rodadas.
- **Morte Anunciada 7:** O alvo perde 75% da EH e 50% da EF total, além de receber uma penalidade de -8 durante 5 rodadas.
- **Morte Anunciada 9:** O alvo perde 100% da EH e 75% da EF, além de receber uma penalidade de -10 durante 5 rodadas.

Movimento Selvagem

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Com esta magia o rastreador consegue instintivamente aumentar a sua Velocidade Base.

Tanto a Velocidade Base quanto a Duração do encanto serão determinados pelo efeito evocado.

Esta magia NÃO altera o tempo em que o personagem conseguirá manter um determinado ritmo de movimento (correr, andar, etc.) ou quanto peso ele pode carregar, o cansaço seria o mesmo, o que muda é apenas a velocidade que conseguirá atingir.

O aumento na Velocidade Base é simplesmente somado à Velocidade Base do personagem. Caso se deseje correr os multiplicadores são aplicados ao novo valor da Velocidade Base enquanto estiver sob o efeito desta magia.

- **Movimento Selvagem 1:** Soma 2 pontos à Velocidade Base quando andar, ou, 4 pontos à Velocidade Base quando correr. A Duração é de 10 rodadas.
- **Movimento Selvagem 2:** Soma 2 pontos à Velocidade Base quando andar, ou, 4 pontos à Velocidade Base quando correr. A Duração é de 15 minutos.
- **Movimento Selvagem 4:** Soma 4 pontos à Velocidade Base quando andar, ou, 8 pontos à Velocidade Base quando correr. A Duração é de 10 rodadas.
- **Movimento Selvagem6 :** Soma 4 pontos à Velocidade Base quando andar, ou, 8 pontos à Velocidade Base quando correr. A Duração é de 15 minutos.

- **Movimento Selvagem 8:** Soma 6 pontos à Velocidade Base quando andar, ou, 12 pontos à Velocidade Base quando correr. A Duração é de 10 rodadas.
- **Movimento Selvagem 10:** Soma 6 pontos à Velocidade Base quando andar, ou, 12 pontos à Velocidade Base quando correr. A Duração é de 3 horas.

Muda de Karma

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Com este ritual o Rastreador encanta uma área que passa a canalizar uma quantidade maior de Karma para o evocador e seus companheiros. Para realizar esta magia o rastreador necessita de sementes de trevo. As sementes devem ser espalhadas pela área desejada. Para esses trevos germinarem, é necessário que o rastreador "regue" as sementes durante o ritual. No inicio do dia seguinte as mudas nascem e passam a fazer efeito.

Estando na área encantada o evocador e seus companheiros (nos níveis mais altos) tem a sua disposição uma quantidade extra de Karma. A quantidade de Karma pode ser usada aos poucos, inclusive por mais de uma pessoa (conforme efeito), mas cada uso de cada um, irá decrementar a quantidade.

Quando toda quantidade for usada a magia termina. Enquanto uma área estiver encantada, o Rastreador não poderá evocar este encanto novamente. Não é possível se encantar duas vezes a mesma área em um período menor que 1 mês.

- **Muda de Karma 1:** Encanta uma área de até 10 m de raio que concederá mais 1 pontos de Karma. Pode ser usada somente pelo evocador e dura 1 dia.
- **Muda de Karma 3:** Encanta uma área de até 30 m de raio que concederá mais 3 pontos de Karma. Pode ser usada somente pelo evocador e dura 2 dias.
- **Muda de Karma 5:** Encanta uma área de até 50 m de raio que concederá mais 5 pontos de Karma. Pode ser usada pelo evocador e por 1 companheiro a sua escolha. Dura 5 dias.
- **Muda de Karma 7:** Encanta uma área de até de 70 m de raio que concederá mais 7 pontos de Karma. Pode ser usada pelo evocador e por 2 companheiros a sua escolha. Dura uma semana.
- **Muda de Karma 10:** Encanta uma área de até 100 m de raio que concederá mais 10 pontos de Karma. Pode ser usada pelo evocador e por 4 companheiros a sua escolha. Dura 1 mês.

Muralha de Espinhos

Evocação: 1 rodada

Alcance: 100 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Ambiente Natural:Sim

Com este encanto o mago naturalista cria uma muralha impenetrável, devido aos espinhos que brotam do chão. A muralha terá 6 metros de altura e 3 metros de profundidade, tendo sua extensão definida pelo nível invocado.

O local da muralha deverá ser escolhido na evocação juntamente com forma, que poderá ser de uma parede reta, curva ou podendo inclusive formar círculo em volta do local escolhido. Depois de evocada a muralha não poderá ser modificada.

A muralha poderá ser destruída, ou, aberto um buraco entre ela, por meios normais de ataque (ou mágicos). Os danos causados na muralha podem ser cumulativos, ou seja, ataques normais contra um

alvo, diminuindo-se os pontos de EF da muralha até ceder na parte atacada. Para calcular o ataque a sua defesa será equivalente a L0. O tamanho, duração e pontos de EF são discriminados nos níveis da magia. O local da Muralha de Espinhos não pode ser feita em cima de um lugar ocupado por seres com aura, devendo ser feita a frente, atrás ou em volta.

Terminada a duração do encanto a muralha se transformará em uma muralha florida.

OBS: Nada impede de se usar magias ou habilidades para se contornar a muralha por cima ou por baixo. Neste caso não se sofrerá danos.

- **Muralha de Espinhos 1:** Conjura uma muralha de 5 metros de extensão, terá 30 pontos de EF. Mesmo quando destruída a muralha causará 1 pontos de dano na EF a todo aquele que ultrapassar por seu interior. A duração é de 3 rodadas.
- **Muralha de Espinhos 3:** Conjura uma muralha de 10 metros de extensão, terá 40 pontos de EF. Mesmo quando destruída a muralha causará 2 pontos de dano na EF a todo aquele que ultrapassar por seu interior. A duração é de 5 rodadas.
- **Muralha de Espinhos 5:** Conjura uma muralha de 15 metros de extensão, terá 50 pontos de EF. Mesmo quando destruída a muralha causará 3 pontos de dano na EF a todo aquele que ultrapassar em seu interior. A duração é de 10 rodadas.
- **Muralha de Espinhos 7:** Conjura uma muralha de 20 metros de extensão, terá 60 pontos de EF. Mesmo quando destruída a muralha causará 4 pontos de dano na EF a todo aquele que ultrapassar em seu interior. A duração é de 15 rodadas.
- **Muralha de Espinhos 9:** Conjura uma muralha de 20 metros de extensão, terá 70 pontos de EF. Mesmo quando destruída a muralha causará 5 pontos de dano na EF a todo aquele que ultrapassar em seu interior. A duração da magia é de 15 rodadas.
- **Muralha de Espinhos 10:** Conjura uma muralha de 40 metros de extensão, terá 80 pontos de EF. Mesmo quando destruída a muralha causará 6 pontos de dano na EF a todo aquele que ultrapassar em seu interior. A duração é de 20 rodadas.

Muralha Elemental

Evocação: 1 rodada

Alcance: 50 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Com este encanto o Elementalista conseguirá criar uma muralha que poderá ser de fogo, de gelo ou qualquer outro elemento, mas isso exigirá a existência do elemento (fogo/água/terra/ar) no ambiente em que deseja criar esta muralha. A muralha terá 6 metros de altura e 3 metros de profundidade, tendo sua extensão definida pelo nível invocado.

A muralha é imune as magias do elemento que as constituem.

O local da muralha deverá ser escolhido na evocação juntamente com forma, que poderá ser de uma parede reta, curva ou podendo inclusive formar círculo em volta do local escolhido. Depois de evocada a muralha não poderá ser modificada.

A muralha poderá ser destruída, ou, aberto um buraco entre ela, por meios normais de ataque (ou mágicos).Os danos causados na muralha podem ser cumulativos, ou seja, ataques normais contra um alvo, diminuindo-se os pontos de EF da muralha até ceder na parte atacada. Para calcular o ataque a sua defesa é equivalente a L0. O tamanho, duração e pontos de EF são discriminados nos níveis da magia. O local da Muralha de Elemental não pode ser feita em cima de um lugar ocupado por seres com aura, devendo ser feita a frente, atrás ou em volta. Terminada a duração deste encanto a muralha se desfaz.

OBS: Nada impede de se usar magias ou habilidades para se contornar a muralha por cima ou por baixo. Neste caso não se sofrerá danos.

- **Muralha Elemental 1:** Conjura uma muralha de 4 metros de extensão. A muralha terá 40 pontos de EF e causará 3 pontos de dano na EF se for ultrapassada. A duração é de 3 rodadas.
- **Muralha Elemental 3:** Conjura uma muralha de 8 metros de extensão. A muralha terá 50 pontos de EF e causará 4 pontos de dano na EF se for ultrapassada. A duração é de 5 rodadas..
- **Muralha Elemental 5:** Conjura uma muralha de 12 metros de extensão. A muralha terá 60 pontos de EF e causará 5 pontos de dano na EF se for ultrapassada. A duração é de 10 rodadas.
- **Muralha Elemental 7:** Conjura uma muralha de 15 metros de extensão. A muralha terá 70 pontos de EF e causará 6 pontos de dano na EF se for ultrapassada. A duração é de 15 rodadas.
- **Muralha Elemental 9:** Conjura uma muralha de 15 metros de extensão. A muralha terá 80 pontos de EF e causará 6 pontos de dano na EF se for ultrapassada. A duração é de 15 rodadas.
- **Muralha Elemental 10:** Conjura uma muralha de 20 metros de extensão. A muralha terá 100 pontos de EF e causará 10 pontos de dano na EF se for ultrapassada. A duração é de 20 rodadas.

Negação Mística

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

Resistência à Magia: Não

Esta magia consiste em manipular o próprio karma e produzir uma barreira ao redor do corpo do evocador, reduzindo o dano de todos os ataques não-mágicos desferidos contra ele.

Em termos de sistema de jogo, o dano causado que supere a proteção determinada nos níveis da magia, não será capaz de quebrar os efeitos da magia, porém o dano extra provocado deverá atingir o karma ou a EH do místico evocador (a sua escolha). Mas caso o evocador não mais possua EH, a diferença será retirada normalmente da EF. Caso o karma do místico acabe, a proteção mágica se desfaz automaticamente.

No caso de ocorrência de crítico que atinja o evocador, a barreira será quebrada e o dano será retirado diretamente do seu karma, mas os efeitos extras causados pelo dano crítico não serão aplicados (Ex: corte no braço, quebra o braço e etc.), entretanto as rolagens de crítico no campo cinza ainda causam a morte instantânea.

- **Negação Mística 1:** Concede 4 pontos de redução no golpe aplicado contra o evocador..
- **Negação Mística 3:** Concede 8 pontos de redução no golpe aplicado contra o evocador.
- **Negação Mística 5:** Concede 12 pontos de redução no golpe aplicado contra o evocador.
- **Negação Mística 7:** Concede 16 pontos de redução no golpe aplicado contra o evocador.
- **Negação Mística 9:** Concede 20 pontos de redução no golpe aplicado contra o evocador.
- **Negação Mística 10:** Concede 24 pontos de redução no golpe aplicado contra o evocador.

Nutrição Natural

Evocação: Especial

Alcance: Pessoal

Duração: Permanente

Resistência à Magia: Não

Ambiente Natural:Sim

Através deste milagre, o sacerdote consegue absorver nutrientes do solo e transferi-los para seu corpo. Primeiramente, é necessário fazer um ritual de ligação do místico com o karma existente na terra. Tal ritual consome todo o karma e modifica permanentemente certos aspectos do corpo do sacerdote podendo ocorrer um ou mais dos eventos a seguir: A pele se torna marrom; Os ossos se tornam mais espessos e salientes; Os olhos ficam totalmente cinzas; A pele se torna seca e poeirenta e qualquer outra mudança relacionada ao elemento terra.

Para ativar o milagre, o sacerdote precisa estar em ambiente natural e com os pés descalços em contato direto com a terra. Com um simples comando vocal os nutrientes começam a passar pelo corpo do sacerdote restabelecendo sua EF e EH, mas nunca ultrapassando o máximo.

Este milagre só pode ser ativado 1 vez por dia, e o método de realização do Ritual, não é propriamente uma magia, devendo ser obtida separadamente. Apesar de tudo a benção oferecida pelo Ritual pode ser cancelada por magias similares a Quebra de Encantos.

- **Nutrição 1:** O Sacerdote recupera 1/2 metade de sua EF perdida.
- **Nutrição 3:** O Sacerdote recupera toda a sua EF perdida e cansaço de algum esforço físico.
- **Nutrição 5:** O Sacerdote recupera toda a EH e EF perdida e qualquer cansaço ou fadiga.

Odor Irresistível

Evocação: Instantânea

Alcance: 1 quilômetro para animais ou 100 metros para pessoas

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Com esta magia o corpo do rastreador será capaz de exalar odores, capaz de atrair animais ou pessoas em sua direção, conforme o efeito da magia.

O rastreador terá pleno controle de seu cheiro, podendo ativá-lo e desativá-lo sempre que quiser durante o período de duração da magia. É diferente o alcance da magia para atrair pessoas (até 100 metros) e animais (até 1 quilômetro).

Enquanto atraídas pelo odor as vítimas ficarão em transe, onde sempre sofrerão surpresa parcial quando atacadas

Os animais atraídos, independente de seu tamanho, não obedecerão as ordens do rastreador, salvo se este evocar a magia Empatia Animal. As duas magias poderão ser evocadas conjuntamente. Até o termino de qualquer efeito o evocador não poderá lançar novamente esta magia, caso contrário o efeito se quebrará automaticamente.

- **Odor Irresistível 1:** Atrai até 3 (três) animais de pequeno porte. A duração é de 15 minutos.
- **Odor Irresistível 3:** Atrai até 6 (seis) animais entre pequeno e 1 (um) animal de médio porte. A duração é de 30 minutos.
- **Odor Irresistível 5:** Atrai até 3 (três) animais de médio porte ou 1 (um) animal de grande porte. A duração é de 1 hora.

- **Odor Irresistível 7:** Neste efeito o rastreador terá um cheiro mais atraente ao sexo oposto e mais agradável aos indivíduos de seu mesmo sexo. O rastreador ganha o ajuste de 2 colunas nas habilidades que utilizem Carisma. A duração é de 3 horas.
- **Odor Irresistível 9:** Idem ao efeito do nível 5, mas atrairá até 12 (doze) animais de pequeno porte, ou, 6 (seis) animais de médio porte, ou, 3 (três) animais de grande porte. Neste efeito o rastreador terá um cheiro muito atraente ao sexo oposto e mais agradável aos indivíduos de seu mesmo sexo. O rastreador ganha o ajuste de 7 colunas nas habilidades que utilizem Carisma. A duração é de 6 horas.

Oferenda

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 20 rodadas

Resistência à Magia: Sim

Com este milagre o sacerdote oferta o seu próprio sangue ao seu deus rogando-lhe aumento nos níveis de poder nos próximos milagres que evocar. Assim, no próximo milagre que suplicar ao seu Deus, este o contemplará aumentando os níveis dos milagres evocados, conforme disposto nos níveis da magia.

Destaca-se que o sacerdote não necessitará possuir o nível do milagre aumentado por seu deus, haja vista que este poder concedido foi obra da divindade. Ex: o Sacerdote evoca este milagre, na(s) rodada(s) seguinte(s) qualquer milagre que evocar terá em um ou dois níveis aumentados por obra de seu Deus.

O evocador deste milagre ficará, enquanto durar este milagre, impedido magicamente de recuperar a sua EF utilizando-se da magia Curas Físicas ou qualquer outra que permita a recuperação da EF. Entretanto, nada impede que utilize magias de curas físicas em benefício de terceiros.

- **Oferenda 1:** Aumenta em um nível o próximo milagre evocado pelo sacerdote entretanto o mesmo perderá 1 ponto de sua EF na evocação deste milagre.
- **Oferenda 3:** Aumenta em um nível os dois próximos milagres evocados pelo sacerdote entretanto o mesmo perderá 3 pontos de sua EF na evocação deste milagre.
- **Oferenda 5:** Aumenta em um nível os três próximos milagres evocados pelo sacerdote entretanto o mesmo perderá 3 pontos de sua EF na evocação deste milagre.
- **Oferenda 7:** Aumenta em dois níveis os dois próximos milagres evocados pelo sacerdote entretanto o mesmo perderá 5 pontos de sua EF na evocação deste milagre.
- **Oferenda 9:** Aumenta em dois níveis os cinco próximos milagres evocados pelo sacerdote entretanto o mesmo perderá 5 pontos de sua EF na evocação deste milagre.

Ondas Sonoras

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Com este encanto o místico consegue focalizar suas atenções as ondas emitidas em uma conversa entre pessoas.

O mais fraco sussurro será facilmente captado pelo evocador, desde que esta conversa esteja dentro do alcance da magia conforme os efeitos da magia. Note que nem parede ou portas impedem a captação, exceto se criarem um ambiente acústico ou se houver alguma magia que impeça a ação deste encanto.

- **Ondas Sonoras 1:** O evocador consegue captar as pequenas ondas sonoras a uma distância de até 5 metros. Duração é de 1 rodada.
- **Ondas Sonoras 3:** O evocador consegue captar as pequenas ondas sonoras a uma distância de até 10 metros. Duração é de 3 rodada.
- **Ondas Sonoras 5:** O evocador consegue captar as pequenas ondas sonoras a uma distância de até 15 metros. Duração é de 5 rodada.
- **Ondas Sonoras 7:** O evocador consegue captar as pequenas ondas sonoras a uma distância de até 30 metros. Duração é de 7 rodadas.
- **Ondas Sonoras 9:** O evocador consegue captar as pequenas ondas sonoras a uma distância de até 70 metros. Duração é de 10 rodadas.

Ossos de aço

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: 10 rodadas

Resistência à Magia: Não

Com esta magia o ser afetado fortalece seus ossos através do Karma, tornando-os inquebráveis durante algum período de tempo. Esta magia também afeta parcialmente a musculatura e demais tecidos, os quais ficam mais resistentes também.

Para ser encantado, o alvo deverá morder um metal qualquer (anel no dedo, colar, moeda e etc.) que o místico esteja segurando durante a Evocação. O ser afetado pela magia fica com os ossos levemente brilhantes e enegrecidos como um aço negro (normalmente visível apenas nos dentes). É bom destacar que o peso dos ossos não se altera. Caso não queira receber o encanto, este terá direito a um teste de Resistência à Magia. Note que, apesar de mais resistente, o ser não fica imune a dor. Esta magia só funciona em seres vivos.

- **Ossos de aço 1:** Ganha resistência contra quedas, só recebendo 1 ponto de dano na EF a cada 5 metros de queda. Os efeitos extras (torção, quebra, etc), não são contados.
- **Ossos de aço 3:** Idem ao anterior, mas só recebe 1 ponto de dano na EF a cada 10 metros de queda.
- **Ossos de aço 5:** Idem ao anterior, mas armas de esmagamento têm seu dano reduzido em 4.
- **Ossos de aço 7:** Idem ao anterior, mas armas de esmagamento têm seu dano reduzido em 8 e de corte e 4.
- **Ossos de aço 9:** Idem ao anterior, mas também não recebe críticos por esmagamento ou desmembramento (tal como quebrar ou cortar o pescoço).

Ossos de Ferro

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Este milagre fortalece a única parte do corpo impossível de se treinar: O interior. Ao modificar a matéria de que é feita os ossos ela também modifica os demais tecidos, o que resulta no aumento de peso do alvo.

Como consequência qualquer habilidade ou teste que seja baseado em Agilidade tem a dificuldade aumentada em um nível, assim como testes de Natação, embora testes relacionados ao Atributo Físico tem a dificuldade reduzida em um nível.

- **Ossos de Ferro 1:** Aumenta a EF do alvo em 5 pontos por 5 rodadas.
- **Ossos de Ferro 3:** Aumenta a EF do alvo em 10 pontos por 10 rodadas
- **Ossos de Ferro 5:** a EF do alvo em 15 pontos e a força do dano causado por sua arma e seu combate desarmado é aumentada em 4/3/2/1. A duração do milagre é de 5 rodadas.
- **Ossos de Ferro 7 :** Aumenta a EF do alvo em 20 pontos e a força do dano causado por sua arma e seu combate desarmado são aumentados em 8/6/4/2. A duração do milagre é de 7 rodadas.
- **Ossos de Ferro 9 :** Aumenta a EF do alvo em 30 pontos e a força do dano causado por sua arma e seu combate desarmado são aumentados em 12/9/6/3 pontos. A duração do milagre é de 10 rodadas.

Parede de Cristal

Evocação: Instantânea

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

O mago cria uma parede invisível de até 6 metros de largura por 4 metros de altura. Esta parede mágica bloqueia a passagem de qualquer tipo de objeto ou criatura (salvo magias como Lança de Éter e Intangibilidade, por exemplo, etc.). A parede pode ser desfeita através de Quebra de Encantos ou então se destruída por armas mágicas ou magias de ataque contra ela.

Cada nível desta magia especifica uma Defesa e uma quantidade de dano que ela consegue suportar. Caso um ataque faça um dano menor que o especificado, este é totalmente absorvido. Os danos causados não são cumulativos, devendo se fazer um dano igual ou maior para quebrar a magia.

- **Parede de Cristal 1:** Cria uma parede de defesa P2 e 20 pontos de absorção. A duração é de 2 rodadas.
- **Parede de Cristal 3:** Cria uma parede de defesa P3 e 30 pontos de absorção. A duração é de 3 rodadas.
- **Parede de Cristal 5:** Cria uma parede de defesa P3 e 40 pontos de absorção. A duração é de 5 rodadas.
- **Parede de Cristal 7:** Cria uma parede de defesa P3 e 50 pontos de absorção. A duração é de 8 rodadas.
- **Parede de Cristal 9:** Cria uma parede de defesa P4 e 60 pontos de absorção. A duração é de 10 rodadas.
- **Parede de Cristal 10:** Cria uma parede de defesa P4 e 80 pontos de absorção. A duração é de 15 rodadas.

Passagem Vital

Evocação: Instantânea

Alcance: Visual

Duração: Instantânea

Resistência à Magia: Sim

Com este poderoso milagre, o sacerdote pode doar seus pontos de Energia Física ou Energia Heróica, para outras pessoas. A relação entre pontos doados e recebidos depende do nível do efeito.

A EH e EF recuperada não podem ultrapassar o limite da pessoa.

Se usado contra demônios ou mortos vivos, em vez de curar, este milagre irá causar dano.

- **Passagem Vital 1:** A quantidade recuperada equivale a 1/2 da quantidade doada.
- **Passagem Vital 3:** A quantidade recuperada equivale à mesma quantidade doada.
- **Passagem Vital 5:** A quantidade recuperada equivale a 2x a quantidade doada.
- **Passagem Vital 7:** A quantidade recuperada equivale a 3x a quantidade doada.
- **Passagem Vital 9:** A quantidade recuperada equivale a 4x a quantidade doada.
- **Passagem Vital 10:** A quantidade recuperada equivale a 5x a quantidade doada.

Pele Ígnea

Evocação: Variável

Alcance: Pessoal

Duração: 2 dias

Resistência à Magia: Sim

Tempos a atrás, os magos eram capazes de absorver certas propriedades dos elementais. Assim, utilizando-se de conhecimentos místicos e 3 elementais de fogo menores, esses místicos descobriram como transformar parcialmente sua pele em fogo.

O ritual consiste no místico permanecer no centro de um triângulo desenhado a fogo pelos elementais (que devem ser evocados e controlados antes do inicio da evocação de Pele Ígnea). Em cada vértice permanece um Elemental que aponta para o mago. Em seguida, o mago gasta a quantidade de Karma necessária para o efeito desejado e assim rajadas tênues de fogo saem das palmas dos elementais. O mago deve permanecer no centro do triângulo por tantas rodadas quanto for o nível do efeito da magia. Ao final disto a evocação da magia está completa.

Quando a evocação terminar ou for interrompida, os três elementais voltam ao seu plano de origem. No final do ritual, o místico terá sua pele perfeitamente transformada. O peso, altura e outras dimensões do místico não serão alteradas. Os efeitos são acumulativos.

- **Pele Ígnea 1:** Imune a fogo natural e caso entre em contato com materiais incandescentes tais como lava, ferro e carvão demorará 4 rodadas (1 minuto) para começar a receber os danos.
- **Pele Ígnea 3:** A temperatura do corpo ficará mais quente que o normal. Ao tocar alguma superfície de fácil combustão (madeira, papel, etc.), o místico poderá atear fogo nelas se quiser, desde gaste 1 ponto de Karma e se mantenha encostado e concentrado no objeto por 6 rodadas (1 minuto e meio). Ataques mágicos baseados em frio causam um dano extra de +25% no místico.
- **Pele Ígnea 5:** O Místico emana um calor desconfortável para as pessoas, mas sem efeitos de combate. Fogo mágico causa -50% de dano no místico. Ataques baseados em fogo do místico causam +25% de dano.

- **Pele Ígnea 7:** O místico passa a controlar o calor emanado por ele podendo se tornar muito desconfortável, causando -4 nas colunas de ações para pessoas próximas a 1 m dele.
- **Pele Ígnea 9:** Com o mesmo efeito do nível anterior, porém, causando -6 nas colunas de ações para pessoas próximas a ele, e causando 1 ponto de dano na EF nos seres que ficarem a 3 metros de distância. Poderá fazer água entrar em ebulição apenas colocando a mão nela. O místico terá pleno controle de seu calor, podendo fazer com que esse diminua, tornando confortável para outras pessoas.

Penhor Sagrado

Evocação: Variável

Alcance: Toque

Duração: Especial

Resistência à Magia: Não

O Sacerdote pode empenhar magicamente um objeto, e recuperá-lo a qualquer momento pagando o custo. Este objeto deve pertencer ao próprio Sacerdote ou ter lhe sido entregue de boa vontade. Para empenhar o objeto, basta um breve ritual onde se utiliza uma moeda ouro derretida para marcar o objeto, este desaparece em uma luz branca. Deixando em seu lugar algumas moedas, equivalente ao seu peso, sendo no mínimo 1 moeda de prata por quilograma.

Após o objeto desaparecer uma marcar numérica irá aparecer no pulso do Sacerdote, indicando quantas moedas de ouro será necessário para recuperá-lo, este custo em geral equivale ao peso do objeto, sendo no mínimo 1kg por moeda de ouro.

O penhor pode ser pago a qualquer momento, basta jogar as moedas para o alto e dizer o nome do objeto, que este reaparecerá no lugar das moedas.

- **Penhor Sagrado 1:** Permite empenhar até 5 kg.
- **Penhor Sagrado 3:** Permite empenhar até 15 kg.
- **Penhor Sagrado 5:** Permite empenhar até 30 kg.
- **Penhor Sagrado 7:** Permite empenhar até 50 kg.

Permanência

Evocação: Igual ao da Magia invocada

Alcance: Igual ao da Magia invocada

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Com este poderosíssimo encanto o místico é capaz de aumentar a duração de seus encantos. Note que encantos de ataque, que possuam efeitos instantâneos, não podem ser utilizadas com esta magia.

Ex: Bola de Fogo, Raio Elétrico e etc.

Este encanto pode ser lançado conjuntamente com outro encanto ou após, sendo comumente utilizada para criar armadilhas mais duráveis ou mesmo melhorar encantamentos de combate.

O alvo deste encanto sempre será outro encanto, nunca algo material. Por esta razão não afeta encantos que já estejam vigentes sobre seres vivos ou objetos com aura, porém pode melhorar um encanto de apoio como Benção se lançada ao mesmo tempo.

- **Permanência 1:** Aumenta a metade, arredondando-se para cima, a duração da magia alvo.
- **Permanência 3:** Dobra a duração da magia alvo.
- **Permanência 5:** Triplica a duração da magia alvo.

- **Permanência 7:** Quadruplica a duração da magia alvo.
- **Permanência 10:** Dá caráter permanente para a magia alvo.

Petrificação

Evocação: 1 rodada

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Com este encanto o místico pode transformar qualquer alvo em pedra. Seres vivos e objetos com aura (seja ela natural ou imbuída) têm direito a Resistência à Magia. Caso falhe no teste de Resistência à Magia, este sofrerá os efeitos do encanto. Seres e Objetos sem aura são automaticamente transformados em pedra.

Cessado os efeitos deste encanto, os seres submetidos a ele sentirão como se estivessem despertado de um sono profundo.

As estátuas possuem a mesma EF que as criaturas transformadas, mas caso sejam quebradas, as vítimas morrem.

OBS: Devido ao grande cansaço mental provocado na evocação deste encanto, o místico somente conseguirá evocá-lo uma única vez ao dia, independente do nível lançado.

- **Petrificação 1:** Atinge um objeto de até 20 quilos. A duração é de 3 rodadas.
- **Petrificação 3:** Atinge um objeto de até 70 quilos. A duração é de 5 rodadas.
- **Petrificação 5:** Atinge um alvo ou objeto de até 100 quilos. A duração é de 3 rodadas.
- **Petrificação 7:** Atinge um alvo ou objeto de até 150 quilos. A duração é de 5 rodadas.
- **Petrificação 9:** Atinge até dois alvos ou objeto de até 1.000 quilos. A duração é de 5 rodadas.
- **Petrificação 10:** Atinge até três alvos ou objeto de até 2.000 quilos. A duração é de 7 rodadas.

Piedade

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

A poupar seu inimigo de uma morte por suas mãos, o sacerdote pode fazer com que seu antagonista seja forçosamente seu aliado.

O ritual consiste em um juramento de lealdade ao sacerdote feito pela vítima. Assim esta fica presa ao seu juramento até o fim do efeito do milagre.

Desta forma a vítima deverá prestar serviços ao sacerdote, mesmo àqueles que violem seus costumes, moral e princípios. Da mesma forma não poderá ele mentir para o sacerdote, mas pode negar-se a responder.

Terminada a duração do milagre o alvo pode querer reagir à maneira que foi tratado: Pode querer ficar, fugir ou atentar contra a vida do sacerdote e de seus aliados.

OBS: Uma mesma pessoa não pode ser mais de uma vez afetado por este encanto, ou seja, não há como se forçar nova fidelidade após expirada duração, mesmo que qualquer que seja o efeito utilizado.

- **Piedade 1:** A fidelidade forçada dura 1 dia,
- **Piedade 3:** A fidelidade forçada dura 3 dias.

- **Piedade 5:** A fidelidade forçada dura 1 semana.
- **Piedade 7:** A fidelidade forçada dura 1 mês.
- **Piedade 9:** A fidelidade forçada dura 3 meses.
- **Piedade 10:** A fidelidade forçada dura 1 ano.

Plantío dos Irmãos

Evocação: Especial

Alcance: Toque

Duração: 10 minutos

Resistência à Magia: Não

Este milagre faz que uma ou mais sementes floresçam até sua maturidade em poucos segundos. Desta forma um carvalho atinge sua altura média, em torno de 15 metros, em menos de uma rodada. Mas infelizmente o crescimento desenfreado impede um bom desenvolvimento, e ao fim do milagre a arvore morre e começa a apodrecer.

As sementes devem ser preparadas através de um ritual cujos materiais gastos custam 5 moedas de prata por semente.

- **Plantio dos Irmãos 1:** Permite encantar 2 sementes por vez. O vegetal florescerá em 10 rodadas após o plantio.
- **Plantio dos Irmãos 3:** Permite encantar 5 sementes por vez. O vegetal florescerá em 8 rodadas após o plantio.
- **Plantio dos Irmãos 5:** Permite encantar 8 sementes por vez. O vegetal florescerá em 5 rodada após o plantio.
- **Plantio dos Irmãos 7:** Permite encantar 10 sementes por vez. O vegetal florescerá em 3 rodadas após o plantio.
- **Plantio dos Irmãos 9:** Permite encantar 12 sementes por vez. O vegetal floresce somente com o comando vocal do Sacerdote, podendo ser instantâneo ou até o limite da duração.

Plumas ao Ar

Evocação: 1 rodada

Alcance: 200 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Com este encanto o mago faz com que pequenos jatos de ar apareçam durante um tempo na base dos objetos ou seres que forem encantados. Estes jatos de ar fazem com que o alvo perca o contato o solo fazendo que não possa se locomover por si só, mas podendo ser empurrado ou puxado. Caso seja um ser, este terá direito a um teste de Resistência à Magia.

Ressalta-se que esta flutuação não é estável para aquele que quiser se mover por conta própria. Os afetados pela magia que queiram atacar sofrerão penalidade de -8 pontos em sua tabela de resolução e para se defender sofrerão penalidade de -4 na defesa, além de ser um alvo possível para um Ataque Oportuno.

- **Plumas ao Ar 1:** Afeta 1 alvo de peso máximo de 60 quilos, fazendo com que flutue a 10 cm do chão, estando incapacitado de se locomover nas próximas 3 rodadas.
- **Plumas ao Ar 3:** Afeta 2 alvos que pesem até 60 quilos, cada um, fazendo com que flutuem a 10 cm do chão, estando incapacitados de se locomoverem nas próximas 3 rodadas.

- **Plumas ao Ar 5:** Afeta algo que pese até 120 quilos fazendo com que flutue a 20 cm do chão, estando incapacitado de se locomover nas próximas 5 rodadas.
- **Plumas ao Ar 7:** Afeta 2 alvos que pesem até 120 quilos, cada um, fazendo com que flutuem a 20 cm do chão, estando incapacitados de se locomoverem nas próximas 5 rodadas.
- **Plumas ao Ar 10:** Afeta 2 alvos que pesem até 160 quilos, cada um, fazendo com que flutuem a 50 cm do chão, estando incapacitados de se locomoverem nas próximas 7 rodadas.

Ponte Etérea

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Esta magia permite que o mago do Colégio do Conhecimento crie uma superfície feita de matéria transparente ligando dois pontos.

Quanto maior o nível da magia maior será o alcance (comprimento e largura) e duração do encanto.

Em todos os níveis há um limite máximo de peso que a ponte consegue aguentar, o peso que exceder a este limite despencará automaticamente pelo ar. O evocador poderá interromper o encanto a hora que desejar.

- **Ponte Etérea 1:** Permite a travessia limitada a 100 quilos em trajeto ligando 2 pontos que não ultrapasse a 12 metros, largura de 2 metros e duração máxima de 15 minutos.
- **Ponte Etérea 3:** Permite a travessia de ate 200 quilos em trajeto ligando 2 pontos que não ultrapasse a 12 metros, largura de 2 metros e duração máxima de 30 minutos.
- **Ponte Etérea 5:** Permite a travessia de ate 300 quilos em trajeto ligando 2 pontos que estejam a um ângulo de até 150º graus, com comprimento que não ultrapasse a 20 metros, largura de 4 metros e duração máxima de 1 hora.
- **Ponte Etérea 7:** Permite a travessia de até 400 quilos em trajeto ligando 2 pontos que estejam a um ângulo de até 150º graus, com comprimento que não ultrapasse a 30 metros, largura de 6 metros e duração máxima de 2 horas.
- **Ponte Etérea 9:** Permite a travessia de ate 1.000 quilos em trajeto ligando 2 pontos que não ultrapasse a 40 metros, largura de 10 metros e duração máxima de 12 horas.
- **Ponte Etérea 10:** Permite a travessia sem limitação de peso determinado em trajeto ligando 2 pontos que não ultrapasse a 100 metros, largura de até 16 metros e duração máxima de 1 dia.

Postura Imponente

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 10 rodadas

Resistência à Magia: Sim

Os Bardos perceberam que a maneira como se apresentam em público podem causar diversas impressões, inclusive de respeito. O andar ereto e confiante a fala firme, faz com que seus oponentes pensem duas vezes antes de qualquer investida. Muitas vezes também faz com que as pessoas se calem quando se propõe a falar, ou mesmo pensem duas vezes antes de se aproximar dele.

No momento que o Bardo estiver usando esta magia a pessoa que olhar diretamente para ele terá que realizar um teste de Resistência à Magia e um teste de Moral. Este último teste deve ser realizado exatamente como ocorreria um teste de Resistência à Magia, com a diferença que a Força de Ataque

será definida pelo estágio do Arauto. Para personagens Jogadores considere que moral é igual a Estágio + Carisma.

Caso não seja uma condição de disputa (combate ou discussão), o Arauto não for um inimigo declarado, e o personagem falhar nos dois testes, este não poderá tomar nenhuma atitude ofensiva direta contra o Bardo e não olhará diretamente nos seus olhos, a não ser que o Bardo ordene. Por exemplo, o chefe de um grupo de ladrão de rua pode não atacar diretamente, mas pode mandar os capangas fazerem isso. Em caso de já estar em disputa ou for um inimigo declarado, têm-se o seguinte resultado conforme a força da magia:

- **Postura Imponente 1:** O oponente recebe -1 na coluna de qualquer ação contra o Bardo.
- **Postura Imponente 3:** O oponente recebe -2 na coluna de qualquer ação contra o Bardo.
- **Postura Imponente 5:** O oponente recebe -3 na coluna de qualquer ação contra o Bardo.
- **Postura Imponente 7:** O oponente recebe -5 na coluna de qualquer ação contra o Bardo.
- **Postura Imponente 10:** O oponente recebe -7 na coluna de qualquer ação contra o Bardo.

Presença Mortal

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 5 rodadas

Resistência à Magia: Sim

Ao ativar este milagre, o sacerdote incorpora os aspectos mais primordiais da Morte e os expõe em seu olhar. De forma que qualquer um que encará-lo, sentirá o mais puro medo da morte e do sacerdote.

Caso falhe no teste de Resistência à Magia, além do medo, irá evitar o combate com o sacerdote preferindo se render ou negociar. Mas caso seja obrigado a lutar, o fará de olhos fechados e receberá as penalidades equivalentes a Lutar as Cegas, que podem ser revertidas pela Técnica de Combate homônima.

- **Presença Mortal 2:** Ativa a Presença Mortal.

Proteção Translúcida

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal ou Toque

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Com esta magia o sacerdote consegue criar uma película protetora translúcida sobre seu corpo ou sobre objetos protegendo-o de ataques

Essa película protetora tem 1 centímetro de espessura e através dela é possível visualizar com pouca nitidez o corpo do evocador ou o conteúdo do objeto, isso, haja vista a capacidade de transposição da luz através desta película mágica.

- **Proteção Translúcida 1:** Cria uma película de 3 pontos de EF. O sacerdote poderá encantar a si mesmo ou objeto de até 30 cm. A duração do encanto é de 5 rodadas.
- **Proteção Translúcida 3:** Cria uma película de 5 pontos de EF. O sacerdote poderá encantar a si mesmo ou objeto de até 1 metro cm. A duração do encanto é de 7 rodadas.
- **Proteção Translúcida 5:** Cria uma película de 10 pontos de EF. O sacerdote poderá encantar a si mesmo ou objeto de até 1 metro e meio. A duração do encanto é de 10 rodadas.

- **Proteção Translúcida 7:** Cria uma película de 15 pontos de EF. O sacerdote poderá encantar a si mesmo ou objeto de até 2 metros. A duração do encanto é de 15 rodadas.
- **Proteção Translúcida 9:** Cria uma película de 20 pontos de EF. O sacerdote poderá encantar a si mesmo ou objeto de até 3 metros. A duração do encanto é de 15 minutos.
- **Proteção Translúcida 10:** Cria uma película de 40 pontos de EF. O sacerdote poderá encantar a si mesmo ou objeto de até 5 metros. A duração do encanto é de 1 hora.

Raio Sagrado

Evocação: Instantânea

Alcance: 40 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Este milagre permite que o sacerdote canalize e direcione uma rajada de pura energia divina contra um alvo a sua escolha, embora um de seus efeitos mais poderosos permita acertar mais de um alvo.

Mas infelizmente o corpo mortal não é capaz de suportar a tensão causada pela energia, e o sacerdote sofre 25% do dano máximo que invocar. Esta magia costuma a ser utilizada por enviados e outros seres a serviço dos deuses, que são imunes ao dano Divino.

- **Raio Sagrado 1:** Dano de 100% igual a 28/21/14/7.
- **Raio Sagrado 3:** Dano de 100% igual a 32/24/16/8.
- **Raio Sagrado 5:** Dano de 100% igual a 36/27/18/9.
- **Raio Sagrado 7:** Dano de 100% igual a 40/30/20/10.
- **Raio Sagrado 9:** Dano de 100% igual a 44/33/22/11.
- **Raio Sagrado 10:** Dano de 100% igual a 48/36/24/12, mas trespassa a o alvo e atinge todos os seres no caminho até o limite do alcance.

Receptáculo de Elementos

Evocação: Ritual

Alcance: Objeto/Pessoal

Duração: 2 dias

Resistência à Magia: Não

Os místicos elementais sempre se especializaram em algum dos 4 elementos: água, fogo, terra ou ar. Porém havia aqueles que se especializavam na manipulação dos 4 elementos. Muito úteis por conhecerem os 4 elementos, porém suas magias não eram tão agressivas se comparadas a de um mago especializado em apenas 1 elemento.

Assim estes magos procuraram formas de aumentar o poder de suas magias. Então descobriram uma forma de coletar um pouco da força de seus elementais e guardar num objeto devidamente preparado.

O mago deve preparar um objeto para guardar essa força elemental. Normalmente o místico utiliza anéis, braceletes e objetos pessoais que possua alguma pedra preciosa capaz de absorver essa energia.

Para preparar o objeto, o mago deve sentar de frente ao objeto, e colocar as palmas das mãos na direção do objeto. Assim, o mago começa a passar parte de seu Karma para o objeto. Quando o objeto estivesse preparado, o místico deve ter um Elemental de cada elemento básico (fogo, água, terra e ar) posicionado em cada um nos vértices de um quadrado místico desenhado no chão pelo mago. O objeto deve ficar no centro do quadrado. Cada Elemental levanta a mão na direção do objeto e o ritual de passagem de energia começa. O místico deve ficar atrás de 1 Elemental por 5 minutos transferindo o Karma que vai ser utilizado no ritual (no nível da magia).

Depois de 5 minutos, o Elemental transfere um pouco da energia para o objeto e volta a seu plano de origem. O místico passa para o próximo Elemental. Assim, cada criatura transfere um pouco da energia e o ritual acaba e o objeto estará com a energia armazenada. Para cada nível do ritual, é necessário um tipo de Elemental de acordo.

Vale notar que os bônus que o objeto garante ao místico só vale para ele próprio. Outros místicos não conseguem utilizar o objeto. Os materiais necessários para confeccionar o quadrado místico custam 3 moedas de prata.

- **Receptáculo de Elementos 1:** Utiliza elementais menores. Enquanto o místico estiver com o objeto, suas magias dos 4 elementos terão um acréscimo de dano de 4 e um acréscimo de +1 na coluna de resolução.
- **Receptáculo de Elementos 3:** Utiliza elementais fracos. Enquanto o místico estiver com o objeto, suas magias dos 4 elementos terão um acréscimo de dano de 4e um acréscimo de +3 na coluna de resolução.
- **Receptáculo de Elementos 5:** Utilizasse elementais médios. Enquanto o místico estiver com o objeto, suas magias dos 4 elementos terão um acréscimo de dano de 8 e um acréscimo de +3 na coluna de resolução.
- **Receptáculo de Elementos 7:** Idem ao anterior, mas com acréscimo de +5 na coluna de resolução.
- **Receptáculo de Elementos 9:** Utiliza elementais fortes. Enquanto o místico estiver com o objeto, suas magias dos 4 elementos terão um acréscimo de dano de 12, e um acréscimo de +5 na coluna de resolução.

Recíprocidade

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Com esta maldição a vítima sofrerá junto com o sacerdote os males que este contrair. Assim todos os danos, doenças e pragas que o evocador sofrer, da mesma forma sofrerá o alvo, inclusive os danos por ele mesmo causados ao evocador. A duração do milagre é por tempo determinado nos efeitos ou quebra de magia.

Os Efeitos são acumulativos.

- **Reciprocidade 1:** A vítima sentirá igualmente as fracas doenças contraídas pelo sacerdote. E venenos tipo 1 contraído pelo Sacerdote.
- **Reciprocidade 3:** A vítima sentirá igualmente as fortes doenças contraídas pelo sacerdote. E venenos tipo 2 contraído pelo Sacerdote
- **Reciprocidade 5:** A vítima sentirá igualmente os venenos tipo 3 e 4 contraídos pelo Sacerdote.
- **Reciprocidade 7:** A vítima sentirá igualmente qualquer dano sofrido pelo sacerdote na Energia Heróica.
- **Reciprocidade 9:** A vítima sentirá igualmente qualquer dano sofrido pelo sacerdote na Energia Física.

Redenção dos Oprímidos

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Com este milagre o sacerdote consegue conduzir a libertação de um povo atribuindo-lhes um sentimento de motivação e esperança quanto ao seu futuro. Normalmente este milagre destina-se a incentivar e propagar um sentimento de otimismo frente ao pior dos acontecimentos, fazendo com que determinado povoado não deixe de semear, plantar, colher, trabalhar e lutar por seus ideais.

Este milagre consegue revigorar e modificar qualquer frustração de determinado povo, desde que este milagre alcance todo o povoado conforme dispõe os níveis do milagre.

Caso o sacerdote se utilize desta dádiva em proveito próprio e não em favor do povo ou dos desígnios de seu deus receberá como castigo o repúdio pelo povoado local.

Destaca-se que este milagre não é acumulativo, ou seja, o nível maior anula o nível inferior.

- **Redenção dos Oprimidos 1:** Concede ajuste de +1 em todas as atividades desenvolvidas no povoado e +1 no moral de cada aldeão em que permanecer dentro da área de alcance da magia de 500 metros . A duração do milagre é de 1 dia.
- **Redenção dos Oprimidos 3:** Concede ajuste de +3 em todas as atividades desenvolvidas no povoado e +3 no moral de cada aldeão em que permanecer dentro da área de alcance da magia de 1 km . A duração do milagre é de 3 dias.
- **Redenção dos Oprimidos 5:** Concede ajuste de +5 em todas as atividades desenvolvidas no povoado e +5 no moral de cada aldeão em que permanecer dentro da área de alcance da magia de 1,5 km . A duração do milagre é de 5 dias.
- **Redenção dos Oprimidos 7:** Concede ajuste de +7 em todas as atividades desenvolvidas no povoado e +7 no moral de cada aldeão em que permanecer dentro da área de alcance da magia de 2 km . A duração do milagre é de 2 semanas.
- **Redenção dos Oprimidos 10:** Concede ajuste de +10 em todas as atividades desenvolvidas no povoado e +10 no moral de cada aldeão em que permanecer dentro da área de alcance da magia de 2 km . A duração do milagre é de 1 mês.

Região Invíolável

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: 1 dia

Resistência à Magia: Não

Resistência Física: Sim

Com este encanto, o guardião ao por a mão sobre a terra, transmite um sentimento de auto proteção de tal maneira que a região sob efeito da magia se tornará praticamente muito difícil de se locomover.

Se a região afetada pela magia tiver muitas plantas, surgirão muitas trepadeiras e galhos que agarrarão nos seres. Se for um deserto, a areia se tronará fina e funda, ao mesmo tempo que ventará forte. Em uma caverna o chão será de lama dificultando a movimentação.

Dependendo do nível da magia a velocidade base diminuirá até que fique próximo de zero. O guardião pode optar por discriminar aqueles que serão (ou não serão) impedidos de se locomover na região afetada pela magia. Mas isso será dito em uma frase de até oito palavras.

A evocação é instantânea para os primeiros 5 metros de raio de ação e uma rodada para cada 10 metros a mais que o guardião quiser afetar, gastanto o nível correspondente de karma por rodada.

Para cada rodada que um ser desejar se locomover na região afetada, este terá que fazer um teste de Resistência Física na tabela de confronto de forças contra o nível do efeito realizado. Uma falha impedirá a locomoção. Um sucesso permitirá a locomoção, mas deve ser aplicado o redutor correspondente ao efeito.

- **Região Inviolável 1**: Reduz a velocidade base para 85. Alcance de 20 metros de raio.
- **Região Inviolável 3**: Reduz a velocidade base para 70%. Alcance de 30 metros de raio.
- **Região Inviolável 5**: Reduz a velocidade base para 50%. Alcance de 45 metros de raio.
- **Região Inviolável 7**: Reduz a velocidade base para 25%. Alcance de 60 metros de raio.
- **Região Inviolável 9**: Reduz a velocidade base para 10%. Alcance de 80 metros de raio.

Rejeição

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: 4 horas

Resistência à Magia: Sim

Com este milagre o sacerdote roga rejeição sobre seu alvo. Tal maldição faz com que os piores traços de seu caráter venham à tona, tornando o alvo presunçoso, descuidado, arrogante, metido, rancoroso ou estúpido. Tudo depende de como é o caráter do alvo. Além entender erroneamente a atitude das outras pessoas.

Devido a exacerbação de seus defeitos seu convívio social é prejudicado com o tempo por causa de sua atitude.

- **Rejeição 1:** A vítima escuta todos como se estivessem falando grosseiramente com ela e com falta de paciência. Tem -2 nos testes associados a habilidades de interação social.
- **Rejeição 3:** Uma rodada após escutar a vítima falar, as pessoas esquecem que conversaram com ele e tomam outra tarefa. É preciso chamar atenção constantemente para manter uma conversa e para que as pessoas lembrem-se dele. Ex: O taverneiro atende o alvo mas em seguida o ignora atendendo outra pessoa. Tem -3 nos testes associados a habilidades de interação social.
- **Rejeição 5:** O alvo sente que sua presença não é notada. Deve falar gritando e interromper conversas para ser notado. Tem -4 nos testes associados a habilidades de interação social.
- **Rejeição 7:** Por onde passa a vítima vê as pessoas se incomodando, virando o rosto ou se retirando de perto dele. Tem - 6 nos testes associados a habilidades de interação social.
- **Rejeição 9:** Quando for tentar interagir, a vítima sente que é ignorada completamente e agredirá aquele que o rejeita. Assim, fará um novo teste de Resistência à Magia. Caso falhe a agressão será física. Caso tenha sucesso a agressão será verbal.

Reminíscência

Evocação: 2 rodadas

Alcance: 15 metros de diâmetro

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

No decorrer da vida de todas as pessoas acontecem experiências dolorosas que criam marcas. Estes traumas podem ser carregados como um fardo e uma lembrança dolorosa por toda a vida, ou, quando superados, um marco de amadurecimento que nunca será esquecido.

Assim, ao tocar uma melancólica melodia, o Bardo traz à tona as lembranças e traumas a seus alvos que por algum motivo inexplicável são lembrados por estes. Deste modo o alvo afetado não apenas

recordará de seus traumas, mas reviverá a dolorosa lembrança como se estivesse novamente revivendo aquele momento. E o mais impressionante é que a magia faz com que uma experiência seja encarada com tanta emoção que faça o alvo copiosamente chorar.

Mesmo que o personagem afetado já tenha superado o trauma em questão, enquanto a música tocar a vítima se emocionará e será posto em reflexão a respeito de si e se questionará se seu amadurecimento (ou a resposta a que chegou) é real.

Durante as 2 rodadas de evocação, o bardo fará uma pequena introdução melancólica da música que terá seus efeitos estendidos na mente dos alvos conforme os efeitos da magia.

O mal estar causado na vítima trás uma reação em cadeia de maneira que todos os seres dentro do raio de ação do encanto serão afetados pela magia. Deste modo, as vítimas têm suas lembranças recordadas contra a sua vontade, e claro, quanto mais forte o trauma mais fácil da magia penetrar no espírito da pessoa.

Definimos o trauma psicológico como uma reviravolta emocional brusca (um "choque") que pode vir ou não acompanhada de uma violência física. Pode ser desde cena forte presenciada que sensibiliza a pessoa até uma violência sofrida na infância.

Os tipos de traumas psicológicos são classificados em ordem crescente da seguinte forma:

Nível 1 - Trauma Leve: É o trauma relacionado choques sem culpa, mágoa ou sentimento de vingança mas que despertam sentimentos contraditórios como indignação. Normalmente nos fazem mais refletir do que sofrer.

Nível 2 - Trauma Médio: É o trauma relacionado com mágoas ou medos.

Nível 3 - Trauma Forte: É o trauma relacionado com perdas importantes ou culpa.

Nível 4 - Trauma Muito Forte: É o trauma relacionado com sentimento de vingança.

Nível 5 - Trauma Absurdo: É o trauma que ao mesmo tempo envolve mágoas, culpa, sentimento de vingança e medo.

Nível 6 - Aqueles que não tenham trauma: Quem não tenha trauma algum ou os seres irracionais e não humanóides, também serão afetados por esta música, onde sentirão uma sensação ruim e uma agonia inquietante.

Todos os ouvintes que se encaixem no tipo de trauma escolhido ou mais forte devem fazer um teste de Resistência à Magia para resistir a seus efeitos.

Ao tocar a canção o Bardo também se sentirá deprimido onde receberá penalidade de 3 pontos de sua EH por nível da magia evocada. Exemplo: evocado o nível 9 desta magia pelo bardo deverá este subtrair 27 ponto de sua EH (3 x 9 = 27) e etc.

Os traumas de cada pessoa são definidos pelo Mestre, apenas os dos PJ que não. Assim, as penalidades variam de pessoa para pessoa, de acordo com o trauma pessoal e pela interpretação.

- **Reminiscência 1:** Afetará qualquer ouvinte que possua um trauma leve, recebendo penalidade de -1 ponto em todos os testes por 30 minutos, diminuindo ainda a sua EH em 15 pontos.
- **Reminiscência 3:** Afetará qualquer ouvinte que possua um trauma Médio ou Leve, recebendo penalidade de -2 pontos em todos os testes por 1 hora, diminuindo ainda a sua EH em 20 pontos.
- **Reminiscência 5:** Afetará qualquer ouvinte que possua um trauma Forte, Médio ou Leve, recebendo penalidade de -3 pontos em todos os testes por 6 horas, diminuindo ainda a sua EH em 25 pontos.
- **Reminiscência 7:** Afetará qualquer ouvinte que possua um trauma Muito Forte, Forte, Médio ou Leve, recebendo penalidade de -5 pontos em todos os testes por 12 horas, diminuindo ainda a sua EH em 30 pontos.

- **Reminiscência 9:** Afetará qualquer ouvinte que possua qualquer trauma, e também, inclusive, aqueles que não possuam qualquer trauma ou sejam irracionais ou não humanóides, recebendo penalidade de -7 pontos em todos os testes por 24 horas, diminuindo ainda a sua EH em 45 pontos. Se a vítima for portadora de um Trauma Absurdo, somente nesta hipótese, o impacto da lembrança faz com que a vítima chore, e fique incapacitada de lutar por 5 rodadas, onde abandonará tudo que estiver fazendo por se desesperar e tentar fugir das lembranças incômodas.

Réplicas Ilusórias

Evocação: Instantânea

Alcance: 50 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Com este encanto o místico será capaz de reproduzir inúmeras réplicas suas, com intuito de confundir os seus inimigos. Estas réplicas criadas pelo místico, podem interagir com o ambiente e com as situações encontradas no mesmo. Permitindo que as réplicas possam reagir como o evocador gostaria que elas reagissem se estivesse em condições de decidir.

Este encanto não dota as réplicas de qualquer capacidade física.

Qualquer ataque feito contra uma réplica fará com que ela se dissipe.

Note que estas réplicas, não são dotadas da capacidade de emitir som, salvo nos níveis 9 e 10.

- **Réplicas Ilusórias 1:** Cria uma réplica com duração de 3 rodadas.
- **Réplicas Ilusórias 3:** Cria uma réplica com duração de 5 rodadas.
- **Réplicas Ilusórias 5:** Cria 3 réplica com duração de 3 rodadas.
- **Réplicas Ilusórias 7:** Cria 3 réplica com duração de 5 rodadas.
- **Réplicas Ilusórias 9:** Cria 5 réplica com duração de 7 rodadas.
- **Réplicas Ilusórias 10:** Cria 5 réplica com duração de 10 rodadas.

Respiração Arcana

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Este encanto modifica as vias nasais do místico fazendo com que este consiga respirar em qualquer ambiente. Este encanto é muito eficaz contra gases venenosos e para sobrevivência de baixo d'água.

Este ritual exige o uso de materiais raros, de modo que eles custam 1 M.O. por dificuldade do efeito que se deseja usar.

- **Respiração Arcana 1:** Duração de 30 minutos.
- **Respiração Arcana 4**: Duração de 1 hora.
- **Respiração Arcana 7:** Duração de 3 horas.
- **Respiração Arcana 10**: Duração de 6 horas.

Rompimento de Harmonia

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: 10 rodadas

Resistência à Magia: Sim

Criada a partir de fragmentos de uma Magia Ancestral, este encanto permite ao bardo concentrar seu karma em suas notas musicais, e com elas ferir um dos ouvintes.

O alvo, caso não resista a magia, começa a sangrar pelos ouvidos e perde seu equilíbrio ficando de joelhos ou de outra forma que tenha 3 apoios. Ele pode lutar ou usar magias, mas recebe uma penalidade de -5. Se o alvo for exposto a 10 rodadas desta magia, deve fazer um teste de Resistência Física ou ficará surdo.

Esta magia pode visar apenas um alvo especifico, para atingir um novo alvo é necessário invocá-la novamente.

Rompimento de Harmonia 1: Causa 1 ponto de dano na EH e no Karma por rodada.

Rompimento de Harmonia 2: Causa 2 pontos de dano na EH e no Karma por rodada.

Rompimento de Harmonia 5: Causa 4 pontos de dano na EH e no Karma por rodada e reduz em 1 o dano causado pelo alvo.

Rompimento de Harmonia 8: Causa 7 pontos de dano na EH e no Karma por rodada e reduz em 2 o dano causado pelo alvo.

Rompimento de Harmonia 10: Causa 10 pontos de dano na EH e no Karma por rodada e reduz em 3 o dano causado pelo alvo.

Rugido Intimidador

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Resistência à Moral: Sim

Com esta magia o rastreador conseguirá utilizar de sua voz para imitar os rugidos e ganidos de animais selvagens e até mesmo criaturas místicas como dragões. O rastreador irá emitir um rugido em uma amplitude semelhante que o rugido original.

Esta magia além de causar temor e intimidação às pessoas, criaturas e animais, que deverão efetuar um teste de moral, conforme a distância contida em seus efeitos.

Esta magia não afeta mortos-vivos, demônios, criaturas divinas, elementais, dragões, e criaturas sem mente. Animais e criaturas que forem bem maiores que a criatura imitada não serão afetados. Após o uso desta magia, criaturas com Intelecto maior que 0, que passarem no teste de moral, não serão mais afetadas se a magia for novamente evocada.

- **Rugido Intimidador 1:** O rugido emitido pelo rastreador será o de um urso. Os animais que estiverem até 50 metros ouvirão o rugido, devendo efetuar teste de moral, aqueles que falharem não irão fugir, mas sim irão evitar transitar pelo local do rugido ou qualquer contato direto com o rastreador.
- **Rugido Intimidador 3:** O rugido emitido pelo rastreador terá o de um leão. Os animais que estiverem até 100 metros ouvirão o rugido, devendo efetuar teste de moral, aqueles que falharem irão fugir se afastando do local.

- **Rugido Intimidador 5:** O rugido emitido pelo rastreador terá o de um elefante. O animais e criaturas que estiverem até 150 metros ouvirão o rugido, devendo efetuar teste de moral, aqueles que falharem irão fugir se afastando do local.
- **Rugido Intimidador 7:** O rugido emitido pelo rastreador terá o de um gorila gigante. O animais e criaturas que estiverem até 200 metros ouvirão o rugido, devendo efetuar teste de moral, aqueles que falharem irão fugir se afastando do local.
- **Rugido Intimidador 9:** O rugido emitido pelo rastreador terá o de um dragão. O animais e criaturas que estiverem até 300 metros ouvirão o rugido, devendo efetuar teste de moral, aqueles que falharem irão fugir se afastando do local.

Ruído Extenuante

Evocação: Instantânea

Alcance: 16 metros de diâmetro

Duração: 5 rodadas

Resistência à Magia: Sim

Resistência Física: Sim

O Bardo utiliza da harmonia mística sonora para afetar fisicamente seus ouvintes, causando uma surdez temporária devido à alta frequência do ruído, por ser extremamente dissonante e desagradável.

Ao emitir este ruído todos os ouvintes, exceto o bardo, deverão fazer um único teste de Resistência à Magia. Entretanto durante a execução do ruído o Bardo não poderá se movimentar, caso contrário, também terá que fazer o teste de Resistência à Magia, onde a para cada rodada que fizer um movimento além de tocar o ruído não estará em condição de suportar o choque sonoro do ruído. Qualquer humanoide, criatura ou animal poderão ser atingidos pelos efeitos desta magia.

OBSERVAÇÃO: Todos aqueles que não passarem no teste de Resistência à Magia deverão fazer teste de Resistência Física, para cada rodada que permanecerem ouvindo o som extenuante, que dependendo da capacidade auditiva do ouvinte, perderá 1 ponto de EH ou EF (conforme dispõe o Livro de Regras) para cada ponto que possua na Habilidade Usar os Sentidos, assim, os seres com mais facilidade em Usar os Sentidos sofrerão mais os efeitos danosos. Exemplo: Determinado Bardo ao evocar esta magia fará com que seus ouvintes (humanóides, criaturas e animais) realizem um teste de Resistência à Magia, onde, ao falharem deverão efetuar, a cada rodada, testes de Resistência Física, falhando neste teste, e supondo, por exemplo, que o ouvinte possua 3 pontos na Habilidade Usar os Sentidos, deverá sofrer 3 pontos de dano na EH ou EF (conforme dispõe a regra de EH e EF contido no Livro de Regras).

Entretanto caso os ouvintes tapem os ouvidos antes do Bardo começar a tocar o ruído, terão um bônus de +2 na Resistência Física, e não sofrerão as penalidades no decorrer da magia, desde que mantenham os ouvidos tapados.

Devido ao grande poder do ruído e o excessivo desgaste físico sentido pelo bardo para tocá-la, somente poderá ser evocada a cada 2 horas, caso contrário, não sendo o período respeitado para nova evocação o gasto de karma será triplicado na nova evocação desta magia.

- **Ruído Extenuante 1:** Causa fortes dores de cabeça e mal estar aos ouvintes, causando dificuldade na movimentação das vitimas atribuindo penalidade de - 1 ponto em sua Velocidade Base a todos que estiverem dentro do alcance do som, e ainda, diminuição de -1 ponto em todos os testes de habilidade e em sua tabela de resolução de ataque.
- **Ruído Extenuante 3:** O mal estar aumenta e o ouvinte passa a sentir náuseas e começa a vomitar, a dificuldade na movimentação das vitimas será de - 2 pontos em sua Velocidade Base a todos que estiverem dentro do alcance do som, e ainda, diminuição de -2 pontos em todos os testes de habilidade e em sua tabela de resolução de ataque.

- **Ruído Extenuante 5:** A forte dor de cabeça e tontura atribui penalidade de -3 pontos a Velocidade Base a todos que estiverem dentro do alcance do ruído fazendo qualquer ação ter a penalidade de -3.
- **Ruído Extenuante 7:** Os tímpanos começam a sangrar, as náuseas já não permitem nenhuma ação que não seja fugir do som agonizante atribuindo penalidade de -5 pontos a Velocidade Base e penalidade de -5 pontos em todas as ações dos ouvintes que estiverem dentro do alcance do ruído. Não será possível ao ouvinte invocar qualquer magia ou qualquer habilidade na área do ruído, entretanto caso o ouvinte possua nível na magia ou habilidade superior que o nível deste encanto evocado pelo Bardo, conseguirá evocar a sua magia ou realizar a sua habilidade com a penalidade de – 5 pontos.
- **Ruído Extenuante 9:** Idem ao efeito anterior mas atribuirá penalidade de -7 pontos a Velocidade Base e penalidade de -7 pontos em todas as ações dos ouvintes que estiverem dentro do alcance do ruído. Não será possível ao ouvinte invocar qualquer magia ou qualquer habilidade na área do ruído, entretanto caso o ouvinte possua nível na magia ou habilidade superior que o nível deste encanto evocado pelo Bardo, conseguirá evocar a sua magia ou realizar a sua habilidade com a penalidade de – 7 pontos

Sagrada Ceia

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 4 horas

Resistência à Magia: Sim

Este milagre é concedido aos sacerdotes para benzerem os alimentos que serão consumidos, beatificando consequentemente todos aqueles que se alimentarem destes recebendo por isso benefícios físicos tais como predisposição contra o cansaço e aumento em seus atributos conforme dispõe os níveis deste milagre.

Note que somente os que participarem da ceia serão abençoados. A comida abençoada depois da ceia não causa efeito.

- **Sagrada Ceia 1:** Todos aqueles que se alimentarem deste alimento receberão ajuste positivo de 1 ponto em sua tabela de resolução e 1 ponto positivo em resistência física.
- **Sagrada Ceia 3:** Todos aqueles que se alimentarem deste alimento receberão ajuste positivo de 2 pontos em sua tabela de resolução e 2 pontos positivos em resistência física.
- **Sagrada Ceia 5:** todos aqueles que se alimentarem deste alimento receberão ajuste positivo de 3 pontos em sua tabela de resolução e 3 pontos positivos em resistência física.
- **Sagrada Ceia 7:** todos aqueles que se alimentarem deste alimento receberão ajuste positivo de 4 pontos em sua tabela de resolução e 4 pontos positivos em resistência física.
- **Sagrada Ceia 9:** todos aqueles que se alimentarem deste alimento receberão ajuste positivo de 5 pontos em sua tabela de resolução e 5 pontos positivos em resistência física.

Sangue Fervente

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: Permanente

Resistência à Magia: Não

Esta magia permite que o rastreador force seu metabolismo a trabalhar muito mais rápido que o habitual. Porém, o rastreador só pode fazer isso 1 vez ao dia. Após o uso da magia não será possível recuperar o Karma por 1 dia e a EH por 2 dias.

A recuperação física da EF e a EH do rastreador aumentará de acordo com o nível da magia, conforme a discriminada nos efeitos da magia.

- **Sangue Fervente 1:** O rastreador irá recuperar 25% dos pontos de EH e 2 pontos de EF.
- **Sangue Fervente 3:** O rastreador irá recuperar 25% dos pontos de EH e 4 pontos de EF.
- **Sangue Fervente 5:** O rastreador irá recuperar 50% dos pontos de EH e 8 pontos de EF.
- **Sangue Fervente 7:** O rastreador irá recuperar 50% dos pontos de EH e 10 pontos de EF.
- **Sangue Fervente 9**: O rastreador irá recuperar todos os pontos de EH e 12 pontos de EF.

Secreção

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Com esta magia surgirão ventosas na palma da mão do evocador durante uma rodada. Estas ventosas lançarão uma secreção extremamente escorregadia em um local. Qualquer criatura que passar pela área atingida pela secreção deverá efetuar um teste de Acrobacias (médio), não obtendo sucesso escorregará ficando caído, perdendo a sua ação. Na rodada seguinte poderá novamente tentar se levantar ou se rastejar. Enquanto permanecer nesta área escorregadia deverá obrigatoriamente fazer este teste para tentar se levantar ou se rastejar.

Note-se que mesmo passando no teste a criatura que ocupar a área afetada sofrerá penalidades de -4 para combater (em sua tabela de defesa e ataque), e em sua locomoção sofrerá penalidade de -1 em seu cálculo conforme dispõe a regra de movimentação em combate.

- **Secreção 1:** Lança um jato de secreção escorregadia a uma distância de 1 metro, que ocupará uma área de 2 m por 2 m.. A Duração é de 3 rodadas.
- **Secreção 3:** Lança um jato de secreção escorregadia a uma distância de 4 metros, que ocupará uma área de 4 m por 4 m. A Duração é de 3 rodadas.
- **Secreção 5:** Lança um jato de secreção escorregadia a uma distância de 4 metros, que ocupará uma área de 6 m por 6 m.. A Duração é de 5 rodadas.
- **Secreção 7:** Lança um jato de secreção escorregadia a uma distância de 8 metros, que ocupará uma área de 8 m por 8 m. A Duração é de 7 rodadas.
- **Secreção 9:** Lança um jato de secreção escorregadia a uma distância de 12 metros, que ocupará uma área de 10 m por 10 m. A Duração é de 10 rodadas.

Segredo de Artífice

Evocação: Ritual

Alcance: Especial

Duração: 5 minutos (20 rodadas)

Resistência à Magia: Sim

Com este milagre, os clérigos obtêm uma redução do seu tempo para realizar uma tarefa fora de combate. O Ritual consiste em fazer uma breve oração e queimar um incenso. O incenso é feito com um material de custo de 2 moedas de ouro.

As tarefas são limitas a criação, modificação, manutenção, montagem e construção de objetos ou espaços.

- **Segredo de artífice 1:** 1 rodada equivale a duas rodadas.

- **Segredo de artífice 3:** 1 rodada equivale a três rodadas.
- **Segredo de artífice 5:** 1 rodada equivale a 20 rodadas.
- **Segredo de artífice 7:** 1 rodada equivale a 15 minutos.
- **Segredo de artífice 9:** 1 rodada equivale a uma hora.

Sutra Físico

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

Resistência à Magia: Não

Com essa magia, o rastreador aumenta suas capacidades físicas em detrimento de suas capacidades mentais. O rastreador perderá temporariamente alguns pontos em Intelecto, Aura, Resistência à Magia e receberá pontos em Físico, Força e Resistência Física. Enquanto durar a magia o rastreador não poderá ser alvo de nenhuma magia que aumente seu Intelecto, Aura ou Resistência à Magia, porém poderá aumentar sua Força, Físico e Resistência Física.

Habilidades e sub-habilidades que utilizam os atributos diminuídos/aumentados também são alteradas.

Os pontos perdidos não podem ficar abaixo de -2, e os ganhos em Força e Físico não podem ultrapassar o limite racial, mas os em Resistência Física não tem limite. O evocador não escolhe como distribuir os pontos. Os pontos de Intelecto vão para Físico, os de Aura para Força e os de Resistência à Magia para Resistência Física.

Após o término do efeito o Físico, Força e a Resistência Física voltam ao normal, mas o Intelecto, Aura, Resistência à Magia levarão 2 dias para voltar ao normal.

Sutra Físico 1: Perde 1 ponto nos atributos e 2 pontos em Resistência à Magia, para aumentar as mesmas quantidades.

Sutra Físico 3: Perde 2 pontos nos atributos e 4 pontos em Resistência à Magia, para aumentar as mesmas quantidades.

Sutra Físico 5: Perde 2 pontos nos atributos e 6 pontos em Resistência à Magia, para aumentar as mesmas quantidades.

Sutra Físico 7: Perde 3 pontos nos atributos e 8 pontos em Resistência à Magia, para aumentar as mesmas quantidades.

Teía Víscosa

Evocação: 1 rodada

Alcance: 200 metros do evocador

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Com este encanto o mago naturalista consegue reproduzir teias místicas similares a teias de aranhas em uma escala muito maior, que quando evocada, se materializa no local determinado pelo evocador, se prendendo nas extremidades de arvores, tetos e paredes ou diretamente em cima de seus inimigos.

Esta teia é muito forte e elástica, bem como extremamente viscosa e pegajosa com uma coloração peculiar esverdeada. Suas fibras prendem qualquer ser ou objeto que estejam em contato com elas, entretanto nada impede que sejam cortadas. Outra opção é queimá-la, nesse caso quem estiver em seu interior sofrerá até 8 pontos na Energia Física por dano de queimadura.

Qualquer um que ao tentar entrar, andar ou sair do raio de ação da teia, deverá necessariamente efetuar um teste de Escapar (Difícil).

Obtendo sucesso no teste não ficará preso nesta rodada podendo agir normalmente, mas caso dê um passo dentro da área de abrangência da teia sofrerá penalidade de -3 pontos em sua movimentação. Caso na rodada seguinte ainda esteja dentro da área de atuação da teia deverá novamente efetuar um teste para ver se ficará imobilizado pela teia.

A cada rodada de movimentação será necessário fazer novamente um teste para tentar transpor a área de abrangência deste encanto.

OBS: Caso se faça por três vezes seguidas se Escapar da teia e não obtiver nenhum sucesso acabará por se enrolar completamente na teia, não podendo mais se desvencilhar sozinho. Mas ao fim do encanto a teia se torna mais frágil e quebradiça perdendo a sua força e elasticidade, onde todas as criaturas antes presas conseguirão facilmente se desvencilhar, inclusive as criaturas mais enroladas.

- **Teia Viscosa 1:** Cria uma teia de 4 metros de diâmetro, com duração de 3 rodadas.
- **Teia Viscosa 3:** Cria uma teia de 6 metros de diâmetro, com duração de 3 rodadas.
- **Teia Viscosa 5:** Cria uma teia de 8 metros de diâmetro, com duração de 5 rodadas.
- **Teia Viscosa 7:** Cria uma teia de 10 metros de diâmetro, com duração de 7 rodadas.
- **Teia Viscosa 10:** cria uma teia de 16 metros de diâmetro, com duração de 10 rodadas.

Tempestade Vitoriosa

Evocação: 4 rodadas

Alcance: 100 de raio

Duração: 20 rodadas

Resistência à Magia: Não

Este milagre só foi concedido a um único povo em toda a História de Tagmar, aos anões de Blur.

Há muitos séculos atrás, durante a guerra civil que devastou o reino de Tindael, os esquecidos possuíam a sua disposição a mágica arcana e inúmeros guerreiros de terracota, incansáveis e sem mente.

A invocação se deu no Planalto de Hongor, onde uma enorme tempestade caiu no campo de batalha, a água revigorava cada anão que tocava, limpado seus temores e lhes concedendo à ira de Blator.

Este milagre, afeta apenas os aliados do sacerdote, e pode ser utilizado em combinação com outro milagre, mas é necessário um ritual diferente para tal. Para mais detalhes: ver Chuva Etérea.

- **Tempestade Vitoriosa 1:** Invoca nuvens de tempestade, os alvos recuperam 15 pontos de EH e ganham +1 nas colunas de ataque.
- **Tempestade Vitoriosa 3:** Idem ao anterior, mas os alvos recuperam 30 pontos de EH podendo exceder seu máximo e ganham +2 nas colunas de ataque.
- **Tempestade Vitoriosa 5:** Idem ao anterior, mas os alvos recuperam 50 pontos de EH podendo exceder seu máximo e ganham +3 nas colunas de ataque e +3 na Resistência à Magia.
- **Tempestade Vitoriosa 7:** Idem ao anterior, mas os alvos recuperam 70 pontos de EH podendo exceder seu máximo, ganham +4 nas colunas de ataque e +4 na Resistência à Magia e Física.

Teriantropia

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

Resistência à Magia: Não

Ambiente Natural: Especial

Esta magia dá ao invocador sobre efeito da magia Licantropia acesso a novas formas de animais. Logo deve ser usada antes da magia Licantropia.

- **Teriantropia 1:** O invocador ganha acesso a transformação em urso. Os bônus de coluna de ataque e dano ganhados na forma de Lobo passam a afetar também a Defesa e a Absorção, respectivamente. Os ganhos em Energia Física e Energia Heróica permanecem os mesmos. Este nível só pode ser usado em ambiente Natural.
- **Teriantropia 5:** O invocador ganha acesso a transformação em leão. Os bônus de coluna de ataque e dano ganhados na forma de Lobo passam a afetar também às Resistências a Magia e Física, respectivamente. Os ganhos em Energia Física e Energia Heróica permanecem os mesmos. Os testes de moral feitos pelos inimigos do invocador têm seu nível de dificuldade aumentado em 1. Este nível só pode ser usado em Ambiente Natural.
- **Teriantropia 7:** O invocador ganha acesso a transformação em rato. Os bônus de coluna de ataque e dano ganhados na forma de Lobo passam a ser aplicados às Habilidades dos grupos Subterfúgio e Manobra, respectivamente. Os ganhos em Energia Física e Energia Heróica não são aplicados. Este nível só pode ser usado fora do Ambiente Natural.
- **Teriantropia 9:** O invocador ganha acesso a transformação em águia. Os bônus de coluna de ataque e dano ganhados na forma de Lobo passam a ser aplicados às Habilidades dos grupos Conhecimento e Influência, respectivamente. Os ganhos em Energia Física e Energia Heróica não são aplicados. Os bônus de olfato são perdidos, mas o invocador se torna capaz de voar, com o dobro de sua Velocidade Base. Este nível pode ser usado fora do ambiente natural. Além disso, o invocador não é afetado pela bestialidade característica da forma de lobo.

Terra em Lama

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 5 rodadas

Resistência à Magia: Não

Ao encostar no chão, que não esteja coberto por madeira ou metal, o evocador poderá transformar sua superfície em uma poça de lama. Desta maneira, qualquer um que queira passar pela poça terá dificuldades de locomoção). Todo aquele que tentar se locomover rapidamente sobre a lama, deve fazer um teste de Acrobacias (médio) para não escorregar.

O místico pode controlar dentro do limite de ação do encanto, qual parte do solo se transformará em lama e qual parte ficará sólida. Se a criatura tiver tamanho menor que a profundidade da poça, esta agirá como uma areia movediça, ficando impossibilitada de se locomover e irá afundar durante as 5 rodadas.

Este encanto não pode ser lançada sobre o solo que estiver diretamente abaixo de criaturas com aura.

- **Terra em Lama 1:** Produz uma poça de lama de até 1 metro de raio e 10 cm de profundidade a partir do ponto onde o místico tocou .
- **Terra em Lama 3:** Produz uma poça de lama de até 1 metro de raio e 20 cm de profundidade a partir do ponto onde o místico tocou .

- **Terra em Lama 5:** Produz uma poça de lama de até 2 metros de raio e 40 cm de profundidade a partir do ponto onde o místico tocou .
- **Terra em Lama 7:** Produz uma poça de lama de até 2 metros de raio e 60 cm de profundidade a partir do ponto onde o místico tocou .
- **Terra em Lama 9:** Produz uma poça de lama de até 4 metros de raio e 1,2 m de profundidade a partir do ponto onde o místico tocou .
- **Terra em Lama 10:** Produz uma poça de lama de até 8 metros de raio e 2 m de profundidade a partir do ponto onde o místico tocou .

Terreno hostil

Evocação: 5 rodadas

Alcance: 100 metros de diâmetro do ponto de evocação.

Duração: 1 dia

Resistência à Magia: Não

Resistência Física: Sim

O invocador se comunica com todas as formas de vida na área da magia, passando um sentimento de hostilidade em relação a qualquer forasteiro recém-chegado. Então o encanto torna o terreno hostil às próximas pessoas que tentem usar seus recursos.

- **Terreno Hostil 1:** A dificuldade do rolamento da habilidade Sobrevivência no local é aumentada em 1 nível.
- **Terreno Hostil 3:** A dificuldade do rolamento da habilidade Sobrevivência no local é aumentada em 2 níveis e seguir Trilhas em 1 nível.
- **Terreno Hostil 5:** A dificuldade do rolamento da habilidade Sobrevivência no local é aumentada em 3 níveis, seguir Trilhas em 2 níveis e ações furtivas em 1 nível.
- **Terreno Hostil 7:** A dificuldade do rolamento da habilidade Sobrevivência no local é aumentada em 5 níveis, seguir Trilhas em 3 níveis e ações furtivas em 2 níveis..
- **Terreno Hostil 9:** Idêntico ao anterior, mas criaturas na área terão antipatia aos forasteiros e caso estes se aproximem elas a atacarão os "invasores".

Tocar a Memória

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Especial

Resistência à Magia: Sim

Este milagre permite ao sacerdote, quando tocar a cabeça de um ser, compartilhar os acontecimentos diretamente da mente e vivenciá-los. O Elo é estabelecido e mantido através do toque. Quanto maior o poder, maior o tempo que se avança na memória. O sacerdote pode escolher o período desejado.

Se a memória resgata um fato penoso ou dolorido, o sacerdote perde 5 pontos de Energia Heróica por nível do efeito. Caso não tenha mais EH, terá que fazer um teste de Resistência Física para manter o elo.

- **Tocar a Memória 1:** Vivência a memória do que aconteceu a 1 dia antes da evocação.
- **Tocar a Memória 3:** Vivência a memória do que aconteceu a 1 semana antes da evocação.
- **Tocar a Memória 5:** Vivência a memória do que aconteceu a 1 mês antes da evocação.
- **Tocar a Memória 7:** Vivência a memória do que aconteceu a 1 ano antes da evocação.

- **Tocar a Memória 8:** Vivência a memória do que aconteceu a 5 anos antes da evocação.
- **Tocar a Memória 9:** Vivência a memória do que aconteceu a 10 anos antes da evocação.
- **Tocar a Memória 10:** Vivência a memória do que aconteceu a 25 anos antes da evocação.

Toque Ácido

Evocação: 1 rodada

Alcance: 30 metros/Toque

Duração: Instantânea

Resistência à Magia: Sim

Com essa magia, o mago concentra uma enorme quantidade de energia corrosiva na palma da mão, onde poderá usar para atacar inimigos ou para corroer objetos e superfícies.

Se usada para corroer objetos ou superfícies basta tocar um objeto, que será corroído de acordo com o nível da magia. Objetos e superfícies encantos magicamente, têm direito a teste de Resistência à Magia.

Se usada para atacar, o mago deverá escolher antes da invocação se irá tocar no inimigo ou disparar a energia corrosiva sobre o inimigo. Caso o dano seja de 100% na EH ou qualquer dano na EF, o alvo deverá fazer um teste de Resistência Física, ou receberá o dano continuo indicado em cada efeito por 3 rodadas.

- **Toque Ácido 1:** Toque causa dano máximo de 16. Dano contínuo de 1 na EF. Pode corroer objetos de ferro (ou material inferior) do tamanho de um cadeado, ou abrir um buraco de 30 cm de raio numa parede de pedra (ou material inferior) de até 50 centímetros de espessura.
- **Toque Ácido 3:** Toque causa dano máximo de 20. Dano contínuo de 1 na EF. Pode corroer objetos de metal (ou material inferior) do tamanho de um gládio, ou abrir um buraco de 60 cm de raio numa parede de pedra(ou material inferior) de até 75 centímetros de espessura.
- **Toque Ácido 5:** Toque causa dano máximo de 24. Dano contínuo de 2 na EF. Pode corroer objetos de metal (ou material inferior) do tamanho de um escudo, ou abrir um buraco de 90 cm de raio numa parede de pedra (ou material inferior) de até 1 metro de espessura.
- **Toque Ácido 7:** Toque causa dano máximo de 28. Dano contínuo de 3 na EF. Pode corroer objetos de metal (ou material inferior) do tamanho de uma espada comum, ou abrir um buraco de 120 cm de raio numa parede de pedra (ou material inferior) de até 1,5 metros de espessura.
- **Toque Ácido 9:** Toque causa dano máximo de 32. Dano contínuo de 3 na EF. Pode corroer objetos de metal (ou material inferior) do tamanho de uma montante, ou abrir um buraco de 150 cm de raio numa parede de pedra (ou material inferior) de até 2 metros de espessura.
- **Toque Ácido 10:** Toque causa dano máximo de 36. Dano contínuo de 4 na EF. Pode corroer objetos, independente do material do tamanho de um armário, ou abrir um buraco de 180 cm de raio numa parede de qualquer material de até 3 metros de espessura.

Toque de Fúria

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Toque

Duração: 30 rodadas

Resistência à Magia: Não

Com este poderoso milagre, um sacerdote é capaz de transferir para uma pessoa toda sua vontade de batalhar e desejo de sangue. O afetado pelo milagre se sentirá atordoado na primeira rodada de efeito, mas logo depois se sentirá extremamente combativo e desejoso por sangue.

O afetado receberá bônus na EH, técnicas de combate e tabelas de ataque de acordo com o sacerdote que invocou a magia e os níveis da magia.

O sacerdote após evocar essa magia, não sentirá nenhum desejo por luta enquanto durar a magia, não atacando ninguém, apenas se defendendo caso seja necessário. Vale ressaltar que o sacerdote não perde nenhum ponto de EH, técnicas etc., o bônus apenas é baseado nos valores do sacerdote.

- **Toque de Fúria 1:** O alvo recebe um bônus na EH igual a 1/4 da EH total do sacerdote, arredondado para cima.
- **Toque de Fúria 3:** O alvo recebe um bônus na EH igual a 1/2 EH do sacerdote, arredondado para cima.
- **Toque de Fúria 5:** O alvo recebe um bônus na EH igual à EH do sacerdote e bônus nas técnicas de combate igual a 1/2 dos valores das técnicas do sacerdote, arredondado para baixo.
- **Toque de Fúria 7:** O alvo recebe um bônus na EH igual à EH do sacerdote e bônus nas técnicas de combate igual aos valores das técnicas do sacerdote.
- **Toque de Fúria 9:** O alvo recebe um bônus na EH igual à EH do sacerdote e bônus nas técnicas de combate igual aos valores das técnicas do sacerdote além de um bônus nos Grupos de Armas igual ao valor nas tabelas do sacerdote.

Exemplo: *o Sacerdote A usa Toque de Fúria 9 no guerreiro B, resultado: O guerreiro soma na sua EH o total da EH do sacerdote, as graduações nas técnicas de combate e em Grupos de Armas que o sacerdote possuir. Ou seja, soma-se EH, Técnicas de Combate e Grupos de Armas do Sacerdote nos Valores do Guerreiro.*

Toque de Magma

Evocação: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração: 10 rodadas

Resistência à Magia: Sim.

Sacerdotes, em geral não são os mais combativos, preferindo aperfeiçoar suas habilidades em outros campos, mas considerá-los inofensivos é um tremendo erro.

Este milagre, que utiliza parte do sangue do sacerdote, transmuta a arma que estiver segurando em sua mão em uma versão de magma puro e fervente, aumentando de forma terrível seu poder destruição. Para invocar este milagre o Sacerdote, gasta além de seu Karma um quantia igual de pontos de EF.

Ao final da duração, a arma esfria rapidamente, se tornando cinzas. Armas mágicas que sejam afetadas por este milagre, podem resistir mas se falharem serão destruídas ao fim do milagre.

- **Toque de Magma 1:** Aumenta em 10 pontos o dano causado pela arma.
- **Toque de Magma 3:** Aumenta em 15 pontos o dano causado pela arma.
- **Toque de Magma 5:** Aumenta em 25 pontos o dano causado pela arma.
- **Toque de Magma 7:** Aumenta em 35 pontos o dano causado pela arma.
- **Toque de Magma 9:** Aumenta em 50 pontos o dano causado pela arma.

Transferência Celeste

Evocação: 10 rodadas

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Resistência à Magia: Sim

Transfere uma doença, ferimento, mal ou espírito de um corpo para outro. Os dois corpos precisam estar sendo tocados pelo sacerdote ou um dos corpos ser o do próprio sacerdote. Caso a pessoa que vá receber não concorde, esta realiza um teste de Resistência à Magia com o bônus equivalente ao seu estágio.

Os efeitos são acumulativos.

- **Transferência Celeste 1:** Transfere um veneno tipo 1 e 2 de um corpo a outro.
- **Transferência Celeste 3:** Transfere uma doença de um corpo a outro.
- **Transferência Celeste 5:** Transfere um veneno tipo 3 e 4 de um corpo a outro.
- **Transferência Celeste 7:** Transfere um veneno tipo 5.
- **Transferência Celeste 8:** Transfere os ferimentos (Dano na Energia Física) de um corpo a outro.
- **Transferência Celeste 9:** Transfere uma maldição de um corpo a outro.
- **Transferência Celeste 10:** Transfere um espírito de um corpo a outro.

Tratado

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Especial

Resistência à Magia: Sim

Ao abençoar um contrato e sua cópia e as assinaturas que contiverem nele forem feitas de vontade livre, o contratante e contratado estarão forçados a cumpri-lo. Para quebrar o contrato se terá que fazer um teste de Resistência à Magia contra o nível do efeito. Caso for quebrado o contrato se queimará de forma espontânea.

- **Tratado 1:** Marca até 20 paginas e 15 assinaturas

Tremor Sensorial

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Resistência à Magia: Não

Com esta magia o rastreador conseguirá captar a presença de pessoas, animais ou criaturas na distância discriminada nos níveis da magia.

Ao se utilizar de seu sentido sensorial o rastreador levará seu ouvido ao solo e por duas rodadas, em absoluta tranquilidade e silêncio, o mesmo captará o insignificante tremor na movimentação ocorrida na área sob análise. Assim, o rastreador saberá sobre a movimentação de pessoas, animais ou criaturas, bem como o seu conhecimento aproximado de seu tamanho, quantidade, velocidade e distância em que se encontram do local examinado.

Esta magia poderá ser evocada em qualquer ambiente, mesmo que não natural, desde que não haja movimentação de pessoas ao seu lado no momento em que for evocar esta magia. As informações de quantidade, distância e velocidades são aproximadas e pouco precisas.

- **Tremor Sensorial 1:** O Invocador terá conhecimento de movimentação a 30 metros do local de evocação da magia, mas somente irá descobrir se esta ou não ocorrendo movimentação na área.
- **Tremor Sensorial 3:** Idem ao efeito anterior, mas saberá se há movimentação a 50 metros do local de evocação da magia.
- **Tremor Sensorial 5:** O Invocador terá conhecimento da movimentação ocorrida a 100 metros do local de evocação da magia, descobrindo o tamanho (pequeno médio ou grande) do ser em movimentação.
- **Tremor Sensorial 7:** O Invocador terá conhecimento na movimentação ocorrida a 150 metros do local de evocação da magia, descobrindo o tamanho (pequeno médio ou grande), quantidade e a distância em que os seres se encontram.
- **Tremor Sensorial 9:** O Invocador terá conhecimento na movimentação ocorrida a 200 metros do local de evocação da magia, descobrindo o tamanho (pequeno médio ou grande), quantidade, distância e velocidade dos seres.

Ultíma Batalha

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Os Sacerdotes de Crizagom são os guerreiros que lutam pela justiça e honra e não pela contagem de corpos no chão e pelo simples prazer. Lutam para a defesa dos fracos e dos menos capacitados até seu corpo cair no chão esgotado.

Com esse poderoso milagre, o sacerdote ao morrer (EF < -15), seu Deus lhe concederá a chance de continuar batalhando até ter seu corpo derrotado novamente ou ter ganho a luta.

A cada nível da magia, o sacerdote ganhará pontos de EH, EF, na tabela de ataque e bônus no dano.

Vale ressaltar que, caso o sacerdote evoque essa magia e depois acabe morto, só poderá ser revivido se outro sacerdote utilizar um efeito do milagre Ressurreição maior que o nível da magia Ultima Batalha e deverá gastar uma quantidade de karma igual ao usado na magia Ultima Batalha mais o karma para usar Ressurreição.

A duração desse encanto é até o sacerdote ser derrotado novamente ou ter ganho a luta, quando seu corpo cairá morto no chão.

- **Ultima Batalha 1:** O sacerdote se reerguerá com 20 pontos extras de EH, 5 pontos extras de EF, bônus de +3 na tabela de ataque e +1 no dano.
- **Ultima Batalha 3:** O sacerdote se reerguerá com 30 pontos extras de EH, 6 pontos extras de EF, bônus de +5 na tabela de ataque e +2 no dano.
- **Ultima Batalha 5:** O sacerdote se reerguerá com 45 pontos extras de EH, 7 pontos extras de EF, bônus de +7 na tabela de ataque e +3 no dano.
- **Ultima Batalha 7:** O sacerdote se reerguerá com 60 pontos extras de EH, 8 pontos extras de EF, bônus de +9 na tabela de ataque e +4 no dano.
- **Ultima Batalha 10:** O sacerdote se reerguerá com 80 pontos extras de EH, 10 pontos extras de EF, +10 na tabela de ataque e +5 no dano.

Unguento

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: 2 semanas/Instantânea

Resistência à Magia: Não

Com esta magia o rastreador conseguirá associar a sua força mística com os elementos extraídos da natureza, tais como as seivas naturais, elementos minerais e excreções de animais para criar componentes curandeiros. Assim está magia só poderá ser evocada em ambientes naturais, que haja grande diversidade de plantas, minerais e animais, cujos componentes básicos são extraídos da natureza para interagir com a sua força mística.

A pasta criada com este encanto facilitará a cicatrização de ferimentos (inclusive os envenenamentos decorrentes de picadas), inflamações e irritações corporais. Em termos de sistema acelera o tempo de recuperação do paciente. Ao usar esta magia o rastreador irá perder uma quantidade de EF igual a quantidade de Karma gasto. Para cada EF perdida o paciente recuperará o dobro. Esta magia não pode ser usada si próprio. Esta magia só pode ser usada uma vez por paciente no período de uma semana.

Caso o tempo de cura do ferimento, inflamação e/ou irritação seja inferior ao tempo de recuperação determinado pelos níveis desta magia, a pessoa estará curada em uma hora.

Exemplo: Suponha que a cicatrização do ferimento do paciente demore 2 dias, e o rastreador lance mão desta magia no nível 5, a cicatrização se daria em apenas uma hora, justamente por seu tempo de cura ser maior ou igual ao tempo normal de recuperação.

- **Unguento 1:** Acelera a recuperação em 12 horas ao ser aplicado nas inflamações, irritações e ferimentos (inclusive os envenenamentos decorrente de picadas) do paciente, desde que o mesmo permaneça em total repouso.
- **Unguento 3:** Idem ao anterior, mas acelera a recuperação do paciente em 1 dia.
- **Unguento 5:** Idem ao anterior, mas acelera a recuperação do paciente em 2 dias.
- **Unguento 7:** Idem ao anterior, mas acelera a recuperação do paciente em 3 dias, sem necessidade de o paciente permanecer em repouso.
- **Unguento 9:** Os ferimentos, irritações e inflamações do paciente serão curadas em apenas 12 horas, o paciente não precisará ficar em repouso.

Verão

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Toque

Duração: 7 rodadas

Resistência à Magia: Não

Resistência Física: Sim

A princípio este milagre permite tornar um ambiente qualquer em quente e seco. A temperatura do ambiente ao redor do sacerdote aumenta bruscamente. E para esta magia manter o efeito o sacerdote não pode se locomover, apesar de poder lutar de onde está.

Se o efeito der alguma penalidade, todos aqueles que estiverem dentro de sua área de alcance (menos o sacerdote) deverão realizar um teste de resistência física. Os que obtiverem sucesso receberão a metade da penalidade descrita. Caso contrário, receberão integralmente.

Note que criaturas místicas compostas por frio ou cujo habitat seja muito frio, receberão o dobro das penalidades. Já as criaturas compostas por calor ou cujo habitat seja muito quente terão o valor das penalidades em forma de bônus.

- **Verão 1:** Torna quente e cômoda uma área de 2 metros de raio. Sem penalidades.
- **Verão 3:** Torna seca uma área de 10 metros de raio, causando pequenos incêndios em qualquer contato com a vegetação. Causa 2 pontos de dano na EH em todos no alcance.
- **Verão 5:** Torna quente uma área de 20 metros de raio, causando 4 pontos de dano na EH de todos dentro da área por rodada. Causa ajuste negativo de 3 colunas na tabela de resolução de todos dentro da área de alcance.
- **Verão 7:** Torna muito seca uma área de 30 metros de raio, causando 6 pontos de dano na EH em todos dentro da área de alcance, além de aumentar em 50% o dano de magias de fogo.
- **Verão 9:** Torna desértica uma área de 50 metros de raio, causando ajustes negativos de 5 colunas na tabela de resolução de todos os rolamentos para aqueles que estiverem dentro da área de alcance do milagre. Além de reduzir em 50% os efeitos de magias de água. Causa 8 pontos de dano na EH e 1 ponto na EF a cada rodada.

Véu de Maíra

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: 15 rodadas

Resistência à Magia: Não

Com essa magia, a deusa Maira protege os animais de seus sacerdotes, desde que estes estejam sob o efeito do Milagre *Elo Animal*.

Assim, os animais são envolvidos por uma "casca" de pura energia divina que reduz os danos que eles recebem. Esta camada não atrapalha de nenhuma forma os movimentos e ataques dos animais, na verdade, ela aumenta as tabelas e danos que eles causam.

- **Véu de Maira 1:** Um companheiro animal do sacerdote recebe +15 de EH e +1 nos ataques.
- **Véu de Maira 3:** Um companheiro animal do sacerdote recebe +25 de EH e +2 nos ataques.
- **Véu de Maira 5:** Dois companheiros animais do sacerdote recebem +30 de EH e +3 nos ataques.
- **Véu de Maira 7:** Dois companheiros animais do sacerdote recebem +40 de EH e +4 nos ataques.
- **Véu de Maira 10:** Três companheiros animais do sacerdote recebem +65 de EH, +6 nos ataques.

Visão Arcana

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Toque

Duração: 1 minuto

Resistência à Magia: Não

Com esta poderoso encanto, o místico terá vislumbres de acontecimentos que envolvam o objeto tocado. Esses vislumbres estão sempre relacionados com o passado do objeto. Ao termino da evocação, o místico terá vislumbres dos acontecimentos que ocorreram ao redor do objeto em um raio de 5 metros. O místico ficará em transe pelo tempo que tiver tendo as visões.

Quanto mais forte o nível do encanto usado, mais nítidas serão as visões e mais ao passado o místico poderá ver. Este encanto só funciona em objetos sem aura.

- **Visão Arcana 1:** O místico poderá ver os acontecimentos ao redor do objeto nas ultimas 12 horas. Os acontecimentos são pouco nítidos, sendo necessários testes de Usar os Sentidos (difícil) para notar algo específico.
- **Visão Arcana 3:** O místico poderá ver os acontecimentos ao redor do objeto no último dia. Os acontecimentos são um pouco mais nítidos, mas ainda necessário o teste de Usar os Sentidos (médio).
- **Visão Arcana 5:** O místico poderá ver os acontecimentos ao redor do objeto nos últimos 3 dias. Os acontecimentos são bem nítidos, sendo apenas necessário teste de Usar os Sentidos (fácil) para perceber algo específico.
- **Visão Arcana 7:** O místico poderá ver os acontecimentos ao redor do objeto na última semana. Os acontecimentos são quase nítidos, precisando apenas de teste de Usar os Sentidos (rotineiro) para perceber algo específico.
- **Visão Arcana 9:** O místico poderá ver os acontecimentos ao redor do objeto nas ultimas duas semanas. Os acontecimentos são nítidos.

Visão Espelhada

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Com este milagre, o sacerdote de Palier poderá encantar 2 superfícies espelhadas, que poderão ser usadas como "portais", que o sacerdote poderá usar sempre que quiser. Não há limite de tamanho e peso para a superfície encantada, desde que seja uma superfície "virgem", isto é, que não tenha sofrido nenhuma alteração, além da fabricação.

Os espelhos encantados funcionam cada um de forma diferente. Um dos espelhos será o de "entrada" e o outro de "saída". O sacerdote que fixar os olhos no espelho de "entrada", estará olhando pela imagem refletida no espelho de "saída". O inverso não ocorre.

O sacerdote poderá ter apenas 1 espelho de entrada, porém poderá ter até 3 espelhos de saída. Assim, ao tocar no espelho, o sacerdote escolherá em qual dos pontos de saída quer visualizar.

A cada novo efeito da magia, o alcance de distância entre os espelhos, a perfeição da imagem e do som, em alguns níveis, serão melhores.

Em alguns efeitos, o sacerdote poderá se comunicar com a pessoa que esteja no lado do espelho de "saída".

Caso o sacerdote deseje perceber algo específico, deverá fazer um Teste de Usar os Sentidos, com nível de dificuldade a cargo do Mestre.

Vale notar que o sacerdote só gasta karma na hora de encantar os espelhos. Para visualizar o lado de "saída", não se gasta karma.

- **Visão Espelhada 1:** Poderá visualizar perfeitamente na "saída", porém sem som. As distâncias dos espelhos têm que ser no máximo de 100 metros. Duração de 4 dias.
- **Visão Espelhada 3:** Poderá visualizar perfeitamente na "saída" e com som. As distâncias dos espelhos têm que ser no máximo de 1km. Duração de 1 semana.
- **Visão Espelhada 5:** Idem ao anterior, mas com distância máxima de 10km e duração de 1 mês.
- **Visão Espelhada 7:** Neste efeito o sacerdote poderá se comunicar com alguém do outro lado do espelho. Duração de 1 ano e distância máxima de 100km.
- **Visão Espelhada 9**: Idem ao anterior, mas com duração de 5 anos, e distância ilimitada.

Alteração Sensorial

Evocação: Instantânea

Alcance: 50 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Este encanto permite que o mistico confunda alguns dos sentidos sensoriais de seu alvo.

As mudanças causam uma penalidade de -2 para os testes de percepção relacionados com o sentido afetado além das penalidades dadas nas descrições abaixo. Destaca-se que o sentido não pode ser suprimido.

Caso a visão seja afetada, o alvo passa a confundir as cores. Se o mistico desejar, também se confundirá as distâncias, o que acarretará em uma penalidade de –4, para testes que envolvam sua visão, inclusive o ataque e defesa em combates. O alvo poderá utilizar a técnica de Combate Luta as Cegas.

Caso o olfato seja afetado, o alvo confundirá os cheiros assim como na visão se confundem as cores. Se o mago desejar, pode fazer um cheiro qualquer (como de flores, de pinho, de estrume e etc.) aparentar ser um cheiro que beira o insuportável. Se isto acontecer o alvo deverá fazer um teste de Resistência à Magia. Caso falhe, terá náuseas e ânsia de vomito enquanto não sair da área onde o cheiro se encontra ou afastá-lo de alguma forma. Assim, a vítima terá uma penalidade de –4 em todas as ações.

Caso a audição seja afetada, o alvo ouvirá timbres e tonalidades diferentes. Assim, o som de uma espada colidindo pode ser um pio de pássaro. O som do vento pode ser o som de uma tempestade. Pode-se ainda fazer com que a vítima escute um taverneiro falando com a voz de sua mulher, e a voz de sua mulher como a da vítima. O alvo tem um ajuste de -4 em teste para evitar ataques surpresa.

Caso o tato seja afetado, o alvo terá a sensibilidade da pele alterada principalmente nos pés e nas mãos. Pode perceber alguma coisa como escorregadia ou áspera, quente ou fria. Se o mago desejar, pode fazer com que a sensibilidade da pele de tal forma que os danos acima de 100% sofridos pela vítima na Energia Heróica ou qualquer dano na EF sejam acrescidos de 25%.

Caso o paladar seja afetado, Gostos horríveis podem se tornar saborosos e vice-versa. Se o mago desejar, pode tornar um gosto tão saboroso que fará a vitima querer comer o objeto até se sentir saciado, ou tornar um gosto tão ruim que a vítima preferirá morrer de fome ao comer. Mesmo se tentar pô-lo da boca, não conseguirá engolir e vomitará.

- **Alteração Sensorial 1:** Altera 1 sentido a escolha do evocador. A duração é de 2 rodadas.
- **Alteração Sensorial 3:** Altera 2 ou menos sentidos a escolha do evocador. A duração é de 5 rodadas.
- **Alteração Sensorial 5:** Altera 3 ou menos sentidos a escolha do evocador. A duração é de 7 rodadas.
- **Alteração Sensorial 7:** Altera 4 ou menos sentidos a escolha do evocador. A duração é de 10 rodadas.
- **Alteração Sensorial 9:** Pode alterar todos os sentidos. A duração é de 15 rodadas.
- **Alteração Sensorial 10:** Idem ao anterior, mas a duração é de 30 rodadas.

Visão Penetrante

Evocação: 1 rodada

Alcance: 100 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Esta visão revela imagens de metais por debaixo das vestimentas ou por dentro de objetos não muito espessos. Nos efeitos iniciais armaduras metálicas e paredes atrapalharão a aferição do conteúdo escondido em seu interior, mas nos efeitos mais altos isto não será impeditivo.

- **Visão Penetrante 1:** Revela, por 1 rodada, o conteúdo metálico carregado por um único indivíduo ou objeto analisado. Os materiais nobres como (cobre, prata, outro e platina) não serão detectados, inclusive as armas fabricadas com algum destes materiais, mesmo que a quantidade de material utilizado seja insignificante em sua composição.
- **Visão Penetrante 3:** Revela, com duração de 2 rodadas, o conteúdo metálico carregado pelos indivíduos analisados. Dentre os materiais nobres o cobre será o único material detectado.
- **Visão Penetrante 5:** Revela, com duração de 3 rodadas, o conteúdo metálico carregado pelos indivíduos ou objetos analisados. Dentre os materiais nobres o cobre e a prata serão os únicos materiais detectados, assim as armas e objetos fabricados com estes materiais serão detectados, mesmo que a quantidade de material utilizado seja insignificante em sua composição.
- **Visão Penetrante 7:** Revela, com duração de 3 rodadas, o conteúdo metálico (qual quer tipo) carregado pelos indivíduos ou objetos analisados. É possível ver através de portas de madeira. Todos os tipos de metais serão detectados.
- **Visão Penetrante 9:** Idem ao nível 7, mas o mago neste nível enxergará qualquer objeto metálico por detrás de armaduras, portas, paredes de pedra. Duração de 5 rodadas.

Visão Periférica

Evocação: 1 rodada

Alcance: 100 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Este encanto possibilita o místico uma maior amplitude visual, podendo inserir em seu corpo físico novos globos oculares fazendo com que aumente os seus atributos em observar, conforme os níveis do encanto.

A inserção de globos oculares pode ser nas mãos, nos dedos, na testa, mas a maioria dos místicos prefere inseri-los em sua nuca ou por detrás das orelhas afim de possuir uma amplitude maior de visibilidade.

Enquanto este encanto perdurar, qualquer efeito causado por luminosidade excessiva, terá sua duração dobrada para o evocador.

- **Visão Periférica 1:** Insere 1 globo ocular concedendo ajuste de +2 em Usar os Sentidos. A duração é de 12 horas.
- **Visão Periférica 3:** Insere 2 globos oculares concedendo ajuste de +4 em Usar os Sentidos. A duração é de 1 dia.
- **Visão Periférica 7:** Insere 2 globos oculares concedendo ajuste de +6 em Usar os Sentidos. A duração é de 12 horas.
- **Visão Periférica 10:** Insere 4 globos oculares concedendo ajuste de +8 em Usar os Sentidos. A duração é de 1 dia.

Zoofagia

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: 48 horas

Resistência à Magia: Não

Este poderoso ritual permite que o rastreador adquira habilidades de qualquer animal morto que ele encontra e que não tenha sido caçado para a realização desse ritual. Caso o tenha caçado o animal e utilize essa magia, a magia não funcionará e ele será severamente punido por Maira (a cargo do Mestre). Esta magia se aplica apenas as criaturas do tipo "Animais Selvagens", não valendo para os demais tipos.

O ritual consiste em o rastreador "preparar" o corpo do animal morto e depois comê-lo (não precisa comer todo, apenas os órgãos principais). Dependendo do porte do animal e do nível da magia, que se definirá o aumento nas capacidades do rastreador. O material usado no ritual custam 1 M.O por nível usado. Esta magia exige que o animal não tenha morrido a mais de 1 dia, pois após isto estará incomível.

Vale notar que não há como prever TODOS os animais que poderão ser alvo dessa magia. Então **características únicas** que o rastreador queira adquirir, deverão ser discutidas com o Mestre.

Características como voar não poderão ser adquiridas através desse ritual. Caso o rastreador não tenha a habilidade adquirida, receberá a habilidade no nível que o animal possua, caso já possua o total será o maior.

- **Zoofagia 1:** Pode ser usada em animais de pequeno porte. Obtêm todas as habilidades do animal como bônus e acréscimo de +1 nas tabelas de ataque.
- **Zoofagia 3:** Idem ao anterior, mas o acréscimo é de +3 nas tabelas de ataque e +1 no dano.
- **Zoofagia 5:** Pode ser usada em animais de médio porte. Obtêm todas as habilidades do animal como bônus, acréscimo de +5 nas tabelas de ataque, +2 no dano e +2 Resistência Física.
- **Zoofagia 7:** Idem ao anterior, mas o acréscimo é de +7 nas tabelas de ataque, +3 no dano e +4 Resistência Física.
- **Zoofagia 9:** Pode ser usada em animais de grande porte. Obtêm todas as habilidades do animal como bônus, acréscimo de +9 nas tabelas de ataque, +4 no dano e +6 Resistência Física.

Magias Ancestrais

5 Magías Ancestraís

5.1 Rastreadores

Mesmo não sendo temidos como os magos, respeitados como os bardos ou reverenciados como os sacerdotes. Os rastreadores sempre fizeram uso de magia de maneira limitada. No entanto, possui uma utilidade soberba e algumas delas possuem um poder incrível. Estes são os **Caminhos Ocultos**, as Magias Ancestrais dos Rastreadores.

Sues poderes místicos sempre foram mais discretos que os demais e em sua maior parte tem uso apenas pessoal. Os caminhos Ocultos não são diferentes neste aspecto. Sua diferença é que eles podem ser usados com qualquer outra magia do Rastreador, e por vezes funcionando melhor desta forma.

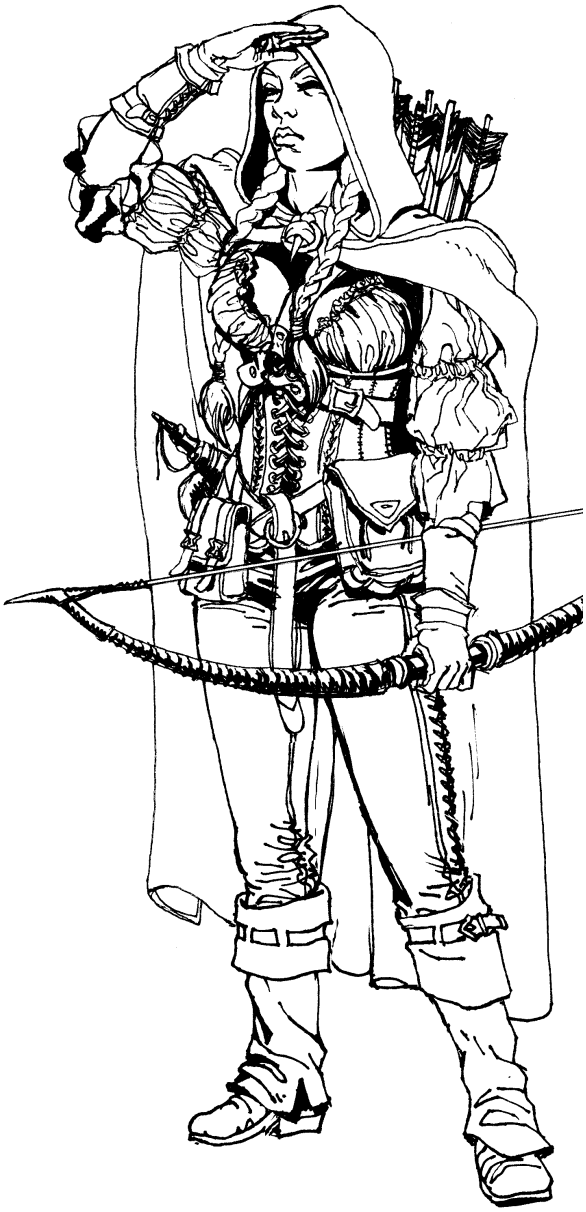
Os eternos solitários e protetores da vida natural tem poderes que podem desafiar a inteligência do mais sábio mago. Mas estes poderes são protegidos por velhos mestres e seres da natureza que só revelaram seus segredos aos mais aptos dentre todos.

Caminhos Ocultos Comum a Todas as Trilhas	
Magia	Custo
Ambiente Natural	1
Curas Naturais	3

Caçadores	
Magia	Custo
Emboscada	3
Marca do Caçador	3

Exploradores	
Magia	Custo
Poder Ancestral	4
Infatigável	2

Guardiões	
Magia	Custo
Guardião Espiritual.	2
Fusão Natural	4



5.2 Bardos

Os bardos são vistos pelo povo comum como aquele que traz as novas, boas ou más. Mas em um passado longínquo estes menestréis eram os mestres das culturas civilizadas, muitos eram lideres de grandes massas e foram responsáveis por grandes feitos, alguns bons e outros malignos.

O aspecto mais assombroso destes senhores das artes era que nem mesmo o mais poderoso arcano notava quando era enfeitiçado. Graças a sua magia discreta, seus conhecimentos sobreviveram camuflados em partituras e manuais de arte. Sendo que apenas os membros desta classe mística têm a criatividade para desvendar os enigmas das **Arte dos Antigos**.

Lista Comum a Todas as Confrarias	
Magias	Custo
Prolongamento	3
Narrativa Real	3
Soneto da Morte	1

Artistas	
Magias	Custo
Cântico da Vitória	3
Horror	4

Arautos	
Magias	Custo
Arte da Guerra	4
Sugestão Coletiva	3

Eruditos	
Magias	Custo
Acorde Místico	4
Dúvida	3

5.3 Sacerdotes

As Magias Ancestrais usadas pelos Sacerdotes, também conhecidas como Milagres Supremos, são a maior prova do poder dos fiéis nos Deuses. Apesar de ter o mesmo reflexo no corpo que as demais magias ancestrais usadas pelas outras profissões de místicos, seu efeitos raramente são usados levianamente, além de causarem um impacto visual muito maior.

Ao contrario das outras Profissões Místicas, os Sacerdotes recebem estes poderes diretamente de seus deuses, sendo que estes limitam as situações onde o poder pode ser utilizado. Geralmente estas magias são evocadas em momentos críticos ou de grande importância para a fé do usuário.

Talvez por seu poder mais opulento a quantia de Milagres Supremos são bem menores em quantidade, mas nem por isso mais fracos.

Milagres Comuns a Todos os Sacerdotes	
Milagre	Custo
Expulsão	3
Proteção Celestial	4
Proteção Elemental	1
Solo Divino	2

Blator	
Milagres	Custo
Honra	2
Terror	4

Cambu	
Milagres	Custo
Diplomacia	2
Troca Absoluta	4

Crezir	
Milagres	Custo
Genocídio	2
Terror	4

Crizagom	
Milagres	Custo
Honra	2
Martírio	4

Cruine	
Milagres	Custo
Retorno do Mártir	4
Julgamento de Cruine	2

Ganis	
Milagres	Custo
Lagrima de Ganis	3
Unidade com o Mar	3

Lena	
Milagres	Custo
Estender Juventude	2
Visão do Amor	4

Maira	
Milagres	Custo
Alma de Pedra (Mon)	2
Chamado de Nil (Nil)	1
Fito Manipulação (Vet)	2
Geo Conhecimento (Mon)	2
Restauração Vegetal (Vet)	2
Transformação Animal (Nil)	3

Sevides/Liris/Quiris	
Milagres	Custo
Avatar do Sol	4
Fertilidade (Sevides)	2
Florescimento(Quiris)	2
Provedor (Liris)	2

Palier	
Milagres	Custo
Antecipação	5
Verdade Absoluta	1

Parom	
Milagres	Custo
Ferramentas	2
Perfeição	4

Plandis	
Milagres	Custo
Privação Sensorial	2
Premonição	4

Selimom	
Milagres	Custo
Recuperação Divina	2
Retorno do Mártir	4

5.4 Magos

Se existe alguém que depende da magia para sobreviver é o Mago. Mas se engana aquele que julga um mago escravo de palavras sem sentido e de livros velhos. Dentre os muitos místicos de Tagmar, os magos são aqueles que possuem o maior poder de destruição.

Dentre suas magias, existe o grupo das Magias Ancestrais, também conhecida como Encantos Arcanos. Seu poder nem se compara com as magias ensinadas nos colégios de magia. Um mago com este poder é capaz de feitos incríveis e, ao mesmo tempo, assustadores.

Originalmente criados ou descobertos no Segundo Ciclo da história de Tagmar, são encontrados apenas em tomos daquela distante época, e na mente de alguns mestres.

Sem as limitações impostas pelos deuses, os magos usam estes poderes de forma discreta, pois ele pode ser roubado ou mesmo tomado como algo a ser temido.

Encantos Arcanos Comuns a todos os Colégios	
Nome	Custo
Centro de Poder	1
Interdição Dimensional	2
Transformação Coletiva	2
Forma Espectral	1
Vôo	2

Alquímico	
Nome	Custo
Animação Mágica	4
Esfera Karmática	4
Fusão Corpórea	4
Redoma Intangível	4

Conhecimento	
Nome	Custo
Aprimoramento	4
Dreno de Mana	4
Esfera Karmática	4
Invasão Mental	4

Elemental	
Nome	Custo
Aura Elemental	4
Energia Primordial	4
Imolação	4
Inferno	4

Ilusão	
Nome	Custo
Ilusão Completa	4
Prisão Imaginária	4
Privação Sensorial	4
Verdade Absoluta	4

Naturalista	
Nome	Custo
Animação Final	4
Biosfera	4
Domínio Climático	4
Raízes Profundas	4

Necromântico	
Nome	Custo
Ataque Infernal	4
Cárcere de Almas	4
Encarnação	4
Manipulação Infernal	4

5.5 Descrições das Magias Ancestrais

Acorde Místico

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Lendas 10 e Conhecimento 10

Estágio Recomendado: 11

Os Bardos pressentem a energia mágica em constante movimento e vibração moldando o plano astral e formando o que eles chamam de *harmonia mística*. Ao explicar, costumam fazer a analogia das auras dos seres (ou o karma impregnado nos objetos) sons em uma orquestra, ou um quadro cheio de linhas e cores e a harmonia mística seria a música ou a imagem resultante.

Ao evocar esta magia, o místico se capacita a distinguir com mais clareza as "notas" ou "cores" que compõe a harmonia mística produzida pelos seres dentro da área de ação da magia.. Com isso ele pode distinguir muitas coisas e obter muitas informações, apenas escutando a música do universo.

Tanto a duração quanto o alcance da magia são determinados pelo efeito utilizado.

O conhecimento ganho por essa magia é cumulativo. Ou seja, se alguém evoca o efeito 16 desta magia, ele ganha não só as informações descritas neste efeito, mas também aquelas dos efeitos 11, 12 , 14 e 15.

- **Acorde Místico 11:** O evocador se torna consciente da presença de demônios na área de efeito e de outros seres com aura maior ou igual a 9. O alcance é de 20 metros e a duração de 5 rodadas.
- **Acorde Místico 13**: O evocador se torna consciente da presença de elementais na área de efeito rodadas e determina a quantidade de seres com aura maior ou igual a 9. O alcance é de 30 metros e a duração de 10 rodadas.
- **Acorde Místico 14:** O Bardo se torna consciente da *evocação* de magias de qualquer espécie na área de efeito e percebe se há seres com aura maior ou igual a 7. O alcance é de 40 metros e a duração de 20 rodadas (5 minutos).
- **Acorde Místico 15:** O evocador pode saber se um item é magico observando-o durante duas rodadas, a uma distância de menos de um metro e determina a quantidade de seres com aura maior ou igual a 7. O alcance é de 50 metros e a duração de 25 rodadas.
- **Acorde Místico 17:** O evocador se torna consciente da presença e do número de demônios, mortos-vivos ou elementais na área de efeito e percebe se há seres com aura maior ou igual a 5. O alcance é de 50 metros e a duração de 30 rodadas.
- **Acorde Místico 18:** Ouvindo atentamente a harmonia mística durante ao menos uma rodada, o evocador pode tentar determinar se existe alguma magia funcionando dentro do alcance e determina a quantidade de seres com aura maior ou igual a 5. O alcance é de 60 metros e a duração de 40 rodadas (10 minutos).
- **Acorde Místico 19:** O Bardo consegue perceber a quantidade de objetos mágicos presentes, a presença de objetos com focus e determina a quantidade de seres com aura maior ou igual a 3.. O alcance é de 60 metros e a duração de 45 rodadas.
- **Acorde Místico 20:** Ouvindo atentamente a harmonia mística durante ao menos duas rodadas, o invocador pode tentar determinar a quantidade de seres com aura maior ou igual a zero se encontram no alcance da magia. Além disso, desde que esteja no campo de visão, pode entender se uma determinada coisa é uma ilusão. Caso obtenha sucesso em um teste de

percepção (Dificuldade Média) ele descobre a verdade. O teste pode ser tentado mais de uma vez, com os ajustes normais (veja Tentando de Novo, livro básico, capítulo 3, página 29). O alcance é de 100 metros e a duração de 50 rodadas.

Alma de Pedra

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Transformação Metálica 10 e Comunhão Natural 10

Estágio Recomendado: 12

Muitos dos sacerdotes de Maira Mon possuem uma sensibilidade e aguçada e uma interação complexa com as montanhas e cavernas, alguns dizem que algo de Maira Mon foi deixado nestas criações e que seus servos sentem este algo.

Mas apenas os mais devotos, recebem a graça de viver esta interação ao extremo. Estes são capazes de modelar e refazer as criações de Maira Mon, além disso, sua alma se torna bruta como o minério e rica como o veio.

Nos efeitos mais avançados deste Milagre o sacerdote se torna resistente a magias, porém tem seu carisma reduzido a zero enquanto durar o encanto. Mas seu ultimo efeito é exclusivo para aquele que se provar o mais fiel a deusa.

- **Alma de Pedra 11:** Permite abrir refúgios, pequenas grutas e escava até 20 m metros na pedra. Duração de 1 dia.
- **Alma de Pedra 13:** Permite abrir túneis de até 50 m e grutas. Duração de 1 dia.
- **Alma de Pedra 15:** Permite abrir túneis de 100 m e grutas profundas. Duração de 2 dias.
- **Alma de Pedra 17:** Permite abrir túneis de até 500 m e pode moldar morros e colinas. Duração de 4 dias.
- **Alma de Pedra 20:** Permite abrir galerias de túneis de até 10 Km em montanhas. Duração de 1 semana.

Ambiente Natural

Evocação: Variável

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Abrigo 10

Estágio Recomendado: 15

Através deste Caminho Oculto ao Rastreador invocar, em ambientes artificiais, magias que só seriam possíveis de serem evocados em ambientes naturais. Esta magia só tem utilidade se evocada em conjunto com outros encantos. A evocação desta magia será igual a do encanto que estiver sendo evocado conjuntamente com ela. A duração é idêntica a da magia invocada.

A grande vantagem desta magia é que ela substitui ingredientes naturais que possam ser necessários para a execução de alguma magia.

Os efeitos da magia indicam o nível máximo possível que o encanto, a ser evocada em conjunto, pode possuir.

- **Ambiente Natural 11:** Permite evocar magias de até nível 3 em ambientes artificiais.

- **Ambiente Natural 13:** Permite evocar magias de até nível 6 em ambientes artificiais.
- **Ambiente Natural 15:** Permite evocar magias de até nível 8 em ambientes artificiais.
- **Ambiente Natural 16:** Permite evocar magias de até nível 12 em ambientes artificiais.
- **Ambiente Natural 18:** Permite evocar magias de até nível 16 em ambientes artificiais.
- **Ambiente Natural 20:** Permite evocar magias de até nível 20 em ambientes artificiais.

Animação Final

Evocação: Ritual/ 20 rodadas

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Resistência à Magia: Não

Requisito: Animação Vegetal 10 e Conjuração Natural 10

Estágio Recomendado: 12

Este poderoso Encanto Arcano permite animar permanentemente uma ou mais árvores.

O Ritual consiste em pingar uma gota de sangue do mago nas moedas de ouro (M.O.) distribuídas no chão ao redor da árvore e na árvore a ser animada. Mas no caso do efeito **Animação Final 30**, montam-se 20 pilhas de 50 moedas em um círculo no chão, deposita-se uma gota em cada pilha e uma gota na terra no centro do círculo.

Desta maneira o ouro passa a ser absorvido pela terra, demorando 20 rodadas, e o mago deve permanecer concentrado por todo este tempo. Assim, fios capilares de ouro permeados de karma passam a existir no interior da(s) árvore(s). E o ritual está completo.

A árvore animada se torna como a criatura do Livro de Criaturas, porém com os atributos e a EF duplicados (com os devidos ajustes no ataque) e com o 40 pontos de EH.

A comunicação entre as árvores e o Mago se dá através de um elo mental permanente. A pesar de conseguir falar, a fala é difícil e demorada levando por volta de 6 rodadas para falar uma palavra de três sílabas e de fácil dicção.

A princípio elas são leais ao mago, mas caso sintam-se tratadas como meros objetos podem escolher não obedecer. Na sua consciência, as arvores tem um senso de coletividade e sacrifício bastante apurados, sabem que fazem parte de uma malha complicada da vida e não se rebelarão contra qualquer machado. Mas caso as intenções do mago sejam claramente antagônicas à continuidade da vida e da floresta (bosque, mata e etc.) elas não só desobedecerão como se rebelarão contra o mago. Mas caso a EF fique igual a zero, significa que a magia foi quebrada.

Com exceção do Efeito 30, o número máximo de árvores que podem ser animadas corresponde ao estágio do Mago dividido por 4 e arredondado para baixo (tendo o mínimo igual a 3). Se o máximo de arvores for atingido é necessário que uma seja destruída e queimada, para que se possa conjurar outra. Depois de queimada, no meio do carvão, encontra-se o ouro que estava em seu interior, reunido no formato de um pequeno coração animal. O ouro pode ser reutilizado desde que equivalha a mesma quantidade de moedas necessárias para o ritual.

- **Animação Final 11:** Anima-se uma arvore de pequeno porte. O ritual consome 10 moedas de ouro.
- **Animação Final 13:** Anima-se uma arvore de médio porte. O ritual consome 30 moedas de ouro.
- **Animação Final 15:** Anima-se uma arvore de grande porte. O ritual consome 50 moedas de ouro.

- **Animação Final 20:** Animam-se todas as arvores em uma área de 60 metros de raio a partir da gota do centro do círculo do ritual (algo como 36 árvores médias em uma floresta). O ritual consome 1000 moedas de ouro.

Animação Mágica

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Geoanimação 10 e Encantamento 10

Estágio Recomendado: 11

Permite que uma criatura animada (qualquer criatura, inclusive homúnculo) possa usar uma magia. Esta criatura poderá usar livremente essa magia, pois absorverá o karma necessário para ativá-la do mana da área onde está, porém o número de rodadas de intervalo entre as invocações é igual ao valor do nível do efeito da magia.

Por exemplo, um Golem de pedra o qual foi encantado por esta magia lhe dando a possibilidade de soltar o efeito de Raio Elétrico 4. Após soltar o primeiro raio demorará 4 rodadas para soltar o segundo.

A magia consiste no Alquímico imprimir ao ser animado um tipo de aura mágica correspondente ao efeito da mágica que deseja "ensinar" ao construto. O custo é igual ao nível do efeito da magia impressa em moedas de ouro.

Para isso, o mago deve pressionar uma moeda de ouro por vez, contra o ser animado e se concentrando no efeito que deseje "ensinar." Assim, cada moeda dura uma rodada para ser incorporada à criatura animada e o ouro toma a forma como se fosse um adorno ou um pequeno detalhe (tal como um símbolo dourado incrustado, a pele da criatura fica dourada e etc.). Quando a última moeda for inserida, o ritual estará acabado.

O mago só poderá imprimir efeitos de magias que ele conheça, ou magias que estejam assimiladas através da magia "Assimilação". Para encantar um objeto com um efeito da magia *Assimilação*, é preciso que o tempo da assimilação, descrita nos efeitos deste feitiço, dure até o final da duração do ritual da Animação Mágica, descrito acima.

Outras Regras: O mago não poderá encantar magias rituais nestes seres; Só poderá encantar suas próprias animações; O número de efeitos que poderá imprimir no ser animado é igual ao valor da aura do alvo.

- **Animação Mágica 11:** Encanta com um efeito de uma magia de nível 1. A duração é de 1 ano e 1 dia.
- **Animação Mágica 13:** Encanta com um efeito de uma magia de nível até 5. A duração é de 7 anos.
- **Animação Mágica 15:** Encanta com um efeito de uma magia de nível até 9. A duração é de 13 anos.
- **Animação Mágica 20:** Encanta com um efeito de uma magia de nível até 10. A duração é permanente.

Antecipação

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Análise 10

Estágio Recomendado: 15

O Sacerdote recebe impressões deformes ou intenções de um futuro próximo, mas nada próximo de uma imagem clara, o que impede que ele seja surpreendido e lhe concede algumas vantagens em combate.

A magia efetivamente permite ao sacerdote saber quando alguém vai lhe atacar com alguns segundos de antecedência, mas nem sempre como. O aviso, no entanto, não vem em tempo para que o evocador avise seus companheiros, a não ser os que estiverem em contato com o mesmo através da magia Contatos Mentais.

Além disso, após o início do combate quem desejar atacar o evocador deverá anunciá-lo no início da rodada, antes de se sortear a iniciativa.

Finalmente, ao se concentrar em **um** adversário específico, o invocador pode pressentir os próximos movimentos do mesmo com alguns momentos de antecedência, o que lhe concede alguns bônus em combate. Esses bônus **não** podem ser estendidos a outras pessoas por **nenhum** meio.

- **Antecipação 11:** Concede +1 Coluna de Resolução para os ataques do evocador e -1 Coluna de Resolução para os ataques do adversário estudado. Tem Duração de 20 rodadas.
- **Antecipação 13:** Concede +2 Colunas de Resolução para os ataques do evocador e -2 Colunas de Resolução para os ataques do adversário estudado. Tem Duração de 10 minutos.
- **Antecipação 15:** Concede +3 Colunas de Resolução para os ataques do evocador e -3 Colunas de Resolução para os ataques do adversário estudado. Tem Duração de 20 minutos. Permite saber se será um ataque corpo-a-corpo ou a distância.
- **Antecipação 17:** Concede +4 Colunas de Resolução para os ataques do evocador e -4 Colunas de Resolução para os ataques do adversário estudado. Tem Duração de 30 minutos. Permite saber se será um ataque corpo-a-corpo, a distância ou mágico
- **Antecipação 20:** Concede +6 Colunas de Resolução para os ataques do invocador e -6 Colunas de Resolução para os ataques do adversário estudado. Tem Duração de 1 hora. Identifica até mesmo a magia, arma ou projétil que será utilizado no ataque.

Aprimoramento

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Escrituras Místicas 10 e Criptograma Místico 10

Estágio Recomendado: 11

Esta magia faz com que o evocador canalize uma quantidade de mana ao seu redor, que terá a função de melhorar o desempenho de outras magias evocadas por ele.

Assim, benefícios surgirão logo após a evocação desta magia e poderão ser usados até o final de sua duração. Quando o efeito disser que um dano adicional será atribuído ao dano básico da magia, ou seja, se uma magia que cause dano máximo 20 receber um acréscimo de 4 no dano, saindo de 20/15/10/5 para 24/18/12/6.

Os níveis da magia determinam a duração do encanto e os benefícios atribuídos aos feitiços evocados pelo místico durante o tempo do Aprimoramento.

Aprimoramento 11: Concede + 3 coluna de ataque para todas as magias evocadas pelo místico. A duração do encanto é de 5 rodadas

- **Aprimoramento 13:** Concede + 4 colunas de ataque para todas as magias evocadas pelo místico. A duração do encanto é de 10 rodadas
- **Aprimoramento 15:** Concede + 4 colunas de ataque para todas as magias evocadas pelo místico e mais 4 no seu dano básico. A duração do encanto é de 15 rodadas
- **Aprimoramento 17:** Concede + 5 colunas de ataque para todas as magias evocadas pelo místico e mais 8 no seu dano básico. A duração do encanto é de 20 rodadas
- **Aprimoramento 20:** Concede + 5 colunas de ataque para todas as magias evocadas pelo místico e mais 12 no seu dano básico. A duração do encanto é de 30 rodadas.

Arte da Guerra

Evocação: Variável

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Resistência à Magia: Não

Requisito: Contatos Musicais 10 e Detectar Intenção 10.

Estágio Recomendado: 12

Conta-se que o pergaminho que contém A Arte da Guerra fornece ao bardo executor a capacidade de avaliar as forças e as fraquezas do inimigo, permitindo inclusive uma vitória sem derramamento de sangue. Independente da diferença de forças entre seu grupo e o exército oponente.

O Bardo consegue perceber as tensões físicas, sonoras e espirituais dos envolvidos na disputa, e dali extrair as informações pertinentes para garantir a vitória.

É possível que em uma breve análise, o Arauto pode dizer a força do oponente, permitindo uma melhor avaliação da estratégia de defesa e ataque. Os mais poderosos não só conseguem identificar a força do oponente como conseguem identificar seus pontos fracos.

O tempo de evocação desta magia depende da quantidade de indivíduos que a força inimiga tem. Quanto mais membros, mais demorada é a avaliação do Arauto.

Deste modo, o tempo de avaliação é de 1 segundo por alvo.

Assim, um Arauto utilizando Arte da Guerra conseguiria extrair as informações em 16m 4s a partir do momento em que visse a horda de 1000 homens do inimigo.

Quanto maior o poder mais detalhada e ampla é a informação obtida.

- **Arte da Guerra 11:** Informa a velocidade, energia heróica e física do(s) indivíduo(s) investigado(s).
- **Arte da Guerra 13:** Idem ao Anterior, mas fornece a quantidade de Karma e Resistência Mágica.
- **Arte da Guerra 15:** Idem ao Anterior, mas fornece a vulnerabilidade tática do oponente, além de sua especialização (se possuir).
- **Arte da Guerra 17:** Idem ao Anterior, mas fornece a vulnerabilidade Mágica do oponente.
- **Arte da Guerra 20:** Idem ao Anterior, mas fornece a vulnerabilidade Moral do oponente e um bônus de +5 em qualquer teste modificado por carisma que use as informações obtidas.

Ataque Infernal

Evocação: Instantânea

Alcance: 50 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não, para o efeito primário./Sim, para o efeito secundário

Requisito: Toque Gélido 10 e Degeneração Física 10

Estágio Recomendado: 13

Esta magia cria uma massa de energia infernal que irá aderir na Aura do alvo, causando dano em dois momentos: ao atingir a EH ou EF do alvo e ao longo da sua duração.

A massa de energia é arremessada contra o oponente se comportando como uma magia de ataque físico, com o dano máximo mostrado na descrição dos Efeitos.

Se o efeito invocado tiver causado 100% de dano na EH, ou atingido a EF, ou se o alvo falhar na resistência à magia o karma infernal adere à Aura do alvo, produzindo os efeitos secundários descritos.

É essencial notar que o ajuste para as ações e o dano secundário causado pela energia **não são cumulativos.** Isto é, se a vítima for alvo seguidamente por mais efeitos desta magia, o que tiver maior nível será o efeito considerado.

Se a EF da vítima atingir o valor negativo *por conta do efeito secundário*, o personagem deve ser tratado rapidamente com a habilidade de medicina, Dificuldade média ou a magia Quebra de Encantos. Caso contrário a hemorragia continua e a EF caí até o alvo morrer (-15).

- **Ataque Infernal 11:** Causa dano máximo 28 na primeira rodada. Efeito secundário: a vítima sente forte dor nas articulações e uma pequena hemorragia interna (chega a cuspir sangue). Assim, sofre a penalidade de -5 para todas as ações e 1 de dano na EF nas 5 rodadas seguintes.
- **Ataque Infernal 13:** Causa dano máximo 32 na primeira rodada. Efeito secundário: a vítima sente forte dor nas articulações e nos músculos, também tem uma hemorragia interna (além de cuspir sai sangue pelo nariz). Assim, sofre a penalidade de -7 para todas as ações e 2 de dano na EF nas 3 rodadas seguintes.
- **Ataque Infernal 15:** Causa dano máximo 36 na primeira rodada. Efeito secundário: a vítima sente forte dor no corpo como uma gripe fortíssima, sente febre e uma pequena tremedeira. Assim, sofre a penalidade de -9 para todas as ações, a febre alta aliada à hemorragia interna dá 2 de dano na EF nas 5 rodadas seguintes
- **Ataque Infernal 17:** Causa dano máximo 40 na primeira rodada. Efeito secundário: a vítima sente forte dor no corpo como uma gripe fortíssima, sente febre, hemorragia, os olhos ardendo e uma pequena tremedeira. Assim, sofre a penalidade de -9 para todas as ações, 4 de dano na EF nas 3 rodadas seguintes e a vítima perde 1 ponto do valor do seu físico até que seja alvo da magia Quebra de Encantos.
- **Ataque Infernal 20:** Causa dano máximo 44 na primeira rodada. Efeito secundário: a vítima sente forte dor no corpo como uma gripe fortíssima, sente febre, hemorragia, os olhos ardendo e tremedeira. Não consegue realizar nenhuma ação ofensiva. Tem -9 nos outros tipos de ações. Também sofre 3 de dano na EF nas 5 rodadas seguintes. Se durante estas rodadas a vítima não for alvo da magia Quebra de Encantos, perde 1 ponto do valor do seu físico (podendo recuperá-lo somente através da compra de atributos).

Aura Elemental

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Variável

Duração: 20 rodadas

Resistência à Magia: Não

Requisito: Desintegração 10 e Resistência Elemental 10

Estágio Recomendado: 14

Uma aura de chamas, frio, pedras ou ventos envolve o evocador causando dano em todos os que ficarem dentro da mesma. Ao evocar a magia deve-se escolher qual será o tamanho da aura, até o máximo determinado pelo Efeito utilizado. Este tamanho não poderá ser alterado até o fim da duração.

A aura causa dois efeitos:

Quem entrar na sua área de efeito receberá um dano automático a cada rodada que ele permanecer em contato com a aura. A quantidade de dano é determinada pelo efeito e a profundidade de penetração dos indivíduos na área da aura. Ou seja, quanto mais perto do mago, maior a porcentagem de dano. Assim:

- Para uma Aura que alcança até 5 metros, para os personagens que se encontrem até 1 metro do evocador tem-se 100% de dano; maior que 1m e menor ou igual a 2m =75% de dano; maior que 2m e menor ou igual a 3m=50% de dano; maior que 3m= 25% de dano.
- Para uma Aura que alcança até 10 metros, para os personagens que se encontrem até 2 metros do evocador tem-se 100% de dano; maior que 2m e menor ou igual a 4m =75% de dano; maior que 4m e menor ou igual a 6m=50% de dano; maior que 6m= 25% de dano.
- Para uma Aura que alcança até 20 metros, para os personagens que se encontrem até 4 metros do evocador tem-se 100% de dano; maior que 4m e menor ou igual a 8m =75% de dano; maior que 8m e menor ou igual a 12m=50% de dano; maior que 12m= 25% de dano.
- Para uma Aura que alcança até 25 metros, para os personagens que se encontrem até 5 metros do evocador tem-se 100% de dano; maior que 5m e menor ou igual a 10m =75% de dano; maior que 10m e menor ou igual a 15m=50% de dano; maior que 15m= 25% de dano.

Caso o evocador receba um ataque que cause dano baseado no mesmo elemento da aura, a proteção dada por esta magia será subtraída deste dano.

Note que a proteção concedida deve ser aplicada a todos os ataques separadamente. Caso a proteção concedida supere o dano feito pelo ataque, nenhum dano é causado. Ou seja, para causar dano no evocador, um ataque elemental deve causar dano o bastante para superar a proteção concedida. A proteção se regenera no final de cada rodada.

Se o dano causado superar a proteção concedida, o dano além da proteção é aplicado normalmente.

Esta magia não pode ser usada em conjunto com nenhuma outra magia de proteja contra efeitos elementais. Caso isto seja feito, ambas as magias entram em colapso.

- **Aura Elemental 11:** A aura alcança até 5 metros, protege contra e causa 20 de dano máximo.
- **Aura Elemental 13:** A aura alcança até 10 metros, protege contra e causa 28 de dano máximo.
- **Aura Elemental 15:** A aura alcança até 10 metros, protege contra e causa 36 de dano máximo.
- **Aura Elemental 17:** A aura alcança até 20 metros, protege contra e causa 44 de dano máximo.
- **Aura Elemental 20:** A aura alcança até 25 metros, protege contra e causa 52 de dano máximo.

Avatar do Sol

Evocação: 1 minuto

Alcance: Pessoal

Duração: 10 minutos

Resistência à Magia: Não

Requisito: Fertilidade 15, Florescimento 15, Provedor 15

Estágio Recomendado: 15

Sevides sempre foi um Deus pacífico, assim como seus filhos, tal atitude se reflete em seus sacerdotes, porém em casos extremos, este Deus demonstra uma fúria capaz de varrer qualquer exercito. Este Milagre, o mais poderoso concedido aos Filhos da Terra, incorpora uma incrível força e fúria, que é concedida aos sacerdotes mais devotos deste Deus.

O sacerdote em casos de extrema necessidade receberá a permissão para usar este milagre, ficando envolto por uma grande luz alaranjada.

Ao ativar o Milagre, a sacerdote se torna o Avatar da Fúria dos Filhos da Terra, quanto maior o domínio sobre o milagre mais poderes serão liberados. O sacerdote ficará completamente envolto em uma luz intensa, similar a do sol, além disso será imune a qualquer medo, porém isso o levará a atacar qualquer inimigo que enxergue, mesmo que isso lhe custe à vida. Pela imensa força dessa magia, ela não pode ser cancelada de nenhuma forma, a menos que o sacerdote morra. Como efeito adicional, o sacerdote recebe um bônus de + 10 para resistir a qualquer magia de Origem não divina

Caso o sacerdote tente invocar esta magia sem permissão (decidido pelo Mestre), gastará o karma mas não conseguirá nenhum efeito.

- **Avatar do Sol 11:** Concede +1 em todos os atributos e Defesa, acréscimo de +2 em todas as técnicas de combate, aumento do dano em 4/3/2/1 e aumento de 25 na EH.
- **Avatar do Sol 13:** Concede +2 em todos os atributos e Defesa, acréscimo de +4 em todas as técnicas de combate, aumento do dano em 4/3/2/1 e aumento de 40 na EH.
- **Avatar do Sol 15:** Concede +2 em todos os atributos e Defesa, acréscimo de +6 em todas as técnicas de combate, aumento do dano em 8/6/4/2 e aumento de 60 na EH.
- **Avatar do Sol 17:** Concede +3 em todos os atributos e Defesa, acréscimo de +8 em todas as técnicas de combate, aumento do dano em 12/9/6/3 e aumento de 80 na EH. A energia emanada pelo sacerdote é tão intensa, que demônios de estágio 8 ou inferior são banidos instantaneamente, sem direito a resistência. Os mais fortes, se sentem apenas incomodados por essa luz.
- **Avatar do Sol 19:** Concede +4 em todos os atributos e Defesa, acréscimo de +12 em todas as técnicas de combate, aumento do dano em 12/9/6/3 e aumento de 110 na EH. A energia faz o mesmo que o efeito anterior.
- **Avatar do Sol 20:** Concede +4 em todos os atributos e Defesa, acréscimo de +15 em todas as técnicas de combate, aumento do dano em 16/12/8/4 e aumento de 140 na EH. A energia além dos efeitos anteriores causa 15 pontos de dano por rodada em demônios e mortos-vivos em um raio de 5 metros.
- **Avatar do Sol 25:** Concede +4 em todos os atributos e Defesa, acréscimo de +20 em todas as técnicas de combate, aumento do dano em 20/15/10/5 e aumento de 170 na EH. A energia emanada pelo sacerdote se torna puramente divina, com isso demônios de estagio 15 ou inferior são banidos se resistirem à magia, caso contrario são destruídos, não afetando os mais poderosos. Além disso, causa 25 de dano em um raio de 20 metros a qualquer ser de outro plano.

Biosfera

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Resistência à Magia: Não

Requisito: Biogerminação 10 e Transporte Dimensional 10

Estágio Recomendado: 15

Este Encanto Arcano permite criar um pequeno ecossistema dentro de um domo, aonde o naturalista pode viver ou se refugiar; ou ainda pode ser usado pelo mesmo para proteger criaturas que estão desaparecendo, criando um ecossistema perfeito para elas viverem.

Para isso é necessário uma pequena parte do ser que vive no tipo de bioma desejado (um fio de cabelo, uma unha de garra, uma folha, etc.). Desta maneira, o mago deve permanecer concentrado durante uma hora segurando o item ritualístico e no final aparece um portal de forma oval. Este portal leva para a biosfera criada em outra dimensão e seu tamanho pode variar de um sítio de poucos hectares a uma floresta densa e vasta. Os efeitos dessa magia variam conforme o nível, mas nenhum efeito poderá criar algo semelhante ao Domo de Arminus ou as brumas de Dartel.

Uma vez terminado o ritual, o portal não poderá ser movido de lugar. Além disso, somente podem passar por ela o mago que invocou a biosfera ou aqueles que beberam ou comeram algo que veio dela.

A Biosfera deve ser invocada em um espaço aberto que tenha pelo menos o mesmo espaço do bioma que será criado.

- **Biosfera 11:** Cria uma área de até 30 hectares, só é possível simular desertos e savanas.
- **Biosfera 13:** Idem ao anterior, mas a área é de 70 hectares e podem-se simular planícies.
- **Biosfera 15:** Idem ao anterior, mas a área é de 120 hectares e podem-se simular pântanos.
- **Biosfera 17:** Idem ao anterior, mas a área é de 200 hectares e podem-se simular montanhas.
- **Biosfera 20:** Idem ao anterior, mas a área é de 500 hectares e podem-se simular florestas.

Obs: 1 hectare equivale a 10.000 m².

Cântico da Vitória

Evocação: 20 rodadas ou 15 minutos

Alcance: 100 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Canção do Animo 10 e Fascínio 10.

Estágio Recomendado: 12

Esta Arte dos Antigos foi, sem duvidas, a que originou a fama dos Bardos de motivadores de exércitos. Com ela, o Artista, ao citar inúmeros ocorridos passados, ou possíveis acontecimentos futuros, ou lembrar deveres ou mesmo engrandecer a morte, faz com que a resposta dos ouvintes seja de uma tamanha excitação pela batalha que estes passam a lutar como heróis, sangrar como mártires e vencer como os deuses.

Independente de sua posição em relação à tropa, o artista é escutado com clareza por todos. A moral dos combatentes é elevada de tal maneira, que sentem aumentar sua força de vontade, seu foco no inimigo, sua agilidade e sua vontade de vencer. Assim, se acham capazes de subjugar qualquer um e qualquer coisa, e realmente enquanto estão sob o efeito da magia, eles o são.

Geralmente usada antes de uma batalha decisiva ou como preparação para um ataque com grandes chances de falha (suicida).

Esta Arte aumenta a EH, as colunas de ataque e fornecem bônus para técnicas de combate.

- **Cântico da Vitória 11:** Concede +15 na EH, +4 nos ataques e +2 para as técnicas +1 para a Resistência Mágica e moral (para Personagem Não Jogador). Duração de 20 rodadas.
- **Cântico da Vitória 13:** Concede +35 na EH, +6 nos ataques e +2 para as técnicas +2 para a Resistência Mágica e moral (para Personagem Não Jogador). Duração de 20 rodadas.
- **Cântico da Vitória 15:** Concede +50 na EH, +8 nos ataques e +3 para as técnicas + 3 para a Resistência Mágica e moral (para Personagem Não Jogador). Duração de 20 rodadas.
- **Cântico da Vitória 17:** Concede +75 na EH, +12 nos ataques e +3 para as técnicas + 3 para a Resistência Mágica e moral (para Personagem Não Jogador). Duração de 25 rodadas.
- **Cântico da Vitória 20:** Concede +110 na EH, +15 nos ataques e +4 para as técnicas + 4 para a Resistência Mágica e moral (para Personagem Não Jogador). Duração de 25 rodadas.

Cárcere de Almas

Evocação: Ritual

Alcance: 15 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Esconjuração 10 e Possessão 10

Estágio Recomendado: 15

Com este sombrio feitiço, o evocador é capaz de transferir almas de seres das raças civilizadas, para uma gema negra (previamente preparada) que as manterá presas, até o final da duração do efeito. Esta magia tem a finalidade de "esvaziar" um corpo para que outras almas sejam postas em seu lugar com o uso da magia Encarnação. No entanto, não é rara a utilização desta magia para outras finalidades, como sequestro de almas ou forma de punição.

Este encanto é divido em duas partes, um ritual e a magia propriamente dita.

O Ritual: O evocador deve fazer um ritual com 6 moedas de ouro, 6 moedas de prata e 6 moedas de cobre para encantar a gema que servirá de prisão para as almas das vítimas. Será necessário depositá-la sobre uma pilha feita com as moedas. Após as palavras mágicas ditas pelo mago para iniciar o ritual **o mago gasta 18 pontos de karma** e as moedas vão pouco a pouco evaporando (uma média de 10 minutos por moeda), de maneira que o ritual tem a duração de 3 horas no total. No final do ritual, a gema negra fica com uma listra tripla feita de ouro, de prata e de cobre que a envolve e fica incrustada. Uma gema trabalhada assim costuma ser bastante bela e cara.

Cada gema só tem a capacidade de manter presas, no máximo três almas (ao mesmo tempo ou em tempos separados). Para cada alma que aprisiona e liberta, uma das três listras some, na ordem cobre, prata e ouro. Após ter aprisionado e libertado as três almas possíveis, a gema perderá o encanto, devendo ser novamente submetida ao ritual.

A magia funciona da seguinte maneira: De posse do objeto encantado, o mago deverá evocar a magia sobre a vítima (o alvo tem direito a resistir). Se a vitima sucumbir ao feitiço, sua alma será transferida para a gema negra e seu corpo se manterá "vazio" e inanimado. É importante notar que o corpo da vítima, mesmo se for um mortal, *não envelhece apesar de poder ser morto.* E a alma não percebe o tempo passado.

Se a gema que contiver a alma da vitima for destruída, ela retornará imediatamente a seu corpo (independente do plano onde esteja o corpo) expulsando qualquer espírito que o estiver possuindo no momento. Caso o corpo esteja morto a alma fará um teste de seu nível no ataque contra a Resistência à Magia na defesa. Se não obtiver sucesso, será uma alma penada no lugar onde o corpo morreu, em busca de vingança.

O necromante pode portar a gema encantada em forma de jóia e assim facilitar seu manuseio no momento da evocação do feitiço. Não é possível para um mesmo místico, possuir mais de duas gemas encantadas por vez. Caso uma terceira gema seja encantada, a primeira perde o encanto imediatamente e todas as almas que nela estiverem presas, retornarão a seus corpos (como explicado acima). O tempo em que as almas se manterão presas na gema varia de acordo com a vontade do mago e o tempo máximo estipulado pelo efeito usado.

- **Cárcere de Almas 11:** O tempo máximo de aprisionamento é de 1 dia.
- **Cárcere de Almas 13:** O tempo máximo de aprisionamento é de uma semana.
- **Cárcere de Almas 15:** O tempo máximo de aprisionamento é de 1 mês.
- **Cárcere de Almas 17:** O tempo máximo de aprisionamento é de 6 meses.
- **Cárcere de Almas 19:** O tempo máximo de aprisionamento é de 1 ano e 1 dia
- **Cárcere de Almas 20:** O tempo máximo de aprisionamento é indefinido.

Centro de Poder

Evocação: 1 mês

Alcance: Variável

Duração: Permanente

Resistência à Magia: Não

Requisito: Detecção de Magias 10 e Contatos Mentais 10

Estágio Recomendado: 20

Ao evocar este ritual o místico cria um elo entre uma região determinada e si mesmo.

Um místico pode ter apenas um centro de poder. Caso um evocador evoque esta magia em outro local, ele perde os benefícios do centro de poder anterior (a magia perde o efeito).

Dois centros de poder não podem ocupar o mesmo local ao mesmo tempo. Caso o local já seja um centro de poder de outro mago, é necessário que seja desfeito do efeito apropriado de Quebra de Encantos ou destruindo o místico a quem pertence o centro de poder.

Dos benefícios comuns a todos os efeitos temos:

- **Conhecimento**. O evocador passa a se tornar consciente de todos os eventos mágicos (uso de magia) que ocorram na área de efeito. Ele não precisa se concentrar para isso, mas tem de estar acordado. Caso esteja dormindo ele tem direito a tentar uma Percepção (Média). Se conseguir ele acorda e se torna consciente do fato que o acordou.
- **Toque**. Independente da distância da máxima de alcance da magia, todos os que tiverem dentro do Centro de Poder do mago estarão à distância de Toque. Exemplo: Um raio elétrico nível 1 acerta qualquer um que estiver dentro da área deste Encanto Arcano.

O Alcance desta magia diz até que distância do ponto onde ela foi evocada o místico pode colher os benefícios da mesma. Note que ele não necessita estender o alcance até o seu máximo. Ele pode "moldar" a área de efeito para adaptá-la às suas necessidades, desde que toda ela esteja dentro do alcance.

Por exemplo, um místico que more em uma cidade pode reduzir a sua área de efeito para que inclua apenas a sua torre, para não se tornar consciente de cada briga de taverna ou feitiço de cura que ocorra na cidade.

Dependendo da força da magia, informa-se sobre a presença de um determinado tipo de criaturas na área de efeito. Além disso, a partir do efeito 15, o mago passa a ser capaz de canalizar mana diretamente para as suas evocações.

Os conhecimentos dados por esta magia são cumulativos. Ou seja, se alguém evocou o ritual de Centro de Poder 17, ele também ganha os conhecimentos dados por Centro de Poder 11, 13 e 15. A diminuição dos custos da evocação de magia **NÃO** é cumulativa.

Também é essencial notar que a diminuição vale para a evocação total. Assim, caso o místico realize uma evocação conjunta, a redução será feita a partir do custo total da evocação e **não** dos custos de cada magia.

- **Centro de Poder 11:** Além dos benefícios comuns, o evocador se torna consciente da presença, mas não do número, de demônios na área de efeito e de outros seres com aura maior ou igual a 9. Um teste de percepção muito difícil para saber o número e impossível para a posição exata destes seres. O alcance é de 20 metros.
- **Centro de Poder 13:** O evocador se torna consciente da presença, mas não do número, de mortos-vivos na área de efeito e de outros seres com aura maior ou igual a 7. Um teste de percepção difícil para saber o número e muito difícil para a posição exata destes seres. O Alcance é de até 40 metros.
- **Centro de Poder 15:** O evocador se torna consciente da presença de elementais e de outros seres com aura maior ou igual a 5 na área de efeito, mas não consegue dizer o seu número ou posição. Um teste de percepção médio para saber o número e difícil para posição exata destes seres. Além disso, todas as magias passam a custar menos 2 pontos de Karma para evocar. Caso o efeito custe isso ou menos, o mago pode soltar quantas vezes desejar sem custo algum. O Alcance é de até 80 metros.
- **Centro de Poder 17:** O evocador se torna consciente da presença de criaturas de outro plano que não o plano onde o Centro de Poder foi conjurado e de outros seres com aura maior ou igual a 3 na área de efeito. Um teste de percepção médio para a posição e numero exato destes seres. Além disso, todas as magias passam a custar menos 4 pontos de Karma para evocar. Caso o efeito custe isso ou menos, o mago pode soltar quantas vezes desejar sem custo algum. O Alcance é de até 200 metros.
- **Centro de Poder 20:** Torna-se impossível obter surpresa completa sobre o evocador no Centro de Poder (surpresa parcial ainda é possível). Um teste fácil de percepção para saber a posição e número de seres em *qualquer região* do Centro de Poder. Só não são percebidos objetos que não possuam aura. Com um teste de percepção médio é possível saber que existem objetos mágicos na área da magia, mas não o número ou posição. Todas as magias passam a custar menos 6 pontos de Karma para evocar. Caso o efeito custe isso ou menos, o mago pode soltar quantas vezes desejar sem custo algum. O Alcance é de até 1km.

Chamado de Níl

Evocação: 1 rodadas

Alcance: 1 Km

Duração: um uso

Resistência à Magia: não

Requisito: Comunhão natural 10 e Elo Animal 10

Estágio Recomendado: 11

Com este encanto o sacerdote clama a sua deusa e pede que as criaturas da natureza lhe ajudem a derrotar seus inimigos.

O efeito da magia é convocar criaturas que estejam na região para ajudar o sacerdote que se encontre numa situação de perigo ou de grande necessidade.

Somente as criaturas (vivas) irracionais, que sejam do plano material e que não sejam de índole maligna irão ajudar o sacerdote. O nível da magia define o poder das criaturas. As criaturas ficam a critério de mestre, mas o jogador poderá escolher as criaturas mais apropriadas para situação. O Mestre deve tentar

colocar criaturas com o estágio igual ao do efeito. Caso não seja possível, o mestre deverá colocar uma combinação que seja equivalente ao efeito.

Note que as criaturas não aparecerão magicamente, mas sim por seus próprios meios de locomoção. Isto quer dizer que não será possível determinar quanto tempo elas demorarão a aparecer. Caso a área não possua criaturas como em um deserto, a magia falhará e o sacerdote saberá disto.

O sacerdote só poderá usar esse encanto em ambientes naturais,

- **Chamado de Nil 11:** Convoca criaturas com estágios somados equivalente a 17.
- **Chamado de Nil 13:** Convoca criaturas com estágios somados equivalente a 21.
- **Chamado de Nil 15:** Convoca criaturas com estágios somados equivalente a 25.
- **Chamado de Nil 17:** Convoca criaturas com estágios somados equivalente a 30.
- **Chamado de Nil 20:** Convoca criaturas com estágios somados equivalente a 35.

Curas Naturais

Evocação: Variável

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Resistência à Magia: Não

Requisito: Resistência 10, Habilidades Medicina e Venefício 10

Estágio Recomendado: 11

O Rastreador aplica cuidadosamente uma mistura de ervas medicinal nos ferimentos da vítima enquanto evoca esta magia. Assim, amplia-se o efeito de cura inerente às ervas, produzindo seu efeito da melhor maneira. Desta forma, caso o personagem tenha que fazer um teste de resistência física (por exemplo, contra veneno ou doença), adiciona-se a quantidade de karma gasto pelo rastreador à coluna de defesa do receptor da magia.

Lembre-se que as ervas devem ser medicinais e que cujos efeitos desejados (tais como antídoto, remédio, cicatrização e etc.) estejam presentes normalmente nelas nem que seja em pequena quantidade. Ou seja: grama não serve.

Além disso, após a evocação, quem foi submetido ao encanto recupera a quantia de EF e EH descrita no efeito correspondente. Destaca-se que para que a magia funcione corretamente o alvo da magia deve ficar imóvel durante a evocação. Note que se o evocador for interrompido ou o receptor da magia se mexer (tomar qualquer ação que não seja falar), esta não surte efeito.

- **Curas Naturais 11:** Cura 3 ponto de EF e 10 de EH. A Evocação é de 30 minutos.
- **Curas Naturais 12:** Cura 5 pontos de EF e 20 de EH. A Evocação é de 20 minutos.
- **Curas Naturais 14:** Cura 8 pontos de EF e 30 de EH. A Evocação é de 15 minutos.
- **Curas Naturais 16:** Cura 12 pontos de EF e 45 de EH. A Evocação é de 10 minutos.
- **Curas Naturais 18:** Cura 15 pontos de EF e 60 de EH. A Evocação é de 1 minuto.
- **Curas Naturais 20:** Cura 20 pontos de EF e 80 de EH. A Evocação é instantânea.

Diplomacia

Evocação: 2 rodadas

Alcance: 10 metros

Duração: Permanente

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Modificar Espírito 10 e Empatia 10

Estágio Recomendado: 11

Este Milagre é o aquilo que define o poder de manipulação do sacerdote de Cambu. Com ele reis sanguinários se tornam plebeus pacíficos. Devido ao seu tremendo poder, apenas 1 sacerdote por geração tem autorização de usar este milagre. Permissão esta que é dada por Cambu.

Esta magia faz com que o sacerdote escolha qual o estado o alvo irá ter para o resto da vida para com ele. Sendo os estados os mesmos usados na magia Modificar Espírito. Mas ao contrario dela, pode-se mudar totalmente o espírito do alvo. O alvo tem direito a apenas um teste de Resistência à Magia.

Para que esta magia seja ativada é necessário dialogar por duas rodadas sem atacar o alvo, caso este seja atacado durante estas duas rodadas a magia não irá fazer efeito. Esta magia pode afetar vários alvos, mas não simultaneamente. Caso tenha se chegado no máximo de alvos do efeito, não será possível usar está magia até que um dos antigos alvos morra, mas se o sacerdote assassinar um dos alvos anteriores, terá seus poderes retirados por Cambu.

- **Diplomacia 11**: Até 3 alvos.
- **Diplomacia 13**: Até 5 alvos.
- **Diplomacia 15**: Até 7 alvos.
- **Diplomacia 17:** Até 10 alvos.
- **Diplomacia 19:** Até 14 alvos.
- **Diplomacia 20:** Até 20 alvos.

Domínio Climático

Evocação: Ritual

Alcance: 1 quilometro

Duração: Permanente

Resistência à Magia: Não

Requisito: Controle Climático 10 e Desertificação 10

Estágio Recomendado: 14

De todos os Encantos Arcanos já vistos, este é o mais estarrecedor. Com ele um Naturalista consegue, mudar completamente a paisagem afetada. Pântanos se tornam desertos, desertos viram lagos, lagos em montanhas e montanhas em algo que só um naturalista extremamente poderoso poderia conceber.

Ao iniciar o ritual, o arcano já deve ter em mente todos os elementos, que comporão a nova paisagem, decididos em sua mente. A cada hora do ritual, clima começa a ser moldado: primeiro a temperatura, depois o solo, em seguida os ventos e por ultimo a umidade.

A temperatura pode variar entre -100º e 60º C, o solo pode ser de qualquer tipo conhecido pelo invocador, os ventos podem ser inexistentes ou mesmo furacões constantes, já a umidade define a quantia de água existente na nova paisagem.

O ritual durará 12 horas e serão necessárias 150 moedas de ouro em materiais para realizá-lo. O arcano deve escolher o ponto central da área afetada, dentro de seu alcance.

Obs: 1 hectare equivale aproximadamente a 100 m², aproximadamente um campo de futebol.

- **Domínio Climático 11:** Afeta uma área de 20 hectares.
- **Domínio Climático 13:** Afeta uma área de 50 hectares.
- **Domínio Climático 15:** Afeta uma área de 100 hectares.
- **Domínio Climático 17:** Afeta uma área de 180 hectares.
- **Domínio Climático 20:** Afeta uma área de 250 hectares.

Dreno de Mana

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: 10 rodadas

Resistência à Magia: Sim, para seres vivos./ Não, para objetos e encantamentos

Requisito: Quebra de Encantos 10

Estágio Recomendado: 14

Através desta magia é possível para o Mago restabelecer o máximo de seu armazenamento de karma absorvendo o mana armazenado em seres vivos, objetos encantados ou encantamentos.

Para acionar a magia o Mago concentra o karma em sua mão. Se o mago não encostar em nada dentro até o fim da rodada seguinte a evocação, o efeito se perde.

O processo em seres vivos é incômodo, doloroso e às vezes mortal. Se o alvo tem uma quantidade de Karma, sendo 1 ponto de Karma absorvido para cada ponto retirado, causando um incômodo. Caso não possua karma, mas EH, extrai 1 ponto de EH para cada ponto karma absorvido, causando dor como uma pontada de agulha. Caso a vítima não tenha EH, é retirado 1 ponto de EF para cada máximo de 10 pontos de karma absorvido, doendo muito e chegando a ser mortal. O teste de Resistência à Magia é feito involuntariamente para cada rodada de duração do Dreno de Mana. Neste caso, processo de absorção pode ser interrompido caso o mago perca a concentração.

No caso de objetos enfeitiçados, o máximo de karma total absorvido é a quantidade de karma gasta para encantar o objeto. Se o objeto for um focus, ele retira o karma de seu dono (independente da distância) até esgotá-lo. Tendo o karma esgotado, o objeto alvo se desfaz sendo focus ou não. Os níveis de dificuldade determinam apenas a quantidade máxima de karma que pode ser absorvida no tempo de uma ação instantânea. Também neste caso o processo de absorção pode ser interrompido caso o mago perca a concentração.

No caso de encantamentos o Mago pode ser alvo destes ou buscar tocar em seus efeitos. Desta maneira ele absorve instantaneamente a quantidade de karma correspondente ao efeito eliminando-o. O máximo de karma absorvido é definido pelo efeito da magia absorvida **e** pelo efeito do Dreno de Mana. Por exemplo, se é lançado um *Raio Elétrico 10* contra o Mago e este conjurou *Dreno de Mana 11*, significa que ele consegue absorver pela mão os 10 pontos de karma do raio *e o raio não causa o dano!* Caso a quantidade de karma ou e efeito seja maior, a diferença é que causa o dano. Por exemplo, é lançado um *Raio Elétrico 10* contra o Mago, porém gastaram-se 16 pontos de karma para melhorar o ataque, assim, ao usar *Dreno de Mana 11*, o Mago absorve 10 pontos de karma e é atingido por um *Raio Elétrico 6.*

É importante destacar que este Encanto Arcano não funciona para encantamentos permanentes. Ou seja, não é possível absorver mana de um Centro de Poder ou Biosfera.

- **Dreno de Mana 11:** Drena 10 pontos de karma por rodada.
- **Dreno de Mana 13:** Drena 17 pontos de karma por rodada.
- **Dreno de Mana 15:** Drena 22 pontos de karma por rodada.
- **Dreno de Mana 17:** Drena 26 pontos de karma por rodada.

- **Dreno de Mana 20:** Drena 30 pontos de karma por rodada.

Dúvida

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Especial

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Perspicácia 10 e Leitura de Hábitos 10.

Estágio Recomendado: 13

Esta magia faz com que a canção, poema, pintura, escultura, discurso ou argumento do Erudito, faça o indivíduo ou coletivo duvidar de suas convicções. Se, por exemplo, o indivíduo for um sacerdote, pode duvidar de sua fé, impedindo de realizar milagres. Se for um mago, duvida de sua capacidade de invocar uma magia muito complicada. Se for um guerreiro pode duvidar de sua capacidade de batalha.

Podem existir efeitos posteriores à magia. Pode-se fazer alguém mudar de idéia só por implantar uma dúvida. Isso dependerá da coerência do argumento e da força da convicção. Ou seja, é mais fácil um sacerdote com celibato, porém apaixonado, duvidar de sua capacidade de milagres do que um sacerdote cuja religião permita o casamento.

O místico pode usar de qualquer tipo de argumento para convencer o outro personagem. No entanto a duração do efeito dependerá da dúvida implantada:

- **Dúvida extremamanete coerente**: O personagem nunca havia pensado no argumento proposto e não tem resposta. O efeito da magia permanece durante um dia. Mas afeta o indivíduo de tal maneira que pode não se extinguir até que mude de opinião.
- **Dúvida coerente**: Não pensou no argumento proposto, mas em algo parecido. O efeito mágico permanece durante o encontro.
- **Dúvida cabível**: Ele já pensou no argumento, e é pertinente, mas tem uma resposta que justifica sua ação mesmo sem o livrar da dúvida. O efeito da magia permanece durante 6 (seis) rodadas, e a vítima deixará para pensar depois.
- **Dúvida incabível**: Ele nunca parou para pensar no assunto, mas quando pensa vê logo que a dúvida não faz sentido. Ou seja, o personagem após uma rápida reflexão perceberá o furo no argumento. Os efeito mágicos duram 3 (três) rodadas.
- **Dúvida impossível**: O personagem é pego desprevenido pelo argumento, mas logo percebe que não faz sentido nenhum! O efeito dura 1 (uma) rodada, após isso o personagem afetado ganhará +1 em qualquer tipo de teste e 15 de EH contra o bardo, pois se sentiu verdadeiramente ofendido com a argumentação e tem mais convicção de sua atitude.

O número de pessoas que é afetado corresponde ao número de pessoas para qual se dirige o argumento. Além dos efeitos da magia, caso os personagens afetados quiserem fazer uma ação *ofensiva* deverão fazer uma rolagem de d20:

No caso dos Personagens não Jogador (PNJs), estes terão que fazer um teste de moral, indo de muito difícil a fácil, dependendo do tipo de dúvida destacada acima.

No caso dos jogadores, farão uma rolagem de Resistência à Magia.

Caso falhem, além de sofrerem os efeitos da magia, perderão a rodada devido a dúvida repentina.

No fim do efeito, a energia heróica perdida pela dúvida, é recuperada. E esta magia não afeta a EF.

- **Dúvida 11:** Impõe o ajuste de -3 na coluna de qualquer tipo de teste. (inclusive no teste moral dos Personagens Não Jogadores e de Resistência Mágica dos Personagens Jogadores.).

- **Dúvida 13:** Impõe o ajuste de -3 na coluna de qualquer tipo de teste. E perde-se 20 pontos de EH.
- **Dúvida 15:** Impõe o ajuste de -5 na coluna de qualquer tipo de teste. E perde-se 20 pontos de EH.
- **Dúvida 17:** Impõe o ajuste de -7 na coluna de qualquer tipo de teste. E perde-se 50 pontos de EH.
- **Dúvida 20:** Impõe o ajuste de -9 na coluna de qualquer tipo de teste. E perde-se 70 pontos de EH.

Emboscada

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Variável

Duração: 1 mês

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Caçada 10

Estágio Recomendado: 14

Os caçadores antigos costumavam usar esta magia para atrair animais para armadilhas quando estivessem numa floresta, ou atrair pessoas, grupos ou tropas para um local perigoso ou que os colocasse numa posição desvantajosa de combate. Ela funciona alterando os sentidos de suas vítimas, fazendo com que as mesmas pensem que os melhores caminhos para chegarem aonde desejam, são passando por um local determinado pelo evocador, ou pensem que a melhor posição para uma estratégia de combate é a que o evocador escolheu - quando na realidade pode ser a pior.

Para conseguir isso o caçador esconde sua armadilha (quando houver) e concentra sua energia no local da emboscada e nos alvos, que podem ser pessoas ou animais. No caso do alvo ser algum ser inteligente, o evocador deve estar perto o suficiente dele para lançar o feitiço (de acordo com o alcance definido no efeito). No caso de ser uma criatura irracional, basta o evocador estar perto do local da armadilha no momento da evocação. Criaturas irracionais, ou animais, capturados numa armadilha ficarão em estado de sono e não irão se atacar.

Para evitar fazer os testes de resistência de uma grande quantidade de alvos, o Mestre pode fazer apenas 1 teste de RM para cada grupo e assim saber se houve a resistência. Nesse caso, alega-se que algum membro daquele grupo percebeu a emboscada e alertou os companheiros.

Se os alvos inteligentes passarem no teste de Resistência à Magia, eles percebem que houve uma tentativa de manipulação de seus sentidos.

A principal dificuldade é que para alguns dos efeitos dessa magia funcionem, é preciso estar perto da vítima o suficiente para encantá-la. Outra limitação é o tamanho da armadilha ou da área da emboscada, ela só conseguirá atrair a quantidade de criaturas que couber dentro dela.

- **Emboscada 11:** Permite atrair 1 ser inteligente que esteja a 10 metros do evocador para um local específico que fica no máximo 1 km de distância. Ou permite atrair para a armadilha todos os seres de um dos três grupos alimentares (onívoros, carnívoros ou herbívoros) que passarem num raio de 1 km do local e que couberem na armadilha.
- **Emboscada 13:** Permite atrair até 10 seres inteligentes que estejam a 20 metros do evocador para um local específico que fica no máximo 1 km de distância. Ou permite atrair para a armadilha todos os seres de uma espécie que passarem num raio de 1 km do local e que couberem na armadilha.
- **Emboscada 15:** Permite atrair até 18 seres inteligentes que estejam a 30 metros do evocador para um local específico, que se encontra no máximo a 2 km de distância. Ou permite atrair

para a armadilha seres irracionais pessoalmente escolhidos visualmente pelo evocador, desde que todos eles caibam na armadilha.

- **Emboscada 17:** Permite atrair até 30 seres inteligentes que estejam a 100 metros do evocador para um local específico, , que se encontra no máximo a 2 km de distância. Ou permite atrair para a armadilha todos os seres de um dos três grupos alimentares (onívoros, carnívoros ou herbívoros) que passarem num raio de 2 km do local e que couberem na armadilha.
- **Emboscada 19:** Permite atrair até 50 seres inteligentes que estejam a 1 km do evocador e tenham sido vistos por ele para um local específico, que se encontra no máximo a 5 km de distância. Ou permite atrair para a armadilha todos os seres de uma espécie que passarem num raio de 5 km do local e que couberem na armadilha.
- **Emboscada 21:** Permite atrair até 100 seres inteligentes que estejam a 1 km do evocador e tenham sido vistos por ele para um local específico, que se encontra no máximo a 5 km de distância. Ou permite atrair para a armadilha seres irracionais pessoalmente escolhidos pelo evocador, desde que todos eles caibam na armadilha e passem dentro de, pelo menos, 5 km do local.

Encarnação

Evocação: Variável

Alcance: Toque

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Possessão 10 e Necro Conhecimento 10

Estágio Recomendado: 14

Esta magia faz com que um espírito "vagante" (a alma não pode ter sido destinada a outros planos), encarne em um corpo vivo que esteja vazio (sem alma). Para retirar a alma de um corpo vivo, leia o encanto "Cárcere de Almas". Os níveis 1 e 2 desta magia são de evocação instantânea, todos os outros níveis são Rituais.

O invocador deverá convocar o espírito antes do ritual. Uma vez convocado o espírito seguirá o invocador durante 1 dia, ficando a sua disposição durante este tempo para que seja encarnado.

Normalmente os espíritos convocados aceitam alegremente retornar ao plano físico, mas em alguns casos o espírito pode não querer ser convocado. Isso apenas acontecerá, se o espírito a ser convocado, tiver um motivo **realmente** forte para não servir o invocador, mas caso o invocador faça questão de convocar este espírito, ele pode obrigá-lo a fazer uma resistência à magia, (a resistência à magia do espírito será igual à possuída em vida) caso resista, se manterá livre de uma nova convocação deste místico por 1 ano. Mas note que esse é um evento **muito raro.**

A personalidade do espírito encarnado será igual à possuída em vida, porém o ser será completamente submisso ao invocador. Os espíritos encarnados servirão o invocador com o melhor de suas capacidades. Os atributos Intelecto, Aura, Carisma e Percepção serão do espírito encarnado, e os atributos Força, Físico e Agilidade, serão do corpo possuído. O tempo de incorporação do espírito será igual ao tempo permitido pela magia Cárcere de Almas.

O Poder (estágio máximo) do espírito encarnado, e o custo do ritual variam com a dificuldade do efeito.

- **Encarnação 11:** Por meio de uma intuição o invocador saberá se existem espíritos e/ou fantasmas no local onde se encontra.
- **Encarnação 13:** Permite a convocação de espíritos para a encarnação, é preciso que o invocador conheça ou já tenha ouvido falar na pessoa morta.
- **Encarnação 15:** Permite à encarnação de um espírito convocado, que seja de estágio máximo 4, o custo do ritual é de 6 moedas de ouro.

- **Encarnação 17:** Permite à encarnação de um espírito convocado, que seja de estágio máximo 7, o custo do ritual é de 9 moedas de ouro.
- **Encarnação 19:** Permite à encarnação de um espírito convocado, que seja de estágio máximo 10, o custo do ritual é de 12 moedas de ouro.
- **Encarnação 20:** Permite à encarnação de um espírito convocado, que seja de estágio máximo 13, o custo do ritual é de 15 moedas de ouro.

Energia Primordial

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Resistência à Magia: Não

Requisito: Desintegração 10 e Meteoros 10

Estágio Recomendado: 11

O evocador recria uma pequena quantidade da energia que havia em forma livre antes da criação e a arremessa em um raio saindo de suas mãos, com resultados devastadores.

O raio se propaga para frente, ocupando uma área de 1 metro de largura até o fim do Alcance.

A Energia Primordial afeta a todos os que estiverem no caminho, causando dano e, em alguns casos, atordoamento e cegueira.

Seres que recebam 100% ou mais de dano na EH ou dano na EF devem fazer uma Resistência à Magia ou ficar atordoadas por um número de rodadas determinado por cada Efeito, não podendo agir neste ínterim.

O brilho intenso que acompanha a descarga da magia pode cegar que estiver olhando para ele. Quem estiver no caminho do raio olhando para o evocador no momento da evocação deve fazer uma Resistência à Magia ou ficará cego por um número de rodadas determinado pelo Efeito utilizado.

Tanto em um caso quanto em outro a Força de Ataque da magia será o número de pontos de Karma usado para evocar a Energia Primordial.

A Energia Primordial é uma forma de energia elemental e pode, portanto, ser defletida pelos encantos apropriados.

- **Energia Primordial 11:** Causa dano Máximo 44, atordoa por 1 rodada e cega por 3 rodadas, alcance de 25 metros.
- **Energia Primordial 13:** Causa dano Máximo 48, atordoa por 2 rodadas e cega por 4 rodadas, alcance de 25 metros .
- **Energia Primordial 15:** Causa dano Máximo 52, atordoa por 2 rodadas e cega por 5 rodadas, alcance de 35 metros.
- **Energia Primordial 17:** Causa dano Máximo 56, atordoa por 3 rodadas e cega por 6 rodadas, alcance de 35 metros.
- **Energia Primordial 19:** Causa dano Máximo 60, atordoa por 4 rodadas e cega por 8 rodadas, alcance de 45 metros.
- **Energia Primordial 20:** Causa dano Máximo 64, atordoa por 5 rodadas e cega por 10 rodadas, alcance de 60 metros.

Esfera Karmática

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Domínio Mental 10 para Conhecimento/Retenção Mágica 10 para Alquímico

Estágio Recomendado: 13

Esta magia canaliza certa quantidade de mana em uma bola de cristal, tornando-a capaz de acumular pontos de Karma. A bola deve ser conseguida a parte, e pode variar de 4cm a 10cm de diâmetro. Após o ritual o mago deve tocar na bola e transmitir seus pontos de Karma até chegar a capacidade máxima permitida. A partir de então, a bola não mais poderá ser preenchida até que todos os pontos de karma, nela se esgotem.

Por se tratar de um objeto sem aura própria, a bola de cristal irá perder gradualmente uma determinada quantidade de karma, podendo chegar a se esgotar totalmente com o tempo.

Para uma nova energização o mago poderá utilizar-se novamente da bola de cristal, mas os custos do ritual de energização devem ser gastos novamente. Os pontos de karma acumulados com essa magia são somados ao do mago e ao de qualquer focus especial que ele venha possuir, sendo descontados somente após o esgotamento destes. O mago deve ficar no máximo á 2 metros do objeto para usufruir seus benefícios.

Só é possível para um mesmo mago, manter energizada uma bola de cristal de cada vez. Se uma segunda bola de cristal for energizada, a que possuir maior quantidade de karma prevalecerá, e a outra esgotará imediatamente os pontos de karma.

Os níveis desta magia indicarão a quantidade máxima de pontos de karma que poderão ser atribuídos à bola e a razão da perda de energia da bola. O Custo do ritual é de 1 moeda de ouro por nível de dificuldade do efeito.

- **Esfera Karmática 11:** Pode armazenar até 9 pontos de Karma, e é perdido 1 ponto ao fim de cada 8 horas.
- **Esfera Karmática 13:** Pode armazenar até 15 pontos de Karma, e é perdido 1 ponto ao fim de cada 12 horas.
- **Esfera Karmática 15:** Pode armazenar até 25 pontos de Karma, e é perdido 1 ponto ao fim de cada dia.
- **Esfera Karmática 17:** Pode armazenar até 40 pontos de Karma, e é perdido 1 ponto ao fim de cada 3 dias.
- **Esfera Karmática 20:** Pode armazenar até 65 pontos de Karma, e é perdido 1 ponto ao fim de cada 10 dias.

Estender Juventude

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Rejuvenescimento 10 e Regeneração 10

Estágio Recomendado: 12

Este milagre permite ao sacerdote de Lena prolongar a longevidade de um ser aumentando a expectativa de vida em um número de décadas de acordo com o nível do milagre efetuado, retardando

os efeitos do envelhecimento por este mesmo tempo. Quaisquer defeitos físicos que o alvo possua serão consertados de modo que este fique mais belo.

Mas tal milagre jamais poderia fornecer uma vida eterna, pois isso causaria um choque inevitável com Cruine e seus Vingadores Negros. Por isso cada pessoa só pode receber esta magia uma única vez.

Devido ao seu poder tentador e quase corruptor, Lena concede este milagre a apenas 5 de seus servos, aqueles que se provarem mais leais aos ensinamentos da Deusa. Sendo que estes escolhidos raramente utilizam o milagre em si mesmo, mas já houve casos em que isso foi necessário.

- **Estender Juventude 11:** O sacerdote de Lena estende a expectativa de vida de um ser, em duas décadas, retardando o envelhecimento do corpo por um mesmo período.
- **Estender Juventude 13:** O sacerdote de Lena estende a expectativa de vida de um ser, em quatro décadas, retardando o envelhecimento do corpo por um mesmo período.
- **Estender Juventude 15:** O sacerdote de Lena estende a expectativa de vida de um ser, em seis décadas, retardando o envelhecimento do corpo por um mesmo período.
- **Estender Juventude 17:** O sacerdote de Lena estende a expectativa de vida de um ser, em sete décadas, retardando o envelhecimento do corpo por um mesmo período.
- **Estender Juventude 20:** O sacerdote de Lena estende a expectativa de vida de um ser, em dez décadas, retardando o envelhecimento do corpo por um mesmo período.

Expulsão

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Esconjuração 10

Estágio Recomendado: 10

Todas as criaturas na área de efeito desta magia que tenham até um determinado Estágio devem ter sucesso em um teste de Resistência à Magia ou retornar aos seus respectivos planos de origem, caso não estejam nele.

A magia afeta todas as criaturas que estejam à uma distância menor ou igual ao Alcance da magia e cujo Estágio seja menor ou igual à um máximo determinado pelo Efeito.

Quaisquer criaturas que não pertençam ao plano material podem ser afetadas. Isso inclui todos os demônios e elementais e quaisquer outras criaturas não nativas do plano material, à critério do Mestre do Jogo.

- **Expulsão 11:** Afeta seres de Estágio até 11. O Alcance é 20 metros.
- **Expulsão 13:** Afeta seres de Estágio até 14. O Alcance é 40 metros.
- **Expulsão 15:** Afeta seres de Estágio até 18. O Alcance é 60 metros.
- **Expulsão 17:** Afeta seres de Estágio até 21. O Alcance é 80 metros.
- **Expulsão 20:** Afeta seres de Estágio até 25. O Alcance é 100 metros.

Ferramentas

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Fabricação 10 e Icone Sagrado 10

Estágio Recomendado: 11

Está magia pode ser utulizada no momento de grande necessidade dos sacerdotes de Parom, invocando qualuqer objeto que se querira. De fato, dizem que os sacerdotes tomam emprestado um objeto da infinita oficina de Parom para poder utilizá-lo. Esta oficina contém os mais diversos objetos, dos mais diversos tamanhos, divinamente trabalhados e ornamentados.

No entanto não possuem qualquer propriedade mágica mesmo para facilitar seu manuseio. A única diferença é que estes objetos possuem aura. E se extinguem após o término da tarafe para a qual foram invocados. A quantidade de objetos invocados e ilimitado, mas seu máximo volume depende do nível da magia.

Para isso, o sacerdote invoca o objeto recitando: "Ó senhor das forjas, lorde dos artífices me conceda a honra de usar seu (sua) [objeto, ou conjunto de objetos] divino (a), como ajuda até que se complete [tarefa para qual o objeto será usado]."

Note bem que o(s) objeto(s) emprestado não pode ser usado com descaso ou descuido. Para cada objeto danificado, o nível do milagre invocado corresponderá ao número de semanas que o sacerdote estará privado das bençãos de Parom. Ou seja, não poderá usar seus poderes de sacerdote.

Exemplo se um sacerdote invoca 4 catapultas e duas delas se danificam, após o retorno das catapultas ele ficará 38 semanas sem poder realizar milagres.

- **Ferramentas 11:** Volume correspondente a um martelo.
- **Ferramentas 13:** Volume correspondente a uma cadeira.
- **Ferramentas 15:** Volume correspondente a um sofa de 2 lugares.
- **Ferramentas 17:** Volume correspondente a uma carruagem.
- **Ferramentas 19:** Volume correspondente a uma catapulta.
- **Ferramentas 21:** Volume correspondente a uma casa de um quarto.

Fertilidade

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Rejuvenescimento 10 e Campo Abençoado 10

Estágio Recomendado: 12

Este milagre é o mais importante e um dos mais perigosos de toda a história de Tagmar. Com ele é possível controlar a fertilidade de todos os seres vivos, seja conceder aos inférteis ou retirar daqueles que são férteis. Seu segredo está em um tomo guardado pela Ordem dos Filhos da Terra. Porém somente aqueles que forem escolhidos pelo próprio Sevides entenderão as palavras escritas.

Criado pelos deuses, para permitir que as raças mortais se multiplicassem e povoassem o Mundo Material. Foi selado e esquecido por todos os deuses, exceto Sevides. Este guardou o segredo entre os seus servos, que hoje o protegem a qualquer custo.

Esta magia não exige testes de Resistência à Magia para conceder fertilidade, mas exige para retirá-la.

O Último nível só pode ser usado com o auxilio e permissão de Sevides ou de outra divindade, pois é necessário muito karma, algo impossível a um mortal.

- **Fertilidade 11:** Concede ou retira a fertilidade de um ser vivo.
- **Fertilidade 15:** Concede ou retira a fertilidade de uma cidade.
- **Fertilidade 20:** Concede ou retira a fertilidade de uma nação.
- **Fertilidade 30:** Concede ou retira a fertilidade de uma raça.

Fito-Manipulação

Evocação: Ritual

Alcance: 5 quilômetros

Duração: Permanente

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Unidade Natural 10 e Comunhão Natural 10

Estágio Recomendado: 13

Alguns dizem que a pior coisa que alguém que é odiado pela floresta pode encontrar é uma cidade de elfos florestais, mas os sacerdotes de Maira Vet discordam. A coisa mais temível que pode ser encontrada em uma floresta é um poderoso sacerdote da Deusa Vegetal, principalmente se ele possuir este Milagre Supremo.

Com ele o sacerdote pode manipular tudo que for vegetal ou seja feito do mesmo. Escudos de madeira se tornam um problema, assim como carroças e hastes de armas. Apesar de não poder causar dano diretamente aos alvos é possível matar inimigos, de formas mais naturais. Mas a manipulação só pode ser efetuada se o sacerdote estiver dentro da região afetada pela magia. Para tal ele precisa apenas pensar no que deve ocorrer, podendo lutar e lançar outros milagres enquanto comanda a vida vegetal.

Rastreadores não podem ser alvos desta magia, por sua grande afinidade com a natureza. Em geral esta magia é usada para guiar, prender ou mesmo cercar inimigos que serão atacados por outros meios.

Ao executar o ritual o Sacerdote cria um vinculo com a região afetada, sempre que esta estiver em perigo ele ficará sabendo através de sensações como angustia, depressão e até mesmo dores físicas. Só é possível encantar uma região por vez, para lançar a magia sobre uma nova região ele deve fazer um ritual de desligamento que é idêntico ao que cria o vinculo.

Para execução do ritual é necessário um objeto mágico que marcará o centro da área, remover o objeto do lugar não cancela a magia, mas informa ao evocador quem foi e a localização do mesmo.

Apenas sacerdotes indicados pelo sumo-sacerdote podem receber este Milagre Supremo.

- **Fito Manipulação 11:** Permite deformar madeira, mas não afeta seres vivos (árvores, Enidas e etc.).
- **Fito Manipulação 13:** Permite controlar a vegetação de forma sutil, podendo mudar arvores de lugar e etc.
- **Fito Manipulação 17:** Permite controlar a vegetação livremente, podendo cercar e até mesmo prender alvos, mas não afeta seres vivos sapientes.
- **Fito Manipulação 20:** Permite controlar totalmente toda a vegetação existente no alcance, pode-se usar as plantas para envenenar, fazer com que galhos sufoquem os alvos e o que mais o sacerdote desejar, pode afetar seres vivos sapientes caso estes não resistam à magia. Caso resistam, a ordem se transformará em um pedido de ajuda.

Florescimento

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Campo Abençoado 10 e Controle Climático 10

Estágio Recomendado: 11

Esta magia invoca as bênçãos de Quiris em uma área devastada, o local irá sofrer por alguns dias de chuvas e sol alternados. Após isso a terra irá se tornar fértil para o plantio e apenas para ele.

Pastagens que sejam plantadas para gado ou qualquer atividade diferente do plantio, não sobreviverão. Esta magia afeta pântanos, charcos, desertos e qualquer outro tipo de terreno pouco fértil ou mesmo inférteis.

A região afetada por este milagre estará constantemente sobre o efeito último de Campo Abençoado. Caso algum ser maligno se instale nas terras sagradas, a benção irá abandonar a região, até que a criatura seja removida.

- **Florescimento 11:** Cobre até 2 hectares e dura 3 anos.
- **Florescimento 13:** Cobre até 5 hectares e dura 6 anos.
- **Florescimento 15:** Cobre até 10 hectares e dura 9 anos.
- **Florescimento 17:** Cobre até 30 hectares e dura 12 anos.
- **Florescimento 20:** Cobre até 50 hectares e dura 15 anos.

Forma Espectral

Evocação: 2 rodadas

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Transformação 10 e Manipulação de Luz 10

Estágio Recomendado: 14

Com esta poderosa magia o evocador poderá desmaterializar o seu corpo ou, de acordo com o efeito, os corpos de outros seres. Os alvos desta magia assumirão uma forma translúcida e intangível (semelhante à de um espectro), podendo atravessar qualquer obstáculo que não possua aura, como uma parede, porta, telhado, etc. Note que ao atravessar um obstáculo o alvo da magia sentirá uma intensa sensação de desorientação, devendo esperar uma rodada para se situar novamente, por esse motivo, só é seguro atravessar obstáculos que o evocador tenha certeza de que exista outro ambiente procedente a este. Se o evocador tentar entrar em uma ou obstáculo que não possua um ambiente subsequente, ele terá uma chance de se perder em meio à matéria do obstáculo, devendo passar em um teste fácil do atributo Intelecto para se orientar e sair, caso contrário o ser ficará preso na matéria e morrerá quando a duração da magia acabar.

Enquanto estiver imaterial, o alvo desta magia não poderá realizar ataques físicos, mas nada impede que ele utilize magias de ataque. Além disso, o receptor da magia será totalmente imune a ataques de origem não mágica.

Esta magia não pode ser imposta a uma criatura que não queira recebê-la.

- **Forma Espectral 11:** Torna apenas o evocador imaterial. A duração do encanto é de 3 rodadas.
- **Forma Espectral 13:** Torna apenas o evocador imaterial. A duração do encanto é de 5 rodadas.

- **Forma Espectral 15:** Torna o evocador e mais uma criatura, imateriais. A duração do encanto é de 7 rodadas.
- **Forma Espectral 17:** Torna o evocador e mais duas criaturas, imateriais. A duração do encanto é de 10 rodadas.
- **Forma Espectral 20:** Torna o evocador e mais três criaturas, imateriais. A duração do encanto é de 15 rodadas.

Fusão Corpórea

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Toque

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Transmutação 10

Estágio Recomendado: 15

Com esta poderosa magia o mago poderá fundir os corpos de duas criaturas, originando um ser totalmente novo.

O mago poderá fundir o seu corpo com o de outra criatura, ou fundir os corpos de outrem. Uma vez fundidos os corpos originarão um ser totalmente novo que se apresentará em uma forma harmoniosa da mistura entre as duas criaturas. O volume corporal do ser fundido será igual ao da criatura que tiver maior volume, no entanto o seu peso será equivalente ao da soma das duas criaturas. É preciso que ambas as criaturas queiram fazer a fusão, caso contrário, a magia falhará. O ser originado pela fusão terá os atributos equivalentes à soma dos atributos das duas criaturas (ex; se um guerreiro de Força 3 se fundir com um sacerdote de Força 1, o ser originado pela fusão terá Força 4). O ser originado poderá utilizar as habilidades de ambas às criaturas (Obs.: o ajuste somado à habilidade usada será correspondente ao do ser originado pela fusão), caso as duas criaturas possuam a mesma habilidade, prevalecerá o do que tiver nível mais alto, o mesmo acontecerá com a Resistência á Magia e Resistência Física.

A Energia Heróica, a Energias Física e o Karma do ser serão obtidos da soma das energias das duas criaturas. Caso os dois seres que façam a fusão sejam capazes de evocar magias e/ou milagres, o ser originado pela fusão de ambos poderá utiliza-as.

A criatura que controlará o ser originado pela fusão será o que tiver estágio mais alto, caso ambos os seres sejam de mesmo estágio, um teste do atributo "Carisma" deverá ser executado por ambas as criaturas. Quem obtiver maior dificuldade na coluna de resolução será o que controlará o ser originado. A criatura que não estiver controlando o ser poderá se comunicar com o controlador através de pensamentos.

No final da duração da magia os seres irão se separar e ambos ficarão atordoados recebendo um ajuste de –7 para qualquer teste de habilidade, ataque ou magia que realizem durante 1 hora. Com a separação dos corpos as energias: Heróica, Física e os pontos de Karma serão divididos entre as criaturas (caso a metade de uma das energias seja maior do que a capacidade máxima de uma das criaturas, o excedente vai para a outra).

É importante dizer que os itens não se fundem com a criatura. Por isso, caso seja feita uma fusão entre um mago e um guerreiro que esteja trajando uma armadura, **o ser não poderá evocar magias até desequipar a armadura.**

As características comuns entre as criaturas que poderão fazer a fusão e a duração da magia variam com o efeito usado.

É impossível fundir criaturas que não tenham peso considerável, criaturas irracionais, morto-vivos, ou criaturas que possuam a composição corporal de origem mineral ou vegetal (elementais, plantores e etc.).

- **Fusão Corpórea 11:** Funde duas criaturas de mesma raça (um humano com outro humano, um elfo com outro elfo, etc.) e que tenham aproximadamente o mesmo peso e altura (diferença de 5 kg e de 5cm). A duração do encanto é de 5 rodadas.
- **Fusão Corpórea 13:** Funde duas criaturas de mesma raça (um humano com outro humano, um elfo com outro elfo, etc.) que sejam de pesos e alturas diferentes. A duração do encanto é de 7 rodadas.
- **Fusão Corpórea 15:** Funde duas criaturas semelhantes (um humano com um elfo, um anão com um pequenino, etc.). A duração do encanto é de 10 rodadas.
- **Fusão Corpórea 17:** Funde duas criaturas humanóides (um humano com um gigante, um elfo com um orco, etc.). A duração do encanto é de 20 rodadas.
- **Fusão Corpórea 19:** Funde duas criaturas do mesmo plano de existência (um humano com um dragão, um elfo com uma águia gigante etc.). A duração do encanto é de 10 minutos.
- **Fusão Corpórea 20:** Funde duas criaturas de planos diferentes (um humano com um demônio, um elfo com um Enviado, etc.). A duração do encanto é de 1 hora.

Fusão Natural

Evocação: 5 rodadas

Alcance: Toque

Duração: 1 semana

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Convocação Animal 10 e Força Mútua 10

Estágio Recomendado: 15

Esta magia era utilizada no Segundo Ciclo para conferir grandes poderes aos rastreadores. Normalmente com a finalidade de proteger um ecossistema, tal como um bosque ou lago, dado que é necessário o consentimento do animal para a realização da magia.

Com esta magia ancestral, um guardião é capaz de unir-se aos animais com os quais ele possui um elo permanente, resultando numa criatura humanóide com os traços e as habilidades dos animais envolvidos. Sua aparência também muda, tendo uma pequena variação no tamanho do rastreador.

Por exemplo: Fundindo-se com um peixe, o Guardião obtém a habilidade de respirar embaixo d'água e sua pele fica cinza e escamosa, o nariz diminui e aparecem guelras.

O Animal o qual o Guardião quer se fundir deve ser convencido de que a fusão é necessária. Caso contrário, o ser pode desejar resistir à magia e ganhará como bônus de resistência à magia o valor da metade do karma usado pelo guardião na magia. Ou seja: quanto mais forte for a fusão, mais difícil será de realizá-la caso o animal discorde do ritual.

Devido ao poder envolvido nessa magia, ela também causa um efeito colateral: em seus níveis mais baixos, o instinto selvagem dos animais pode se manifestar no novo ser em situações de confronto com alguma fobia ou de estresse elevado, colocando-o em frenesi. Por exemplo, ao se fundir com um peixe, pode-se criar a fobia de fogo, forte claridade e secura, ao se fundir com um alce, poderá ter medo de trovões, escuridão completa e de ser enclausurado (claustrofobia).

Ao se deparar com a fobia, deverá fazer um teste de resistência mágica contra a força de ataque 10, somando +1 na força de ataque por rodada que estiver exposto à fobia e não obtiver algum tipo de alívio (tal como se afastar do fogo, vendar os olhos ou usar algo que diminua a passagem de luz, ou beber água).

Se o personagem ficar com a EH igual ou menor que a metade, deverá fazer uma vez o teste de resistência mágica contra a força de ataque 10.

Fenômenos instantâneos que causem fobias – no caso do peixe-homem, uma bola de fogo, ou uma luz para cegar – não exige um teste de resistência mágica, porém o guardião terá a penalidade de -5 na tabela de resolução de ações, em qualquer ação na rodada seguinte.

Caso falhe no teste de Resistência à Magia, a ficha do PJ passa para as mãos do Mestre e o personagem entra em frenesi.

Durante o frenesi, o ser perde seu intelecto e busca por alívio de sua angústia. Desta maneira passa a atacar sem distinção quem se aproximar até aplacar o seu medo ou até desmaiar. Se tiver possibilidade de fuga, fugirá até se sentir seguro por no mínimo 3 rodadas e no máximo 30 rodadas. Por exemplo, no caso da fusão com o peixe, se entrar em frenesi, o guardião pulará para dentro do lago e nadará para o fundo até se acalmar. Caso não tenha possibilidade de fuga, após as 10 rodadas continuará atacando mas se fará um teste de resistência física contra a força de ataque 10 somando +1 na força de ataque por rodada. Quando falhar o teste, o personagem cai desmaiado por conta do stress.

A partir do efeito 23 não há mais risco de frenesi.

- **Fusão Natural 11:** Une o evocador a um animal a que ele possua um elo permanente. Os atributos e habilidades do novo ser, são a combinação do maior valor existente entre os atributos e habilidades do evocador e de sua criatura. Metade da EH do animal soma-se a EH do evocador para compor a EH do novo ser. O ser possui três fobias, e pode entrar em frenesi caso se depare com ela ou caso perca metade de sua EH em combate.

- **Fusão Natural 13:** Une o evocador a até 2 animais que ele possua um elo permanente. Os atributos e habilidades do novo ser são a combinação do maior valor existente entre os atributos e habilidades do evocador e de suas criaturas. Metade da EH de cada animal soma-se a EH do evocador para compor a EH do novo ser. O ser possui três fobias, e pode entrar em frenesi caso se depare com ela ou caso perca metade de sua EH em combate.

- **Fusão Natural 15:** Une o evocador a um animal a que ele possua um elo permanente. Os atributos e habilidades do novo ser são a combinação do maior valor existente entre os atributos e habilidades do evocador e de sua criatura. A EH do novo ser é a soma da EH dos seres combinados. O ser possui uma fobia, e pode entrar em frenesi caso se depare com ela ou caso perca metade de sua EH.

- **Fusão Natural 17:** Une o evocador a até 2 animais que ele possua um elo permanente. Os atributos e habilidades do novo ser são a combinação do maior valor existente entre os atributos e habilidades do evocador e de suas criaturas. A EH do novo ser é a soma da EH dos seres combinados. O ser possui uma fobia, e pode entrar em frenesi caso se depare com ela ou caso perca metade de sua EH.

- **Fusão Natural 19:** Une o evocador a um animal a que ele possua um elo permanente. Os atributos e habilidades do novo ser são a combinação do maior valor existente entre os atributos e habilidades do evocador e de sua criatura. A EH do novo ser é a soma da EH dos seres combinados. Metade da EF do animal é somada na EF do evocador para compor a nova EF. O ser pode entrar em frenesi caso perca metade de sua EH em combate.

- **Fusão Natural 20:** Une o evocador a até 3 animais que ele possua um elo permanente. Os atributos e habilidades do novo ser são a combinação do maior valor existente entre os atributos e habilidades do evocador e de suas criaturas. A EH do novo ser é a soma da EH dos seres combinados. Metade da EF do animal é somada na EF do evocador para compor a nova EF. O ser pode entrar em frenesi caso perca metade de sua EH em combate.

- **Fusão Natural 23:** Une o evocador a um animal a que ele possua um elo permanente. Os atributos e habilidades do novo ser são a soma dos valores existentes do evocador e de sua criatura. A EH do novo ser é a soma da EH dos seres combinados, o mesmo acontece com a EF.

- **Fusão Natural 25:** Une o evocador a até 3 animais que ele possua um elo permanente. Os atributos e habilidades do novo ser são a soma dos valores existentes do evocador e de suas

criaturas. A EH do novo ser é a soma da EH dos seres combinados, o mesmo acontece com a EF.

- **Fusão Natural 27:** Une o evocador a um animal a que ele possua um elo permanente. Os atributos e habilidades do novo ser são a soma dos valores existentes do evocador e de sua criatura. A EH do novo ser é a soma da EH dos seres combinados, o mesmo acontece com a EF.
- **Fusão Natural 30:** Une o evocador a até 3 animais que ele possua um elo permanente. Os atributos e habilidades do novo ser são a soma dos valores existentes do evocador e de suas criaturas. A EH do novo ser é a soma da EH dos seres combinados, o mesmo acontece com a EF.

Genocídio

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Ataque Impiedoso 10 e Fanatismo 10

Estágio Recomendado: 12

Os Sacerdotes de Crezir são temidos por sua ferocidade em combate. Embora cada sacerdote veja a batalha de modo diferente, todos entendem que só existem dois resultados aceitaveis: Vitória ou Morte.

Este milagre permite aos aliados do Sacerdote (que aceitarem a benção) entrarem em uma espécie de furia sagrada. Sempre que forem liderados em um ataque pelo sacerdote, seus aliados sentirão os temores desaparecer de suas mentes e apenas o desejo de derrotar completamente o inimigo existirá. Sob o efeito da magia é impossivel para os afetados tentar escapar ou fazer qualquer tipo de recuo.

Ao fim da batalha, todos os afetados pela magia ficarão exaustos.

Este milagre não pode ser usado em conjunto com nenhum outro milagre de Crezir.

- **Genocidio 11:** Afeta todos em uma área de 30m. Aumenta em 5 colunas o ataque e aumenta a EH em 10 pontos.
- **Genocidio 13:** Afeta todos em uma área de 50m. Aumenta em 6 colunas o ataque e aumenta a EH em 20 pontos.
- **Genocidio 15:** Afeta todos em uma área de 70m. Aumenta em 7 colunas o ataque e aumenta a EH em 30 pontos.
- **Genocidio 17:** Afeta todos em uma área de 100m. Aumenta em 8 colunas o ataque e aumenta a EH em 40 pontos.
- **Genocidio 20:** Afeta todos em uma área de 150m. Aumenta em 10 colunas o ataque e aumenta a EH em 70 pontos.

Geo Conhecimento

Evocação: Instantânea

Alcance: 5 quilômetros

Duração: 1 hora

Resistência à Magia: Não

Requisito: Transformação Metálica 10 e Auxilio Natural 10

Estágio Recomendado: 10

Este milagre concede ao sacerdote o conhecimento de todos os túneis, animais e minérios existentes dentro do seu alcance. Com a evolução deste poder é capaz de se localizar a posição exata de cada coisa, assim como seu tipo e tamanho.

Esta magia é concedida apenas aos sacerdotes de Maira Mon, devido sua grande interação com o meio ambiente subterrâneo. Sendo em geral conhecedores profundos dos perigos e tesouros viventes nos territórios da Deusa Maira Mon.

Este milagre é a marca que identifica um grande sacerdote, diferenciando este dos seus demais confrades. Sendo concedido a todo aquele que se provar nobre aos olhos da Deusa com atos e palavras.

- **Geo Conhecimento 11:** Permite ao sacerdote saber se existe algum animal, veio de minérios ou túnel dentro do alcance.
- **Geo Conhecimento 13:** Idem ao anterior, mas determina quantidade exata de criaturas e tamanho do veio de minério.
- **Geo Conhecimento 17:** Idem ao anterior, mas determina localização exata das criaturas e dos veios de minério.
- **Geo Conhecimento 20:** Idem ao anterior, mas determina o tipo exato de criatura e minério, além da resistência dos túneis existentes no alcance.

Guardião Espiritual

Evocação: 10 rodadas

Alcance: Especial

Duração: 8 horas

Resistência à Magia: Não

Requisito: Proteção Natural 10 e Inteligência Animal 10

Estágio Recomendado: 15

Ambiente Natural:Sim

Guardiões são os mais ligados à natureza dos rastreadores e os que mais prezam e zelam por sua proteção. Com essa magia, mesmo enquanto dormem, esses guerreiros podem proteger à floresta que habitam.

Essa magia consiste do guardião realizar uma conexão direta e pura entre ele e a floresta ao seu redor. Depois de terminada a evocação da magia, o rastreador começará a dormir, porém seu corpo emitirá 4 corpos etéreos que serão controlados pelo rastreador enquanto seu corpo recupera suas forças.

Os corpos etéreos do rastreador terão 1/2 da EH e EF do rastreador, porém o dano será o mesmo e poderão atacar qualquer ser que adentre nos limites da floresta que o rastreador resida. Os corpos parecerão fantasmas do rastreador, porém sólidos, o que permite que sejam atacados. Caso a EF dos corpos cheguem à zero, esses sumirão e o rastreador acordará. O rastreador de forma alguma perde EH, EF enquanto dorme; na verdade, estará recuperando-os pelo tempo que esteve dormindo.

- **Guardião Espiritual 11**: Ativa a magia.

- **Guardião Espiritual 16:** Idem ao anterior, mas cada corpo terá a mesma EH e EF do rastreador.

Honra

Evocação: 5 rodadas

Alcance: Toque

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Presença Intimidadora 10 e Maldição 10 para Crizagom/ Covardia 10 e Maldição 10 para Blator

Estágio Recomendado: 11

O modo de vida de um guerreiro já possui complicações, mas o modo de viver de um guerreiro honrado e que respeita o inimigo é por vezes muito complexo para os homens comuns.

Dentre os Deuses, os únicos que cobram este comportamento de seus Servos são Blator e seu filho Crizagom. Cada um a seu modo, inspira atos honrados nas raças mortais, um dos meios é este Milagre.

Através dele, o sacerdote amaldiçoa todos os que tocar por um tempo determinado a agir com honra, sensatez e respeito ao inimigo.. O tempo determinado deve ser um evento futuro e certo. Caso o alvo tente cometer algum ato desonroso, ele sofrerá uma parilisia temporaria caso não passe em um teste de Resistência à Magia.

Este milagre costuma ser usado para impedir que novatos ou mercenarios cometam atrocidades nas batalhas, que possam envergonhar o sacerdote perante seu Deus.

O ultimo nível está disponivel apenas para os Sacerdotes de Blator.

- **Honra 11:** Afeta até 5 alvos. O evento deve ocorrer até o fim da semana.
- **Honta 13:** Afeta até 15 alvos. O evento deve ocorrer dentro dos proximos 15 dias.
- **Honra 17:** Afeta até 30 alvos. O evento deve ocorrer dentro mês atual.
- **Honra 20:** Afeta todos em uma área de 100m. O evento deve ocorrer no mesmo dia.

Horror

Evocação: Variável

Alcance: Variável

Duração: Permanente

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Aura Ameaçadora 10 e Habilidade Arte 12.

Estágio Recomendado: 12

Permite ao Artista criar uma obra (seja pintura, música ou qualquer outra forma de arte) que insira pavor em qualquer inteligente. Esta obra diz respeito a um personagem, ou fato histórico, ou uma representação simbólica de uma dada cultura, ou uma cena da realidade social. Tanto as combinações de cores, notas ou formas serão assustadoras. As imagens darão a ilusão de se moverem, os sons serão surpreendentes e agonizantes, ou seja, seja qual for a arte ela será sempre causará horror. Como exemplos: O som de uma canção fúnebre da cultura de Sensera, a estátua de um rei agonizando, o quadro de um mendigo esquelético esmolando.

Com o aprendizado, o artista sai do terror indigesto para o medo absoluto. Quem presencia a arte encantada sempre se sentirá pressionado pela presença dela, mas somente aqueles que falharem no teste de Resistência à Magia que sofrerão o efeito.

- **Horror 11:** Causa mal estar e tonturas. -2 para qualquer ação na próxima hora.

- **Horror 13:** Causa medo leve. -4 para qualquer teste enquanto estiver próximo da obra, ao se afastar dela sofre -2 pela próxima hora.
- **Horror 15:** Causa -4 para qualquer teste até o fim do dia. Causa pesadelos durante o próximo sono, permitindo recuperar somente metade da EH.
- **Horror 17:** Causa pânico. A pessoa sairá correndo imediatamente para o mais longe possível da obra. Caso seja uma musica, ele só para de fugir quando sair do alcance do som. Sofre pesadelos como no efeito anterior.
- **Horror 20:** Causa pânico absoluto. A pessoa larga tudo que está carregando para correr mais rápido, se não conseguir fugir entrará em choque e ficara inconsciente pelas próximas 6 horas. Sofre penalidade de -4 pelo resto da semana.
- **Horror 30:** O *ser inteligente* afetado entra em um estado catatônico: perde o contato com a realidade, não consegue nem fugir, se recolhendo e se abraçando a fim de minimizar sua presença diante de seu medo. Quando afastado da arte pode deixar com que outros o toquem e ajudem, mas se perguntado, começa a dizer coisas sem sentido, as vezes com relação a arte. Durante uma semana ficará neste estado onde não conseguirá fazer nada, precisando de ajuda para comer etc. Para que o efeito passe, o personagem terá que ter sucesso em um teste de Resistência Mágica, com +1 de bônus para cada dia que passou desde o dia em que viu a obra. Depois de uma semana, o alvo poderá voltar a fazer suas atividades, mesmo que ainda não tenha passado no teste. Mas, neste caso, a simples menção da Obra o fará voltar ao estado catatônico por duas horas.

Ilusão Completa

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Sugestão 10 e Ventriloquismo 10

Estágio Recomendado: 15

Esta magia cria ilusões com os componentes das magias Ilusões, Imagem, Pseudomáteria e Pseudoconsciência de maneira mais eficiente que evocando essas magias conjuntamente.

Cada Efeito desta magia permite evocar uma ilusão com um ou mais dos componentes das magias acima. A magia efetivamente duplica os Efeitos dessas magias, tendo como limite apenas o conhecimento do evocador sobre as mesmas.

Ao usar um Efeito de Ilusão Completa o evocador diz quais os Efeitos das magias acima ele deseja usar. Pode-se escolher qualquer Efeito, respeitando-se duas restrições.

Em primeiro lugar pode-se usar apenas os Efeitos que o evocador possa evocar (tenha comprado níveis suficientes para evocar).

Além disso, a soma das Dificuldades das magias que se deseja usar não pode ser maior dos que o número especificado no Efeito de Ilusão Completa que está sendo evocado.

Este encanto não tem Duração definida, tendo uma Duração igual à maior Duração dos feitiços que ele esta duplicando.

- **Ilusão Completa 11:** Podem-se mimetizar magias cuja soma dos níveis seja igual ou inferior a 13.
- **Ilusão Completa 13:** Podem-se mimetizar magias cuja soma dos níveis seja igual ou inferior a 16.

- **Ilusão Completa 15:** Podem-se mimetizar magias cuja soma dos níveis seja igual ou inferior a 18.
- **Ilusão Completa 17:** Podem-se mimetizar magias cuja soma dos níveis seja igual ou inferior a 22.
- **Ilusão Completa 20:** Podem-se mimetizar magias cuja soma dos níveis seja igual ou inferior a 25.

Imolação

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Piro proteção 10 e Bola de Fogo 10

Estágio Recomendado: 15

Permite que o evocador crie uma explosão de chamas que se irradia a partir de seu corpo, atingindo todos a sua volta que estejam a uma distância do evocador menor que a descrita nos Efeitos da magia.

Além do dano causado pela explosão, a força do encanto pode arremessar quem estiver na Área de Efeito para longe do evocador.

Criaturas na Área de Efeito que pesem menos de 150 Kg são arremessadas 2 metros por cada 10 pontos de dano recebido. Criaturas arremessadas devem fazer um teste de Acrobacias Difícil ou perderem uma ação recuperando o equilíbrio.

A critério do Mestre do Jogo, criaturas muito leves podem ser arremessadas distâncias maiores (por exemplo, classificar em categorias de peso, aumentando a distância que criaturas mais leves - como pequeninos - são jogadas).

- **Imolação 11:** Causa dano máximo 32 e a explosão afeta todos até 10 metros de distância do evocador. Possui duração instantânea.
- **Imolação 13:** Causa dano máximo 44 e a explosão afeta todos até 15 metros de distância do evocador. Possui duração instantânea.
- **Imolação 17:** Causa dano máximo 56 e a explosão afeta todos até 20 metros de distância do evocador. Possui duração instantânea.
- **Imolação 20:** Causa dano máximo 68 e a explosão afeta todos até 30 metros de distância do evocador. Possui duração instantânea.
- **Imolação 25:** Causa dano máximo 80 e a explosão afeta todos até 45 metros de distância do evocador. Dura por 5 rodadas, sendo que a cada rodada ocorre uma nova explosão, que causa dano aos que ainda estiverem dentro do alcance. Além disso, a cada nova explosão, sua potência é aumentada fazendo que criaturas com peso inferior a 200 kg sejam arremessadas.

Infatigável

Evocação: Variável

Alcance: Pessoal e Montaria

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Resistência à Fadiga 10 e Deslocamento 10.

Estágio Recomendado: 15

Com essa magia o explorador e sua montaria (de acordo com o efeito), podem deslocar-se independentemente das condições adversas. Este deslocamento também é realizado durante dias e noites seguidos, sem necessidade de descanso nem causar fadiga . Para este tipo de efeito o tempo de evocação da magia é ritual.

Como alternativa, o explorador pode rapidamente conjurar esta magia para aproveitar essa resistência sobrenatural num combate.

- **Infatigável 11:** Permite que o evocador se desloque sem problemas em sua velocidade normal durante 3 dias e 3 noites, sem precisar descansar. Ou, se evocada em 3 rodadas, permite que o evocador aumente em 30% sua EH por 30 rodadas.
- **Infatigável 13:** Permite que o evocador e sua montaria se desloquem sem problemas em sua velocidade normal durante 3 dias e 3 noites, sem precisar descansar. Ou, se evocada em 3 rodadas, permite que o evocador aumente em 45% sua EH por 30 rodadas.
- **Infatigável 15:** Permite que o evocador se desloque sem problemas em sua velocidade normal durante 7 dias e 7 noites, sem precisar descansar. Ou, se evocada em 3 rodadas, permite que o evocador aumente em 60% sua EH por 30 rodadas.
- **Infatigável 17:** Permite que o evocador e sua montaria se desloquem sem problemas em sua velocidade normal durante 7 dias e 7 noites, sem precisar descansar. Ou, se evocada em 2 rodadas, permite que o evocador aumente em 75% sua EH por 30 rodadas.
- **Infatigável 19:** Permite que o evocador se desloque sem problemas em sua velocidade de corrida durante 3 dias e 3 noites, sem precisar descansar. Ou, se evocada em 2 rodadas, permite que o evocador aumente em 90% sua EH por 30 rodadas.
- **Infatigável 21:** Permite que o evocador e sua montaria se desloquem sem problemas em sua velocidade de corrida durante 3 dias e 3 noites, sem precisar descansar. Ou, se evocada em 1 rodada, permite que o evocador aumente em 105% sua EH por 30 rodadas.
- **Infatigável 25:** Permite que o evocador se desloque sem problemas em sua velocidade de corrida durante 7 dias e 7 noites, sem precisar descansar. Ou, se evocada em 1 rodada, permite que o evocador aumente em 135% sua EH por 30 rodadas.
- **Infatigável 30:** Permite que o evocador e sua montaria se desloquem sem problemas em sua velocidade de corrida durante 7 dias e 7 noites, sem precisar descansar. Ou, se evocada instantaneamente, permite que o evocador aumente em 150% sua EH por 30 rodadas.

Inferno

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Piro proteção 10 e Elemental de Fogo 10

Estágio Recomendado: 18

Transforma uma área em um verdadeiro inferno, com labaredas brotando do chão e permeando o ar e incendiando qualquer material inflamável.

Para isso, o Elementalista deve invocar a magia em um ponto dentro do Alcance descrito no Efeito. A área em que as chamas aparecem pode ser regulada até o raio máximo descrito no efeito.

Todas as criaturas que estiverem dentro da área afetada pela magia, inclusive o invocador, receberão o dano determinado pelo Efeito, a cada rodada, a não ser que estejam protegidos contra fogo de algum modo.

Como as chamas ocupam toda a área dentro do Alcance, não é possível escapar delas. Assim, todo o dano causado é aplicado diretamente na **Energia Física**. Mas note que a magia não ignora a absorção fornecida por armaduras, elmos e escudos.

- **Inferno 11:** O fogo causa 3 de dano na EF por rodada ao longo de 4 rodadas. O Alcance é de 30 metros e a área máxima afetada tem 30 metros de raio.
- **Inferno 13:** O fogo causa 3 de dano na EF por rodada ao longo de 6 rodadas. O Alcance é de 60 metros e a área máxima afetada tem 40 metros de raio.
- **Inferno 15:** O fogo causa 4 de dano na EF por rodada ao longo de 5 rodadas. O Alcance é de 90 metros e a área máxima afetada tem 60 metros de raio.
- **Inferno 17:** O fogo causa 5 de dano na EF por rodada ao longo de 4 rodadas. O Alcance é de 150 metros e a área máxima afetada tem 80 metros.
- **Inferno 20:** O fogo causa 4 de dano na EF por rodada ao longo de 6 rodadas. O Alcance é de 180 metros e a área máxima afetada tem 100 metros de raio.

Interdição Dimensional

Evocação: Ritual

Alcance: Especial

Duração: Permanente

Resistência à Magia: Não

Requisito: Transporte Dimensional 10

Estágio Recomendado: 12

Quando um local é submetido a esta magia, torna-se impossível qualquer forma de acesso a outras dimensões no mesmo. Isto impede que se evoque qualquer magia que conjure criaturas ou envolva transporte dimensional.

Note que não é possível entrar ou sair da área por meio de transporte dimensional, nem tampouco trazer ou retirar objetos por este meio.

Nenhum tipo de criatura pode ser conjurado no interior da área protegida, quer sejam demônios, elementais, enviados ou outras criaturas.

A magia não impede que estas criaturas entrem na área por meios normais (andando, por exemplo). Criaturas também podem ser levadas dentro de prisões, sem problemas.

Cada Efeito da magia protege certa área e o espaço imediatamente acima dela. O local será protegido até o teto ou até 100 metros de altura, o que for menor.

Caso o evocador deseje, ele pode proteger uma área com formato diferente da área da magia (como uma sala retangular por exemplo). Para isto basta que a área a ser protegida caiba toda dentro da área de efeito da magia.

A evocação desta magia exige certos materiais, cujo custo está descrito em cada Efeito.

- **Interdição Dimensional 11:** Protege a área até 5 metros de distância do evocador. Os materiais custam 5 moedas de ouro.
- **Interdição Dimensional 13:** Protege a área até 10 metros de distância do evocador. Os materiais custam 10 moedas de ouro.
- **Interdição Dimensional 15:** Protege a área até 15 metros de distância do evocador. Os materiais custam 20 moedas de ouro.
- **Interdição Dimensional 17:** Protege a área até 20 metros de distância do evocador. Os materiais custam 40 moedas de ouro.
- **Interdição Dimensional 20:** Protege a área até 50 metros de distância do evocador. Os materiais custam 60 moedas de ouro.

Invasão Mental

Evocação: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Onda Psíquica 10 e Contatos Mentais 10

Estágio Recomendado: 11

Permite que se crie um elo mental de forma que se invada a mente de um ser inteligente para se extrair informações da mesma. Pode-se tentar resistir ao processo, sendo a resistência perigosa para ambos.

A vítima tem de estar imobilizada e incapaz de resistir, mas deve estar consciente. Durante a Duração da magia o evocador pode fazer uma ou mais perguntas e tentar obter respostas diretamente da mente da vítima. Sendo possível fazer apenas 1 pergunta por rodada.

A vítima tem o direito a tentar resistir ao efeito da magia, se desejar. Se a vítima não desejar resistir, o interrogador obtém a resposta correta (tal como o interrogado a conhece) automaticamente.

Se a vítima desejar resistir, ela tenta então uma Resistência à Magia. Caso falhe, o interrogador obtém diretamente da mente da vítima a resposta à pergunta, até o limite do conhecimento da mesma.

Se, a vítima obtiver sucesso em sua resistência ela consegue esconder a resposta.

Caso um personagem tente resistir e falhe sorteando um 1 natural no dado, a sua tentativa de resistir, além de fracassar, causou dano cerebral. O Intelecto do personagem é reduzido de 1 (podendo ser aumentado somente com a compra do atributo).

Se, no entanto o personagem obtiver um 20 no sorteio da resistência, ele não só consegue resistir como é o interrogador que tem o Intelecto reduzido de 1 no mês seguinte.

Durante todo o processo a vítima fica completamente consciente da invasão que sua mente está sofrendo e que o evocador da magia está obtendo acesso aos seus mais íntimos pensamentos e sentimentos. Não surpreendentemente, quem sofre esta humilhação desenvolve um ódio mortal por quem o submeteu a ela.

Após o fim da Duração e a vítima tentou resistir, quem foi submetido à magia cai em um coma profundo que dura 24 horas, não podendo ser despertado neste meio tempo por nenhum meio, e o mago não consegue se concentrar e, portanto, realizar uma magia ou uma tarefa difícil por 2 horas.

- **Invasão Mental 11:** Possui Duração de 3 rodadas.
- **Invasão Mental 13:** Possui Duração de 6 rodadas.
- **Invasão Mental 15:** Possui Duração de 12 rodadas.
- **Invasão Mental 17:** Possui Duração de 20 rodadas.
- **Invasão Mental 20:** Possui Duração de 30 rodadas.

Julgamento de Cruíne

Evocação: 5 rodadas

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Necro Potência 10 e Ira Divina 10

Estágio Recomendado: 15

Somente o Grande Ceifador, líder da Ordem da Noite Eterna, conhece este poderoso milagre. Ele somente é repassado a pouquíssimos Vingadores Negros, cuja sabedoria e capacidade de tomar decisões tenham sido reconhecidas pelo líder máximo da Ordem através de provas e grandes feitos. Este milagre deve utilizado somente em casos extremos e com grande cautela por parte dos sacerdotes. Pois caso tenham tomado a decisão errada, o Julgamento de Cruine recairá sobre eles!

Este milagre somente pode ser utilizado em seres que tenham cometido ofensas gigantescas aos deuses ou que tenham volitivamente se envolvido com demônios e criaturas dos planos inferiores, cabendo ao sacerdote de Cruine decidir se esta ofensa é grave e a situação urgente o necessário para que este milagre possa ser solicitado (fica a cargo de o Mestre decidir se realmente o são).

Para que o efeito deste milagre seja realizado, o sacerdote deve orar a Cruine durante três rodadas, não podendo realizar nenhuma outra atividade neste período, pedindo a ele que tome a SUA decisão. Ao fim deste tempo, o veredicto de Cruine tomará seu efeito sobre o alvo (ou sobre o sacerdote se este tomou uma decisão incorreta).

- **Julgamento de Cruine 11:** O alvo perde 25% de sua RM, EH, EF e atributos básicos, além de ficar marcado com um sinal em alguma parte do corpo que não pode ser retirado nem por magia.
- **Julgamento de Cruine 13:** O alvo perde 50% de sua RM, EH, EF e atributos básicos, além de ficar marcado com um sinal em alguma parte do corpo que não pode ser retirado nem por magia.
- **Julgamento de Cruine 17:** O alvo perde 75% de sua RM, EH, EF e atributos básicos, além de ficar marcado com um sinal em alguma parte do corpo que não pode ser retirado nem por magia.
- **Julgamento de Cruine 20:** O alvo morre, queimando-se em uma enorme pira de fogo negro, transformando-se em um monte de cinzas, não podendo ser ressuscitado.

Lagríma de Ganís

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Ira Divina 10 e Controle Climático 10

Estágio Recomendado: 11

Quando Ganis é ofendida por seus filhos, seus sacerdotes dizem que a deusa chora lagrimas de tristeza o que causa inundações ou secas. Mas nem sempre o sacerdote espera que a deusa caia em prantos para que os seus filhos notem a ofensa cometida.

Os sacerdotes de Ganis recebem o dom de manipular o volume das águas para punir todos os que ofenderem a Deusa. Caso este servo puna incorretamente, será punido com a morte.

Apenas os mais sábios e experientes sacerdotes recebem este poder, como resultado seus olhos se tornam azuis como gelo. Tal marca é reconhecida e respeitada pelos demais servos da Deusa. Apenas aqueles que possuem os olhos do mar, podem verter as mesmas lagrimas que Ganis.

O ritual consiste apenas na entrada do sacerdote no corpo de água, onde ele ajoelhará e derramará suas lagrimas, assim que a primeira lagrima tocar o corpo de água, o milagre estará ativo.

- **Lagrima de Ganis 11:** Permite causar a seca de um rio por um período de até 1 mês.
- **Lagrima de Ganis 13:** Permite causar a inundações de um rio por um período de até 1 mês.
- **Lagrima de Ganis 15:** Permite causar a seca e inundações de um rio por um período de até 2 meses.
- **Lagrima de Ganis 17:** Permite controlar o volume das águas de todos os rios, lagos, lagoas e açudes que estejam próximos aos que ofenderam a Deusa Ganis por um período de até 2 meses
- **Lagrima de Ganis 20:** Permite controlar o volume das águas de uma bacia hidrográfica por um período de até 3 meses.

Manípulação Infernal

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Maldições 10 e Putrefação 10

Estágio Recomendado: 13

Com esta magia, o evocador conjura para o plano material uma grande quantidade de energia infernal, que o evocador poderá manipular ao longo da Duração da magia para realizar ataques contra um ou mais inimigos que estejam dentro do Alcance e a uma determinada distância uns dos outros.

A energia conjurada é extremamente caótica e difícil de controlar. Por isso não é possível estendê-la por áreas muito grandes. A distância máxima que pode haver entre dois alvos quaisquer está especificada em cada Efeito.

Note que esta restrição é valida mesmo quando mais de dois seres forem atacados. Ou seja, a distância máxima entre quaisquer dois dos alvos não pode ser maior do que a especificada no Efeito utilizado.

Mais do que isso, é muito difícil coordenar os movimentos da energia infernal para atacar mais de um ser, o que se reflete na limitação do número de seres atacados.

O ataque é tratado como um ataque físico contra cada um dos alvos, os quais são afetados por queimaduras bastante dolorosas e que costumam deixar cicatrizes.

A energia pode ser usada para criar barreiras em torno de seres. Para criar uma barreira em torno de um ser do tamanho de um ser humano deve-se usar energia o bastante para se atacar duas pessoa. Seres que atravessem esta barreira recebem um ataque exatamente como se o evocador dirigisse sobre eles a energia.

Note que a natureza caótica da energia torna possível que uma pessoa atravesse a barreira de energia sem receber nenhum dano, embora isso seja improvável e dependa unicamente de sorte.

Caso um ser não deseje ter a barreira criada em torno de si, ele pode tentar uma disputa usando o seu Total em Acrobacia contra o nível do evocador em Manipulação Infernal. Caso ele consiga vencer ele sai de dentro da "prisão" de energia antes que ela se feche. Caso contrário ele atravessa a barreira e recebe um ataque normalmente.

Esta magia pode manipular energia infernal evocada com o uso de outros encantos, como Energia Infernal e Ataque Infernal. Com isso ele pode ser usado para proteger os alvos destes encantamentos. Um alvo pode ser protegido por cada alvo que o Efeito usado desta magia poderia atingir.

A proteção não é certa. O evocador deve estar preparado (declarar antes da iniciativa que deseja usar esta magia para proteger), os alvos a serem protegidos devem estar em seu raio de visão e ele deve ganhar do evocador do outro encanto uma disputa usando o seu nível em Manipulação Infernal contra o nível do atacante no encanto apropriado. Caso consiga, a vítima é protegida e não recebe nenhum dano. Caso contrário ele atuou tarde demais e a vítima recebe o dano normalmente.

Note que em uma rodada em que se usa a Manipulação infernal para proteger, ela não pode usá-la para atacar.

O pior revés dessa magia é o forte cheiro de enxofre que a energia infernal trás consigo, tal odor fica impregnado do evocador por no mínimo 5 dias, se este se limpar constantemente. Por este cheiro ser marca registrada de demônios e demonistas, sacerdotes caçarão qualquer um fedendo a enxofre.

- **Manipulação Infernal 11:** A energia causa 28 de dano máximo e pode atingir até 2 alvos a uma distância de até 2 metros uns dos outros. A Duração é de 5 rodadas.
- **Manipulação Infernal 13:** A energia causa 32 de dano máximo e pode atingir até 3 alvos a uma distância de até 3 metros uns dos outros. A Duração é de 10 rodadas.
- **Manipulação Infernal 15:** A energia causa 36 de dano máximo e pode atingir até 4 alvos a uma distância de até 4 metros uns dos outros. A Duração é de 15 rodadas.
- **Manipulação Infernal 17:** A energia causa 40 de dano máximo e pode atingir até 6 alvos a uma distância de até 5 metros uns dos outros. A Duração é de 20 rodadas.
- **Manipulação Infernal 20:** A energia causa 44 de dano máximo e pode atingir até 9 alvos a uma distância de até 6 metros uns dos outros. A Duração é de 25 rodadas.

Marca do Caçador

Evocação: Especial

Alcance: Especial

Duração: Permanente

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Peçonha 10

Estágio Recomendado: 11

Esta magia trouxe a fama aos caçadores de serem inesquecíveis na mente de suas presas. Além de perseguidores implacáveis, eram capazes de detectar sua presa em qualquer lugar.

Para realizar a magia o caçador deve encostar sua arma do tipo cortante ou perfurante (uma flecha) no chão e conjurar o efeito da magia.

O karma conjurado por este Caminho Oculto permanece no ataque do caçador por 10 rodadas. Após invocar o efeito desejado, o caçador precisa acertar um ataque que pelo menos faça um pequeno corte no alvo (100% EH ou dano na EF).

Deste modo, a vítima fará o teste de Resistência à Magia. Caso a vítima falhe no teste, por mais superficial que seja a ferida, esta deixará uma cicatriz que somente sumirá se for curada por uma magia mais poderosa que o nível do efeito usado neste caminho oculto.

Assim, o caçador pode saber a localização exata da vítima, ganhando um bônus para acertá-la e tornar a cicatriz dolorida sempre que desejar (com os limites descritos nos efeitos).

Sempre que o caçador quiser usar o efeito depois da cicatriz formada, ele deve gastar a mesma quantidade de karma. Da mesma forma a vítima pode tentar resistir à magia toda vez que o efeito for acionado.

O caçador pode tentar ativar o efeito da marca quantas vezes lhe forem possível. Mas uma vez que teve sucesso, só poderá ativá-lo outra vez no dia seguinte.

O uso dos efeitos não são acumulativos. Ou seja, não é possível deixar cicatrizes de diferentes efeitos na mesma vítima e não pode usar dois efeitos diferentes na vítima no mesmo dia. Porém, pode-se escolher um efeito inferior ao da cicatriz criada no alvo (e gastar menos karma) conforme o caçador desejar.

- **Marca do Caçador 11:** O Caçador pode localizar a vítima a 100 metros de distância, e ganha um bônus de +3 no ataque contra ela. Se a vítima estiver a esta distância, o caçador pode fazer a cicatriz arder fortemente durante 1 hora, causando uma penalidade de - 4 para habilidades. O alvo deve fazer um teste de resistência física para não gritar de dor, na primeira rodada.
- **Marca do Caçador 13:** O Caçador pode localizar a vítima a 1km de distância, e ganha um bônus de +5 no ataque contra ela. Se a vítima estiver a esta distância, o caçador pode fazer com que a cicatriz inicialmente se abra causando náuseas e um dano de 2 pontos na EF, sendo que depois ela arde durante 2 horas. Todos os testes terão penalidade de -4.
- **Marca do Caçador 16:** O Caçador pode localizar a vítima a 10km de distância, e ganha um bônus de +8 no ataque contra ela. Se a vítima estiver a esta distância, o caçador pode fazer a cicatriz abrir e sangrar, sem coagular, de forma que causa dano três vezes por dia, um a cada hora passada. O dano é de 3 pontos na EF e os testes são realizados com uma penalidade de -6 durante as 8 horas de duração do efeito.
- **Marca do Caçador 20:** O Caçador pode localizar a vítima onde ela estiver, a menos que esteja em outro plano ou em algum lugar onde haja o mana seja controlado ou isolado (a vítima está a salvo se estiver em uma Biosfera ou em uma Redoma Intangível) e ganha um bônus de +10 no ataque contra ela. A vítima podendo ser detectada, o caçador pode fazer a cicatriz sangrar e doer durante 24h. A cada 4 horas passadas a vítima perde 4 pontos de EF. O alvo deve passar em teste de resistência física para se manter consciente a cada 2 horas, se for bem sucedido tem penalidade de -6 em todos os testes.

Martírio

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Cobertura 10 e Bravura 10

Estágio Recomendado: 15

Este é o Milagre Supremo dos Sacerdotes de Crizagom, conhecidos como Paladinos. Infelizmente, poucos destes sacerdotes utilizam este milagre duas vezes, pois além do revés causado por ser uma

Magia Ancestral, ela também impede que qualquer pessoa num determinado raio sofra qualquer dano, redirecionando este dano para o sacerdote.

Enquanto o Milagre estiver ativo, o sacerdote não sentira dor, medo, frio, calor, misericórdia ou qualquer outra coisa. No momento em que a magia é ativada ele se torna um avatar da justiça.

Após uma prece pessoal, o efeito de proteção contra dano é ativado, fazendo com que o sacerdote sangre pelos olhos, ouvidos e qualquer ferimento que ele possua. Em seguida sua arma é envolvida por uma luz branca que cobre todo seu braço e parte de seu torso. Esta mesma luz causa um dano adicional aos inimigos da Justiça.

Assim que a luz aparece todos os inimigos que não estejam em combate corpo-a-corpo com outra pessoa irão voltar sua atenção para o sacerdote e atacá-lo. Caso venha a ser ferido neste momento, as feridas serão lacradas com luz, anulando o dano momentaneamente. Durante o transe, o sacerdote não irá se defender, o que retira sua agilidade da defesa. Mas a quantia de karma gasto na evocação será somada as colunas de ataque do sacerdote até o fim do milagre.

Ao fim do transe, o Sacerdote recebe todo o dano anulado, assim como o dano que deveria ser causado aos aliados.

Apesar de ser um Milagre mortal para o Sacerdote, estes se sentem extremamente honrados com tal graça divina.

- **Martírio 11:** Absorve todo dano em um raio de 10 m. Dura 10 rodadas e aumenta o dano da arma em 4/3/2/1.
- **Martírio 13:** Absorve todo dano em um raio de 15 m. Dura 10 rodadas e aumenta o dano da arma em 8/6/4/2.
- **Martírio 15:** Absorve todo dano em um raio de 25 m. Dura 15 rodadas e aumenta o dano da arma em 12/9/6/3.
- **Martírio 17:** Absorve todo dano em um raio de 30 m. Dura 15 rodadas e aumenta o dano da arma em 16/12/8/4.
- **Martírio 20:** Absorve todo dano em um raio de 50 m. Dura 20 rodadas e aumenta o dano da arma em 20/15/10/5.

Narrativa Real

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Modificar Espírito 10 e Canção do Ânimo 10.

Estágio Recomendado: 10

Permite ao Bardo narrar um combate que ele tenha presenciado e todos que estivarem ouvindo (aliados ou não) deverão fazer teste de resistência mágica, se não passarem se sentirão como os personagens da história.

No decorrer da magia o dano que seria causado ao personagem do conto será retirado da EH de um dos alvos. O dano será causado somente na EH, caso alguém tenha sua EH reduzida a 0 pelo efeito da magia, esta pessoa receberá uma penalidade de -4 em qualquer ação que faça até o fim do dia.

Caso algum dos personagens da história narrada esteja presente, ele irá obrigatoriamente incorporar a si mesmo. Todos os demais casos o Mestre deve escolher quem incorpora qual personagem.

- **Narrativa Real 11:** Afeta todos que podem ouvir a voz do bardo claramente (50m), mas somente aquele que conhecerem a língua em que a história é narrada.

- **Narrativa Real 13:** Afeta todos os que podem ouvir a voz do bardo, mesmo que parcamente (100m), mas somente aquele que conhecerem a língua em que a história é narrada.
- **Narrativa Real 17:** Afeta todos que podem ouvir a voz do bardo claramente (50m), independente de entender a língua usada ou não.
- **Narrativa Real 20:** Afeta todos os que podem ouvir a voz do bardo, mesmo que parcamente (100m), independente de entender a língua usada ou não. Atinge até mesmo animais e mortos-vivos.

Perfeição

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: 1 semana

Resistência à Magia: Não

Requisito: Fabricação 10 e Sagração de Itens 10

Estágio Recomendado: 13

Este Milagre concedido apenas por Parom, permite ao Sacerdote transformar peças precarias em versões perfeitas destas. Todos os traços se tornam soberbos e detalhados. Devido a seu poder, Parom limita seriamente as situações em que esta magia pode ser usada, caso o Sacerdote desobedeça ele irá perder todos os poderes e em casos mais graves será morto pela divindade. Uma vez que a situação que liberou a criação do item seja resolvida, o sacerdote pode ficar com o objeto, se for a vontade de Parom.

Sob o efeito deste milagre, armas pequenas e inofensivas se tornam mais perigosas que alguns dragões, armaduras de couro ficam mais resistentes que aço temperado. A principal restrição é que só pode ser usada em objeto criados pelo próprio sacerdote. Mas qualquer um pode usar o objeto, sendo a única excessão item encantados com o ultimo nivel da magia que são de uso exclusivo do sacerdote.

O bônus concedido se acumula com os já existentes no objeto alvo, mas nunca ultrapassando o maximo de 8 em armas e 20 em equipamentos defensivos. Lembrando que nenhum item pode ser alvo duas vezes dessa magia.

- **Perfeição 11:** Torna o item alvo em mágico com bônus de +2, e para itens defensivos concede +5 de absorção.
- **Perfeição 13:** Torna o item alvo em mágico com bônus de +3, e para itens defensivos concede +9 de absorção.
- **Perfeição 17:** Torna o item alvo em mágico com bônus de +4, e para itens defensivos concede +15 de absorção.
- **Perfeição 20:** Torna o item alvo em mágico com bônus de +6, e para itens defensivos concede +20 de absorção, ignora a restrição de bonus maximo.

Poder Ancestral

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 15 rodadas

Resistência à Magia: Não

Requisito: Pressentir Perigo 10.

Estágio Recomendado: 15

O Mais Oculto dos Caminhos, geralmente só é obtido pelo explorador que se aventurou nos locais mais inóspitos e perigosos, neste ou em outros planos.

Esta magia é mais uma benção que um encanto, tanto após recebê-la basta gastar o karma necessário para receber o bônus desejado.

Possuindo 3 efeitos, antes da ativação um deles deve ser escolhido. Caso deseje outro efeito o primeiro será cancelado.

- **Poder Ancestral 11:** Aumenta Percepção em 1 ou Aumenta Agilidade em 1 ou Torna imune a magias de controle mental.
- **Poder Ancestral 13:** Aumenta Velocidade Básica em 5 ou Aumenta Resistência Física em 10 ou Torna imune a magias de dano indireto.
- **Poder Ancestral 15:** Aumenta Força em 3 ou Aumenta o Karma em 30 ou Aumenta o poder de ataque das magias em 5.
- **Poder Ancestral 17:** Aumenta Agilidade em 3 ou Aumenta as habilidades do grupo Geral em 10 ou Aumenta a Resistência à Magia em 15.
- **Poder Ancestral 20:** Aumenta Percepção em 4 ou Aumenta o dano em 12 ou Torna imune a magia de dano direto.

Premonição

Evocação: 5 rodadas

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Auxílio Incerto 10 e Previsibilidade 10

Estágio Recomendado: 12

Através deste milagre, o sacerdote solicita ao seu deus informações sobre o futuro próximo de uma determinada situação. A revelação não é imediata, podendo vir a qualquer momento em até no máximo uma semana após o uso do Milagre.

A situação (fatos, locais, pessoas, etc.) pode ser qualquer uma que o sacerdote julgue necessário saber detalhes do futuro da mesma, contudo, a resposta da divindade dependerá de quão específica for essa situação:Para situações genéricas, respostas genéricas; para situações explicitadas pelo sacerdote, respostas mais específica.

A resposta de Plandis virá na forma de visões dependendo do nível do milagre. Apenas o mais antigo dos Oráculos da Ordem da Divina Demência conhece este milagre, que lhe foi ensinado pelo próprio Plandis.

Localizá-lo e convencê-lo a passar adiante este conhecimento é o principal teste para aqueles que desejam adquirir a Premonição.

Esta magia só pode ser usada uma vez por situação, mesmo que se use um nível superior pela segunda vez, nada diferente será revelado.

- **Premonição 11:** O sacerdote visualiza instantâneos nítidos de acontecimentos de um futuro recente (máximo de 5 anos) envolvendo a situação solicitada.
- **Premonição 13:** O sacerdote visualiza cenas de, no máximo, cinco minutos de acontecimentos do futuro recente (máximo de 10 anos) envolvendo a situação solicitada.
- **Premonição 17:** O sacerdote possui uma visão clara e nítida do que acontecerá no futuro próximo (máximo de 15 anos) envolvendo os fatos relacionados à situação solicitada.
- **Premonição 20:** O sacerdote possui uma visão clara e nítida do que acontecerá no futuro próximo (podendo ser até 30 anos no futuro) envolvendo os fatos, locais e pessoas relacionadas, inclusive podendo manter um diálogo com a própria divindade ou um enviado da mesma,

sobre a situação. A duração da visão dependerá do tipo de situação e informação solicitadas pelo sacerdote, podendo variar de poucos minutos até meia hora.

Prisão Imaginária

Evocação: Instantânea

Alcance: 200 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Alucinação 10, Pesadelo 10 e Projeção 10

Estágio Recomendado: 11

O Ilusionista cria um ambiente da imaginação do alvo. Este ambiente interage com o alvo de forma previsível, sendo regido pela própria imaginação do alvo.

O alvo ficará preso no efeito enquanto o mago mantiver a concentração. Durante esse tempo, o corpo do alvo estará totalmente imóvel, a mercê de um ataque (o que quebra o encantamento). Apenas mover a vítima não quebra o encanto.

Mesmo sendo criado com base na imaginação do alvo, o invocador tem plena ciência do está se passando na Prisão Imaginária e pode modificar eventos que estão ocorrendo na magia. Esta magia é usada para quebrar o espírito, torturar ou mesmo obter informações.

Os níveis determinam o Bônus na força de ataque da magia além de sua dificuldade normal. Os usuários dessa magia são considerados controladores supremos, dada a incrível dificuldade para resistir ao efeito.

Observe que o mago também fica desprotegido enquanto está concentrado, com diferença que mantém a consciência do que acontece ao seu redor.

- **Prisão Imaginária 11:** Bônus de +1 coluna de ataque mágico.
- **Prisão Imaginária 13:** Bônus de +4 coluna de ataque mágico.
- **Prisão Imaginária 17:** Bônus de +7 coluna de ataque mágico.
- **Prisão Imaginária 20:** Bônus de +10 coluna de ataque mágico.

Privação Sensorial

Evocação: 2 rodadas

Alcance: 15 metros

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Medo 10 e Escuridão 10 para Ilusionistas e Modificar Espírito 10 e Azar 10 para Sacerdotes de Plandis.

Estágio Recomendado: 13

Esta magia priva a sua vítima de todos os cinco sentidos, fazendo com que ela perca completamente o contato com o mundo que a cerca. Esta magia permite 1 teste resistência inicial e um adicional toda vez que for tocado pelo conjurador (por exemplo, em um ataque).

O corpo da vítima ainda responde aos seus comandos, mas como ela não tem nenhum sentido, ela não tem condições de saber qual o resultado de suas ações ou sequer se estas foram bem sucedidas ou não. Também não saberá se está sob ataque, pois não sentirá dor.

Deste modo, se um personagem jogador for vítima deste feitiço o Mestre do Jogo deve anotar a parte o valor da Energia Heróica e Física para ir descontando se for o caso, sem que o jogador saiba a dimensão dos danos.

Mesmo que a vítima esteja presa, ela não saberá se está ou não, pois não possui a visão ou o tato. Note que no caso em que a vítima esteja presa ela pode tentar realizar uma ação ou magia, mas não obterá sucesso algum.

Obviamente, os ataques nesta situação são impossíveis de serem realizados, mas algumas magias podem ser bastante úteis, como Transporte Dimensional ou Quebra de Encantos.

Quanto mais experiente o ser, maior a probabilidade de ter sucesso na ação. Assim, para que a vítima possa realizar qualquer atitude é necessário tomar seu estágio na tabela de resolução de ações e realizar um teste muito difícil, para cada ação. Porém, não ficará ciente de seu resultado (a menos da magia quebra de encantos). Se for um ataque, com o resultado impossível obtido, não haverá crítico.

Se o personagem que estiver sob o encanto tentar usar a magia e não obtiver sucesso em usá-la seu Karma não é gasto, e o personagem pode ficar ciente disto. Este é o único sentido que não é afetado: a consciência de seu próprio karma.

O normal é que em os efeitos 20 e 23 desta Magia Ancestral matem o alvo por inanição. Se o personagem não obtiver os devidos cuidados até uma semana sob efeito da magia, ele morre. Caso se tenha uma forma apropriada alimentar e hidratar a vítima, ela sobrevive. Após um mês sob este efeito e sob cuidados, o personagem perde um ponto de atributo Força e Físico.

Após uma semana sob o efeito deste encanto, o personagem deve realizar um teste de Resistência à Magia a cada dois dias. Caso não tenha sucesso perde 1 ponto de intelecto.

Ao atingir intelecto -3, o personagem se torna irracional e é impossível que realize aventuras, ganhe experiência ou utilize de seus pontos para aumentar o atributo. Para voltar a ser racional é necessário que o intelecto seja restaurado magicamente até no, mínimo, o valor -2.

- **Privação Sensorial 11:** Possui duração de 20 rodadas (5 minutos).
- **Privação Sensorial 13:** Possui duração de 20 minutos.
- **Privação Sensorial 15:** Possui duração de 2 horas.
- **Privação Sensorial 17:** Possui duração de 8 horas.
- **Privação Sensorial 19:** Possui duração de 1 dia.
- **Privação Sensorial 20:** Possui duração de 1 semana.
- **Privação Sensorial 23:** Possui duração de 1 mês.

Prolongamento

Evocação: Especial

Alcance: Especial

Duração: Especial

Resistência à Magia: Não

Requisito: Memorização 10 e Habilidade Misticismo 15.

Estágio Recomendado: 15

O Bardo entende a vibrações da energia mística de tal forma que faz reproduz um eco mágico, aumentando a duração do encanto. Este encanto deve ser evocado conjuntamente com esta magia, a não ser que a descrição do Efeito diga algo em contrário.

Esta magia pode não altera a Duração de magias instantâneas ou que durem 1 (um) rolamento. Caso seja evocada conjuntamente o Alcance e a Evocação desta magia são os mesmos da magia com a qual ela é evocada. Caso contrário ela tem Evocação de uma rodada e Alcance de 2 (dois) metros.

- **Prolongamento 11:** Aumenta em 5 rodada a Duração de uma outra magia. **NÃO** pode ser evocada conjuntamente.

- **Prolongamento 13:** Aumenta em 10 rodadas a Duração de uma outra magia. **NÃO** pode ser evocada conjuntamente.
- **Prolongamento 15:** Duplica a Duração do encanto.
- **Prolongamento 17:** Triplica a Duração do encanto.
- **Prolongamento 20:** Quadruplica a Duração do encanto.

Proteção Celestial

Especialização Mística: Todas as Ordens Sacerdotais

Evocação: Variável

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Apelo 10

Estágio Recomendado: 10

Esta é o Milagre Supremo mais temido pelos Demônios e seus servos. Ele se equivale ao ritual que abre um Portal para os Planos Infernais, mas por ser realizado por um servo dos deuses é algo menos opulento e nem de longe tão Maligno.

Com uma prece inconsciente, que varia de acordo com o Efeito usado, o Sacerdote utiliza seu Karma e sua alma para abrir um portal para o Plano de seu Deus e de lá invoca Enviados para auxiliá-lo.

O Enviado irá sair das costas do Sacerdote, primeiro suas asas e então seu torso e cabeça, depois o resto de seu corpo. O enviado já saberá exatamente o porquê foi convocado e irá cumprir o objetivo imediatamente. Enquanto o Enviado estiver invocado, o Sacerdote deve continuar orando para manter o Portal aberto e assim permitir que o Enviado permaneça no Plano Material.

O Enviado terá todos os atributos somados ao do Sacerdote. Isso acontece por que o portal é a própria alma do Sacerdote, logo todos os sentimentos do Invocador estarão no invocado.

Quando mais de um enviado surgir, o mais fraco irá se encarregar unicamente de proteger o sacerdote, enquanto o mais poderoso irá cumprir a missão.

Ao contrario da Magia Apelo, o enviado não discute ou recusa ajudar o sacerdote.

- **Proteção Celestial 11:** A Evocação dura 3 Rodadas. Invoca um enviado Tipo IV.
- **Proteção Celestial 13:** A Evocação dura 2 Rodadas. Invoca um Enviado Tipo IV e um Tipo III.
- **Proteção Celestial 17:** A Evocação dura 1 Rodada. Invoca um Enviado Tipo V.
- **Proteção Celestial 20:** A Evocação é Instantânea. Invoca um Enviado Tipo V e um Tipo IV.

Proteção Elemental

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Resistência 10 e Curas Heróicas 10

Estágio Recomendado: 12

Cada efeito desta magia protege o invocador contra um determinado número de pontos de dano causados por ataques elementais. Caso o dano infligido seja maior que a proteção concedida, o excesso de dano é aplicado normalmente, mas a magia **não** se quebra.

Note que o dano infligido ao encanto **não** é cumulativo. Em outras palavras, para conseguir ferir o invocador é preciso se causar mais dano do que a proteção concedida **de uma só vez.**

Esta magia não pode ser usada em conjunto com nenhuma outra magia que forneça proteção contra nenhum dos elementos. Caso isto seja feito, ambas as magias entram em colapso causando o dano, que deveria ser absorvido, ao usuário.

- **Proteção Elemental 11:** protege contra até 20 pontos de dano por até 10 rodadas.
- **Proteção Elemental 13:** protege contra até 25 pontos de dano por até 20 rodadas.
- **Proteção Elemental 15:** protege contra até 30 pontos de dano por até 10 minutos.
- **Proteção Elemental 17:** protege contra até 35 pontos de dano por até 30 minutos.
- **Proteção Elemental 20:** protege contra até 45 pontos de dano por até 2 horas.

Provedor

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Purificação 10 e Graça Divina 10

Estágio Recomendado: 10

Estes Milagres advêm da Deusa Liris, que apesar ser vista por muitos como uma deusa caprichosa, é muito atenciosa com seus devotos, chegando a interceder muitas vezes com outros deuses por eles.

O Provedor permite que o sacerdote transforme seu próprio karma em alimento para aqueles que não foram agraciados com uma colheita. Mas o sacerdote deve sempre lembrar os alimentados que a colheita é feita de suor e devoção ao campo.

Quanto maior o efeito mais alimento é gerado. A comida aparecerá na forma de grãos, frutas e outros vegetais. O sacerdote só recupera os pontos gastos ao fim da duração. Caso o alimento seja roubado ou usado para alimentar tropas, ele irá se converter em veneno (a escolha do Mestre).

- **Provedor 11:** Permite alimentar até 2 famílias (10 pessoas) por 1 mês.
- **Provedor 13:** Permite alimentar uma vila pequena (30 pessoas) por 1 mês.
- **Provedor 17:** Permite alimentar uma vila média (100 pessoas) por 2 meses.
- **Provedor 20:** Permite alimentar uma vila grande (300 pessoas) por 3 meses.

Raízes Profundas

Evocação: 5 rodadas

Alcance: 30 metros

Duração: Permanente

Resistência à Magia: Não

Requisito: Fitogênese 10 e Raízes Místicas 10

Estágio Recomendado: 11

O evocador é capaz de realizar esta magia apenas em ambientes de solo natural.

Após o fim do tempo de invocação, uma enorme árvore, com diâmetro e altura determinado pelo nível da magia, nasce do local indicado, empurrando ou destruindo o que estiver acima e aos lados. O vegetal é permanente, podendo sobreviver por séculos após ser invocada. O tipo da arvore deve ser determinado pelo invocador.

A árvore terá aura própria, sendo que ela poderá fornecer uma quantia de karma apenas para seu criador uma vez por semana. Tais pontos podem ser usados apenas para restaurar o karma, nunca excedendo o total. Esta reserva de mana não se acumula.

O mago pode a uma vez por semana transmutar um de seus membros em uma raiz, que em contato com o solo se conectará a árvore pelo plano astral permitindo a restauração do karma.

- **Raízes Profundas 11:** A árvore possui 3m de diâmetro e 15m de altura. Fornece 20 pontos de karma.
- **Raízes Profundas 13:** A árvore possui 6m de diâmetro e 30m de altura. Fornece 35 pontos de karma.
- **Raízes Profundas 17:** A árvore possui 12m de diâmetro e 50m de altura. Fornece 50 pontos de karma.
- **Raízes Profundas 20:** A árvore possui 25m de diâmetro e 110m de altura. Fornece 80 pontos de karma.

Recuperação Divina

Evocação: 10 rodadas

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Curas Físicas 10 e Sacrifício 10

Estágio Recomendado: 13

Com esta magia o Sacerdote pode apressar e assegurar a recuperação de seus seguidores após uma batalha, embora Selimom conceda esta magia para proteger a Paz. A magia afeta a todos os que, na hora da evocação, estiverem dentro de seu Alcance.

Todos os seres afetados ficam automaticamente estabilizados, não morrendo caso estejam com EF negativa. Os ferimentos recebidos se curam limpamente, não deixando cicatrizes ou sequelas, mas críticos e seu tempo de recuperação não são afetados. Além disso, as criaturas afetadas **não** contraem nenhuma doença ou infecção.

Durante a Duração da magia, aqueles sob seu efeito recuperam EH e EF mais rapidamente. Se estiverem descansando ou fazendo esforço leve, 2 pontos de EH serão recuperados por hora e um ponto de EF a cada 4 horas. Criaturas dormindo recuperam 4 pontos de EH por hora e 1 ponto de EF a cada 2 horas (todas as frações são arredondadas para cima). O uso da Habilidade Medicina **não** aumenta a velocidade da recuperação. Caso eles entrem em combate a magia é quebrada e mais nada é recuperado.

Finalmente, esta magia diminui as dores causadas pelos ferimentos, permitindo que quem os sofreu descanse ou durma com mais conforto.

- **Recuperação Divina 11:** Possui Alcance de 20 metros e Duração de 4 horas.
- **Recuperação Divina 13:** Possui Alcance de 30 metros e Duração de 6 horas.
- **Recuperação Divina 15:** Possui Alcance de 50 metros e Duração de 10 horas.
- **Recuperação Divina 17:** Possui Alcance de 80 metros e Duração de 14 horas.
- **Recuperação Divina 20:** Possui Alcance de 150 metros e Duração de 20 horas.

Redoma Intangível

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Cataclisma 10 e Anulação Mística 10

Estágio Recomendado: 12

O evocador cria uma área onde ele tem controle sobre a mana. Desta maneira tudo o que é mágico tem dependência indireta da vontade deste místico.

Ou seja, se o Alquímico desejar:

Ele e quem desejar ganham um bônus igual ao nível do efeito invocado para todos os testes de resistência mágica (sendo o valor mínimo igual a 1).

As magias que invocar ganha na sua força de ataque o valor correspondente à metade de seu estágio (arredondado para cima).

As magias que forem invocadas por outros perdem na sua força de ataque o valor correspondente à metade do estágio do Alquímico (arredondado para cima).

Os seres animados magicamente e os seres invocados magicamente devem constantemente realizar o teste de resistência mágica com penalidade de -3 por rodada. Ao falhar os primeiros perdem seu poder de se mover (voltando assim que a Redoma Intangível acabar) e os segundos são banidos de volta para seus planos. Note que nenhum ser místico ou animado sobreviverá dentro dessa área a não ser que o evocador queira.

- **Redoma Intangível 11:** Cria uma redoma de raio de 2.5m por 5 rodadas. O mago necessita manter a concentração não podendo se locomover ou invocar outra magia.
- **Redoma Intangível 13:** Cria uma redoma de raio de 5m por 10 rodadas o mago necessita manter a concentração não podendo se locomover ou invocar outra magia.
- **Redoma Intangível 15:** Cria uma redoma de raio de 7m por 15 rodadas o mago não necessita manter a concentração, podendo andar livremente (note que ele é o ponto central da redoma).
- **Redoma Intangível 17:** Cria uma redoma de raio de 9m por 1 hora o mago não necessita manter a concentração e pode se locomover livremente (andar, correr e nadar).
- **Redoma Intangível 20:** Cria uma redoma de raio de 12m por 24 horas o mago não necessita manter a concentração, podendo até mesmo voar, mas nesse caso a redoma se transformará em um globo.

Restauração Vegetal

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Permanente

Resistência à Magia: Não

Requisito: Unidade Natural 10 e Controle Climático 10

Estágio Recomendado: 10

Este milagre permite aos sacerdotes de Maira Vet restaurar florestas, pântanos ou qualquer ambiente vegetal que tenha sido destruído por alguma ação dos filhos ou mesmo de demônios, em seus níveis mais elevados, podendo até mesmo desfazer a Magia Ancestral Florescimento.

Tal habilidade só é possível se existisse no local da magia Florescimento um ambiente a ser restaurado e se o efeito de Restauração Vegetal for mais alto que o de Florescimento utilizado. Isso reflete o poder

superior de Maira sobre os deuses do Plantio e da Fertilidade. Uma vez que sem Maira Vet não haveria plantas para serem plantadas e cultivadas.

A Restauração é imediata, sendo necessários apenas alguns minutos, seu ritual porém consome algumas horas ou mesmo dias. Rastreadores terão dificuldade em se localizar em tais áreas uma vez que não seguem os padrões normais.

Com esta magia é possível criar até mesmo oásis em desertos se houver alguns rio subterrâneo.

- **Restauração Vegetal 11:** Afeta uma área de 2 hectares. Revitaliza vegetação rasteira e pequenas arvores. O ritual se estende por 2 horas.
- **Restauração Vegetal 13:** Afeta uma área de 5 hectares. Revitaliza vegetação rasteira, pequenas e grandes arvores. O ritual se estende 5 horas.
- **Restauração Vegetal 17:** Afeta uma área de 15 hectares. Revitaliza vegetação rasteira, pequenas e grandes arvores, reservatórios de água e criaturas vegetais. O ritual se estende por 3 dias.
- **Restauração Vegetal 20:** Afeta uma área de 30 hectares. Revitaliza toda a vegetação existente no ambiente, assim como lagos existente dentro do mesmo. O ritual se estende por 1 semana.

Retorno do Mártir

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Resistência à Magia: Não

Requisito: Regeneração 10, Ressurreição 10 e Solo Sagrado 10

Estágio Recomendado: 15

Este Segredo está guardado pelos servos mais poderosos dos deuses, sejam enviados ou Dragões muito antigos.

Esta magia permite um ser que tenha morrido de forma violenta volte à vida, restaurando completamente seu corpo. De tão poderosa, esta magia cura qualquer efeito critico que o alvo tenha sofrido. O tempo da morte é uma limitação real no poder desta magia, sendo que quanto mais poderosa, maior poderá ser o tempo em que o alvo morreu. Outra limitação é que o morto tem que querer retornar a vida. Se for um personagem o jogador decide, se não o Mestre decide. Para esta magia ser usada mais de uma vez sobre a mesma pessoa, o deus tem que concordar com o merecimento do milagre (o mestre decide).

O ritual consiste em convidar a alma do morto dos campos de Cruine, e com o consentimento dela, trazê-la de volta a vida. O ritual deve ser feito em local sagrado por um Sacerdote. Mas o alvo irá retornar mais fraco do que no momento de sua morte, 1 estágio mais fraco por 1 ano morto. Sendo que na pior das hipóteses ele retorna no Estagio 1, nunca abaixo disso.

- **Retorno do Mártir 11:** O alvo está morto até 1 ano.
- **Retorno do Mártir 13:** O alvo está morto até 3 anos.
- **Retorno do Mártir 15:** O alvo está morto até 5 anos.
- **Retorno do Mártir 17:** O alvo está morto até 7 anos.
- **Retorno do Mártir 19:** O alvo está morto até 10 anos.
- **Retorno do Mártir 20:** Independe da data da morte do alvo.

Solo Divino

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Esconjuração 10 e Solo Sagrado 10

Estágio Recomendado: 10

Esta magia foi usada originalmente pelos deuses para purificar os locais que desejavam indicar aos seus seguidores mais fiéis. No decorrer do Segundo Ciclo, foi ensinada a alguns sacerdotes para que estes protegessem locais sagrados ao culto e ao próprio mundo.

Esta magia protege uma área de Desmortos, Demônios e qualquer ser de intenção maligna, além de canalizar forças positivas para derrotar mortos-vivos e Demônios. Caso um destes falhe em resistir a essa magia, ele será imediatamente forçado a fugir da região por um dia, como se possuído por um pânico terrível. Se o efeito usado for muito poderoso, é possível até mesmo destruir o corpo físico da criatura.

A magia afeta criaturas que estejam dentro do alcance e todas as que vierem a adentrar a área afetada. Sacerdotes que invoquem outros milagres dentro da área desta magia terão os efeitos dessas maximizados (equivalente a rolar 19 no dado).

- **Solo Divino 11:** Protege área de 1 km² por 1 ano, afasta criaturas de estágio 15 ou menos que não passarem na RM e automaticamente destrói criaturas de estágio 5 ou inferior.
- **Solo Divino 13:** Protege área de 2 km² por 1 ano, afasta criaturas de estágio 17 ou menos que não passarem na RM e automaticamente destrói criaturas de estágio 6 ou inferior.
- **Solo Divino 15:** Protege área de 3 km² por 1 ano, afasta criaturas de estágio 19 ou menos que não passarem na RM e automaticamente destrói criaturas de estágio 7 ou inferior.
- **Solo Divino 17:** Protege área de 4 km² por 2 anos, afasta criaturas de estágio 21 ou menos que não passarem na RM e automaticamente destrói criaturas de estágio 8 ou inferior.
- **Solo Divino 20:** Protege área de 4 km² por 3 anos, afasta criaturas de estágio 23 ou menos que não passarem na RM e automaticamente destrói criaturas de estágio 9 ou inferior.

Soneto da Morte

Evocação: Instantânea

Alcance: 50 metros

Duração: 4 rodadas

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Todas as Magias comuns de Bardo em nível 10

Estágio Recomendado: 20

Esta é de longe a mais poderosa Arte dos Antigos, pois como sugere o nome é extremamente letal. Esta magia tem uma limitação que justifica seu poder, aquele que a invoca geralmete perde a audição, visão e/ou a capacidade de fala.

Ao contrario, de todas as outras magias ela possui um único efeito. Mas para adquiri-lo é necessário adestrar-se nos demais niveis inferiores.

Esta magia dura apenas 4 rodadas, 1 rodada para cada estrofe do Soneto. Os efeitos vão aparecendo a cada rodada. Caso o bardo seja impedido de terminar o soneto, ele irá morrer sem chance de resistir.

A cada uma das 4 rodadas de duração, todos os aptos a ouvir a voz do bardo devem fazer um teste de Resistência à Magia, aliados e inimigos. Caso falhem perdem 50% de sua vitalidade (metade da EH somada com a EF), caso falhe em um segundo teste, esta pessoa morrerá. Já o bardo, ao fim do soneto

deve fazer um teste de Resistencia a magia, caso falhe perdera um dos 3 sentidos indicados acima, à escolha do Mestre. Uma falha critica, resulta na perda de dois sentidos.

Devido ao seu poder, esta Arte Antiga, todos os tomos que a possuiam foram lacrados magicamente ou então destruidos. Para obter esta Arte, o bardo deve passar por uma provação sem igual.

- **Soneto da Morte 20:** Mata todos os ouvintes.

Sugestão Coletiva

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Boato 10 e Motivação 10

Estágio Recomendado: 14

Com esta magia o Arauto pode dar uma sugestão a 4 (quatro) ou mais pessoas, que irão cumpri-la fielmente caso falhem em suas resistências.

Cada vítima tem direito a uma resistência e, caso consiga, não sofre os efeitos da magia. Sugestões que vão de encontro à natureza ou às inclinações da vítima dão direito a uma Resistência à Magia por rodada enquanto esta estiver sendo cumprida. Se a vítima obtiver sucesso em algum momento ou quando a Duração se esgotar, a mesma recupera a sua liberdade de ação e percebe que foi enfeitiçada.

Caso o invocador seja hábil o bastante para dar uma sugestão que não vá de encontro às convicções das vítimas, no entanto, estas não terão chance de perceber que estiveram sob o efeito de um encanto, mesmo que tenha sucesso em sua resistência.

A Duração deste feitiço é o tempo em que à vítima é obrigada a tentar cumprir a sugestão dada. Se ao fim da mesma a sugestão ainda não tiver sido cumprida, o encantamento perde o efeito e a vítima não seguirá a sugestão, a não ser que o deseje.

- **Sugestão Coletiva 11:** Até 4 pessoas podem ser afetadas, a sugestão pode ter até 15 palavras e durar até 10 minutos.
- **Sugestão Coletiva 13:** Até 6 pessoas podem ser afetadas, a sugestão pode ter até 15 palavras e durar até 20 minutos.
- **Sugestão Coletiva 15:** Até 10 pessoas podem ser afetadas, a sugestão pode ter até 15 palavras e durar até 30 minutos.
- **Sugestão Coletiva 17:** Até 15 pessoas podem ser afetadas, a sugestão pode ter até 15 palavras e durar até 40 minutos.
- **Sugestão Coletiva 20:** Até 60 pessoas podem ser afetadas, a sugestão pode ter até 15 palavras e durar até 2 horas.

Terror

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Ódio 10 e Fanatismo 10 para Crezir/ Ódio 10 e Covardia 10 para Blator

Estágio Recomendado: 15

Permite ao sacerdote inspirar o mais absoluto terror no coração das criaturas que estiverem no Alcance da magia, caso não obtenham sucesso em suas resistências.

Criaturas que falharem em suas resistências perderão 60 pontos de EH ou metade de sua EH (o que for maior) e fugirão em pânico, largando tudo o que estiverem segurando em sua ânsia de escapar do invocador.

Caso uma criatura que não tenha Energia Heróica (isto não se aplica às criaturas cuja EH tenha sido reduzida a 0) seja vítima deste encanto, ela morrerá caso falhe em sua resistência, desde que não seja imune a medo. Mesmo que obtenha sucesso na mesma ela irá fugir.

O número máximo de criaturas afetadas está especificado em cada Efeito. A Duração do encanto é o tempo que as vítimas continuam tentando fugir do invocador, e também consta na descrição do Efeito. Note que os pontos de EH perdidos não retornam ao fim da Duração, devendo ser recuperados normalmente.

O Sacerdote terá sua aparência engrandecida, de forma que ficará mais parecida com a do seu Deus.

Esta magia não afeta outros servos do mesmo Deus do usuário.

- **Terror 11:** Afeta até 3 pessoas, tem alcance de 10 metros e Duração de 10 rodadas.
- **Terror 12:** Afeta até 5 pessoas, tem alcance de 15 metros e Duração de 15 rodadas.
- **Terror 14:** Afeta até 8 pessoas, tem alcance de 20 metros e Duração de 20 rodadas.
- **Terror 15:** Afeta até 15 pessoas, tem alcance de 30 metros e Duração de 10 minutos.
- **Terror 17:** Afeta até 25 pessoas, tem alcance de 45 metros e Duração de 15 minutos.
- **Terror 19:** Afeta até 40 pessoas, tem alcance de 70 metros e Duração de 20 minutos.
- **Terror 20:** Afeta até 100 pessoas, tem alcance de 250 metros e Duração de 90 minutos.

Transformação Animal

Evocação: 5 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Elo Animal 10 e Empatia Animal 10

Estágio Recomendado: 12

Este milagre transforma o sacerdote em uma das criaturas de Maira Nil, mas tal animal é uma versão muita mais forte, ágil e resistente que sua versão natural.

Apesar de parecer fraco, este milagre é absurdamente útil e poderoso se combinado com as outras magias e conhecimentos do sacerdote. Por isso, apenas os mais experientes recebem este poder e estes são defensores soberbos de sua fé.

Os mais temíveis Protetores de Maira possuem este milagre em seu repertório e são considerados os mais combativos dentro da Ordem. Pois para Maira Nil, o poder está na ferocidade e na sabedoria.

Uma vez transformado, o sacerdote soma seus atributos, habilidades, técnicas de combate e vitalidade (EH e EF) ao da criatura que se transformou. Usando como base os dados existentes no livro de Criaturas.

- **Transformação Animal 11:** Permite se transformar em uma criatura de Maira Nil de até estágio 8 por 2 horas.
- **Transformação Animal 13:** Permite se transformar em uma criatura de Maira Nil até estágio 12 por 3 horas.
- **Transformação Animal 15:** Permite se transformar em uma criatura de Maira Nil até estágio 15 por 5 horas.

- **Transformação Animal 17:** Permite se transformar em uma criatura de Maira Nil até estágio 20 por 8 horas.
- **Transformação Animal 20:** Permite se transformar em uma criatura de Maira Nil até estágio 25 por 12 horas.

Transformação Coletiva

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: Permanente

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Transformação 10

Estágio Recomendado: 12

Esta magia permite que o evocador mude a forma de várias criaturas de uma só vez, caso elas não consigam resistir ao efeito da magia.

Pode-se manipular a forma de criaturas que pesem 200 Kg ou menos, incluindo peso de seu equipamento, se carregar algum. O peso de cada criatura original e o da transformada devem ser inferiores a este peso, pois se for superior, a magia não afetará aquela vítima (embora possa afetar outras).

Esta magia pode ser feita em conjunto com outro místico que a tenha no mesmo nível. Desta forma, ao invés de aumentar o número de criaturas afetadas, pode-se aumentar o limite máximo de peso da criatura afetada. Aumenta-se o limite em 100Kg para cada místico a mais que estiver conjurando o mesmo efeito. Não é acrescentado nenhum bônus a mais na realização da magia.

Em nenhuma hipótese se pode transformar uma criatura em outra que pese menos do que 300 gramas. Caso a criatura alvo já pese menos que isso, o místico não poderá transformá-la em menos da metade de seu peso. Ou seja, não se pode transformar um humano em uma formiga, mas pode-se transformá-lo em um sapo, ou transformar uma formiga em outra menor.

Os objetos que a vítima estiver carregando sempre se transformam junto com ela, roupa virando pele, espadas virando unhas, etc.

O evocador deve ter todas as criaturas em seu raio de visão e dentro do Alcance. Todas as criaturas devem ser transformadas para a mesma forma, embora nem todas precisem ter a mesma forma original.

A transformação não pode conceder nenhum tipo de poder mágico, técnica de combate ou Habilidade, embora conceda as capacidades físicas que são inerentes ao corpo da criatura (vôo em uma águia, capacidade de respirar água em um peixe).

Não é possível se transformar as vítimas em nenhuma forma de criatura de outra dimensão (demônios, elementais, etc.) ou mortos-vivos de nenhuma espécie.

Não é possível transformar o alvo em criaturas não existentes em Tagmar – levando em conta o bom senso do Mestre do Jogo, pois muitas criaturas não precisam ser descritas no Livro de Criaturas, tal como um sapo ou pombo. Também não se pode transformar parcialmente o membro de uma criatura em partes de outras criaturas. Ou seja, não é possível criar um humano com asas, ou transformar parcialmente seu braço em asa.

O Intelecto, a Aura, o Estágio, o Físico (atenção: Físico tem a ver com vigor, forma física e saúde e **não** com tamanho), a EF e a EH das vítimas permanecem inalterados. Todas as outras características podem ser alteradas, a critério do Mestre.

As criaturas mantêm todas as suas capacidades mentais. Se a nova forma permitir às vítimas, estas podem até mesmo usar as suas habilidades e magias normalmente, se o Mestre assim determinar (um humano transformado em um elfo poderia falar e usar habilidades e magias normalmente, enquanto outro em forma de sapo não poderia nem mesmo falar).

- **Transformação Coletiva 11:** Transforma até 4 criaturas. A Evocação é instantânea e o Alcance 20 metros.
- **Transformação Coletiva 13:** Transforma até 6 criaturas. A Evocação é instantânea e o Alcance 25 metros.
- **Transformação Coletiva 15:** Transforma até 10 criaturas. A Evocação é instantânea e o Alcance 30 metros.
- **Transformação Coletiva 17:** Transforma até 14 criaturas. A Evocação é instantânea e o Alcance 45 metros.
- **Transformação Coletiva 20:** Transforma até 20 criaturas. A Evocação é instantânea e o Alcance 60 metros.

Troca Absoluta

Evocação: Ritual

Alcance: Especial

Duração: Especial

Resistência à Magia: Não

Requisito: Avaliação 10, Contatos 10 e Análise 10

Estágio Recomendado: 11

Este milagre abre um canal de comunicação diretamente com a deidade, onde o sacerdote pode propor uma troca, uma negociação com a mesma. Cambu só aceitará ofertas relevantes, qualquer tentativa de trapacear resulta na falha da magia.

O ritual se divide em dois eventos, a Oferta e a Troca. No primeiro, o sacerdote pede aquilo que deseja e oferece algo que possui e julga ser de valor suficiente, caso seja aceito, passa-se para a Troca, onde Cambu pega a oferenda e entrega o objeto do desejo do sacerdote.

Caso o sacerdote não possua algo que Cambu deseje para realizar a troca, o deus lhe informará do que ele aceitará para realizar a troca.

O teor da negociação geralmente envolve a troca de alguma(s) coisa(s) em troca de outra(s) de mais valor para o sacerdote. O Mestre decidirá se os objetos que o sacerdote está propondo para a troca são realmente de valor apropriado para que a mesma seja efetuada ou se algo de ainda maior valor será necessário para a concretização da mesma

Ex: *O sacerdote de Cambu realiza o milagre e descobre que, para conseguir o remédio miraculoso para um doente terminal, deverá resgatar uma estatueta rara no lugar dos anéis mágicos que ele está oferecendo.*

- **Troca Absoluta 11:** Pode-se trocar algo por um objeto de tamanho pequeno (anéis, poções, colares, etc.).
- **Troca Absoluta 13:** Pode-se trocar algo por um objeto de tamanho médio (armas, cajados, cetros, etc.).
- **Troca Absoluta 15:** Pode-se trocar algo por um objeto de tamanho grande (armaduras, arcas, etc.).
- **Troca Absoluta 17:** O sacerdote oferece um ou mais artefatos (que geralmente são únicos no Mundo Conhecido) de grande poder em troca de algo de igual valor que o mesmo deseja.
- **Troca Absoluta 20:** O sacerdote oferece uma vida (que voluntariamente se oferece para que a negociação possa ser efetuada) em troca de algo de igual valor (geralmente uma outra vida) que o mesmo deseja.

Unídade com o Mar

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Não

Requisito: Hidro tolerância 10 e Comunhão Natural 10

Estágio Recomendado: 11

Este milagre é a maior honra que um sacerdote de Ganis pode receber. Pois com ele a sincronia do sacerdote com a criação de sua deusa é absoluta.

Com ele o Sacerdote pode controlar desde ondas, passando pela maré, chegando a criar tsunamis e no seu nível máximo pode manipular as criaturas marítimas.

Para obter este poder o sacerdote deve se provar digno continuamente, seja ensinando sua fé para outros, seja cumprindo suas missões sagradas.

Para invocar este Milagre é necessário que o sacerdote esteja imerso por completo na água. E não poderá executar nenhuma outra ação além da magia, enquanto esta estiver ativa.

- **Unidade com o Mar 11:** Permite ao sacerdote criar ou desfazer ondas de até 10 m em um raio de 50 km. Duração de até 5 horas. Ondas criadas não podem ser usadas para destruição em massa (tsunami).
- **Unidade com o Mar 13:** Permite ao sacerdote controlar a maré, fazendo-a subir ou descer e tem raio de alcance de 100 km. Duração de até 10 horas.
- **Unidade com o Mar 17:** Permite ao sacerdote mover grandes quantias de água, suficiente para causar um tsunami, ou mudar significativamente uma corrente marítima. Duração de até 12 horas.
- **Unidade com o Mar 20:** Permite ao sacerdote controlar o mar com supervisão da Deusa. É possível controlar as criaturas marinhas (excluindo o Leviatã), as marés, as correntes marítimas e até o fluxo das águas (criar redemoinhos). Duração de até 24 horas.

Verdade Absoluta

Evocação: 1 Rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 10 Minutos

Resistência à Magia: Não

Requisito: Detecção Magia 10 e Quebra de Encantos 10

Estágio Recomendado: 12

Ao usar esta magia, o místico passa a poder ver através de ilusões e de qualquer coisa protegida por invisibilidade, podendo então agir de acordo.

O evocador ganha à capacidade de perceber ilusões criadas com qualquer magia não Ancestral, se as magias detectadas estiverem dentro da capacidade do Efeito (ver abaixo), elas serão automaticamente reveladas.

Cada Efeito desta magia permite que se percebam ilusões de uma determinada Dificuldade ou menos. Se uma ilusão tiver sido criada com evocação conjunta, o Efeito de Verdade Absoluta usado deve ser capaz de detectar o Efeito de ao menos uma. No decorrer da magia, qualquer ilusão ou alvo de invisibilidade é detectado e revelado. A área afetada tem sempre o mago como centro.

- **Verdade Absoluta 11:** Revela ilusões de Dificuldade até 6. A área é de 2 metros de raio.
- **Verdade Absoluta 13:** Revela ilusões de Dificuldade até 8. A área é de 3 metros de raio.

- **Verdade Absoluta 15:** Revela ilusões de Dificuldade até 12. A área é de 4 metros de raio.
- **Verdade Absoluta 17:** Revela ilusões de Dificuldade até 15. A área é de 7 metros de raio.
- **Verdade Absoluta 19:** Revela ilusões de Dificuldade até 18. A área é de 10 metros de raio.
- **Verdade Absoluta 30:** Revela toda e qualquer ilusão dentro do campo de visão do místico, incluindo Ancestrais.

Visão do Amor

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Variável

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Ligação Afetiva 10 e Força Sentimental 10

Estágio Recomendado: 11

Este milagre de Lena permite que um sacerdote interfira na vida afetiva das pessoas, unindo novos casais. Nos níveis mais baixos, faz com que uma pessoa sinta uma paixão repentina pela primeira que vir, nos níveis mais altos, ela interfere em mais pessoas e permite também ao sacerdote decidir por quem cada um vai se apaixonar. Após a duração do milagre, os casais podem permanecer unidos, se durante o período do efeito surgir o amor verdadeiro entre os dois.

- **Visão do Amor 11:** Faz com que um alvo, num alcance de 30 metros, se apaixone cegamente pela primeira pessoa que encontrar, a evocação dura 1 turno e o efeito 3 meses.
- **Visão do Amor 13:** Faz com que até 3 alvos, num alcance de 50 metros, se apaixonem cegamente pela primeira pessoa que encontrar, a evocação dura 2 turnos e o efeito 3 meses.
- **Visão do Amor 15:** Faz com que duas pessoas se apaixonem cegamente uma pela outra, num alcance de 100 metros, a evocação é ritual e o efeito dura 1 ano.
- **Visão do Amor 17:** Faz com que até seis pessoas se apaixonem cegamente cada uma por alguém definido pelo sacerdote (inclusive uma pela outra), num alcance de 100 metros, o efeito dura 1 ano.
- **Visão do Amor 20:** Faz com que todos num raio de 50 metros se apaixonem loucamente pela primeira pessoa que virem (inclusive uma pela outra), fazendo com que todos que não resistirem à magia entrem num transe emocional demonstrem tal paixão da forma que puderem. O milagre pode ser lançado num alcance de 100 metros o efeito dura no máximo 8 dias.

Vôo

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Resistência à Magia: Sim

Requisito: Telecinése 10 e Levitação 10

Estágio Recomendado: 10

O ser *naturalmente inteligente* (não pode ser uma criatura que desenvolveu inteligência por magia, tal como uma árvore animada) ganha o poder de voar, podendo impulsionar seu corpo pelo ar usando apenas a força de sua mente. Ele pode voar a qualquer velocidade até o máximo determinado pelo Efeito, podendo inclusive pairar no ar se desejar.

Seres com intelecto negativo também não conseguem voar.

Para personagens que não são Magos, antes de usar a capacidade de vôo pela *primeira vez,* é necessário que após o toque do mago o ser passe em um teste fácil de intelecto. Caso falhe, deverá tentar de novo na outra rodada (ver "Tentando de Novo" no Livro de Regras). Para realizar o teste no nível fácil novamente, é preciso que a magia seja feita outra vez.

Cada Efeito desta magia indica qual a Velocidade Base do personagem enquanto ele está voando. Todas as regras de Peso Carregado, deslocamento, corrida, etc. se aplicam exatamente como se o personagem ainda estivesse no solo.

Esta magia necessita de certa concentração. Enquanto o personagem desejar permanecer no ar, ele não poderá evocar nenhuma magia que não seja de evocação instantânea. Pode-se também, usar habilidades, combater e usar objetos mágicos sem interromper a concentração.

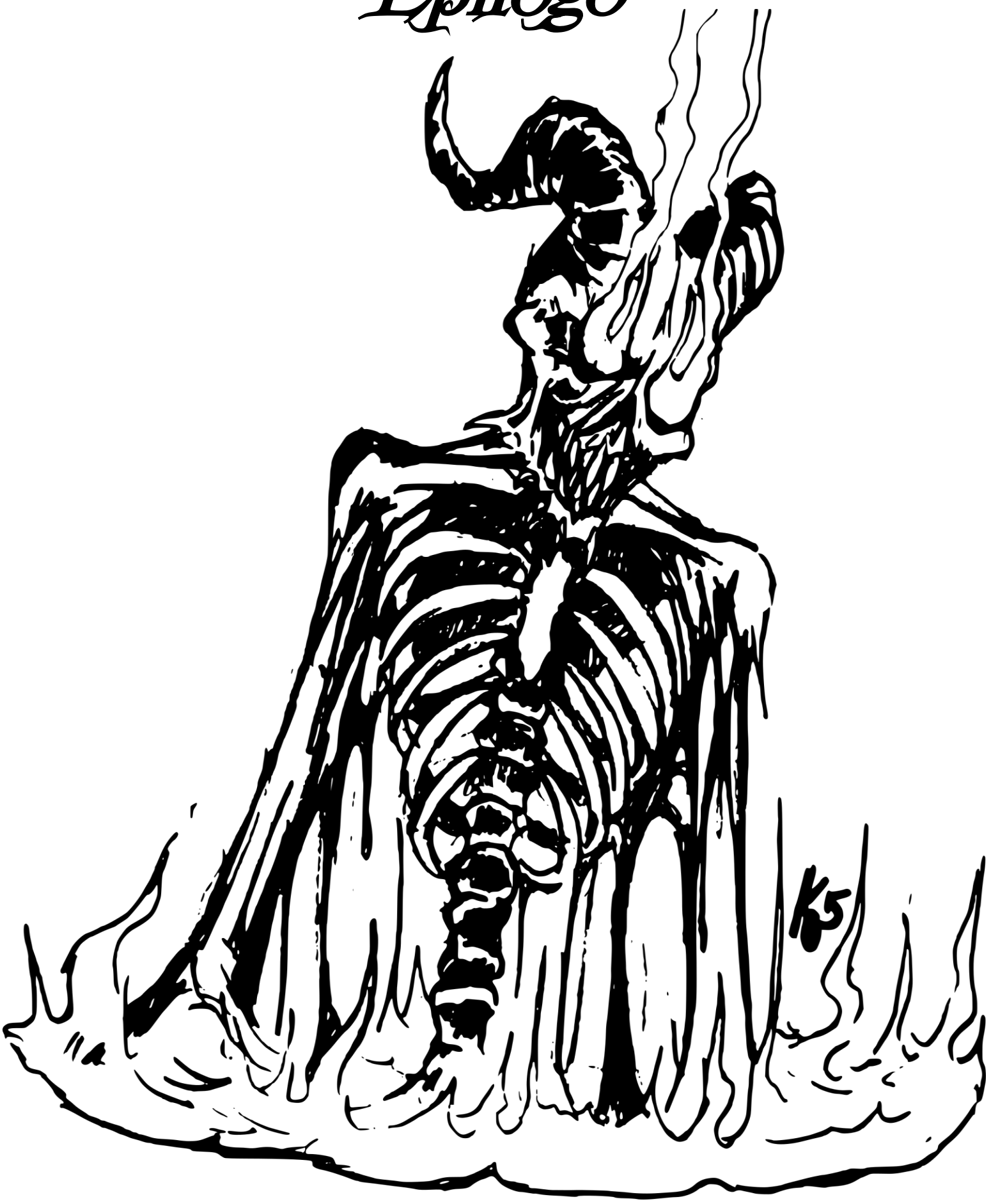
Caso a magia seja desfeita por Quebra de Encantos ou qualquer outro encanto, o mago terá uma nova chance de ativar a Magia Vôo a cada 20 metros de queda.

Caso seja necessário realizar qualquer manobra no ar (passar voando rápido por uma janela, dar vôos rasantes em uma sala cheia, etc.) o personagem deverá usar a Habilidade Acrobacia.

A partir do Efeito 14 o místico poderá escolher entre uma das duas possibilidades de efeitos descritos para a sua magia.

- **Vôo 11:** Velocidade Base é igual a do ser no solo e a Duração de 10 minutos (40 rodadas).
- **Vôo 13:** Velocidade Base é de 25 e a Duração de 10 minutos **ou** a Velocidade Base é igual a do ser no solo e a Duração de 6 horas.
- **Vôo 15:** Velocidade Base é de 40 e a Duração de 10 minutos **ou** a Velocidade Base é igual a do ser no solo e a Duração de 12 horas.
- **Vôo 17:** Velocidade Base é de 60 e a Duração de 15 minutos **ou** a Velocidade Base é igual a do ser no solo e a Duração de 48 horas.
- **Vôo 20:** Velocidade Base é de 80 e a Duração de 15 minutos **ou** a Velocidade Base é igual a do ser no solo e a Duração de cinco dias.
- **Vôo 25:** Velocidade Base é de 50 e a Duração é de uma semana.

Epílogo



6 Epílogo

Algum lugar no interior das Cordilheiras de Sotopor, Abadom, Inverno de 1.403 D.C.

A canção do silêncio...

A doce melodia do nada. Ora tão bela como a sinfonia do aço, ora tão mortífera como a canção da morte. Eu a escuto caminhar ao meu lado naquele pouco iluminado e gélido corredor no seio da Cordilheira de Sotopor, em Abadom.

Adentramos, eu e meus irmãos sacerdotes, numa longa e sinuosa passagem que serpeja pelo interior da rocha, descendo quase de maneira íngreme para o interior da montanha. Aqui e ali, postas de sangue, pedaços de carne e alguns ossos aparecem iluminados pela tépida luz de nossos archotes. Um cheiro de morte paira no ar. Caminhamos de maneira lenta e cautelosa, sem fazer ruído, com apenas nossos pensamentos para dialogar.

O silêncio só é quebrado, aqui e ali, pelo chapinhar de nossas botas sobre o lodo e a lama sanguinolenta que cobre o solo do corredor e pelo sussurrar enregelante do vento que provém de algum lugar alhures. A escuridão engole a parca luz de nossas tochas, brincando conosco sobre nossos receios. Que terrores se escondem na próxima curva? – ela questiona. Algum horror os aguarda nas sombras à frente? – ela adverte.

A passagem termina numa pequena antecâmara, com um piso formado por pequenos azulejos brancos incrustados com um mosaico negro representando símbolos bankdis e demoníacos. Defronte a passagem nossos archotes iluminam uma estátua gasta e antiga representando um humano ajoelhado perante um ser infernal, adorando-o. A imagem revolta-nos, mas ainda mais a Aranis que faz menção de destruí-la. Susto-lhe a mão e balanço a cabeça negativamente. O barulho pode atrair inimigos indesejáveis.

A antecâmara bifurca-se; um dos caminhos corre para a direita e termina em um recinto com uma arcada assentada sobre duas colunas. Os arcos são formados por duas figuras de aspecto feminino, com corpos voluptuosos, mesmo esculpidos na rocha fria, exibindo pequenos chifres em suas frontes e asas coriáceas em suas costas. Elas se erguem até tocarem-se com as mãos no ápice do pórtico. Uma porta de madeira com um ferrolho estragado e gasto barra a passagem.

O trajeto da esquerda abre-se em uma câmara irregular que termina no que parece ser um largo corredor que deve conduzir ainda mais para baixo e para o interior da montanha. Espadas e cimitarras enferrujadas amontoam-se em um canto, junto com vários barris e ânforas.

Decidimos investigar primeiro o recinto da direita, pois percebemos rastros de sangue indo para o local. Abrimos a porta facilmente e entramos num largo e sombrio pavilhão. À luz dos archotes percebemos uma porta fechada à direita, ladeada por um par de grandes figuras de pedra com formato semelhante às vistas nos arcos da entrada; ao fundo vislumbramos o que parece ser outra porta com pequenos símbolos em alto relevo. Mais um par de estátuas, semelhante às primeiras, também parece guardar esta entrada. Um estranho odor pútrido enche o lugar, misturado com o de mofo e coisas velhas. Uma pequena mesa redonda de madeira envelhecida e algumas cadeiras quebradas se encontram empilhadas num canto, à esquerda.

Mal nos acostumamos com a penumbra quando, inesperadamente, nossas sombras projetadas pela luminosidade das tochas parecem criar forma, se multiplicar, alongar-se e deixar as paredes avançando em nossa direção. Surpreendidos, experimentamos um tremor gélido subindo pelos nossos corpos à medida que percebemos mãos translúcidas procurando nossos corações. Recuar já não é uma opção, pois a porta à direita é arrebentada à medida que uma massa enorme de carcaças disformes e retorcidas, vestidas de cota de malha e armadas com machados e espadas avança como se guiadas pela carga de algum exército perdido.

Mal tenho tempo de desviar do toque gélido do ser esguio e escuro. Manejo meu martelo sagrado e despedaço aquele espírito demoníaco. Garras e mãos esqueléticas, de coloração azulada, agarram-me pelo ombro procurando me jogar no solo enquanto tentam golpear com suas armas. Giro o corpo e o martelo; pedaços de membros e ossos se espalham pelo local. Mais desmortos avançam e tentam me

acertar com montantes. Seus olhos amarelados brilham tênues na semi-escuridão do lugar. Ergo o escudo e avanço, carregando sobre aquelas monstruosidades, derrubando algumas e empurrando outras. Mais golpes do martelo. Mais criaturas destruídas. Um corpo incendeia-se perto de mim. Alguém deve ter jogado um dos archotes nele. A criatura grotesca emite urros inumanos, convulsionando-se, numa inútil tentativa de se livrar das chamas. Consegue apenas fazer o fogo propagar-se por mais alguns outros desmortos, aumentando o caos reinante no recinto.

O incêndio dos corpos dos mortos vivos melhora um pouco a luminosidade ambiente; eu percebo um dos espíritos sombrios se erguer do chão atrás de mim e tentar cravar suas garras negras em minha perna. Consigo evitar uma delas, mas a seguinte consegue me atingir. Uma sensação de queimação se espalha; sangue escoa do ferimento e uma dor forte sobe até os quadris obrigando-me a vergar sobre o peso de meu corpo.

Uma voz ergue-se no recinto: - Protejam os olhos!

Daveom conjura um imenso globo de luz arcana sobre nossas cabeças. O lugar parece ser iluminado por mil velas. Os humanóides sombrios guincham de maneira atroz e desaparecem imediatamente. Um alento? Ledo engano... Mal as criaturas afundam nas paredes indo proteger-se em lugares desconhecidos, um tremor se espalha pelo chão e as quatro estátuas que guardavam as portas parecem ganhar vida, movendo-se pesadamente de seus lugares, espalhando rochas e poeira e derrubando alguns desmortos no caminho.

Que encantamento nefasto era aquele? Monstros de pedra nos atacando? Por Crizagom, que necromante seria este que tem até seres de rocha o protegendo?

Uma das bestas se aproxima. Seus passos retumbam sobre o solo. Minha perna lateja de dor e sou obrigado a recuar alguns passos enquanto oro ao senhor da justiça pela melhora do ferimento. A dor desaparece imediatamente. Um punho rochoso desaba sobre o lugar onde me encontro. Esquivo-me de seu ataque, pulando para o lado, enquanto golpeio com o martelo. Lascas e pedaços de pedra partem-se e caem de seu membro, espalhando-se, mas a criatura nem parece sentir o golpe. Ela se volta e prepara um novo ataque.

Nisto, como uma praga, mais dois desmortos aproximam-se por trás. Machados em punho, erguidos para fender meu crânio. O barulho das armaduras trai sua presença. A estátua investe novamente com seu punho em um movimento para frente, potente, pesado, porém lento. Mais uma vez eu consigo desviar-me e não sou atingido por pouco. O punho da criatura, porém, atinge violentamente os dois mortos vivos lançando seus pedaços por todo o salão.

Um grito seco, agudo e vejo Iasa ser arremessada alguns metros para trás, atingida por outra estátua. A sacerdotisa rola pelo chão empoeirado, mas se levanta cuspindo sangue. Com um grito de guerra, a filha de Crezir parece não sentir o ferimento e arremete mais uma vez contra seu oponente. Do lado oposto, Aranis se encontra encurralado entre três desmortos e a estátua que tenta acertar-lhe o crânio. O sacerdote de Cruine brande sua espada sagrada e decapita, de um só golpe, os três desmortos, mas por pouco não é atingido pelo ser rochoso. Nirgar, o devoto de Blator, maneja seu machado de guerra com uma força e agilidade ímpares para sua estatura, arrancando violentamente pedaços e mais pedaços de rocha da estátua com quem lutava. Certamente ele clamara auxílio ao divino general e este respondera. Procurei por Daveom, mas não pude localizá-lo, pois a estátua outra vez tenta me acertar. Seu golpe atinge meu escudo que sai voando de meu braço quase o levando consigo. Engolindo um lampejo de dor, manejo meu martelo de luz com ambas as mãos e dirijo um ataque para o crânio da estátua, concentrando nele todo o vigor de meus braços. Meu senhor concede-me a graça de acertar em cheio a criatura, despedaçando sua cabeça e terminando com o combate.

Corro em auxílio de meus irmãos, mas minha ajuda não parece ser mais necessária. Iasa acabara de destruir seu oponente rochoso e terminava a existência dos últimos desmortos no local onde estava. Vejo a estátua que atacara Aranis se desfazer completamente ante meus olhos em uma nuvem grande de pó mal cheiroso. Provavelmente mais um sortilégio do arcano de Saravossa. O sacerdote de Cruine nem parece notar a ausência do atacante e concentra seus últimos golpes em um grupo de bestas mortas vivas, terminando o combate no salão. Nirgar estava assentado sobre um monte de pedregulhos espalhados sobre corpos de desmortos. O que restara do monstro de pedra que esfacelara.

Estávamos para entrar pela abertura da porta destroçada quando Daveom saiu desta com uma expressão desanimada.

- Lá dentro só tem utensílios e móveis velhos que parecem não ser utilizados há muito tempo. Provavelmente este lugar estava sendo empregado apenas como depósito daqueles seres que nos atacaram. Não tem nada de útil aqui. Melhor nos concentrarmos na outra porta.

Voltamos nossa atenção para o fundo do recinto. O globo luminoso conjurado pelo arcano ainda continua ativo e ilumina uma grande e pesada porta de metal com estranhos símbolos, parecidos com runas macabras destacando-se em relevo. Noto que os rastros de sangue passam por baixo dela. O arcano se concentra procurando entender o significado daqueles sinais. Absorto em seus pensamentos, ele fala quase mecanicamente:

- Devo demorar algum tempo para decifrar isto. Pode ter alguma armadilha aqui.

Decido ir investigar o outro pavilhão que descobríramos na bifurcação. Iasa me acompanha. Passamos pelos restos das criaturas que abatêramos e fazemos o caminho inverso, nos dirigindo até o salão irregular, onde várias armas se amontoam, junto a barris de madeira envelhecidos, ânforas e jarros de argila cozida. O que parece ser um largo corredor abre-se nos fundos do pavilhão, conduzindo ainda mais para baixo e para o interior da montanha. Noto um estranho barulho, bem distante, semelhante a um curso d'água que vem do final do corredor. Iasa balança a cabeça confirmando que também ouvira o som.

Descemos cautelosamente em meio à penumbra de algumas lamparinas de óleo que iluminam o corredor. Observo que ele termina em uma grande porta de bronze que se encontra entreaberta. Entramos e nos vemos frente a um salão cheio de luz. Dois grandes candelabros com várias velas se encarregam de iluminar o local. Várias prateleiras e bancadas se encontram espalhadas de ambos os lados do recinto, deixando a parte central livre e em cada uma delas dezenas de potes de vidro fosco, jarros de cerâmica, caixas e pequenos barris estão armazenados juntamente com pergaminhos, papiros e vários utensílios metálicos parecidos com facas, pinças de caranguejo e pequenos punhais de formatos estranhos e bizarros. Abro alguns daqueles potes e vejo que eles contêm diversas substâncias diferentes: óleos, pós, unguentos, postas, líquidos; alguns com odor adocicado, outros com cheiro acre e outros ainda tão fétidos que lágrimas chegam a correr de meus olhos. Todos estão rotulados em uma língua estranha que não consigo decifrar. Noto outra abertura no fundo do salão, de onde o murmurejar de águas parece vir mais alto.

Iasa também abrira algumas caixas e diz: - Isto aqui se parece com um grande depósito, Kerdal! Tem material suficiente para anos de uso...

- Deve ser um depósito das coisas usadas pelo necromante que Aranis diz existir - digo concordando com ela - Fico imaginando no que estas substâncias são usadas e o que seriam. Mas podemos trazer Daveom aqui depois para ele ver isto, Iasa. Venha, vamos dar uma olhada atrás daquela porta.

Aproximamos-nos da abertura e o som de água corrente fica mais alto. Atrás da porta abre-se uma grande caverna onde o que parece ser um rio subterrâneo corre no andar inferior. As paredes parecem ter sido escavadas no seio da própria montanha e do teto grandes blocos pontudos de rocha pendem sobre nossas cabeças. Um pequeno meandro de rocha leva até perto do rio aonde vemos vários barris cheios de água, alguns deles sobre pequenos carrinhos de mão, prontos para serem transportados.

- Achamos o reservatório de água do templo – disse. A sacerdotisa meneou a cabeça concordando.

Vasculhamos o lugar, mas não encontramos nada nem ninguém. Decidimos, assim, retornar até nossos companheiros. Ficou a certeza de que o que procuramos se encontra atrás da porta de metal.

De volta, reportamos aos demais sacerdotes o que tínhamos encontrado. Nesse ínterim, parece que o místico conseguira decifrar as runas estranhas. Seu rosto se ilumina e ele pede que nos preparemos para entrar. Ele encosta uma das mãos na folha da porta e recita algumas palavras numa língua cavernosa, mais parecendo rosnar do que falar. Ouve-se um som abafado de mecanismos internos se movendo e Daveom empurra a folha de metal. A porta gira sobre si mesma, revelando o que se escondia atrás dela... A visão do inferno...

Uma ampla caverna se descortina ante nossos olhos, iluminada por uma centena de tochas, velas e luminárias. À nossa frente uma grande abertura no topo da caverna domina a visão, se estendendo até a superfície, permitindo-nos ver um pedaço do céu pouco estrelado de Abadom. Abaixo dela, uma depressão aparentemente profunda, de pequenas dimensões, tinha sido criada pela água que deveria cair da abertura, formando um pequeno poço natural. Ao fundo, uma plataforma rochosa erguia-se não muito acima da parte frontal. O acesso à mesma se dava através de uma pequena escadaria irregular de pedra, à esquerda. Uma pequena ponte sobre o que parecia ser um abismo se encontra à frente da escadaria.

A parte inferior é dominada por uma dezena de celas de metal enferrujado e outro tanto de mesas colocadas enfileiradas e próximas umas às outras; As celas se encontram cheias de pessoas que dividem seu espaço com um número incontável de cadáveres. Homens, mulheres, crianças, humanos, anões, elfos; todos presos como animais. Soluços, lamentos e choro formam uma sinfonia agonizante.

Sobre as mesas jazem inúmeros corpos desmembrados, mutilados e irreconhecíveis, alguns empilhados sobre outros. À direita, outro tanto se encontra pendurado por correntes amarradas aos pés, de cabeça para baixo, igualmente desfigurados como seus pares nas mesas. Uma quantidade enorme de sangue coagulado se encontra espalhada pelo local. Um odor nauseabundo formado por uma mistura de velas aromáticas, coisas em putrefação, fumaça, excrementos, poeira e mofo empesteia toda a caverna e revolta nossas entranhas. Tudo era praticamente idêntico ao que eu encontrara no recinto do terror no andar de cima. Um verdadeiro matadouro!

No fundo, próximo à plataforma rochosa, uma grande pilha de ossos se amontoava dando-nos uma ideia da quantidade imensa de vidas que se desfizera naquele local.

No momento em que entramos no pavilhão, alguns guardas bankdis tiravam um grupo de pessoas do interior de uma cela e os tocava, como gado, para a escadaria. Outros guerreiros montavam guarda próximos à ponte, na plataforma e perto das mesas.

Com o coração revoltado por tal visão caímos sobre os demonistas como uma alcateia de lobos famintos. Famintos por justiça e vingança. Três soldados colocam-se entre mim e os escravos. Ergo o escudo e tomo a iniciativa. Avanço brandindo o martelo sobre o braço de um lanceiro. Madeira, metal e ossos se partem sob o tijolo de aço da cabeça de minha arma. Ignoro os gritos de dor do demonista aleijado e concentro minha atenção sobre o próximo oponente. O guerreiro parece descarregar todo o seu ódio num vigoroso golpe com a espada. A lâmina desce como um relâmpago dirigido à minha cabeça. Pisco os olhos quando as faíscas resultantes do impacto entre a espada e meu martelo embotam e ofuscam a vista já obstruída pelo visor do elmo. Percebo que o demonista carregou todo o seu peso no golpe. Giro lateralmente o corpo e a mão que segura o cabo coberto de couro envelhecido do martelo e deixo a lâmina do meu oponente deslizar pelo lado plano da cabeça da minha arma de modo a que a força do seu próprio golpe o desequilibre. Meu adversário perde o equilíbrio e projeta seu corpo para frente, descobrindo seu flanco. Transformo minha defesa num contra-ataque, girando o martelo num arco, atingindo as costas do homem, partindo sua espinha e prostrando-o.

O terceiro surge praticamente sobre mim. Mal tenho tempo de erguer o escudo e um enorme machado de guerra cai sobre ele, com a força de uma montanha, fendendo a parte superior deste e atingindo a lateral de meu elmo. Uma dor aguda corre sobre minha têmpora esquerda e sangue escorre do ferimento. O machado é recolhido com violência e junto com ele meu escudo se vai. O inimigo investe novamente. Ele procura acertar-me no peito, no pescoço e nos flancos. A dor aumenta e o olho do lado ferido começa a querer inchar, mas consigo desviar de seus ataques. O ataque seguinte é dirigido contra minhas pernas. Um golpe errado e mal calculado. Prolongo o arco do movimento do machado com um toque de meu martelo e a defesa do maldito demonista desabrocha como uma flor para mim...

Giro rapidamente sobre meu corpo e despedaço seu crânio num fulminante golpe lateral. Sangue espirra para todos os lados enquanto ele tomba inerte à minha frente. Uma rápida vista d'olhos e vejo que não tenho adversários por perto. Clamo a Crizagom pelo milagre da cura e novamente sou atendido. Meus ferimentos são restabelecidos.

Enquanto meus companheiros terminam com o restante dos guerreiros demonistas, corro até as grades da jaula mais próxima onde os esqueléticos sobreviventes se apertam e clamam por liberdade. Com um

golpe, quebro a trava metálica que tranca a porta e abro-a. Olhos famintos, mãos sujas e lábios descarnados brindam-me com agradecimentos enquanto eles saem, de maneira atabalhoada, de sua prisão.

Mas antes que os primeiros libertos pudessem se por em segurança, uma voz rouca e profunda se ergue em meio ao retinir do aço. Uma figura muito alta, envolta em um robe negro, cheio de símbolos demonistas e com a cabeça coberta por um capuz que lhe cobre o rosto aparece no alto da plataforma e parece olhar para baixo, em nossa direção.

A aparição solta um pequeno riso desdenhoso. Ele ergue uma das mãos e fala algo em uma língua cavernosa. E eles aparecem...

Já lutei contra várias aberrações, demônios e monstruosidades que um homem possa imaginar, mas a visão daquelas bestas superava tudo que já vira até ali. Cerca de cinco enormes criaturas, de aparência grotesca e repugnante, semelhantes a uma massa humana disforme de carne e ossos gigantesca e robusta, com vários braços, pernas e algumas com mais de uma cabeça surgem ao lado do necromante e pulam da plataforma rochosa.

Elas aterrisam no pavimento inferior em meio ao estrondo de seus pés e os gritos de pavor dos pobres sobreviventes. Percebo, para meu horror, que as cabeças das criaturas são completamente desfiguradas, com vários olhos e bocas. Verdadeiras abominações!

- Para trás de mim – falo para as pessoas – vão para a saída, agora!

Elas saem correndo em direção à porta, tropeçando e passando por cima dos corpos estraçalhados de seus captores, enquanto assumo uma posição defensiva entre elas e a besta mais próxima. Os outros sobreviventes, dentro das jaulas, ainda gritam de pavor, o que parece não interessar as criaturas. De repente, as pessoas que corriam, param e começam a contorcer-se e a gritar de dor. O arcano maligno devia ter-lhes lançado um sortilégio.

- Daveom – gritei para o mago - ajude aquelas pessoas!

Enquanto o místico prepara um contra feitiço, as abominações se aproximam, rugindo, e, movendo seus punhos, nos atacam. A criatura próxima a mim golpeia de baixo para cima, mas consigo esquivar de seu movimento e contra-ataco com uma pancada em seu ombro. Ela parece quase não sentir. Imagino que deva ter uma constituição física sobre-humana. Vejo Nirgar ser lançado de encontro à pilha de ossos e quase afundar-se na mesma. Iasa luta como uma leoa, mas a besta não sente seus golpes e atinge a sacerdotisa jogando-a por sobre uma das mesas, quebrando esta e espalhando cadáveres e sangue pelo chão da caverna. Aranis parece ser o que melhor se sai contra as abominações. Vejo-o envolto por uma aura luminosa que atrapalha os golpes de duas criaturas, fazendo-as errar grosseiramente seus ataques. Enquanto isso, o sacerdote vai retalhando seus agressores um a um.

Um barulho de trovão invade a caverna e uma imensa rajada elétrica atravessa o lugar indo quebrar-se de encontro ao necromante, mas este nem emite um som de dor. Ele responde e envia uma esfera flamejante de encontro a Daveom.

À medida que o duelo de energias místicas ruge acima de mim, a coisa volta a tentar me atingir. Ela procura me socar de várias maneiras, com todos os seus braços, enquanto recuo e respondo aos seus ataques, mas o monstro parece não sentir os ferimentos que lhe causo. A fadiga começa a penetrar em meus membros e o martelo começa a pesar em minhas mãos. Então, um dos golpes acerta a ponta de meu martelo, jogando-o para o lado. No momento seguinte me vejo atirado alguns metros para trás, com o peito explodindo. O ar some de mim. Existe somente a dor. O chão abre seus braços duros e me recebe. A dor aumenta. A queda me deixa zonzo. Vagamente percebo a besta se movendo para terminar com minha vida. Procuro minha arma, mas não a encontro. Estou desarmado... E sem escudo.

“Não importa, eu estarei contigo. A justiça sempre triunfará”. – uma voz sussurra em meu coração.

A dádiva de Crizagom! O presente que meu senhor me concedera encontrar alguns momentos antes, no depósito subterrâneo do templo lá em cima... Recordo-me das palavras.

- Lorde de honra e bravura, que tua luz resplandeça e que o raio da justiça destrua todo o mal!

O símbolo de Crizagom em meu peito aquece-se e começa a brilhar intensamente. De repente, um raio de pura luz sagrada irrompe da pequena peça metálica num arco crescente atirando-me para trás enquanto atinge a criatura, envolvendo-a e dissolvendo toda a carne de seu ser.

Num instante tudo acaba e não tenho mais ninguém para enfrentar. Meu honrado senhor interviera novamente a favor de seu devoto e me concedera aprender um novo milagre que eu presenciara o efeito pela primeira vez. Apalpo o pergaminho que levo em meu alforje e oro agradecendo.

Ergo-me procurando meu martelo . Corro os olhos pela caverna e vejo meus irmãos sacerdotes também começarem a prevalecer sobre seus oponentes. Nirgar, apesar dos vários ferimentos na cabeça e no corpo, consegue erguer seu machado e com uma força sobrenatural desmembra a besta que o atacava; Iasa, com o braço esquerdo ensanguentado e quase inútil, clama à sua deusa, oferecendo seu corpo como dádiva; instantaneamente, uma pálida luz acobreada envolve sua cimitarra e, num ataque impetuoso, a sacerdotisa corta a criatura bem no abdome, partindo-a em duas, encerrando o combate. Entretanto, logo a seguir, ela verga sobre si mesma, tomada de profundas dores.

O sacerdote de Cruine já destruíra um de seus atacantes e, naquele instante, sua vingadora sagrada acabava de decapitar a última aberração; contudo, ele coxeava de uma perna e tinha um feio corte na cabeça. Daveom encontrava-se prostrado, no mesmo local onde iniciara seu embate com o arcano necromante. Procurei pelo infame no topo da plataforma, mas ele não estava mais lá. Teria fugido? Cheguei até o místico e percebi que se encontrava paralisado, mas ainda respirava. Algumas feias queimaduras transpareciam de seus braços. Fazia uma oração pedindo a cura para o mago quando Nirgar me chamou.

- Paladino, ajude-nos a libertar os demais prisioneiros. – Olhei para Daveom e vi que ele ficaria bem e fui ajudar meus irmãos de fé.

Corro até as jaulas mais próximas e vou quebrando as travas liberando as pobres vidas que se encontram trancafiadas. Elas mal conseguem andar. Dezenas de cadáveres se amontoam também no interior dos cárceres. Alguns já em decomposição...

olho para a plataforma e lá está o maldito: - Então é assim que termina?

Outra vez aquela voz rouca se levanta ecoando pela caverna. Mas, aparentemente, nada acontece! Nenhum tremor, nenhum raio de luz negra, nenhuma chaga brotando em nossos corpos. O feitiço teria falhado?

Um ruído de algo se arrastando. Sons de ossos e carnes se mexendo. O farfalhar de vestes úmidas. Vozes guturais aparecem... E uma centúria de mortos se levanta. Nas jaulas, nas mesas, no chão. Até os corpos pendurados começam a se contorcer...

A horda avança lenta, porém inexorável, em nossa direção. Aranis pega em meu braço e diz:

- Temos de destruir o mestre destas bestas ou ele continuará a enviar seus lacaios contra nós em número cada vez maior até nos destruir. Somos os que estão em melhores condições...

- Venha comigo então, e vamos confrontá-lo – respondo. Volto-me para Nirgar e Iasa – Iremos enfrentar o necromante, eu e Aranis. Conseguem proteger estes? Seus ferimentos...

- Vão, e que Blator os guie – respondeu o anão. Ele olha para a sacerdotisa e diz: - Vamos, filha do dragão! – e parte em direção dos monstros. Iasa não responde. Apenas ergue sua arma e também avança.

Não olho mais para meus bravos companheiros. Dirijo meus passos para a esquerda, onde atravesso a pequena ponte de madeira sobre um longo abismo e subo os degraus quebrados e desnivelados da escada de pedras que leva à plataforma rochosa acima. Aranis segue logo atrás, coxeando. No alto da plataforma, vejo a figura do necromante entretida em estudar um cadáver aberto sobre uma mesa cheia de aparelhos estranhos e grotescos. Mais atrás, à sua direita, cerca de cinco sarcófagos estão abertos. Dois deles se encontram ocupados. Dentro, jazem seres que lembram humanos, com a pele ressequida, acinzentada, de aspecto decadente e caquético, mas com músculos rijos. Um estranho odor almiscarado preenche o local, bem diferente da podridão abaixo. O arcano parece sequer notar nossa presença.

No chão da plataforma, dois imensos pentagramas místicos feitos de ladrilhos carmesins se encontram desenhados. Poças de sangue negro se acumulam no meio deles entremeadas com outras de sangue meio coagulado.

Ao fundo, outro sarcófago se encontra fechado, ladeado por três figuras inertes, semelhantes a estátuas envoltas em armaduras completas e vergando enormes montantes. Outra mesa destaca-se, contendo diversos pergaminhos e livros, uns abertos, outros fechados, disputando espaço com vidros de poções, óleos, pequenas caixas e joias de tamanhos diversos. E lá, perdido entre outros tomos, estava ele; sim, a descrição da capa batia com o que nos fora dito... O livro que o Mais Sábio aguardava!

- Aranis, olhe. Sobre aquela mesa! – disse para o vingador negro. Ele olha e seu rosto se ilumina, também reconhecendo o tomo.

Avançamos para a outra mesa a fim de pegar o tomo, mas, , à nossa frente surgem vários demônios guardiões bloqueando nossa passagem. Os defensores negros certamente estavam invisíveis e esperavam o momento exato para nos atacar.

O arcano volta-se para nós, enquanto seus demônios se espalham nos cercando.

- Ora, vejo que dois resolveram se sacrificar para que vocês chegassem até aqui. Que atitude nobre. Mas inútil. Logo vocês estarão como qualquer uma de minhas criaturas desmortas. Bastam apenas mais alguns... Cortes. E isso meus demônios podem conseguir.

Como se aquela frase fosse uma ordem, as criaturas demoníacas erguem suas armas flamejantes e investem contra nós. Aranis brande sua espada e parte um dos demônios ao meio, enquanto eu manejo meu martelo e despedaço o crânio de um e o peito de outro. Mais demônios avançam golpeando. Eles procuram nos acertar de todas as formas possíveis; com suas armas, com suas chamas e com seus sortilégios malignos. Para todos seus ardis conseguimos responder à altura. Ao fundo, o místico infernal parece se divertir em ver nossos esforços para tentar chegar até o próprio e dar um fim em sua sórdida existência. Mas por mais demônios que destruíamos, mais pareciam chegar...

Então, Aranis se ajoelha e ergue sua voz ao senhor dos mortos. Um ribombar de trovão, um ruflar de asas e seres divinos surgem em nosso auxílio, engalfinhando-se com vários demônios. Aproveito a oportunidade e a surpresa causada pelos enviados celestiais. Ergo meu martelo de luz e golpeio um dos demônios atacantes, liberando espaço à minha frente. Dou um salto e caio sobre a mesa por cima do cadáver, assustando o próprio necromante. Agarro um dos punhais que fora usado para abrir a infortunada vítima e com um grito espeto-o no coração negro daquele ser desprezível, achando aquela uma morte muito misericordiosa para tão vil ser.

Ele engasga e cospe sangue; suas mãos tentando arrancar a arma profundamente entranhada em seu tórax. Mas então, estranhamente, ele começa a gargalhar. Uma gargalhada rouca, histérica e completamente insana...

- - Realmente imaginou destruir alguém que viu os primordiais no fogo tartárico de maneira tão banal?! –

Como uma marionete sem cordas, o corpo do místico cai ao chão, sem vida. Corro até ele e abro seu capuz revelando a face jovem e desfigurada pela dor de um acólito humano. Um pequeno medalhão brilhante pende em seu peito sem vida. Um artefato mágico provavelmente. A lembrança de sua reação frente ao raio elétrico de Daveom surge repentinamente. Minha surpresa só não é maior que minha decepção ao constatar o óbvio. O jovem só podia estar possuído pelo verdadeiro necromante.

E o próprio se revela. O outro sarcófago, ao fundo da plataforma se abre e dele sai um corpo semi-esquelético e decadente, com pedaços de carne apodrecida, cobertos por pele branco-acinzentada e pegajosa, pendendo de seus membros. Dois pontos de luz carmesim flutuam em órbitas tão vazias como poços de escuridão odiosa. Ele ajeita uma envelhecida, gasta e corroída túnica multicor, que, em tempos a muito esquecidos parecia indicar uma ascendência nobre ao seu usuário.

Ele aponta um dedo para mim e fala em uma voz cavernosa e gutural:

- Contemple mortal, a verdadeira face de Lairendur, o imortal. Contemple a face do seu algoz. Meus cavaleiros... Ergam-se, protejam seu senhor e esmaguem os infiéis!

As três figuras envergando couraças parciais que se encontravam inertes ao lado do sarcófago se movem e com uma agilidade incomum colocam-se à frente do necromante demonista. Enormes montantes manejados por mãos esqueléticas com músculos rígidos apontam em minha direção. Faces cadavéricas exibem um esgar inumano de fúria. E aquele estranho odor almiscarado que exala de suas formas ressequidas. Ele chega a ser incômodo. Respirar começa a ficar difícil. Noto um estranho temor tomar meu coração e minha mente. Vozes acusadoras invadem meus pensamentos; tentam me recriminar. Observo meus braços fraquejarem. Luto contra aquela força opressora e clamo a Crizagom por coragem. As vozes se calam. Meu coração se aquieta.

Aranis se coloca ao meu lado no momento em que as criaturas atacam. Noto que ele não está de posse de sua arma sagrada. Ele empunha uma espada de luz cintilante. Olho para trás rapidamente e vejo que a luta entre os enviados e os demônios continua, com uma fúria ímpar. As criaturas infernais não nos molestarão e podemos concentrar nossos ataques nas bestas à frente.

Dois deles se movem contra mim. Aranis também parece sentir os efeitos do temor que me invadira momentos antes, por isso, desvio-me dos ataques e bloqueio o golpe da criatura. O sacerdote de Cruine se recobra e entra na luta. Volto-me para meus oponentes. Uma das criaturas avança frontalmente golpeando impiedosamente, enquanto outra tenta flanquear-me. Aparo os golpes do inimigo à minha frente, e por muito pouco não sou atingido pelo outro agressor ao lado. Novo ataque, desta vez pelo flanco. Jogo o corpo para o lado enquanto o golpe se perde no vazio. Giro o martelo e acerto meu adversário do tronco jogando-o para trás, enquanto me desloco para baixo, escapando do outro montante que tentava separar minha cabeça do corpo. Rolo pelo chão enquanto a criatura tenta acertar-me, tirando lascas do solo da caverna e inutilizando um dos pentagramas. Golpeio lateralmente por baixo, sobre uma das pernas daquela coisa e a faço perder o equilíbrio. Ela estatela no chão, largando sua arma e expondo todo o seu corpo. Aproveito a oportunidade e desço o tijolo de aço de meu martelo sobre o peito da criatura esmagando-o. Uma enorme explosão acompanha o findar de existência da besta. Sou atirado para trás. O fedor do enxofre invade minhas narinas e todo o meu corpo é tomado por queimaduras. Milhares de agulhas atravessam meus membros. Meu martelo se perde. A consciência se esvai. Novamente o chão me recebe. Uma dor lancinante percorre minha cabeça e me vejo perto da borda da plataforma.

Com a visão borrada me pego olhando para cima. Os enviados lutam bravamente, mas o número de demônios conjurados pelo necromante é cada vez maior; olho para baixo e observo Nirgar e Iasa quase sendo sobrepujados pelo imenso número de cadáveres. Volto-me para o lado e vejo Aranis ser atingido por um golpe que faz desaparecer sua lâmina de luz e em seguida por outro que o joga no chão. As criaturas avançam sobre ele para exterminar sua vida. Não posso permitir aquilo. No pouco de forças que me restam ergo minha mão e sussurro a oração:

“Correntes da justiça, aprisionem o mal; grilhões da bravura, contenham as trevas”.

Um lampejo de luz cintilante... E outro... E mais outros...

Correntes de pura energia divina surgem do alto, do chão e de lugar nenhum envolvendo as criaturas. Seus braços, pernas, troncos, cabeças se imobilizam pelas cadeias sagradas. Inutilmente eles tentam se libertar.

Eu ganhara tempo. Tento erguer-me, mas meus membros não me permitem. Tateio o chão até encontrar meu martelo e trago-o para perto. As queimaduras martirizam minhas carnes.

Nisto a voz do necromante demonista se faz ouvir novamente.

- Olhem para vocês caídos onde estão. Tudo o que seus deuses lhes concederam simplesmente falhou. Suas armaduras são inúteis, suas armas são desprezíveis e seus milagres totalmente sem efeito – Com um gesto, ele destrói minhas correntes, liberando as criaturas.

Ele ergue sua mão e uma esfera de energia negra sai desta se projetando em minha direção. Um domo negro me cobre e sinto como se cada pequeno ponto de meu corpo estivesse se decompondo. Uma dor excruciante, maior que qualquer outra que tenha sentido antes me domina. Para minha vergonha, não consigo segurar um grito de agonia...

- Sim, Grite... Talvez assim você possa me destruir... – A gargalhada do monstro é uma bofetada em minha honra.

Acredito que até um sacerdote pode duvidar e conhecer o terror. Tudo parecia perdido. Eu falhara. Na missão mais importante eu falhara. Procuro meu deus dentro de mim, mas encontro apenas silêncio. Em vez da voz de Crizagom tudo que consigo ouvir é uma pergunta martelando meus pensamentos: "Kerdal, você tem medo de morrer? Você tem medo de morrer pelo que acredita e pelos seus companheiros?". Eu tinha? Imagens de meus amigos e entes queridos mortos atravessam minha mente. Ilara, Leonim, Morfans, Simas, Altiom, Leimar, Arctus, Imlad, Harim, Andreus, Cavam, Targo e tantos outros que partiram sem que eu pudesse fazer qualquer coisa para impedir. Não desta vez. Não aqui, não agora. Por Crizagom, eu faria tudo o que fosse possível para salvar meus irmãos de fé e destruir o mal. Nem que minha vida fosse entregue em libação.

Uma chama arde em meu coração. Uma onda revigorante percorre meus braços e pernas. Minhas forças voltam. Ergo-me apoiado em minha arma.

- Mesmo que minha carne seja dilacerada e meu corpo seja entregue em sacrifício, eu me erguerei para ajudar meus companheiros e dar um fim em sua existência desprezível. Pois o Senhor da Justiça sempre prevalece no final. Lorde de honra e bravura usa-me a mim como escudo para os meus companheiros e como espada para destruir o mal!

Instantaneamente, um tremor de terra se faz sentir seguido de um imenso raio de luz sagrada que atravessa a abóbada da caverna, destruindo parte desta e espalhando blocos de rocha por todos os lados. Ele me envolve e penetra em mim. Uma nova onda de dor me invade, mas, estranhamente, eu me alegro com esta. Começo a sangrar. Olhos, ouvidos, nariz, lábios, queimaduras e vergões. Cada ferimento parece se abrir e despejar minha vida por ele. O martelo de luz em minha mão se aquece e brilha intensamente. A luz começa a cobrir meu braço e parte de meu torso. Minha mente se ilumina e eu sinto uma grande paz. A dor desaparece. Meus temores se desvanecem, não sinto qualquer emoção ou sentidos do corpo. Só o que interessa é cumprir a justiça!

Então, tudo se torna nebuloso, confuso. Um transe. Vejo-me partindo contra as criaturas que se preparavam para atingir Aranis. Eles voltam seus ataques contra mim. O martelo canta a melodia do aço. Eu bailo a dança da morte. Lampejos de luz branca, golpes de montantes, contra-ataques de martelo, explosões de enxofre, cortes e estocadas sendo fechados, pedaços das bestas jazendo no chão, uma voz cavernosa e rouca proferindo imprecações e encantos, energias místicas se quebrando contra mim, chamas, escuridão; de repente, demônios à minha frente, garras, mais chamas, zumbidos, clarões, mais golpes de martelo, guinchos de dor. Súbito, o borrão se desfaz e eu me pego frente a frente com Lairendur. Sua empáfia e arrogância se desfazendo como areia frente às ondas do mar. O imortal com medo de morrer!

- Tens razão, Lairendur. Não somos grandes guerreiros, nem heróis cheios de fé. São os deuses que nos permitem sê-los. Vá encontrar seus mestres e diga-lhes que um mestiço mortal, servo do Lorde da Justiça o enviou para eles.

Desço-lhe o malho sobre o crânio. Um som repugnante de ossos se partindo e tudo se finda.

Sem seu mestre os demônios debandam e os cadáveres voltam a ser cadáveres. Não tenho tempo para comemorar ou agradecer a graça à Crizagom. Meu corpo se transforma em uma cascata de sangue e chagas abertas. Braços, pernas, tronco, dorso. Sinto minha vida se esvair. As forças abandonam meus membros e o chão me recebe pela última vez. A visão se turva; um aroma suave das florestas de Alus; a visão doce do terno rosto de Ilara; o sussurro dos meus camaradas paladinos e por fim... A canção do silêncio.

"Honra e Justiça" flui de meus lábios e parto para encontrar meu Senhor.

* * *

O som das trombetas faz-me abrir os olhos. Aproximamos-nos do Templo. À frente deste, um grupo de imensas estátuas de leões, esculpidas em granito e mármore, perfilam-se de ambos os lados. Mais ao fundo, antes do pórtico de entrada, dois imensos obeliscos apontam para o céu nublado da Moldânia.

Sobre o arco de entrada uma imensa inscrição em pedra com vários metros de extensão anuncia: À memória de Todos os Deuses, os Senhores da Criação.

Uma guarda de honra moldavi nos recebe. Centenas de sacerdotes se aglomeram para nos observar. Mais atrás, parece que toda a população de Abrasil veio para a cerimônia. Uma atmosfera de expectativa paira sobre os presentes. Murmúrios e cochichos se ouvem.

Então ele surge... O Mais Sábio. Acompanhado de lordes, príncipes, altos dignitários e sumo sacerdotes ele para alguns metros à minha frente e sorri. Um sorriso que é ao mesmo tempo de alegria e reconhecimento.

Aperto o tomo que se encontra debaixo de meu braço e, apoiado em meus companheiros de fé, nos dirigimos até a comitiva. Exibimos, com orgulho, as cicatrizes e marcas que tão árdua missão nos causou. Bandagens, tipoias e emplastros cobrem nossos ferimentos, mas não diminuem a altivez com que lenta, porém firmemente caminhamos. Atrás de nós, nossos camaradas voluntários que nos acompanharam na empreitada começam a bater suas armas em seus escudos e gritam em júbilo. Foi o sinal para que toda a plateia explodisse em vivas.

Em meio ao momento de extrema alegria, meus pensamentos viajam para o passado. Lampejos de memória. Meus irmãos sacerdotes, muito feridos, orando incessantemente para minha recuperação e cuidando de meus ferimentos; meu corpo sendo transportado através das passagens no interior da montanha; os guerreiros voluntários construindo uma padiola para a viagem de regresso; Daveom conjurando esferas flamejantes e incendiando o templo demonista; o sorriso de alegria dos libertos pelo fim de seu cativeiro; a paisagem cinzenta de Abadom; o interior de um barco no rio Mam; o sacolejar de um camarote de navio; uma cama numa estalagem. Todas elas mudando constantemente. A única memória fixa que tinha era a do livro em meus braços, me acompanhando em todo o trajeto de retorno.

E ali estava ele, sendo entregue ao seu novo mestre. Meus irmãos sacerdotes foram unânimes em conceder-me a honra de portar a dádiva que, segundo o Mais Sábio, ajudaria a mudar os rumos da guerra contra a Seita. "Você deu sua vida por ela e por nós, Paladino. Merece tal honraria" – dissera-me Nirgar, o devoto de Blator.

Para mim, mais do que recuperar e entregar um livro, aquela incumbência me agraciara de uma maneira ímpar. Recebera dádivas miraculosas supremas de meu honrado Senhor, que fortaleceram ainda mais minha fé em sua justiça e bravura. Ele me mostrara que nunca era tarde para se mostrar a maior prova do poder dos fiéis nos deuses. E esse poder seria importante nos momentos que viriam pela frente...