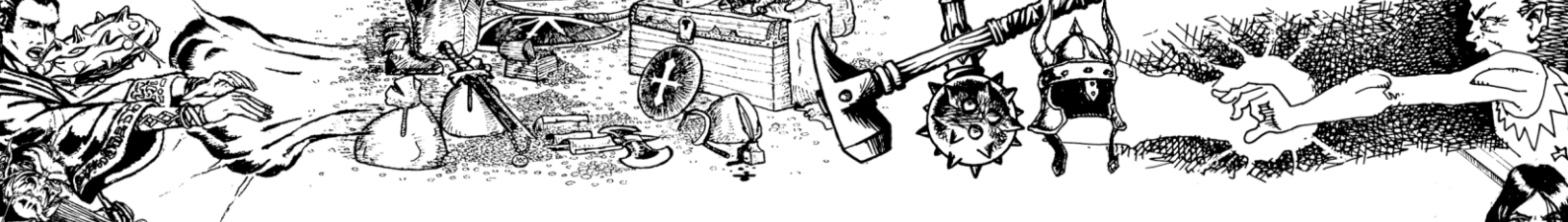


RPG **Tegmerr**



Livro de Magias

Livro de Magias



Créditos

Autores

Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria, Alex Ladeiras, Alex Resende, Alexandre Leme, Alexandre Lima, Alisson Diorgenes Vasconcelos, Diego Guinâncio, Edilton Oliveira, Fábio Carvalho Magalhães, Fernando Nascimento Reis da Costa, Geraldo Lucio Cabral da Silva, Gustavo Lorena Pinto, Jonas Conrado Cardozo, José Jorge Osório da Silva Junior, Junior Machado, Paulo Henrique Câmara, Regis Marques, Rodolfo da Silva Costa, Samuel Oliveira de Azevedo, Stefano Guimarães Giusini, Vinicius Fernandez Lago, Wilquer Oliveira

Capa

Licínio Souza

Ilustrações Internas

Antonio Alexandre “Lobo” dos Santos, Claudio Souza, Domênico Gay, Jorge Paiva, Sandro Zambi, Sergio Artigas e Vinicius Dinofre Dada

Coordenação

Marcelo Rodrigues, Mauro Draco, Diego Guinâncio, Alex Menezes Ladeiras.

Revisão

Diogo Leal, Douglas Gonçalves da Silva, Fabio Henrique, Fábio Ricardo de Oliveira, Guilherme Escobar, José Jorge Osório da Silva Junior, Marcelo Rodrigues

Publicação

Publicada pelo Projeto Tagmar em 14/07/2025 e disponível para download gratuito em www.tagmar.com.br

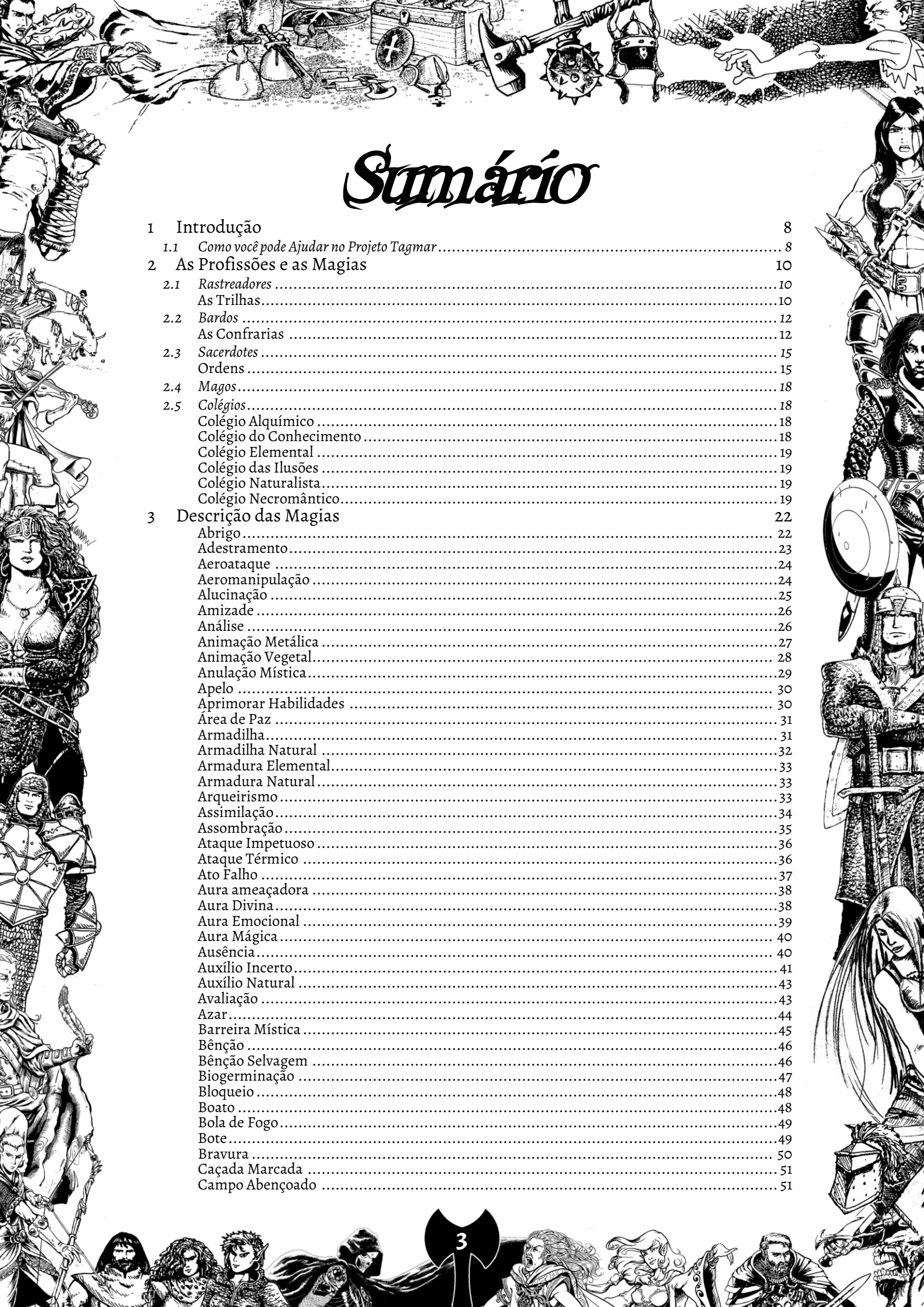
Versão

3.02 R4

Uma Publicação

Projeto
Tagmar





Sumário

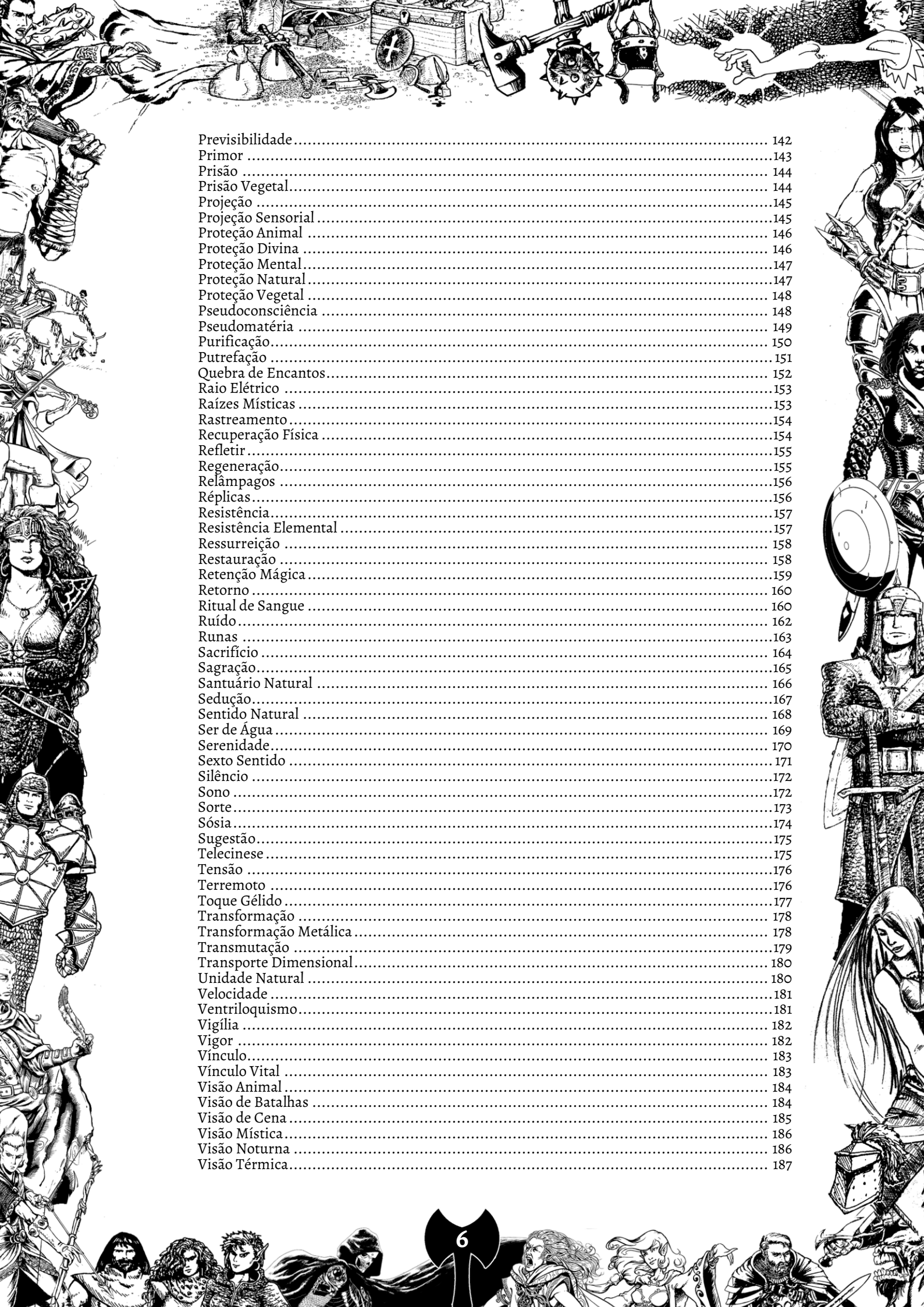
1	Introdução	8
1.1	Como você pode Ajudar no Projeto Tagmar	8
2	As Profissões e as Magias	10
2.1	Rastreadores	10
	As Trilhas	10
2.2	Bardos	12
	As Confrarias	12
2.3	Sacerdotes	15
	Ordens	15
2.4	Magos	18
2.5	Colégios	18
	Colégio Alquímico	18
	Colégio do Conhecimento	18
	Colégio Elemental	19
	Colégio das Ilusões	19
	Colégio Naturalista	19
	Colégio Necromântico	19
3	Descrição das Magias	22
	Abrigo	22
	Adestramento	23
	Aeroataque	24
	Aeromanipulação	24
	Alucinação	25
	Amizade	26
	Análise	26
	Animação Metálica	27
	Animação Vegetal	28
	Anulação Mística	29
	Apelo	30
	Aprimorar Habilidades	30
	Área de Paz	31
	Armadilha	31
	Armadilha Natural	32
	Armadura Elemental	33
	Armadura Natural	33
	Arqueirismo	33
	Assimilação	34
	Assombramento	35
	Ataque Impetuoso	36
	Ataque Térmico	36
	Ato Falho	37
	Aura ameaçadora	38
	Aura Divina	38
	Aura Emocional	39
	Aura Mágica	40
	Ausência	40
	Auxílio Incerto	41
	Auxílio Natural	43
	Avaliação	43
	Azar	44
	Barreira Mística	45
	Bênção	46
	Bênção Selvagem	46
	Biogerminação	47
	Bloqueio	48
	Boato	48
	Bola de Fogo	49
	Bote	49
	Bravura	50
	Caçada Marcada	51
	Campo Abençoado	51



Camuflagem	52
Canção do Alento	53
Canção do Ânimo	54
Canção do Sono	54
Canção do Tormento.....	55
Cataclisma	55
Chuva Ácida	56
Círculo de Proteção	56
Clarividência	57
Cobertura	58
Comando de Paz	59
Comunhão Natural.....	60
Conhecimento	60
Conhecimento Linguístico	60
Conhecimento Natural.....	61
Conjuração Natural	62
Conjurar objetos	62
Contatos Mentais	63
Contatos Musicais	63
Controle	64
Controle Climático	65
Controle Mecânico	66
Conversão Energética	67
Convivência	67
Convocação.....	68
Convocação Animal	69
Coordenação	70
Corrente.....	70
Covardia.....	71
Criação.....	71
Criptograma Místico	71
Curas Espirituais	72
Curas Físicas	73
Curas Heroicas	73
Dádivas da Guerra.....	74
Dardos de Gelo	75
Degeneração Física.....	75
Desertificação	76
Desintegração	76
Deslocamento Natural	77
Despistamento	78
Destreza Animal	78
Deteção de Magia	79
Detectar Intenção	80
Distração	80
Doenças	81
Dominação Animal.....	82
Domínio.....	82
Domínio Mental.....	83
Domínio Natural.....	83
Elemental da Água.....	84
Elemental da Terra	85
Elemental do Ar	85
Elemental do Fogo.....	86
Elo Animal	87
Elo Empático.....	88
Empatia	89
Encantamento	89
Encolhimento.....	90
Esconjuração.....	91
Escrita	92
Escrituras Místicas	92
Escudo Místico	93
Escudo Protetor	93
Escudo Térmico	94
Escuridão	95
Esplendor	95
Esquecimento	96
Explosão Mística	97



Fabricação Divina	97
Faro.....	98
Fascínio.....	99
Feixes Incandescentes.....	100
Fitogênese	100
Fogo Divino	101
Força Mútua.....	101
Força Sagrada.....	102
Forçar Disputa.....	102
Forma de Pedra	103
Forma Fluida	104
Garras	105
Geoanimação	105
Geomaniplulação	106
Geoproteção.....	107
Habilidade Animal	107
Herbologia.....	108
Hidromaniplulação	108
Hidrotolerância	109
Ícone Sagrado	110
Identificação	110
Ilusões	111
Imagem.....	112
Intuição	113
Invisibilidade	113
Ira Divina	114
Lágrima de Dragão.....	115
Lâmina de Luz	115
Leitura	116
Leitura de Hábitos.....	116
Leitura Labial	117
Lenda Viva	117
Lendas	118
Levitação	119
Libertação.....	120
Licantropia Lupina	120
Linguagem.....	121
Malabarismo	122
Maldições	122
Manipulação de Luz.....	122
Manipular Confiança	123
Marca Arcana	123
Marca da Morte	124
Medo	125
Memorização	125
Meteoros	126
Mimetismo Animal.....	126
Modificar Espírito.....	127
Motivação.....	128
Mutação.....	129
Mutualidade.....	129
Necroanimação	130
Necroconhecimento	130
Necropotência	131
Obstinação.....	133
Olhar do Predador.....	133
Onda Destrutiva	134
Onda Psíquica	135
Ordens.....	135
Orientação.....	136
Paralisia	137
Pele de Árvore.....	137
Perspicácia	138
Pesadelo.....	138
Piromaniplulação.....	139
Piroproteção	139
Plano Místico	140
Possessão	141
Presença Intimidadora.....	142



Previsibilidade.....	142
Primor	143
Prisão	144
Prisão Vegetal.....	144
Projeção	145
Projeção Sensorial.....	145
Proteção Animal	146
Proteção Divina	146
Proteção Mental.....	147
Proteção Natural.....	147
Proteção Vegetal	148
Pseudoconsciência	148
Pseudomatéria	149
Purificação.....	150
Putrefação	151
Quebra de Encantos.....	152
Raio Elétrico	153
Raízes Místicas	153
Rastreamento.....	154
Recuperação Física	154
Refletir.....	155
Regeneração.....	155
Relâmpagos	156
Réplicas.....	156
Resistência.....	157
Resistência Elemental	157
Ressurreição	158
Restauração	158
Retenção Mágica	159
Retorno	160
Ritual de Sangue	160
Ruído.....	162
Runas	163
Sacrifício	164
Sagração.....	165
Santuário Natural	166
Sedução.....	167
Sentido Natural	168
Ser de Água.....	169
Serenidade.....	170
Sexto Sentido	171
Silêncio	172
Sono	172
Sorte.....	173
Sósia	174
Sugestão.....	175
Telecinese.....	175
Tensão	176
Terremoto	176
Toque Gélido.....	177
Transformação	178
Transformação Metálica.....	178
Transmutação	179
Transporte Dimensional.....	180
Unidade Natural	180
Velocidade	181
Ventriloquismo.....	181
Vigília	182
Vigor	182
Vínculo.....	183
Vínculo Vital	183
Visão Animal.....	184
Visão de Batalhas	184
Visão de Cena	185
Visão Mística.....	186
Visão Noturna	186
Visão Térmica.....	187

Introdução



1 Introdução

Não há instrumento mais poderoso que a magia, mas também, não há conhecimento que exija mais dedicação. Dizem que é preciso ser um gênio para se utilizar forças sobrenaturais. Isto não é verdade, mas ainda assim uma Aura acima da média é muito importante para aqueles que querem conhecer a fundo as artes místicas.

Tagmar é um mundo com uma alta concentração de mana, a substância da magia. Seres devidamente treinados e com grande força mística (Aura) conseguem manipular o mana, distorcendo a realidade, criando efeitos de maior ou menor porte.

O estudo da magia é feito basicamente de duas formas. A primeira é o método dos Magos e dos Bardos, que usam suas forças interiores e as do meio em volta para criar alterações no ambiente ou em criaturas próximas. O outro método é o dos Sacerdotes e Rastreadores. Estes místicos canalizam a energia mágica de uma entidade de grande poder (a natureza, um Deus ou outro tipo de ser divino) e a usam para criar as alterações na realidade que definem as magias. Em compensação, a entidade cujo poder se usa investe o Rastreador ou Sacerdote como seu servo e representante, devendo o mesmo fielmente servi-la. Seja qual for o método, o objetivo é único: criar o que se convencionou chamar de mágica. A outra meta comum é aprender o maior número de encantos possível (também chamados de magias, feitiços, milagres, etc.). Na verdade, não há uma única magia, um bloco único que faz tudo. O que se observa em Tagmar é um enorme número de feitiços individuais, cada um com seus efeitos próprios. Esses encantos são muito mais potentes se controlados completamente, mas muito fracos se o controle for pequeno. Assim como em Habilidades, Magia também depende do nível.

1.1 Como você pode Ajudar no Projeto Tagmar

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.

Acesse: <https://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: <https://tagmar.com.br/Participar>



As Profissões e as Magias



2 As Profissões e as Magias

2.1 Rastreadores

Rastreadores são guerreiros que se relacionam de uma forma muito especial com a natureza. Esta relação permite que eles usem vários feitiços. Em geral, estes ajudam em suas habilidades e são praticamente impossíveis de serem descobertos, pois quase todos usam na evocação apenas gestos e palavras que combinam com a ação que está sendo executada (para usar o feitiço Rastreamento, os gestos necessários à evocação poderiam ser apalpar o chão e/ou amassar uma folha qualquer do caminho), a não ser que a descrição diga algo em contrário.

Também é necessário notar que grande parte dos feitiços de Rastreador funcionam apenas em Ambiente Natural. Ambiente Natural é, por definição, qualquer lugar que não tenha sido modificado por uma das raças civilizadas ou selvagens.

Algumas magias mais raras têm seu uso restrito ao Ar Livre. Isto quer dizer que estes feitiços só podem ser usados em locais onde não haja teto. Esta restrição pode ou não ser cumulativa com a de Ambiente Natural.

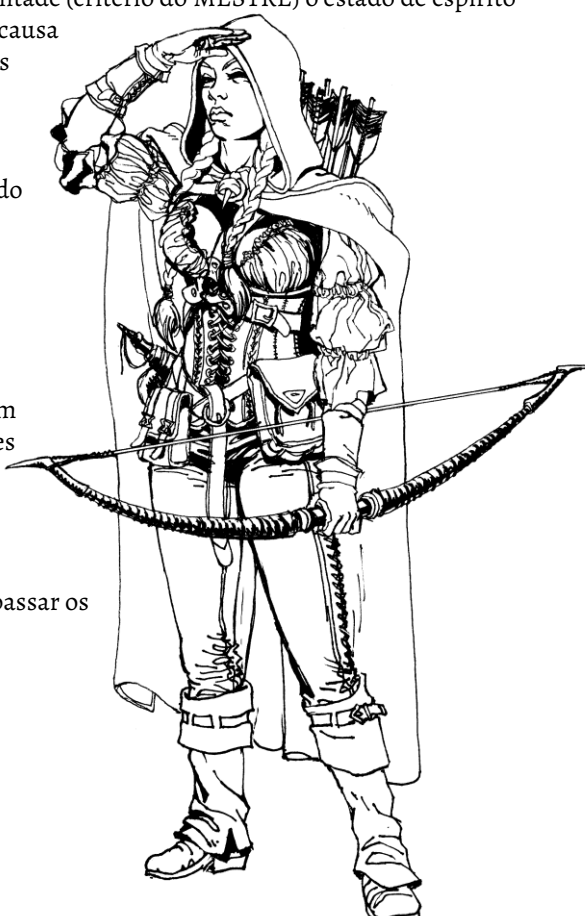
Finalmente, é importante notar que os Rastreadores obtêm os seus feitiços através de uma grande ligação com a natureza. Se um Rastreador agir de maneira prejudicial à natureza como um todo, com conhecimento de seus atos e no domínio de sua vontade (critério do MESTRE) o estado de espírito necessário ao uso de seus encantos é perdido. Por causa disto, o Rastreador não poderá usar os seus feitiços até limpar a sua alma e se redimir. Normalmente, esta redenção é feita através de alguma missão ou ato benéfico à natureza (o Rastreador recupera os seus feitiços apenas depois da missão). De um modo geral, quanto maior a infração mais difícil será a redenção (o MESTRE escolhe a missão).

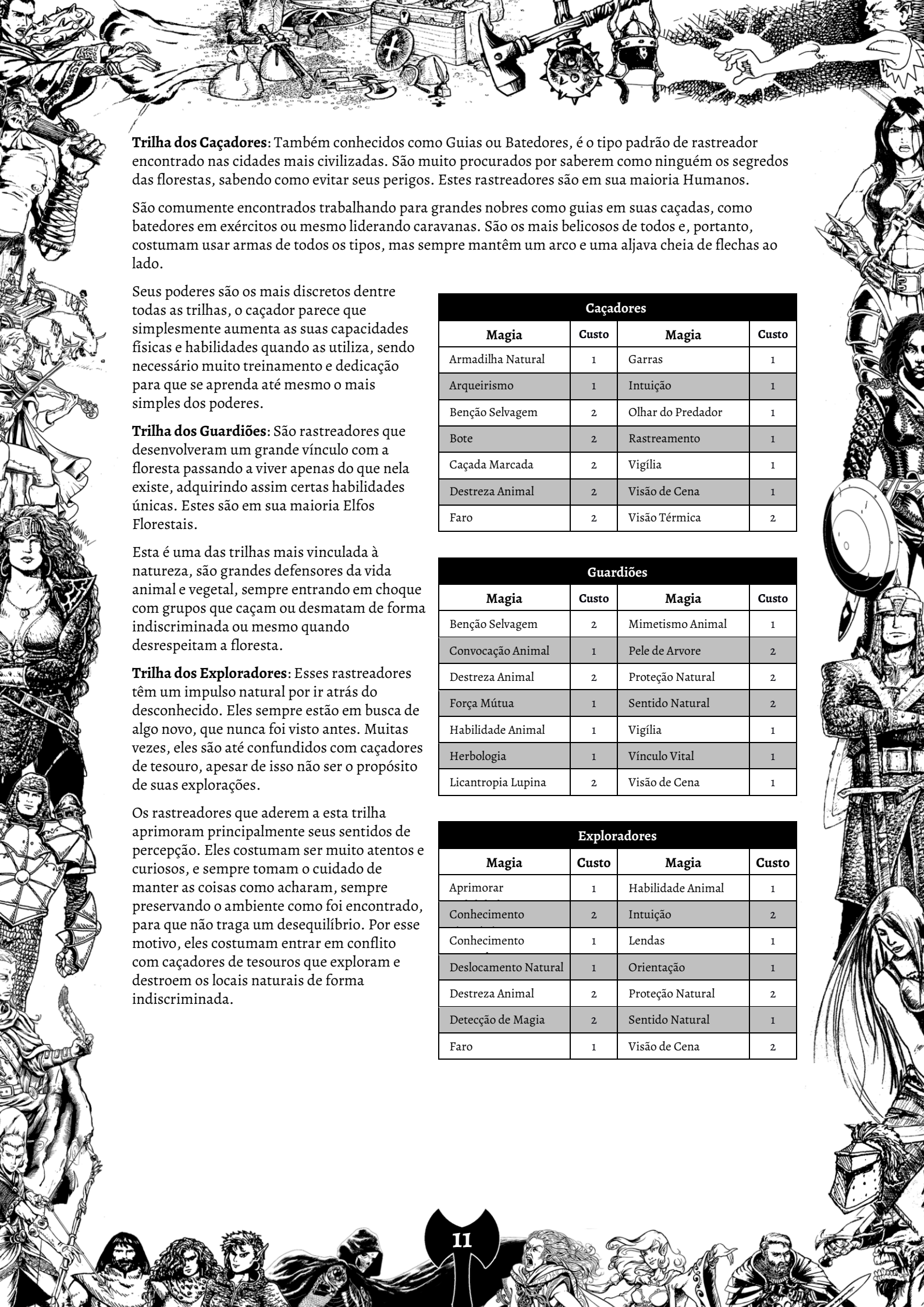
As Trilhas

Rastreadores são pessoas curiosas e comumente saem em busca de novos conhecimentos. Ao contrário dos Magos e Sacerdotes que se organizam em organizações bem estruturadas, os rastreadores se especializam em Trilhas que são ramos de conhecimento passados por outro rastreador mais experiente, numa tradição oral de mestre e pupilo. Há 3 Trilhas de conhecimento, mas é necessário que se encontre um mestre disposto a passar os ensinamentos:

- Trilha dos Caçadores
- Trilha dos Guardiões
- Trilha dos Exploradores

Rastreadores			
Magia	Custo	Magia	Custo
Abrigo	1	Elo Animal	2
Adestramento	1	Força Mútua	2
Aprimorar Habilidades	2	Habilidade Animal	2
Arqueirismo	2	Proteção Animal	2
Camuflagem	1	Rastreamento	2
Despistamento	1	Resistência	2
Dominação Animal	1	Visão Animal	2





Trilha dos Caçadores: Também conhecidos como Guias ou Batedores, é o tipo padrão de rastreador encontrado nas cidades mais civilizadas. São muito procurados por saberem como ninguém os segredos das florestas, sabendo como evitar seus perigos. Estes rastreadores são em sua maioria Humanos.

São comumente encontrados trabalhando para grandes nobres como guias em suas caçadas, como batedores em exércitos ou mesmo liderando caravanas. São os mais belicosos de todos e, portanto, costumam usar armas de todos os tipos, mas sempre mantêm um arco e uma aljava cheia de flechas ao lado.

Seus poderes são os mais discretos dentre todas as trilhas, o caçador parece que simplesmente aumenta as suas capacidades físicas e habilidades quando as utiliza, sendo necessário muito treinamento e dedicação para que se aprenda até mesmo o mais simples dos poderes.

Trilha dos Guardiões: São rastreadores que desenvolveram um grande vínculo com a floresta passando a viver apenas do que nela existe, adquirindo assim certas habilidades únicas. Estes são em sua maioria Elfos Florestais.

Esta é uma das trilhas mais vinculada à natureza, são grandes defensores da vida animal e vegetal, sempre entrando em choque com grupos que caçam ou desmatam de forma indiscriminada ou mesmo quando desrespeitam a floresta.

Trilha dos Exploradores: Esses rastreadores têm um impulso natural por ir atrás do desconhecido. Eles sempre estão em busca de algo novo, que nunca foi visto antes. Muitas vezes, eles são até confundidos com caçadores de tesouro, apesar de isso não ser o propósito de suas explorações.

Os rastreadores que aderem a esta trilha aprimoram principalmente seus sentidos de percepção. Eles costumam ser muito atentos e curiosos, e sempre tomam o cuidado de manter as coisas como acharam, sempre preservando o ambiente como foi encontrado, para que não traga um desequilíbrio. Por esse motivo, eles costumam entrar em conflito com caçadores de tesouros que exploram e destroem os locais naturais de forma indiscriminada.

Caçadores			
Magia	Custo	Magia	Custo
Armadilha Natural	1	Garras	1
Arqueirismo	1	Intuição	1
Benção Selvagem	2	Olhar do Predador	1
Bote	2	Rastreamento	1
Caçada Marcada	2	Vigília	1
Destreza Animal	2	Visão de Cena	1
Faro	2	Visão Térmica	2

Guardiões			
Magia	Custo	Magia	Custo
Benção Selvagem	2	Mimetismo Animal	1
Convocação Animal	1	Pele de Arvore	2
Destreza Animal	2	Proteção Natural	2
Força Mútua	1	Sentido Natural	2
Habilidade Animal	1	Vigília	1
Herbologia	1	Vínculo Vital	1
Licantropia Lupina	2	Visão de Cena	1

Exploradores			
Magia	Custo	Magia	Custo
Aprimorar	1	Habilidade Animal	1
Conhecimento	2	Intuição	2
Conhecimento	1	Lendas	1
Deslocamento Natural	1	Orientação	1
Destreza Animal	2	Proteção Natural	2
Deteção de Magia	2	Sentido Natural	1
Faro	1	Visão de Cena	2

2.2 Bardos

Bardos desempenham basicamente duas funções em suas culturas: a primeira delas é a de menestrelis, músicos que vivem do entretenimento oferecido às pessoas. A sua outra função é preservar a cultura, e a história. Para ajudar a preencher estas funções, o Bardo dispõe de algumas magias, as quais visam sobretudo influenciar as pessoas, manipular sons e facilitar a obtenção e o acúmulo de informações.

A grande maioria de suas magias é muito difícil de notar (as exceções terão observações escritas nas suas descrições). Apenas um Bardo pode notar que um outro está usando feitiços, e mesmo assim tem que prestar atenção. Além disso, estes feitiços dependem em grande parte da sua voz e música, precisando, portanto, ter as habilidades Arte/Canto e Arte/Música Instrumental. Também vale notar que para evocar a maioria destas magias, o Bardo deve ter em mãos o seu instrumento musical e estar em condições de falar e/ou cantar.

As magias destinadas a colher informações não têm nenhuma exigência em relação às Habilidades, nem exigem que o Bardo tenha em mãos o seu instrumento musical. O contrapeso disto é que algumas delas são rituais e que a maior parte pode ser facilmente identificada como feitiçaria.

As Confrarias

Os bardos podem ser de três confrarias:

- Confraria dos Artistas
- Confraria dos Arautos
- Confraria dos Eruditos.

Cada uma delas reflete a relação que o bardo tem com a Arte, que é sua fonte de poder e seu principal objeto de estudo.

Para entrar em uma Confraria é necessário que o bardo tenha realizado algum feito notável, ou que tenha contribuído para o desenvolvimento da arte (como uma bela composição ou escultura). Outra forma é ter feito algo importante para a sociedade (recuperação de uma lenda antiga ou documento histórico) ou ainda para uma vitória diplomática (obter sucesso em uma negociação de paz), resumindo, é preciso que o bardo atraia a atenção de uma das confrarias de alguma maneira.

Artistas: Os artistas são aqueles que mais procuram manter um relacionamento íntimo com a Arte. Pintores, instrumentistas, cantores, circenses, dançarinos, escultores; todos eles, ao escolherem a Arte como campo de estudo, têm como principal objetivo o desenvolvimento da própria Arte, ou seja, a perseguição incansável pelo belo, que é transcendental como a alma, mas que se revela aos sentidos humanos, encantando e influenciando os sentimentos.

Bardos (lista Básica)

Magia	Custo	Magia	Custo
Amizade	3	Linguagem	2
Canção do Animo	2	Memorização	1
Distração	1	Modificar Espírito	2
Empatia	1	Sedução	1
Escrita	1	Silêncio	2
Lendas	1	Ventriloquismo	1

Arautos

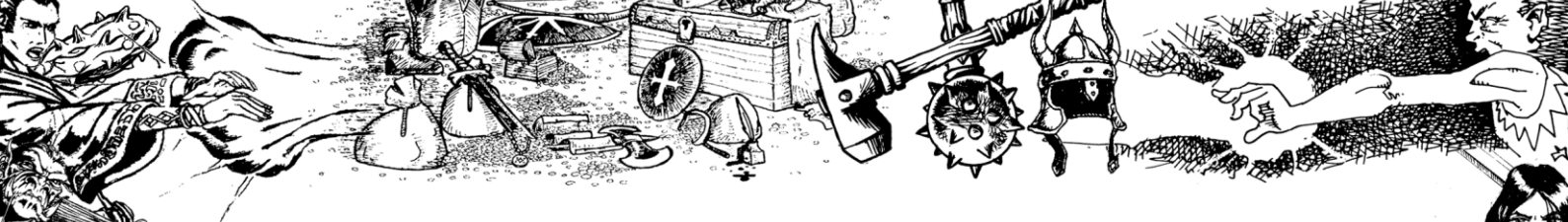
Magia	Custo	Magia	Custo
Ausência	2	Identificação	2
Boato	3	Leitura Labial	2
Contatos musicais	1	Manipular Confiança	2
Detectar Intenção	2	Motivação	2

Artistas

Magia	Custo	Magia	Custo
Aura Ameaçadora	2	Fascínio	2
Canção de Alento	2	Malabarismo	1
Canção do Sono	3	Ruído	2
Canção do Tormento	2	Tensão	2

Eruditos

Magia	Custo	Magia	Custo
Aura Emocional	2	Leitura	1
Conhecimento	2	Leitura de Hábitos	2
Convivência	2	Lenda Viva	2
Criptograma Místico	2	Perspicácia	3



Eles estão sempre em busca de aperfeiçoar suas técnicas, viajando constantemente em busca de novas experiências que lhes dêem inspiração para que possam se aproximar cada vez mais da perfeição. Dentre todos os bardos, eles são os únicos que, efetivamente, têm uma preocupação puramente artística: são eles que compõem o patrimônio artístico de um reino, como as obras monumentais, as canções correntes, os hinos patrióticos e etc.

Encarando como necessárias para o seu desenvolvimento, os artistas gostam de realizar apresentações para as pessoas, desde as mais comuns até as mais abastadas. São elas que permitirão saber o quão próximo da Arte está o artista.

Mas não só ele é beneficiado, as pessoas se encantam, se divertem, se sentem felizes com suas apresentações. Os artistas são peças fundamentais na vida das pessoas, especialmente as mais pobres, cujas vidas não oferecerem muitas oportunidades de diversão.

Por estes motivos eles são muito bem recebidos em praticamente todos os lugares por onde passam, tornando-se ótima companhia de aventuras. Apesar de outras pessoas se apresentarem como artistas (como os arautos ou simplesmente pessoas que têm algum conhecimento técnico em alguma arte) a diferença entre eles é nítida, embora não explicável. Enquanto outras pessoas, como os outros bardos, conseguem simplesmente entreter as pessoas, dando-lhes diversão, os artistas conseguem ir além, envolvendo os sentimentos e marcando a vida das pessoas. Estas, no entanto, não conseguem explicar essa diferença.

Os artistas, ao buscarem o belo, conseguem retirar da Arte a capacidade de influenciar os sentimentos das pessoas, retirando delas sua percepção da realidade inserindo-as em um outro universo criado pela Arte, podendo inspirar terror através de uma canção, evocar sentimentos através de um som ou mesmo fazer com que pessoas mergulhem dentro de uma pintura.

Arautos: Diferentemente dos artistas, românticos no seu estudo da Arte, os arautos não veem a própria Arte como objetivo de seu estudo e sim as pessoas. A Arte é, para os arautos, o principal meio com o qual se torna mais fácil influenciar as pessoas. Discursos bem feitos podem motivar soldados, uma música bem tocada pode fragilizar uma mulher, tornando-se mais fácil de seduzi-la, uma fala bem estruturada persuade mais facilmente.

Além disso, para ser um arauto é necessário compreender muito bem a forma de viver e pensar das pessoas, especialmente no mundo da nobreza, onde a intriga e a manipulação são muito mais presentes. Por conta disso, os arautos são incomuns e a grande maioria deles vem e trabalha junto à nobreza.

A principal função de um arauto é representar alguém. Mas como tal pessoa será representada varia muito. Por isso, o arauto pode se apresentar de diversas formas: como mensageiro, levando informações, representando algum nobre ou instituição importante; como diplomata, também representando alguma entidade importante, mas tendo certo poder de decisão; como agentes jurídicos (advogado, promotor ou juiz) nos países onde há tribunais organizados; como “relações públicas” de um cavaleiro ou nobre ou ainda como espião.

Como representantes, os arautos devem ser muito leais aos seus representados. Caso ele cometa traição, ainda que não seja morto, ele dificilmente conseguirá encontrar outra pessoa a quem representar. Claro que um arauto poderia viver sem representar ninguém; porém, isso seria extremamente prejudicial. Primeiro porque ele não terá mais como contar com uma força maior para sua argumentação (ele não poderá mais dizer que se ele for atacado, por exemplo, o Duque enviará tropas que irão destruir todo o feudo do Barão) e segundo, porque isso dificilmente lhe dará o status que teria servido a alguém.

Os arautos, dado o seu convívio com a nobreza, costumam ser vaidosos, procurando sempre obter cada vez mais fama. Por conta disso, ou até mesmo por uma extrema lealdade ao seu representado, ele pode acabar por utilizar meios inescrupulosos para conseguir seus objetivos, como difamar alguém através de um boato ou causar intrigas entre famílias. Esse com certeza é o caminho mais rápido para o sucesso, mas também o mais arriscado. Caso seja descoberto, dificilmente seu representado irá apoiá-lo.

Dessa forma, os arautos são ao mesmo tempo bem e malvistos pela nobreza. Bem pelo que eles podem fazer para melhor representar um nobre e mal pelo que eles podem fazer para melhor representar um inimigo desse primeiro nobre.

Entre os habitantes comuns, eles não costumam se apresentar como arautos e sim como artistas viajantes. Sendo assim, eles são tão bem recebidos pelas pessoas comuns como os artistas de fato.



Sua relação com a Arte permite que os arautos criem um canal de empatia com as pessoas, permitindo que eles detectem melhor suas intenções, sejam capazes de convencer melhor e, até mesmo recobrar ânimos de soldados.

Eruditos: Diferentemente dos artistas, que estudam a Arte em prol dela mesma, e dos arautos, que a estudam para melhor influenciar as pessoas, os eruditos estudam a Arte como uma melhor forma de compreender a sociedade. Sendo os mais raros dentre os bardos, muitas vezes os eruditos são chamados de sábios pelas pessoas. Isso porque eles costumam ter conhecimento sobre as mais diversas áreas, encantando as pessoas comuns pelas suas vastas experiências.

Um erudito, geralmente, está quase sempre viajando, procurando conhecer novos lugares, novas pessoas, novas línguas e culturas. A Arte é um instrumento que permite a interação social, minimizando diferenças, tornando as pessoas mais próximas umas das outras, inclusive do próprio bardo, permitindo que ele consiga obter informações de forma mais natural possível.

Por seu vasto conhecimento e seu olhar crítico e atento aos eventos mais comuns que, certamente, outras pessoas ignorariam, eles se tornam importantíssimos, já que são eles a elite intelectual de Tagmar e produtores de mais de 80% de todos os livros existentes de temas cotidianos. Enquanto os magos escrevem livros muito voltados à sua própria utilização e de seu colégio, da mesma forma que os sacerdotes, os eruditos escrevem livros para a sociedade. São eles que registram as lendas, a história de um reino, a genealogia de uma família nobre, as diversas línguas e culturas, os mapas, as guerras, ou seja, praticamente toda a história, tanto política, como econômica, como cultural de um reino é registrada por esses bardos.

Apesar de pouco numerosos, já que a percepção de que esse tipo de conhecimento é relevante é muito restrita, além do que é necessário estar constantemente em viagens, grande parte perigosas, para que se possam obter tais conhecimentos, eles produzem muito conhecimento e, não raro, reis poderosos, mas cultos, os desejam por duas funções: a de registradores dos atos do rei, de forma que eles se tornem imortalizados nos livros; e de conselheiros, já que seu vasto conhecimento, que percorre diversas áreas, é sempre muito útil para um rei perspicaz.

Entretanto, os eruditos só se fixam em um local quando já estão velhos, incapazes de prosseguir em viagens arriscadas. Enquanto não chega esse momento, eles costumam se associar a grupos de aventureiros e seus conhecimentos, bem como sua arte, podem ser aliados valiosos.

Os eruditos são muito bem recebidos por onde passam, sendo geralmente muito indagados sobre suas pesquisas. Além disso, seu contato com a arte, ao mesmo tempo em que estabelece um ponto de contato com as pessoas, permite que elas sejam entretidas.

O contato com a Arte do erudito permite que se estabeleça um ambiente harmonioso entre as pessoas, permitindo que ele consiga se inserir mais entre as pessoas, conseguindo reviver lendas e histórias bem como melhorando sua c



2.3 Sacerdotes

A maioria dos Sacerdotes de Tagmar não tem capacidade de evocar milagres e mesmo aqueles que ocupam altos cargos são frequentemente incapazes de evocar até mesmo um simples feitiço.

Os Sacerdotes que conseguem criar milagres através de sua fé são raros e bem-vistos. Eles são considerados agentes especiais de seus Deuses no mundo dos mortais e muitos terminam se tomando heróis dos fiéis ou, em muitos casos, mártires de sua causa.

As responsabilidades destes indivíduos são grandes, mas o poder de que eles dispõem também é tentador. Para aqueles que se mostram fiéis e capazes existe a grande honra: ser convidado a fazer parte de uma Ordem.

Os Sacerdotes devem sempre seguir os desígnios de seu Deus e, se possível, converter mais fiéis para a sua causa. Caso o Sacerdote traia o seu Deus em qualquer aspecto, ele será punido. A punição pode ser algo pequeno, como jejum e orações por um dia, ou terrível, como uma missão quase suicida. O MESTRE decide a penalidade conforme o grau do "crime cometido".

Ordens

Cada religião mantém uma estrutura organizada de Sacerdotes em sua igreja. Dentro destas organizações religiosas existem um ou mais grupos seletos dos mais fiéis e capazes seguidores do Deus. Estes grupos são chamados de "Ordens".

Há pelo menos uma Ordem para cada deus, com exceção de Liris e Quiris que não possuem Ordens próprias, mas seus sacerdotes integram a Ordem de Sevides.

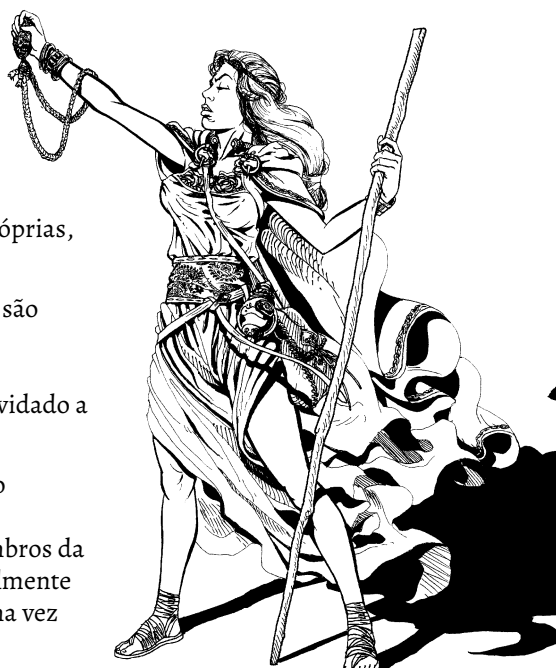
As grandes exigências para se entrar em uma Ordem são fama, poder e fidelidade. Quando se sobe de estágio, considera-se que a fama e o poder aumentam, lhe proporcionando a chance única do Sacerdote ser convidado a ingressar na Ordem sagrada de seu deus.

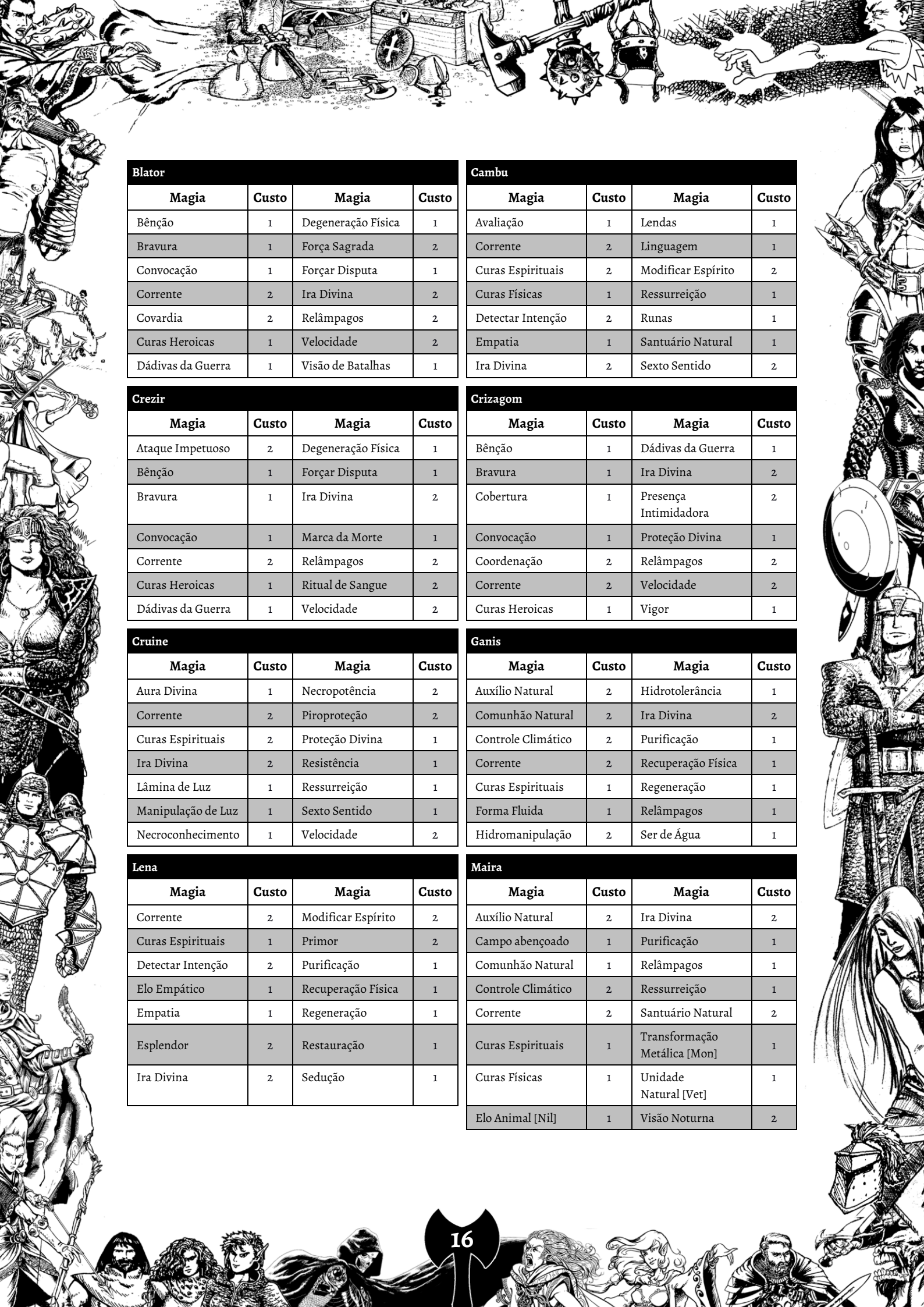
Cada Ordem possui novos segredos que abrem para o sacerdote o acesso a uma lista com diversos milagres (magias), a maioria das quais exclusivos para os membros da Ordem. Isto causa uma especialização, pois é normalmente mais vantajoso aprender os encantos das Ordens, uma vez que eles têm um custo menor que os da lista básica.

No entanto, embora cada ordem possua um templo sede, cada Ordem mantém congregações em outros lugares de Tagmar. Estas respondem diretamente a sede, mas têm uma relativa independência ao que se refere à maior parte de suas ações, inclusive ordenando novos membros. No entanto não se devem confundir as congregações da Ordem com os demais templos, principalmente porque as congregações não são muitas e se encontram normalmente apenas nas capitais dos reinos e excepcionalmente em Saravossa, onde todas as ordens mantêm uma congregação. Por isso não é necessário ir até a sede para tentar ser admitido, mas isto não quer dizer que será fácil achar uma congregação subordinada a Ordem, e é muito mais comum o Sacerdote ser contatado por uma Ordem que o contrário.

Milagres comuns a todos os sacerdotes

Magia	Custo	Magia	Custo
Apelo	2	Ordens	1
Bênção	2	Quebra de Encantos	1
Curas Físicas	2	Recuperação Física	2
Curas Heroicas	2	Regeneração	2
Detecção de Magia	1	Resistência	2
Esconjuração	1	Ressurreição	2
Maldições	1	Sagração	2





Blator			
Magia	Custo	Magia	Custo
Bênção	1	Degeneração Física	1
Bravura	1	Força Sagrada	2
Convocação	1	Forçar Disputa	1
Corrente	2	Ira Divina	2
Covardia	2	Relâmpagos	2
Curas Heroicas	1	Velocidade	2
Dádivas da Guerra	1	Visão de Batalhas	1

Crezir			
Magia	Custo	Magia	Custo
Ataque Impetuoso	2	Degeneração Física	1
Bênção	1	Forçar Disputa	1
Bravura	1	Ira Divina	2
Convocação	1	Marca da Morte	1
Corrente	2	Relâmpagos	2
Curas Heroicas	1	Ritual de Sangue	2
Dádivas da Guerra	1	Velocidade	2

Cruine			
Magia	Custo	Magia	Custo
Aura Divina	1	Necropotência	2
Corrente	2	Piroteção	2
Curas Espirituais	2	Proteção Divina	1
Ira Divina	2	Resistência	1
Lâmina de Luz	1	Ressurreição	1
Manipulação de Luz	1	Sexto Sentido	1
Necroconhecimento	1	Velocidade	2

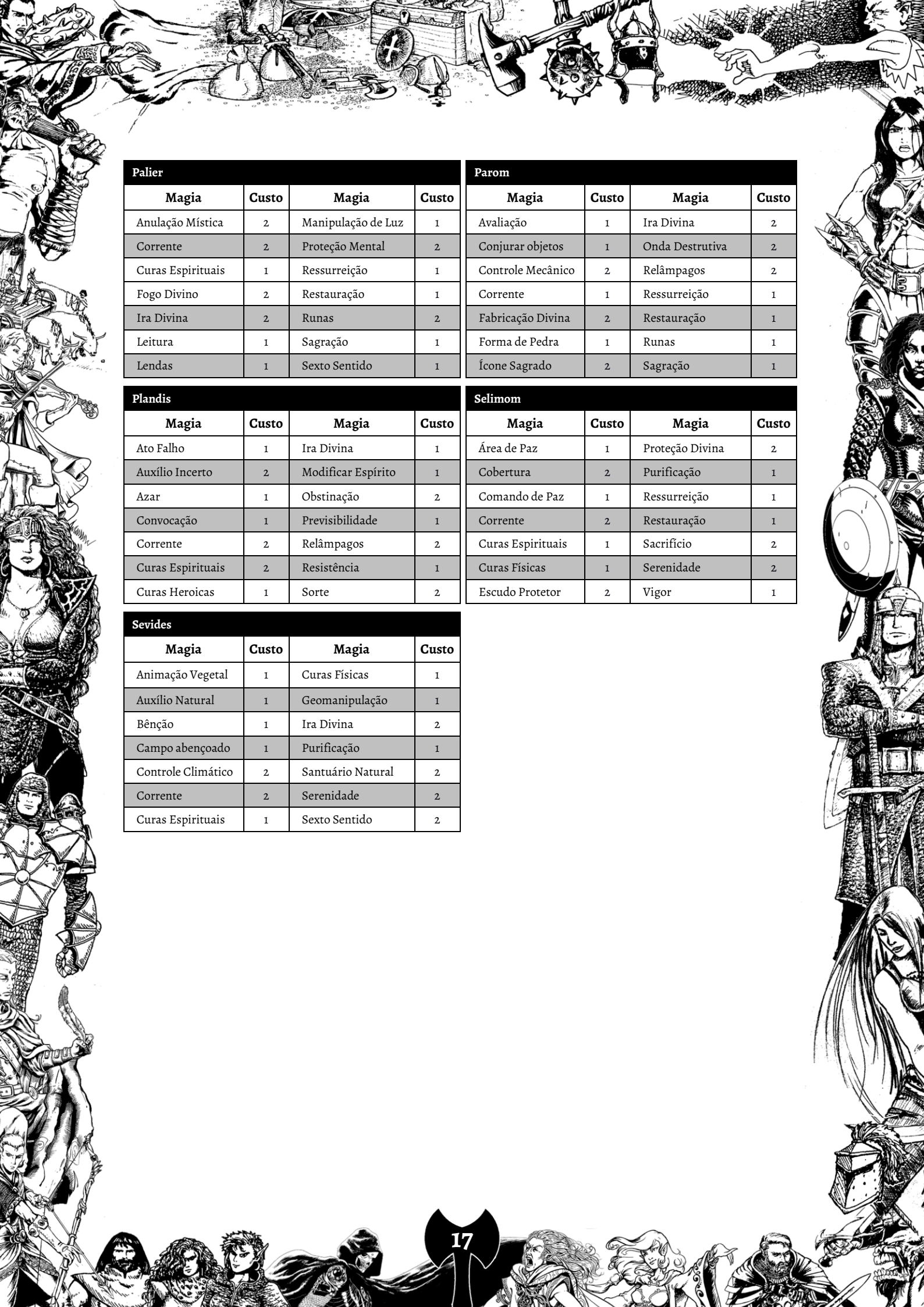
Lena			
Magia	Custo	Magia	Custo
Corrente	2	Modificar Espírito	2
Curas Espirituais	1	Primor	2
Detectar Intenção	2	Purificação	1
Elo Empático	1	Recuperação Física	1
Empatia	1	Regeneração	1
Esplendor	2	Restauração	1
Ira Divina	2	Sedução	1

Cambu			
Magia	Custo	Magia	Custo
Avaliação	1	Lendas	1
Corrente	2	Linguagem	1
Curas Espirituais	2	Modificar Espírito	2
Curas Físicas	1	Ressurreição	1
Detectar Intenção	2	Runas	1
Empatia	1	Santuário Natural	1
Ira Divina	2	Sexto Sentido	2

Crizagom			
Magia	Custo	Magia	Custo
Bênção	1	Dádivas da Guerra	1
Bravura	1	Ira Divina	2
Cobertura	1	Presença Intimidadora	2
Convocação	1	Proteção Divina	1
Coordenação	2	Relâmpagos	2
Corrente	2	Velocidade	2
Curas Heroicas	1	Vigor	1

Ganis			
Magia	Custo	Magia	Custo
Auxílio Natural	2	Hidrotolerância	1
Comunhão Natural	2	Ira Divina	2
Controle Climático	2	Purificação	1
Corrente	2	Recuperação Física	1
Curas Espirituais	1	Regeneração	1
Forma Fluida	1	Relâmpagos	1
Hidromanipulação	2	Ser de Água	1

Maira			
Magia	Custo	Magia	Custo
Auxílio Natural	2	Ira Divina	2
Campo abençoado	1	Purificação	1
Comunhão Natural	1	Relâmpagos	1
Controle Climático	2	Ressurreição	1
Corrente	2	Santuário Natural	2
Curas Espirituais	1	Transformação Metálica [Mon]	1
Curas Físicas	1	Unidade Natural [Vet]	1
Elo Animal [Nil]	1	Visão Noturna	2



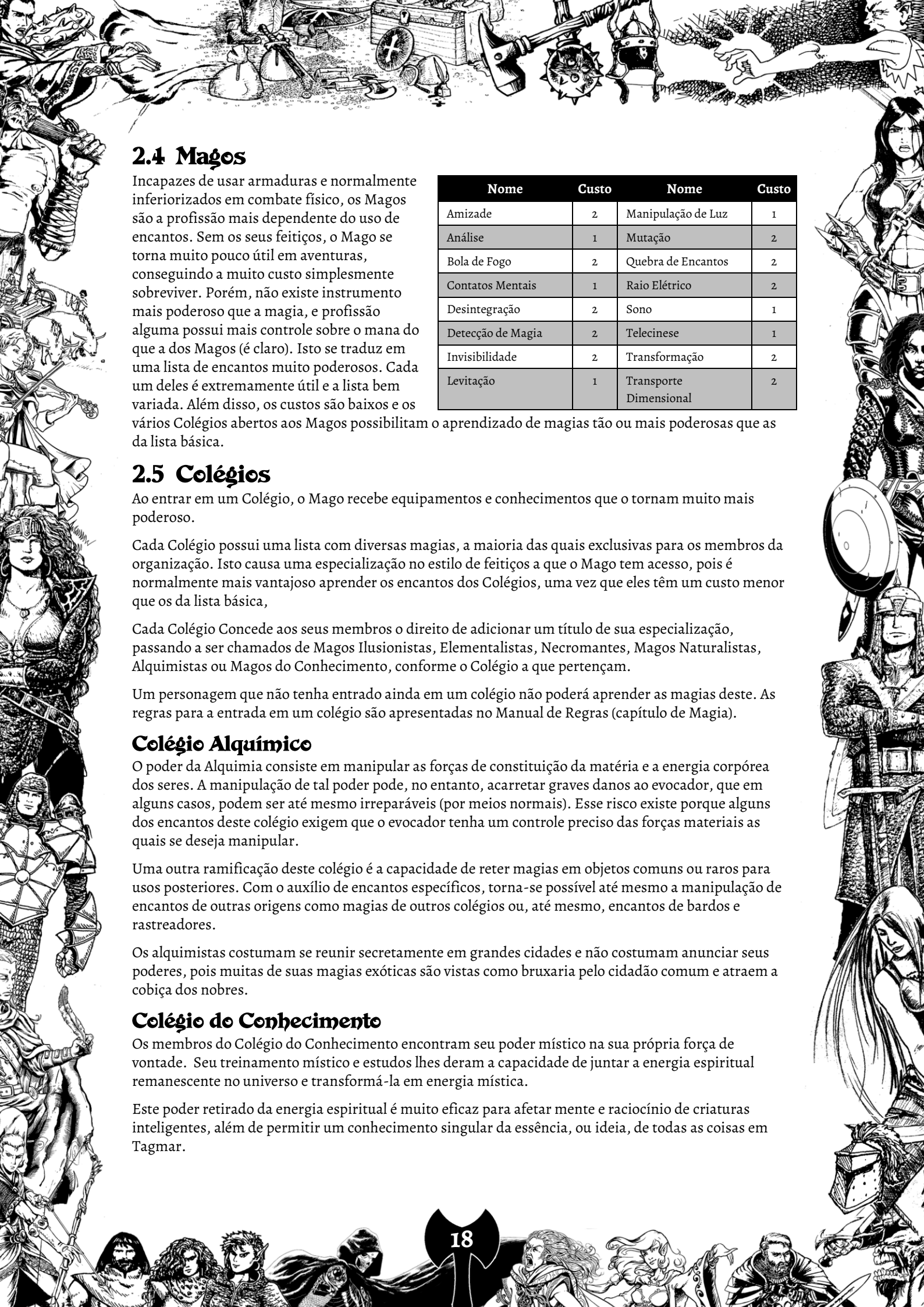
Palier			
Magia	Custo	Magia	Custo
Anulação Mística	2	Manipulação de Luz	1
Corrente	2	Proteção Mental	2
Curas Espirituais	1	Ressurreição	1
Fogo Divino	2	Restauração	1
Ira Divina	2	Runas	2
Leitura	1	Sagração	1
Lendas	1	Sexto Sentido	1

Parom			
Magia	Custo	Magia	Custo
Avaliação	1	Ira Divina	2
Conjurar objetos	1	Onda Destrutiva	2
Controle Mecânico	2	Relâmpagos	2
Corrente	1	Ressurreição	1
Fabricação Divina	2	Restauração	1
Forma de Pedra	1	Runas	1
Ícone Sagrado	2	Sagração	1

Plandis			
Magia	Custo	Magia	Custo
Ato Falho	1	Ira Divina	1
Auxílio Incerto	2	Modificar Espírito	1
Azar	1	Obstinação	2
Convocação	1	Previsibilidade	1
Corrente	2	Relâmpagos	2
Curas Espirituais	2	Resistência	1
Curas Heroicas	1	Sorte	2

Selimom			
Magia	Custo	Magia	Custo
Área de Paz	1	Proteção Divina	2
Cobertura	2	Purificação	1
Comando de Paz	1	Ressurreição	1
Corrente	2	Restauração	1
Curas Espirituais	1	Sacrifício	2
Curas Físicas	1	Serenidade	2
Escudo Protetor	2	Vigor	1

Sevides			
Magia	Custo	Magia	Custo
Ativação Vegetal	1	Curas Físicas	1
Auxílio Natural	1	Geomaniplulação	1
Bênção	1	Ira Divina	2
Campo abençoado	1	Purificação	1
Controle Climático	2	Santuário Natural	2
Corrente	2	Serenidade	2
Curas Espirituais	1	Sexto Sentido	2



2.4 Magos

Incapazes de usar armaduras e normalmente inferiorizados em combate físico, os Magos são a profissão mais dependente do uso de encantos. Sem os seus feitiços, o Mago se torna muito pouco útil em aventuras, conseguindo a muito custo simplesmente sobreviver. Porém, não existe instrumento mais poderoso que a magia, e profissão alguma possui mais controle sobre o mana do que a dos Magos (é claro). Isto se traduz em uma lista de encantos muito poderosos. Cada um deles é extremamente útil e a lista bem variada. Além disso, os custos são baixos e os vários Colégios abertos aos Magos possibilitam o aprendizado de magias tão ou mais poderosas que as da lista básica.

Nome	Custo	Nome	Custo
Amizade	2	Manipulação de Luz	1
Análise	1	Mutação	2
Bola de Fogo	2	Quebra de Encantos	2
Contatos Mentais	1	Raio Elétrico	2
Desintegração	2	Sono	1
Detecção de Magia	2	Telecinese	1
Invisibilidade	2	Transformação	2
Levitação	1	Transporte Dimensional	2

2.5 Colégios

Ao entrar em um Colégio, o Mago recebe equipamentos e conhecimentos que o tornam muito mais poderoso.

Cada Colégio possui uma lista com diversas magias, a maioria das quais exclusivas para os membros da organização. Isto causa uma especialização no estilo de feitiços a que o Mago tem acesso, pois é normalmente mais vantajoso aprender os encantos dos Colégios, uma vez que eles têm um custo menor que os da lista básica,

Cada Colégio Concede aos seus membros o direito de adicionar um título de sua especialização, passando a ser chamados de Magos Ilusionistas, Elementalistas, Necromantes, Magos Naturalistas, Alquimistas ou Magos do Conhecimento, conforme o Colégio a que pertençam.

Um personagem que não tenha entrado ainda em um colégio não poderá aprender as magias deste. As regras para a entrada em um colégio são apresentadas no Manual de Regras (capítulo de Magia).

Colégio Alquímico

O poder da Alquimia consiste em manipular as forças de constituição da matéria e a energia corpórea dos seres. A manipulação de tal poder pode, no entanto, acarretar graves danos ao evocador, que em alguns casos, podem ser até mesmo irreparáveis (por meios normais). Esse risco existe porque alguns dos encantos deste colégio exigem que o evocador tenha um controle preciso das forças materiais as quais se deseja manipular.

Uma outra ramificação deste colégio é a capacidade de reter magias em objetos comuns ou raros para usos posteriores. Com o auxílio de encantos específicos, torna-se possível até mesmo a manipulação de encantos de outras origens como magias de outros colégios ou, até mesmo, encantos de bardos e rastreadores.

Os alquimistas costumam se reunir secretamente em grandes cidades e não costumam anunciar seus poderes, pois muitas de suas magias exóticas são vistas como bruxaria pelo cidadão comum e atraem a cobiça dos nobres.

Colégio do Conhecimento

Os membros do Colégio do Conhecimento encontram seu poder místico na sua própria força de vontade. Seu treinamento místico e estudos lhes deram a capacidade de juntar a energia espiritual remanescente no universo e transformá-la em energia mística.

Este poder retirado da energia espiritual é muito eficaz para afetar mente e raciocínio de criaturas inteligentes, além de permitir um conhecimento singular da essência, ou ideia, de todas as coisas em Tagmar.



Este colégio, embora raro, é um dos mais aceitos pelos povos de Tagmar, pois seus membros atuam geralmente como tutores e professores da Baixa e Alta nobreza, além de raramente realizarem feitos espalhafatosos para serem notados e temidos pela maioria do povo.

Colégio Elemental

O poder do Colégio Elemental consiste em constatar as forças elementais - fogo, água, ar e terra - que os Titãs deixaram no mundo físico. Através da manipulação dessas forças primitivas é que surgem seus feitiços.

Esta ligação com forças titânicas, no entanto, causa uma grande apreensão e terror por parte dos povos menos tolerantes à magia. O resultado disso é uma grande repressão e ódio pelos elementalistas em boa parte do mundo. Isto os levou ao segredo e a reclusão, geralmente em lugares remotos. Os membros percorrem o mundo sem se revelar, a não ser aos seus amigos mais chegados.

Colégio das Ilusões

Ao contrário dos necromantes e elementalistas, os ilusionistas não procuram sua fonte de poder longe do plano material.

Este Colégio aproveita o mana e energias que sobraram da criação empreendida pelos Deuses, ou seja, usam os restos de energia divina. Como este método não consegue criar matéria verdadeira, o que é criado acaba sendo uma ilusão.

Muitos dizem que os mestres do ilusionismo conseguem criar objetos verdadeiros com seus efeitos mais poderosos. É bem verdade também que os ilusionistas riem ao ouvir essas afirmações.

Esta organização é bem aceita na maioria dos povos, pois muitos acreditam que os ilusionistas não são Magos verdadeiros e sim charlatães (eles não confirmam nem negam esta acusação, pois a dúvida é o segredo da ilusão). Além disso, acham que ilusões não podem ser perigosas (ledo engano!).

Colégio Naturalista

O poder do colégio Naturalista consiste em manipular a abundante energia emanada pelos fenômenos naturais existentes no mundo e, graças a isso, estes magos têm grande capacidade de manipular a natureza conforme sua vontade, sendo capazes de feitos temíveis.

Entretanto, a maioria dos adeptos deste colégio procura utilizar seus encantos mais catastróficos de maneira responsável, evitando ao máximo qualquer situação que ponha em risco a natureza ao seu redor.

As sedes do Colégio Naturalista são normalmente encontradas em florestas fechadas e inabitadas, sendo relativamente comuns em comunidades

élficas, mas raras entre outras raças. Os Naturalistas costumam ser vistos com pouco temor pelos povos de Tagmar devido a sua própria filosofia geralmente pacífica e prestativa, mas obviamente existem

Colégio Necromântico

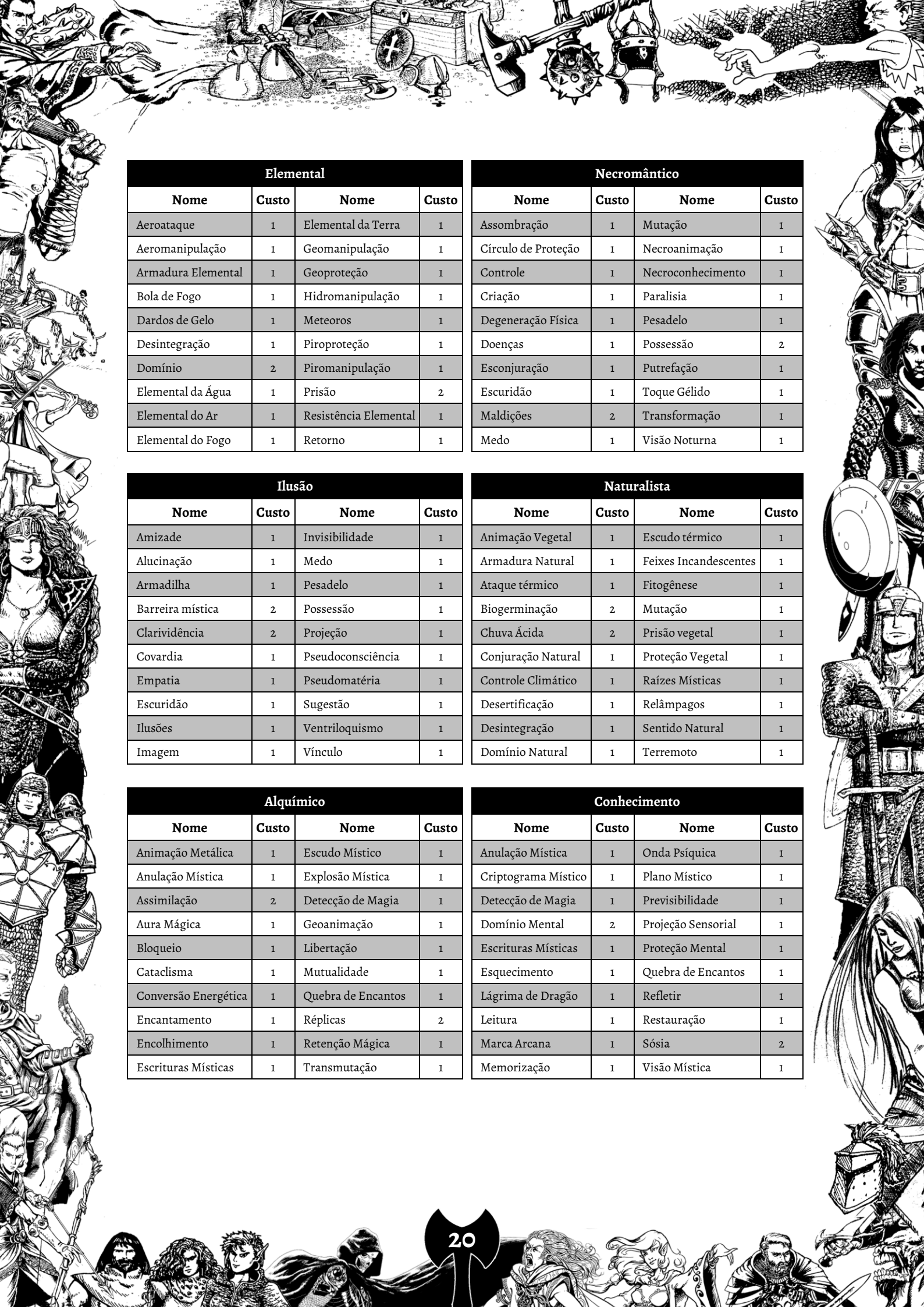
Os fundadores do Colégio necromântico descobriram uma forma de captar a poderosa energia negativa vinda dos reinos infernais. Infelizmente, quase todos os usos descobertos para essa energia eram destrutivos.

Esta ligação com os planos infernais é desaprovada por todas as religiões, e o fato dos encantos deste Colégio serem muitas vezes prejudiciais à sociedade faz com que os necromantes sejam execrados e perseguidos severamente em quase todos os reinos conhecidos.

Este Colégio é mantido em segredo absoluto: suas bases são secretas e seus membros somente se mostram aos seus companheiros mais dignos de confiança.

Algumas das magias exigem a profanação de cadáveres, por isso, os membros desta organização são considerados perversos, sádicos e loucos. Esta é uma imagem equivocada, já que os feitiços são apenas um instrumento a ser usado para o bem ou para o mal, conforme a vontade individual. Com as magias ensinadas pelo Colégio, um indivíduo pode se tornar um grande perseguidor de Demônios e mortos-vivos (não que muitos o façam!).

exceções em ambos os lados.



Elemental			
Nome	Custo	Nome	Custo
Aeroataque	1	Elemental da Terra	1
Aeromanipulação	1	Geomaniplulação	1
Armadura Elemental	1	Geoproteção	1
Bola de Fogo	1	Hidromanipulação	1
Dardos de Gelo	1	Meteoros	1
Desintegração	1	Piroteproteção	1
Domínio	2	Piromanipulação	1
Elemental da Água	1	Prisão	2
Elemental do Ar	1	Resistência Elemental	1
Elemental do Fogo	1	Retorno	1

Ilusão			
Nome	Custo	Nome	Custo
Amizade	1	Invisibilidade	1
Alucinação	1	Medo	1
Armadilha	1	Pesadelo	1
Barreira mística	2	Possessão	1
Clarividência	2	Projeção	1
Covardia	1	Pseudoconsciência	1
Empatia	1	Pseudomatéria	1
Escuridão	1	Sugestão	1
Ilusões	1	Ventriloquismo	1
Imagem	1	Vínculo	1

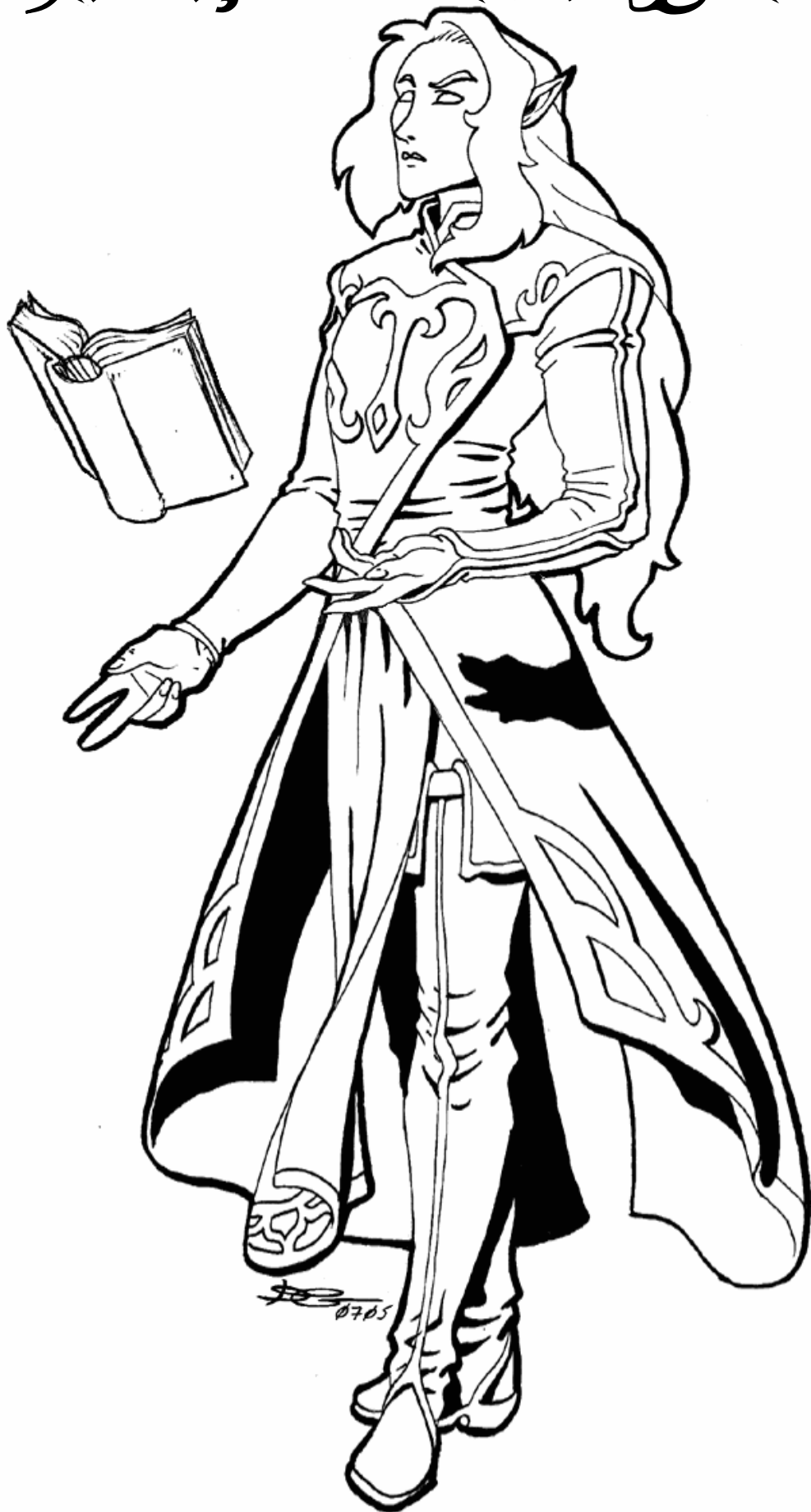
Alquímico			
Nome	Custo	Nome	Custo
Animação Metálica	1	Escudo Místico	1
Anulação Mística	1	Explosão Mística	1
Assimilação	2	Detecção de Magia	1
Aura Mágica	1	Geoanimação	1
Bloqueio	1	Libertação	1
Cataclisma	1	Mutualidade	1
Conversão Energética	1	Quebra de Encantos	1
Encantamento	1	Réplicas	2
Encolhimento	1	Retenção Mágica	1
Escrituras Místicas	1	Transmutação	1

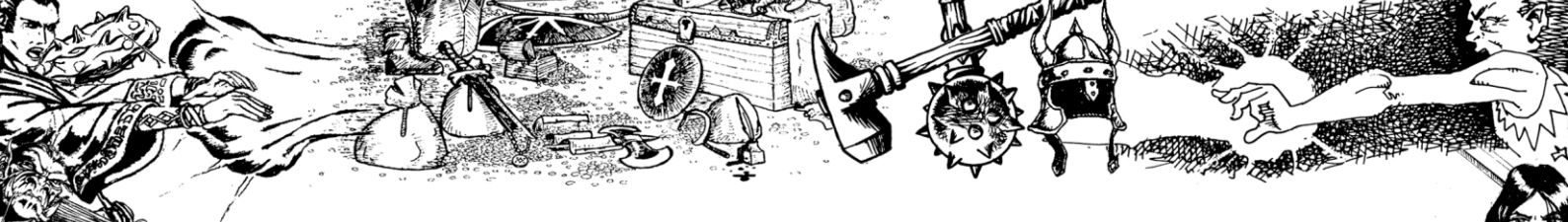
Necromântico			
Nome	Custo	Nome	Custo
Assombração	1	Mutação	1
Círculo de Proteção	1	Necroanimação	1
Controle	1	Necroconhecimento	1
Criação	1	Paralisia	1
Degeneração Física	1	Pesadelo	1
Doenças	1	Possessão	2
Esconjuração	1	Putrefação	1
Escuridão	1	Toque Gélido	1
Maldições	2	Transformação	1
Medo	1	Visão Noturna	1

Naturalista			
Nome	Custo	Nome	Custo
Animação Vegetal	1	Escudo térmico	1
Armadura Natural	1	Feixes Incandescentes	1
Ataque térmico	1	Fitogênese	1
Biogerminação	2	Mutação	1
Chuva Ácida	2	Prisão vegetal	1
Conjuração Natural	1	Proteção Vegetal	1
Controle Climático	1	Raízes Místicas	1
Desertificação	1	Relâmpagos	1
Desintegração	1	Sentido Natural	1
Domínio Natural	1	Terremoto	1

Conhecimento			
Nome	Custo	Nome	Custo
Anulação Mística	1	Onda Psíquica	1
Criptograma Místico	1	Plano Místico	1
Detecção de Magia	1	Previsibilidade	1
Domínio Mental	2	Projeção Sensorial	1
Escrituras Místicas	1	Proteção Mental	1
Esquecimento	1	Quebra de Encantos	1
Lágrima de Dragão	1	Refletir	1
Leitura	1	Restauração	1
Marca Arcana	1	Sósia	2
Memorização	1	Visão Mística	1

Descrição das Magias





3 Descrição das Magias

Abriço

Evocação: Variável

Alcance: 5km

Duração: 1 Uso

Lista de Magia: Rastreadores

Essa magia desenvolve um senso de sobrevivência no místico, possibilitando encontrar a melhor forma de se abrigar contra os rigores da natureza. O evocador será direcionado a um local seguro (abrigo) ou saberá a melhor atitude a ser tomada diante das calamidades naturais, mas todas as opções de refúgio devem estar dentro da área de 5 km (alcance da magia).

Por exemplo, caso o místico precise se proteger da noite com um abrigo físico, a magia indicará a direção onde encontrar (pode ser uma caverna, um espaço nas raízes de uma imensa árvore, etc.). Caso não possua abrigos ao alcance da magia, o evocador será informado e a magia fornecerá redução na dificuldade da habilidade Sobrevivência no tocante à construção de um abrigo, além de indicar o local menos provável de ser atacado pela fauna e flora local para construir (copa da árvore ou em cima do monte, por exemplo). O Mestre julgará o ambiente e indicará o local. Para esse efeito, a evocação é de 1 rodada.

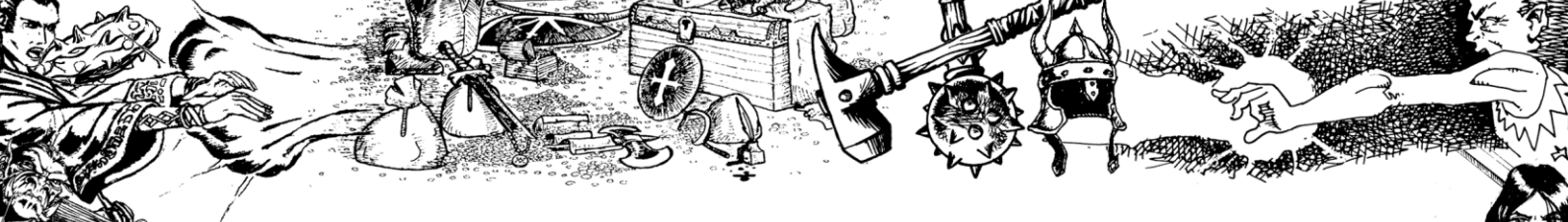
Por outro lado, se o evocador, sem o auxílio da magia, encontrar um abrigo físico, esse encanto poderá ser usado para identificar se é seguro. A resposta virá na forma de um pressentimento e basta usar o nível de acordo com a quantidade de pessoas que o abrigo encontrado suporta. Por exemplo:

- encontrou um abrigo para até 3 pessoas: usa o nível 1.
- encontrou um abrigo até 6 pessoas ou 3 pessoas e suas montarias: usa o nível 5
- encontrou um abrigo que comporta até 10 pessoas ou 5 pessoas e suas montarias, ou mais (limitado a uma área de 20m de raio): usa o nível 9.

Mas se o evocador estiver perdido em uma tempestade de areia, por exemplo, a magia indicará a melhor atitude a ser tomada (ex.: “fique deitado” ou “corra para trás”). A mensagem virá na forma da percepção do evocador por ter analisado a situação, e o nível da magia informará a quantidade de palavras que contém a mensagem (o Mestre deve ter em mente a melhor opção para sobreviver). É preciso deixar claro que a resposta não isenta dano, doença, etc., mas será a melhor escolha que reduzirá ao máximo as consequências. Para esse efeito, a evocação é instantânea.

A partir do quinto nível, a magia tornará o abrigo camuflado, mais difícil de ser detectado. A quantidade de pessoas que pode ser abrigada varia com a dificuldade do feitiço. Este encanto pode ser usado apenas em Ambiente Natural e precisa escolher um efeito na hora de lançar a magia.

- **Abriço 1:** Encontra um abrigo capaz de proteger até 3 pessoas (caso não possua abrigo ao alcance da magia, reduz em 1 nível a dificuldade da habilidade sobrevivência para construir um abrigo) ou o evocador receberá uma mensagem de até 2 palavras com a melhor atitude a ser tomada.
- **Abriço 3:** idem ao anterior, mas abriga até 4 pessoas ou 2 pessoas e suas montarias (reduz 2 níveis) ou recebe uma mensagem de até 3 palavras
- **Abriço 5:** Idem ao anterior, mas abriga até 6 pessoas ou 3 pessoas e suas montarias (reduz 3 níveis) ou recebe uma mensagem de até 4 palavras. A partir desse nível, o encanto camuflará o abrigo, o que torna mais difícil de ser encontrado, aumentando em 1 nível a dificuldade na habilidade Usar o Sentidos e/ou Seguir Trilhas para quem tentar detectá-lo.
- **Abriço 7:** Idem ao anterior, mas abriga até 8 pessoas ou 4 pessoas e suas montarias (reduz 4 níveis) ou sabe automaticamente a melhor atitude a ser tomada. Aumenta em 2 níveis para detectar.
- **Abriço 9:** idem ao anterior, mas abriga até 10 pessoas ou 5 pessoas e suas montarias (reduz 5 níveis) ou sabe automaticamente a melhor atitude a ser tomada e essa atitude o livrará de sofrer dano. Aumenta em 3 níveis para detectar.



Obs.: Os abrigos encontrados serão seguros e sem perigos. Ou seja, protegerá dos perigos ambientais (chuvas, sol, terremotos, etc.) e não há ameaças naturais em seu interior (ursos, orcos, aranhas, etc.). Mas caso algum inimigo o encontre, não oferecerá proteção extra. Como também não identifica perigo sobrenatural.

Adestramento

Evocação: 10 minutos

Alcance: Toque

Duração: 1 dia

Lista de Magia: Rastreadores

Através deste encanto, o evocador cria uma ligação mágica temporária com uma criatura de intelecto irracional e consegue plantar um certo conhecimento/habilidade em sua mente. A complexidade do “truque” depende do nível da magia.

A criatura alvo deve ser tocada para que a magia seja evocada. Em tese, qualquer criatura irracional pode ser adestrada, porém encantar um cavalo domesticado, ou um cão doméstico é bem mais fácil que um cervo selvagem ou um lobo feroz. A criatura pode resistir à magia, se bem sucedida, não será adestrada. A criatura fica imune a novas tentativas de adestramento do mesmo evocador até o próximo dia. A critério do mestre a criatura pode não resistir à magia.

Os “truques” ensinados não devem ser suicidas, como ensinar macacos a pular do penhasco de forma consciente, o encanto será imediatamente quebrado, mas “adestrar” um rinoceronte para servir de montaria numa batalha é viável. O adestramento deve ser descrito com exatidão no momento da evocação. O animal adestrado será no mínimo amistoso ao evocador, mas sempre será obediente.

A magia adestramento não torna a criatura servil ao evocador. Um tigre selvagem se permitiria montar pelo evocador e obedeceria seus comandos quando montado, conforme seu treinamento, mas ainda atacaria o mesmo evocador se ele estivesse caído a sua frente pois este é seu instinto. Para criar uma relação de fidelidade ou servidão seria necessário convivência, uso de habilidade ou de outra magia.

Para esta magia, divide-se os animais nas seguintes categorias.

Domésticos: Animais acostumados a viver entre as raças inteligentes. Ex.: Cães, gatos, cavalos, galinhas, falcões, cabras.

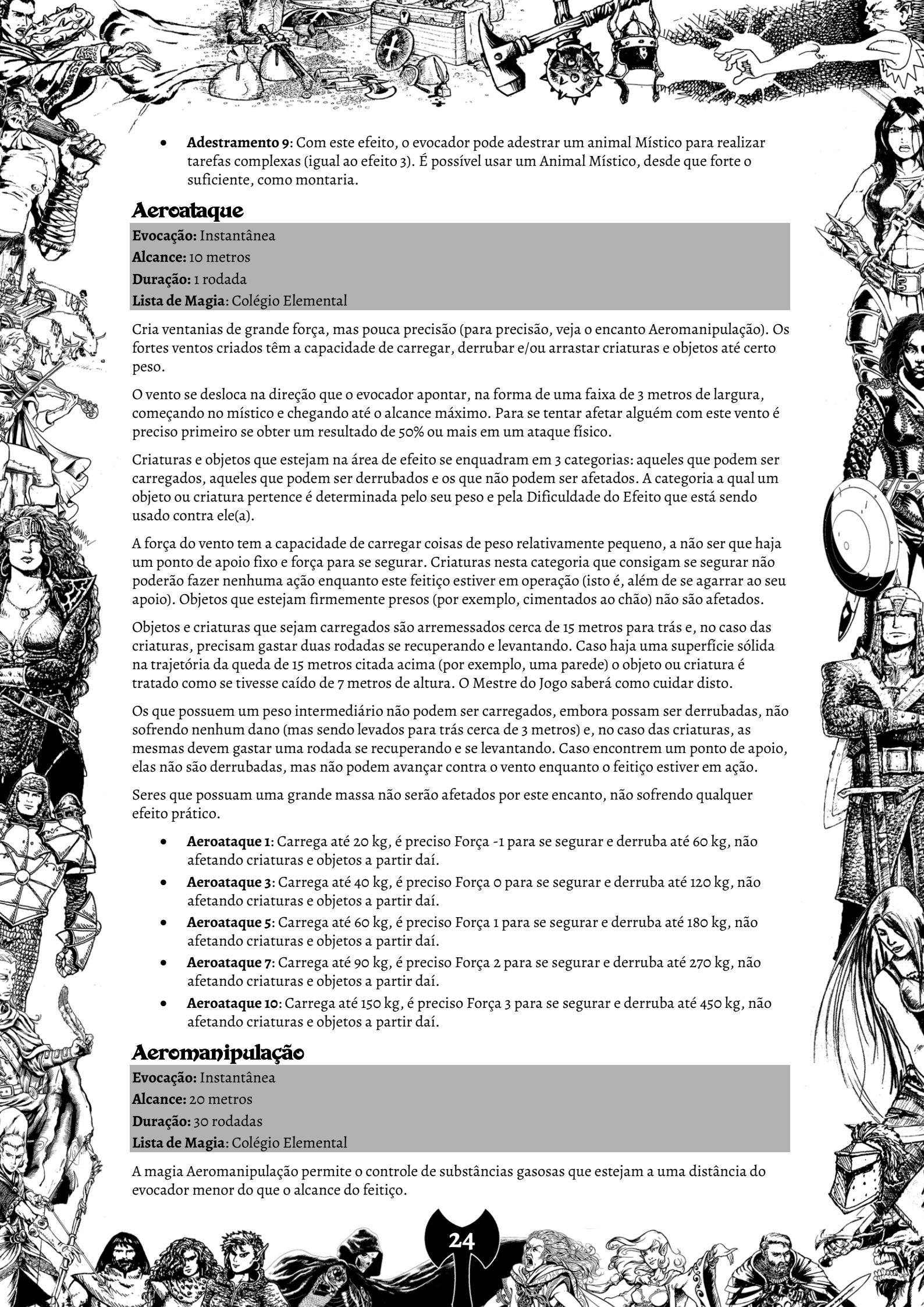
Selvagens: Versões selvagens dos animais domésticos. Ex.: Cavalos Selvagens, cabras das Montanhas, Perus Selvagens.

Predadores: São animais que em condições normais seriam predadores ou pelo menos hostis ao evocador. Ex.: Búfalos selvagens, Leões, Tigres, Águias, Gorilas.

Místicos: São animais de natureza mágica que possuem uma resistência maior à magia. Ex.: Mantícoras, Hipogrifos, Pégasus.

O Mestre deve usar o bom senso para julgar se o animal possui “inteligência” para executar a tarefa/truque.

- **Adestramento 1:** Com este efeito pode-se ensinar um truque básico (correr, buscar objetos, saltar, sentar etc.) a animais domésticos, é possível usar um animal, desde que forte o suficiente, como montaria.
- **Adestramento 3:** Idem ao anterior, mas permite ensinar 2 truques que agora podem ser mais complexos (levar objetos de um canto a outro, emitir som caso algo aconteça, etc.) ou executar manobras montadas como saltar obstáculos e correr em grande velocidade. Além disso, pode-se ensinar truques simples a animais Selvagens.
- **Adestramento 5:** Com este efeito é possível ensinar 3 truques complexos a animais Selvagens e adestrar animais Predadores para que realizem tarefas básicas. É possível usar um Animal Selvagem, desde que forte o suficiente, como montaria.
- **Adestramento 7:** Com este efeito, o evocador será capaz de adestrar animais Predadores para que realizem tarefas mais complexas (igual ao do efeito 3) e treinar criaturas Místicas para tarefas mais simples (igual ao efeito 1). É possível usar um Animal Predador, desde que forte o suficiente, como montaria.

- 
- **Adestramento 9:** Com este efeito, o evocador pode adestrar um animal Místico para realizar tarefas complexas (igual ao efeito 3). É possível usar um Animal Místico, desde que forte o suficiente, como montaria.

Aeroataque

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: 1 rodada

Lista de Magia: Colégio Elemental

Cria ventanias de grande força, mas pouca precisão (para precisão, veja o encanto Aeromanipulação). Os fortes ventos criados têm a capacidade de carregar, derrubar e/ou arrastar criaturas e objetos até certo peso.

O vento se desloca na direção que o evocador apontar, na forma de uma faixa de 3 metros de largura, começando no místico e chegando até o alcance máximo. Para se tentar afetar alguém com este vento é preciso primeiro se obter um resultado de 50% ou mais em um ataque físico.

Criaturas e objetos que estejam na área de efeito se enquadram em 3 categorias: aqueles que podem ser carregados, aqueles que podem ser derrubados e os que não podem ser afetados. A categoria a qual um objeto ou criatura pertence é determinada pelo seu peso e pela Dificuldade do Efeito que está sendo usado contra ele(a).

A força do vento tem a capacidade de carregar coisas de peso relativamente pequeno, a não ser que haja um ponto de apoio fixo e força para se segurar. Criaturas nesta categoria que consigam se segurar não poderão fazer nenhuma ação enquanto este feitiço estiver em operação (isto é, além de se agarrar ao seu apoio). Objetos que estejam firmemente presos (por exemplo, cimentados ao chão) não são afetados.

Objetos e criaturas que sejam carregados são arremessados cerca de 15 metros para trás e, no caso das criaturas, precisam gastar duas rodadas se recuperando e levantando. Caso haja uma superfície sólida na trajetória da queda de 15 metros citada acima (por exemplo, uma parede) o objeto ou criatura é tratado como se tivesse caído de 7 metros de altura. O Mestre do Jogo saberá como cuidar disto.

Os que possuem um peso intermediário não podem ser carregados, embora possam ser derrubadas, não sofrendo nenhum dano (mas sendo levados para trás cerca de 3 metros) e, no caso das criaturas, as mesmas devem gastar uma rodada se recuperando e se levantando. Caso encontrem um ponto de apoio, elas não são derrubadas, mas não podem avançar contra o vento enquanto o feitiço estiver em ação.

Seres que possuam uma grande massa não serão afetados por este encanto, não sofrendo qualquer efeito prático.

- **Aeroataque 1:** Carrega até 20 kg, é preciso Força -1 para se segurar e derruba até 60 kg, não afetando criaturas e objetos a partir daí.
- **Aeroataque 3:** Carrega até 40 kg, é preciso Força 0 para se segurar e derruba até 120 kg, não afetando criaturas e objetos a partir daí.
- **Aeroataque 5:** Carrega até 60 kg, é preciso Força 1 para se segurar e derruba até 180 kg, não afetando criaturas e objetos a partir daí.
- **Aeroataque 7:** Carrega até 90 kg, é preciso Força 2 para se segurar e derruba até 270 kg, não afetando criaturas e objetos a partir daí.
- **Aeroataque 10:** Carrega até 150 kg, é preciso Força 3 para se segurar e derruba até 450 kg, não afetando criaturas e objetos a partir daí.

Aeromanipulação

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: 30 rodadas

Lista de Magia: Colégio Elemental

A magia Aeromanipulação permite o controle de substâncias gasosas que estejam a uma distância do evocador menor do que o alcance do feitiço.



Este encanto pode ser usado para criar ventos dentro da área de efeito, podendo estes sair desta área. Neste caso, eles perderão a força gradualmente até pararem totalmente (da mesma forma que o vento causado por um ventilador diminui gradualmente, até parar). Além disso, o evocador perderá o controle sobre eles se estiverem além do Alcance.

A força do vento permanece relativamente constante em todos os efeitos deste encanto. Um controle cada vez maior sobre o vento permite que o evocador crie uma série de efeitos muito interessantes. O vento tem a capacidade de mover até 30 quilogramas e de impedir que objetos ou criaturas que pesem até 100 quilogramas se movam velozmente contra ele (no máximo, se arrastam vagarosamente).

- **Aeromanipulação 1:** Permite dar formas específicas a gases dentro da área de efeito.
- **Aeromanipulação 3:** Forma uma barreira de vento em volta do evocador que impede ataques com projeteis não mágicos e dá penalidade -2 em combates corpo a corpo, afetando inclusive o evocador caso este queira atacar ultrapassando a barreira de vento com armas de mão. Entretanto os ataques mágicos a distância não recebem qualquer penalidade.
- **Aeromanipulação 5:** Cria fortes ventos saindo do evocador em todas as direções. A força dos ventos repele objetos e criaturas como explicado na descrição da magia. Além disso, a força do vento impede ataques com projeteis não mágicos e concede um ajuste de -5 para todos os outros ataques que exijam proximidade, mágicos ou não (ex: tanto a espada mágica quanto a espada comum sofrerão a penalidade de -5 pontos), observa-se que esta penalidade se aplicará inclusive aos seus aliados, entretanto inaplicáveis ao evocador.
- **Aeromanipulação 7:** Cria fortes ventos saindo a partir de um círculo de 6 metros de raio do evocador. A força dos ventos repele objetos e criaturas como explicado na descrição da magia. Além disso, a força do vento impede ataques com projeteis não mágicos e concede um ajuste de -5 para todos os outros ataques, mágicos ou não, observa-se que os aliados do evocador não serão afetados caso estejam dentro do raio de proteção da magia.
- **Aeromanipulação 10:** Permite que o evocador use o vento para carregar, manipular e lançar objetos como forma de atacar o oponente. Este efeito tem grande precisão e permite que o evocador manipule até 4 objetos de até 2 quilos e dano máximo de 8 pontos por objeto atirado

Alucinação

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio das Ilusões

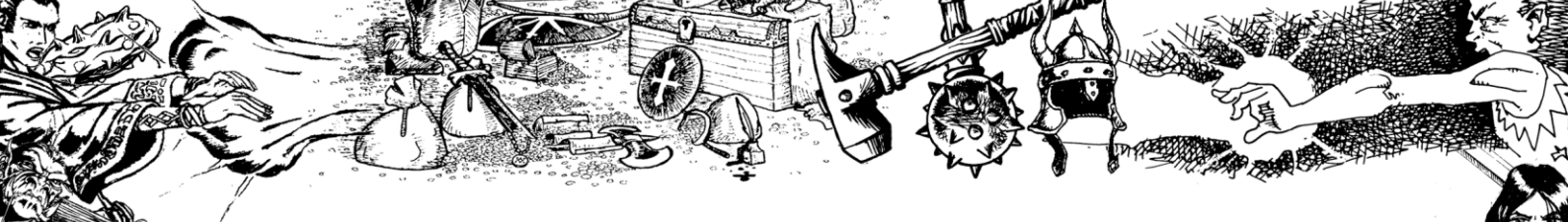
Esta magia afeta um ou mais sentidos de uma pessoa, fazendo com que ela sofra uma alucinação por algum tempo caso falhe na sua Resistência à Magia. A duração da alucinação e o número de sentidos afetados (tato, audição, visão, etc.) dependem da dificuldade do efeito usado.

Caso a vítima deste feitiço obtenha sucesso em sua Resistência à Magia ela não sofrerá nenhum efeito. Algumas vezes as alucinações causadas podem dar chance a vítima de perceber que o que ela está sentindo não é normal. Quando isto acontecer, a vítima tem direito a tentar uma Percepção difícil. Caso obtenha sucesso, saberá que não pode confiar em seus sentidos, mas continuará sob o efeito da magia. A evocação deste feitiço é muito discreta e, por isto, não pode ser percebida normalmente.

A alucinação pode afetar o(s) sentido(s) escolhido(s) pelo evocador e tomará qualquer forma escolhida pelo mesmo, o evocador deverá apenas escolher o que ele deseja que a vítima perceba. Caso a vítima tenha falhado na sua Resistência à Magia, ela perceberá apenas aquilo que o evocador deseja que ela perceba.

Enquanto a magia permanecer em operação, o evocador pode mudar o que ele deseja que os sentidos da vítima captem, desde que a vítima esteja dentro do alcance da magia e no campo de visão do evocador. Caso este se afaste da vítima além do alcance do feitiço ou perca a vítima de vista, esta continua percebendo (ou não percebendo) o que o evocador determinou até o fim da duração.

O evocador pode desejar, por exemplo, que a vítima veja um terreno plano no lugar do abismo que se encontra à sua frente, que seus amigos são monstros, que não veja nem ouça o evocador e seu grupo passarem à sua frente, etc.



Note que, como este encanto afeta a mente da vítima e não ondas de luz, etc., apenas a vítima perceberá a alucinação, devendo agir conforme as informações que lhe chegam.

- **Alucinação 1:** Cria uma alucinação, afetando 1 sentido por 3 rodadas.
- **Alucinação 2:** Cria uma alucinação, afetando 1 sentido por 5 rodadas.
- **Alucinação 4:** Cria uma alucinação, afetando 2 sentidos por 3 rodadas.
- **Alucinação 5:** Cria uma alucinação, afetando 2 sentidos por 5 rodadas.
- **Alucinação 6:** Cria uma alucinação, afetando 3 sentidos por 3 rodadas.
- **Alucinação 7:** Cria uma alucinação, afetando 3 sentidos por 5 rodadas.
- **Alucinação 8:** Cria uma alucinação, afetando 4 sentidos por 5 rodadas.
- **Alucinação 9:** Cria uma alucinação, afetando 4 sentidos por 8 rodadas.
- **Alucinação 10:** Cria uma alucinação, afetando 5 sentidos por 5 rodadas.

Amizade

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Magos, Colégio das Ilusões, Bardos

Esse encanto torna a vítima mais receptiva a idéias do evocador, caso ela falhe em sua Resistência à Magia.

Conforme o poder do efeito, mais subserviente se torna a vítima, até o ponto em que sua personalidade se anula. Muitas vezes se falará sobre a índole do alvo da magia. Esta pode ser definida como o padrão de conduta. Fora da sua índole está tudo aquilo que ele não faria nem por um amigo. Se o evocador pedir a uma vítima desta magia, que roube algo ou mate alguém, ela somente atenderá o pedido se isso não contrariar sua índole. Sendo assim, mesmo que uma vítima que tenha boa índole considere o evocador como seu melhor amigo jamais matará alguém ou fará algo muito grave pelo evocador. Isso porque sua índole não permite fazer essas coisas nem mesmo por seu melhor amigo.

Note que ao final do efeito a vítima se lembrará de tudo que fez e sentiu, por isso, existirão situações em que a vítima poderá perceber que foi enfeitiçada. Para perceber basta realizar um teste de percepção com nível de dificuldade determinado pelo mestre do jogo 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.

- **Amizade 1:** Torna uma criatura inteligente mais simpática em relação ao evocador. Este pode pedir um pequeno favor à vítima, desde que seja algo razoável. O encanto dura até o favor ser feito.
- **Amizade 2:** A vítima passa a considerar o evocador um bom amigo e atenderá seus desejos, desde que não contrariem sua índole, seus deveres ou o prejudiquem muito. A duração é de uma hora.
- **Amizade 4:** Idem ao anterior, mas a vítima pode fazer algo que a prejudique (mas não a mate).
- **Amizade 6:** Idem ao anterior, mas dura uma semana.
- **Amizade 8:** Idem ao anterior, mas a vítima desprezará seus deveres para ajudar o evocador.
- **Amizade 10:** Idem ao anterior, mas a duração é de um mês.

Análise

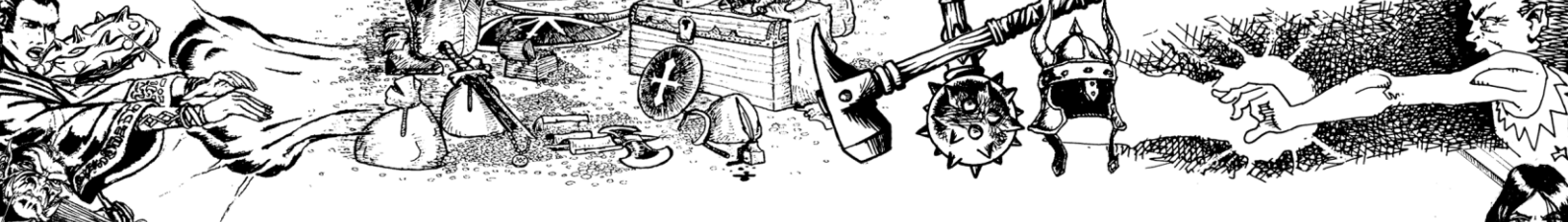
Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: 1 uso

Lista de Magia: Magos

Esta magia permite que o evocador analise a aura de um objeto e descubra as propriedades mágicas que ele possui. Caso o evocador use esta magia em um objeto que não seja mágico, ele descobre imediatamente que o objeto não é mágico (mas ainda assim desperdiça o dinheiro do ritual).



Embora esta magia seja muito útil, ela requer muito treinamento, pois o evocador só é capaz de descobrir propriedades mágicas de poder equivalente ao seu conhecimento em Análise. Para a maioria das propriedades mágicas vale a relação abaixo:

- **Propriedades de nível 1:** Magias de nível 1; focus +2; absorção +1.
- **Propriedades de nível 2:** Magias de nível 2; focus +4; absorção +2; armas +1.
- **Propriedades de nível 3:** Magias de nível 3; focus +6; absorção +3; defesa +1.
- **Propriedades de nível 4:** Magias de nível 4; focus +8; absorção +4; armas +2.
- **Propriedades de nível 5:** Magias de nível 5; focus +10; absorção +5.
- **Propriedades de nível 6:** Magias de nível 6; focus +12; absorção +6; armas +3; defesa +2.
- **Propriedades de nível 7:** Magias de nível 7; focus +14; absorção +7.
- **Propriedades de nível 8:** Magias de nível 8; focus +16; absorção +8; armas +4.
- **Propriedades de nível 9:** Magias de nível 9; focus +18; absorção +9.
- **Propriedades de nível 10:** Magias de nível 10; focus +20; absorção +10; armas +5; defesa +3.
- Propriedades específicas que não se enquadram na relação acima como por exemplo os itens descritos no Livro de Artefatos, terão seu nível determinado pelo mestre do jogo.
- Caso um item tenha mais de uma propriedade, o evocador deve primeiro descobrir as propriedades de menor nível para depois ser capaz de analisar as de nível mais alto, em uma escala crescente. Sempre se analisa apenas uma propriedade de cada vez.
- Após o último poder ser descoberto, a leitura seguinte dirá que não existe mais nenhuma propriedade a ser lida. Note que não há nenhuma maneira de se saber que uma determinada propriedade é a última, a não ser usar novamente o encanto.
- Se um ritual de Análise de baixo nível for realizado em um item com propriedades de nível mais alto, o evocador não será capaz de descobrir a propriedade, mas saberá qual nível deve ser usado, se possuir o nível necessário. Caso o evocador não possua o nível necessário ele apenas saberá que a análise daquela propriedade está além de suas capacidades.
- Este ritual exige o uso de materiais raros, de modo que eles custam 5 moedas de prata por dificuldade do efeito que se deseja usar.
- **Análise 1:** Analisa propriedades mágicas de nível 1.
- **Análise 2:** Analisa propriedades mágicas de nível máximo 2.
- **Análise 3:** Analisa propriedades mágicas de nível máximo 3.
- **Análise 4:** Analisa propriedades mágicas de nível máximo 4.
- **Análise 5:** Analisa propriedades mágicas de nível máximo 5.
- **Análise 6:** Analisa propriedades mágicas de nível máximo 6.
- **Análise 7:** Analisa propriedades mágicas de nível máximo 7.
- **Análise 8:** Analisa propriedades mágicas de nível máximo 8.
- **Análise 9:** Analisa propriedades mágicas de nível máximo 9.
- **Análise 10:** Analisa propriedades mágicas de nível máximo 10.

Animação Metálica

Evocação: Ritual

Alcance: 5m

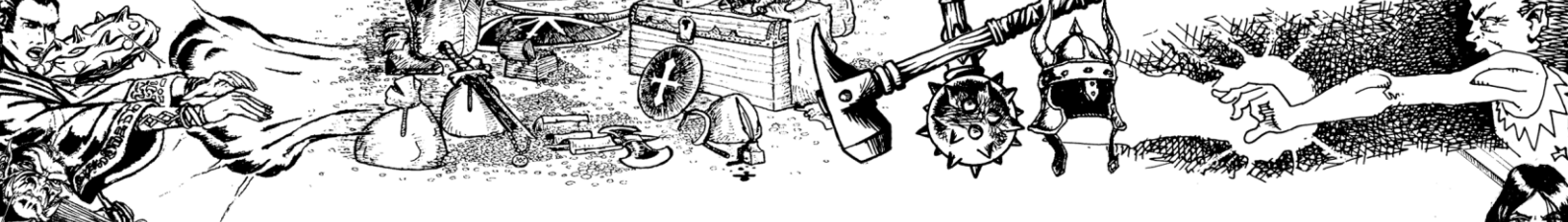
Duração: 1 ano e 1 dia

Lista de Magia: Colégio Alquímico

Com esta magia o mago alquímico é capaz de animar armaduras. Estas devem ser couraças parciais com elmos fechados, de onde ela obterá toda a sua Energia Física.

A armadura, elmo, escudo e/ou arma que compõem o ser animado devem ser virgens, isto é, não podem ter sido utilizados.

Durante o ritual de encantamento, o mago deverá escolher a(s) arma(s) que o ser será capaz de utilizar, de acordo com o nível da magia (o dano da arma utilizada pela armadura não sofre ajuste de força). Após o ritual, a armadura será capaz de utilizar apenas a(s) arma(s) e/ou escudo que foram encantadas com ela no ritual.



Após o ritual de encantamento a armadura se tornará um servo fiel ao evocador, executando qualquer missão desde de que esta não contenha mais de 25 palavras, não envolva qualquer tipo de avaliação por parte da armadura, nem envolva critérios que não possam ser captados pelo sentido da visão ou sejam subjetivos.

As armaduras são imunes a toda e qualquer ilusão ou ataque de origem mental.

Caso a armadura venha a receber algum dano em sua estrutura, este será recuperado a razão de 1 ponto por hora. Caso a EF do ser seja levada à faixa de inconsciência (entre 0 e -15) a armadura cairá, se recompondo normalmente. Se a Energia Física do ser for levada à -16 ou menos, o encanto da animação metálica será desfeito. Um mesmo místico não pode ter mais de 3 armaduras animadas em um mesmo período de tempo.

O nível da magia diz os parâmetros gerais do ser, as armas que ele será capaz de utilizar, seu valor de grupo de armas e o custo do ritual.

*O parâmetro para altura das armaduras animadas será relativo ao dos humanos.

*A resistência à magia do ser será igual ao nível da magia "Animação Metálica" usada para animar a armadura.

- **Animação Metálica 1:** Grupo de Armas igual a 1 em uma arma média que cause dano máximo 16, Concede defesa P1 e 10 pontos de EH. O ritual custa 1 moeda de ouro.
- **Animação Metálica 2:** Grupo de Armas igual a 3 em uma arma média que cause dano máximo 20, Concede defesa P1 e 20 pontos de EH. O ritual custa 2 moedas de ouro.
- **Animação Metálica 4:** Grupo de Armas igual a 6 em duas armas médias que causem dano máximo 20, Concede defesa P2 e 30 pontos de EH. O ritual custa 4 moedas de ouro.
- **Animação Metálica 6:** Grupo de Armas igual a 9 em uma arma média que cause 20 de dano e uma arma pesada que cause 20 de dano. Concede defesa P3 e 40 pontos de EH. O ritual custa 6 moedas de ouro.
- **Animação Metálica 8:** Grupo de Armas igual a 12 em uma arma média que cause 20 de dano e uma arma pesada que cause 24 de dano. Concede defesa P4 e 50 pontos de EH. O ritual custa 8 moedas de ouro.
- **Animação Metálica 10:** Grupo de Armas igual a 15 em três armas á escolha do evocador. Concede defesa P5 e 60 pontos de EH. O ritual custa 10 moedas de ouro.

Animação Vegetal

Evocação: Ritual

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

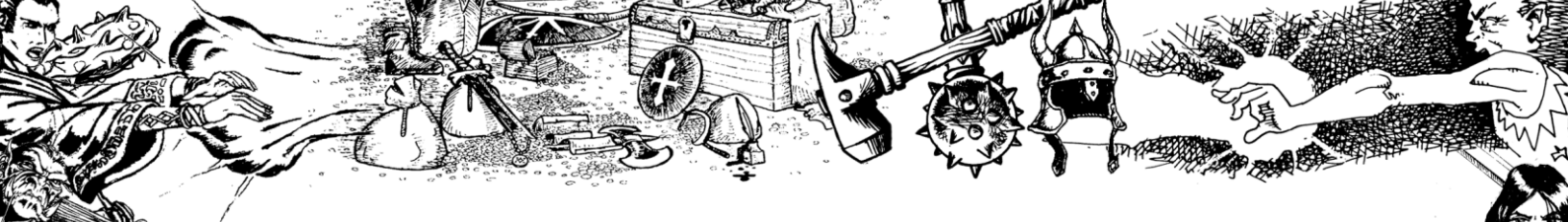
Lista de Magia: Colégio Naturalista, Ordem de Sevides

Este ritual transforma árvores em seres de aparência vagamente humanóide (semelhante a um Enida) sob controle do evocador. Na verdade este ritual transforma árvores comuns em Árvores Animadas (veja os detalhes delas no Livro de Criaturas).

O custo do ritual e o poder da criatura variam com o porte da árvore e a dificuldade do efeito usado. As árvores podem ser classificadas em porte menor (entre 2m e 3m), pequeno porte (entre 3m e 4m), médio porte (entre 4m e 5m) e grande porte (entre 5m e 7m). Qualquer árvore que seja de tamanho maior do que as capacidades do nível utilizado não será afetada pelo ritual, o karma e os materiais serão gastos inutilmente. O evocador só pode ter uma Árvore Animada por vez com este ritual.

A árvore animada realizará apenas comandos de baixa complexidade vindos do evocador, tais como "Empurre essa rocha" ou "Ataque aquela criatura". Caso o evocador deseje que a Árvore Animada execute tarefas mais complexas, ele precisará manter a concentração enquanto a controla. Além disso, também é requisito estar a menos de 50m da Árvore, caso contrário o ser ficará imóvel até que as condições necessárias se restabeleçam.

Sacerdotes de Sevides costumam animar árvores para auxilia-los em tarefas da lavoura, das mais leves como espantar pássaros indesejados da plantação, até defender as terras de criaturas invasoras como orcos e goblins. Por outro lado, Magos naturalistas animam árvores para proteção de



seus refúgios, alguns deles mudam árvores de local para criar verdadeiras fortalezas e caminhos intransponíveis.

- **Animação vegetal 1:** Anima uma árvore de Porte menor, o ritual custa 1 moeda de ouro e o tempo de animação é de até 4 dias.
- **Animação vegetal 3:** Anima uma árvore de Pequeno porte, o ritual custa 3 moedas de ouro e o tempo de animação é de até 1 semana.
- **Animação vegetal 5:** Anima uma árvore de Médio porte, o ritual custa 5 moedas de ouro e o tempo de animação é de até 2 semanas.
- **Animação vegetal 7:** Anima uma árvore de Médio porte, o ritual custa 7 moedas de ouro e o tempo de animação é de até 3 semanas.
- **Animação vegetal 9:** Anima uma árvore de Grande porte, o ritual custa 9 moedas de ouro e o tempo de animação é de até 1 mês.

Anulação Mística

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Alquímico, Colégio do Conhecimento, Ordem de Palier

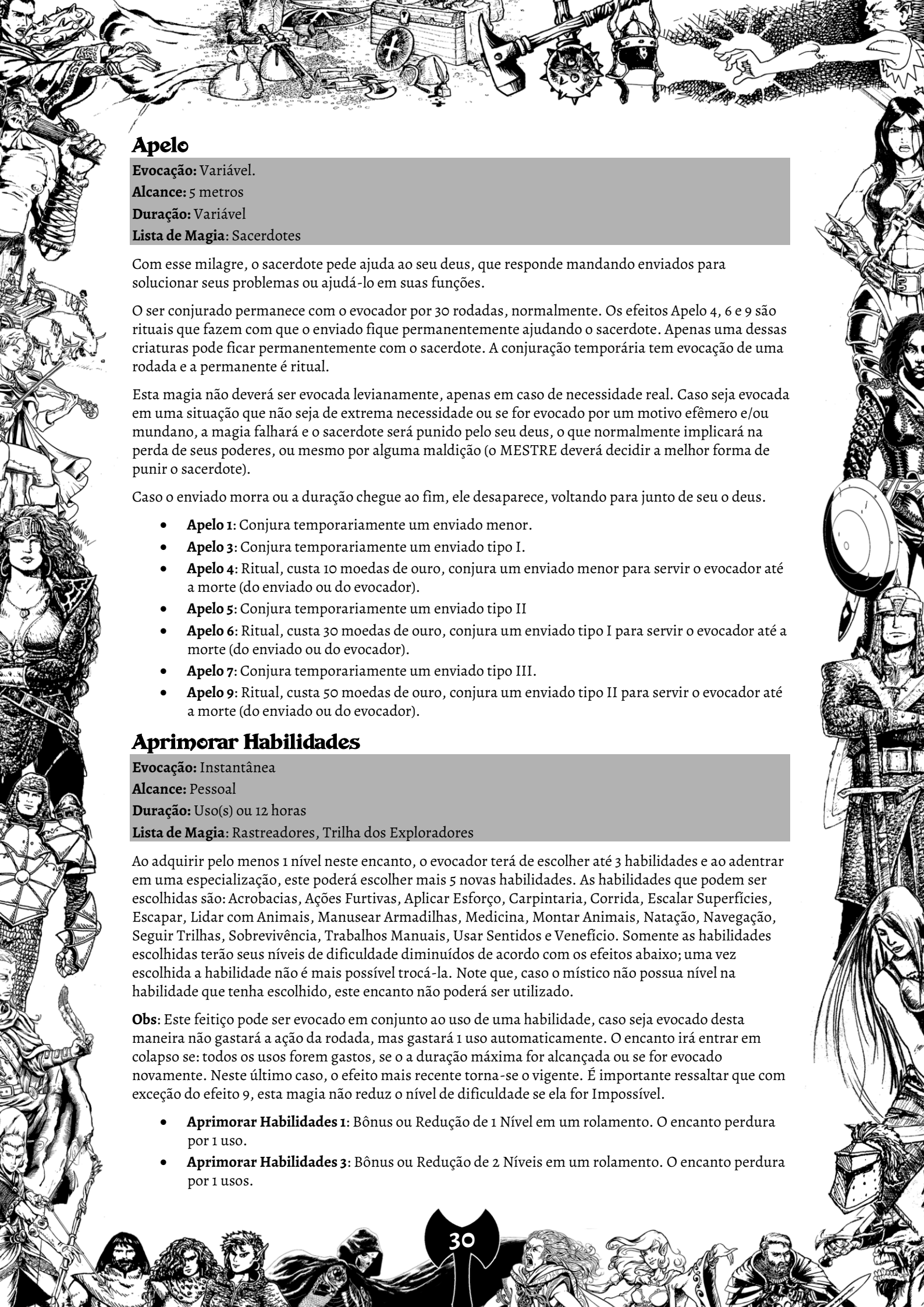
Com este milagre, o místico pode criar um campo que impossibilita a utilização de magias de qualquer natureza ou, em seu segundo efeito, direcionar a magia para um alvo específico que terá direito há uma rolagem de Resistência à Magia.

Caso escolha o primeiro efeito – criação de um campo, a área afetada pelo encantamento anula quaisquer magias cujos níveis sejam iguais ou inferiores aos do campo de anulação mística. Assim, se for evocada anulação mística 7, um mago que evoque alguma magia nível 4, gastará seus pontos de karma e não conseguirá nenhum resultado. Caso evoque uma magia nível 8 não terá nenhum empecilho. A única exceção para essa magia é a magia Quebra de Encantos, pois é possível evocar a quebra de encantos com o mesmo nível da magia anulação mística, enquanto qualquer outra magia só terá seu efeito realizado caso o nível seja maior (e não igual) ao do campo. Itens encantados seguem a mesma regra. Se alguém desejar usar um anel com raio elétrico 4, só terá o efeito realizado caso o campo de anulação mística tenha nível menor que 4. A evocação é variável, podendo ser instantânea ou levar a um ritual que custa 2 moedas de ouro.

Se a escolha do usuário for pelo segundo efeito, o(s) alvo(s) terá(ão) direito à Resistência à Magia, caso não passe(m), ficará(ão) sob efeito do encantamento até que este seja quebrado ou que o efeito passe.

Esse milagre costuma ser muito utilizado em masmorras de castelos, em especial as dos países em que a magia é mais presente como Calco ou Portis. As famosas celas antimágicas são criadas a partir desta magia. Só é possível criar um campo de anulação mística que esteja a uma distância maior do que 20 metros de outra área encantada com esta magia. Caso contrário, a magia falhará.

- **Anulação Mística 1:** Cria uma área de um metro de raio. A duração do encanto é de 3 rodadas, evocação instantânea.
- **Anulação Mística 3:** Cria uma área de dois metros de raio. A duração do encanto é de 5 rodadas, evocação instantânea. Pode ser direcionada para uma pessoa, evocação instantânea.
- **Anulação Mística 5:** Cria uma área de quatro metros de raio. A duração do encanto é de 10 rodadas, evocação instantânea. Pode ser direcionada até duas pessoas com distância máxima de 10 metros entre os alvos, evocação instantânea.
- **Anulação Mística 7:** Cria uma área de seis metros de raio. A duração do encanto é de 1 mês, evocação Ritual. Pode ser direcionada até três pessoas com distância máxima de 15 metros entre os alvos. A duração do encanto é de 10 rodadas, evocação instantânea.
- **Anulação Mística 9:** Cria uma área de dez metros de raio. A duração do encanto é de 1 ano e 1 dia, evocação Ritual. Pode ser direcionada até três pessoas com distância máxima de 30 metros entre os alvos. A duração do encanto é de 10 rodadas, evocação instantânea.



Apelo

Evocação: Variável.

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Sacerdotes

Com esse milagre, o sacerdote pede ajuda ao seu deus, que responde mandando enviados para solucionar seus problemas ou ajudá-lo em suas funções.

O ser conjurado permanece com o evocador por 30 rodadas, normalmente. Os efeitos Apelo 4, 6 e 9 são rituais que fazem com que o enviado fique permanentemente ajudando o sacerdote. Apenas uma dessas criaturas pode ficar permanentemente com o sacerdote. A conjuração temporária tem evocação de uma rodada e a permanente é ritual.

Esta magia não deverá ser evocada levianamente, apenas em caso de necessidade real. Caso seja evocada em uma situação que não seja de extrema necessidade ou se for evocado por um motivo efêmero e/ou mundano, a magia falhará e o sacerdote será punido pelo seu deus, o que normalmente implicará na perda de seus poderes, ou mesmo por alguma maldição (o MESTRE deverá decidir a melhor forma de punir o sacerdote).

Caso o enviado morra ou a duração chegue ao fim, ele desaparece, voltando para junto de seu o deus.

- **Apelo 1:** Conjura temporariamente um enviado menor.
- **Apelo 3:** Conjura temporariamente um enviado tipo I.
- **Apelo 4:** Ritual, custa 10 moedas de ouro, conjura um enviado menor para servir o evocador até a morte (do enviado ou do evocador).
- **Apelo 5:** Conjura temporariamente um enviado tipo II
- **Apelo 6:** Ritual, custa 30 moedas de ouro, conjura um enviado tipo I para servir o evocador até a morte (do enviado ou do evocador).
- **Apelo 7:** Conjura temporariamente um enviado tipo III.
- **Apelo 9:** Ritual, custa 50 moedas de ouro, conjura um enviado tipo II para servir o evocador até a morte (do enviado ou do evocador).

Aprimorar Habilidades

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

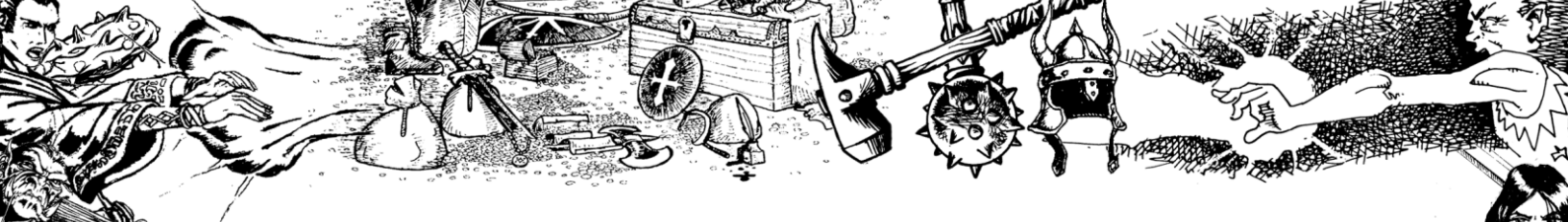
Duração: Uso(s) ou 12 horas

Lista de Magia: Rastreadores, Trilha dos Exploradores

Ao adquirir pelo menos 1 nível neste encanto, o evocador terá de escolher até 3 habilidades e ao adentrar em uma especialização, este poderá escolher mais 5 novas habilidades. As habilidades que podem ser escolhidas são: Acrobacias, Ações Furtivas, Aplicar Esforço, Carpintaria, Corrida, Escalar Superfícies, Escapar, Lidar com Animais, Manusear Armadilhas, Medicina, Montar Animais, Natação, Navegação, Seguir Trilhas, Sobrevivência, Trabalhos Manuais, Usar Sentidos e Venefício. Somente as habilidades escolhidas terão seus níveis de dificuldade diminuídos de acordo com os efeitos abaixo; uma vez escolhida a habilidade não é mais possível trocá-la. Note que, caso o místico não possua nível na habilidade que tenha escolhido, este encanto não poderá ser utilizado.

Obs: Este feitiço pode ser evocado em conjunto ao uso de uma habilidade, caso seja evocado desta maneira não gastará a ação da rodada, mas gastará 1 uso automaticamente. O encanto irá entrar em colapso se: todos os usos forem gastos, se o a duração máxima for alcançada ou se for evocado novamente. Neste último caso, o efeito mais recente torna-se o vigente. É importante ressaltar que com exceção do efeito 9, esta magia não reduz o nível de dificuldade se ela for Impossível.

- **Aprimorar Habilidades 1:** Bônus ou Redução de 1 Nível em um rolamento. O encanto perdura por 1 uso.
- **Aprimorar Habilidades 3:** Bônus ou Redução de 2 Níveis em um rolamento. O encanto perdura por 1 usos.

- 
- **Aprimorar Habilidades 5:** Bônus ou Redução de 2 Níveis em um rolamento. O encanto perdura 2 usos.
 - **Aprimorar Habilidades 7:** Bônus ou Redução de 2 Níveis em um rolamento. O encanto perdura 3 usos.
 - **Aprimorar Habilidades 9:** Idem ao anterior, mas agora um dos usos pode transformar um rolamento Impossível em Absurdo (Cinza). O encanto perdura por 3 usos.

Área de Paz

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Selimom

Com este milagre, o sacerdote de Selimom cria ao seu redor uma área pacífica que repudia todo aquele que possui desejos violentos contra aqueles presentes na área. Na prática, qualquer um que tente atacar qualquer pessoa na área deverá fazer uma Resistência à Magia. Caso resista, poderá atacar normalmente, mas deverá fazer uma resistência à magia por rodada. Observe que esse milagre evita que qualquer um ataque pessoas dentro da área, inclusive ataques à distância como arco e flecha e magias como bola de fogo e raio elétrico. Entretanto, se qualquer pessoa protegida pelo milagre atacar ou realizar qualquer encanto, a área de paz é desfeita automaticamente.

A área da magia é alterada de acordo com o nível e o sacerdote pode escolher entre colocar a área móvel consigo ou fixá-la formando um círculo imóvel, ambas as opções tem como centro o próprio sacerdote no instante da evocação do milagre.

- **Área de paz 1:** A área de paz restringe-se apenas ao sacerdote. Dura 3 rodadas.
- **Área de paz 2:** A área de paz é de 2 metros de raio. Dura 5 rodadas.
- **Área de paz 4:** A área de paz é de 4 metros de raio. Dura 10 rodadas.
- **Área de paz 6:** A área de paz é de 10 metros de raios. Dura 1 hora.
- **Área de paz 8:** A área de paz é de 10 metros de raios. Dura 1 dia.
- **Área de paz 10:** Neste nível, o sacerdote pode criar por 1 ano e 1 dia uma área de paz. Para tal, o sacerdote deverá fazer um ritual cujos sacrifícios valem 5 m.o para cada metro de raio que se deseje formar a área, sendo que no máximo a área poderá atingir 10 metros de raio. Milagre muito utilizado nos templos de Selimom (os maiores, que podem arcar com os custos do ritual).

Armadilha

Evocação: Ritual

Alcance: 10 metros

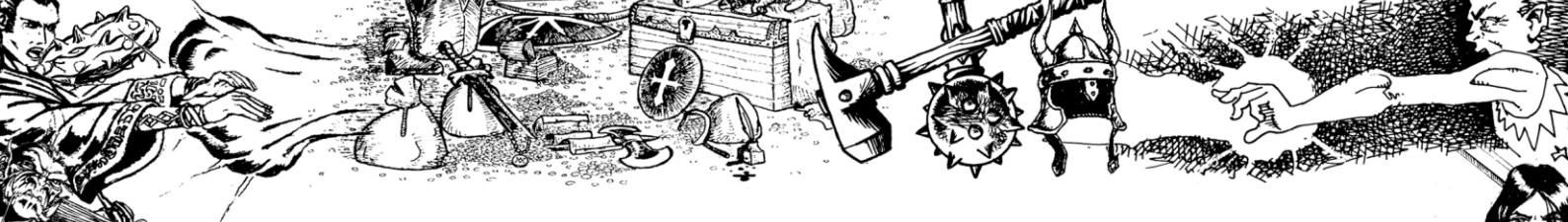
Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio das Ilusões

Este encanto permite que uma ilusão seja armazenada em um local para ser liberada de acordo com uma determinada condição especificada no momento de sua evocação. O tempo que uma ilusão permanece válida após ser armazenada e a perfeição da magia que pode ser armazenada dependem da dificuldade do efeito usado pelo evocador.

Esta magia é evocada no local onde a ilusão que se deseja armazenar deve ficar (obrigatoriamente um local imóvel). Na rodada seguinte ao final da evocação deste encantamento a ilusão que se deseja armazenar deve ser evocada pelo mesmo místico que evocou a magia Armadilha. Ao final da evocação da ilusão, a condição na qual a mesma será disparada deve ser estabelecida. Esta condição é uma frase de 15 palavras ou menos. Quaisquer características que possam ser captadas pelos sentidos humanos da visão e da audição podem ser usadas, mas critérios subjetivos não são válidos.

Assim, a condição ""dispare quando um orco de elmo preto entrar nesta sala e falar a palavra grokk"" é válida, mas ""dispare quando um homem feio entrar nesta sala"" não é, pois envolve um critério subjetivo (beleza). Do mesmo modo, ""dispare quando uma elfa com cheiro de flores entrar na sala"" também não é válido, pois envolve um sentido que não é visão ou audição. Caso uma condição inadequada seja usada, a ilusão dispara imediatamente contra o evocador (além disso, é óbvio, do dinheiro do ritual ser perdido).



O tempo que uma magia fica armazenada e o número máximo de pontos de Karma que podem ser colocados nela dependem da dificuldade do efeito usado. Note que o número máximo de pontos de Karma inclui todos os pontos usados em uma evocação conjunta.

Quando a duração se esgota, a magia armazenada se dissipa sem efeito. Quando a Armadilha é disparada, a magia preparada se realiza e o encanto se dissipa, a não ser que o efeito de Armadilha usado tenha duração permanente. Neste caso, após a magia armazenada ser disparada o efeito fica sem atuar por 24 horas. Após este tempo a Armadilha volta a atuar normalmente.

Finalmente, este encanto não pode ser evocado a menos de 10 metros do local onde outra magia Armadilha está colocada. Caso isto aconteça, ambas as magias se dissolvem imediatamente sem fazer efeito. Os materiais usados para a evocação custam 1 moeda de ouro por Dificuldade do efeito usado. Ou seja, evocar o efeito Armadilha 3 custa 3 moedas de ouro.

- **Armadilha 1:** Duração de 10 dias e armazena até 3 pontos de Karma.
- **Armadilha 2:** Duração de 20 dias e armazena até 6 pontos de Karma.
- **Armadilha 3:** Duração de 1 mês e armazena até 9 pontos de Karma.
- **Armadilha 4:** Duração de 2 meses e armazena até 9 pontos de Karma.
- **Armadilha 6:** Duração de 5 meses e armazena até 12 pontos de Karma.
- **Armadilha 8:** Duração de 1 ano e 1 dia e armazena até 21 pontos de Karma.
- **Armadilha 10:** Permanente e armazena até 30 pontos de Karma.

Armadilha Natural

Evocação: 10 rodadas

Alcance: variável

Duração: variável

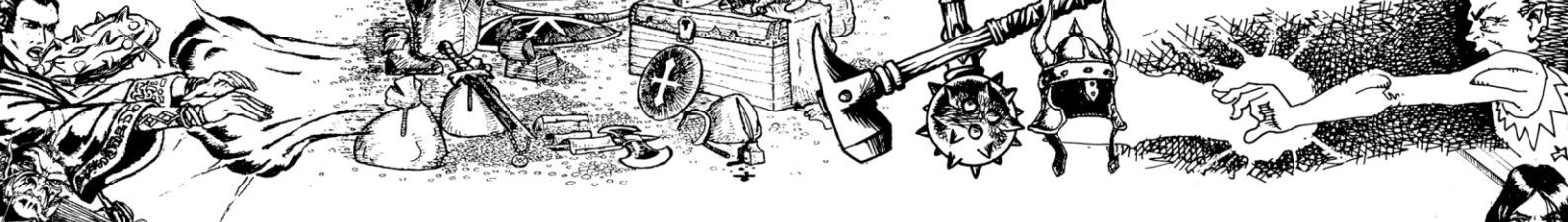
Lista de Magia: Trilha dos Caçadores

Com esta magia o evocador pede auxílio para a natureza para criar uma armadilha natural. A magia tem dependência de habitat, pois os efeitos são naturais: um galho cai na vítima, uma cobra pica a vítima, a vítima pisa em um espinho venenoso ou cai em um buraco, etc... o efeito é uma ajuda da natureza, como se o ambiente ajudasse o evocador. O dano é causado à vítima como um ataque mágico: nível da magia + aura para coluna e o dano é fracionado normalmente como em um ataque 25% 50% 75% 100%. As debilitações entram caso a vítima receba 50% de dano da armadilha ou mais, caso contrário só recebera o dano.

No efeito em que a vítima fica presa, ela poderá fazer um teste usando a habilidade mais pertinente para o momento a critério do mestre com dificuldade difícil. Exemplo: *se cair em um buraco profundo, poderá tentar Escalar Superfícies, um galho grande caiu em cima da vítima ele pode Aplicar Esforço para retirar, uma rede prende a vítima fazendo assim usar Escapar e etc...*

O evocador só pode manter até 3 armadilhas mágicas ao mesmo tempo. Caso faça uma quarta armadilha, a primeira será quebrada e assim por diante. Enquanto a armadilha durar, o evocador sentirá quando a armadilha for disparada de onde ele estiver. A armadilha só pode ser detectada através da magia detecção de magias.

- **Armadilha Natural 1:** A natureza auxilia o evocador fazendo uma armadilha que causa 12 pontos de dano à vítima. O raio de efeito da magia é de 3 metros e a duração de 24h.
- **Armadilha Natural 3:** idem ao anterior, porém causa 18 pontos de dano na vítima, que permanece atordoada por 5 minutos, além disso recebendo -1 em suas ações por 1 dia. Possui um raio máximo de 5 metros e duração de 1 semana.
- **Armadilha Natural 5:** idem ao anterior, porém causa 22 pontos de dano na vítima, que permanece desmaiada por 10 minutos, além disso recebendo -2 em suas ações por 1 dia. Possui um raio máximo de 7 metros, com duração de 2 semanas.
- **Armadilha Natural 7:** idem ao anterior, porém causa 26 pontos de dano na vítima, que fica presa na armadilha e atordoada por 30 minutos, além disso recebendo -4 em suas ações por 1 dia. Possui raio de 9 metros e duração de 3 semanas.

- 
- **Armadilha Natural 9:** idem ao anterior, porém causa 30 pontos de dano na vítima, que fica presa na armadilha desmaiada por 1 hora, além disso recebendo -8 em suas ações por 2 dias. Possui um raio máximo de 12 metros e duração de 1 mês.

Armadura Elemental

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 15 rodadas

Lista de Magia: Colégio Elemental

Com o uso deste encantamento o evocador forma em torno de si um campo de energia mágica que o protege de ataques de elementos naturais como fogo, gelo, eletricidade, etc. Esta magia pode ser usada fora de Ambiente Natural sem nenhum problema.

Este feitiço pode absorver certa quantidade de dano feito por ataques elementais antes de ser dissipada. A quantidade de dano que pode ser absorvida antes do feitiço entrar em colapso é determinada pela dificuldade do efeito usado como explicado abaixo. Caso a duração do feitiço se esgote, a armadura se desfaz e os pontos restantes de absorção são perdidos.

- **Armadura Elemental 1:** Absorve 6 de dano.
- **Armadura Elemental 3:** Absorve 12 de dano.
- **Armadura Elemental 6:** Absorve 20 de dano.
- **Armadura Elemental 8:** Absorve 30 de dano.
- **Armadura Elemental 10:** Absorve 40 de dano.

Armadura Natural

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 10 minutos

Lista de Magia: Colégio Naturalista

Com o uso deste encantamento, o evocador forma em torno de si um campo de energia que o protege de ataques de origem natural.

Este feitiço pode absorver certa quantidade de dano feito por magias que utilizem a força da natureza e que causem dano direto (Chuva Ácida, Feixes Incandescentes, Relâmpagos, etc.), parando então de funcionar.

A quantidade de dano que pode ser absorvida antes do feitiço entrar em colapso é determinada pela dificuldade do efeito usado, como explicado abaixo. Caso a duração do feitiço se esgote, a armadura se desfaz e os pontos restantes de absorção são perdidos.

- **Armadura Natural 1:** Absorve 6 pontos de dano.
- **Armadura Natural 2:** Absorve 12 pontos de dano.
- **Armadura Natural 4:** Absorve 18 pontos de dano.
- **Armadura Natural 6:** Absorve 24 pontos de dano.
- **Armadura Natural 8:** Absorve 30 pontos de dano.
- **Armadura Natural 10:** Absorve 36 pontos de dano.

Arqueirismo

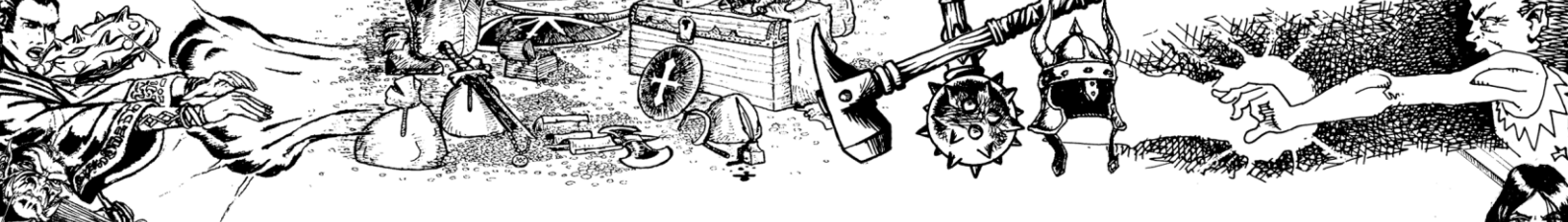
Evocação: instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: variável

Lista de Magia: Rastreadores, Trilha dos Caçadores

Esta magia aumenta a habilidade com arco e flecha do evocador, concedendo bônus e efeitos especiais. Esta magia deve ser evocada no início de uma rodada, antes do uso de arco e flecha, sendo que ela não conta como uma ação na rodada. Os efeitos de cada nível não são cumulativos entre si, mas o jogador



pode escolher qualquer efeito do nível lançado para baixo. Esta escolha deve ser feita em cada rodada que a magia durar, logo após se lançar os dados do ataque.

Exemplo: Um rastreador evoca Arqueirismo 7. Ele faz um rolamento de dado e ele tira amarelo. Ele pode escolher os efeitos de 1 a 7, mas como tirou amarelo, decide escolher o efeito 7 que permite ele fazer um segundo ataque com 25% de redutor. Como a magia dura 3 rodadas, na segunda rodada ele faz um novo tiro e desta vez ele tira azul (100%) então ele decide usar o efeito 3 e desarma o oponente que foge do combate. Na 3ª rodada, ele decide atacar outro oponente e tira um crítico. Como ele lançou o efeito 7, então decide usar o efeito 7. O crítico é resolvido normalmente e ele pode fazer um segundo ataque com 25% de redução do dano. Se ele tivesse lançado Arqueirismo 9, poderia ter escolhido o efeito de dobrar o dano.

Uma limitação desta magia, é que o Rastreador tem de fazer pelo menos uma vez um pequeno ritual de 30 minutos de purificação de seu arco e de suas flechas. Este ritual não gasta Karma e deve ser feito em ambiente natural. Somente após este ritual a magia pode ser evocada, pois é a sua ligação com a natureza que permite ele fazer estes efeitos extraordinários. O ritual não precisa ser refeito a cada evocação, mas caso o Rastreador saia do ambiente natural por mais de uma semana ligação é perdida e ele deve fazer de novo o ritual de purificação antes de poder usar novamente a magia.

- **Arqueirismo 1:** O tiro nunca erra o alvo (verde e branco viram amarelo) quando usada em situação fora de combate e o evocador possa se concentrar por pelo menos uma rodada. A duração é 1 uso.
- **Arqueirismo 3:** semelhante ao anterior, mas pode ser usada para fazer um ataque de surpresa parcial (antes de um combate ser iniciado) o que permite se usar a técnica de Ataque Oportuno, mas é necessário se concentrar por duas rodadas. A duração deste efeito é 1 uso. Além disto, há a opção de usar durante um combate, caso obtenha um dano no físico ou 100% na EH o oponente é desarmado ou o que estiver segurando com uma das mãos é deixado cair. O evocador pode escolher qual das mãos ele deseja afetar. A duração deste segundo efeito é de 3 rodadas.
- **Arqueirismo 5:** Durante um combate, caso obtenha um dano no físico, o evocador encrava a flecha no corpo do oponente, que causará -2 de penalidade em ações (combate e habilidades) que exijam movimentação. O oponente passa a perder 1 ponto de EF por rodada. A duração é de 3 rodadas, mas a penalidade -2 e o efeito da perda de EF dura até a flecha ser retirada (que gasta pelo menos uma ação de combate).
- **Arqueirismo 7:** O jogador faz 2 ataques (com o arco) na rodada. Os 2 ataques são normais, mas o dano do segundo terá um de redutor de 25% no dano. Para o segundo ataque, que possui o redutor de 25% no dano, caso erre o alvo (branco) este não vira falha (verde). A duração da magia é de 5 rodadas.
- **Arqueirismo 9:** O jogador pode optar em causar o dobro do dano quando um crítico é obtido. Deve-se fazer o rolamento do crítico para saber o dano obtido, mas os efeitos especiais não devem ser contados. A duração é de 5 rodadas. Este efeito deve ser usado antes de se fazer o rolamento que indica o dano do efeito crítico.

Assimilação

Evocação: Instantânea

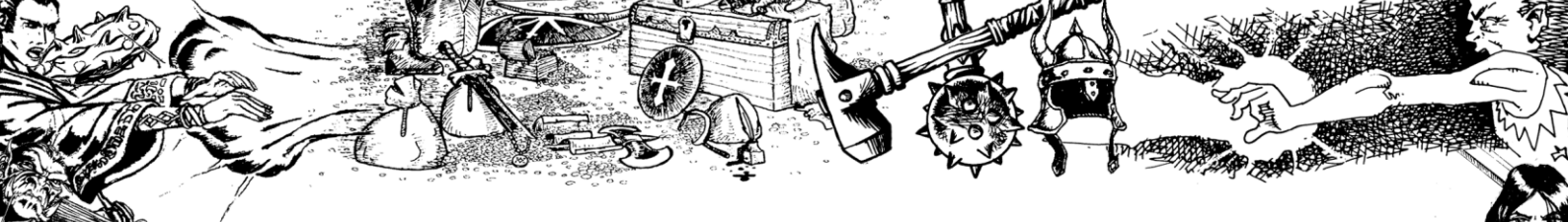
Alcance: 20m

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Alquímico

Com este encanto o mago poderá “copiar” os feitiços de outros místicos fazendo com que seja possível utilizá-los.

Para copiar os encantos de outro místico, o evocador deverá primeiramente evocar esta magia sobre um alvo escolhido (que terá direito a resistir). Quando o alvo falhar em sua resistência á magia, o evocador estará ligado energeticamente com ele durante as próximas 7 rodadas. A partir de então, o evocador poderá “copiar” qualquer encanto que o alvo evocar dentro deste período de tempo. O evocador deverá escolher até 3 dos feitiços que o alvo evocar durante o tempo da ligação energética. Depois de escolhido(s) o(s) encanto(s), a ligação energética será rompida e o(s) encanto(s) escolhido(s) será (ao) assimilado(s).



Exemplo: Um mago tentar copiar o encanto “Maldições” evocado por um demônio, mas a evocação da magia Maldições (3 rodadas) deve ser realizada durante o tempo da ligação energética (7 rodadas). Se a evocação da magia Maldições fosse iniciada na quinta rodada da ligação energética, o efeito da maldição seria lançado após o termino da ligação energética (8ª rodada), por isso o encanto não poderia ser Assimilado. O mesmo vale para uma situação em que a ligação energética seja feita durante o tempo da evocação de alguma magia.

A Evocação, o alcance e a duração da magia assimilada permanecem iguais aos da magia original, ou seja, o mago poderá utilizar a magia assimilada normalmente. Mas note que somente o efeito de dificuldade usado pelo alvo pode ser evocado. Se a magia assimilada for Doenças 7, o evocador não poderá utilizar os efeitos de Doenças 5, 3 e 1.

Existem duas formas de assimilação de magias: A “Assimilação Temporária” e a “Assimilação Armazenada”.

A Assimilação Temporária permite que o evocador use a magia assimilada, o quanto quiser, em um determinado período curto de tempo.

A assimilação Armazenada permite que uma magia assimilada seja “estocada” durante um período longo de tempo, no entanto ela só poderá ser evocada uma vez após a assimilação.

Note que o místico não pode manter mais de 3 magias assimiladas em um mesmo período de tempo, seja qual for o tipo de Assimilação realizada.

A origem da magia que poderá ser assimilada, o tipo de assimilação e o tempo de cada, variam com a dificuldade do efeito. (A “lista básica” descrita nos efeitos da magia refere-se apenas a lista de magias básicas dos Magos).

Não é possível assimilar magias de itens mágicos Pois somente criaturas podem ser alvos deste feitiço.

- **Assimilação 1:** Permite fazer uma Assimilação Temporária de qualquer magia da lista do Colégio Alquímico de nível 1. O tempo da assimilação é de 10 minutos.
- **Assimilação 2:** Permite fazer uma Assimilação Armazenada em qualquer magia da lista do Colégio Alquímico e da lista básica de nível máximo 2. O tempo da assimilação é de 1 hora.
- **Assimilação 4:** Permite fazer uma Assimilação Temporária de qualquer magia da lista do Colégio Alquímico e da lista básica de nível 2. O tempo da assimilação é de 30 minutos.
- **Assimilação 6:** Permite fazer uma Assimilação Armazenada de qualquer magia contida na lista de todos os Colégios de Magia e da lista básica, de nível máximo 5. O tempo da assimilação é de 6 horas.
- **Assimilação 8:** Permite fazer uma Assimilação Temporária de qualquer magia contida na lista de todos os Colégios de Magia e da lista básica, de nível máximo 6. O tempo da assimilação é de 3 horas.
- **Assimilação 9:** Permite fazer uma Assimilação Armazenada de qualquer magia contida na lista de todos os Colégios de Magia, da lista básica, da lista de Bardo e Rastreador, de nível máximo 8. O tempo da assimilação é de 12 horas.
- **Assimilação 10:** Permite fazer uma Assimilação Temporária de qualquer magia contida na lista de todos os Colégios de Magia, da lista básica, da lista de Bardo e Rastreador, de nível máximo 8. O tempo da assimilação é de 6 horas.

Assombração

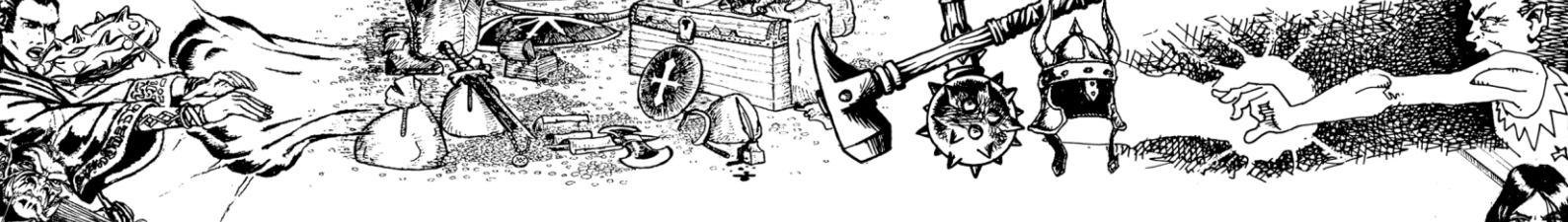
Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: 1 ano e 1 dia

Lista de Magia: Colégio Necromântico

Esta magia canaliza uma quantidade de energia negativa e as vincula a um ambiente fechado (casas, torres, castelos...) fazendo com que mortos-vivos incorpóreos (Fantasmas, Assombrações, Sombras, Espectros...) sejam atraídos para o local. A quantidade e o tipo de criaturas que irão assombrar o local dependem da quantidade de estágios de mortos-vivos que o efeito indicar, assim o efeito de dificuldade 8 poderá atrair 4 sombras menores ($3+3+3+3=12$) ou em vez disso apenas um espectro maior ($12=12$). O



evocador não tem controle sobre o tipo de criatura que será atraída para o local (cabe ao mestre decidir quais criaturas serão atraídas para o local, de acordo com o número de estágios indicado no efeito).

Caso uma pessoa que esteja no local assombrado morra, esta deverá fazer uma resistência à magia, em caso de falha será transformada em Assombração, e não poderá deixar o local até que o tempo de duração da magia se esgote.

O custo do ritual é de 2 moedas de prata por nível de dificuldade. A quantidade de estágios de mortos-vivos que serão atraídos para o local varia com a dificuldade do efeito. A magia só funciona uma vez e quando um morto-vivo for esconjurado ou destruído ela não atrairá mais mortos-vivos. Enquanto existir um morto-vivo esta magia não poderá ser evocada novamente no mesmo lugar.

- **Assombração 1:** Atrai até 2 estágios de mortos-vivos para o local assombrado.
- **Assombração 2:** Atrai até 3 estágios de mortos-vivos para o local assombrado.
- **Assombração 4:** Atrai até 6 estágios de mortos-vivos para o local assombrado.
- **Assombração 6:** Atrai até 9 estágios de mortos-vivos para o local assombrado.
- **Assombração 8:** Atrai até 12 estágios de mortos-vivos para o local assombrado.
- **Assombração 10:** Atrai até 15 estágios de mortos-vivos para o local assombrado.

Ataque Impetuoso

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Ordem de Crezir

Com um grito feroz e ensurdecedor, o usuário reforça seu corpo e sua arma em um único ataque impetuoso. Esta magia deve ser lançada ao mesmo tempo em que se faz um ataque, mas não pode ser invocada mais de uma vez na mesma rodada. A magia deve ser lançada antes do dado de ataque ser resolvido e o dano final deve ser a soma do dano que a arma provocaria normalmente, somado ao dano que esta magia provoca mais o bonus de aura. O dano extra é considerado mágico, do mesmo tipo que a arma que a provocou (corte mágico no caso de um machado, por exemplo).

Nos níveis da magia apresentados abaixo, os danos estão apresentados na forma dos resultados Amarelo/Laranja/Vermelho/Azul, que ainda devem ser somados à aura. Exemplo:

Kardim sacerdote de Crezir possui Aura 3, faz um ataque com sua espada e tira laranja, como ele tem Força 2, faria 12 de dano (10+2). Como ele invocou (antes de rolar o dado) a magia Ataque Impetuoso 6 ele fará um total de 23 de dano (10 da arma, 2 da força, 8 da magia e 3 da Aura).

OBS: a magia só concede bônus de dano. Nenhum bônus é concedido nas Colunas de Ataque.

- **Ataque Impetuoso 1:** Concede +1/+2/+3/+4 de dano.
- **Ataque Impetuoso 2:** Concede +2/+4/+6/+8 de dano.
- **Ataque Impetuoso 4:** Concede +3/+8/+12/+12 de dano.
- **Ataque Impetuoso 6:** Concede +4/+8/+12/+16 de dano.
- **Ataque Impetuoso 8:** Concede +5/+10/+15/+20 de dano.
- **Ataque Impetuoso 10:** Concede +6/+12/+18/+24 de dano.

Ataque Térmico

Evocação: 1 rodada

Alcance: 30 metros

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Colégio Naturalista

Com essa magia o mago pode alterar a temperatura externa de objetos e/ou seres, (seres têm direito a resistir à magia.). Caso o alvo falhe na resistência levará o dano descrito na EF, sem armadura.

- **Ataque térmico 1:** Afeta no máximo um ser ou objeto, alterando em 9°C a temperatura do corpo, causando 3 pontos de dano se usado em criaturas.

- 
- 
- **Ataque térmico 2:** Afeta no máximo dois seres ou objetos, alterando em 9°C a temperatura externa do corpo, causando 3 pontos de dano se usado em criaturas.
 - **Ataque térmico 4:** Afeta no máximo dois seres ou objetos, alterando em 12°C a temperatura externa do corpo, causando 5 pontos de dano se usado em criaturas.
 - **Ataque térmico 6:** Afeta no máximo três seres ou objetos, alterando em 12°C a temperatura externa do corpo, causando 5 pontos de dano se usado em criaturas.
 - **Ataque térmico 8:** Afeta no máximo três seres ou objetos, alterando em 21°C a temperatura externa do corpo, causando 7 pontos de dano se usado em criaturas.
 - **Ataque térmico 10:** Afeta no máximo quatro seres ou objetos, alterando em 30°C a temperatura externa do corpo, causando 10 pontos de dano se usado em criaturas. Se o alvo falhar em sua resistência à magia deve tentar resistência física contra força de ataque 1, em caso de falha a vítima fica inconsciente por uma hora por choque térmico.

Ato Falho

Evocação: Instantânea

Alcance: 50 metros.

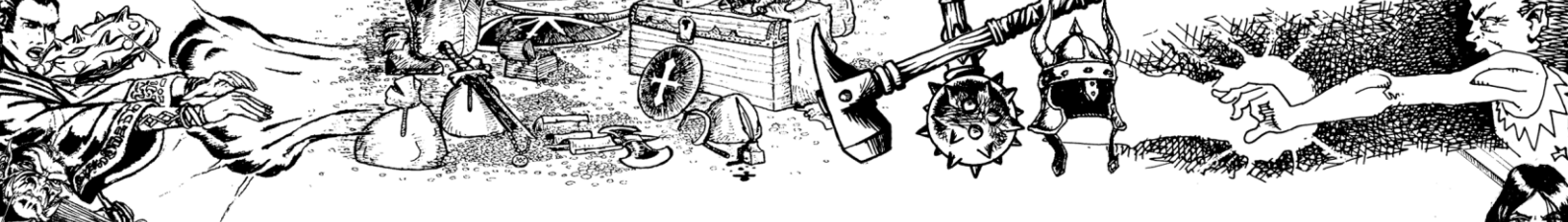
Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Plandis

Com este milagre o sacerdote de Plandis pode canalizar o poder de seu deus e utiliza-lo para prejudicar e confundir seu inimigo, causando-lhe uma ação falha. O encanto também pode afetar a mente do alvo deixando-o inclinado a delatar suas falhas caso não obtenha êxito em uma Resistência a Magia. A evocação do encanto é discreta, só podendo ser percebida por meios mágicos ou num teste Muito Difícil de Misticismo. Quando falha na sua RM a vítima sofre uma penalidade nas suas ações na próxima rodada conforme o nível indicado. Em alguns níveis a magia obriga o alvo a falar a verdade ou a contar um de seus crimes pessoais passados, o que o alvo falará dependerá de estímulos externos na forma de uma pergunta feita pelo sacerdote após a conjuração. Caso este não pergunte nada a vítima falará algo do qual se arrepende, de acordo com sua consciência.

Note que a magia não afeta a personalidade do alvo, um assassino poderia se arrepender de não ter matado vítimas o bastante antes de ser pego, um padreiro de adicionar água ao pão antes de pesá-lo, etc.

- **Ato Falho 1:** O alvo recebe -3 Colunas de Resolução na sua próxima rodada em ações de ataque ou Teste de Habilidade.
- **Ato Falho 3:** O alvo recebe -5 Colunas de Resolução na suas duas próximas rodadas em ações de ataque ou Teste de Habilidade. O alvo é malsucedido automaticamente num teste de dificuldade Muito Difícil ou Absurdo.
- **Ato Falho 5:** O alvo recebe -7 Colunas de Resolução nas suas próximas três rodadas em ações de ataque ou Teste de Habilidade. O encanto também afeta a mente do alvo fazendo-o ser obrigado a responder com a verdade um questionamento de até seis palavras feito pelo sacerdote.
- **Ato Falho 7:** O alvo recebe -9 Colunas de Resolução nas suas próximas quatro rodadas em ações de ataque ou Teste de Habilidade. O alvo é malsucedido automaticamente num teste de dificuldade Difícil, Muito Difícil ou Absurdo e encanto também afeta a mente do alvo fazendo-o ser obrigado a responder com a verdade um questionamento de até seis palavras feito pelo sacerdote.
- **Ato Falho 9:** O alvo recebe -11 Colunas de Resolução nas suas próximas cinco rodadas em ações de ataque ou Teste de Habilidade. O encanto também afeta a mente do alvo fazendo-o se sentir compelido a delatar suas falhas morais. O alvo deve responder a um questionamento de até seis palavras feito pelo sacerdote ou (caso não haja questionamento) contar algo do qual se arrepende profundamente.



Aura ameaçadora

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Permanete

Lista de Magia: Confraria dos Artistas

Com o encanto Aura Ameaçadora, o evocador é capaz de imbuir uma expressividade ameaçadora em uma escultura ou pintura, na qual todo aquele que olhar para o objeto de arte se sentirá intimidado e incomodado com o objeto em questão.

Independentemente de ser uma pintura ou uma escultura, ela deverá retratar uma imagem intimidadora, mas não necessariamente malévola. Assim poderá ser uma escultura de uma gárgula ou de alguma besta, como pode ser uma estátua de um rei em sua majestade.

No caso de uma pintura, pode ser retratada uma cena violenta como uma guerra. Tal imagem necessariamente deverá ter no mínimo dois metros de comprimento e de largura. Já como escultura, as estátuas deverão ter no mínimo dois metros e meio de altura.

Tanto em um caso como em outro, o objeto de arte tem que ser muito familiar ao evocador, ou ele próprio tendo feito ou então sendo conhecedor das técnicas de escultura e/ou pintura e da história daquela obra específica para que o encanto possa ser realizado.

Atendidas essas condições, o encanto será utilizado apenas tocando na pintura ou escultura. Toda pessoa, à exceção do evocador, que olhar para aquela imagem deverá fazer um teste de Resistência à Magia. Caso passe, a pessoa se sentirá incomodada pela pintura ou pela estátua, mas não receberá nenhum outro efeito. Caso falhe, no entanto, a(s) vítima(s) não conseguirão fazer mais nada a não ser ficar olhando para a imagem ameaçadora, temerosas que tal imagem faça algo contra ela(s). Caso a vítima seja atacada neste estado, o feitiço se quebra. No entanto, este ataque é considerado como surpresa parcial.

O encantamento do objeto é de efeito permanente, e a pintura ou escultura ficará encantada passando a possuir aura imbuída. O efeito só é quebrado se for usado com sucesso a magia Quebra de Encantos.

Uma mesma pessoa não pode ser vítima duas vezes seguidas de uma só evocação. Este encanto é muitas vezes usado para proteger locais importantes, sendo a magia usada em pinturas gravadas na porta do local ou em estátuas próximas.

- **Aura ameaçadora 1:** as vítimas que forem bem-sucedidas em um teste de Usar os Sentidos ficarão sem ação por uma rodada e sofrerão na próxima rodada que voltarem a jogar um reajuste negativo de -1 em todos os rolamentos por 3 rodadas. Entretanto mesmo falhando no teste este obrigatoriamente perceberá a obra de arte se três pessoas de seu grupo forem bem-sucedidas no teste de Usar os Sentidos
- **Aura ameaçadora 2:** as vítimas que forem bem-sucedidas em um teste de Usar os Sentidos ficarão sem ação por uma rodada e sofrerão na próxima rodada em que jogar reajuste de -1.
- **Aura ameaçadora 4:** as vítimas ficam sem ação por 4 rodadas.
- **Aura ameaçadora 6:** as vítimas ficam sem ação por 6 rodadas.
- **Aura ameaçadora 8:** as vítimas ficam sem ação por 8 rodadas.
- **Aura ameaçadora 10:** as vítimas ficam compenetradas na obra de arte por 5 rodadas, devendo ainda se submeter a um teste de resistência mágica, falhando receberá -6 pontos negativos em todas as habilidades nas próximas 5 rodadas.

Aura Divina

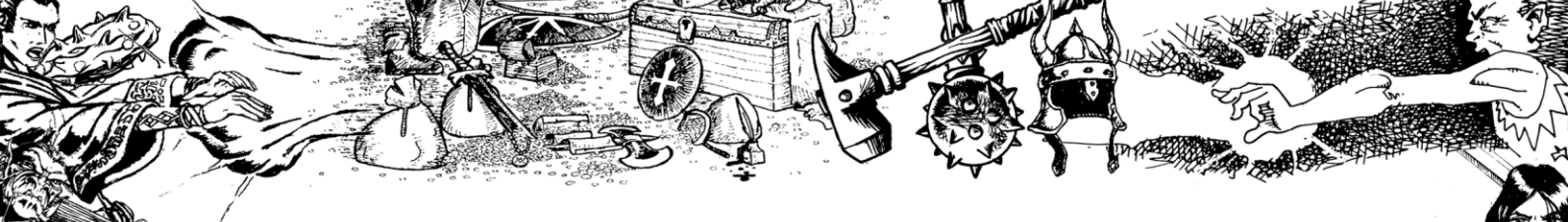
Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 20 rodadas

Lista de Magia: Ordem de Cruine

Com este milagre, o sacerdote de Cruine cria ao seu redor uma aura que incomoda demônios e mortos-vivos. Para essas criaturas a aura repele sua proximidade, dificultando atacar o sacerdote e seus



companheiros que estejam na área protegida. Na prática, qualquer demônio ou morto-vivo que atacar terá seus ataques penalizados, sem ter direito a resistência à magia, uma vez que a aura não ataca magicamente as criaturas e se constitui em uma espécie de empecilho ao ataque. Observe que mesmo ataques à distância, inclusive magias de ataque, recebem penalidade. Entretanto, para qualquer outro ser além dos mencionados, a aura não tem qualquer efeito e é invisível e, portanto, imperceptível para seres não-místicos. Apenas o sacerdote é protegido pela aura.

- **Aura Divina 1:** Todos os demônios e mortos-vivos recebem -1 coluna de ataque.
- **Aura Divina 2:** Todos os demônios e mortos-vivos recebem -2 colunas de ataque.
- **Aura Divina 4:** Todos os demônios e mortos-vivos recebem -3 colunas de ataque.
- **Aura Divina 6:** Todos os demônios e mortos-vivos recebem -4 colunas de ataque.
- **Aura Divina 8:** Todos os demônios e mortos-vivos recebem -5 colunas de ataque.
- **Aura Divina 10:** Todos os demônios e mortos-vivos recebem -6 colunas de ataque.

Aura Emocional

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Confraria dos Eruditos

Os grandes acontecimentos deixam marcas profundas nas pessoas, modificando suas motivações, crenças, comportamento, enfim toda sua vida. Mas não só nas pessoas as marcas são evidentes, mas também em um local. O campo onde o massacre ocorreu, a casa de interrogatório, o templo que serviu de refúgio: todos podem ter uma marca que lembre os acontecimentos passados. O encanto Aura Emocional é capaz de imbuir um local com uma aura de modo que todo aquele que dele se aproximar sentirá uma sensação que corresponda à história do local. A distância e o tempo que a aura tem efeito variam conforme o nível, assim como os materiais necessários para a evocação.

Uma vez na presença da aura, qualquer ação que vise contrariar o sentimento do local só poderá ser realizada se a pessoa passar em um teste de Resistência à Magia contra o nível da magia. Esse teste deverá ser realizado a cada rodada até que o indivíduo falhe na sua Resistência à Magia ou saia da área. Assim, se um campo onde foram mortos vários inocentes estiver imbuído de uma aura, qualquer atitude que mostre felicidade não poderá ser realizada a menos que o indivíduo passe na Resistência à Magia. Da mesma forma, se uma sala na qual houve um grande acordo de paz entre reinos, for imbuída com uma aura, toda e qualquer ação que procure desavenças só poderá ser realizada caso a pessoa passe na sua Resistência à Magia. Isso poderá render muitos benefícios, na medida em que impede as pessoas de tomarem ações indesejadas. Dessa forma, o evocador poderá se utilizar desses locais para outros fins, como por exemplo, se refugiar em um local marcado pela paz ou comover um líder autoritário ao levá-lo a um lugar marcado pela tristeza.

Observe que caso a pessoa não passe na Resistência à Magia, ela terá uma forte sensação de que não pode fazer isso naquele lugar, a ponto de impedi-la de fazê-lo. No caso da pessoa conhecer o evento ocorrido, ela obrigatoriamente irá lembrá-lo.

Para se realizar a magia é necessário que seja escolhido um ponto central no local a ser encantado. Além disso, é necessário que um evento marcante e conhecido pelo evocador tenha ocorrido envolvendo o local. Obviamente a aura imbuída necessariamente provocará um sentimento condizente com tal acontecimento.

- **Aura Emocional 1:** Imbui um local com uma aura cuja área seja de até 1 metro de raio. A duração é de um dia e o ritual custa 1 moeda de ouro.
- **Aura Emocional 3:** Imbui um local com uma aura cuja área seja de até 5 metros de raio. A duração é de um mês e o ritual custa 5 moedas de ouro.
- **Aura Emocional 5:** Imbui um local com uma aura cuja área seja de até 10 metros de raio. A duração é de um mês e o ritual custa 10 moedas de ouro.
- **Aura Emocional 7:** Imbui um local com uma aura cuja área seja de até 15 metros de raio. A duração é de um ano e um dia e o ritual custa 20 moedas de ouro.

- 
- 
- **Aura Emocional 9:** Imbui um local com uma aura cuja área seja de até 20 metros de raio. A duração é de 13 anos e o ritual custa 40 medas de ouro.

Aura Mágica

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Alquímico

Através desta magia, o mago imbui uma aura mágica a uma superfície de origem mineral ou vegetal, como paredes de pedra, portões de ferro, tábuas de madeira, telhas de barro, etc.

É possível imbuir auras mágicas a duas ou mais superfícies, desde que a soma de suas áreas não ultrapasse a capacidade máxima permitida pelo efeito usado.

A aura atribuída à superfície se portará exatamente como a aura de uma criatura, por isso, esta passará a ter resistência à magia (dada pelo efeito) para qualquer feitiço que aja sobre ela, como “Desintegração” e “Telecinese”, ou magias que possam ser vinculadas a ela como “Manipulação de Luz” e “Silêncio”. A superfície encantada poderá ainda anular magias como “Geomaniplulação” e “Piromanipulação” que se quebram ao entrar em contato com a aura de criaturas. A aura também impede que Criaturas incorpóreas como “Espectros” atravessem as paredes encantadas.

É impossível imbuir aura mágica a criaturas, pois estas já possuem aura própria, caso isso seja feito a magia não terá nenhum efeito e os materiais serão gastos inutilmente.

A área da superfície afetada, a resistência à magia dada, e o tempo que a aura permanece em atividade variam com o efeito. O custo do ritual é de 1 moeda de ouro por nível de dificuldade do efeito.

O mago pode evocar essa magia diversas vezes para ampliar a área da superfície, mas a cada evocação, o valor do ritual deverá ser gasto novamente.

- **Aura Mágica 1:** Imbui aura mágica a uma superfície de até 10 m², que passará a ter Resistência à Magia 1. A duração do encanto é de 3 dias.
- **Aura Mágica 2:** Imbui aura mágica a uma superfície de até 100 m², que passará a ter Resistência à Magia 4. A duração do encanto é de 1 semana.
- **Aura Mágica 4:** Imbui aura mágica a uma superfície de até 1000 m², que passará a ter Resistência à Magia 7. A duração do encanto é de 1 mês.
- **Aura Mágica 6:** Imbui aura mágica a uma superfície de até 10.000 m², que passará a ter Resistência à Magia 10. A duração do encanto é de 1 ano e 1 dia.

Ausência

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

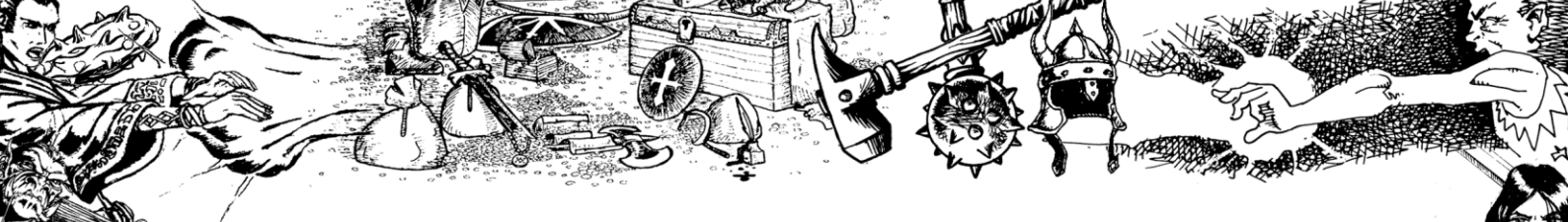
Duração: 1 hora

Lista de Magia: Confraria dos Arautos

A normalidade gera indiferença. O que é muito comum acaba passando despercebido, sejam lugares, objetos e até pessoas. Com o encanto Ausência o evocador é capaz de se apresentar de forma tão comum que acaba não sendo notado. Na prática é como se ele se tornasse, de fato, invisível.

Obviamente o evocador deverá sempre estar dentro dos “padrões de normalidade” para que o feitiço funcione. Assim, se no meio da cidade ele estiver vestido com roupas suntuosas não poderá passar despercebido; se ele entra em um templo de Selimom portando uma arma à mostra, será notado invariavelmente. Nesse sentido é sempre necessário que se estude antes o local pelo qual ele queira passar despercebido.

Quanto maior o nível da magia, mais fácil será passar por locais onde há atenção para a identificação das pessoas, conforme consta nos níveis descritos. Para todos os efeitos, alguém sobre o efeito de Ausência é como se estivesse invisível para as outras pessoas.



Observe que é impossível passar despercebido por locais aonde há total preocupação em se reconhecer as pessoas, como na entrada de um castelo ou colégio de magia, no caso de pessoas que estejam procurando pelo evocador ou ainda em locais com pouco movimento.

- **Ausência 1:** Permite passar despercebido por locais onde não há a menor preocupação de reconhecimento, como uma cidade em um dia normal.
- **Ausência 3:** Permite passar despercebido por locais onde há pouca preocupação de reconhecimento como em uma taverna muito movimentada.
- **Ausência 5:** Permite passar despercebido por locais onde há média preocupação de reconhecimento, como uma biblioteca comum ou um templo.
- **Ausência 8:** Permite passar despercebido por locais onde há alta preocupação de reconhecimento, como uma estalagem de luxo.

Auxílio Incerto

Evocação: Variável

Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Plandis

Com este milagre, o sacerdote de Plandis pede uma ajuda a seu deus, e é respondido de forma aleatória. A resposta poderá ser de grande ajuda ou mesmo inútil. O tipo de ajuda depende de qual contexto a magia foi evocada em situações descritas abaixo.

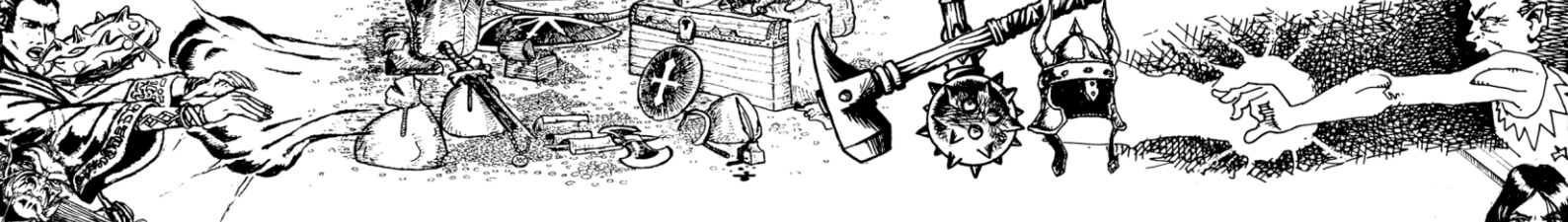
Preparação & Exploração - Quando os personagens estão explorando (ou se preparando) para um lugar o evocador pode rezar ao seu deus clamando por um milagre (evocação de 10 minutos). O resultado será lhe concedido no momento de maior necessidade daquele dia. Este contexto só pode ser usado uma vez ao dia. Em algum momento de descanso, o jogador precisa avisar ao mestre que seu personagem vai rezar Auxílio Incerto e sorteia o efeito. Pelas próximas 24h (dentro do jogo) ele pode decidir quando ativar o efeito sorteado.

Combate - Quando esta magia é evocada durante o combate.

Interpretação - Quando os personagens estão interagindo com outras pessoas (exemplo: conversando, negociando), ou realizando algum trabalho.

A evocação também varia com o tipo: para o contexto de Combate e Interpretação é instantâneo, e para o efeito do contexto de Preparação & Exploração é um ritual de 10 min. Ao evocar o milagre o sacerdote faz sua oração. A resposta dessa oração depende do que será sorteada em uma das 3 listas que mais se aproxime do contexto. Então, definida a lista, joga-se um D20 para definir o efeito. A escolha do no nível do efeito é de livre decisão do jogador e pode ser entre 1 e o nível que personagem tem em Auxílio Incerto. Esta escolha deve ser feita antes do sorteio e o Karma é gasto de acordo com o nível do efeito escolhido.

Observação: caso a magia sorteada possua alguma limitação que impediria de ela ser evocada a magia é perdida. Mas é uma opção do mestre fazer que algo inusitado/improvável aconteça e que esta limitação suma, por exemplo: *Relâmpagos só pode ser evocada quando tem uma nuvem em áreas a céu aberto, mas o Sacerdote está em uma grande caverna, ... uma nuvem surge temporariamente no teto para suprir a limitação!*. Note que quem decide se algo inusitado/improvável vai acontecer é o Mestre que pode avaliar se o Sacerdote está ou não nas graças de Plandis. Sacerdotes que com frequência não seguem os preceitos do deus dificilmente receberão esta "ajudinha".



Combate

1. O personagem recebe a ajuda que o mestre julgar como menos eficaz desta.
2. Apelo
3. Área de Paz
4. Ataque Impetuoso
5. Auxílio Natural
6. Bravura
7. Corrente
8. Dádivas da Guerra
9. Dardos de Gelo
10. Degeneração Física
11. Feixes Incandescentes
12. Fogo Divino
13. Força Sagrada
14. Onda Destrutiva
15. Presença Intimidadora
16. Relâmpagos
17. Vigor
18. O mestre do jogo escolhe um efeito de qualquer (que seja favorável ao personagem).
19. O jogador escolhe a ajuda de sua preferência desse número para baixo.
20. O jogador recebe 2 ajudas: uma a sua escolha ente o 2 a 18, e outra que será um ajuda que sempre será uma coisa inusitada (e útil) que irá acontecer (o mestre escolhe). Por exemplo uma vaca cai do céu em cima de um inimigo.

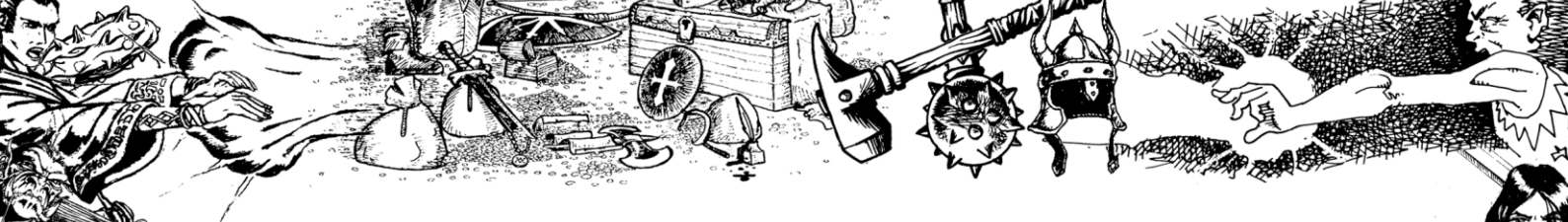
Exploração e Preparação

1. O personagem recebe a ajuda que o mestre julgar como menos eficaz desta.
2. Detecção de Magias
3. Hidromanipulação
4. Lendas
5. Orientação
6. Perfeição.
7. Persistência
8. Proteção Divina.
9. Purificação
10. Resistência
11. Resistência Elemental
12. Restauração
13. Santuário Natural
14. Sexto Sentido

15. Visão de Batalhas
16. Visão Mística
17. Visão Noturna
18. O jogador escolhe a ajuda de sua preferência desse número para baixo.
19. O mestre do jogo escolhe um efeito de qualquer (que seja favorável ao personagem).
20. O jogador recebe 2 ajudas: uma a sua escolha ente o 2 a 18, e outra que será um ajuda que sempre será uma coisa inusitada (e útil) que irá acontecer (o mestre escolhe). Por exemplo, um rastreador misterioso aparece e ajuda a passar pela cena.

Interpretação

1. O personagem recebe a ajuda que o mestre julgar como menos eficaz desta.
2. Amizade
3. Ato Falho
4. Avaliação
5. Convocação
6. Detectar Intenção
7. Empatia
8. Esplendor
9. Esquecimento
10. Linguagem
11. Maldições
12. Proteção Mental
13. Modificar Espírito
14. Ordens
15. Sedução
16. Serenidade
17. Sugestão
18. O jogador escolhe a ajuda de sua preferência desse número para baixo.
19. O mestre do jogo escolhe um efeito de qualquer (que seja favorável ao personagem)
20. O jogador recebe 2 ajudas: uma a sua escolha ente o 2 a 18, e outra que será um ajuda que sempre será uma coisa inusitada (e útil) que irá acontecer (o mestre escolhe). Por exemplo um pessoa com as habilidades ou informações que o grupo precisa aparece e oferece ajuda por 1 dia como força de agradecimento a Plandis.



Após sortear o dado, uma magia ou um efeito autodescritivo virá como resposta. A magia poderá ser utilizada como se o próprio sacerdote estivesse evocando e, portanto, ele escolherá os inimigos que serão as vítimas dos Relâmpagos, ou quem irá ser obrigado a cumprir Ordens, ou mesmo quem será imobilizado por Correntes. O nível da magia que virá como resposta é numericamente igual ao nível da magia utilizada pelo sacerdote (ou maior dependendo da descrição do efeito usado de Auxílio Incerto).

Exemplo: O sacerdote evoca Auxílio Incerto 3 (da lista de Combate) e rola 17 no dado, ele então evocará a magia Vigor 3. Caso o nível da magia não exista, deve-se pegar o nível da magia existente imediatamente acima. Assim a magia que sair for Fogo Divino e ele tiver evocado Auxílio Incerto 3, o efeito que sairá será o 4 já que não existe o efeito 3 na magia Fogo Divino. Nesta situação de não existir o efeito correspondente se não existir um acima, sairá então o efeito abaixo.

Auxílio Natural

Evocação: 1 rodada

Alcance: 500 metros de raio

Duração: 15 rodadas

Lista de Magia: Ordem de Ganis, Ordem de Maira, Ordem de Sevides

Restrição de Uso: Ambiente Natural

Com este encanto o sacerdote clama a sua divindade e pede ao ambiente que o ajude a derrotar seus inimigos. Observe que cada sacerdote só poderá usar esse encanto em ambientes específicos. Sacerdotes de Vet e Nil poderão usar em planícies ou florestas, de Mon, em montanhas e cavernas, de Ganis, em alto mar, uma praia ou um lago e Sevides em qualquer lugar que seja solo fértil (campos, plantações, florestas, beiras de rios, ou mesmo um horta).

Atendendo ao pedido do sacerdote, o ambiente o ajudará: árvores moverão seus galhos para fazer os inimigos tropeçarem, ventos fortes podem surgir em alto mar para atrapalhar os inimigos, rochas poderão desabar próximo ao inimigo; enfim, diversas são as possibilidades, mas os efeitos são sempre os descritos nos níveis. A grande vantagem deste encanto é sua área imensa, que serve até mesmo para atrapalhar um exército inteiro. Uma observação, entretanto, é que uma mesma área não pode estar sob efeito de dois Auxílios Naturais. Assim, se dois sacerdotes evocarem a magia, apenas o nível mais forte funcionará.

Uma observação especial é que esta magia é muito restrita e só deve ser usada em caso de extrema necessidade. Se for evocada por um motivo efêmero, numa situação desnecessária ou por motivos pessoais e/ou mundanos, a magia falhará e o sacerdote será punido por sua divindade.

- **Auxílio Natural 1:** Todos os inimigos devem fazer um teste de resistência à magia. Caso falhem, raízes agarrarão seus pés, animais o atrapalharão etc., fazendo com que tenham -1 em sua coluna de resolução.
- **Auxílio Natural 3:** Idem ao anterior, mas o ajuste é de -2.
- **Auxílio Natural 5:** Idem ao anterior, mas o ajuste é de -4.
- **Auxílio Natural 7:** Idem ao anterior, mas além disso, os inimigos serão atacados pela natureza (árvores jogam seus frutos em cima dos inimigos, pedras caem na cabeça dos inimigos, relâmpagos chegam próximos aos inimigos) podendo sofrer dano máximo de 4.
- **Auxílio Natural 9:** Idem ao anterior mas o dano máximo é 8.

Avaliação

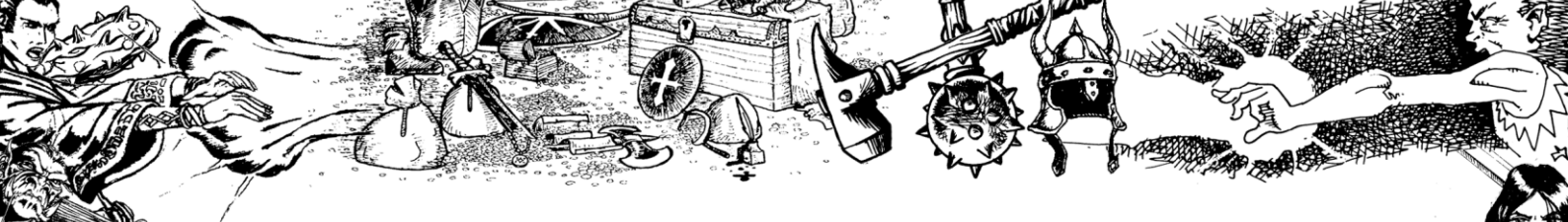
Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: 10 rodadas

Lista de Magia: Ordem de Cambu, Ordem de Parom

Com este encanto, o evocador é capaz de avaliar quaisquer objetos que ele toque, ajudando-o a saber os valores daqueles objetos. Observe que esse encanto ajuda muito pouco na descoberta de algum poder mágico que o item possa vir a ter. É possível em determinados níveis sentir as intenções dos envolvidos, mas só é pressentido as intenções com relação a uma negociação, não revelando nada que **não** tenha a ver com a negociação em si.

- 
- **Avaliação 1:** Revela se o item é mágico e qual o seu valor de mercado dos itens tocados. Reduz 1 nível de dificuldade da habilidade Negociação.
 - **Avaliação 3:** idem ao anterior, mas revela se algum item tem algo de errado (objeto falso, defeituoso, mal feito) ou é prejudicial ao evocador (contem uma maldição, vai causar prejuízo, é roubado). A revelação apenas informa que há algo de errado, não diz exatamente o que. Reduz 2 níveis de dificuldade da habilidade Negociação.
 - **Avaliação 5:** idem ao anterior, mas revela se algum item tem algo de errado (objeto falso, defeituoso, mal feito) ou é prejudicial ao evocador (contem uma maldição, vai causar prejuízo, é roubado). A revelação informa precisamente o que está errado. Além disto em uma negociação revela as intenções (boas, neutras ou más) das pessoas que estão envolvidas. Permite também avaliar coisas maiores como edificações pequenas e mecanismos simples. Qualquer magias de controle mental durante uma negociação é bloqueada. Reduz 3 níveis de dificuldade da habilidade Negociação.
 - **Avaliação 7:** idem ao anterior, mas revela as essências dos objetos se eles forem mágicos e revela todos os problemas dos objetos (falso, defeituoso, mal feito, contem uma maldição, vai causar prejuízo, é roubado). Ao tocar (ou se aproximar) de um item que possua qualquer encantamento que seria disparado ao tocar (ou se aproximar) este não é disparado ou não faz efeito. Permite também avaliar coisas maiores como edificações (de qualquer tamanho), mecanismos (de qualquer complexidade), pontes ou qualquer outra coisa construída/fabricada que se deseje saber seu valor ou problemas. Reduz 4 níveis de dificuldade da habilidade Negociação.
 - **Avaliação 9:** idem ao anterior, mas revela precisamente os problemas do objeto e as intenções exatas de quem estiver envolvido em uma negociação. Neste nível qualquer magia de ilusão sobre o item tocado é desfeito e qualquer efeito que de alguma forma possa fazer mal é cancelado. Reduz 5 níveis de dificuldade da habilidade Negociação ou torna Muito Difícil algo que seria Impossível.

OBS: os níveis são cumulativos nos efeitos, com exceção do bônus na habilidade Negociação, que sempre será apenas o maior. Os efeitos de cancelamento só valem para o Sacerdote enquanto ele estiver próximo ou tocando, se outra pessoa se aproximar ou tocar o feito acontecerá normalmente sobre a pessoa.

Azar

Evocação: Variável

Alcance: 30 metros

Duração: Variável

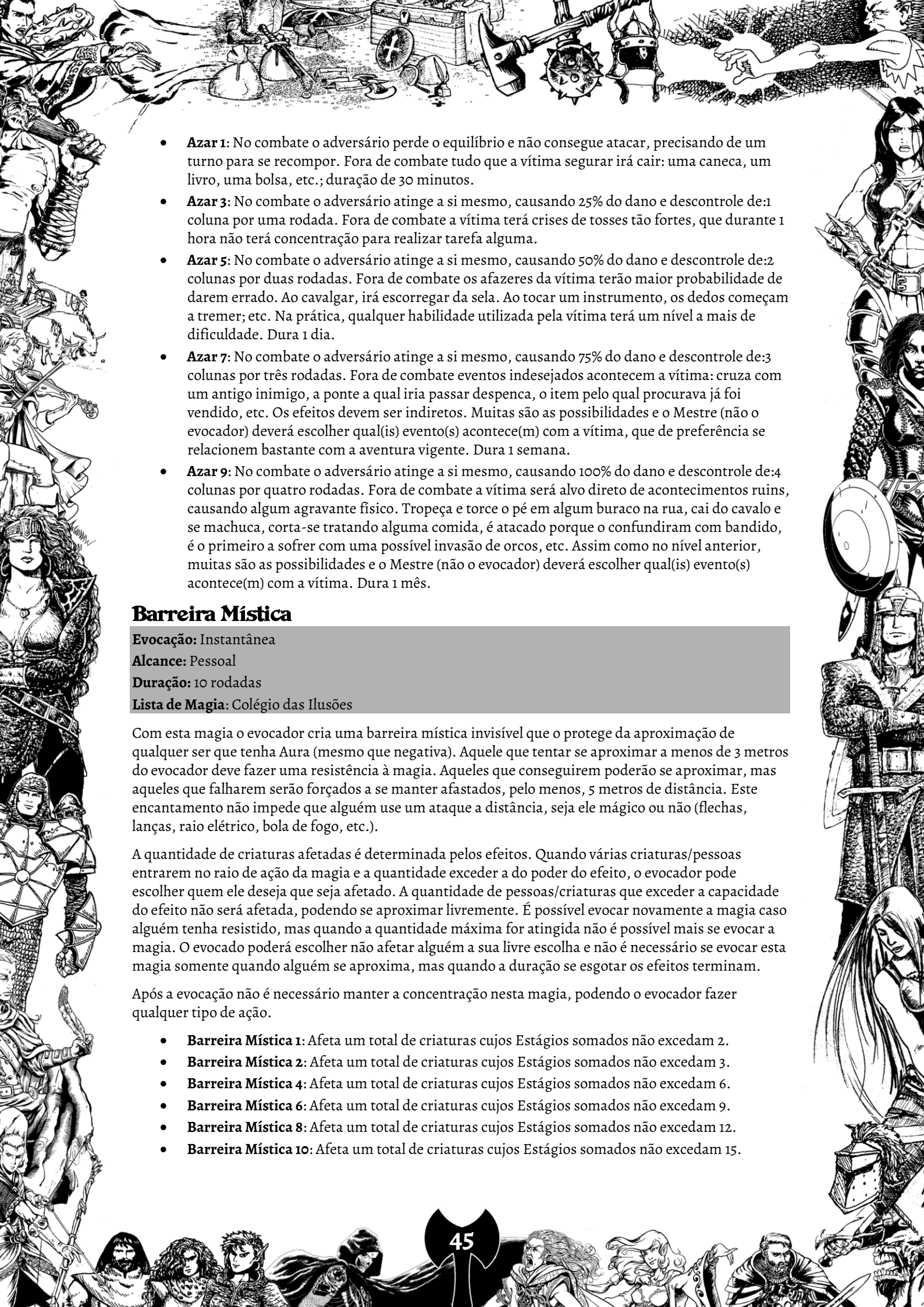
Lista de Magia: Ordem de Plandis

Conhecido como “a maldição de Plandis”, o milagre Azar torna a vítima, caso falhe em sua RM, mais suscetível a eventos estranhos, incomuns e imprevisíveis. Nos níveis mais baixos a vítima é tida perante outros como uma pessoa azarada, mas nos mais altos, ela é tida como amaldiçoada ou perseguida pelos deuses.

É possível usar essa magia em duas situações: em combate ou fora de combate. Se usado em combate terá evocação instantânea, se usado fora de combate, evocação de duas rodadas. Só poderá ser direcionada a um adversário, e, caso o efeito cause dano, acontecerá como em um combate normal: primeiro atinge a EH, o que passar é perdido e, após acabar a EH, atinge a EF.

Alguns níveis têm descontrole como efeito em situação de combate. Enquanto durar o descontrole, a magia ainda está ativa, logo, só poderá ser lançada novamente nessa vítima ou em qualquer outra quando findar as rodadas de descontrole.

Na descrição de cada nível da magia, o primeiro efeito é em combate. O segundo é fora. O evocador deverá escolher um na hora de lançar a magia. O Mestre deverá adaptar os efeitos fora de combate a cada tipo de criatura. Por exemplo, caso, por algum motivo qualquer, o evocador deseje lançar a magia em um animal. Não teria lógica os dedos tremerem ao tocar um instrumento, devendo o efeito, portanto, ser adaptado.

- 
- **Azar 1:** No combate o adversário perde o equilíbrio e não consegue atacar, precisando de um turno para se recompor. Fora de combate tudo que a vítima segurar irá cair: uma caneca, um livro, uma bolsa, etc.; duração de 30 minutos.
 - **Azar 3:** No combate o adversário atinge a si mesmo, causando 25% do dano e descontrole de:1 coluna por uma rodada. Fora de combate a vítima terá crises de tosse tão fortes, que durante 1 hora não terá concentração para realizar tarefa alguma.
 - **Azar 5:** No combate o adversário atinge a si mesmo, causando 50% do dano e descontrole de:2 colunas por duas rodadas. Fora de combate os afazeres da vítima terão maior probabilidade de darem errado. Ao cavalgar, irá escorregar da sela. Ao tocar um instrumento, os dedos começam a tremer; etc. Na prática, qualquer habilidade utilizada pela vítima terá um nível a mais de dificuldade. Dura 1 dia.
 - **Azar 7:** No combate o adversário atinge a si mesmo, causando 75% do dano e descontrole de:3 colunas por três rodadas. Fora de combate eventos indesejados acontecem a vítima: cruza com um antigo inimigo, a ponte a qual iria passar despenca, o item pelo qual procurava já foi vendido, etc. Os efeitos devem ser indiretos. Muitas são as possibilidades e o Mestre (não o evocador) deverá escolher qual(is) evento(s) acontece(m) com a vítima, que de preferência se relacionem bastante com a aventura vigente. Dura 1 semana.
 - **Azar 9:** No combate o adversário atinge a si mesmo, causando 100% do dano e descontrole de:4 colunas por quatro rodadas. Fora de combate a vítima será alvo direto de acontecimentos ruins, causando algum agravante físico. Tropeça e torce o pé em algum buraco na rua, cai do cavalo e se machuca, corta-se tratando alguma comida, é atacado porque o confundiram com bandido, é o primeiro a sofrer com uma possível invasão de orcos, etc. Assim como no nível anterior, muitas são as possibilidades e o Mestre (não o evocador) deverá escolher qual(is) evento(s) acontece(m) com a vítima. Dura 1 mês.

Barreira Mística

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

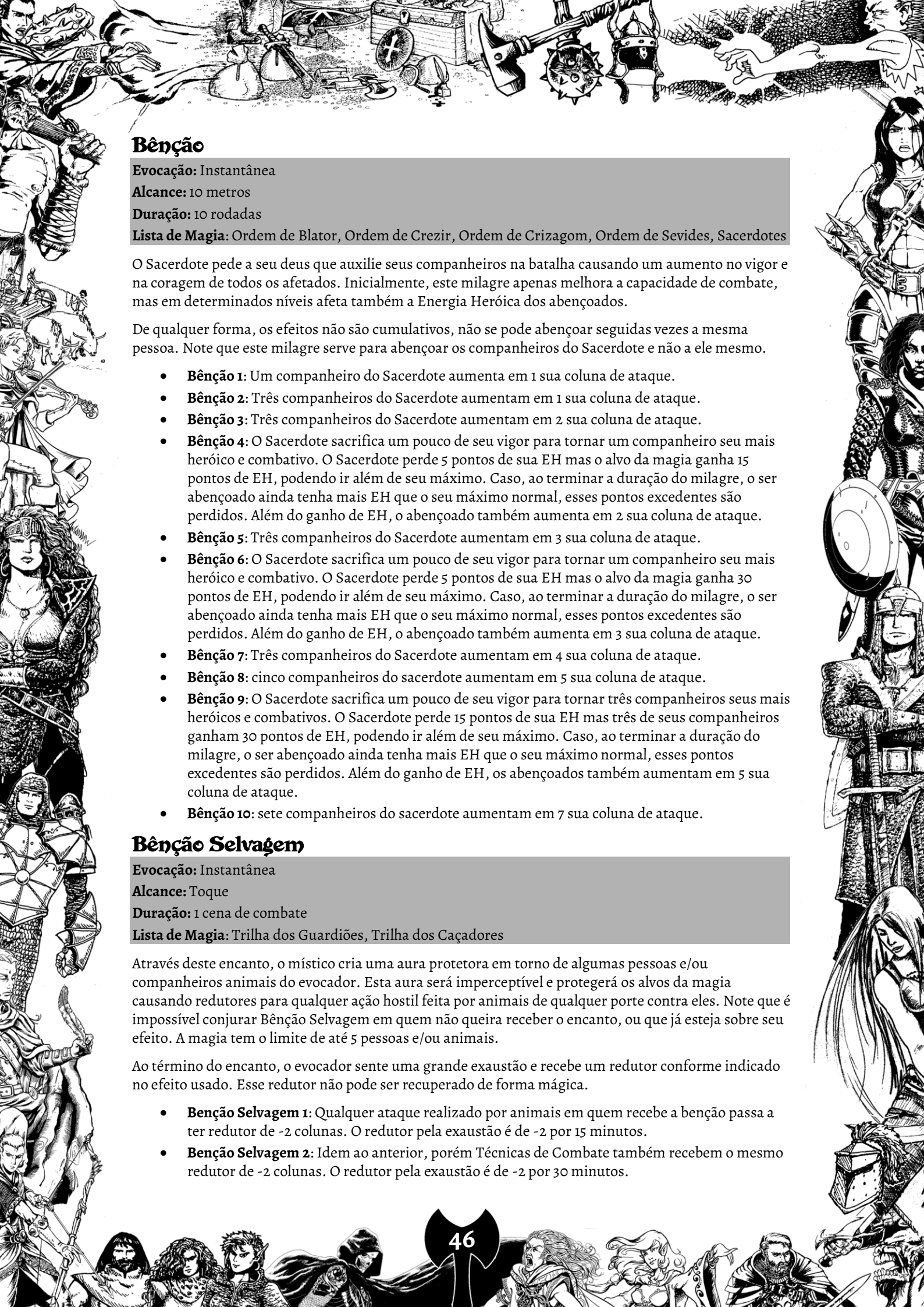
Lista de Magia: Colégio das Ilusões

Com esta magia o evocador cria uma barreira mística invisível que o protege da aproximação de qualquer ser que tenha Aura (mesmo que negativa). Aquele que tentar se aproximar a menos de 3 metros do evocador deve fazer uma resistência à magia. Aqueles que conseguirem poderão se aproximar, mas aqueles que falharem serão forçados a se manter afastados, pelo menos, 5 metros de distância. Este encantamento não impede que alguém use um ataque a distância, seja ele mágico ou não (flechas, lanças, raio elétrico, bola de fogo, etc.).

A quantidade de criaturas afetadas é determinada pelos efeitos. Quando várias criaturas/pessoas entrarem no raio de ação da magia e a quantidade exceder a do poder do efeito, o evocador pode escolher quem ele deseja que seja afetado. A quantidade de pessoas/criaturas que exceder a capacidade do efeito não será afetada, podendo se aproximar livremente. É possível evocar novamente a magia caso alguém tenha resistido, mas quando a quantidade máxima for atingida não é possível mais se evocar a magia. O evocado poderá escolher não afetar alguém a sua livre escolha e não é necessário se evocar esta magia somente quando alguém se aproxima, mas quando a duração se esgotar os efeitos terminam.

Após a evocação não é necessário manter a concentração nesta magia, podendo o evocador fazer qualquer tipo de ação.

- **Barreira Mística 1:** Afeta um total de criaturas cujos Estágios somados não excedam 2.
- **Barreira Mística 2:** Afeta um total de criaturas cujos Estágios somados não excedam 3.
- **Barreira Mística 4:** Afeta um total de criaturas cujos Estágios somados não excedam 6.
- **Barreira Mística 6:** Afeta um total de criaturas cujos Estágios somados não excedam 9.
- **Barreira Mística 8:** Afeta um total de criaturas cujos Estágios somados não excedam 12.
- **Barreira Mística 10:** Afeta um total de criaturas cujos Estágios somados não excedam 15.



Bênção

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: 10 rodadas

Lista de Magia: Ordem de Blator, Ordem de Crezir, Ordem de Crizagom, Ordem de Sevides, Sacerdotes

O Sacerdote pede a seu deus que auxilie seus companheiros na batalha causando um aumento no vigor e na coragem de todos os afetados. Inicialmente, este milagre apenas melhora a capacidade de combate, mas em determinados níveis afeta também a Energia Heróica dos abençoados.

De qualquer forma, os efeitos não são cumulativos, não se pode abençoar seguidas vezes a mesma pessoa. Note que este milagre serve para abençoar os companheiros do Sacerdote e não a ele mesmo.

- **Bênção 1:** Um companheiro do Sacerdote aumenta em 1 sua coluna de ataque.
- **Bênção 2:** Três companheiros do Sacerdote aumentam em 1 sua coluna de ataque.
- **Bênção 3:** Três companheiros do Sacerdote aumentam em 2 sua coluna de ataque.
- **Bênção 4:** O Sacerdote sacrifica um pouco de seu vigor para tornar um companheiro seu mais heróico e combativo. O Sacerdote perde 5 pontos de sua EH mas o alvo da magia ganha 15 pontos de EH, podendo ir além de seu máximo. Caso, ao terminar a duração do milagre, o ser abençoado ainda tenha mais EH que o seu máximo normal, esses pontos excedentes são perdidos. Além do ganho de EH, o abençoado também aumenta em 2 sua coluna de ataque.
- **Bênção 5:** Três companheiros do Sacerdote aumentam em 3 sua coluna de ataque.
- **Bênção 6:** O Sacerdote sacrifica um pouco de seu vigor para tornar um companheiro seu mais heróico e combativo. O Sacerdote perde 5 pontos de sua EH mas o alvo da magia ganha 30 pontos de EH, podendo ir além de seu máximo. Caso, ao terminar a duração do milagre, o ser abençoado ainda tenha mais EH que o seu máximo normal, esses pontos excedentes são perdidos. Além do ganho de EH, o abençoado também aumenta em 3 sua coluna de ataque.
- **Bênção 7:** Três companheiros do Sacerdote aumentam em 4 sua coluna de ataque.
- **Bênção 8:** cinco companheiros do sacerdote aumentam em 5 sua coluna de ataque.
- **Bênção 9:** O Sacerdote sacrifica um pouco de seu vigor para tornar três companheiros seus mais heróicos e combativos. O Sacerdote perde 15 pontos de sua EH mas três de seus companheiros ganham 30 pontos de EH, podendo ir além de seu máximo. Caso, ao terminar a duração do milagre, o ser abençoado ainda tenha mais EH que o seu máximo normal, esses pontos excedentes são perdidos. Além do ganho de EH, os abençoados também aumentam em 5 sua coluna de ataque.
- **Bênção 10:** sete companheiros do sacerdote aumentam em 7 sua coluna de ataque.

Bênção Selvagem

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: 1 cena de combate

Lista de Magia: Trilha dos Guardiões, Trilha dos Caçadores

Através deste encanto, o místico cria uma aura protetora em torno de algumas pessoas e/ou companheiros animais do evocador. Esta aura será imperceptível e protegerá os alvos da magia causando redutores para qualquer ação hostil feita por animais de qualquer porte contra eles. Note que é impossível conjurar Bênção Selvagem em quem não queira receber o encanto, ou que já esteja sobre seu efeito. A magia tem o limite de até 5 pessoas e/ou animais.

Ao término do encanto, o evocador sente uma grande exaustão e recebe um redutor conforme indicado no efeito usado. Esse redutor não pode ser recuperado de forma mágica.

- **Bênção Selvagem 1:** Qualquer ataque realizado por animais em quem recebe a bênção passa a ter redutor de -2 colunas. O redutor pela exaustão é de -2 por 15 minutos.
- **Bênção Selvagem 2:** Idem ao anterior, porém Técnicas de Combate também recebem o mesmo redutor de -2 colunas. O redutor pela exaustão é de -2 por 30 minutos.

- **Benção Selvagem 4:** Idem ao anterior, porém o redutor é de -4. A penalidade por exaustão é de -2 por um hora.
- **Benção Selvagem 6:** Idem ao anterior, porém o redutor é de -6. A penalidade por exaustão é de -3 por duas horas.
- **Benção Selvagem 8:** Idem ao anterior, porém o o redutor é de -8. A penalidade por exaustão é de -4 por 3 horas.
- **Benção Selvagem 10:** Idem ao anterior, porém o redutor é de -10. A penalidade por exaustão é de -5 por 4 horas.

Obs: Esta magia só pode ser usada no próprio evocador se pelo menos um dos recebedores da benção seja também um de seus animais com qual ele possua Elo Animal. O redutor de exaustão se aplica às colunas de ataque (para todos os níveis de efeitos) e nas Técnicas de Combate (nos efeito 2 a 10)

Biogerminação

Evocação: 2 rodadas

Alcance: 15m

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Naturalista

Esta aterrorizante magia castiga um ser (caso falhe em sua resistência à magia), condenando-o a uma dor horrível, podendo matar em seu efeito mais poderoso.

No ser afetado será implantada uma semente que se desenvolverá e utilizará o corpo da vítima como hospedeiro até que a duração do feitiço se esgote. Os efeitos da magia acontecem imediatamente após o alvo falhar em sua resistência à magia.

O efeito plástico deste feitiço causa um quadro espantoso fazendo com que o recipiente da magia seja alvo de escárnio. O tipo de vegetal implantado e as consequências de sua estadia variam com a dificuldade do efeito usado. Se alguma parte da planta parasita for arrancada, outra irá crescer imediatamente substituindo esta.

- **Biogerminação 1:** Causa um efeito plástico menor como a aparição de um pequeno galho verde (0,3 cm de diâmetro e 5cm de comprimento) em uma parte do corpo(braço, testa, etc.) não causando dores. O efeito perdura por 6 horas.
- **Biogerminação 2:** Causa a aparição de folhas na superfície da pele (5% da superfície corporal) causando dores menores, mas sem efeitos para combate. O efeito perdura por 1 dia.
- **Biogerminação 4:** Causa a aparição de pequenos galhos (1cm de diâmetro; 10cm de comprimento) com folhas na superfície da pele. Este efeito abrange 15% da superfície corporal. Causa dores e um ajuste de -3 para combate e magia. O efeito perdura por 2 dias.
- **Biogerminação 6:** Causa a aparição de galhos médios e ramificados (2cm de diâmetro, 15cm de comprimento) com folhas e flores na superfície da pele. Este efeito abrange 30% da superfície corporal, causando dores intensas com um ajuste de -5 para combate e magia. O efeito perdurará por 3 dias
- **Biogerminação 8:** Causa a aparição de galhos grandes (3 cm de diâmetro, 20 de comprimento) e espinhosos com muitas ramificações, folhas e flores. Este efeito abrange 60% da superfície corporal, causando dores horríveis, um número avançado de galhos e espinhos impede a utilização de armaduras, elmos e escudos. A Energia Heróica é reduzida à metade e a vítima recebe um ajuste de -7 para combate, magia e habilidades. O efeito perdura por 4 dias.
- **Biogerminação 10:** Causa a aparição de galhos espinhosos muito grandes (4cm de diâmetro; 30 cm de comprimento) com muitas ramificações, folhas e flores. Além disso, a pele da vítima é ressecada transformando-se em casca de árvore e as ramificações espinhosas se amparam enroscando-se nos membros e impossibilitando quaisquer movimentos, caracterizando um quadro horrível. O avançado grau de comprometimento do corpo implica em um teste de Resistência Física contra força de ataque igual à quantidade de Karma usado (o rolamento deve ser secreto), em caso de falha a vítima morre ao final do 3º dia se o encanto não for quebrado. O efeito perdura por 5 dias.



Bloqueio

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Alquímico

Esta magia cria um campo de força mística que interfere nos encantos de animação impedindo a entrada de criaturas animadas na área de atuação da magia. Qualquer criatura animada (Armaduras Animadas, variações de Golens, Estatuas Animadas, Gárgulas, Árvores Animadas, Corpos Necroanimados etc.) que tentar entrar na área de atuação do bloqueio deverá realizar um teste de resistência à magia, caso falhe não poderá entrar na área.

Para realizar esta magia o mago precisará de materiais no valor é de 2 m.o. por nível de dificuldade do efeito utilizado.

A área de atuação da magia, o poder das criaturas afetadas (estágio) e a duração do encanto variam com a dificuldade do efeito.

- **Bloqueio 1:** Impede a entrada de criaturas animadas que sejam de estágio 2 ou inferior. A área de atuação da magia é de 3m de raio. A duração do efeito é de 1 dia.
- **Bloqueio 2:** Impede a entrada de criaturas animadas que sejam de estágio 4 ou inferior. A área de atuação da magia é de 5m de raio. A duração do efeito é de uma semana.
- **Bloqueio 4:** Impede a entrada de criaturas animadas e construídas que sejam de estágio 7 ou inferior. A área de atuação da magia é de 7m de raio. A duração do efeito é de duas semanas.
- **Bloqueio 6:** Impede a entrada de criaturas animadas e construídas que sejam de estágio 10 ou inferior. A área de atuação da magia é de 15m de raio. A duração do efeito é de um mês.
- **Bloqueio 8:** Impede a entrada de criaturas animadas e construídas que sejam de estágio 13 ou inferior. A área de atuação da magia é de 25m de raio. A duração do efeito é de 6 meses.
- **Bloqueio 10:** Impede a entrada de criaturas animadas e construídas que sejam de estágio 16 ou inferior. A área de atuação da magia é de 50m de raio. A duração do efeito é de 1 ano e 1 dia.

Boato

Evocação: 20 rodadas

Alcance: 5 metros

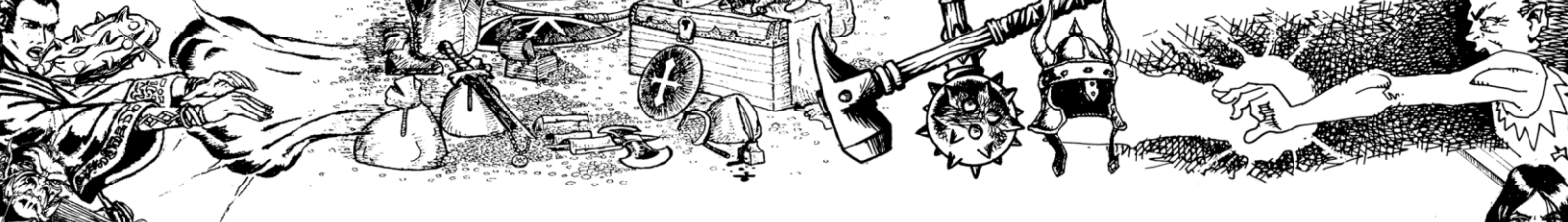
Duração: Variável

Lista de Magia: Confraria dos Arautos

Com este poderoso feitiço, o evocador pode espalhar um boato de forma que seja tido como verdade por aqueles que o ouvirem, manipulando o pensamento destas pessoas.

Isso se dá da seguinte forma: primeiramente o evocador deverá conversar por, no mínimo, 5 minutos com uma, e somente uma pessoa sobre o assunto que deverá se tornar o boato. No final da conversa o evocador deverá dizer uma frase, geralmente resumindo o que ele disse até então, de no máximo 20 palavras que será justamente o boato. A pessoa então deverá fazer um teste de Resistência à Magia e, se falhar, assimilará o boato como verdade, sentindo a necessidade de passar essa informação para outras pessoas.

O número de pessoas que ela necessariamente deverá passar a informação adiante, variará de acordo com o nível da magia. Quando a vítima espalhar o boato para o número máximo de pessoas descrito no nível, ela não sentirá mais a necessidade de passar adiante a informação, embora ela possa fazê-lo caso seja de seu desejo. O boato espalhado pela vítima necessariamente deverá ser fiel ao transmitido do evocador a ela. Observe que as pessoas as quais o boato for transmitido podem acreditar ou não no que a vítima disser. Isso é uma decisão particular de cada pessoa. Por conta disso, é sempre importante para o evocador escolher a pessoa certa, que tenha mais credibilidade o possível, para que passe o boato. Assim, se a vítima for uma criança, muitas pessoas possivelmente não acreditarão no que ela disser, alegando ser fruto da imaginação dela. No entanto, se a vítima for um sacerdote respeitado, as pessoas tenderão a ser muito mais receptivas ao que ele disser.



Além disso, a vítima após uma hora de enfeitiçada esquecerá quem foi a pessoa que lhe passou a informação. Ela não se lembrará de seu nome nem rosto nem qualquer outro elemento que possa identificá-la, mas no saberá que veio de uma fonte altamente “confiável”.

- **Boato 1:** A vítima passará a informação para 3 pessoas.
- **Boato 2:** A vítima passará a informação para 6 pessoas.
- **Boato 4:** A vítima passará a informação para 15 pessoas.
- **Boato 6:** A vítima passará a informação para 40 pessoas.
- **Boato 8:** A vítima passará a informação para 80 pessoas.
- **Boato 10:** A vítima passará a informação para 150 pessoas.

Bola de Fogo

Evocação: Instantânea

Alcance: 50 metros

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Magos, Colégio Elemental

Essa magia cria uma pequena bola de fogo que voa da mão do evocador em direção a um alvo escolhido. Ao se aproximar do alvo ela explode, causando dano na área de explosão.

Veja que o encanto não tem precisão, podendo atingir qualquer um na área de efeito da explosão. Isto é resolvido com um ataque individual em cada um que estiver na área de efeito da magia. O dano máximo é dito no efeito.

- **Bola de Fogo 1:** Causa 12 pontos de dano em uma esfera de 1 metro de raio.
- **Bola de Fogo 2:** Causa 16 pontos de dano em uma esfera de 2 metros de raio.
- **Bola de Fogo 3:** Causa 20 pontos de dano em uma esfera de 4 metros de raio.
- **Bola de Fogo 5:** Causa 28 pontos de dano em uma esfera de 6 metros de raio.
- **Bola de Fogo 7:** Causa 32 pontos de dano em uma esfera de 10 metros de raio.
- **Bola de Fogo 9:** Causa 36 pontos de dano em uma esfera de 10 metros de raio.

Bote

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: variável

Lista de Magia: Trilha dos Caçadores

Com este encanto, o evocador traz sobre si o espírito de alguns animais predadores, que lhe concedem uma manobras especial: o Bote, que consiste em realizar um ataque no momento mais oportuno sobre sua vítima. Para isto, antes de poder evocar esta magia é necessário que ele possua um amuleto composto por alguma parte destes tipos de animais, como cobras, felinos, crocodilos, etc. O amuleto deve ser criado pelo próprio evocador com partes do animal morto (há no máximo um dia), sendo que ele não pode ter matado o animal apenas para o propósito de confeccionar o amuleto.

Para realizar o bote, é necessário estar no máximo a 10 metros de distância da vítima. Caso a vítima não perceba sua presença (Surpresa parcial ou completa) ou esteja em uma situação desfavorável (caído no chão, de costas, tropeção, etc.), o efeito do bote é prolongado de acordo com nível do encanto utilizado e o bônus de Ataque oportuno pode ser usado em todos os ataques enquanto durar a magia; caso não pegue o oponente de surpresa ou em situação desfavorável, o encanto só terá efeito em um ataque, podendo usar o Ataque Oportuno mesmo quando não poderia.

Por se tratar de uma manobra impetuosa, o místico ganha automaticamente a iniciativa dos ataques enquanto o encanto estiver vigente. Os ajustes deste encanto afetarão apenas o evocador e a vítima do seu bote. Outro efeito da magia é assustar o oponente e os companheiro dele, o que poderá fazer com que fuja(m) caso falhe(m) num teste de moral.

- **Bote 1:** O bote permite um Ataque Oportuno por uma rodada (mesmo sem obter surpresa) e caso obtenha surpresa (parcial ou completa) na próxima rodada poderá fazer mais um Ataque Oportuno.
- **Bote 2:** idem ao anterior, mas caso acerte 100% na EH ou acerte a EF do oponente, este deve fazer um teste de moral fácil, caso falhe fugirá do combate.
- **Bote 4:** Idem ao anterior, mas caso obtenha surpresa (parcial ou completa) poderá fazer nas próximas duas rodadas um Ataque Oportuno (um por rodada). O teste de moral é médio.
- **Bote 6:** Idem ao anterior, mas o teste de moral é difícil. Caso o oponente falhe no teste de moral, os companheiros dele devem fazer um teste fácil de moral, e se falharem fugirão também.
- **Bote 8:** Idem ao anterior, mas caso obtenha surpresa (parcial ou completa) poderá fazer nas próximas três rodadas um Ataque Oportuno (um por rodada). O teste de moral é muito difícil para o oponente e médio para os companheiros deles.
- **Bote 10:** Idem ao anterior, mas o teste de moral é absurdo para o oponente e difícil para os companheiros dele.

OBS: esta magia só pode ser usada com armas de corpo-a-corpo, e após ser evocada deve-se realizar o ataque em no máximo 3 rodadas, senão perde o efeito. É importante ressaltar que esta magia não estende a duração do efeito de Surpresa Completa (ataque direto na EF), assim sendo, após o primeiro ataque deve-se considerar os Ataques Oportunos extras como se fosse surpresa parcial (dano na EH) até o termino dos efeitos da magia. Este encanto só pode ser usado contra 1 oponente.

Bravura

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: 2 horas

Lista de Magia: Ordem de Blator, Ordem de Crezir, Ordem de Crizagom

Com esse milagre o sacerdote torna alguém ou a si próprio mais bravo, fazendo com que o beneficiado se torne imune a magias que causem pavor, como Medo e Covardia e ainda ganhe uma EH extra que pode ir além do máximo.

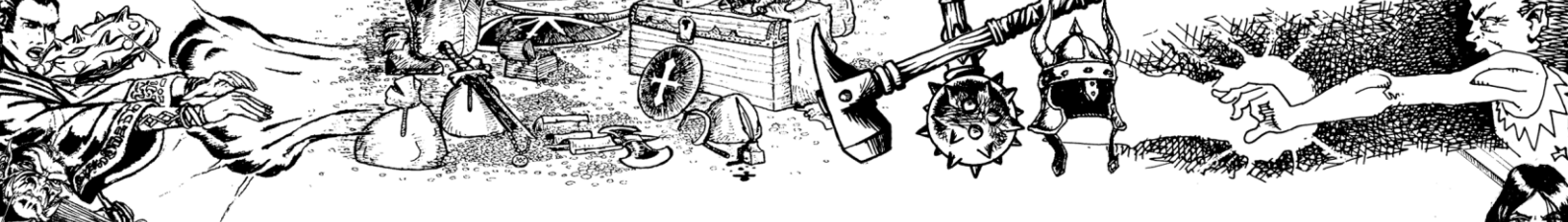
Este milagre pode ser evocado durante o turno de combate do sacerdote sem contar como uma ação.

A imunidade a magias que causem pavor, funciona do mesmo jeito que a Magia Proteção Mental, ou seja, o nível de “Bravura” utilizado torna o personagem imune a magias que causem pavor cujo nível seja igual ou inferior ao do milagre. Assim com Bravura 4, um personagem está imune a Medo 1, 2 e 4 mas não tem qualquer efeito para Medo 6 por exemplo.

Se essa magia for lançada sobre um alvo vítima dos efeitos de fuga causados pelas magias Medo ou Covardia, esses efeitos podem ser imediatamente quebrados, dependendo da dificuldade do efeito usado.

Caso não queira receber os efeitos da Bravura, o alvo pode fazer um teste de RM. Uma criatura sob efeito Bravura estará motivada e determinada a enfrentar situações de risco. Desta forma, para fugir de uma batalha ela precisa ser bem sucedida em um teste de RM ou continuará em combate até que seus inimigos sejam derrotados.

- **Bravura 1:** Torna alguém imune a magias que causem pavor de nível 1 e ainda ganha 4 pontos de EH, podendo ir além do máximo; ou anula os efeitos de magias que causem pavor de nível 1.
- **Bravura 2:** Torna alguém imune a magias que causem pavor de nível 2 e ainda ganha 8 pontos de EH, podendo ir além do máximo; ou anula os efeitos de magias que causem pavor de nível 2.
- **Bravura 4:** Torna alguém imune a magias que causem pavor de nível 4 e ainda ganha 12 pontos de EH, podendo ir além do máximo; ou anula os efeitos de magias que causem pavor de nível 4.
- **Bravura 6:** Torna alguém imune a magias que causem pavor de nível 6 e ainda ganha 16 pontos de EH, podendo ir além do máximo; ou Anula os efeitos de magias que causem pavor de nível 6.
- **Bravura 8:** Torna alguém imune a magias que causem pavor de nível 8 e ainda ganha 20 pontos de EH, podendo ir além do máximo; ou Anula os efeitos de magias que causem pavor de nível 8.

- 
- **Bravura 10:** Torna alguém imune a magias que causem pavor de nível 10 e ainda ganha 24 pontos de EH, podendo ir além do máximo; ou Anula os efeitos de magias que causem pavor de nível 10.

OBS: Na rodada que esta magia é evocada não é permitido que o evocador faça outra magia. Nas rodadas subsequentes na qual a magia continua fazendo efeito esta restrição não se aplica e o evocador pode evocar outras magias normalmente

Caçada Marcada

Evocação: Instantânea

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Trilha dos Caçadores

Ao evocar essa magia, o místico marca a aura de uma presa para continuar a caçada caso ela fuja ou escape do combate, ou prefira caçá-la em melhores condições. A criatura a ser marcada deve estar até 5 metros do evocador e precisa falhar em um teste de RM para o encanto funcionar. A aura do ser marcado emanará um brilho tênue perceptível apenas pelo evocador (à noite, se destaca a uma distância máxima de 10 metros, de dia não faz diferença).

A magia apontará a direção e guiará o evocador até o exato local onde a caça se encontra, desde que esteja dentro do raio de alcance definido pelo nível da magia. Se a presa sair dessa área, o místico só terá informações até a borda do raio, daí para frente nada mais será informado. Caso volte para a marcação antes que a duração do feitiço acabe, o encanto é retomado. É importante ressaltar que a magia não fornece informações acerca do local que se encontra a criatura, o místico só tomará conhecimento quando chegar lá. Os níveis darão informações acerca da distância entre o caçador e a caça.

Note que apenas o místico obtém informação da presa (esta não recebe informação sobre o caçador). Após a duração do encanto, a presa deixará de brilhar e o evocador não receberá mais informações, sabendo apenas a direção e distância até o momento. A magia funciona em qualquer ser que tenha aura.

- **Caçada Marcada 1:** o místico sabe a direção e será guiado até o ser marcado, desde que este esteja em um raio de 1 km. A duração é de 1 semana.
- **Caçada Marcada 3:** idem ao anterior, mas o raio é de 5 km, e saberá quando se aproximar a 100 metros ou menos da caça. Também receberá informações genéricas (longe, perto, muito perto, etc.) sobre a distância entre ele e a caça. A duração é de 2 semanas.
- **Caçada Marcada 5:** idem ao anterior, mas o raio é de 10 km, e saberá quando se aproximar a 1 km ou menos da caça. A duração é de 3 semanas.
- **Caçada Marcada 7:** idem ao anterior, mas o raio é de 50 km, e saberá quando se aproximar a 5 km ou menos da caça. Também receberá informações mais precisas sobre a distância entre ele e a caça (com uma precisão de 50 metros). A duração é de 4 semanas.
- **Caçada Marcada 9:** idem ao anterior, mas o raio é de 100 km, e saberá quando se aproximar a 10 km ou menos da caça. A duração é de 5 semanas.

Campo Abençoado

Evocação: Variável

Alcance: Variável

Duração: 8 horas

Lista de Magia: (não encontrado)

Com este milagre, o sacerdote de Sevides é capaz de abençoar uma determinada área de 20 metros a 10 km de raio. Nessa área, a proteção de Sevides estará sobre aquele que nela permanecer por toda sua duração. Esse milagre é muito utilizado nas aventuras, dada as propriedades de cura e proteção.

- **Campo abençoado 1:** Com este efeito o sacerdote cria um campo com 20 metros de raio, em que todo aquele que descansar ou fizer esforço leve, sua recuperação de EH será como se estivesse dormindo, sendo 2 pontos por hora. Fazendo esforço pesado a recuperação de EH é de 1 ponto por hora. Evocação: 10 rodadas.

- **Campo abençoado 2:** Idem ao anterior, além disso, com este efeito todos aumentam em 2 sua coluna de ataque contra criaturas infernais e mortos vivos.
- **Campo abençoado 4:** Idem ao anterior, mas o aumento em 2 sua coluna de ataque também afeta as raças selvagens. Além disso, com este efeito não são necessárias mais as três horas iniciais para conformação do mana, para só então passar a recuperar o karma. Todos dentro do Alcance da magia passam a recuperar 1 ponto de karma por hora.
- **Campo abençoado 6:** Idem ao anterior, mas com este efeito o Sacerdote também consegue sentir a presença das criaturas inimigas. Além disso, pelas propriedades curativas, qualquer teste de medicina realizado no campo terá -1 nível de dificuldade, e caso a EF esteja entre -11 e -15, qualquer um se estabiliza na primeira hora em que estiver dentro do Alcance da magia, que passa a ser de 1 km. Evocação: Ritual.
- **Campo abençoado 8:** Idem ao anterior, mas qualquer teste de medicina realizado no campo terá -2 níveis de dificuldade, e o alcance da magia passa a ser de 10 km.
- **Campo abençoado 10:** Idem ao anterior, mas com este efeito todos, incluindo a fauna e a flora, aumentam em 3 sua coluna de ataque contra qualquer um que tenha intenção de prejudicar, seja pessoa, animal ou o meio ambiente, que estejam dentro do Alcance da magia.

Camuflagem

Evocação: 1 rodada.

Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Rastreadores

Este encanto permite que o evocador use o ambiente a sua volta para camuflar a si mesmo e/ou outros seres próximos. A camuflagem dada por esta magia é adaptável ao ambiente de forma a deixar os alvos quase imperceptíveis.

Os seres e seus pertences ficam camuflados de forma idêntica ao ambiente onde estão, para vê-los é necessário um teste Azul (Muito Difícil) na habilidade Usar os Sentidos. Estes serão notados como uma espécie de forma aquosa muito parecida como a do personagem do cinema "Predador", do filme "O Predador". Note que a magia camuflagem não os impede de serem percebidos pelos sentidos que não sejam a visão. Os níveis que não possuem duração perduram até que o alvo se mova, os demais níveis ficam ativos para cada alvo por um tempo de dez minutos ou podem terminar antes caso este efetue um ataque, mova-se além da velocidade permitida ou evoque uma magia. A quantidade de alvos que a magia afeta é sempre dois, sendo o evocador e outro alvo, exceto nos níveis mais avançados onde afeta apenas o evocador e seus companheiros animais.

- **Camuflagem 1:** O ambiente deve ser no mínimo equivalente a uma vegetação muito densa, grandes declinações no terreno (ladeiras, pedras, planaltos etc.), lugares escuros (como cavernas), etc.
- **Camuflagem 2:** O ambiente deve ser no mínimo equivalente a uma vegetação mediana ou médias declinações no terreno.
- **Camuflagem 4:** O ambiente deve ser no mínimo equivalente a uma vegetação baixa ou onde haja um pequeno declínio no terreno. Os alvos da magia podem se mover lentamente (1 metro por rodada).
- **Camuflagem 6:** Idem ao anterior, mas agora os alvos agora podem se mover do local desde que a sua velocidade não seja superior a 2 metros por rodada.
- **Camuflagem 8:** Idem ao anterior, mas agora podem se mover usando metade da sua velocidade base.
- **Camuflagem 10:** Idem ao anterior, mas agora podem se mover metade da sua velocidade base normal e é possível se camuflar mesmo em ambientes que não sejam naturais.



Canção do Alento

Evocação: Variável

Alcance: 5 metros

Duração: 1 dia

Lista de Magia: Confraria dos Artistas

A ansiedade e a preocupação são grandes inimigos dos heróis. Uma batalha decisiva, uma disputa de honra, uma reunião diplomática ou mesmo o encontro com alguém de grande importância: tudo isso pode ser motivo de preocupação e com certeza, perturba a pessoa e a impede de ter o seu melhor desempenho. Existem aqueles, no entanto, através da música, conseguem trazer alento ao coração preocupado e paz ao ânimo inquieto.

Através de um ritual extremamente cansativo para o evocador, ele pode fazer com que a pessoa tenha consigo ter uma noite de sono com perfeita paz, repleta de sonhos com mensagens animadoras e vitoriosas. No dia seguinte, essa pessoa acordará de forma tão disposta, que tudo o que ela estava para fazer terá uma maior chance de dar certo. Para quem observa, a pessoa está radiante, com brilho, como se dissesse que aquele dia havia sido feito exatamente para aquela pessoa. É importante notar que embora possam existir outras pessoas que durmam próximas uma das outras, apenas uma delas (a que o evocador escolher) poderá ser beneficiada pelo encanto.

Para que o ritual funcione, é necessário primeiramente que a pessoa beneficiada tenha algum motivo de preocupação e ansiedade de algo que venha a ocorrer no dia seguinte da realização do ritual. Satisfeita essa condição, o evocador deverá tocar uma canção suave enquanto a pessoa ainda estiver acordada. Após algum tempo, essa pessoa acabará dormindo e o evocador deverá continuar tocando até o dia seguinte, quando a pessoa acordar. Ela irá dormir muito bem e acordará no dia seguinte com uma série de bônus. No entanto, é necessário que o tempo de sono seja de no mínimo 6 horas. Conseqüentemente, a evocação da magia será de no mínimo seis horas somados ao tempo inicial da música enquanto a pessoa ainda estava acordada.

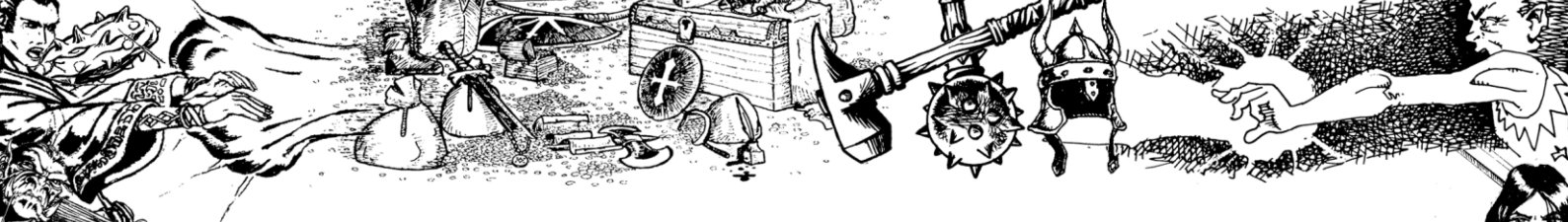
Nesse sentido, se por algum motivo, a pessoa acordar ou o evocador parar de tocar enquanto a pessoa estiver dormindo, a magia perderá o seu efeito. Observe que caso um ou outro aconteça, é impossível retomar a evocação da magia uma vez que ela tenha sido quebrada.

Este encanto é extremamente cansativo para o evocador, fazendo com que ele perca uma quantidade de EH ao final da evocação. Caso a EH dele chegue a zero com este encanto, ele irá desmaiar, só acordando após 8 horas de sono. A EH, no entanto, recupera normalmente com o descanso.

Os bônus recebidos duram 1 dia contado a partir do momento que a pessoa acorda. Os bônus também serão perdidos caso a pessoa decida dormir antes do tempo se esgotar.

Uma observação é que a pessoa beneficiada deve ser capaz de ouvir e querer ouvir a música, não podendo, nesse sentido, a magia ser imposta.

- **Canção do alento 1:** A pessoa receberá +1 coluna em todas as suas habilidades. O evocador recebe 5 pontos de dano na EH.
- **Canção do alento 2:** A pessoa receberá +2 colunas em todas as suas habilidades. O evocador recebe 10 pontos de dano na EH.
- **Canção do alento 4:** A pessoa receberá +3 colunas em todas as suas habilidades. O evocador recebe 15 pontos de dano na EH.
- **Canção do alento 6:** A pessoa receberá +4 colunas em todas as suas habilidades. O evocador recebe 20 pontos de dano na EH.
- **Canção do alento 8:** A pessoa receberá +5 colunas em todas as suas habilidades e ainda receberá 5 EH, podendo ir além do seu máximo. O evocador recebe 25 pontos de dano na EH.
- **Canção do alento 10:** A pessoa receberá +6 colunas em todas as suas habilidades, receberá 10 EH, podendo ir além do seu máximo, e seu brilhantismo lhe confere uma capacidade de lidar com as pessoas equivalente a da magia Amizade nível 1 até duas vezes dentro da duração da magia. O evocador recebe 30 pontos de dano na EH.



Canção do Ânimo

Evocação: uma rodada

Alcance: 5 metros

Duração: 20 rodadas

Lista de Magia: Bardos

Com o uso deste feitiço, o Bardo pode dar a um ou mais de seus companheiros ânimo e coragem para enfrentar o combate. O número de pessoas que podem ser afetadas e o efeito específico de cada uso dependem da dificuldade.

O encanto Concede ajuste na EH e no ataque do personagem que esteja sob o seu efeito. O ajuste na EH se dá como certo número de pontos que são somados à EH do beneficiado, podendo mesmo passar do máximo da pessoa. Caso um personagem ainda tenha mais pontos de EH que o seu máximo no fim da duração desta magia, estes pontos adicionais desaparecem.

O ajuste no ataque que é ganho toma a forma de um ajuste na coluna de resolução final do personagem. Assim sendo, o personagem soma o ajuste ganho com a sua coluna de resolução para obter a coluna na qual o ataque é feito.

- **Canção de Animo 1:** Concede +3 nos ataques para 1 pessoa.
- **Canção de Animo 3:** Concede +3 nos ataques para 3 pessoas.
- **Canção de Animo 5:** Concede +3 nos ataques para 6 pessoas.
- **Canção de Animo 6:** Concede +5 na EH e +5 nos ataques para uma pessoa.
- **Canção de Animo 8:** Concede +5 na EH e +5 nos ataques para 2 pessoas.
- **Canção de Animo 10:** Concede +10 na EH e +5 nos ataques para 6 pessoas.

Canção do Sono

Evocação: uma rodada

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Confraria dos Artistas

Esta magia permite que o Bardo, toque algumas notas musicais que, combinadas com a sua mágica, podem fazer com que um ou mais seres sintam sono. Qualquer nível desta magia não atingirá o evocador que lança-la.

A duração do feitiço, a não ser que a descrição do efeito diga o contrário, é igual a 20 rodadas ou o tempo que o evocador permanecer concentrado tocando a canção, desde que não exceda a 2 (duas) horas. Se o Bardo for impedido de continuar tocando ou as vítimas do encanto saírem do alcance da canção o feitiço permanece pelo restante da duração ou (se a duração tiver se esgotado) se quebra imediatamente (as vítimas acordam).

- **Canção do Sono 1:** Torna uma vítima sonolenta, causando um ajuste de -5 para as Percepções.
- **Canção do Sono 2:** Torna três vítimas sonolentas, causando um ajuste de -5 para as Percepções.
- **Canção do Sono 3:** Faz dormir uma pessoa. Note-se o simples sacolejar da vítima poderá quebrar o efeito da magia.
- **Canção do Sono 4:** Faz dormir duas pessoas. Note-se o simples sacolejar da vítima poderá quebrar o efeito da magia.
- **Canção do Sono 5:** Faz dormir uma pessoa, sendo quebrado o encanto caso a vítima sinta dor ou incômodos maiores.
- **Canção do Sono 6:** Faz dormir duas pessoas, sendo quebrado o encanto caso as vítimas sintam dor ou incômodos maiores.
- **Canção do Sono 7:** Faz dormir três pessoas, sendo quebrado o encanto caso as vítimas sintam dor ou incômodos maiores.
- **Canção do Sono 8:** Faz uma pessoa dormir um sono profundo, mas podendo ser acordada apenas quando a magia for anulada ou sua duração se esgotar, por isso este efeito não poderá ser quebrado mesmo que sejam desferidos golpes que causem dor na vítima.

- **Canção do Sono 9:** Faz três pessoas dormirem um sono profundo, que podem ser acordadas apenas quando a magia for anulada ou sua duração se esgotar, por isso este efeito não poderá ser quebrado mesmo que sejam desferidos golpes que causem dor nas vítimas.
- **Canção do Sono 10:** Faz todas as pessoas que escutarem a música dormirem um sono profundo, os efeitos atingem inclusive os aliados do evocador que escutarem. Só acordarão quando a magia for anulada ou sua duração se esgotar. Note-se que os efeitos deste nível não serão quebrados mesmo que sejam desferidos golpes que causem dor nas vítimas.

Canção do Tormento

Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 metros

Duração: 20 rodadas

Lista de Magia: Confraria dos Artistas

Canção do Tormento é um encanto utilizado em batalhas. O evocador canta uma canção ou apenas toca uma melodia ou até mesmo fala algumas coisas e a vítima deverá fazer uma resistência à magia; se falhar virá à mente da vítima uma imagem julgadora de seus atos; assim se o pai de um inimigo condenava seus atos, a imagem do pai da vítima virá à sua mente; se um grande espadachim for a vítima, a imagem do seu mestre poderá vir a mente. Diversas podem ser as imagens, mas todas elas causarão uma dificuldade na batalha. No primeiro caso a imagem do pai desconcentra o oponente, no segundo caso, a imagem do mestre faz com que o espadachim fique nervoso, pois não pode errar na frente do seu mestre. Essas imagens farão com que as vítimas lutem em piores condições, já que estão sendo submetidas a um olhar superior que as pressionam e as desconcentram.

Caso a EH da vítima chegue a zero com esse feitiço, a vítima não conseguirá fazer nada além de chorar, lamentar ou amaldiçoar a imagem que veio a sua mente por 5 rodadas. Caso ela seja atacada, no entanto, durante esse período, ela será desperta do transe. Observe que até mesmo criaturas dos reinos inferiores podem ser afetadas por esse encanto: um ser inferior de baixo nível pode ficar aterrorizado com a lembrança do discurso de seu superior de quem falhar na missão. Seres irracionais não podem ser afetados por esse encanto.

- **Canção do Tormento 1:** Afeta uma pessoa impondo um ajuste de -1 coluna.
- **Canção do Tormento 2:** Afeta uma pessoa impondo um ajuste de -2 colunas e perda de 5 pontos de EH.
- **Canção do Tormento 4:** Afeta uma pessoa impondo um ajuste de -3 colunas e perde de 10 pontos de EH.
- **Canção do Tormento 6:** Afeta uma pessoa impondo um ajuste de -4 colunas e perda de 15 pontos de EH.
- **Canção do Tormento 8:** Afeta uma pessoa impondo um ajuste de -5 colunas e perda de 20 pontos de EH.
- **Canção do Tormento 10:** Afeta uma pessoa impondo um ajuste de -6 colunas e perda de 30 pontos de EH.

Cataclisma

Evocação: Instantânea

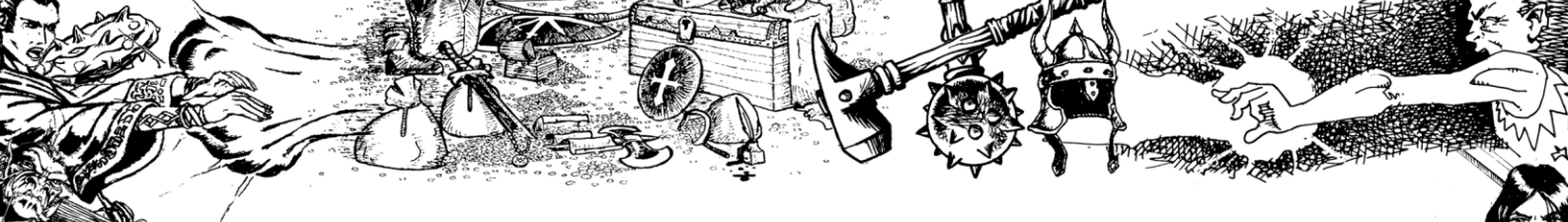
Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Colégio Alquímico

Com esta magia, o mago alquímico pode roubar a energia de outros místicos e as converter em uma quantidade de energia que se manifesta na forma de uma explosão em, forma de domo, ao redor do evocador atingindo a todos que estejam na área.

Na pratica o evocador deverá, primeiramente, escolher os alvos que terão suas energias “roubadas” (os alvos têm de estar a pelo menos 20 metros do evocador). Após a evocação, os alvos escolhidos deverão fazer uma resistência á magia e os que falharem perderão 1 ponto de karma que será imediatamente assimilado à energia do cataclisma. A cada um (1) ponto de karma roubado, aumenta-se (4) no dano



básico da explosão (se um cataclisma de dano máximo 16 receber um acréscimo de 2 pontos de karma, seu dano máximo passará a ser 24) .

A área de abrangência da explosão, o número de alvos que poderão ter o karma roubado e o dano da explosão, varia com o efeito usado.

- **Cataclisma 1:** Rouba o karma de até 1 alvo, a explosão tem 2 metros de raio e causa dano máximo 12.
- **Cataclisma 2:** Rouba o karma de até 1 alvo, a explosão tem 3 metros de raio e causa dano máximo 16.
- **Cataclisma 4:** Rouba o karma de até 2 alvos, a explosão tem 4 metros de raio e causa dano máximo 20.
- **Cataclisma 6:** Rouba o karma de até 2 alvos, a explosão tem 5 metros de raio e causa dano máximo 24.
- **Cataclisma 8:** Rouba o karma de até 3 alvos, a explosão tem 6 metros de raio e causa dano máximo 28.
- **Cataclisma 10:** Rouba o karma de até 3 alvos, a explosão tem 7 metros de raio e causa dano máximo 32.

Chuva Ácida

Evocação: 3 rodadas

Alcance: 1km

Duração: 30 rodadas

Lista de Magia: Colégio Naturalista

Restrição de Uso: Ar livre

Esta magia manipula as propriedades gasosas das nuvens fazendo com que produzam ácido e água.

Durante a evocação, o místico deve posicionar o foco de atuação em qualquer lugar dentro do alcance da magia. Uma vez posicionado, o foco não poderá ser mudado de posição até o final da duração da magia.

No local do foco de atuação da magia o céu é tomado por uma nuvem negra em forma de redemoinho. A tonalidade negra da nuvem se expande do centro do redemoinho para fora. Ao final da evocação a chuva ácida começará a cair da nuvem negra atingindo tudo que estiver na área de efeito. Esta magia causa dano por rodada em criaturas que estejam no foco de atuação. Qualquer estrutura que esteja na área de efeito sofrerá danos por corrosão.

Esta magia é perigosa podendo causar sérios danos á natureza, sendo por esse motivo, usada em ultima instancia pelos Naturalistas.

Esta magia não cria a chuva, apenas se utiliza dela, por isso é preciso que o tempo já esteja chuvoso antes do início de evocação da magia. Para criar chuva, leia o encanto Controle Climático. O dano por rodada de exposição e a área de atuação da chuva ácida variam com a dificuldade do efeito. A área pode ser controlada de no mínimo 25 m de raio até o máximo que o efeito permitir.

- **Chuva ácida 1:** Causa dano 1 por rodada de exposição em área de até 25 m de raio.
- **Chuva ácida 3:** Causa dano 2 por rodada de exposição em área de até 50 m de raio.
- **Chuva ácida 5:** Causa dano 2 por rodada de exposição em área de até 125 m de raio
- **Chuva ácida 7:** Causa dano 3 por rodada de exposição em área de até 150 m de raio
- **Chuva ácida 9:** Causa dano 3 por rodada de exposição em área de até 300 m de raio

Círculo de Proteção

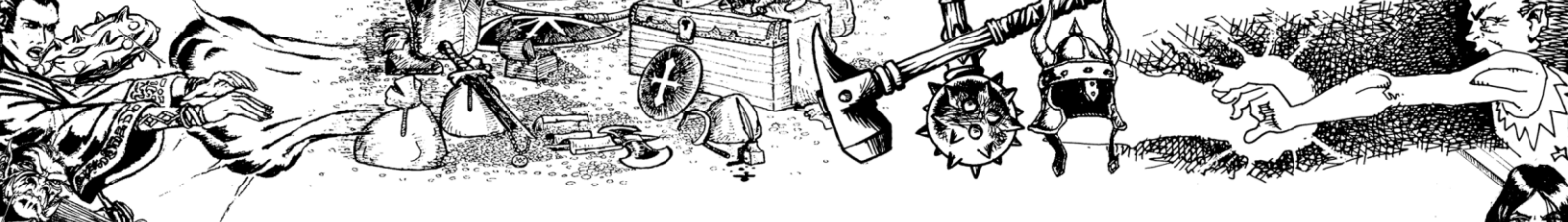
Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Necromântico

Esta magia permite que o evocador energize um círculo, previamente preparado no chão, que protegerá quem estiver no seu interior de mortos-vivos que estiverem fora dele. Qualquer outra criatura não será



afetada pelo círculo. O poder das criaturas que podem ser contidas e o tempo pelo qual elas podem ser contidas varia com o efeito usado. A Evocação deste feitiço não inclui o tempo necessário para se preparar o círculo.

Cada morto-vivo terá direito a uma Resistência à Magia. Aqueles que falharem não poderão agir direta ou indiretamente sobre quem estiver dentro do círculo (mas quem estiver dentro do círculo poderá agir sobre eles normalmente). Caso seja obtido sucesso na Resistência, a criatura poderá ignorar a existência do círculo por uma hora, embora não possa danificá-lo. Após este tempo, uma nova Resistência à Magia será necessária.

Caso um morto-vivo esteja dentro do círculo quando o feitiço for evocado, ele não será afetado pelo encanto, podendo agir normalmente dentro do círculo e inclusive sair do mesmo. Após deixar o círculo, no entanto, a criatura será tratada como qualquer outra que esteja fora do círculo (ou seja, ela pode não conseguir entrar de novo).

O círculo de proteção pode ser desenhado ou entalhado no chão, em qualquer tamanho desejado pelo evocador (desde que ele tenha dinheiro para pagar os materiais) até o limite de 5 metros de raio. Caso o evocador deseje desenhar o círculo, o traçado do mesmo levará 2 horas por metro de raio e custará uma moeda de ouro por metro de raio. Caso o evocador deseje entalhar o círculo no chão, o entalhe custará 5 moedas de ouro por metro de raio e demorará dois dias por metro de raio, mas a Resistência à Magia da criatura é reduzida em 5 colunas.

Os círculos são bastante vulneráveis a ataques. Caso qualquer parte de um círculo desenhado seja apagada ou qualquer parte de um círculo entalhado seja desfigurada (quebrada, lascada, etc.) a integridade do círculo será comprometida, se isso acontecer, qualquer feitiço que estiver em efeito nele será destruído. Mesmo que não haja nenhum feitiço em efeito no momento do comprometimento, o círculo é, a partir, de então inútil, não podendo mais ser usado. É impossível reparar um círculo que tenha sido danificado.

Círculos podem ser reutilizados, mas a cada novo uso deve-se gastar novamente o Karma do feitiço e mais uma moeda de ouro em materiais.

- **Círculo de Proteção 1:** Impede a entrada de criaturas de Estágio inferior a 2 por 13 horas.
- **Círculo de Proteção 2:** Impede a entrada de criaturas de Estágio inferior a 3 por 13 horas.
- **Círculo de Proteção 3:** Impede a entrada de criaturas de Estágio inferior a 5 por 13 horas.
- **Círculo de Proteção 4:** Impede a entrada de criaturas de Estágio inferior a 4 por 13 dias.
- **Círculo de Proteção 5:** Impede a entrada de criaturas de Estágio inferior a 7 por 13 dias.
- **Círculo de Proteção 6:** Impede a entrada de criaturas de Estágio inferior a 9 por 13 dias.
- **Círculo de Proteção 7:** Impede a entrada de criaturas de Estágio inferior a 11 por um ano e um dia.
- **Círculo de Proteção 8:** Impede a entrada de criaturas de Estágio inferior a 13 por um ano e um dia.
- **Círculo de Proteção 9:** Impede a entrada de criaturas de Estágio inferior a 15 por 13 anos.
- **Círculo de Proteção 10:** Impede a entrada de criaturas de Estágio inferior a 20 por 13 anos.

Clarividência

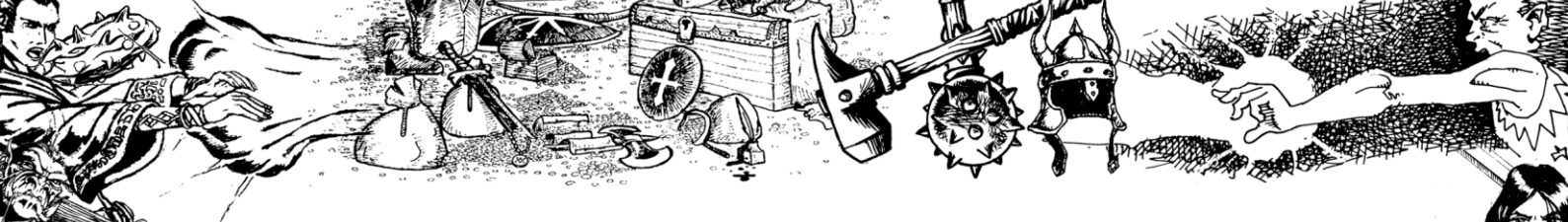
Evocação: 10 rodadas

Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio das Ilusões

Com esta magia o evocador tem uma visão de lugares e de situações, sejam elas no presente ou no futuro. O que será visto é uma imagem (parada ou em movimento com ou sem som) de um lugar ou situação, e a precisão não é grande. O jogador antes de fazer a magia deve dizer ao MESTRE o que pretende ver. De acordo com o efeito o MESTRE, determinará o que será visto. Não há limite para a distância mas a duração da visão é dada no efeito. Note que toda visão é meio turva e mas o som é bem razoável. Toda clarividência que seja sobre o futuro não necessariamente irá acontecer.



Para este ritual precisa-se que esteja disponível um objeto apropriado para clarividência, que pode ser uma bola de cristal, um espelho, ou um pequeno lago ou poço, desde que a água esteja completamente parada. O ritual custa 1 moeda de ouro. por nível do efeito em materiais especiais.

- **Clarividência 1:** O evocador tem uma visão (apenas imagem) que dura 1 segundo e pode ser do presente ou do futuro (o mestre escolhe).
- **Clarividência 3:** O evocador tem uma visão (apenas imagem) que dura 10 segundos e pode ser do presente ou do futuro (o mestre escolhe).
- **Clarividência 5:** O evocador tem uma visão (apenas imagem) que dura 1 segundo e pode ser do presente ou do futuro (o jogador escolhe).
- **Clarividência 7:** O evocador tem uma visão (apenas imagem) que dura 10 segundos e pode ser do presente ou do futuro (o jogador escolhe).
- **Clarividência 9:** O evocador tem uma visão (imagem e som) que dura 20 segundos e pode ser do presente ou do futuro (o jogador escolhe).

Cobertura

Evocação: Instantânea

Alcance: 15 metros

Duração: 30 rodadas

Lista de Magia: Ordem de Crizagom, Ordem de Selimom

Com este milagre o sacerdote cria uma corrente de energia incorpórea que protege uma pessoa até 15 metros de distância, recebendo dano em seu lugar. Após ser encantado com o milagre, o alvo pode entrar em qualquer ambiente normalmente mantendo o alcance (inclusive se houver obstáculos como paredes, portas de madeira ou ferro), porém se ultrapassar o alcance a magia se desfaz.

Se o alvo do milagre receber dano em combate ou de outras situações, este dano é redirecionado para o Sacerdote que efetuou o milagre, seguindo as regras de se reduzir primeiro Energia Heroica e posterior a Energia Física.

Todos os danos sofridos pelo Alvo da magia é redirecionado para o Sacerdote, inclusive resultados negativos após uma rolagem crítica (20) do atacante, exceto dano que causem morte instantânea por queda ou golpe crítico (20/20).

A quantidade de dano que o sacerdote poderá receber no lugar da pessoa varia de acordo com o nível da magia. Apesar de estar protegendo o alvo da magia, o sacerdote pode continuar atacando normalmente sem qualquer penalidade.

O Sacerdote poderá cancelar o milagre a qualquer momento que desejar sem esforços, desta forma não gasta sua ação se estiver em batalha.

Se o alvo deste milagre, durante uma batalha realizar um ritual ou evocação com uma rodada ou mais e receber ataques na EF ou 100% da EH, este alvo não sofrerá penalidades ou interrupção por dano.

- **Cobertura 1:** Os primeiros 10 pontos de dano no alvo são redirecionados para o sacerdote.
- **Cobertura 2:** Os primeiros 20 pontos de dano no alvo são redirecionados para o sacerdote.
- **Cobertura 4:** Os primeiros 30 pontos de dano no alvo são redirecionados para o sacerdote, pode proteger 2 pessoas.
- **Cobertura 6:** Os primeiros 40 pontos de dano no alvo são redirecionados para o sacerdote, pode proteger 2 pessoas e o dano recebido cai 25%.
- **Cobertura 8:** Os primeiros 50 pontos de dano no alvo são redirecionados para o sacerdote, pode proteger 3 pessoas e o dano recebido cai 25%.
- **Cobertura 10:** Os primeiros 60 pontos de dano no alvo são redirecionados para o sacerdote, pode proteger 3 pessoas e o dano recebido cai 50%.



Comando de Paz

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Selimom

Esta Magia permite ao Evocador pôr fim a conflitos, retirando a vontade de lutar ou ao menos reduzindo a hostilidade.

Em níveis mais baixos pode-se impedir ou encerrar brigas em taverna em suas versões mais poderosas batalhas podem ser interrompidas.

A evocação leva uma rodada e pode ou não envolver preces ou argumentações. A magia é resistível e quem falhar sentirá uma necessidade extrema e urgente de recuar e cessar o combate (isso não significa que irá fugir, mas sim que vai recuar e se defender). Já quem passar no teste de Resistência à Magia sentirá o corpo rígido e mesmo ofensas dirigida a seus oponentes serão difíceis de ser proferidas, a partir do nível 4 a dificuldade se reflete em redutor nos testes de ataque.

Esta magia não afeta mortos-vivos, criaturas artificiais e demônios; mas afeta criaturas irracionais como animais e todos os tipos de criaturas místicas.

Vale ressaltar que pessoas lutando por sua vida não serão afetadas por este milagre, exemplo pessoas lutando contra feras famintas, ou fugindo de captores.

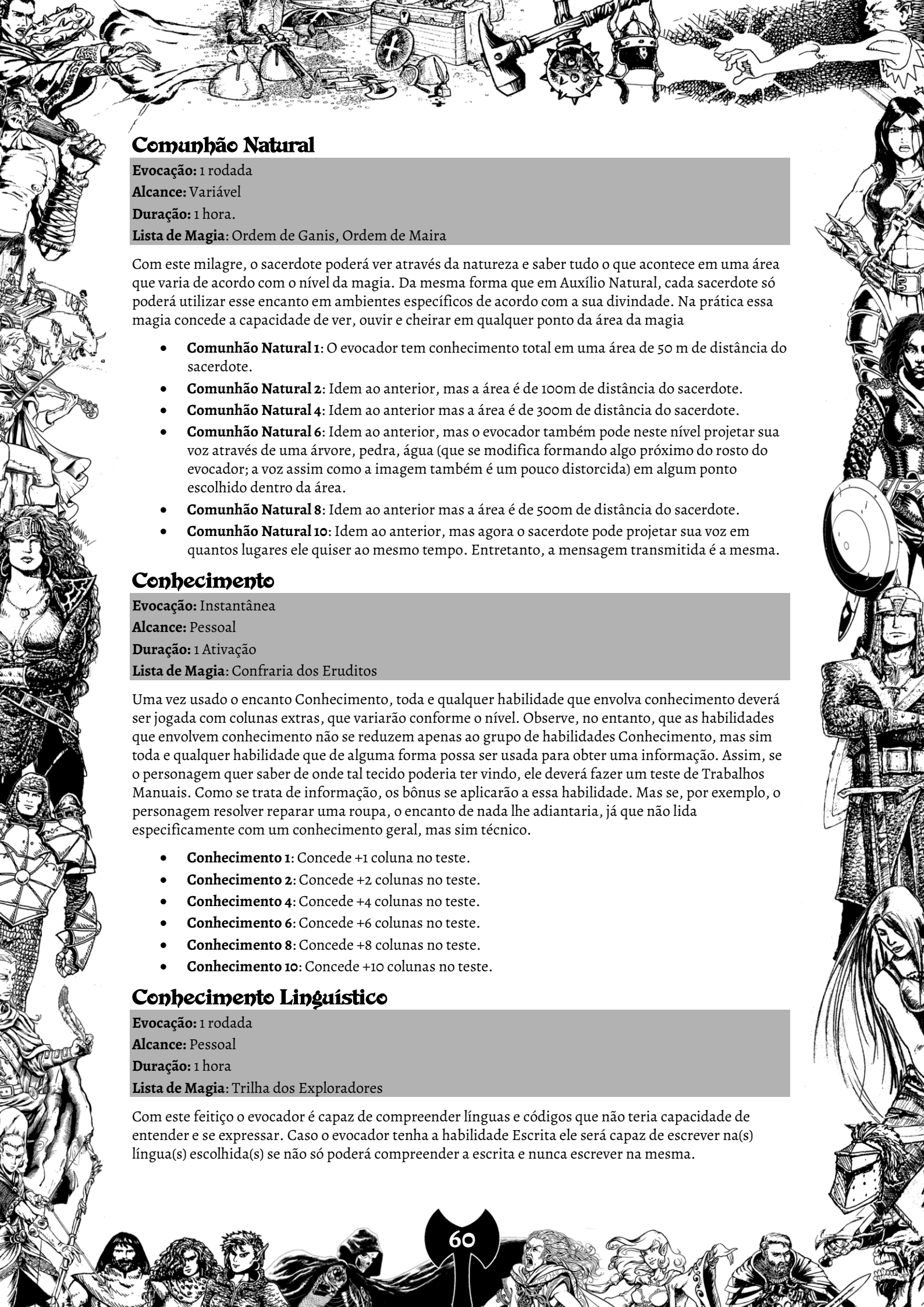
Outro detalhe importante é que só será afetado quem estiver na área de feito no momento do lançamento da magia.

Usar essa magia para forçar um recuo do oponente e propiciar um ataque ou emboscada é considerado contra as regras da magia que é instantaneamente quebrada caso ocorra tal transgressão. Caso o evocador seja um Sacerdote outras punições podem vir da divindade.

- **Comando de Paz 1:** Permite ao evocador acalmar pessoas em discussões e desentendimentos. Permite ao evocador ou outra pessoa por ele indicada possa tentar uma persuasão para evitar uma luta. Nesse nível não é possível parar brigas físicas. A duração é de 1 hora e o alcance é de 7 metros podendo afetar até 8 pessoas.
- **Comando da Paz 2:** Idem ao anterior, mas pode interromper brigas. Os afetados param de lutar e assumem uma postura defensiva. A duração e o alcance permanecem inalterados, porém afeta até 10 pessoas.
- **Comando da Paz 4:** A partir desse nível o evocador não precisa argumentar e os afetados são influenciados pela própria influência divina e sentirão uma urgência em recuar e evitar o combate. Aqueles que conseguirem resistir a esta influência sofrem um redutor de -1 na coluna de ataque. A duração é de 3 horas o alcance é de 20 metros e afeta até 20 pessoas.
- **Comando da Paz 6:** Idem ao anterior, mas com duração de 6 horas, alcance de 30 metros e afeta até 30 pessoas, alvos com Resistência à Magia igual ou menor a 2 falham automaticamente.
- **Comando da Paz 8:** Idem ao anterior, mas o redutor para ataques passa a ser -2 colunas com duração de 12 horas, alcance de 50 metros e afeta até 50 pessoas, alvos com Resistência à Magia igual ou menor a 4 falham automaticamente.
- **Comando da Paz 10:** Idem ao anterior, mas com duração de 1 dia, alcance de 100 metros e afeta até 100 pessoas, alvos com Resistência à Magia igual ou menor a 6 falham automaticamente. Esse efeito praticamente força uma trégua.

Obs: Do nível 6 em diante existe a falha automática para facilitar a vida do mestre em não ter que fazer dezenas de teses de Resistência à Magia, pois assume-se que em situações assim, a grande maioria será de pessoas com pouca Resistência à Magia devido ao fato de serem estágios muito baixos e aura =0).

Obs: Deve-se encorajar os jogadores a argumentar sempre que possível no lançamento da magia, premiando o jogador por boas argumentações e interpretações.



Comunhão Natural

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: 1 hora.

Lista de Magia: Ordem de Ganis, Ordem de Maira

Com este milagre, o sacerdote poderá ver através da natureza e saber tudo o que acontece em uma área que varia de acordo com o nível da magia. Da mesma forma que em Auxílio Natural, cada sacerdote só poderá utilizar esse encanto em ambientes específicos de acordo com a sua divindade. Na prática essa magia concede a capacidade de ver, ouvir e cheirar em qualquer ponto da área da magia

- **Comunhão Natural 1:** O evocador tem conhecimento total em uma área de 50 m de distância do sacerdote.
- **Comunhão Natural 2:** Idem ao anterior, mas a área é de 100m de distância do sacerdote.
- **Comunhão Natural 4:** Idem ao anterior mas a área é de 300m de distância do sacerdote.
- **Comunhão Natural 6:** Idem ao anterior, mas o evocador também pode neste nível projetar sua voz através de uma árvore, pedra, água (que se modifica formando algo próximo do rosto do evocador; a voz assim como a imagem também é um pouco distorcida) em algum ponto escolhido dentro da área.
- **Comunhão Natural 8:** Idem ao anterior mas a área é de 500m de distância do sacerdote.
- **Comunhão Natural 10:** Idem ao anterior, mas agora o sacerdote pode projetar sua voz em quantos lugares ele quiser ao mesmo tempo. Entretanto, a mensagem transmitida é a mesma.

Conhecimento

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 Ativação

Lista de Magia: Confraria dos Eruditos

Uma vez usado o encanto Conhecimento, toda e qualquer habilidade que envolva conhecimento deverá ser jogada com colunas extras, que variarão conforme o nível. Observe, no entanto, que as habilidades que envolvem conhecimento não se reduzem apenas ao grupo de habilidades Conhecimento, mas sim toda e qualquer habilidade que de alguma forma possa ser usada para obter uma informação. Assim, se o personagem quer saber de onde tal tecido poderia ter vindo, ele deverá fazer um teste de Trabalhos Manuais. Como se trata de informação, os bônus se aplicarão a essa habilidade. Mas se, por exemplo, o personagem resolver reparar uma roupa, o encanto de nada lhe adiantaria, já que não lida especificamente com um conhecimento geral, mas sim técnico.

- **Conhecimento 1:** Concede +1 coluna no teste.
- **Conhecimento 2:** Concede +2 colunas no teste.
- **Conhecimento 4:** Concede +4 colunas no teste.
- **Conhecimento 6:** Concede +6 colunas no teste.
- **Conhecimento 8:** Concede +8 colunas no teste.
- **Conhecimento 10:** Concede +10 colunas no teste.

Conhecimento Linguístico

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

Lista de Magia: Trilha dos Exploradores

Com este feitiço o evocador é capaz de compreender línguas e códigos que não teria capacidade de entender e se expressar. Caso o evocador tenha a habilidade Escrita ele será capaz de escrever na(s) língua(s) escolhida(s) se não só poderá compreender a escrita e nunca escrever na mesma.

- **Conhecimento Linguístico 1:** É capaz de falar e ler em uma língua a sua escolha como se fosse secundária além de ser capaz de usar a Habilidade Códigos sem nível ou recebe bônus de 1 nível em Línguas, Escrita e Códigos.
- **Conhecimento Linguístico 2:** É capaz de falar e ler em uma língua a sua escolha como se fosse primária além de ser capaz de usar a Habilidade Códigos sem nível ou recebe bônus de 2 níveis em Línguas, Escrita e Códigos.
- **Conhecimento Linguístico 4:** É capaz de falar e ler em três língua a sua escolha como se fossem primárias além de ser capaz de usar a Habilidade Códigos sem nível ou recebe bônus de 3 níveis em Línguas, Escrita e Códigos.
- **Conhecimento Linguístico 6:** É capaz de falar e ler em seis língua a sua escolha como se fossem primárias além de ser capaz de usar a Habilidade Códigos sem nível ou recebe bônus de 4 níveis em Línguas, Escrita e Códigos. Ler, escrever e decifrar são 2 vezes mais rápido.
- **Conhecimento Linguístico 8:** É capaz de falar e ler em dez língua a sua escolha como se fossem primárias além de ser capaz de usar a Habilidade Códigos sem nível ou recebe bônus de 5 níveis em Línguas, Escrita e Códigos. Ler, escrever e decifrar são 4 vezes mais rápido.
- **Conhecimento Linguístico 10:** Idem ao anterior, mas agora consegue falar e ler em qualquer língua e torna uma tarefa de dificuldade Impossível em uma Absurda, além de ler, escrever e decifrar 10 vezes mais rápido.

Conhecimento Natural

Evocação: 20 Rodadas

Alcance: Variável

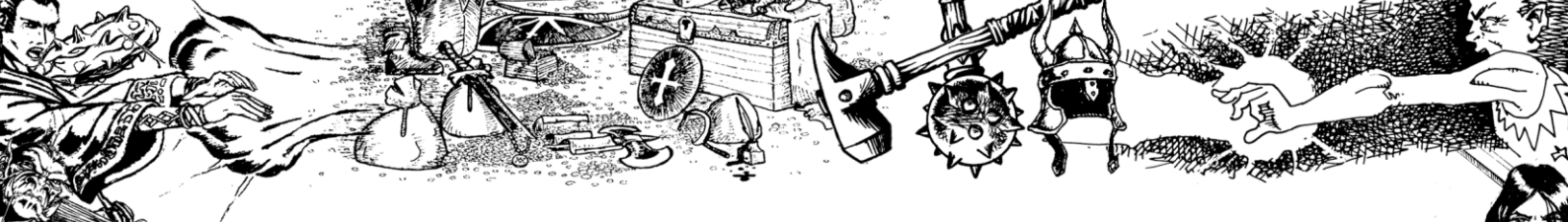
Duração: Instantânea

Lista de Magia: Trilha dos Exploradores

Esse encanto concede ao Místico a capacidade de ler o ambiente, e com isso, obter informações relevantes sobre os seguintes elementos da área: ar, água, solo, fauna e flora. Caso haja alguma construção artificial ao alcance da magia, uma perturbação será sentida, mas não conseguirá definir o que é e nem a localização (mas não interrompe a magia). A quantidade de informações e o tamanho do local compreendido variam de acordo com o nível da magia.

Por ampliar o conhecimento do terreno, a magia também melhora a performance na habilidade Navegação (mas somente para uma área que pertença dentro do alcance da magia). De acordo com o nível do encanto, elimina-se uma cor na tabela de resoluções. Por exemplo, no nível 1 elimina-se o verde. Logo, o menor resultado é branco (caso tire verde, o resultado é considerado o primeiro posterior, ou seja, branco). Esse efeito vale apenas por 1 uso.

- **Conhecimento Natural 1:** O evocador saberá se o ar é respirável, se existe massa líquida (rio, lago, etc.), se o tipo de solo sofrerá alteração, as principais espécies de animais e plantas, tudo dentro de um raio de 500 m. Elimina o Verde na tabela de resoluções para habilidade Navegação (menor resultado: branco).
- **Conhecimento Natural 2:** Idem ao anterior, mas saberá se a água é potável, e a localização e a distância das principais espécies de plantas e animais comuns. Também elimina o Branco (menor resultado: amarelo).
- **Conhecimento Natural 4:** Idem ao anterior, mas saberá quais os tipos de solo existem no ambiente, se existem cavernas e sua localização, o principal minério, e se existem trilhas na área. O raio aumenta para 2 km. Também elimina o Amarelo (menor resultado: Laranja).
- **Conhecimento Natural 6:** Idem ao anterior, mas saberá os principais animais gigantes que existem no ambiente. O raio aumenta para 4 km. Também elimina o Laranja (menor resultado: Vermelho).
- **Conhecimento Natural 8:** Idem ao anterior, mas saberá a localização e a distância dos principais animais gigantes, as principais espécies de animais místicos e o raio aumenta para 7 km. Também elimina o Vermelho (menor resultado: Azul).
- **Conhecimento Natural 10:** o Místico entra em sintonia com o ambiente, tendo pleno conhecimento, localização e a distância das plantas e animais (comum, gigante e místico) do local; conhecimento do relevo, incluindo solo e minérios; massa d'água; caminhos, trilhas e



qualquer formação natural relevante. O raio aumenta para 10 km. Também elimina o Azul, ou seja, o sucesso é automático com exceção do Cinza (o nível Absurdo necessita jogar dado) e transforma algo Impossível em Absurdo.

Obs.: Animais Místicos oferecem RM para serem identificados e/ou localizados. Caso passem no teste de RM, o Místico saberá apenas que existem Animais Místicos na área, mas não conseguirá determinar a espécie e a localização. Esta magia só pode ser evocada em ambientes naturais.

Conjuração Natural

Evocação: Ritual

Alcance: 5m

Duração: 1 ano e 1 dia

Lista de Magia: Colégio Naturalista

Através deste ritual o evocador entra em sintonia com o Plano Astral para trazer entidades deste, temporariamente à terra.

O evocador imbuí um corpo vegetal ao espírito Natural para que este possa habitar nosso plano físico (ver descrição de Plantores). Devido à origem mágica da incorporação, o tempo em que a mesma permanece sob operação não pode exceder o limite permitido pela magia.

O poder do Plantor conjurado varia com a dificuldade do efeito usado. O custo dos materiais para a evocação deste feitiço são de 3 Moedas de ouro por dificuldade do efeito usado.

Esta magia não oferece nenhuma forma de dominar o ser conjurado, para isso leia o encanto Domínio Natural.

- **Conjuração Natural 1:** Conjura um Plantor Mensageiro
- **Conjuração Natural 3:** Conjura um Plantor Soldado
- **Conjuração Natural 5:** Conjura um Plantor Conselheiro
- **Conjuração Natural 7:** Conjura um Plantor Líder

OBS: esta magia só pode ser invocada em ambientes naturais

Conjurar objetos

Evocação: instantânea.

Alcance: variável.

Duração: variável.

Lista de Magia: Ordem de Parom

O feiticeiro estende suas mãos e faz um objeto aparecer. O objeto tem a duração variável conforme os efeitos abaixo. Nos efeitos 3 em diante, o evocador pode escolher onde o objeto vai surgir, caso ele escolha que o objeto irá surgir tocando uma criatura ou imediatamente a sua frente, a criatura pode fazer um teste de RM para resistir ao efeito. Armaduras criadas com esta magia não podem ser utilizadas. A proximidade com a aura do possível usuário torna o feitiço instável e ela se desfaz em alguns instantes. Armas e escudos podem ser utilizados normalmente.

Este feitiço não é capaz de criar objetos muito específicos, tal como a chave de uma determinada cela ou reproduzir fielmente uma obra de arte. Seus efeitos são limitados a objetos comuns do tipo desejado pelo usuário, com detalhes específicos toscos ou faltantes, dependendo da precisão com a que foi imaginado (representada pela descrição oferecida pelo jogador).

As armas criadas com esta magia causam dano não mágico.

- **Conjuração 1:** conjura um objeto inanimado de até 1 kg para a mão do evocador. O objeto pode ser entregue a outra pessoa ou ser largado no chão e continuará existindo por 5 min, mas terá uma aparência levemente translúcida que indica que não é um objeto comum.
- **Conjuração 3:** idem anterior, mas o objeto pode pesar até 5 kg e dura por 15 min, e pode ser conjurado para a mão do evocador ou para um lugar que ele aponte a até 5 m.
- **Conjuração 5:** idem anterior, mas o objeto pode pesar até 10 kg e dura por 30 min, e pode ser conjurado para um lugar até 10 m.

- 
- 
- **Conjuração 7:** idem anterior, mas o objeto pode pesar até 20 kg e dura por 1 hora, e pode ser conjurado para um lugar até 15 m.
 - **Conjuração 9:** idem anterior, mas o objeto pode pesar até 40 kg e dura por 6 horas, e pode ser conjurado para um lugar até 20 m.

Contatos Mentais

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Magos

Este feitiço permite uma insinuação do evocador na mente da vítima; inicialmente o encanto possibilita apenas uma comunicação entre os indivíduos; os efeitos mais fortes, porém, permitem entrar na mente alheia e até implantar sugestões nela.

- **Contatos Mentais 1:** O evocador consegue transmitir seus pensamentos por uma rodada a uma pessoa que queira recebê-los voluntariamente. O alcance é de 20 metros.
- **Contatos Mentais 3:** Permite uma comunicação mental entre várias pessoas que estejam a 10 metros do evocador. A comunicação tem de ser voluntária. A duração é de 5 rodadas.
- **Contatos Mentais 5:** Idem ao anterior, mas o alcance é de 50 metros e dura 10 rodadas.
- **Contatos Mentais 7:** Este encanto permite que o evocador leia a mente de um indivíduo por 5 rodadas. A vítima tem direito a resistir a esse efeito. O alcance é de 20 metros.
- **Contatos Mentais 9:** Idem ao anterior e, além disso, implanta na mente da vítima uma sugestão. A sugestão tem que ser algo que não ponha a vítima em perigo (pelo menos não claramente).

Contatos Musicais

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Confraria dos Arautos

Contatos musicais é uma magia que permite a utilização de música instrumental ou vocal deslitterada para transmitir informações a pessoas específicas. A música é tão melodiosa e instigante que em si carrega uma mensagem que a vítima do encanto percebe claramente. Não é possível saber de onde o encanto veio.

Embora se assemelhe com ventriloquismo, Contatos Musicais têm características próprias. A primeira delas, diferentemente de ventriloquismo, que desloca o som e que, portanto é audível a todos os que estão próximos, é que o contato musical não pode ser entendido por nenhuma pessoa (a música tocada é audível mas a mensagem é inaudível). Assim o evocador pode fazer com que no meio de uma multidão uma pessoa específica ouça o que ele está dizendo enquanto todos os outros não podem, desde que a pessoa seja capaz de ouvir a melodia. A segunda delas é que é necessária que se faça um teste de resistência à magia para a pessoa cuja mensagem está direcionada e ela deverá falhar neste teste para que possa ouvir a mensagem, a não ser que voluntariamente ela queira escutar a mensagem.

O alcance da magia é variável, pois depende do meio de execução e o ambiente no qual está inserido. Assim se o instrumento estiver sendo tocado em meio a muito barulho, é impossível a mensagem chegar a seu(s) destinatário(s). Fica a cargo do MESTRE determinar se o som do instrumento chegará ou não até a(s) pessoa(s), levando em consideração a sua intensidade e a quantidade de outras fontes sonoras que atrapalham a mensagem.

- **Contatos Musicais 1:** Permite transmitir uma mensagem de até 1 palavra a uma pessoa.
- **Contatos Musicais 2:** Permite transmitir uma mensagem de até 3 palavras a até 2 pessoas.
- **Contatos Musicais 4:** Permite transmitir uma frase curta com no máximo 10 palavras para 2 pessoas.
- **Contatos Musicais 6:** Permite transmitir uma frase longa com no máximo 25 palavras para 3 pessoas.

- 
- 
- **Contatos Musicais 8:** Permite transmitir um pequeno discurso com no máximo 100 palavras para 4 pessoas.
 - **Contatos Musicais 10:** Permite transmitir um discurso com no máximo 1000 palavras para uma pessoa.

Controle

Evocação: 10 rodadas

Alcance: 10 metros

Duração: Permanente

Lista de Magia: Colégio Necromântico

Concede ao evocador a capacidade de escravizar mortos-vivos à sua vontade. A quantidade, o Estágio máximo dos mortos-vivos controlados e o preço dos materiais necessários à evocação do feitiço são determinados pelo efeito usado.

Cada vez que o evocador desejar controlar um morto-vivo ele deve evocar este feitiço sobre o mesmo. Caso o morto-vivo tenha sido criado pelo próprio evocador, o sucesso do controle é automático. Caso contrário, o morto-vivo terá direito a fazer uma Resistência à Magia, caso tenha sucesso ele não será controlado e tentará destruir o evocador. Caso falhe na Resistência, ele será controlado.

Um morto-vivo controlado passa a ser um escravo completo do evocador, sempre procurando servir o seu mestre com o melhor de suas capacidades e de seu entendimento. Ele não pode ser convencido a agir contra o seu mestre sem uso de magia. Jogar esta magia sobre um morto-vivo que já esteja controlado é inútil pois a segunda vez não tem nenhum efeito.

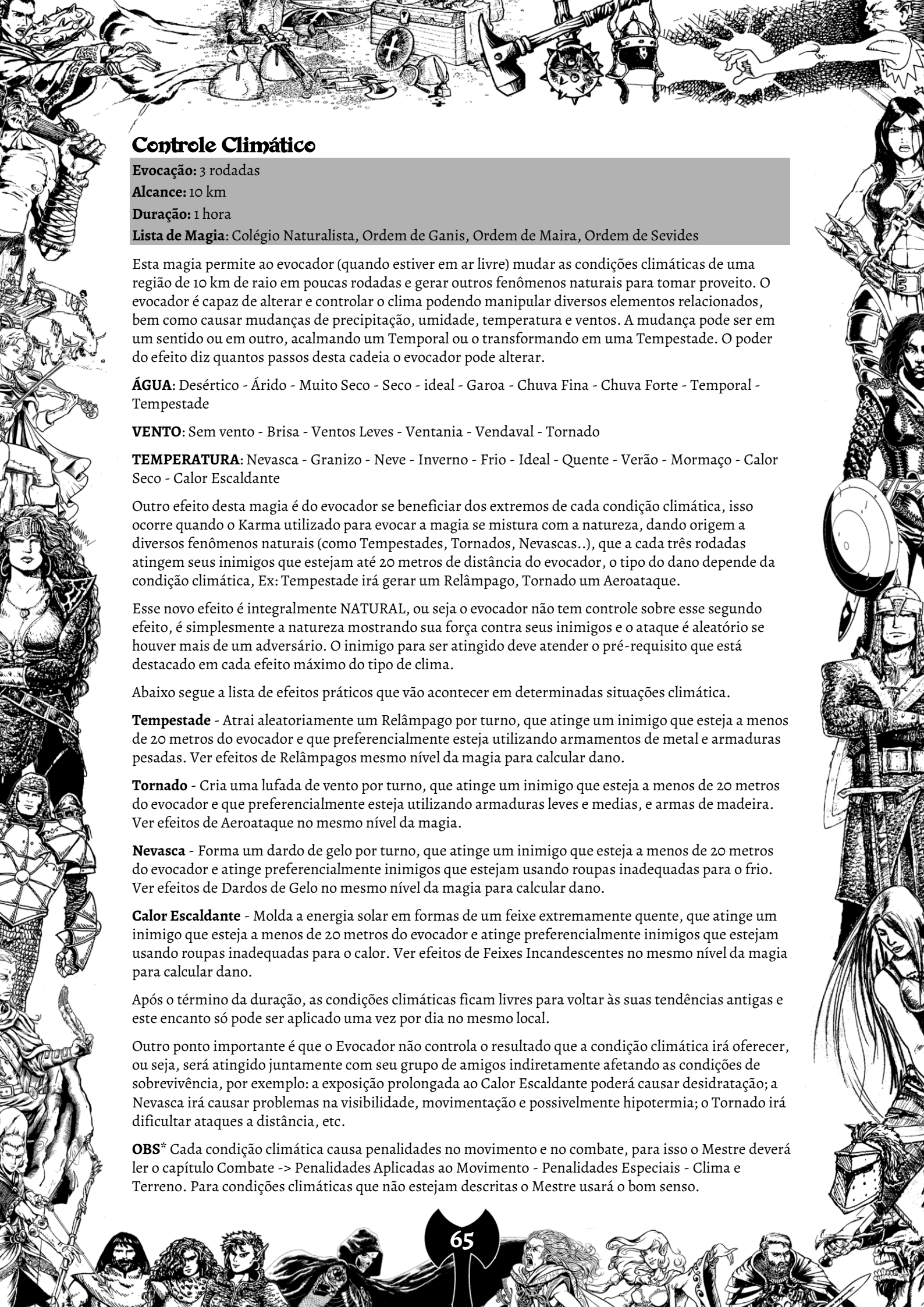
Entretanto o necromante não tem capacidade para dominar mortos-vivos infinitamente, mas quanto maior seu conhecimento sobre a magia Controle maior será essa capacidade. Em termos de regras um necromante pode controlar um número máximo de mortos-vivos até 5 vezes seu total na magia Controle. Assim, um necromante com total 6 em Controle pode dominar no máximo 30 mortos vivos.

Note também que o evocador poderá dominar apenas mortos-vivos até um determinado Estágio. Considera-se que mortos vivos acima deste Estágio não podem ser controlados por este evocador até que ele aprimore seus conhecimentos em Controle.

O evocador não possui nenhuma forma especial de comunicação com o morto-vivo, devendo usar comandos verbais que possam ser entendidos por ele.

Caso o evocador seja morto, os mortos-vivos cumprirão suas últimas instruções e então ficarão livres. O custo da evocação deste feitiço é de cinco peças de cobre por dificuldade. Lembre-se que o encanto só pode ser usado em um morto-vivo de cada vez.

- **Controle 1:** Domina morto-vivos de Estágio máximo 1.
- **Controle 2:** Domina morto-vivos de Estágio máximo 2.
- **Controle 3:** Domina morto-vivos de Estágio máximo 3.
- **Controle 4:** Domina morto-vivos de Estágio máximo 4.
- **Controle 5:** Domina morto-vivos de Estágio máximo 5.
- **Controle 6:** Domina morto-vivos de Estágio máximo 6.
- **Controle 7:** Domina morto-vivos de Estágio máximo 7.
- **Controle 8:** Domina morto-vivos de Estágio máximo 8.
- **Controle 9:** Domina morto-vivos de Estágio máximo 9.
- **Controle 10:** domina morto-vivos de Estágio máximo 10.



Controle Climático

Evocação: 3 rodadas

Alcance: 10 km

Duração: 1 hora

Lista de Magia: Colégio Naturalista, Ordem de Ganis, Ordem de Maira, Ordem de Sevides

Esta magia permite ao evocador (quando estiver em ar livre) mudar as condições climáticas de uma região de 10 km de raio em poucas rodadas e gerar outros fenômenos naturais para tomar proveito. O evocador é capaz de alterar e controlar o clima podendo manipular diversos elementos relacionados, bem como causar mudanças de precipitação, umidade, temperatura e ventos. A mudança pode ser em um sentido ou em outro, acalmando um Temporal ou o transformando em uma Tempestade. O poder do efeito diz quantos passos desta cadeia o evocador pode alterar.

ÁGUA: Desértico - Árido - Muito Seco - Seco - ideal - Garoa - Chuva Fina - Chuva Forte - Temporal - Tempestade

VENTO: Sem vento - Brisa - Ventos Leves - Ventania - Vendaval - Tornado

TEMPERATURA: Nevasca - Granizo - Neve - Inverno - Frio - Ideal - Quente - Verão - Mormaço - Calor Seco - Calor Escaldante

Outro efeito desta magia é do evocador se beneficiar dos extremos de cada condição climática, isso ocorre quando o Karma utilizado para evocar a magia se mistura com a natureza, dando origem a diversos fenômenos naturais (como Tempestades, Tornados, Nevascas..), que a cada três rodadas atingem seus inimigos que estejam até 20 metros de distância do evocador, o tipo do dano depende da condição climática, Ex: Tempestade irá gerar um Relâmpago, Tornado um Aeroataque.

Esse novo efeito é integralmente NATURAL, ou seja o evocador não tem controle sobre esse segundo efeito, é simplesmente a natureza mostrando sua força contra seus inimigos e o ataque é aleatório se houver mais de um adversário. O inimigo para ser atingido deve atender o pré-requisito que está destacado em cada efeito máximo do tipo de clima.

Abaixo segue a lista de efeitos práticos que vão acontecer em determinadas situações climática.

Tempestade - Atrai aleatoriamente um Relâmpago por turno, que atinge um inimigo que esteja a menos de 20 metros do evocador e que preferencialmente esteja utilizando armamentos de metal e armaduras pesadas. Ver efeitos de Relâmpagos mesmo nível da magia para calcular dano.

Tornado - Cria uma lufada de vento por turno, que atinge um inimigo que esteja a menos de 20 metros do evocador e que preferencialmente esteja utilizando armaduras leves e medias, e armas de madeira. Ver efeitos de Aeroataque no mesmo nível da magia.

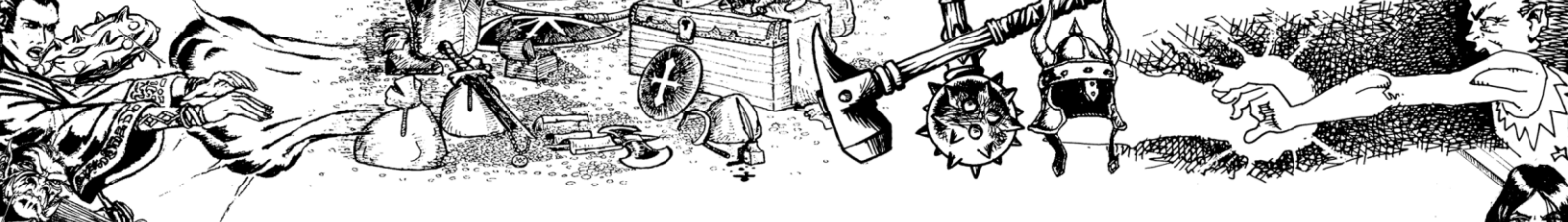
Nevasca - Forma um dardo de gelo por turno, que atinge um inimigo que esteja a menos de 20 metros do evocador e atinge preferencialmente inimigos que estejam usando roupas inadequadas para o frio. Ver efeitos de Dardos de Gelo no mesmo nível da magia para calcular dano.

Calor Escaldante - Molda a energia solar em formas de um feixe extremamente quente, que atinge um inimigo que esteja a menos de 20 metros do evocador e atinge preferencialmente inimigos que estejam usando roupas inadequadas para o calor. Ver efeitos de Feixes Incandescentes no mesmo nível da magia para calcular dano.

Após o término da duração, as condições climáticas ficam livres para voltar às suas tendências antigas e este encanto só pode ser aplicado uma vez por dia no mesmo local.

Outro ponto importante é que o Evocador não controla o resultado que a condição climática irá oferecer, ou seja, será atingido juntamente com seu grupo de amigos indiretamente afetando as condições de sobrevivência, por exemplo: a exposição prolongada ao Calor Escaldante poderá causar desidratação; a Nevasca irá causar problemas na visibilidade, movimentação e possivelmente hipotermia; o Tornado irá dificultar ataques a distância, etc.

OBS* Cada condição climática causa penalidades no movimento e no combate, para isso o Mestre deverá ler o capítulo Combate -> Penalidades Aplicadas ao Movimento - Penalidades Especiais - Clima e Terreno. Para condições climáticas que não estejam descritas o Mestre usará o bom senso.



Tempestade, Nevasca e Calor Escaldante apenas irão gerar um Relâmpago, um Dardo de Gelo e um Feixe Incandescente respectivamente, mesmo que na magia diga que são mais de 1.

- **Controle Climático 1:** Muda em um passo a condição de um clima local.
- **Controle Climático 2:** Altera em dois passos a condição de um clima local.
- **Controle Climático 4:** Altera em três passos a condição de um clima local.
- **Controle Climático 6:** Altera em quatro passos a condição de um clima local.
- **Controle Climático 8:** Altera em cinco passos a condição de um clima local.
- **Controle Climático 10:** Altera em seis passos a condição de um clima local.

Controle Mecânico

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Parom

Com esta magia é possível o evocador controlar um dispositivo mecânico que seria operado por uma ou mais pessoas ou criaturas. Assim é possível se mover uma alavanca, uma roda ou até mesmo um dispositivo tracionado por animais ou criaturas, tais como um moinho tracionado por bois, uma ponte levadiça, portão levadiço, leme de um barco, uma roda de tortura...

A limitação da magia é que tem de ser um e somente um dispositivo mecânico que esteja dentro do alcance e dentro da força necessária. Mecanismos complexos exigem que o evocador saiba operá-lo ou mesmo exige que saiba a habilidade correspondente. Não é possível se operar mecanismos automáticos tais como moinhos d'água e relógios. A magia apenas permite se operar o mecanismo se este estiver operacional e sem impedimentos. Desta forma, pode-se destrancar uma porta, mas apenas se a chave já se encontrar dentro da fechadura.

A magia funciona como se o evocador estivesse operando diretamente o mecanismo o que requer concentração durante a operação nos níveis mais baixos, mas a partir do nível 5 não é necessário concentração. O alcance da magia varia com o efeito. Caso o mecanismo já esteja sendo operado por alguém, é possível se sobrepor à operação do mecanismo, mas é necessário fazer um teste usando as "Regras para Teste de Atributo" que está no capítulo 2 do Livro de Regras. Note que se a disputa for feita sobre um mecanismo frágil este pode se quebrar, mas isto deve ser decidido pelo Mestre de acordo com a situação.

- **Controle Mecânico 1:** Permite controlar um mecanismo que seria operado com uma mão com uma força normal (Força = 0), tais como alavancas e fechaduras. O alcance é de 5 metros, a duração é de 10 minutos e requer concentração.
- **Controle Mecânico 3:** Permite controlar um mecanismo que seria operado por uma pessoa e que exige as duas mãos e com uma força média (Força = 2), tais como lemes de direção, roda para içar uma pequena âncora. O alcance é de 10 metros, a duração é de uma hora e requer concentração.
- **Controle Mecânico 5:** Permite controlar um mecanismo que seria operado por até duas pessoas normais ou por uma pessoa de grande força (Força = 3), tais como controle de um barco, uma roda para içar uma âncora. O alcance é de 30 metros, a duração é de uma hora, e não requer concentração.
- **Controle Mecânico 7:** Permite controlar um mecanismo que seria operado por até 3 pessoas ou com uma força de um boi (Força = 4), tais como um pequeno moinho, uma roda para içar uma grande âncora de um navio, uma grande roda para levantar um portão de um castelo. O alcance é de 50 metros, a duração é de 1 dia e não requer concentração.
- **Controle Mecânico 9:** Permite controlar um mecanismo que seria operado por grandes animais tais como Elefantes ou criaturas gigantes (Força = 6). O alcance é de 100 metros, a duração é de 1 dia e não requer concentração.



Conversão Energética

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Alquímico

Esta magia cria um campo de força mística em torno do mago, que converte a energia das magias evocadas por outros místicos, em karma para o evocador.

Após o término da evocação do feitiço, uma aura esverdeada tomará todo o corpo do evocador. A partir de então qualquer magia direta ou indireta que seja evocada contra o evocador será convertida em um numero de pontos karma para o mesmo. Note que este feitiço só age sobre a energia de magias de ataque direto (“Sono”, “Corrente”, “Covardia”, etc.) ou indireto (“Bola de fogo”, “Dardos de Gelo”, “Raio Elétrico”, etc.), magias como “Apelo”, “Piromanipulação”, “Sombras”, não são direcionadas contra o evocador, logo não podem ser convertidas. Magias que possam ser vinculadas ao evocador (Ecuridão, Manipulação de luz, Silencio, etc.) também podem ser afetadas, desde que estas sejam evocadas contra o evocador na forma de um ataque direto.

Em quanto esta magia estiver ativada, qualquer dano de ataques indiretos causados por magia, que o mago receba (na EH ou EF), será convertida em karma para o evocador. Caso o evocador receba um ataque causado por magia direta, é preciso que este resista á magia, caso contrário nenhum ponto de karma é convertido.

Em cada efeito da magia está descrito o numero de pontos de karma que o mago poderá converter. Caso o efeito consiga absorver uma quantidade de karma superior à usada em uma magia contra o evocador, apenas o valor correspondente ao karma gasto para evocá-la poderá ser convertido.

Note que o mago não fica imune ao dano causado pela magia, este será aplicado normalmente.

Caso o mago converta mais pontos de karma do que sua capacidade máxima, os pontos excedentes desaparecerão quando o efeito da magia “Conversão Energética” entrar em colapso. O tempo de duração da magia e a quantidade de pontos de karma que poderão ser convertidos variam com a dificuldade do efeito.

- **Conversão Energética 1:** Converte 1 ponto de karma das magias evocadas contra o mago. A duração do encanto é de 5 rodadas.
- **Conversão Energética 3:** Converte até 2 pontos de karma das magias evocadas contra o mago. A duração do encanto é de 7 rodadas.
- **Conversão Energética 5:** Converte até 2 pontos de karma das magias evocadas contra o mago. A duração do encanto é de 30 rodadas.
- **Conversão Energética 7:** Converte até 3 pontos de karma das magias evocadas contra o mago. A duração do encanto é de 30 rodadas.
- **Conversão Energética 9:** Converte até 3 pontos de karma das magias evocadas contra o mago. A duração do encanto é de 30 minutos.

Convivência

Evocação: 10 rodadas

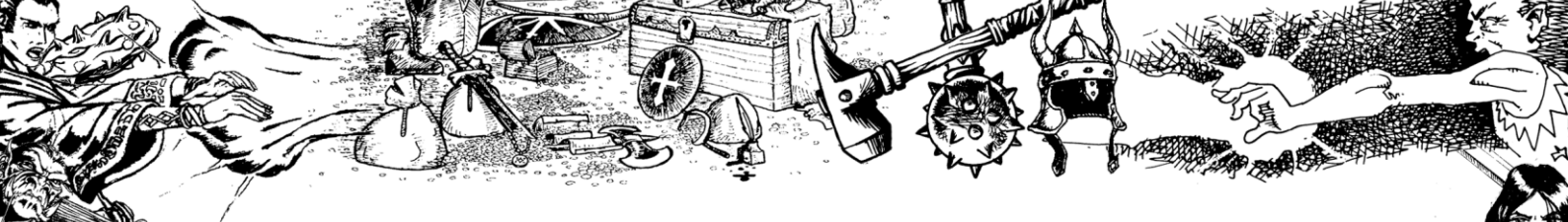
Alcance: Variável

Duração: 1 dia

Lista de Magia: Confraria dos Eruditos

Através do encanto Convivência o evocador consegue se adaptar rapidamente aos locais pelos quais circula, podendo conhecer tudo acerca de uma vila ou cidade de forma muito mais rápida do que uma pessoa normal. Depois de evocada a magia, o místico terá um dia para conversar com as pessoas da localidade para que possa obter as informações da região.

Na prática, ao final da duração da magia, o evocador saberá as principais características do local como: regime legal, deuses mais influentes, padrão de comércio, principais lendas e canções, comidas típicas, pessoas mais importantes, as festividades; enfim, o evocador passa a ter conhecimento de todas as



principais informações existentes na localidade. Ao critério do MESTRE é possível ainda que informações mais sigilosas sejam obtidas. Nesse caso o jogador poderá fazer um ou mais testes de Persuasão de dificuldade determinada pela MESTRE, mas influenciada pela interpretação do jogador.

Observe que todo o conhecimento não vem instantaneamente na mente do místico ao final da evocação, ele irá adquirir esse conhecimento aos poucos e, ao final da evocação, o que ele não pôde ouvir diretamente das pessoas poderá deduzir devido ao seu grande conhecimento já adquirido. Isso significa também que necessariamente o místico deverá estar se comunicando com as pessoas, sendo impossível usar esse feitiço em uma prisão ou em um local aonde as pessoas não são simpáticas ao evocador.

Uma outra observação é que ao final da evocação o conhecimento não fica memorizado na mente do evocador, o que significa que ele poderá esquecer as informações obtidas. Por isso, muitos místicos capazes de usar essa magia costumam carregar consigo muitos pergaminhos para que possam registrar essas informações.

De acordo com o nível, o alcance da magia aumenta, ou seja, o tamanho da localidade vai se tornando maior.

- **Convivência 1:** O evocador obtém as principais informações de uma vila.
- **Convivência 3:** O evocador obtém as principais informações de uma cidade pequena.
- **Convivência 5:** O evocador obtém as principais informações de uma cidade média.
- **Convivência 7:** O evocador obtém as principais informações de uma cidade grande.
- **Convivência 9:** O evocador obtém as principais informações de uma capital.

Convocação

Evocação: Variável

Alcance: Variável

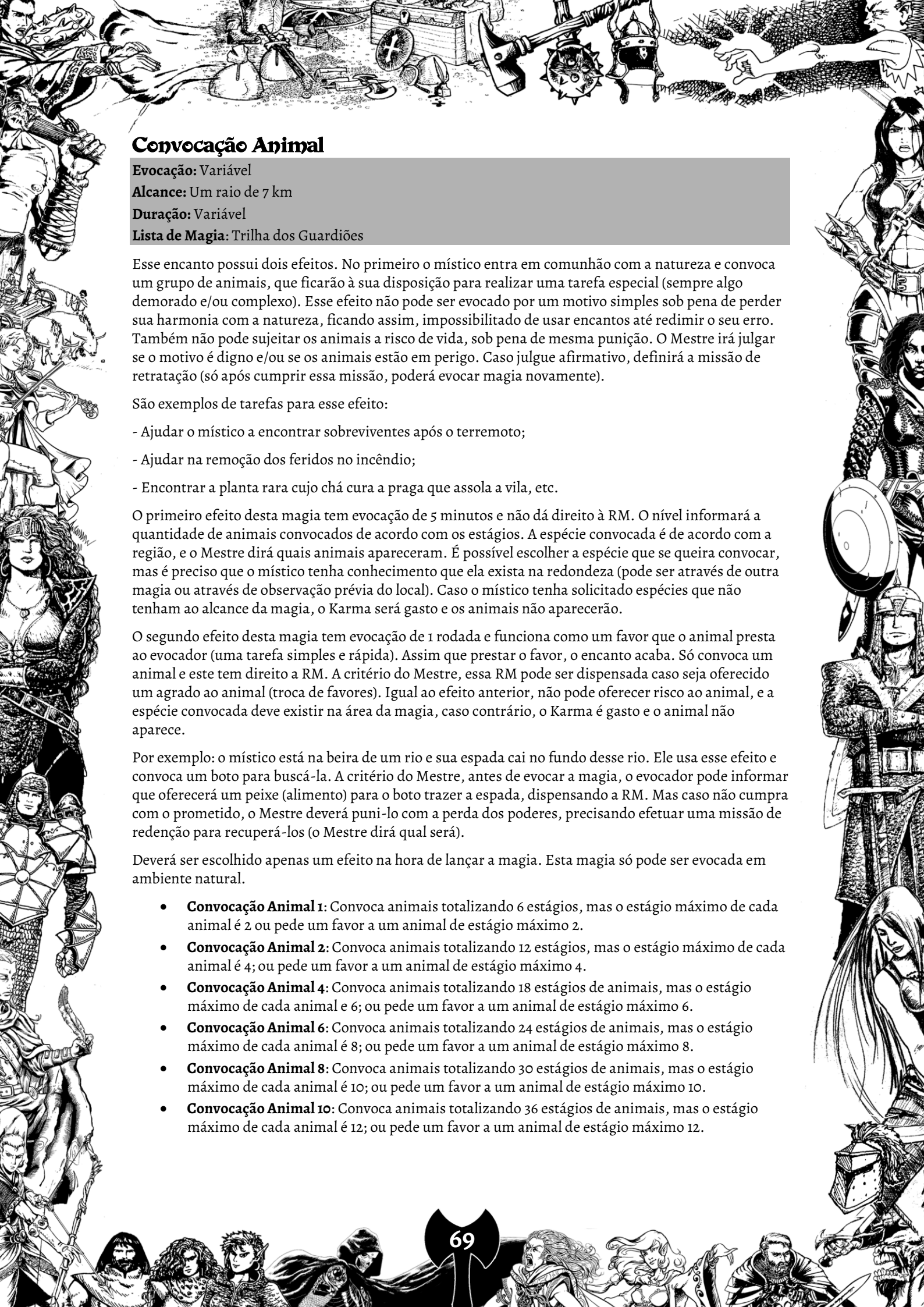
Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Blator, Ordem de Crezir, Ordem de Crizagom, Ordem de Plandis

Este milagre permite ao evocador incitar magicamente criaturas de sua mesma religião a tomarem atitudes em favor da Igreja ou de seus Sacerdotes.

Inicialmente, só é possível se distinguir os fiéis da religião ou pedir pequenos favores, mas com os efeitos mais poderosos é possível se montar uma verdadeira guerra santa! Os indivíduos só são convocados caso não estejam fazendo nada essencial (médicos curando, guerreiros no meio da batalha, etc.). Ao se completar o encanto, as pessoas convocadas se aproximam instintivamente do local onde está o Sacerdote. Embora a magia possa ser resistida, normalmente os fiéis não tentam resisti-la.

- **Convocação 1:** O evocador se mostra intimamente a todos os fiéis que estejam a até 10 metros de distância. A magia faz as pessoas verem com clareza a sua causa, suas motivações. Pessoas com estas mesmas motivações terão grande simpatia pelo evocador, facilitando qualquer persuasão. A evocação é instantânea e imperceptível e a duração também é instantânea.
- **Convocação 2:** Permite ao evocador pedir pequenos favores aos fiéis (refeição, moradia, pequenos serviços, etc.) sem ter que pagar por isso. A evocação é instantânea, a duração é de um dia e o alcance é de 5 metros.
- **Convocação 4:** Convoca 5 pessoas, em boas condições físicas e dispostas a lutar por sua causa, que estejam a menos de 1 km do evocador. Esta magia atinge primeiro as pessoas comuns (sem EH) e, na falta destas, completa o número necessário com indivíduos especiais (com EH). A evocação é de 10 rodadas e a duração é de um dia.
- **Convocação 6:** Idem à anterior, mas convoca até 10 pessoas que estejam a até 2km do evocador. A evocação é de 20 rodadas e a duração é de três.
- **Convocação 8:** Idem à anterior, mas convoca até 20 pessoas que estejam a até 5km do evocador. A evocação é de 10 minutos e a duração é de uma semana.
- **Convocação 10:** Idem à anterior, mas convoca até 50 pessoas que estejam a até 10km do evocador. A evocação é de uma hora e a duração é de um mês.



Convocação Animal

Evocação: Variável

Alcance: Um raio de 7 km

Duração: Variável

Lista de Magia: Trilha dos Guardiões

Esse encanto possui dois efeitos. No primeiro o místico entra em comunhão com a natureza e convoca um grupo de animais, que ficarão à sua disposição para realizar uma tarefa especial (sempre algo demorado e/ou complexo). Esse efeito não pode ser evocado por um motivo simples sob pena de perder sua harmonia com a natureza, ficando assim, impossibilitado de usar encantos até redimir o seu erro. Também não pode sujeitar os animais a risco de vida, sob pena de mesma punição. O Mestre irá julgar se o motivo é digno e/ou se os animais estão em perigo. Caso julgue afirmativo, definirá a missão de retratação (só após cumprir essa missão, poderá evocar magia novamente).

São exemplos de tarefas para esse efeito:

- Ajudar o místico a encontrar sobreviventes após o terremoto;
- Ajudar na remoção dos feridos no incêndio;
- Encontrar a planta rara cujo chá cura a praga que assola a vila, etc.

O primeiro efeito desta magia tem evocação de 5 minutos e não dá direito à RM. O nível informará a quantidade de animais convocados de acordo com os estágios. A espécie convocada é de acordo com a região, e o Mestre dirá quais animais apareceram. É possível escolher a espécie que se queira convocar, mas é preciso que o místico tenha conhecimento que ela exista na redondeza (pode ser através de outra magia ou através de observação prévia do local). Caso o místico tenha solicitado espécies que não tenham ao alcance da magia, o Karma será gasto e os animais não aparecerão.

O segundo efeito desta magia tem evocação de 1 rodada e funciona como um favor que o animal presta ao evocador (uma tarefa simples e rápida). Assim que prestar o favor, o encanto acaba. Só convoca um animal e este tem direito a RM. A critério do Mestre, essa RM pode ser dispensada caso seja oferecido um agrado ao animal (troca de favores). Igual ao efeito anterior, não pode oferecer risco ao animal, e a espécie convocada deve existir na área da magia, caso contrário, o Karma é gasto e o animal não aparece.

Por exemplo: o místico está na beira de um rio e sua espada cai no fundo desse rio. Ele usa esse efeito e convoca um boto para buscá-la. A critério do Mestre, antes de evocar a magia, o evocador pode informar que oferecerá um peixe (alimento) para o boto trazer a espada, dispensando a RM. Mas caso não cumpra com o prometido, o Mestre deverá puni-lo com a perda dos poderes, precisando efetuar uma missão de redenção para recuperá-los (o Mestre dirá qual será).

Deverá ser escolhido apenas um efeito na hora de lançar a magia. Esta magia só pode ser evocada em ambiente natural.

- **Convocação Animal 1:** Convoca animais totalizando 6 estágios, mas o estágio máximo de cada animal é 2 ou pede um favor a um animal de estágio máximo 2.
- **Convocação Animal 2:** Convoca animais totalizando 12 estágios, mas o estágio máximo de cada animal é 4; ou pede um favor a um animal de estágio máximo 4.
- **Convocação Animal 4:** Convoca animais totalizando 18 estágios de animais, mas o estágio máximo de cada animal é 6; ou pede um favor a um animal de estágio máximo 6.
- **Convocação Animal 6:** Convoca animais totalizando 24 estágios de animais, mas o estágio máximo de cada animal é 8; ou pede um favor a um animal de estágio máximo 8.
- **Convocação Animal 8:** Convoca animais totalizando 30 estágios de animais, mas o estágio máximo de cada animal é 10; ou pede um favor a um animal de estágio máximo 10.
- **Convocação Animal 10:** Convoca animais totalizando 36 estágios de animais, mas o estágio máximo de cada animal é 12; ou pede um favor a um animal de estágio máximo 12.



Coordenação

Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 metros

Duração: 15 rodadas

Lista de Magia: Ordem de Crizagom

Com este milagre, o sacerdote de Crisagom percebe rapidamente diversas condições que afetam a batalha como o aspecto geográfico e as condições climáticas que afetam a batalha, obtendo vantagem através disso, coordenando até 4 de seus companheiros, para um melhor posicionamento que torna o grupo como um todo mais poderoso ao passo que prejudicando o outro grupo. Esse milagre concede bônus nas colunas de resolução para o próprio sacerdote e para até mais 4 pessoas e prejudica todas aquelas que os atacam, sem direito a Resistência a Magia.

- **Coordenação 1:** Concede +1 coluna de resolução para o sacerdote e seu grupo.
- **Coordenação 2:** Concede +1 coluna de resolução para o sacerdote e seu grupo e -1 coluna para todos os que os atacam.
- **Coordenação 4:** Concede +2 colunas de resolução para o sacerdote e seu grupo e -1 coluna para todos os que os atacam.
- **Coordenação 6:** Concede +2 colunas de resolução para o sacerdote e seu grupo e -2 colunas para todos os que os atacam.
- **Coordenação 8:** Concede +3 colunas de resolução para o sacerdote e seu grupo e -2 colunas para todos os que os atacam.
- **Coordenação 10:** Concede +3 colunas de resolução para o sacerdote e seu grupo e -3 colunas para todos os que os atacam.

Corrente

Evocação: 1 rodada

Alcance: 15 metros

Duração: Variável

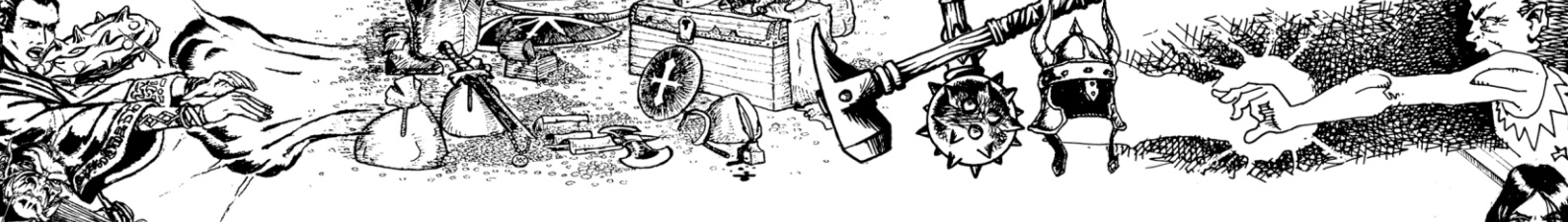
Lista de Magia: Ordem de Blator, Ordem de Cambu, Ordem de Crezir, Ordem de Crizagom, Ordem de Cruine, Ordem de Ganis, Ordem de Lena, Ordem de Maira, Ordem de Palier, Ordem de Parom, Ordem de Plandis, Ordem de Selimom, Ordem de Sevides

Com este milagre, o evocador cria uma força em forma de correntes mágicas que prendem a vítima, caso esta falhe em sua Resistência à Magia.

A magia prenderá o ser na posição que este estiver, permitindo apenas movimentos mínimos que seriam como se ele realmente estivesse acorrentado. A vítima da magia não pode lançar magias, usar habilidades que necessitem de movimentação de qualquer tipo ou atacar. Apesar disso, ele não está paralisado e continua consciente do que se passa à sua volta, portanto tem direito ao uso de sua Energia Heróica para resistir a golpes.

OBS: Atacar alguém que esteja imobilizado pela Magia Correntes, ou deixar por omissão alguém faça isto, é um ato de covardia e é desaprovados por todos os deuses. Neste caso o sacerdote será punido por seu deus. O MESTRE deve ficar atendo a este detalhe

- **Corrente 1:** Paralisa 1 ser por uma rodada.
- **Corrente 2:** Paralisa 1 ser por 3 rodadas.
- **Corrente 4:** Paralisa 1 ser por 6 rodadas.
- **Corrente 6:** Paralisa 2 ser por 6 rodadas.
- **Corrente 8:** Paralisa 2 seres por 10 rodadas.
- **Corrente 10:** Paralisa 3 seres por 10 rodadas.



Covardia

Evocação: Instantânea

Alcance: 50 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio das Ilusões, Ordem de Blator

Através dessa magia, o evocador tira o ânimo, a coragem e o heroísmo da vítima.

A pessoa atacada deve fazer sua Resistência à Magia, ou perder o número de pontos de EH indicado nos efeitos abaixo. Caso a vítima seja levada a 0 de EH por essa magia, ela fugirá apavorada por 5 rodadas. Caso a vítima não tenha EH, ela apenas correrá apavorada caso falhe em sua Resistência.

- **Covardia 1:** Causa a perda de 4 pontos de EH.
- **Covardia 2:** Causa a perda de 10 pontos de EH.
- **Covardia 3:** Causa a perda de 20 pontos de EH.
- **Covardia 5:** Causa a perda de 50 pontos de E.H.
- **Covardia 8:** Causa a perda de 65 pontos de EH.
- **Covardia 10:** Causa a perda de 85 pontos de EH.

Criação

Evocação: Ritual

Alcance: 5 metros

Duração: Permanente

Lista de Magia: Colégio Necromântico

Este encanto permite que o evocador crie um morto-vivo por meio de um complexo ritual. O tipo de morto-vivo criado depende da dificuldade do efeito usado. Para evocar este efeito, o necromante deve dispor de um corpo morto, que deverá ser de acordo com o tipo de morto-vivo que se deseja criar (ver descrição das criaturas mortos-vivos).

O nível da magia usada diz qual o estágio do morto-vivo a ser criado, assim, para criar um esqueleto, que possui nível 1, deve-se usar Criação 1. Caso o mago use Criação acima do necessário ele gastará os recursos do nível usado mas o morto-vivo não será mais poderoso.

O morto-vivo criado é completamente independente do seu criador e agirá de acordo com a sua natureza, o que geralmente implica em atacar o evocador. Se desejar dominar o morto-vivo, a magia Controle deve ser usada. Este feitiço pode ser evocado conjuntamente com Controle.

- **Criação 1:** Cria 1 morto-vivo de estágio 1. O ritual custa 3 moedas de prata.
- **Criação 2:** Cria 1 morto-vivo de estágio 2. O ritual custa 6 moedas de prata.
- **Criação 3:** Cria 1 morto-vivo de estágio 3. O ritual custa 9 moedas de prata.
- **Criação 4:** Cria 1 morto-vivo de estágio 4. O ritual custa 12 moeda de ouro.
- **Criação 5:** Cria 1 morto-vivo de estágio 5. O ritual custa 15 moedas de prata.
- **Criação 6:** Cria 1 morto-vivo de estágio até 6. O ritual custa 2 moedas de ouro.
- **Criação 7:** Cria 1 morto-vivo de estágio até 7. O ritual custa 3 moedas de ouro.
- **Criação 8:** Cria 1 morto-vivo de estágio até 8. O ritual custa 4 moedas de ouro.
- **Criação 9:** Cria 1 morto-vivo de estágio até 9. O ritual custa 55 moedas de prata.
- **Criação 10:** Cria 1 morto-vivo de estágio até 10. O ritual custa 7 moedas de ouro.

Criptograma Místico

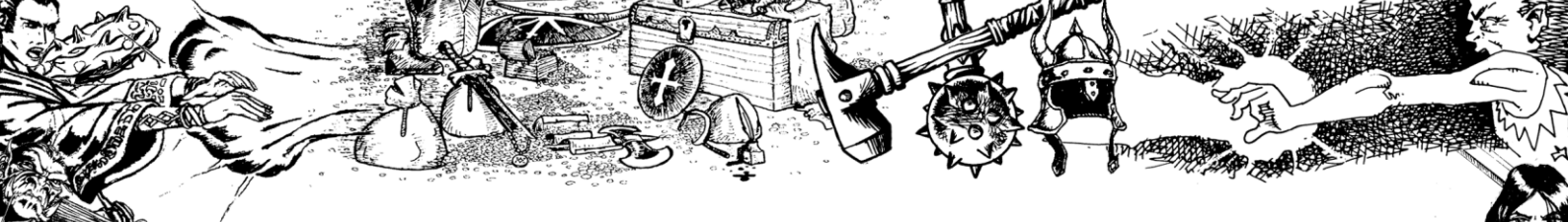
Evocação: Variável

Alcance: Toque

Duração: 1 ano e 1 dia

Lista de Magia: Colégio do Conhecimento, Confraria dos Eruditos

Com este encanto os magos são capazes de criar ou enfeitiçar pergaminhos para enviar e receber informações com mais segurança.



Os Magos geralmente usam este feitiço para guardar os segredos de uma forma mais segura ou, em certos níveis, para espionar ou descobrir espões. Alguns usam Criptograma Místico para escrever livros que somente ele e seus companheiros possam ler.

- **Criptograma Místico 1:** Faz um texto ou desenho em uma folha ficar invisível a olhos não treinados. Mesmo textos já escritos podem ser afetados por esta magia. Qualquer mago capaz de usar este nível sentirá, caso toque um material encantado por Criptograma Místico 1, que a magia está sendo usada. Para ler é preciso usar o mesmo. A Evocação é de 3 rodadas.
- **Criptograma Místico 2:** Com este nível é possível criar uma ou mais penas e tinta. O texto escrito com esse material poderá ser visto somente por aqueles que participaram do ritual, ninguém mais. O custo de sacrifício desse ritual é de 1 moeda de ouro por pena. A evocação deste nível é de 1 hora.
- **Criptograma Místico 4:** O mago consegue transmitir para o papel com perfeição qualquer imagem visualizada por ele. O usuário entra num estado de transe e seus dedos “desenham” na superfície do papel a imagem. Os detalhes, a cor e a nitidez do desenho vão depender do quão bem a imagem ficou gravada na memória do usuário. A evocação da magia varia de 1 minuto para desenhos simples a 10 minutos para desenhos complexos.
- **Criptograma Místico 6:** Idem ao anterior mas o mago pode fazer um desenho extraído do subconsciente de outro ser, fazendo com que ele pense na figura que o evocador quer extrair. Para isso o mago toca com uma das mãos a cabeça do alvo e com a outra começa o desenho. O alvo pode resistir com um teste de resistência à magia se assim desejar e, caso falhe (ou concorde), ambos entram em estado de transe e a mente do alvo ficará fixada nesta imagem até que o mago acabe o desenho.
- **Criptograma Místico 8:** Esse interessante ritual deve ser usado em um livro ou pergaminho que após confeccionado pode ao desejo do mago gravar magicamente, em suas folhas, toda a conversação realizada próxima a ele por um máximo de uma hora. Após este período o livro deverá ser encantado novamente. O livro capta palavras num raio de até 25 metros. As palavras serão escritas com a letra do conjurador e no sentido em que o mesmo entenderia essa conversa se estivesse presente. Existe uma cor para cada timbre de voz, sendo fácil uma visualização de quem diz cada frase. O custo em sacrifício é de 6 Moedas de ouro.
- **Criptograma Místico 10:** Esse nível é um ritual conhecido como folhas gêmeas. Este nível permite encantar duas folhas de modo que, após o encantamento ao escrever em um deles, a outra ficará escritas da mesma forma, independente da distância que as duas folhas estiverem. Note que qualquer acidente com uma das folhas (fogo, água, tempo, sangue), serão assimilados pelas outras. O custo de sacrifício é de 6 moedas de ouro.

Curas Espirituais

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Ordem de Cambu, Ordem de Cruine, Ordem de Ganis, Ordem de Lena, Ordem de Maira, Ordem de Palier, Ordem de Plandis, Ordem de Selimom, Ordem de Sevides

Lutas mortais, fúria, medo, ferimentos... Diversas situações podem afetar o espírito dos aventureiros de maneira a aproximá-los da morte. Curas Espirituais é um bálsamo para a alma destes heróis cansados, renovando-os para a batalha.

Esse milagre recupera imediatamente a EH do ser tocado. Uma cura, que levaria horas ou dias se faz em um instante. O processo, ainda assim, é apenas uma recuperação, pontos de cura que levem a EH acima do máximo da criatura curada são perdidos.

Nos níveis mais altos este milagre é capaz de se afetar espíritos estranhos no corpo do ser tocado, ou seja, agem como um exorcismo. O espírito que esteja possuindo o corpo deve fazer uma Resistência a magia contra o nível usado, se falhar será expulso ou destruído.

Como o alcance da magia é o toque, se faz necessário que o sacerdote e a pessoa a ser curada permaneçam completamente imóveis durante as duas rodadas de evocação do milagre.

- **Curas Espirituais 1:** Cura 6 pontos de EH.

- **Curas Espirituais 2:** Cura 14 pontos de EH.
- **Curas Espirituais 4:** Cura 30 pontos de EH.
- **Curas Espirituais 6:** Cura 50 pontos de EH.
- **Curas Espirituais 8:** A força dessa magia não somente cura o heroísmo, como também expulsa espíritos estranhos do corpo do ser tocado. O espírito que esteja possuindo o corpo deve fazer uma Resistência a essa magia, se falhar será expulso. Além disso, está magia cura 75 pontos de EH.
- **Curas Espirituais 10:** A força dessa magia não somente cura o heroísmo, como também expulsa espíritos estranhos do corpo do ser tocado. O espírito que esteja possuindo o corpo deve fazer uma Resistência a essa magia, se falhar será violentamente expulso, recebendo 50 pontos de dano. Além disso, está magia Cura 100 pontos de EH do ser tocado.

Curas Físicas

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Lista de Magia: Ordem de Cambu, Ordem de Maira, Ordem de Selimom, Ordem de Sevides, Sacerdotes

Esta magia cura instantaneamente ferimentos, reparando total ou parcialmente qualquer dano na EF do favorecido com o milagre. A quantidade de dano que é restaurada depende do Efeito utilizado.

Note que a EF de uma criatura não pode ultrapassar o máximo que esta pessoa tem.

- **Curas Físicas 1:** Cura 2 pontos de dano na EF.
- **Curas Físicas 3:** Cura 7 pontos de dano na EF.
- **Curas Físicas 5:** Cura 12 pontos de dano na EF.
- **Curas Físicas 7:** Cura 25 pontos de dano na EF.
- **Curas Físicas 9:** Cura 45 pontos de dano na EF.

Curas Heroicas

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Ordem de Blator, Ordem de Crezir, Ordem de Crizagom, Ordem de Plandis, Sacerdotes

Durante os combates, o heroísmo dos lutadores é facilmente abatido. O cansaço e a perda de confiança são mortais em certos casos.

Esse milagre recupera imediatamente a EH do ser tocado. Uma cura, que levaria horas ou dias, se faz em um instante. O processo, ainda assim, é apenas uma recuperação. Pontos de cura que levem a EH acima do máximo da criatura curada são perdidos.

Para efetuar a cura, o sacerdote deverá fazer uma rolagem na coluna do nível que possuir na magia. De acordo com o resultado obtido na rolagem, certa quantia de EH será curada. A quantidade recuperada será dada pela fração conseguida na rolagem (exatamente como são aplicados os danos), ou seja, se um efeito é capaz de curar um valor máximo de 24 pontos de EH, isso quer dizer que as frações de recuperação de acordo com a rolagem serão as seguintes: 100% = 24, 75% = 18, 50% = 12 e 25% = 6. Caso o alvo não queira ser curado joga-se resistência à magia e usam-se os resultados da tabela normalmente. Um resultado crítico (cor cinza) será contado como crítico de magia podendo curar mais que o descrito no efeito. Em caso de erro ou falha (branco e verde) nenhum ponto de EH é recuperado.

- **Curas Heroicas 1:** Cura um valor máximo de 16 pontos de EH.
- **Curas Heroicas 2:** Cura um valor máximo de 24 pontos de EH.
- **Curas Heroicas 4:** Cura um valor máximo de 36 pontos de EH.
- **Curas Heroicas 6:** Cura um valor máximo de 48 pontos de EH.
- **Curas Heroicas 8:** Cura um valor máximo de 64 pontos de EH.
- **Curas Heroicas 10:** Cura um valor máximo de 80 pontos de EH.



Dádivas da Guerra

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Blator, Ordem de Crezir, Ordem de Crizagom

Este encanto permite que sacerdotes de Blator, Crisagom e Crezir recebam de seus respectivos Deuses dádivas para usar em combate. Nos níveis mais baixos, as dádivas são autorizações temporárias para usar técnicas de combate permitidas apenas a Guerreiros e Ladinos. Nos níveis mais altos, o Deus também concede um auxílio direto ao sacerdote (intervenção divina).

O efeito de utilizar as técnicas de combate pode ser usado normalmente como qualquer milagre. Mas o efeito de intervenção divina somente pode ser evocado em situações críticas de combate, desfavorável ao sacerdote. A ajuda direta do Deus será específica para o momento, não poderá ferir diretamente os adversários, não garante vitória e só pode ser evocada 1 vez por dia (o efeito de usar técnicas de combate pode ser evocadas quantas vezes quiser por dia). O Mestre é quem irá definir como será essa ajuda e se o momento permite a evocação. Assim que a crise terminar, todas as alterações feitas pela magia retrocederão. Exemplos de momentos críticos e assistência divina:

- o sacerdote enfrenta um dragão, evoca a magia, e o Deus concede uma proteção extra na armadura contra fogo;
- o sacerdote enfrenta uma horda de mortos-vivos, evoca a magia, e o Deus concede um dano maior na arma usada contra as criaturas;
- o grupo do sacerdote está encurralado por gigantes e mais gigantes se aproximam pela ponte. Evoca a magia, e o Deus envia um raio para destruir a ponte.

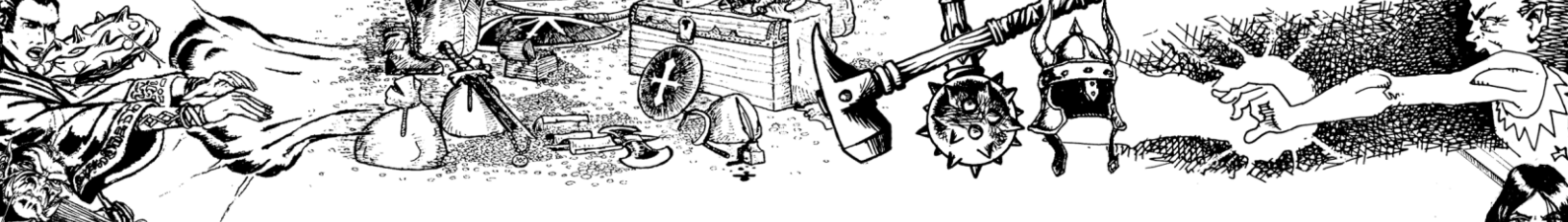
Após evocar três vezes o efeito da intervenção divina, independente do intervalo de dias, será necessário recompensar a assistência (evocar o efeito de usar as técnicas de combate não requer retribuição, é livre, apenas a ajuda direta do Deus que precisa). O Deus mandará um enviado menor até o sacerdote para explicar como será. O Mestre deverá usar esse gancho para uma próxima aventura ou incluir essa história durante a campanha. Caso não faça, o sacerdote fica impossibilitado de usar a magia novamente, inclusive para o efeito das técnicas de combate. Prolongando-se o não pagamento da dívida, o sacerdote pode ser considerado desertor da Ordem e a divindade pode inibir o direito de o sacerdote usar magia. São exemplos de retribuições:

- Fazer a arrecadação e escoltar as doações da Igreja até a Ordem;
- Encontrar o objeto sagrado roubado do templo;
- Encontrar o assassino que está matando os fiéis;
- Mediar a paz junto a algum grupo em conflito com o rebanho, etc.

Enfim, o Mestre deverá usar de criatividade para criar e incluir a aventura. Lembrando que não são tarefas simples: o sacerdote tem que ser merecedor da dádiva divina, logo, a aventura tem que estar à altura.

A partir do nível 6, o evocador escolherá apenas um efeito na hora de lançar a magia.

- **Dádivas da Guerra 1:** O sacerdote escolhe apenas uma dessas técnicas para usar: Voz de Comando, Remover Debilitações ou Contra-ataque. Duração: 4 rodadas.
- **Dádivas da Guerra 2:** Idem ao anterior, mas também pode escolher: Combate com Escudo, Mira ou Golpe Letal.
- **Dádivas da Guerra 4:** Idem ao anterior, mas a duração é de um combate e pode ser escolhido: Leitura da Batalha, Escolta ou Dano Agravado.
- **Dádivas da Guerra 6:** Idem ao anterior, mas a partir desse nível, é possível escolher a intervenção divina: o sacerdote pede ajuda ao Deus, e apenas ele será beneficiado.
- **Dádivas da Guerra 8:** Idem ao anterior, mas a duração é de 1 hora OU o sacerdote pede ajuda ao Deus que beneficiará ele e um companheiro.

- 
- **Dádivas da Guerra 10:** Idem ao anterior, mas a duração é de 1 dia OU o sacerdote pede ajuda ao Deus que beneficiará o grupo todo.

Obs. 1: Por se tratar de magia, as restrições de Imperícia e de Limite de Uso não se aplicam.

Obs. 2: A FA da Técnica de Combate será igual a FA da magia.

Dardos de Gelo

Evocação: Instantânea

Alcance: 50 Metros

Duração: 1 Rodada

Lista de Magia: Colégio Elemental

Este feitiço cria 3 dardos pontiagudos de gelo no ar, os quais imediatamente se lançam às vítimas escolhidas pelo evocador. Caso mais de um dardo seja direcionado contra o mesmo alvo, o dano máximo é aumentado em 4 pontos por dardo.

Por exemplo, se um mago evocar o efeito 1, ele pode lançar 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 inimigo o dardo se fragmenta, derrete rapidamente e em seguida toda a água desaparece. Todo esse processo demora uma rodada (daí a Duração do feitiço).

- **Dardos de Gelo 1:** Cada dardo tem 8 de dano máximo;
- **Dardos de Gelo 3:** Cada dardo tem 16 de dano máximo;
- **Dardos de Gelo 5:** Cada dardo tem 20 de dano máximo;
- **Dardos de Gelo 7:** Cada dardo tem 24 de dano máximo;
- **Dardos de Gelo 9:** Cada dardo tem 32 de dano máximo;

Degeneração Física

Evocação: Instantânea

Alcance: 15 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Necromântico, Ordem de Blator, Ordem de Crezir

Esta praga é usada normalmente para punições exemplares. A dor causada por esta magia impede a vítima de agir normalmente até o final da duração (normalmente longa).

Caso a vítima do feitiço falhe em sua Resistência à Magia, ela sentirá dores tão fortes que terá penalidades para todas as Habilidades e para o combate.

- **Degeneração Física 1:** Causa um efeito menor (como tremores, tosses, irritações, coceiras, etc.) sem efeito prático, mas que impressiona o homem comum. A duração é de 10 rodadas.
- **Degeneração Física 3:** Uma dor profunda impede que a vítima aja durante a primeira rodada do efeito. Depois disso, ela passa a ter um ajuste de -2 colunas (como já foi dito antes) por um dia.
- **Degeneração Física 5:** Idem à anterior, mas o ajuste é de -4 colunas e a duração é de 5 dias.
- **Degeneração Física 7:** Idem à anterior, mas o ajuste é de -7 colunas e a duração é de uma semana.
- **Degeneração Física 9:** A vítima é duramente castigada por este efeito; antes de mais nada, ela fica sem ação por uma rodada, além de receber 5 pontos de dano na EF. Logo depois, vem o ajuste de -7 colunas. Por fim, a vítima deve permanecer em repouso total durante uma semana para se curar, caso contrário a duração é de um mês.



Desertificação

Evocação: 10 rodadas

Alcance: Variável

Duração: Permanente

Lista de Magia: Colégio Naturalista

Esta magia cria uma energia degenerativa que destrói a vida vegetal de uma área tornando-a deserta. A ação desta magia é imediata, após a evocação ser concretizada a vida vegetal começa a morrer em um ritmo muito acelerado se estendendo até o alcance máximo da magia. Quanto mais poderosa a magia, maior será a área do efeito e mais catastrófica será a desertificação.

Esta magia é perigosa podendo causar sérios danos à natureza, sendo por esse motivo, usada em última instância pelos Naturalistas.

É possível diminuir o raio de abrangência da desertificação conforme a vontade do evocador.

- **Desertificação 1:** Reduz a vida vegetal em 25% em uma área de 15m de raio.
- **Desertificação 3:** Reduz a vida vegetal em 50%, fazendo com que desapareçam todos os frutos e raízes comestíveis em uma área de 35m de raio.
- **Desertificação 5:** Destrói todas as árvores frutíferas e raízes comestíveis, deixando somente as plantas resistente como cactos e outras semelhantes em área de 75m de raio
- **Desertificação 7:** Destrói toda a vida vegetal na área de efeito, o alcance é de 150m de raio.
- **Desertificação 9:** Idem ao anterior, mas além disso destrói o solo deixando-o infértil e arenoso. O alcance é de 300m de raio.

Desintegração

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Magos, Colégio Elemental, Colégio Naturalista

Esta magia destrói as forças de coesão da matéria transformando objetos ou criaturas em uma tênue nuvem (a matéria dispersada).

Este encanto é muito eficiente contra objetos, mas qualquer ser com aura é dificilmente atingido por ele. Mesmo os vegetais, têm mana suficiente para atrapalhar o encanto. Qualquer criatura viva tem o direito a um teste de Resistência à Magia para escapar de seus efeitos. Minerais e vegetais mortos (madeira) não têm esse direito.

Uma criatura só pode ser atingida por este encanto, se toda a sua aura for ameaçada, ou seja, o efeito deve ser grande o suficiente para atingir todo o corpo da vítima, ou a magia falha.

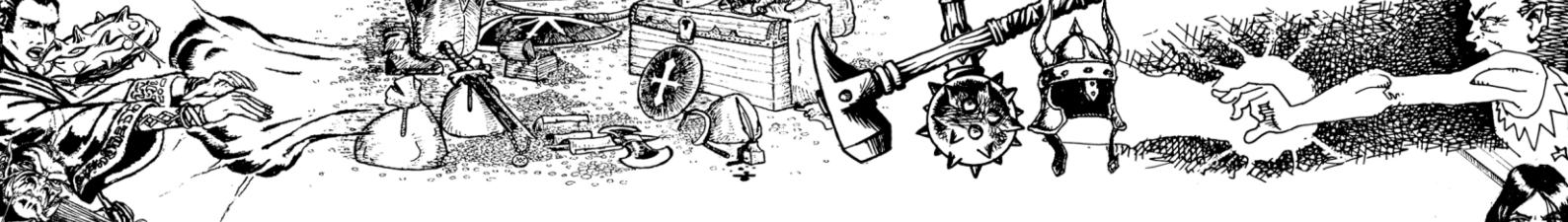
Objetos, porém, podem ser desintegrados parcialmente (uma parede pode ser destruída aos poucos).

Os efeitos indicam o tipo de material que pode ser atingido, as dimensões e volumes, a quantidade de alvos afetados de uma vez e seu alcance.

Alguns efeitos desta magia permitem que o mago desintegre vários objetos e/ou criaturas com apenas uma evocação, basta que a soma dos volumes (dimensões), e a quantidade de objetos afetados não ultrapasse o total que o nível da magia suporta. Outra limitação é que o(s) objeto(s) afetado(s) deve(m) estar no campo de visão do mago.

Ex: Um mago deseja fugir de determinado local e para isso quer desintegrar duas tochas presas à parede que iluminam a sala onde está. Ele opta por usar o nível 6 do feitiço Desintegração e as tochas se desfazem imediatamente.

- **Desintegração 1:** Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 10cm x 10cm x 10cm. O alcance é de 5 metros.
- **Desintegração 2:** Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 50cm x 50cm x 50cm. O alcance é de 10 metros.

- 
- **Desintegração 4:** Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 1m x 1m x 1m, e vegetais cujas dimensões máximas sejam 10cm x 10cm x 10cm. O mago pode afetar até 2 objetos e/ou criaturas diferentes. O alcance é de 20 metros.
 - **Desintegração 6:** Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 2m x 2m x 2m, e vegetais cujas dimensões máximas sejam 50cm x 50cm x 50cm. A partir deste nível o usuário tem um controle melhor sobre sua magia, ele pode “desenhar” com sua desintegração, como se estivesse desenhando com as mãos. (usa-se o nível na habilidade “Arte” em desenho). O mago pode afetar até 3 objetos e/ou criaturas diferentes. O alcance é de 30 metros.
 - **Desintegração 8:** Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 3m x 3m x 3m, vegetais cujas dimensões máximas sejam 1m x 1m x 1m e animais cujas dimensões máximas sejam 20cm x 20cm x 20cm. O mago pode afetar 4 objetos/criaturas diferentes. O alcance é de 40 metros.
 - **Desintegração 10:** Afeta minerais, cujas dimensões máximas sejam 4m x 4m x 4m, vegetais cujas dimensões máximas sejam 2m x 2m x 2m, e animais cujas dimensões máximas sejam 60cm x 60cm x 60cm. O mago pode afetar 5 objetos/criaturas diferentes. O alcance é de 50 metros.

Deslocamento Natural

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Lista de Magia: Trilha dos Exploradores

Esse encanto permite ao místico sobrepujar as adversidades de terrenos naturais possibilitando se locomover normalmente em ambiente de difícil acesso como pântanos, areia fofa, matas fechadas, etc.

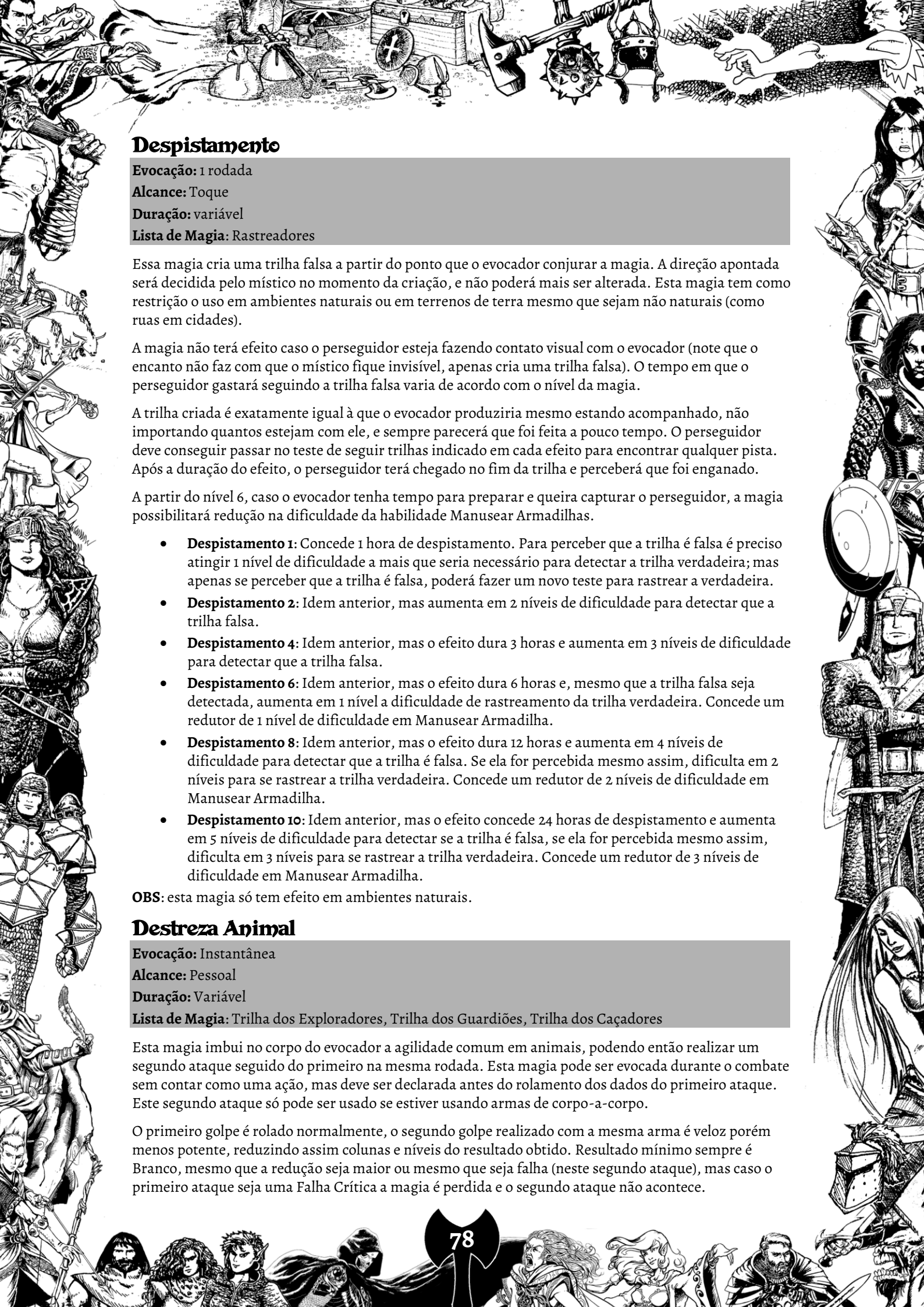
Funciona inibindo as penalidades de movimentação de tais áreas. Assim, o evocador se deslocará como se estivesse caminhando normalmente. A duração e o tipo de terreno irão depender do nível utilizado.

A inibição da penalidade do terreno também se estenderá caso o místico necessite entrar em combate. Lembrando que essa magia é de uso pessoal, e não se aplica a deslocamento montado ou combate montado.

Note que os efeitos desse encanto se aplicam somente enquanto o evocador estiver “se deslocando” e, durante esse deslocamento, necessite lutar. A critério do Mestre, ele poderá estender a outras situações julgadas no momento, como o uso de alguma habilidade, por exemplo. Mas de antemão, essa magia atua apenas para as duas situações iniciais.

- **Deslocamento Natural 1:** Elimina as penalidades para terrenos pouco acidentados como chão pedregoso, matas mediantemente fechadas, areia da orla de uma praia ou ladeiras com inclinação de até 20 graus. A duração é de 10 minutos.
- **Deslocamento Natural 3:** Idem ao anterior, mas dura duas horas.
- **Deslocamento Natural 5:** Elimina as penalidades para terrenos muito acidentados (mas possível a travessia) como pântanos, dunas de um deserto, matas muito fechadas, mangues ou ladeiras com inclinação de até 40 graus. A duração é de duas horas.
- **Deslocamento Natural 7:** Idem ao anterior, mas permite andar em neve muito fofa e a duração é de 6 horas.
- **Deslocamento Natural 9:** Elimina as penalidades para terrenos absurdamente acidentados e de acesso quase impossível como se deslocar durante um terremoto forte, areias movediças ou ladeiras com inclinação de até 60 graus. A duração é de 12 horas.

Obs.: Para a correta aplicação das penalidades do terreno, recomenda-se que o Mestre consulte o capítulo 4 do Livro de Regras (Combate), em específico os sub tópicos “Ataques em Situações Vantajosas” e “Clima e Terreno”. Esta magia não esconde o rastro deixado. Esta magia só funciona em ambientes naturais.



Despistamento

Evocação: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração: variável

Lista de Magia: Rastreadores

Essa magia cria uma trilha falsa a partir do ponto que o evocador conjurar a magia. A direção apontada será decidida pelo místico no momento da criação, e não poderá mais ser alterada. Esta magia tem como restrição o uso em ambientes naturais ou em terrenos de terra mesmo que sejam não naturais (como ruas em cidades).

A magia não terá efeito caso o perseguidor esteja fazendo contato visual com o evocador (note que o encanto não faz com que o místico fique invisível, apenas cria uma trilha falsa). O tempo em que o perseguidor gastará seguindo a trilha falsa varia de acordo com o nível da magia.

A trilha criada é exatamente igual à que o evocador produziria mesmo estando acompanhado, não importando quantos estejam com ele, e sempre parecerá que foi feita a pouco tempo. O perseguidor deve conseguir passar no teste de seguir trilhas indicado em cada efeito para encontrar qualquer pista. Após a duração do efeito, o perseguidor terá chegado no fim da trilha e perceberá que foi enganado.

A partir do nível 6, caso o evocador tenha tempo para preparar e queira capturar o perseguidor, a magia possibilitará redução na dificuldade da habilidade Manusear Armadilhas.

- **Despistamento 1:** Concede 1 hora de despistamento. Para perceber que a trilha é falsa é preciso atingir 1 nível de dificuldade a mais que seria necessário para detectar a trilha verdadeira; mas apenas se perceber que a trilha é falsa, poderá fazer um novo teste para rastrear a verdadeira.
- **Despistamento 2:** Idem anterior, mas aumenta em 2 níveis de dificuldade para detectar que a trilha falsa.
- **Despistamento 4:** Idem anterior, mas o efeito dura 3 horas e aumenta em 3 níveis de dificuldade para detectar que a trilha falsa.
- **Despistamento 6:** Idem anterior, mas o efeito dura 6 horas e, mesmo que a trilha falsa seja detectada, aumenta em 1 nível a dificuldade de rastreamento da trilha verdadeira. Concede um redutor de 1 nível de dificuldade em Manusear Armadilha.
- **Despistamento 8:** Idem anterior, mas o efeito dura 12 horas e aumenta em 4 níveis de dificuldade para detectar que a trilha é falsa. Se ela for percebida mesmo assim, dificulta em 2 níveis para se rastrear a trilha verdadeira. Concede um redutor de 2 níveis de dificuldade em Manusear Armadilha.
- **Despistamento 10:** Idem anterior, mas o efeito concede 24 horas de despistamento e aumenta em 5 níveis de dificuldade para detectar se a trilha é falsa, se ela for percebida mesmo assim, dificulta em 3 níveis para se rastrear a trilha verdadeira. Concede um redutor de 3 níveis de dificuldade em Manusear Armadilha.

OBS: esta magia só tem efeito em ambientes naturais.

Destreza Animal

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Lista de Magia: Trilha dos Exploradores, Trilha dos Guardiões, Trilha dos Caçadores

Esta magia imbui no corpo do evocador a agilidade comum em animais, podendo então realizar um segundo ataque seguido do primeiro na mesma rodada. Esta magia pode ser evocada durante o combate sem contar como uma ação, mas deve ser declarada antes do rolamento dos dados do primeiro ataque. Este segundo ataque só pode ser usado se estiver usando armas de corpo-a-corpo.

O primeiro golpe é rolado normalmente, o segundo golpe realizado com a mesma arma é veloz porém menos potente, reduzindo assim colunas e níveis do resultado obtido. Resultado mínimo sempre é Branco, mesmo que a redução seja maior ou mesmo que seja falha (neste segundo ataque), mas caso o primeiro ataque seja uma Falha Crítica a magia é perdida e o segundo ataque não acontece.



Devido a ligação da magia com a natureza, caso o evocador esteja a mais de uma semana fora de ambientes naturais, esta magia não poderá mais ser evocada. Será necessário se passar 1 dia em um ambiente natural para que esta magia possa ser evocada novamente.

Exemplo: O personagem ataca um oponente na coluna 10. Ao usar Destreza Animal 3, o segundo golpe se dá na coluna 8 (Destreza Animal 3 reduz duas colunas no ataque). Ao rolar o dado ele tira vermelho (75%), mas como o efeito reduz 2 níveis, ele obtém 25% de dano no segundo ataque.

- **Destreza Animal 1:** O usuário pode realizar um segundo golpe no mesmo ataque, com - 4 colunas e reduzindo 2 níveis. A duração é de 2 rodadas.
- **Destreza Animal 3:** O usuário pode realizar um segundo golpe no mesmo ataque, reduzindo -2 colunas e reduzindo 2 níveis. A duração é de 4 rodadas.
- **Destreza Animal 5:** O usuário pode realizar um segundo golpe no mesmo ataque, reduzindo 2 níveis. A duração é de 6 rodadas.
- **Destreza Animal 7:** O usuário pode realizar um segundo golpe no mesmo ataque, com -4 colunas reduzindo 1 nível. A duração é de 8 rodadas.
- **Destreza Animal 9:** O usuário pode realizar um segundo golpe no mesmo ataque, reduzindo 1 nível. A duração é 10 rodadas.

OBS: Na rodada que esta magia é evocada não é permitido que o personagem evoque ou tenha evocado outra magia. Nas rodadas subsequentes na qual a magia continua fazendo efeito esta restrição não se aplica e o personagem pode evocar outras magias normalmente

Detecção de Magia

Evocação: variável

Alcance: 5 metros

Duração: 1 rodada.

Lista de Magia: Magos, Colégio Alquímico, Colégio do Conhecimento, Sacerdotes, Trilha dos Exploradores

Este encanto permite ao evocador detectar e fazer uma leitura da presença de magias ou auras mágicas que estejam em locais, objetos e/ou seres. Além disso, dependendo do nível, é possível revelar como os objetos encantados e/ou mágicos funcionam e quais são as suas propriedades.

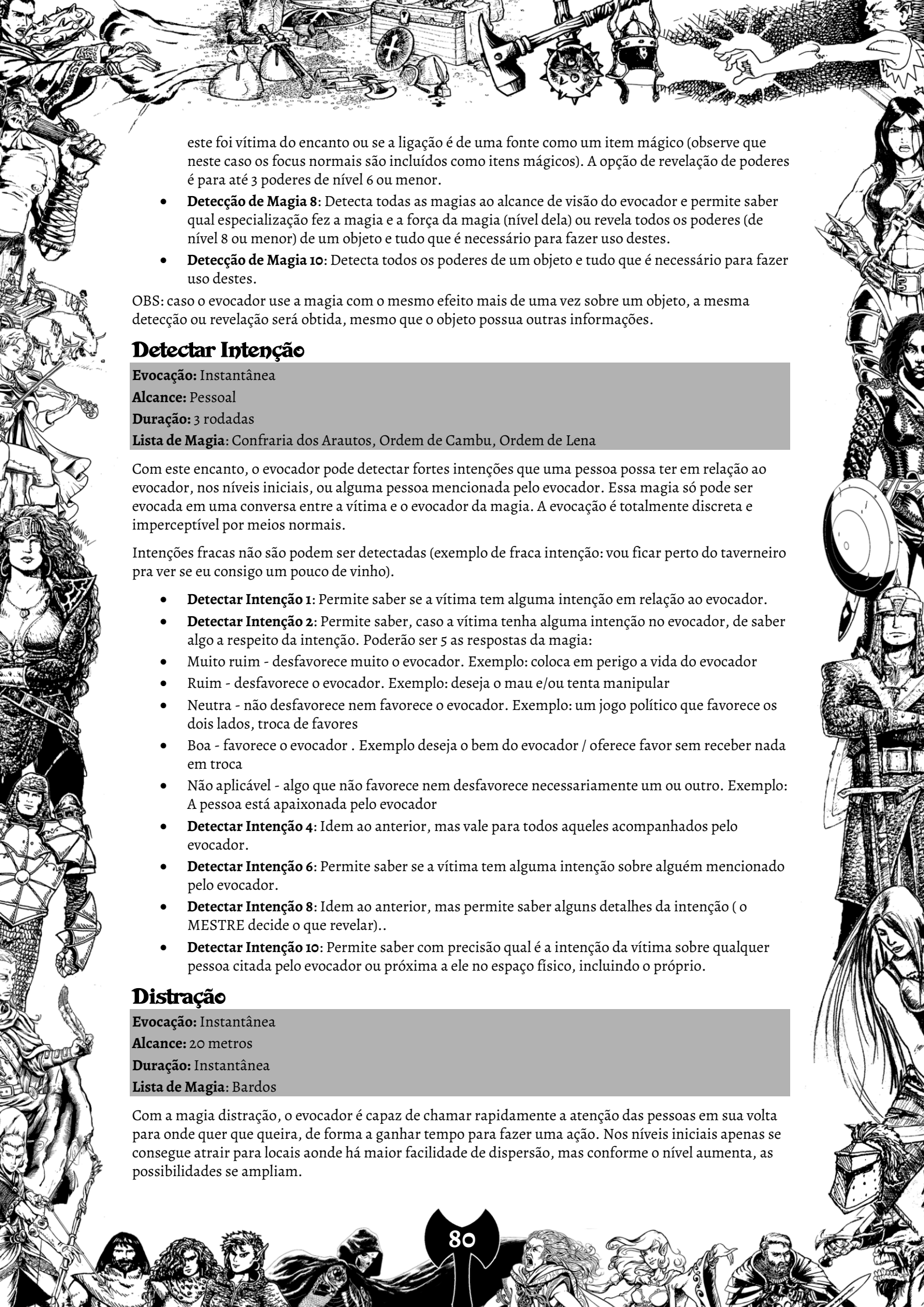
Ao utilizar este encanto, uma luz é emanada e sinaliza onde existe a presença de magia e/ou auras mágicas em operação, desde que esta esteja até 5 metros do místico. Nos níveis mais avançados o evocador começa a detectar informações mais profundas ao invés de simplesmente a presença.

Caso a magia entre em contato com um ser de aura própria, este tem direito a efetuar um teste de RM, caso passe, a magia não conseguirá detectar a presença de auras agindo sobre o ser e nem a de qualquer objeto encantado ou mágico que este esteja portando.

As informações obtidas serão sempre a do encanto mais forte (de maior nível) sobre cada alvo. Outro ponto importante de se ressaltar é que cada aura brilha de uma forma diferente, assim sendo, se uma sala tem magia em toda ela e um objeto mágico no meio, a sala brilhará em um tom e o objeto em outro, possibilitando assim identificar os alvos que possuem magia.

Os efeitos de detectar possuem evocação instantânea, mas caso o evocador opte pelo efeito de revelar a evocação é ritual.

- **Detecção de Magia 1:** Detecta magia em 1 local, objeto ou ser tocado pelo evocador. Se for mágico indica o nível de detecção que deve ser usado de acordo com o que se deseja saber.
- **Detecção de Magia 2:** Detecta magia em 1 local, objeto ou ser a até 2,5 metros do evocador ou revela o menor poder de um objeto (de nível 2 ou menor) e tudo que é necessário para fazer uso deste.
- **Detecção de Magia 4:** Detecta magia em tudo que estiver em 1 área de 5 metros do evocador ou revela dois poderes (de nível 4 ou menor) de um objeto e tudo que é necessário para fazer uso destes.
- **Detecção de Magia 6:** Idem ao 4, mas permite saber a natureza da magia (arcana, divina, demoníaca, natural, profana, sagrada, titânica). No caso de seres, é possível também saber se



este foi vítima do encanto ou se a ligação é de uma fonte como um item mágico (observe que neste caso os focus normais são incluídos como itens mágicos). A opção de revelação de poderes é para até 3 poderes de nível 6 ou menor.

- **Detecção de Magia 8:** Detecta todas as magias ao alcance de visão do evocador e permite saber qual especialização fez a magia e a força da magia (nível dela) ou revela todos os poderes (de nível 8 ou menor) de um objeto e tudo que é necessário para fazer uso destes.
- **Detecção de Magia 10:** Detecta todos os poderes de um objeto e tudo que é necessário para fazer uso destes.

OBS: caso o evocador use a magia com o mesmo efeito mais de uma vez sobre um objeto, a mesma detecção ou revelação será obtida, mesmo que o objeto possua outras informações.

Detectar Intenção

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 3 rodadas

Lista de Magia: Confraria dos Arautos, Ordem de Cambu, Ordem de Lena

Com este encanto, o evocador pode detectar fortes intenções que uma pessoa possa ter em relação ao evocador, nos níveis iniciais, ou alguma pessoa mencionada pelo evocador. Essa magia só pode ser evocada em uma conversa entre a vítima e o evocador da magia. A evocação é totalmente discreta e imperceptível por meios normais.

Intenções fracas não são podem ser detectadas (exemplo de fraca intenção: vou ficar perto do taverneiro pra ver se eu consigo um pouco de vinho).

- **Detectar Intenção 1:** Permite saber se a vítima tem alguma intenção em relação ao evocador.
- **Detectar Intenção 2:** Permite saber, caso a vítima tenha alguma intenção no evocador, de saber algo a respeito da intenção. Poderão ser 5 as respostas da magia:
- Muito ruim - desfavorece muito o evocador. Exemplo: coloca em perigo a vida do evocador
- Ruim - desfavorece o evocador. Exemplo: deseja o mau e/ou tenta manipular
- Neutra - não desfavorece nem favorece o evocador. Exemplo: um jogo político que favorece os dois lados, troca de favores
- Boa - favorece o evocador . Exemplo deseja o bem do evocador / oferece favor sem receber nada em troca
- Não aplicável - algo que não favorece nem desfavorece necessariamente um ou outro. Exemplo: A pessoa está apaixonada pelo evocador
- **Detectar Intenção 4:** Idem ao anterior, mas vale para todos aqueles acompanhados pelo evocador.
- **Detectar Intenção 6:** Permite saber se a vítima tem alguma intenção sobre alguém mencionado pelo evocador.
- **Detectar Intenção 8:** Idem ao anterior, mas permite saber alguns detalhes da intenção (o MESTRE decide o que revelar)..
- **Detectar Intenção 10:** Permite saber com precisão qual é a intenção da vítima sobre qualquer pessoa citada pelo evocador ou próxima a ele no espaço físico, incluindo o próprio.

Distração

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Bardos

Com a magia distração, o evocador é capaz de chamar rapidamente a atenção das pessoas em sua volta para onde quer que queira, de forma a ganhar tempo para fazer uma ação. Nos níveis iniciais apenas se consegue atrair para locais aonde há maior facilidade de dispersão, mas conforme o nível aumenta, as possibilidades se ampliam.



Ao evocar a magia, o evocador escolhe alguma coisa para atrair a atenção das pessoas; caso as pessoas não passem na Resistência à Magia elas irão obrigatoriamente olhar para o objeto indicado pelo evocador. Caso passem, elas não serão obrigadas a olhar, mas mesmo assim ficarão curiosas para ver. O efeito prático disso é que o evocador ganhará a iniciativa para que possa tomar alguma ação, como esconder, correr, furtar entre outras possibilidades. Quanto mais movimentado for o local, mais fácil será para tirar a atenção de si (um festival oferece bem mais oportunidades de distração do que um deserto).

- **Distração 1:** Permite atrair a atenção das pessoas em locais muito movimentados como festivais e celebrações.
- **Distração 3:** Permite atrair a atenção das pessoas em locais bem movimentados, como um porto durante o dia.
- **Distração 5:** Permite atrair a atenção das pessoas em locais de mediana movimentação, como uma cidade pequena ou vila.
- **Distração 7:** Permite atrair a atenção das pessoas em locais de pouca movimentação, como uma cidade ou vila à noite.
- **Distração 9:** Permite atrair a atenção das pessoas em locais onde quase não há movimentação, como um deserto.

Doenças

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

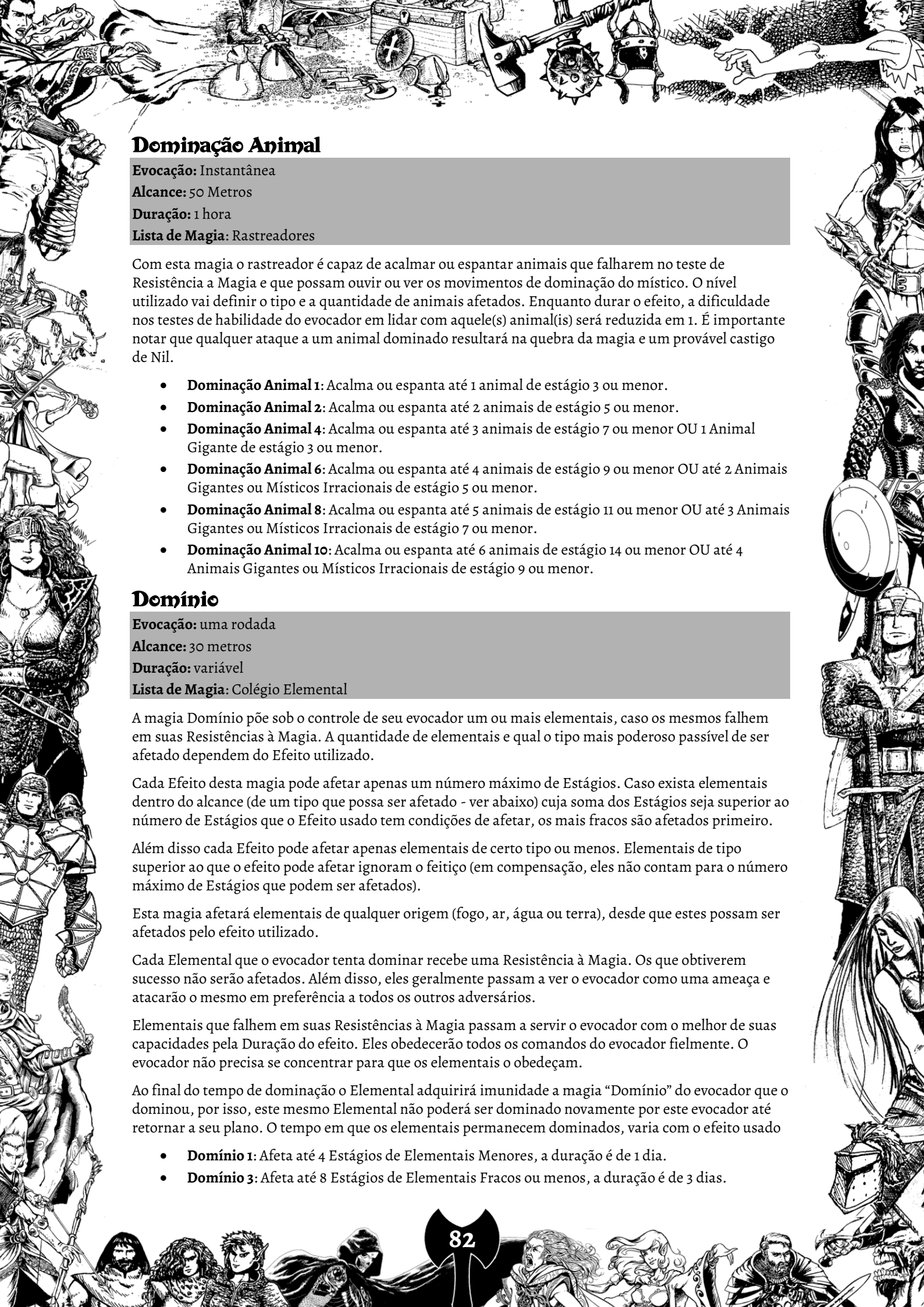
Duração: Instantânea

Lista de Magia: Colégio Necromântico

Este feitiço, infecta um adversário com uma doença. A magia está apenas no modo em que a doença contamina a vítima. Ou seja, a doença não pode ser retirada quebrando-se o encanto. A vítima tem direito a uma Resistência a Magia. Caso passe, o encanto não tem nenhum Efeito.

Os tempos de cura das doenças são indicados nos efeitos (o uso de magia pode abreviá-los). Note que a doença infecta a vítima imediatamente como se ela já estivesse em estágio avançado. Por isso, o tempo de cura contará como o tempo que a doença leva para se curar a partir do momento da falha na Resistência à Magia. Todos os ajustes causados pelas doenças são recebidos imediatamente.

- **Doenças 1:** Conjuntivite. Esta doença afeta os olhos, embaçando a visão e causando um pouco de dor. Causa um Ajuste de -2 colunas de resolução para Percepções que envolvam visão e para ataques com armas de lançamento (arcos, atirar facas, etc.). O tempo de cura é de 3 dias.
- **Doenças 3:** Gripe. Esta virose causa dores pelo corpo e impede esforço prolongado. A vítima recebe um Ajuste de -3 para combate ou habilidades que exijam esforço físico. O tempo de cura é de 7 dias.
- **Doenças 5:** Hemofilia. O sangue da vítima perde a sua capacidade de coagulação. Caso o doente receba dano na EF, ele perderá 2 pontos de EF por hora até estar morto ou o sangramento ser estancado com o uso de Curas Físicas. O tempo de cura é de 10 dias.
- **Doenças 7:** Febre. A vítima é acometida de febre alta e perda de coordenação motora. Isto implica em um Ajuste de -7 para o uso de combates, habilidades e feitiços. O tempo de cura é de 7 dias.
- **Doenças 10:** Febre amarela. Causa febre, tremores e coloração amarela pela pele. Isto implica em um Ajuste de -7 para o uso de combates, habilidades e feitiços. A cada rodada a penalidade aumenta 2 pontos (-9, -11, -13...). Após 5 rodadas o doente fica impedido de realizar qualquer esforço físico e não pode realizar qualquer tarefa delicada. O tempo de cura é de duas semanas. Caso a doença não seja tratada até 2 dias após a contaminação (com ou sem o uso de magia) a doença se agrava e vítima faz (a cada hora) uma Resistência Física contra uma força de ataque 10. Em caso de falha, a vítima morre.



Dominação Animal

Evocação: Instantânea

Alcance: 50 Metros

Duração: 1 hora

Lista de Magia: Rastreadores

Com esta magia o rastreador é capaz de acalmar ou espantar animais que falharem no teste de Resistência a Magia e que possam ouvir ou ver os movimentos de dominação do místico. O nível utilizado vai definir o tipo e a quantidade de animais afetados. Enquanto durar o efeito, a dificuldade nos testes de habilidade do evocador em lidar com aquele(s) animal(is) será reduzida em 1. É importante notar que qualquer ataque a um animal dominado resultará na quebra da magia e um provável castigo de Nil.

- **Dominação Animal 1:** Acalma ou espanta até 1 animal de estágio 3 ou menor.
- **Dominação Animal 2:** Acalma ou espanta até 2 animais de estágio 5 ou menor.
- **Dominação Animal 4:** Acalma ou espanta até 3 animais de estágio 7 ou menor OU 1 Animal Gigante de estágio 3 ou menor.
- **Dominação Animal 6:** Acalma ou espanta até 4 animais de estágio 9 ou menor OU até 2 Animais Gigantes ou Místicos Irracionais de estágio 5 ou menor.
- **Dominação Animal 8:** Acalma ou espanta até 5 animais de estágio 11 ou menor OU até 3 Animais Gigantes ou Místicos Irracionais de estágio 7 ou menor.
- **Dominação Animal 10:** Acalma ou espanta até 6 animais de estágio 14 ou menor OU até 4 Animais Gigantes ou Místicos Irracionais de estágio 9 ou menor.

Domínio

Evocação: uma rodada

Alcance: 30 metros

Duração: variável

Lista de Magia: Colégio Elemental

A magia Domínio põe sob o controle de seu evocador um ou mais elementais, caso os mesmos falhem em suas Resistências à Magia. A quantidade de elementais e qual o tipo mais poderoso passível de ser afetado dependem do Efeito utilizado.

Cada Efeito desta magia pode afetar apenas um número máximo de Estágios. Caso exista elementais dentro do alcance (de um tipo que possa ser afetado - ver abaixo) cuja soma dos Estágios seja superior ao número de Estágios que o Efeito usado tem condições de afetar, os mais fracos são afetados primeiro.

Além disso cada Efeito pode afetar apenas elementais de certo tipo ou menos. Elementais de tipo superior ao que o efeito pode afetar ignoram o feitiço (em compensação, eles não contam para o número máximo de Estágios que podem ser afetados).

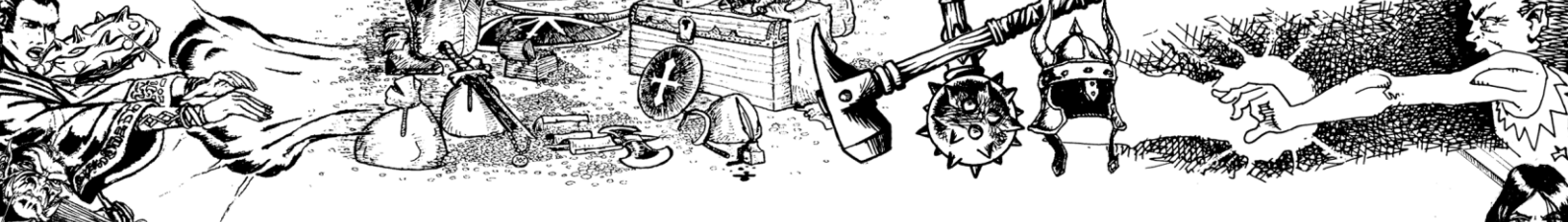
Esta magia afetará elementais de qualquer origem (fogo, ar, água ou terra), desde que estes possam ser afetados pelo efeito utilizado.

Cada Elemental que o evocador tenta dominar recebe uma Resistência à Magia. Os que obtiverem sucesso não serão afetados. Além disso, eles geralmente passam a ver o evocador como uma ameaça e atacam o mesmo em preferência a todos os outros adversários.

Elementais que falhem em suas Resistências à Magia passam a servir o evocador com o melhor de suas capacidades pela Duração do efeito. Eles obedecerão todos os comandos do evocador fielmente. O evocador não precisa se concentrar para que os elementais o obedeçam.

Ao final do tempo de dominação o Elemental adquirirá imunidade a magia “Domínio” do evocador que o dominou, por isso, este mesmo Elemental não poderá ser dominado novamente por este evocador até retornar a seu plano. O tempo em que os elementais permanecem dominados, varia com o efeito usado

- **Domínio 1:** Afeta até 4 Estágios de Elementais Menores, a duração é de 1 dia.
- **Domínio 3:** Afeta até 8 Estágios de Elementais Fracos ou menos, a duração é de 3 dias.

- 
- **Domínio 5:** Afeta até 16 Estágios de Elementais Médios ou menos, a duração é de 5 dias.
 - **Domínio 7:** Afeta até 26 Estágios de Elementais Médios ou menos, a duração é de 7 dias.
 - **Domínio 9:** Afeta até 36 Estágios de Elementais Fortes ou menos, a duração de 10 dias.

Domínio Mental

Evocação: 1 rodada

Alcance: 3 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio do Conhecimento

Com este encanto o mago é capaz de controlar a vontade de seres inteligentes que tenham falhado no seu teste de Resistência a Magia. Os seres controlados obedecerão a todas as ordens dadas pelo evocador com o máximo de suas capacidades, desde que estas não sejam postas em perigo (pelo menos não claramente) ou que sejam ordenados a fazerem coisas contra sua índole. Caso isto ocorra a vítima terá direito a um segundo teste de resistência para não cumprir esta ordem. Esta magia não afeta mortos-vivos e criaturas de outros planos (demônios, enviados, plantores, etc.).

O mago tem que falar a mesma língua do ser enfeitiçado, se não ele não saberá como obedecer, pois não entenderá as ordens. Veja que esta magia domina a mente, mas não é possível ter acesso as memórias da vítima, ou seja, o ser enfeitiçado obedecerá a qualquer ordem, para fazer algo, que pode ser uma ação simples (andar, pegar um objeto, ficar parada, ect), combater e até mesmo fazer uma magia (que o mago saiba que ela sabe fazer). Domínio mental anula a consciência da pessoa, impedindo que se peça para que ela revele qualquer informação que ela saiba.

Ao contrário da magia Amizade, após o termino da magia a vítima sempre terá consciência de que foi enfeitiçada, o que normalmente fará que ela odeie o mago. Caso seja forçada a fazer algo contra sua índole ela passará a ter um ódio mortal contra o mago, passando então a fazer de tudo para matar o mago.

A quantidade de seres e de estágios afetados, a duração do domínio e o alcance dependem do nível de encanto utilizado.

- **Domínio Mental 1:** Permite controlar uma criatura de até 2º estágio por 5 rodadas, o alvo pode se afastar no máximo 20 metros do evocador.
- **Domínio Mental 2:** Permite controlar uma criatura de até 3º estágio por 10 rodadas, os alvos podem se afastar no máximo 20 metros do evocador.
- **Domínio Mental 3:** Permite controlar duas criaturas até um total de 5 estágios por 15 rodadas, os alvos podem se afastar no máximo 50 metros do evocador.
- **Domínio Mental 5:** Permite controlar duas criaturas até um total de 7 estágios por 20 rodadas, os alvos podem se afastar no máximo 100 metros do evocador.
- **Domínio Mental 7:** Permite controlar duas criaturas até um total de 10 estágios por 20 rodadas, os alvos podem se afastar no máximo 200 metros do evocador.
- **Domínio Mental 9:** Permite controlar três criaturas até um total de 12 estágios por meia hora, os alvos podem se afastar no máximo 500 metros do evocador.
- **Domínio Mental 10:** Permite controlar três criaturas até um total de 15 estágios por 1 hora, os alvos podem se afastar no máximo 1 km do evocador.

Domínio Natural

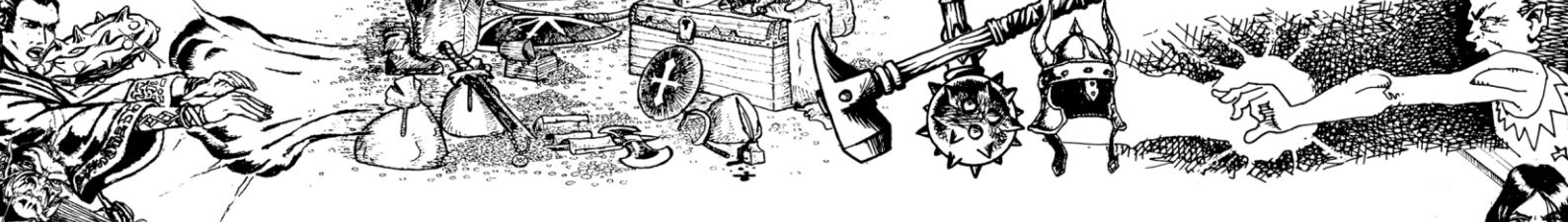
Evocação: 1 rodada

Alcance: 20m

Duração: Variável.

Lista de Magia: Colégio Naturalista

Esta magia obriga um (1) Plantor à servidão ou a prestar um serviço para o evocador. O poder do Plantor dominado e o tempo que ele permanece a serviço do evocador variam com a dificuldade do Efeito usado.



Cada vez que o evocador desejar controlar um Plantor, ele deverá evocar este feitiço sobre o mesmo. Caso o ser resista à magia não será dominado e se possível irá atacar o evocador. Caso falhe será dominado.

Existem dois tipos de dominação a servidão e o serviço. A servidão transforma o Plantor em um servo do evocador até que seu tempo de estadia no mundo físico se esgote. Durante este tempo, o Plantor sempre obedecerá o evocador servindo-o com o melhor de suas capacidades. Um evocador pode ter no máximo dois Plantares servindo-o ao mesmo tempo, sob quaisquer circunstâncias.

O serviço obriga o Plantor a realizar uma tarefa e então ficará livre para viver no mundo físico até que seu tempo de estadia neste se esgote. O evocador deve dar instruções ao Plantor sobre como realizar a Missão, e o ser vai então cumpri-la. Caso a missão demore mais de uma semana o Plantor fica livre após este período. Um evocador pode ter no máximo cinco Plantores prestando serviços para si ao mesmo tempo.

Um mesmo Plantor não pode ser dominado duas vezes pelo mesmo evocador, em outras palavras ele ganha imunidade ao encanto deste mago. Mas nada impede que outro evocador domine este mesmo Plantor.

- **Domínio Natural 1:** Obriga um Plantor Soldado ou mais fraco a realizar uma missão para o evocador.
- **Domínio Natural 2:** Obriga um Plantor Mensageiro à servidão.
- **Domínio Natural 3:** Obriga um Plantor Conselheiro a realizar uma missão para o evocador.
- **Domínio Natural 5:** Obriga um Plantor Soldado à servidão.
- **Domínio Natural 7:** Obriga um Plantor Líder a realizar uma missão para o evocador.
- **Domínio Natural 9:** Obriga um Plantor Conselheiro à servidão.

Elemental da Água

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

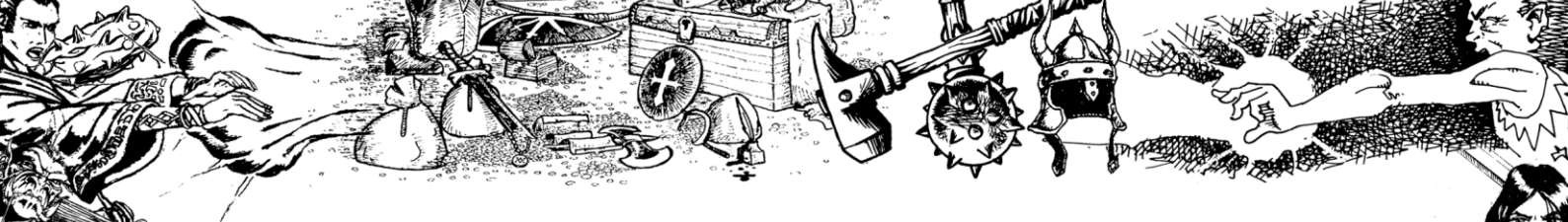
Lista de Magia: Colégio Elemental

Este encanto permite que o evocador conjure e tente obter a servidão de uma criatura oriunda do plano elemental da água. A execução do feitiço exige que haja a menos de 5 metros do evocador uma quantidade de água proporcional à força do Elemental conjurado (uma poça d'água para um Elemental menor, um caldeirão de água para um Elemental fraco, etc.).

O Elemental pode ser convencido ou forçado a cumprir uma ou mais missões para o evocador. Quando a Duração do encanto chegar ao fim, este fica livre e volta imediatamente para o Plano Elemental da Água. A criatura dará o máximo de si e irá até onde for necessário para cumprir a sua missão (dentro das suas possibilidades, é claro). Ao terminar as suas missões, ele retoma imediatamente ao seu plano.

O ser conjurado aparece no local escolhido pelo evocador desde que este local esteja a menos de 5 metros do mesmo e que no local haja a quantidade necessária de água. No momento em que a criatura aparece o evocador escolhe se haverá ou não sacrifício. O sacrifício toma a forma de um rubi cujo valor varia com a força do elemental (sem pechinchas). Caso o evocador resolva fazer o sacrifício, ele então deve rolar uma Persuasão Rotineira. Caso obtenha sucesso, o elemental realizará duas missões para o místico. Se o evocador falhar em sua Persuasão ou decidir não fazer sacrifício ele ainda pode tentar forçar o elemental a servi-lo. O Elemental faz uma Resistência à Magia e, caso falhe, é obrigado a aceitar uma missão imposta pelo evocador. Caso resista, ele volta para casa após 5 rodadas (as quais ele gasta tentando matar o místico). Os materiais necessários à evocação deste feitiço custam 5 moedas de prata.

- **Elemental da Água 1:** Conjura Elemental Menor da Água por 1 dia. O rubi custa 1 moeda de ouro.
- **Elemental da Água 3:** Conjura Elemental da Água fraco por 1 dia. O rubi custa 3 moedas de ouro.
- **Elemental da Água 5:** Conjura Elemental da Água médio por 1 dia. O rubi custa 5 moedas de ouro.

- 
- **Elemental da Água 7:** Conjura Elemental da Água médio por 5 dias. O rubi custa 7 moedas de ouro.
 - **Elemental da Água 9:** Conjura Elemental da Água forte por 5 dias. O rubi custa 9 moedas de ouro.

Elemental da Terra

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Elemental

Este encanto permite que o evocador conjure e tente obter a servidão de uma criatura oriunda do plano elemental da Terra. Este feitiço pode ser conjurado apenas em terra firme. A evocação desta magia em lugares fechados pode provocar dano nas estruturas do local.

O elemental pode ser convencido ou forçado a cumprir uma ou mais missões para o evocador. Quando a Duração do encanto chega ao fim, o elemental fica livre e volta imediatamente para o Plano Elemental da Terra. A criatura dará o máximo de si e irá até onde for necessário para cumprir a sua missão (dentro das suas possibilidades, é claro). Ao terminar as suas missões ele retoma imediatamente ao seu plano.

O ser conjurado aparece no local escolhido pelo evocador desde que este local esteja a menos de 5 metros do mesmo e que no local haja a quantidade necessária de terra. No momento em que a criatura aparece, o evocador escolhe se haverá ou não sacrifício. O sacrifício toma a forma de um rubi cujo valor varia com a força do elemental (sem pechinchas). Caso o evocador resolva fazer o sacrifício ele deve rolar uma Persuasão Rotineira. Caso obtenha sucesso, o elemental realizará duas missões para o místico. Se o evocador falhar em sua Persuasão ou decidir não fazer sacrifício, ele ainda pode tentar forçar o elemental a servi-lo. O elemental faz uma Resistência à Magia e, caso falhe, é obrigado a aceitar uma missão imposta pelo evocador. Caso resista, ele volta para casa após 5 rodadas (as quais ele gasta tentando matar o evocador). Os materiais necessários à evocação deste feitiço custam 5 moedas de prata.

- **Elemental da Terra 1:** Conjura um Elemental. Menor da Terra por 1 dia. O rubi custa 1 moeda de ouro.
- **Elemental da Terra 3:** Conjura um Elemental da Terra fraco por 1 dia. O rubi custa 3 moedas de ouro.
- **Elemental da Terra 5:** Conjura um Elemental da Terra médio por 1 dia. O rubi custa 5 moedas de ouro.
- **Elemental da Terra 7:** Conjura um Elemental da Terra médio por 5 dias. O rubi custa 7 moedas de ouro.
- **Elemental, da Terra 9:** Conjura um Elemental da Terra forte por 5 dias. O rubi custa 9 moedas de ouro.

Elemental do Ar

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Elemental

Este encanto permite que o evocador conjure e tente obter a servidão de uma criatura oriunda do plano elemental do ar. O ritual necessário à evocação deste feitiço pode ser executado apenas ao ar livre.

O elemental pode ser convencido ou forçado a cumprir uma ou mais missões para o evocador. Quando a Duração do encanto chega ao fim, o elemental fica livre e volta imediatamente para o Plano Elemental do Ar. A criatura dará o máximo de si e irá até onde for necessário para cumprir a sua missão (dentro das suas possibilidades). Ao terminar as suas missões, ele retoma imediatamente ao seu plano.

O ser conjurado aparece no local escolhido pelo evocador desde que este local esteja a menos de 5 metros do mesmo e seja ao ar livre. No momento em que a criatura aparece, o evocador escolhe se haverá ou não sacrifício. O sacrifício torna a forma de um diamante transparente cujo valor varia com a força do



elemental (sem pechinchas). Se o evocador resolver fazer o sacrifício, ele deve então tentar uma Persuasão Rotineira. Caso obtenha sucesso, o elemental realizará duas missões para o mesmo. Se o evocador falhar em sua Persuasão ou decidir não fazer sacrifício ele ainda pode tentar forçar o elemental a servi-lo. O Elemental faz uma Resistência à Magia e, caso falhe, é obrigado a aceitar uma missão imposta pelo evocador. Caso resista, ele volta para casa após 5 rodadas (as quais ele gasta tentando matar o evocador). Os materiais necessários à evocação deste feitiço custam 5 moedas de prata.

- **Elemental do Ar 1:** Conjura Elemental Menor do Ar por 1 dia. O diamante custa 1 moeda de ouro.
- **Elemental do Ar 3:** Conjura Elemental do Ar fraco por 1 dia. O diamante custa 3 moedas de ouro.
- **Elemental do Ar 5:** Conjura Elemental do Ar médio por 1 dia. O diamante custa 5 moedas de ouro.
- **Elemental do Ar 7:** Conjura Elemental do Ar médio por 5 dias. O diamante custa 7 moedas de ouro.
- **Elemental do Ar 9:** Conjura Elemental do Ar forte por 5 dias. O diamante custa 9 moedas de ouro.

Elemental do Fogo

Evocação: ritual

Alcance: variável

Duração: variável

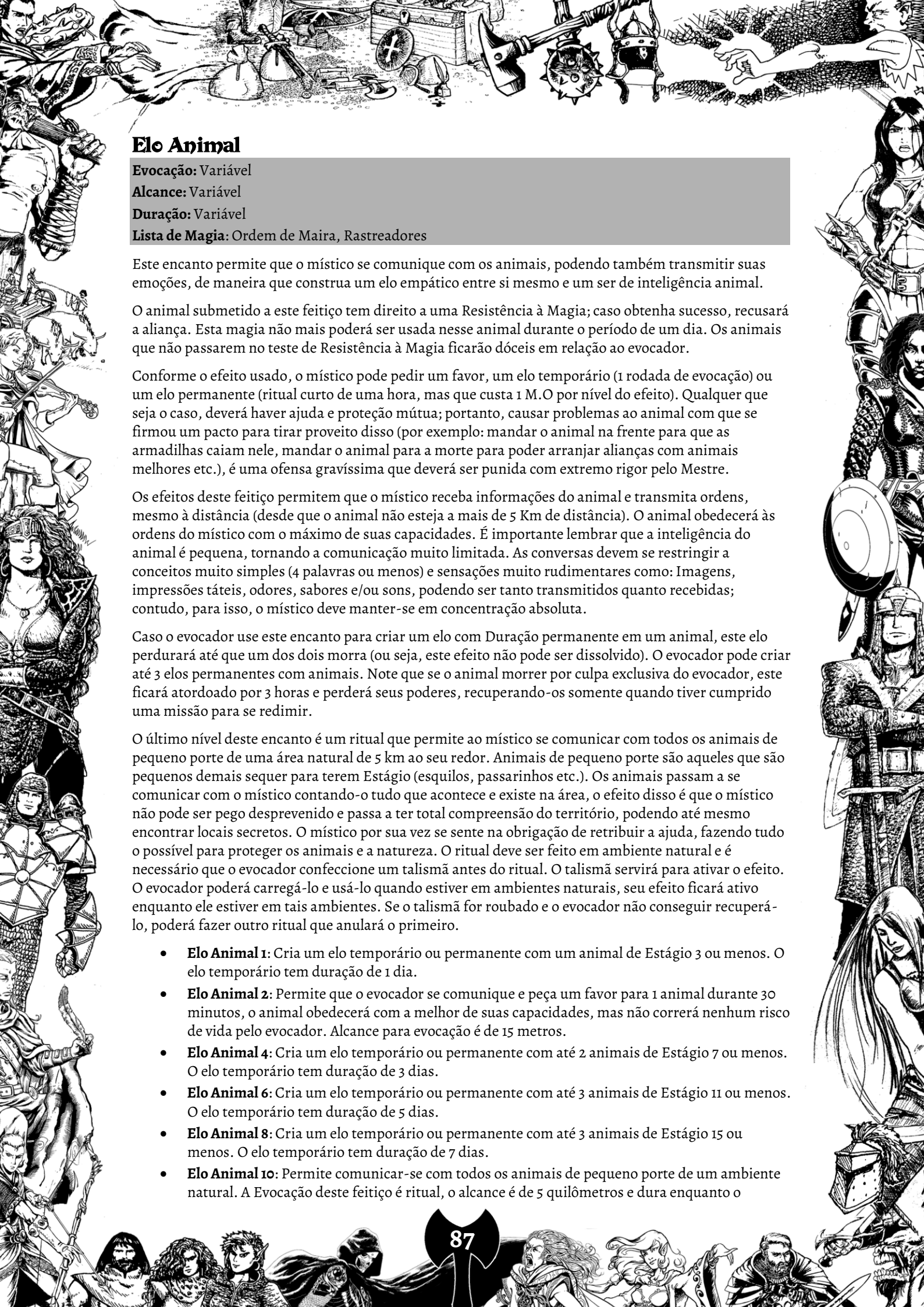
Lista de Magia: Colégio Elemental

Este encanto permite que o evocador conjure e tente obter a servidão de uma criatura oriunda do plano elemental do fogo. A execução do feitiço exige que haja a menos de 5 metros de evocador uma quantidade de fogo proporcional à força do Elemental conjurado (um braseiro para um Elemental menor, uma pequena fogueira para um Elemental fraco, etc.).

O Elemental pode ser convencido ou forçado a cumprir uma ou mais missões para o evocador. Quando a Duração do encanto chega ao fim, o Elemental fica livre e volta imediatamente para o Plano Elemental do Fogo. A criatura dará o máximo de si e irá até onde for necessário para cumprir a sua missão (dentro das suas possibilidades). Ao terminar as suas missões ele retoma imediatamente ao seu plano.

O ser conjurado aparece no local escolhido pelo evocador desde que este local esteja a menos de 5 metros do mesmo e que no local haja a quantidade necessária de fogo. No momento em, que a criatura aparece, o evocador escolhe se haverá ou não sacrifício. O sacrifício torna a forma de um rubi cujo valor varia com a força do elemental (sem pechinchas). Caso o místico resolva fazer o sacrifício, ele deve rolar uma Persuasão Rotineira. Caso obtenha sucesso o elemental realizará duas missões para o místico. Se o evocador falhar em sua Persuasão ou decidir não fazer sacrifício ele ainda pode tentar forçar o elemental a servi-lo. O elemental faz uma Resistência à Magia e, caso falhe, é obrigado a aceitar uma missão imposta pelo evocador. Caso resista, ele volta para casa após 5 rodadas (as quais ele gasta tentando matar o evocador). Os materiais necessários à evocação deste feitiço custam 5 moedas de prata.

- **Elemental do Fogo 1:** Conjura um Elemental Menor do Fogo por 1 dia. O rubi custa 1 moeda de ouro.
- **Elemental do Fogo 3:** Conjura um Elemental do Fogo fraco por 1 dia. O rubi custa 3 moedas de ouro.
- **Elemental do Fogo 5:** Conjura um Elemental do Fogo médio por 1 dia. O rubi custa 5 moedas de ouro.
- **Elemental do Fogo 7:** Conjura um Elemental do Fogo médio por 5 dias. O rubi custa 7 moedas de ouro.
- **Elemental do Fogo 9:** Conjura um Elemental do Fogo forte por 5 dias. O rubi custa 9 moedas de ouro.



Elo Animal

Evocação: Variável

Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Maira, Rastreadores

Este encanto permite que o místico se comunique com os animais, podendo também transmitir suas emoções, de maneira que construa um elo empático entre si mesmo e um ser de inteligência animal.

O animal submetido a este feitiço tem direito a uma Resistência à Magia; caso obtenha sucesso, recusará a aliança. Esta magia não mais poderá ser usada nesse animal durante o período de um dia. Os animais que não passarem no teste de Resistência à Magia ficarão dóceis em relação ao evocador.

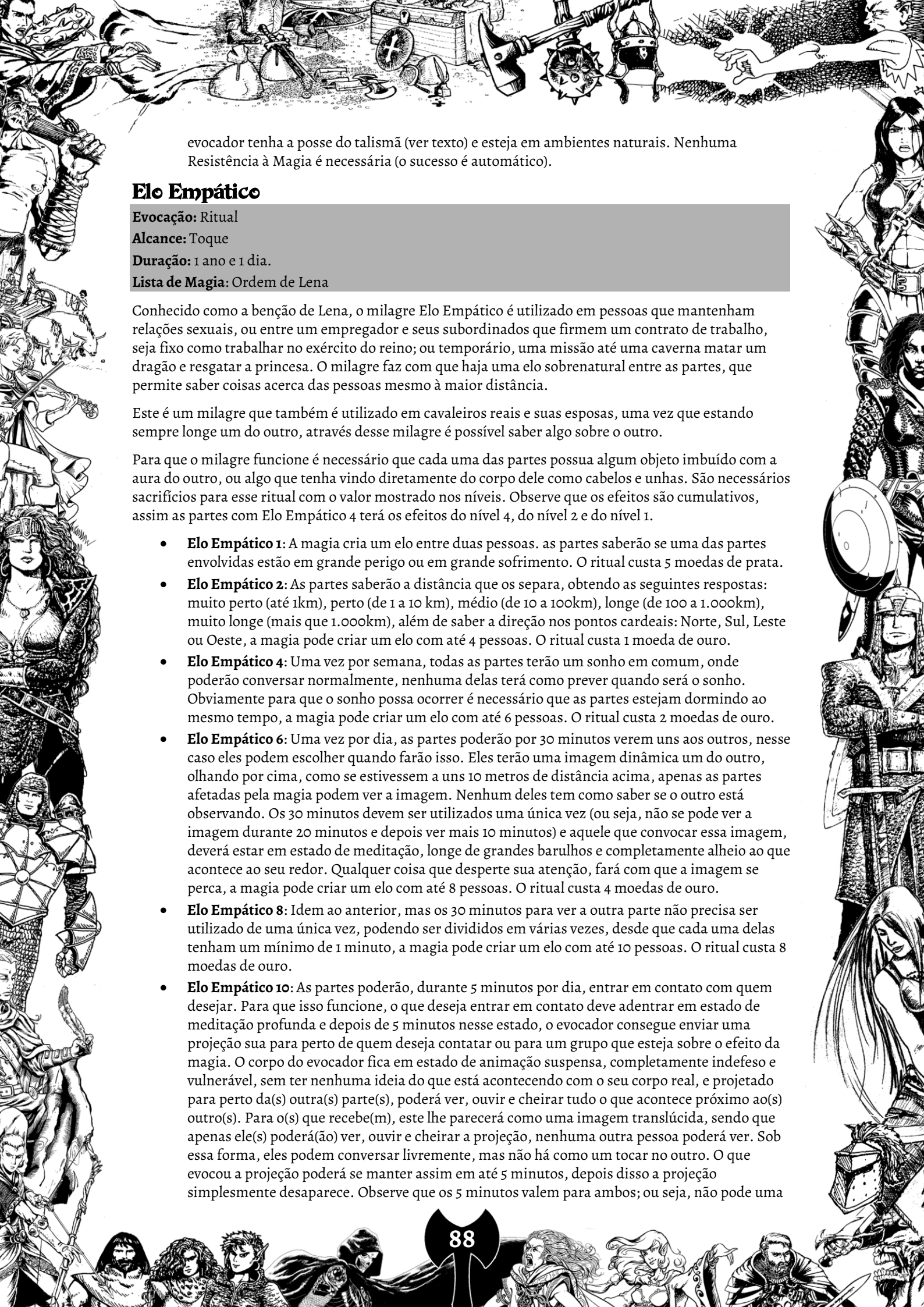
Conforme o efeito usado, o místico pode pedir um favor, um elo temporário (1 rodada de evocação) ou um elo permanente (ritual curto de uma hora, mas que custa 1 M.O por nível do efeito). Qualquer que seja o caso, deverá haver ajuda e proteção mútua; portanto, causar problemas ao animal com que se firmou um pacto para tirar proveito disso (por exemplo: mandar o animal na frente para que as armadilhas caiam nele, mandar o animal para a morte para poder arranjar alianças com animais melhores etc.), é uma ofensa gravíssima que deverá ser punida com extremo rigor pelo Mestre.

Os efeitos deste feitiço permitem que o místico receba informações do animal e transmita ordens, mesmo à distância (desde que o animal não esteja a mais de 5 Km de distância). O animal obedecerá às ordens do místico com o máximo de suas capacidades. É importante lembrar que a inteligência do animal é pequena, tornando a comunicação muito limitada. As conversas devem se restringir a conceitos muito simples (4 palavras ou menos) e sensações muito rudimentares como: Imagens, impressões táteis, odores, sabores e/ou sons, podendo ser tanto transmitidos quanto recebidas; contudo, para isso, o místico deve manter-se em concentração absoluta.

Caso o evocador use este encanto para criar um elo com Duração permanente em um animal, este elo perdurará até que um dos dois morra (ou seja, este efeito não pode ser dissolvido). O evocador pode criar até 3 elos permanentes com animais. Note que se o animal morrer por culpa exclusiva do evocador, este ficará atordoado por 3 horas e perderá seus poderes, recuperando-os somente quando tiver cumprido uma missão para se redimir.

O último nível deste encanto é um ritual que permite ao místico se comunicar com todos os animais de pequeno porte de uma área natural de 5 km ao seu redor. Animais de pequeno porte são aqueles que são pequenos demais sequer para terem Estágio (esquilos, passarinhos etc.). Os animais passam a se comunicar com o místico contando-o tudo que acontece e existe na área, o efeito disso é que o místico não pode ser pego desprevenido e passa a ter total compreensão do território, podendo até mesmo encontrar locais secretos. O místico por sua vez se sente na obrigação de retribuir a ajuda, fazendo tudo o possível para proteger os animais e a natureza. O ritual deve ser feito em ambiente natural e é necessário que o evocador confeccione um talismã antes do ritual. O talismã servirá para ativar o efeito. O evocador poderá carregá-lo e usá-lo quando estiver em ambientes naturais, seu efeito ficará ativo enquanto ele estiver em tais ambientes. Se o talismã for roubado e o evocador não conseguir recuperá-lo, poderá fazer outro ritual que anulará o primeiro.

- **Elo Animal 1:** Cria um elo temporário ou permanente com um animal de Estágio 3 ou menos. O elo temporário tem duração de 1 dia.
- **Elo Animal 2:** Permite que o evocador se comunique e peça um favor para 1 animal durante 30 minutos, o animal obedecerá com a melhor de suas capacidades, mas não correrá nenhum risco de vida pelo evocador. Alcance para evocação é de 15 metros.
- **Elo Animal 4:** Cria um elo temporário ou permanente com até 2 animais de Estágio 7 ou menos. O elo temporário tem duração de 3 dias.
- **Elo Animal 6:** Cria um elo temporário ou permanente com até 3 animais de Estágio 11 ou menos. O elo temporário tem duração de 5 dias.
- **Elo Animal 8:** Cria um elo temporário ou permanente com até 3 animais de Estágio 15 ou menos. O elo temporário tem duração de 7 dias.
- **Elo Animal 10:** Permite comunicar-se com todos os animais de pequeno porte de um ambiente natural. A Evocação deste feitiço é ritual, o alcance é de 5 quilômetros e dura enquanto o



evocador tenha a posse do talismã (ver texto) e esteja em ambientes naturais. Nenhuma Resistência à Magia é necessária (o sucesso é automático).

Elo Empático

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: 1 ano e 1 dia.

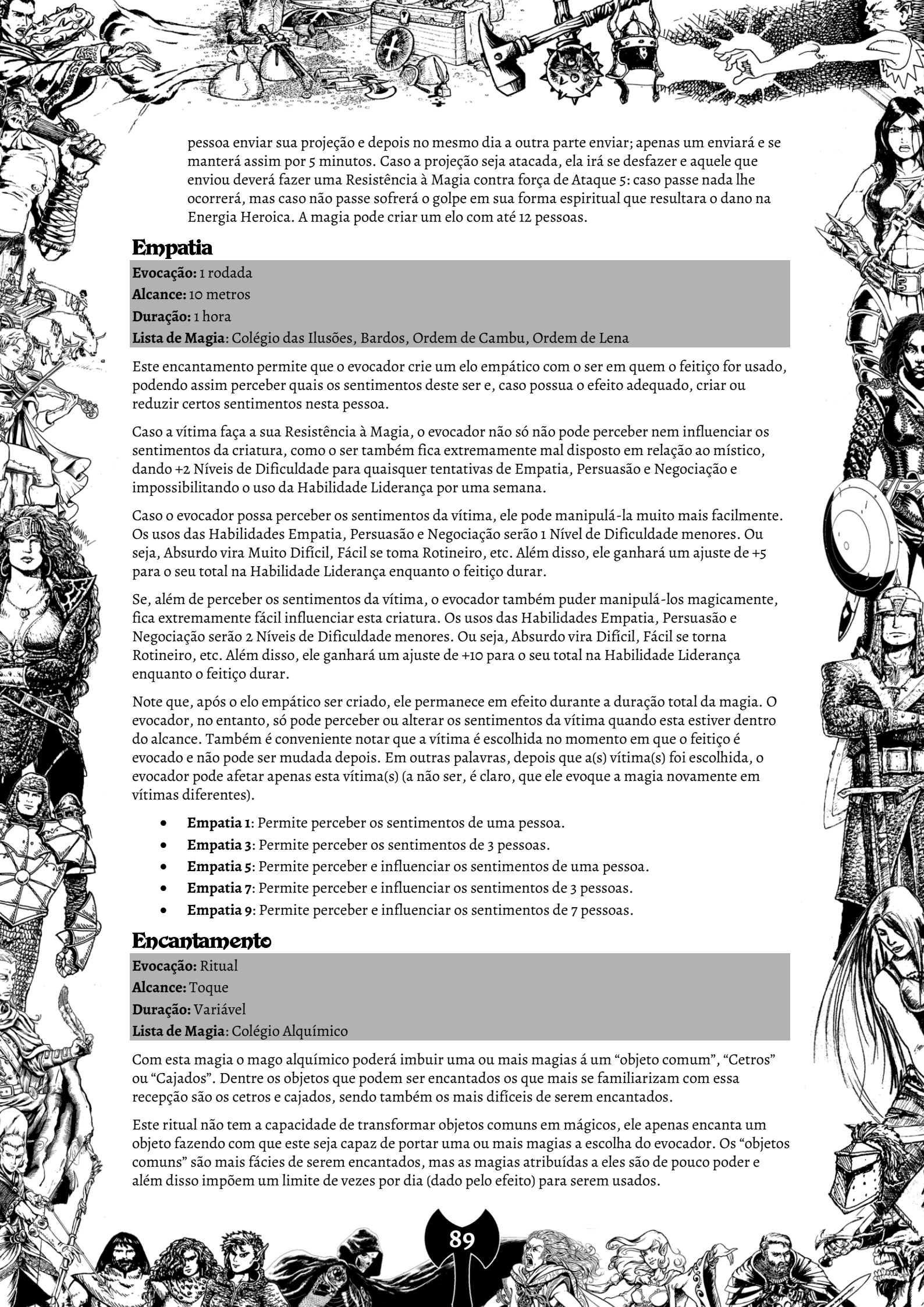
Lista de Magia: Ordem de Lena

Conhecido como a benção de Lena, o milagre Elo Empático é utilizado em pessoas que mantenham relações sexuais, ou entre um empregador e seus subordinados que firmem um contrato de trabalho, seja fixo como trabalhar no exército do reino; ou temporário, uma missão até uma caverna matar um dragão e resgatar a princesa. O milagre faz com que haja uma elo sobrenatural entre as partes, que permite saber coisas acerca das pessoas mesmo à maior distância.

Este é um milagre que também é utilizado em cavaleiros reais e suas esposas, uma vez que estando sempre longe um do outro, através desse milagre é possível saber algo sobre o outro.

Para que o milagre funcione é necessário que cada uma das partes possua algum objeto imbuído com a aura do outro, ou algo que tenha vindo diretamente do corpo dele como cabelos e unhas. São necessários sacrifícios para esse ritual com o valor mostrado nos níveis. Observe que os efeitos são cumulativos, assim as partes com Elo Empático 4 terá os efeitos do nível 4, do nível 2 e do nível 1.

- **Elo Empático 1:** A magia cria um elo entre duas pessoas. as partes saberão se uma das partes envolvidas estão em grande perigo ou em grande sofrimento. O ritual custa 5 moedas de prata.
- **Elo Empático 2:** As partes saberão a distância que os separa, obtendo as seguintes respostas: muito perto (até 1km), perto (de 1 a 10 km), médio (de 10 a 100km), longe (de 100 a 1.000km), muito longe (mais que 1.000km), além de saber a direção nos pontos cardeais: Norte, Sul, Leste ou Oeste, a magia pode criar um elo com até 4 pessoas. O ritual custa 1 moeda de ouro.
- **Elo Empático 4:** Uma vez por semana, todas as partes terão um sonho em comum, onde poderão conversar normalmente, nenhuma delas terá como prever quando será o sonho. Obviamente para que o sonho possa ocorrer é necessário que as partes estejam dormindo ao mesmo tempo, a magia pode criar um elo com até 6 pessoas. O ritual custa 2 moedas de ouro.
- **Elo Empático 6:** Uma vez por dia, as partes poderão por 30 minutos verem uns aos outros, nesse caso eles podem escolher quando farão isso. Eles terão uma imagem dinâmica um do outro, olhando por cima, como se estivessem a uns 10 metros de distância acima, apenas as partes afetadas pela magia podem ver a imagem. Nenhum deles tem como saber se o outro está observando. Os 30 minutos devem ser utilizados uma única vez (ou seja, não se pode ver a imagem durante 20 minutos e depois ver mais 10 minutos) e aquele que convocar essa imagem, deverá estar em estado de meditação, longe de grandes barulhos e completamente alheio ao que acontece ao seu redor. Qualquer coisa que desperte sua atenção, fará com que a imagem se perca, a magia pode criar um elo com até 8 pessoas. O ritual custa 4 moedas de ouro.
- **Elo Empático 8:** Idem ao anterior, mas os 30 minutos para ver a outra parte não precisa ser utilizado de uma única vez, podendo ser divididos em várias vezes, desde que cada uma delas tenham um mínimo de 1 minuto, a magia pode criar um elo com até 10 pessoas. O ritual custa 8 moedas de ouro.
- **Elo Empático 10:** As partes poderão, durante 5 minutos por dia, entrar em contato com quem desejar. Para que isso funcione, o que deseja entrar em contato deve adentrar em estado de meditação profunda e depois de 5 minutos nesse estado, o evocador consegue enviar uma projeção sua para perto de quem deseja contatar ou para um grupo que esteja sobre o efeito da magia. O corpo do evocador fica em estado de animação suspensa, completamente indefeso e vulnerável, sem ter nenhuma ideia do que está acontecendo com o seu corpo real, e projetado para perto da(s) outra(s) parte(s), poderá ver, ouvir e cheirar tudo o que acontece próximo ao(s) outro(s). Para o(s) que recebe(m), este lhe parecerá como uma imagem translúcida, sendo que apenas ele(s) poderá(ão) ver, ouvir e cheirar a projeção, nenhuma outra pessoa poderá ver. Sob essa forma, eles podem conversar livremente, mas não há como um tocar no outro. O que evocou a projeção poderá se manter assim em até 5 minutos, depois disso a projeção simplesmente desaparece. Observe que os 5 minutos valem para ambos; ou seja, não pode uma



pessoa enviar sua projeção e depois no mesmo dia a outra parte enviar; apenas um enviará e se manterá assim por 5 minutos. Caso a projeção seja atacada, ela irá se desfazer e aquele que enviou deverá fazer uma Resistência à Magia contra força de Ataque 5: caso passe nada lhe ocorrerá, mas caso não passe sofrerá o golpe em sua forma espiritual que resultara o dano na Energia Heroica. A magia pode criar um elo com até 12 pessoas.

Empatia

Evocação: 1 rodada

Alcance: 10 metros

Duração: 1 hora

Lista de Magia: Colégio das Ilusões, Bardos, Ordem de Cambu, Ordem de Lena

Este encantamento permite que o evocador crie um elo empático com o ser em quem o feitiço for usado, podendo assim perceber quais os sentimentos deste ser e, caso possua o efeito adequado, criar ou reduzir certos sentimentos nesta pessoa.

Caso a vítima faça a sua Resistência à Magia, o evocador não só não pode perceber nem influenciar os sentimentos da criatura, como o ser também fica extremamente mal disposto em relação ao místico, dando +2 Níveis de Dificuldade para quaisquer tentativas de Empatia, Persuasão e Negociação e impossibilitando o uso da Habilidade Liderança por uma semana.

Caso o evocador possa perceber os sentimentos da vítima, ele pode manipulá-la muito mais facilmente. Os usos das Habilidades Empatia, Persuasão e Negociação serão 1 Nível de Dificuldade menores. Ou seja, Absurdo vira Muito Difícil, Fácil se torna Rotineiro, etc. Além disso, ele ganhará um ajuste de +5 para o seu total na Habilidade Liderança enquanto o feitiço durar.

Se, além de perceber os sentimentos da vítima, o evocador também puder manipulá-los magicamente, fica extremamente fácil influenciar esta criatura. Os usos das Habilidades Empatia, Persuasão e Negociação serão 2 Níveis de Dificuldade menores. Ou seja, Absurdo vira Difícil, Fácil se torna Rotineiro, etc. Além disso, ele ganhará um ajuste de +10 para o seu total na Habilidade Liderança enquanto o feitiço durar.

Note que, após o elo empático ser criado, ele permanece em efeito durante a duração total da magia. O evocador, no entanto, só pode perceber ou alterar os sentimentos da vítima quando esta estiver dentro do alcance. Também é conveniente notar que a vítima é escolhida no momento em que o feitiço é evocado e não pode ser mudada depois. Em outras palavras, depois que a(s) vítima(s) foi escolhida, o evocador pode afetar apenas esta vítima(s) (a não ser, é claro, que ele evoque a magia novamente em vítimas diferentes).

- **Empatia 1:** Permite perceber os sentimentos de uma pessoa.
- **Empatia 3:** Permite perceber os sentimentos de 3 pessoas.
- **Empatia 5:** Permite perceber e influenciar os sentimentos de uma pessoa.
- **Empatia 7:** Permite perceber e influenciar os sentimentos de 3 pessoas.
- **Empatia 9:** Permite perceber e influenciar os sentimentos de 7 pessoas.

Encantamento

Evocação: Ritual

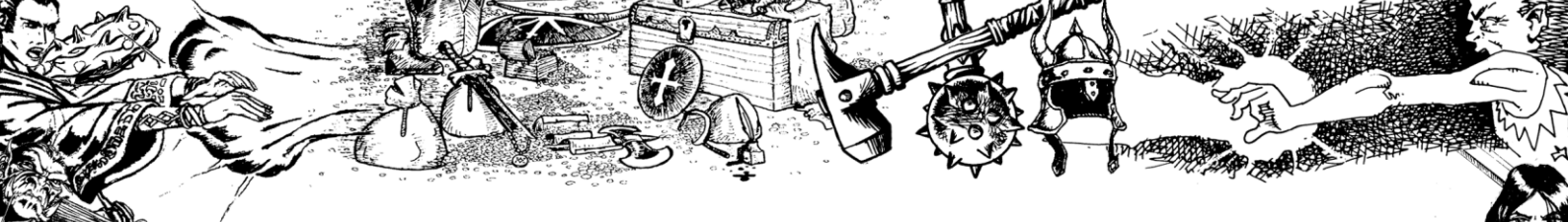
Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Alquímico

Com esta magia o mago alquímico poderá imbuir uma ou mais magias á um “objeto comum”, “Cetros” ou “Cajados”. Dentre os objetos que podem ser encantados os que mais se familiarizam com essa recepção são os cetros e cajados, sendo também os mais difíceis de serem encantados.

Este ritual não tem a capacidade de transformar objetos comuns em mágicos, ele apenas encanta um objeto fazendo com que este seja capaz de portar uma ou mais magias a escolha do evocador. Os “objetos comuns” são mais fáceis de serem encantados, mas as magias atribuídas a eles são de pouco poder e além disso impõem um limite de vezes por dia (dado pelo efeito) para serem usados.



Os “objetos comuns” podem ser qualquer coisa, no entanto os magos alquímicos dão preferência a jóias (anéis, colares, brincos) ou a itens comuns no dia a dia de aventuras como (armas, armaduras, instrumentos musicais etc.)

Os cetros e cajados usados nesta magia devem ser feitos por encomenda, pois é necessário que eles portem gemas que serão recipientes de magias. O numero de gemas dos cetros e cajados serão iguais ao numero de matrizes de poder destes objetos. O valor mínimo de cada gema está em torno de 3 moedas de ouro e devem ser pagas separadamente. Os parâmetros de uso dos cetros e cajados encantados por esta magia serão os mesmos dos usados nos cetros e cajados mágicos, assim como o número de matrizes de poder (ver capítulo 8 do Manual de Regras).

Qualquer “objeto comum” encantado por esta magia portará somente uma magia, enquanto que os cetros e cajados poderão conter duas e três magias, respectivamente.

O mago só poderá encantar objetos com magias que ele conheça, ou magias que estejam assimiladas através do encanto “Assimilação”. Para encantar um objeto com um efeito assimilado, é preciso que o tempo da assimilação dure até o final da duração do ritual de Encantamento.

Note que é impossível encantar objetos com magias cujo tempo de evocação seja “ritual”. O tipo de objeto que poderá ser encantado, o tempo de duração do encantamento, e o nível da magia que poderá ser colocada, variam com o nível.

Os materiais necessários para a evocação desta magia são de 15 moedas de prata por nível de dificuldade. Um mesmo mago não pode manter mais de três itens encantados em um mesmo período de tempo com este ritual.

- **Encantamento 1:** Encanta um objeto comum com 1 magia de nível 1 que só poderá ser evocada 1 vez por dia, a duração do encantamento é de 3 dias.
- **Encantamento 2:** Encanta um objeto comum com 1 magia de nível máximo 2 que poderá ser evocada até 2 vezes por dia, a duração do encantamento é de 1 semana.
- **Encantamento 4:** Encanta um objeto comum com 1 magia de nível máximo 3 que poderá ser evocada até 3 vezes por dia, a duração do encantamento é de 2 semanas.
- **Encantamento 6:** Encanta um cetro menor com 1 magia de nível máximo 4, a duração do encantamento é de 1 mês.
- **Encantamento 8:** Encanta um cetro maior com 2 magias de nível máximo 6, a duração do encantamento é de 6 meses.
- **Encantamento 10:** Encanta um cajado comum com 3 magias de nível máximo 8, a duração do encantamento é de 1 ano e 1 dia.

Encolhimento

Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 metros

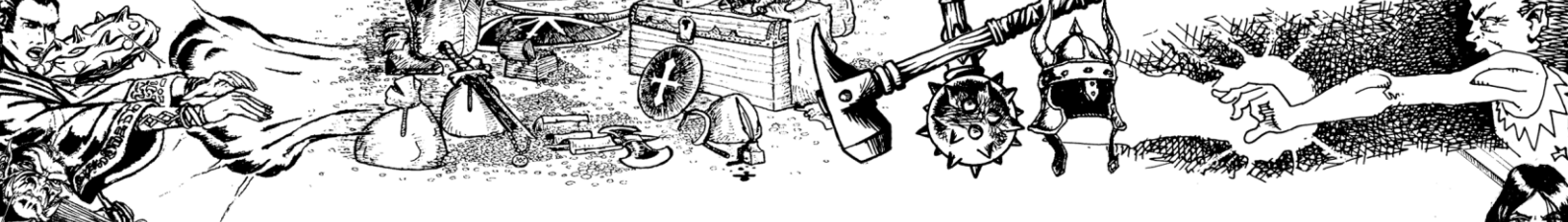
Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Alquímico

Com esta magia o mago alquímico poderá encolher um objeto ou criatura desde que estes correspondam aos requisitos da magia.

Objetos tendem a ser mais fáceis de serem encolhidos por possuírem uma composição mais simples do que os corpos dos animais. Cada efeito da magia poderá encolher um objeto ou criatura até certo valor. Não é possível usar o mesmo efeito desta magia mais de uma vez sobre um objeto ou criatura para reduzi-los a um tamanho menor do que o normal. Caso isso seja feito o karma será gasto e nenhum efeito será conseguido.

Caso o mago utilize um efeito mais poderoso da magia sobre um objeto ou criatura que já esteja diminuído, o encanto mais fraco será quebrado e o efeito mais poderoso prevalecerá. Note que o efeito mais poderoso diminuirá o objeto ou criatura, tomando como base o tamanho real da criatura, e não o seu tamanho já reduzido. Ou seja, se uma espada que esteja sobre o efeito da magia Encolhimento 1, for alvo do efeito de Encolhimento 5. Esta será reduzida a metade de seu tamanho original e não do tamanho que tinha quando estava sobre o efeito de Encolhimento 1.



A criatura que for Encolhida por esta magia, terá a EF reduzida na mesma proporção da diminuição de seu corpo (a critério do mestre do jogo) considerando, no entanto, o valor mínimo como (1). “Um guerreiro de energia física 18 que tenha sido encolhido para 1% do tamanho original, terá energia física 1.”

No entanto sua EH permanece intacta e sua VB só pode ser reduzida no máximo até a metade.

Para que seja possível encolher um objeto ou criatura, é necessário que seu tamanho original caiba dentro das dimensões indicadas no efeito usado.

O efeito indica o volume, o tipo de composição do alvo a ser Encolhido e a duração da magia.

- **Encolhimento 1:** Diminui para 90% do tamanho original, objetos cujas dimensões máximas sejam 50cm x 50cm x 50cm. A duração da magia é de 30 minutos.
- **Encolhimento 3:** Diminui para 75% do tamanho original, objetos cujas dimensões máximas sejam 1m x 1m x 1m, ou criaturas cujas dimensões máximas sejam 10cm x 10cm x 10cm. A duração da magia é de 1 hora.
- **Encolhimento 5:** Diminui para 50% do tamanho original, objetos cujas dimensões máximas sejam 2m x 2m x 2m, ou criaturas cujas dimensões máximas sejam 50cm x 50cm x 50cm. A duração da magia é de 6 horas.
- **Encolhimento 7:** Diminui para 10% do tamanho original, objetos cujas dimensões máximas sejam 4m x 4m x 4m, ou criaturas cujas dimensões máximas sejam 1m x 1m x 1m. A duração da magia é de 12 horas.
- **Encolhimento 9:** Diminui para 1% do tamanho original, objetos cujas dimensões máximas sejam 8m x 8m x 8m, ou criaturas cujas dimensões máximas sejam 2m x 2m x 2m. A duração da magia é de 1 dia.

Esconjuração

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: 1 dia

Lista de Magia: Colégio Necromântico, Sacerdotes

Esse feitiço canaliza forças positivas para derrotar mortos-vivos e Demônios. Caso um destes falhe em resistir a essa magia, ele será imediatamente forçado a fugir do evocador por um dia, como que 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 (a menos de 20 metros do evocador) até certo número total de Estágios. Isto significa que somam-se os Estágios dos oponentes até atingir o limite da magia. Se uma vítima tem mais Estágios que o que "sobrou" do poder da magia, ela está a salvo, pois não pode ser parcialmente afetada. Ela começa afetando os seres mais fracos primeiro (menor Estágio) para então atingir os mais fortes.

Note que todo ser afetado por Esconjuração deixa imediatamente de ser controlado (se estava antes), sendo liberto de magias como Controle ou Controle Demoníaco.

- **Esconjuração 1:** Expulsa 4 Estágios,
- **Esconjuração 2:** Expulsa 8 Estágios.
- **Esconjuração 3:** Expulsa 12 Estágios.
- **Esconjuração 4:** Expulsa 16 Estágios.
- **Esconjuração 5:** Expulsa 20 Estágios.
- **Esconjuração 6:** Expulsa 24 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 1 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas.
- **Esconjuração 7:** Expulsa 28 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 1 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas.
- **Esconjuração 8:** Expulsa 32 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 2 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas.

- 
- 
- **Esconjuração 9:** Expulsa 36 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 2 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas.
 - **Esconjuração 10:** Expulsa 40 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 3 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas.

Escrita

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 uso

Lista de Magia: Bardos

Utilizando-se inúmeras vezes de cartas, sejam de amor, repletas de poesias, ou mensagens, com inúmeros termos formais, algumas pessoas podem desenvolver sua técnica da escrita, conseguindo escrever e ler textos mais rebuscados ou poesias de maior densidade e com maior clareza. Na prática, ao utilizar a magia escrita, o evocador poderá reduzir os níveis de dificuldade da habilidade escrita. Observe que a magia afeta unicamente uma única língua escolhida pelo evocador.

- **Escrita 1:** Reduz em 1 o nível de dificuldade da habilidade escrita.
- **Escrita 3:** Reduz em 2 o nível de dificuldade da habilidade escrita.
- **Escrita 5:** Reduz em 3 o nível de dificuldade da habilidade escrita.
- **Escrita 7:** Reduz em 4 o nível de dificuldade da habilidade escrita.
- **Escrita 9:** Reduz em 5 o nível de dificuldade da habilidade escrita ou torna Muito Difícil algo que seria Impossível.

Escrituras Místicas

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Alquímico, Colégio do Conhecimento

Esta magia encanta um pergaminho com escrituras místicas que guardarão um encanto a escolha do evocador. A magia retida no pergaminho será liberada quando alguém pronunciar as palavras das Escrituras Místicas.

Note que é impossível reter magias cujo tempo de evocação seja “ritual”.

O evocador poderá reter no pergaminho, qualquer magia que ele saiba evocar, ou que esteja assimilada com o encanto “Assimilação”. Para reter uma magia assimilada, será preciso que o tempo da assimilação dure até o final do ritual da magia “Escrituras Místicas”. O tempo de evocação das magias escritas será igual ao tempo normal de sua evocação.

O pergaminho deve ser conseguido a parte e é preciso que este nunca tenha sido usado, caso contrário, a magia falhará e os materiais serão gastos inutilmente.

Os níveis indicam o poder da magia retida, o tempo de duração do encanto e o número de vezes que a magia poderá ser liberada do pergaminho até que as escrituras místicas fiquem obsoletas. O custo do ritual é de 8 moedas de prata por nível de dificuldade usado.

Não é possível para um mesmo mago manter mais de 3 pergaminhos encantados em um mesmo período de tempo, com este ritual.

- **Escrituras Místicas 1:** Retêm uma magia de nível 1 que poderá ser liberada apenas 1 vez após o ritual. A duração do encanto é de 1 dia.
- **Escrituras Místicas 3:** Retêm uma magia de nível máximo 3 que poderá ser liberada até 1 vez após o ritual. A duração do encanto é de 1 semana.
- **Escrituras Místicas 5:** Retêm uma magia de nível máximo 5 que poderá ser liberada até 2 vezes após o ritual. A duração do encanto é de 1 mês.
- **Escrituras Místicas 7:** Retêm uma magia de nível máximo 7 que poderá ser liberada até 2 vezes após o ritual. A duração do encanto é de 1 ano e um dia.

- 
- 
- **Escrituras Místicas 9:** Retêm uma magia de nível máximo 9 que poderá ser liberada até 3 vezes após o ritual. A duração do encanto é de 13 anos.

Escudo Místico

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Alquímico

Com esta magia o mago cria ao seu redor um domo de energia que tem a capacidade de absorver danos. Para manter o domo o mago deve permanecer imóvel e é necessário ao mago manter-se concentrado. Nenhum ataque físico poderá ser infligido atravessando-se as paredes do domo, tanto de fora para dentro, como de dentro para fora. O domo protegerá a todos que estiverem dentro a área de proteção no momento da evocação. O domo tem uma capacidade sofrer uma quantidade limitada de dano. O dano sofrido não é cumulativo, ou seja, para quebrar a barreira é preciso causar um dano maior que a absorção do escudo místico de uma só vez.

No início da evocação, o mago poderá reduzir o tamanho do raio de base do domo de acordo com a sua vontade, mas depois de evocada a magia o evocador não poderá mais alterar o tamanho do raio da base. A defesa do domo é dada de acordo com o poder do Escudo Místico criado. Esta magia não impede que alguém atravesse domo, mas o domo oferecerá uma dificuldade a passagem o que forçará aquele que tentar a atravessá-lo a fazê-lo devagar. Caso alguém tente atravessar o domo em velocidade, ele se comportará como uma parede sólida.

- **Escudo Místico 1:** Possui raio de base 1 metro, defesa L1 e pode absorver até 13 pontos de dano. A duração do encanto é de 2 rodadas.
- **Escudo Místico 2:** Possui raio de base 2 metros, defesa L3 e pode absorver até 18 pontos de dano. A duração do encanto é de 4 rodadas.
- **Escudo Místico 4:** Possui raio de base 4 metros, defesa M1 e pode absorver até 23 pontos de dano. A duração do encanto é de 8 rodadas.
- **Escudo Místico 6:** Possui raio de base 6 metros, defesa M3 e pode absorver até 28 pontos de dano. A duração do encanto é de 10 rodadas.
- **Escudo Místico 8:** Possui raio de base 8 metros, defesa P1 e pode absorver até 33 pontos de dano. A duração do encanto é de 20 rodadas.
- **Escudo Místico 10:** Possui raio de base 10 metros, defesa P3 e pode absorver até 38 pontos de dano. A duração do encanto é de 10 minutos.

Escudo Protetor

Evocação: Instantânea

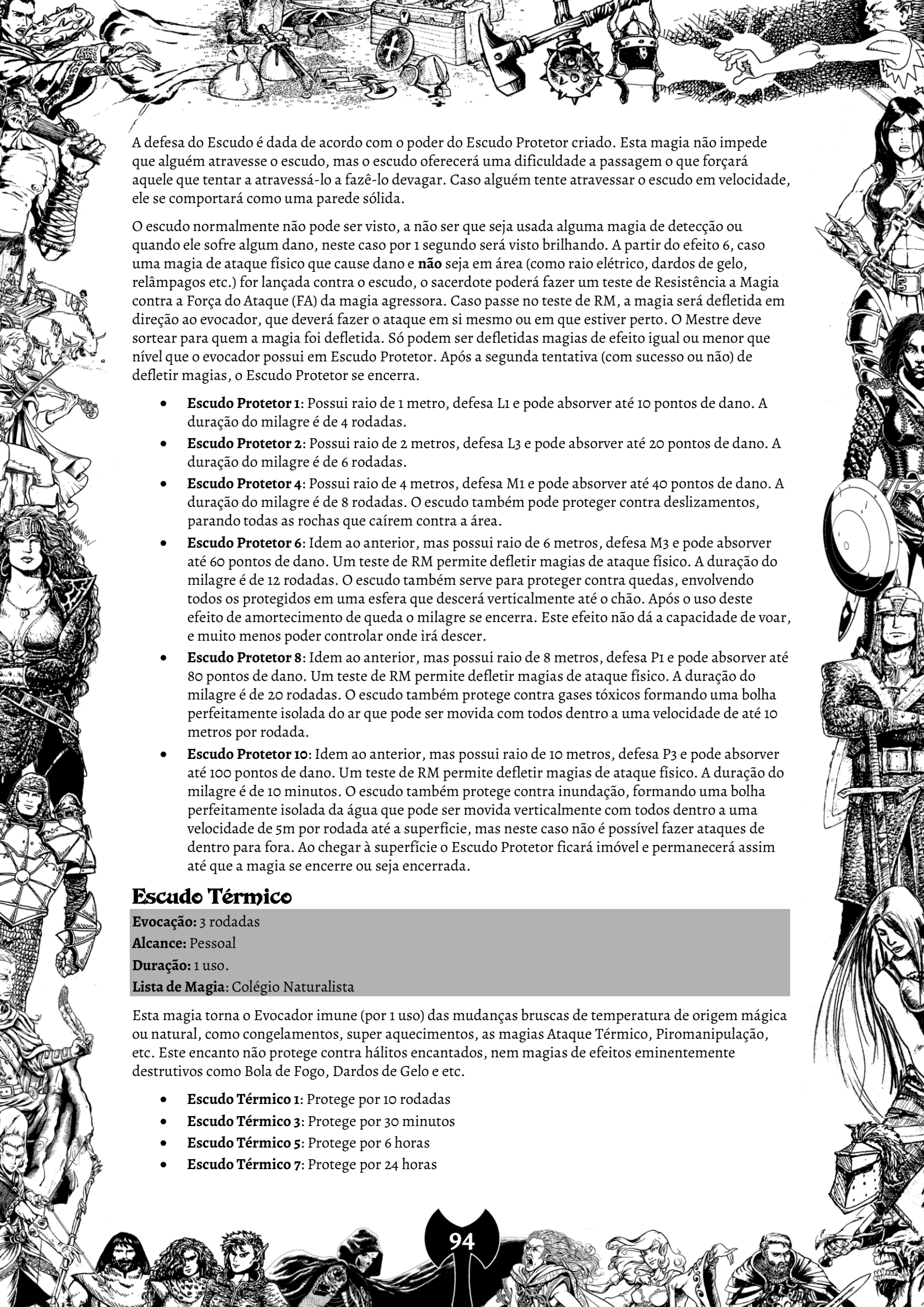
Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Selimom

Esta magia é uma dádiva exclusiva de Selimom a seus Sacerdotes. Ela cria ao seu redor um escudo de proteção que tem a capacidade de absorver danos. Para manter o escudo o Sacerdote deve manter-se concentrado, e é permitido o sacerdote se mover, mas não pode ser mais que metade de sua VB por rodada. Nenhum ataque físico poderá ser infligido atravessando-se as paredes do escudo de fora para dentro, protegendo a todos que estiverem dentro da área de proteção a partir do ponto onde o Sacerdote estiver. Ataques feitos de dentro para fora não possuem restrições. O escudo tem uma capacidade para sofrer uma quantidade limitada de dano. O dano sofrido é cumulativo, ou seja, para quebrar a barreira é preciso que a soma do dano causado seja maior que a absorção do escudo. No momento da quebra do encanto todo dano que exceder não será repassado a quem estiver dentro.

No início da evocação, o Sacerdote poderá reduzir o tamanho do raio de atuação do escudo de acordo com a sua vontade, mas depois de evocada a magia o Sacerdote não poderá mais alterar o tamanho do raio da proteção.



A defesa do Escudo é dada de acordo com o poder do Escudo Protetor criado. Esta magia não impede que alguém atravesse o escudo, mas o escudo oferecerá uma dificuldade a passagem o que forçará aquele que tentar a atravessá-lo a fazê-lo devagar. Caso alguém tente atravessar o escudo em velocidade, ele se comportará como uma parede sólida.

O escudo normalmente não pode ser visto, a não ser que seja usada alguma magia de detecção ou quando ele sofre algum dano, neste caso por 1 segundo será visto brilhando. A partir do efeito 6, caso uma magia de ataque físico que cause dano e **não** seja em área (como raio elétrico, dardos de gelo, relâmpagos etc.) for lançada contra o escudo, o sacerdote poderá fazer um teste de Resistência a Magia contra a Força do Ataque (FA) da magia agressora. Caso passe no teste de RM, a magia será defletida em direção ao evocador, que deverá fazer o ataque em si mesmo ou em quem estiver perto. O Mestre deve sortear para quem a magia foi defletida. Só podem ser defletidas magias de efeito igual ou menor que nível que o evocador possui em Escudo Protetor. Após a segunda tentativa (com sucesso ou não) de defletir magias, o Escudo Protetor se encerra.

- **Escudo Protetor 1:** Possui raio de 1 metro, defesa L1 e pode absorver até 10 pontos de dano. A duração do milagre é de 4 rodadas.
- **Escudo Protetor 2:** Possui raio de 2 metros, defesa L3 e pode absorver até 20 pontos de dano. A duração do milagre é de 6 rodadas.
- **Escudo Protetor 4:** Possui raio de 4 metros, defesa M1 e pode absorver até 40 pontos de dano. A duração do milagre é de 8 rodadas. O escudo também pode proteger contra deslizamentos, parando todas as rochas que caírem contra a área.
- **Escudo Protetor 6:** Idem ao anterior, mas possui raio de 6 metros, defesa M3 e pode absorver até 60 pontos de dano. Um teste de RM permite defletir magias de ataque físico. A duração do milagre é de 12 rodadas. O escudo também serve para proteger contra quedas, envolvendo todos os protegidos em uma esfera que descerá verticalmente até o chão. Após o uso deste efeito de amortecimento de queda o milagre se encerra. Este efeito não dá a capacidade de voar, e muito menos poder controlar onde irá descer.
- **Escudo Protetor 8:** Idem ao anterior, mas possui raio de 8 metros, defesa P1 e pode absorver até 80 pontos de dano. Um teste de RM permite defletir magias de ataque físico. A duração do milagre é de 20 rodadas. O escudo também protege contra gases tóxicos formando uma bolha perfeitamente isolada do ar que pode ser movida com todos dentro a uma velocidade de até 10 metros por rodada.
- **Escudo Protetor 10:** Idem ao anterior, mas possui raio de 10 metros, defesa P3 e pode absorver até 100 pontos de dano. Um teste de RM permite defletir magias de ataque físico. A duração do milagre é de 10 minutos. O escudo também protege contra inundação, formando uma bolha perfeitamente isolada da água que pode ser movida verticalmente com todos dentro a uma velocidade de 5m por rodada até a superfície, mas neste caso não é possível fazer ataques de dentro para fora. Ao chegar à superfície o Escudo Protetor ficará imóvel e permanecerá assim até que a magia se encerre ou seja encerrada.

Escudo Térmico

Evocação: 3 rodadas

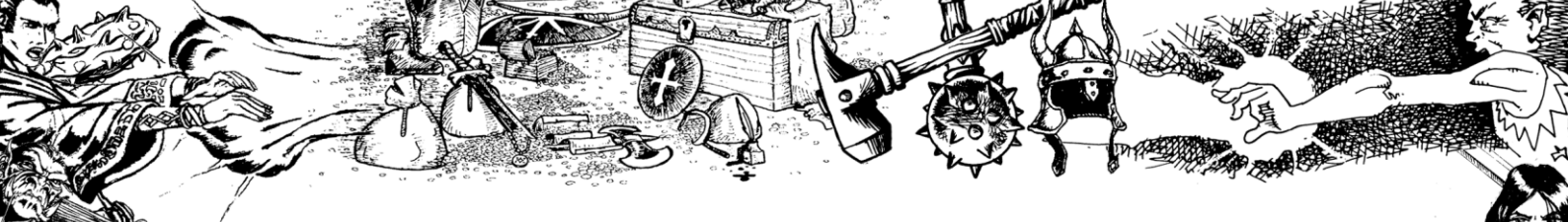
Alcance: Pessoal

Duração: 1 uso.

Lista de Magia: Colégio Naturalista

Esta magia torna o Evocador imune (por 1 uso) das mudanças bruscas de temperatura de origem mágica ou natural, como congelamentos, super aquecimentos, as magias Ataque Térmico, Piromanipulação, etc. Este encanto não protege contra hálitos encantados, nem magias de efeitos eminentemente destrutivos como Bola de Fogo, Dardos de Gelo e etc.

- **Escudo Térmico 1:** Protege por 10 rodadas
- **Escudo Térmico 3:** Protege por 30 minutos
- **Escudo Térmico 5:** Protege por 6 horas
- **Escudo Térmico 7:** Protege por 24 horas



Escuridão

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio das Ilusões, Colégio Necromântico

Este encantamento concede ao evocador a capacidade de impedir a criação e a propagação da luz em certas áreas, criando escuridão parcial ou mesmo total nestas áreas. A escuridão criada não poderá ser penetrada por nenhum tipo de visão sem o auxílio de magia.

Esta magia pode criar dois tipos de escuridão: a parcial e a total. A escuridão parcial concede a qualquer criatura que esteja em sua área os ajustes recebidos por cegueira parcial. Do mesmo modo a escuridão total faz com que o Ajuste por cegueira total seja recebido. Mesmo as criaturas que têm a capacidade de ver no escuro, como por exemplo os anões e os orcos, são afetados normalmente por esta escuridão mágica.

O feitiço afeta um volume esférico, cujo raio máximo é determinado pela Dificuldade do Efeito usado. O evocador pode determinar qualquer raio para o volume de escuridão, desde poucos centímetros até o raio máximo (indicado na descrição do efeito).

O evocador pode jogar esta magia sobre uma área ou sobre uma criatura. Ao lançar o feitiço sobre uma área, o evocador cria um volume imóvel de escuridão, e todos os que estiverem na área receberão as penalidades apropriadas. Não existe Resistência à Magia, pois o feitiço não foi lançado especificamente contra ninguém.

Lançar este encantamento sobre uma criatura tem vantagens e desvantagens. Caso a criatura falhe na sua Resistência à Magia, o volume de escuridão ficará vinculado a ela, acompanhando seus movimentos. Isto normalmente faz que a vítima receba os ajustes apropriados.

- **Escuridão 1:** Cria escuridão parcial com raio máximo de 1 metro. A escuridão perdura por até 10 rodadas.
- **Escuridão 3:** Cria escuridão parcial com raio máximo de 3 metros. A escuridão perdura por até 30 rodadas.
- **Escuridão 4:** Cria escuridão total com raio máximo de 1 metro. A escuridão perdura por até 10 rodadas.
- **Escuridão 5:** Cria escuridão parcial com raio máximo de 10 metros. A escuridão perdura por até 10 minutos.
- **Escuridão 6:** Cria escuridão total com raio máximo de 3 metros. A escuridão perdura por até 30 rodadas.
- **Escuridão 7:** Cria escuridão parcial com raio máximo de 50 metros. A escuridão perdura por até 1 hora.
- **Escuridão 8:** Cria escuridão total com raio máximo de 10 metros. A escuridão perdura por até 10 minutos.
- **Escuridão 9:** Cria escuridão parcial com raio máximo de 300 metros. A escuridão perdura por até 10 horas.
- **Escuridão 10:** Cria escuridão total com raio máximo de 30 metros. A escuridão perdura por até 1 hora.

Esplendor

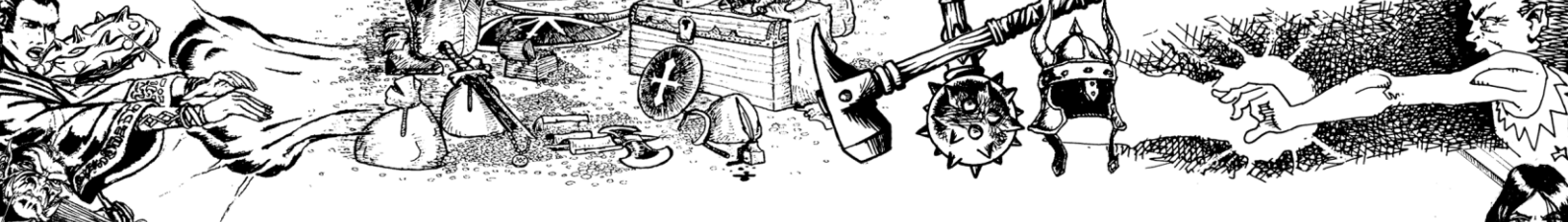
Evocação: Uma rodada

Alcance: 10 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Lena

Com este encanto, o sacerdote evoca sobre si a benção de Lena fazendo que todo o esplendor da deusa se revele no mundo material. Todos os seres inteligentes que olharem para o sacerdote devem fazer um teste de RM. Os que não passarem no teste são afetados imediatamente e por pelo menos uma rodada ficarão fascinados pela a beleza e perfeição do evocador. Este fascínio fará que eles passem a ter



admiração pelo sacerdote e tudo aquilo que ele falar ou fazer parecerá correto. Além deste fascínio uma serie de efeitos extras passam a afetar aqueles que falharam na magia conforme o nível do efeito evocado.

Esta magia deve ser evocada fora de combate. A cada minuto um novo teste de RM deve ser refeito pelos que tiverem resistido, mas para isso o Sacerdote deve ser o mais calmo e cordial possível. Ações de agressão a qualquer um, ou um combate sendo iniciado fará que automaticamente a magia se encerre. Esta magia é similar a magia Amizade, mas no lugar de considerar o Sacerdote um amigo ele será considerado como uma pessoa importante e que deve ser respeitada, além disto esta magia é extremamente discreta e só um teste de Misticismo (Muito difícil) indicará que ela foi feita. Após o termino da magia os que foram afetados pela magia não perceberão o que aconteceu.

Atenção: Para que esta magia funcione é necessário que seja haja interpretação e o jogador deve dizer em voz alta a fala de seu personagem. Isto será decisivo para que o mestre possa avaliar o que é razoável ou não de acordo com o efeito evocado.

- **Esplendor 1:** Os alvos terão uma primeira impressão boa em relação ao evocador. A duração é de 5 minutos.
- **Esplendor 3:** Os alvos terão a melhor reação imaginável na primeira impressão em relação ao evocador. Este pode pedir um pequeno favor, desde que seja algo razoável. A duração é de 30 minutos.
- **Esplendor 5:** Os alvos passarão a considerar o evocador alguém com alguma importância e atenderão à seus desejos, desde que não contrariem sua índole, seus deveres ou o prejudiquem de alguma forma. A duração é de uma hora.
- **Esplendor 7:** Os alvos passarão a considerar como verdade tudo o evocador disser e procurarão atender à seus desejos, desde que não contrariem sua índole ou o prejudiquem muito. A duração é de 8 horas
- **Esplendor 9:** Os alvos passarão a considerar como absoluta verdade o que o evocador disser e atenderão da melhor forma possível seus desejos, mesmo que contrariem sua índole ou o prejudiquem. A duração é de 1 dia.

OBS: para as regras de primeira impressão consulto o tópico *Primeira Impressão* no capítulo de *Regras Complementares do Livro de Regras*.

Esquecimento

Evocação: 2 rodadas

Alcance: 10 metros

Duração: Variável

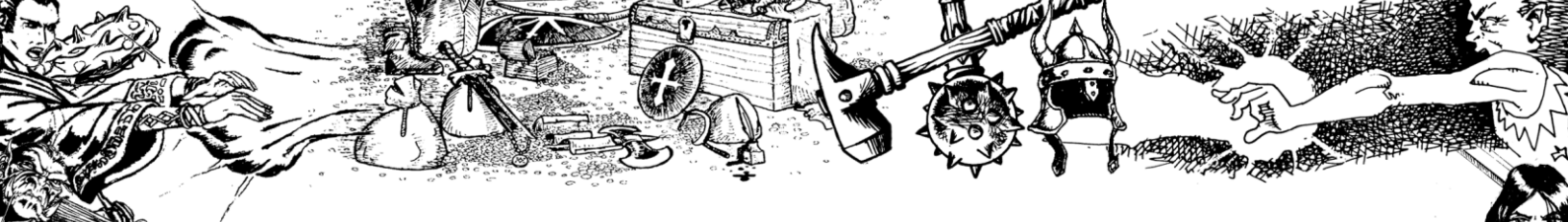
Lista de Magia: Colégio do Conhecimento

Com este encanto o mago pode manipular a memória de suas vítimas, apagando fatos recentes de suas vidas caso falhem em um teste de resistência a magia. Em níveis altos Esquecimento pode até mesmo causar amnésia total sendo, por isso, uma magia muito temida.

Note que embora esta magia não seja discreta, a vítima não saberá que foi enfeitiçada caso falhe na sua resistência, pois não se lembrará do período em que o mago evocou a magia Esquecimento.

Caso uma quebra de encanto seja feito sobre a vítima ela recuperará sua memória. Em alguns efeitos após a magia ser evocada e a vítima falhe em sua resistência ela ficará atordoada, sem saber bem o que está acontecendo ao seu redor, impedindo ela de fazer ações durante este período.

- **Esquecimento 1:** Permite ao evocador apagar os fatos dos últimos 5 minutos da memória da vítima. A duração é de 1 dia.
- **Esquecimento 2:** Permite ao evocador apagar os fatos da última hora da memória da vítima. A vítima fica atordoada por uma rodada. A duração é de uma semana.
- **Esquecimento 4:** Permite ao evocador apagar os fatos das últimas 24 horas da memória da vítima. A vítima fica atordoada por 2 rodadas. A duração é de 1 mês.
- **Esquecimento 6:** Este nível permite ao evocador apagar os fatos dos últimos 7 dias da memória. A vítima fica atordoada por 5 rodadas. A duração é de 6 meses.

- 
- **Esquecimento 8:** Este nível permite ao evocador apagar os fatos dos últimos 30 dias da memória da vítima. A vítima fica atordoada por 10 rodadas. A duração é de 1 ano e 1 dia
 - **Esquecimento 10:** Neste nível o mago é capaz de causar amnésia total em um indivíduo. O ser afetado perde a capacidade de lançar magias e usar habilidades que não sejam eminentemente físicas. As vítimas não se lembram nem mesmo do próprio nome, possuindo apenas a capacidade de falar em sua língua nativa. A duração é de 13 anos.

Explosão Mística

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Colégio Alquímico

Com esta magia, o mago alquímico ataca a vítima, procurando ferir-la magicamente. Na prática este ataque ao invés de acertar a EH ou a EF da vítima, acerta o seu karma. Não é nem necessário dizer que esta magia é o terror de qualquer mago. Explosão mística funciona exatamente como as outras magias de ataques físicos, como “Meteoros” e “Dardos de Gelo”, no entanto se o resultado for crítico, conta-se como um ataque de maior porcentagem possível, e a vítima ficará impedida de realizar qualquer feitiço na rodada seguinte. Depois poderá agir normalmente. Após evocar o encanto, uma grande explosão ocorre ao redor da vítima, como se formasse um anel de fogo ao seu redor, que se desfaz rapidamente. A explosão não afeta nenhuma outra pessoa a não ser a vítima escolhida pelo mago, ainda que esteja próxima da mesma. A falha segue normalmente, só devendo atentar que caso saia à falha em que o próprio desafortunado se fere, no caso desta magia o mago será ferido no seu próprio karma. Observe que com esse encanto não é possível causar dano em itens que possuam focus. Assim embora possa destruir o karma de um mago, não pode fazer o mesmo com seu medalhão que lhe concede focus +5, por exemplo. O karma que este mago perdeu pode ser recuperado normalmente.

Em alguns níveis desta magia é possível acertar mais de uma criatura com apenas uma evocação.

- **Explosão Mística 1:** Causa dano máximo 4 em apenas uma vítima.
- **Explosão Mística 3:** Causa dano máximo 8 em apenas uma vítima.
- **Explosão Mística 4:** Causa dano máximo 8 em até duas vítimas.
- **Explosão Mística 6:** Causa dano máximo 12 em até duas vítimas.
- **Explosão Mística 8:** Causa dano máximo 12 em até três vítimas.
- **Explosão Mística 10:** Causa dano máximo 16 em até três vítimas.

Fabricação Divina

Evocação: Instantânea

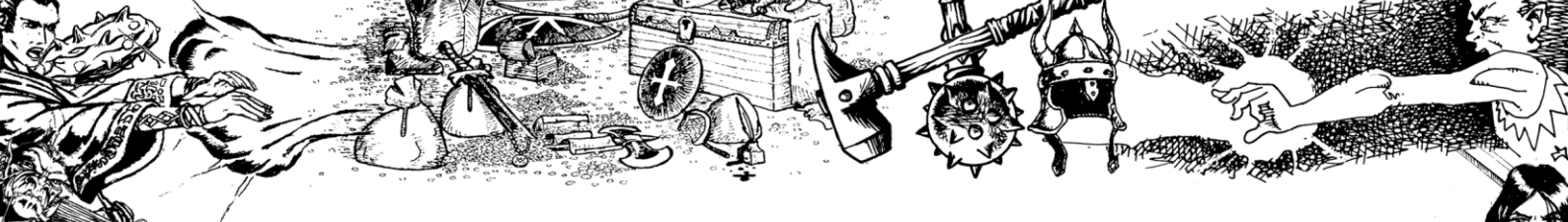
Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Parom

Com este encanto o sacerdote consegue aprimorar seu uso das habilidades carpintaria, trabalho em metal ou trabalhos manuais. Nos níveis mais baixos é necessário ter o material para fabricação e as ferramentas apropriadas. A partir do efeito 4 o Sacerdote pode rogar ao seu deus pela ajuda de matérias e ferramentas conforme descrito nos efeitos. O Sacerdote só deve rogar ao deus se material ou ferramentas não estiverem disponíveis. Se a motivação for fútil, como por exemplo quer tirar proveito financeiro, o pedido de ajuda divina pode irritar o deus e a magia falhará, podendo inclusive ser punido por ele. Esta decisão de ser uma causa fútil (ou não) é de exclusiva decisão do MESTRE. Há também uma limitação de materiais/ferramentas que o deus pode providenciar. Normalmente o deus só enviará uma quantidade limitada que seja adequada ao uso pessoal do sacerdote. Como regra geral o Sacerdote não tem nenhum controle sobre o que será providenciado, e esta decisão da quantidade e de quais itens o deus enviará fica a cargo de MESTRE de acordo com cada situação.

A duração do encanto será de acordo com a duração da habilidade usada. No momento em que o místico realizar qualquer outra ação que não esteja relacionada ao uso da habilidade a magia será encerrada. Todo material que sobrar e as ferramenta sumirão depois que a fabricação tiver sido concluída.

- 
- **Fabricação Divina 1:** Recebe bônus de 1 nível na sua rolagem de carpintaria, trabalho em metal ou trabalhos manuais. Adicionalmente o tempo exigido pela habilidade passa a ser reduzido pela metade. O material e ferramentas deve ser providenciado normalmente pelo sacerdote.
 - **Fabricação Divina 2:** Recebe bônus de 2 níveis na sua rolagem de carpintaria, trabalho em metal ou trabalhos manuais. Adicionalmente o tempo exigido pela habilidade passa a ser 1/4 do original. O material e ferramentas deve ser providenciado normalmente pelo sacerdote.
 - **Fabricação Divina 4:** Recebe bônus de 3 níveis na sua rolagem de carpintaria, trabalho em metal ou trabalhos manuais. Adicionalmente o tempo exigido pela habilidade passa a ser 1/6 do original. O material deve ser providenciado normalmente pelo sacerdote. Ferramentas pequenas podem ser providenciadas pelo deus, mas ferramentas grandes (um forja por exemplo) deve ser providenciadas pelo Sacerdote.
 - **Fabricação Divina 6:** Recebe bônus de 4 níveis na sua rolagem de carpintaria, trabalho em metal ou trabalhos manuais. Adicionalmente o tempo exigido pela habilidade passa a ser 1/8 do original. Metade do material deve ser providenciado normalmente pelo sacerdote. A outra metade do material e ferramentas pequenas podem ser providenciadas pelo deus, mas ferramentas grandes (um forja por exemplo) deve ser providenciadas pelo Sacerdote.
 - **Fabricação Divina 8:** Recebe bônus de 5 níveis na sua rolagem de carpintaria, trabalho em metal ou trabalhos manuais ou torna Muito Difícil algo que seria Impossível. Adicionalmente o tempo exigido pela habilidade passa a ser 1/10 do original. Todo o material pode ser providenciado pelo Deus. Ferramentas pequenas podem ser providenciadas pelo deus, mas ferramentas grandes (um forja por exemplo) deve ser providenciadas pelo Sacerdote.
 - **Fabricação Divina 10:** Se o resultado obtido não for uma falha (Verde), o objeto criado é uma obra prima. Adicionalmente o tempo exigido pela habilidade passa a ser 1/10 do original. Todo o material e as ferramentas podem ser providenciadas pelo deus.

Faro

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

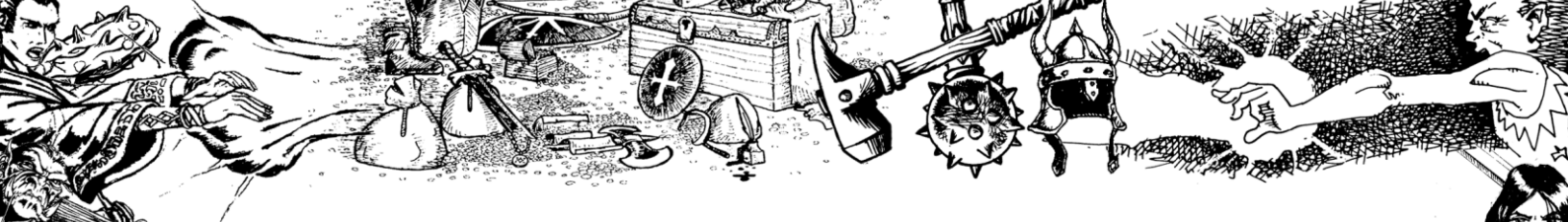
Lista de Magia: Trilha dos Exploradores, Trilha dos Caçadores

Com esse feitiço o evocador pode mudar seu poder olfativo chegando próximo ou até mesmo superando os lobos e os cães. A diferença entre o olfato humano para o canino, é que um humano consegue saber que um javali está sendo assado, já o canino consegue dizer quais os temperos foram usados com exatidão e até mesmo saber se exagerou no sal, podendo assim dividir os cheiros para ser assertivo no que busca. Caso tenha alguma amostra do que está procurando (como por exemplo uma peça de roupa de uma pessoa) poderá até mesmo isolar esse odor dos demais, tornando assim extremamente efetivo, dependendo do nível da magia.

Caso o que procura tenha vários cheiros, isso tornara mais difícil farejar em efeitos mais baixos, mas em níveis mais altos ajuda a ser mais seletivo. Em um certo nível o evocador pode até dizer se alguém esteve ali quantos dias e pode seguir seu rasto se ainda estiver dentro do tempo estipulado na magia. O evocador precisa conhecer o odor do que vai procurar ou estar de alguma forma no ambiente em que está iniciando sua busca. Se no local ele perceber um odor desconhecido ele pode farejar para saber de quem ou do que se trata.

Essa magia tem dependência de habitat e só pode ser utilizado em ambientes naturais. Nos níveis 7 e 9 onde pode-se sentir o odor de alguém que se aproxime, a criatura deve ter o "vento do ponto da criatura em direção ao evocador" assim ele pode sentir o odor até 100 metros de distância, caso contrário ele o percebera quando a criatura estiver a 20 metros do evocador usando um "usar sentido" fácil.

Exemplos de características de odor pode ser madeira específica, penas de aves específicas, pelos e couro de animais específicos, minérios, plantas específicas e em níveis maiores podendo ter um conjunto de odores, se existir odor, ele pode ser farejado. Para melhor entendimento, abaixo temos alguns exemplos:



Um rastreador evoca o efeito 1 e por 15 minutos pode farejar uma característica só até 1 km de distância, como por exemplo um pelo de urso, uma planta específica etc. assim que a duração da magia acabar ele deve refazer a magia ou não conseguira continuar a farejá-lo.

Um rastreador evoca o efeito 9 e por 3 horas ele pode farejar coisas mais específicas até 5 km de distância, um humano, com armadura de metal, uma capa de couro, carrega ração de viagem, fuma tabaco, está ferido, usando um emplastro de ervas etc. Quanto mais dados tiver da criatura mais específica é sua busca!

- **Faro 1:** Pode farejar uma característica de plantas, animais e objetos que; recebe menos 1 nível de dificuldade para Usar Sentidos aplicado a faro. O efeito dura 15 mim e a distância máxima é de 1 km.
- **Faro 3:** Pode farejar até duas características de plantas, animais e objetos; recebe menos 2 níveis de dificuldade para Usar Sentidos aplicado a faro. O efeito dura 30 minutos e a distância máxima é de 2 km.
- **Faro 5:** Pode farejar até 4 características de plantas, animais, seres e objetos com um bom grau de precisão; pode sentir odores que já passaram no local até 5 dias, recebe menos 3 níveis de dificuldade para Usar Sentidos aplicado a faro. Poderá perceber se vai chover em breve. O efeito dura uma hora e a distância máxima é de 3 km.
- **Faro 7:** Pode farejar até 6 características de todo tipo de odor com um ótimo grau de precisão, e pode sentir odores que já passaram no local até 10 dias, recebe menos 4 níveis de dificuldade para Usar Sentidos aplicado a faro. Poderá perceber pelo cheiro que alguém se aproxima usando uma rolagem de Usar Sentidos em quanto a magia estiver ativa ou até mesmo que vai chover em breve. O efeito dura duas horas e a distância máxima é de 4 km.
- **Faro 9:** Pode farejar até 10 características todo tipo de odor com um grau de precisão incrível, e pode sentir odores que já passaram no local até 15 dias, recebe menos 5 níveis de dificuldade para Usar Sentidos aplicado a faro e torna rolamento impossíveis em muito difíceis. Poderá perceber pelo cheiro que alguém se aproxima usando a rolagem de Usar Sentidos enquanto a magia estiver ativa ou até mesmo que vai chover em breve. O efeito dura 3 horas e a distância máxima é de 5 km.

Fascínio

Evocação: 10 rodadas

Alcance: 50 metros.

Duração: Variável

Lista de Magia: Confraria dos Artistas

Com esta magia, o evocador consegue atrair a atenção das pessoas, de forma que as mesmas passam a esquecer tudo o que acontece à sua volta, devotando sua atenção unicamente a ele. Ele então começará a tocar, a cantar, a contar uma história, entre outras possibilidades, e, após 10 rodadas, todas as pessoas afetadas pela magia, cujo número varia de acordo com o nível do efeito, deverão fazer um teste de Resistência à Magia. Caso não passe, uma pessoa ficará com toda sua atenção voltada para o evocador. Caso a pessoa passe no teste, ela deverá fazer uma nova resistência à magia por rodada, até que falhe ou ela saia do alcance da magia. Caso alguma pessoa entre no alcance após ter começado a apresentação, ela deverá fazer um teste de resistência à magia após 10 rodadas de apreciação da música e, conforme o outro caso, fazer uma resistência por rodada caso tenha sucesso no teste inicial.

A magia acaba quando o evocador pára de tocar o seu instrumento, cantar ou discursar ou até mesmo de fazer malabarismo; ou seja, quando for de seu interesse. Entretanto, o místico não pode fazer nenhuma outra ação a não ser fazer sua apresentação enquanto produz o encanto. Quando parar de tocar, as pessoas despertarão do encanto, tendo a sensação de terem ido a uma ótima apresentação. As pessoas não têm nenhuma noção de que foram enfeitiçadas. Caso alguém ataque qualquer uma das pessoas sob o efeito, a magia se quebrará sob todas as pessoas. Neste caso, as pessoas percebem que foram enfeitiçadas. A pessoa atacada, entretanto, sofrerá uma surpresa parcial.

- **Fascínio 1:** Afeta até 3 pessoas.
- **Fascínio 2:** Afeta até 10 pessoas.
- **Fascínio 4:** Afeta até 25 pessoas.

- 
- **Fascínio 6:** Afeta até 60 pessoas.
 - **Fascínio 8:** Afeta até 100 pessoas.
 - **Fascínio 10:** Afeta até 200 pessoas.

Feixes Incandescentes

Evocação: Instantânea

Alcance: 50 metros

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Colégio Naturalista

Restrição de Uso: Ar Livre

Esta magia do Colégio Naturalista canaliza certa quantidade de energia solar, moldando-as em feixes que caem do céu em direção aos alvos escolhidos pelo evocador. Só é possível atacar um alvo por feixe. O som do fogo rasgando o ar e de seu potente impacto na terra fazem desta magia um evento magnífico.

Este feitiço só pode ser evocado em ambiente aberto, durante o dia e o céu deve estar limpo, sem nuvens. O número de feixes e o dano de cada, variam com a dificuldade do efeito.

Embora esta magia seja de origem energética, sua matéria prima é o fogo, se submetendo portanto, à magias como Piroproteção e Armadura Elemental.

- Feixes Incandescentes 1: 1 feixe de dano 16.
- Feixes Incandescentes 3: 2 feixes de dano 20.
- Feixes Incandescentes 5: 2 feixes de dano 28.
- Feixes Incandescentes 7: 2 feixes de dano 32.
- Feixes Incandescentes 9: 3 feixes de dano 40.

Fitogênese

Evocação: Variável

Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Naturalista

Restrição de Uso: Ambiente Natural

Com esta magia o mago induz a criação de vegetais em uma área. Os tipos de vegetais criados, a área da vegetação e o tempo em que os vegetais perduram no local, variam com a dificuldade do efeito.

O aparecimento dos vegetais é imediato, surgindo do solo imediatamente após o término da evocação. Os magos naturalistas costumam evocar esta magia para obter os vegetais necessários a evocação de outros feitiços.

Esta magia só pode ser efetuada em contato direto como o solo, caso contrário, a magia falhará.

Com exceção do Nível de dificuldade 10, evocação dos efeitos desta magia é de 10 rodadas.

Para identificar o tamanho exato dos vegetais citados, verifique a descrição da magia (Animação Vegetal).

- **Fitogênese 1:** Cria uma área de 2 m de raio de vegetação rasteira sem presença de árvores. O tempo de duração dos vegetais é de 12 horas.
- **Fitogênese 2:** cria uma área de 7 m de raio de clareira e uma árvore de porte menor. O tempo de duração dos vegetais é de 2 dias.
- **Filogênese 4:** Cria uma área de 10 m de raio com uma pequena diversidade de plantas e árvores de Pequeno porte ou menores. O tempo de duração dos vegetais é de 4 dias.
- **Fitogênese 6:** Cria uma área de 20 m de raio com uma razoável diversidade de plantas e flores com árvores de médio porte ou menores. O tempo de duração dos vegetais é de 7 dias.
- **Fitogênese 8:** Cria uma área de 30 de raio com uma grande diversidade de plantas, flores e a presença de raízes comestíveis. O tempo de duração dos vegetais é de 15 dias.

- **Fitogênese 9:** Cria uma área de 50 de raio com vasta diversidade de plantas, flores, raízes comestíveis e árvores frutíferas de porte maior, ou menores. O tempo de duração dos vegetais é de um mês.
- **Fitogênese 10:** Idem ao anterior, mas a área pode se estender até 100 m de raio. O tempo de duração dos vegetais é permanente, e a evocação é um ritual que custa 5 moedas de ouro para cada 10m de raio.

Fogo Divino

Evocação: Instantânea

Alcance: 100 metros

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Ordem de Palier

Restrição de Uso: Ar Livre

Conhecido como o milagre mais poderoso de Palier, o fogo divino é sempre lembrado por suas características peculiares. Por ser divino, nem mesmo os demônios e os elementais de fogo resistem ao poder de Palier, podendo ser afetados normalmente por este fogo. Entretanto, para se utilizar este encanto, é necessário que o evocador esteja ao ar livre e que o tempo esteja sem nuvens, chovendo ou mesmo nublado (exatamente o oposto da magia Relâmpago). Caso as condições estejam satisfeitas, o sacerdote poderá clamar por seu deus e uma grande coluna de fogo rasgando o céu virá como resposta ao seu apelo.

Os sacerdotes que dominam este milagre não devem usá-lo levemente, apenas em caso de extrema necessidade. Caso seja evocado em uma situação que não seja de extrema necessidade ou se for evocado por um motivo efêmero e/ou mundano, a magia falhará e o sacerdote será punido pelo seu deus (o MESTRE decide qual será a punição).

- **Fogo Divino 1:** Causa 12 pontos de dano em uma área de 1 metro de raio.
- **Fogo Divino 2:** Causa 16 pontos de dano em uma área de 2 metros de raio.
- **Fogo Divino 4:** Causa 24 pontos de dano em uma área de 2 metros de raio.
- **Fogo Divino 6:** Causa 28 pontos de dano em uma área de 4 metros de raio.
- **Fogo Divino 8:** Causa 32 pontos de dano em uma área de 6 metros de raio.
- **Fogo Divino 10:** Causa 40 pontos de dano em uma área de 6 metros de raio.

Força Mútua

Evocação: 1 rodada

Alcance: 10 metros

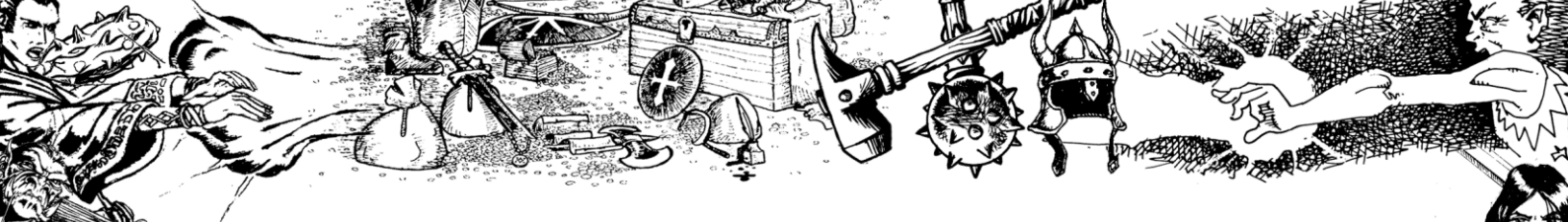
Duração: 15 rodadas

Lista de Magia: Rastreadores, Trilha dos Guardiões

Com esta magia, o evocador cria um laço de coragem e determinação entre si e seus companheiros animais, fazendo com que todos aumentem suas capacidades para o combate desde que o evocador e seus companheiros estejam engajados no combate. Esta magia não funcionará no caso de não haver nenhum companheiro animal. Caso todos os seus companheiros saiam do combate a magia se encerrará. Devido a ligação da magia com a natureza, caso o evocador esteja mais de uma semana fora de ambientes naturais, esta magia não poderá mais ser evocada. Será necessário passar um dia em um ambiente natural para que esta magia possa ser evocada novamente.

O número de colunas de ataque atribuído ao evocador e aos animais variam de acordo com a dificuldade do efeito. Esta magia só afeta animais que estejam sob efeito das magias: Elo Animal ou Convocação Animal. O Rastreador deve ter cuidado com o uso desta magia, pois caso algum de seus companheiros animais seja morto em decorrência do combate, a quebra do laço de coragem causa um efeito negativo no Rastreador, assim o bônus nas colunas se torna penalidade, que perdura por um tempo muito maior que a própria duração da magia.

- **Força Mútua 1:** Concede +2 na coluna de ataque do evocador e de até 1 de seus companheiros animais. Os companheiros animais ganham +5 na EH. A penalidade pela quebra do laço de coragem é de 1 dia;

- 
- **Força Mútua 3:** Concede +4 na coluna de ataque do evocador e de até 2 de seus companheiros animais. Os companheiros animais ganham +10 na EH. A penalidade pela quebra do laço de coragem é de 3 dias;
 - **Força Mútua 5:** Concede +6 na coluna de ataque do evocador e de até 3 de seus companheiros animais. Os companheiros animais ganham +15 na EH. A penalidade pela quebra do laço de coragem é de 7 dias;
 - **Força Mútua 7:** Concede +8 na coluna de ataque do evocador e de até 4 de seus companheiros animais. Os companheiros animais ganham +20 na EH. A penalidade pela quebra do laço de coragem é de 15 dias;
 - **Força Mútua 9:** Concede +10 na coluna de ataque do evocador e de todos seus companheiros animais. Os companheiros animais ganham +25 na EH. A penalidade pela quebra do laço de coragem é de 1 mês.

Força Sagrada

Evocação: 1 rodada.

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

Lista de Magia: Ordem de Blator

Com este encanto, o sacerdote de Blator clama a seu deus, e recebe em resposta uma força divina para ajuda-lo intensamente na batalha. Na prática o sacerdote receberá um ajuste de força extra que deverá ser somado ao dano. Assim se o sacerdote tinha força 2, e usou o nível 7 que concede + 4 de ajuste, o sacerdote passará a ter força 6. Essa magia não só se aplica ao dano mas também ajuda o sacerdote a realizar outras tarefas que exijam uma força absurda. Ao esgotar a duração da magia, a força do sacerdote volta a seu estado normal.

- **Força Sagrada 1:** Concede + 1 de ajuste de força ao sacerdote.
- **Força Sagrada 3:** Concede + 2 de ajuste de força ao sacerdote.
- **Força Sagrada 5:** Concede + 3 de ajuste de força ao sacerdote.
- **Força Sagrada 7:** Concede + 4 de ajuste de força ao sacerdote.
- **Força Sagrada 9:** Concede + 5 de ajuste de força ao sacerdote.

Forçar Disputa

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

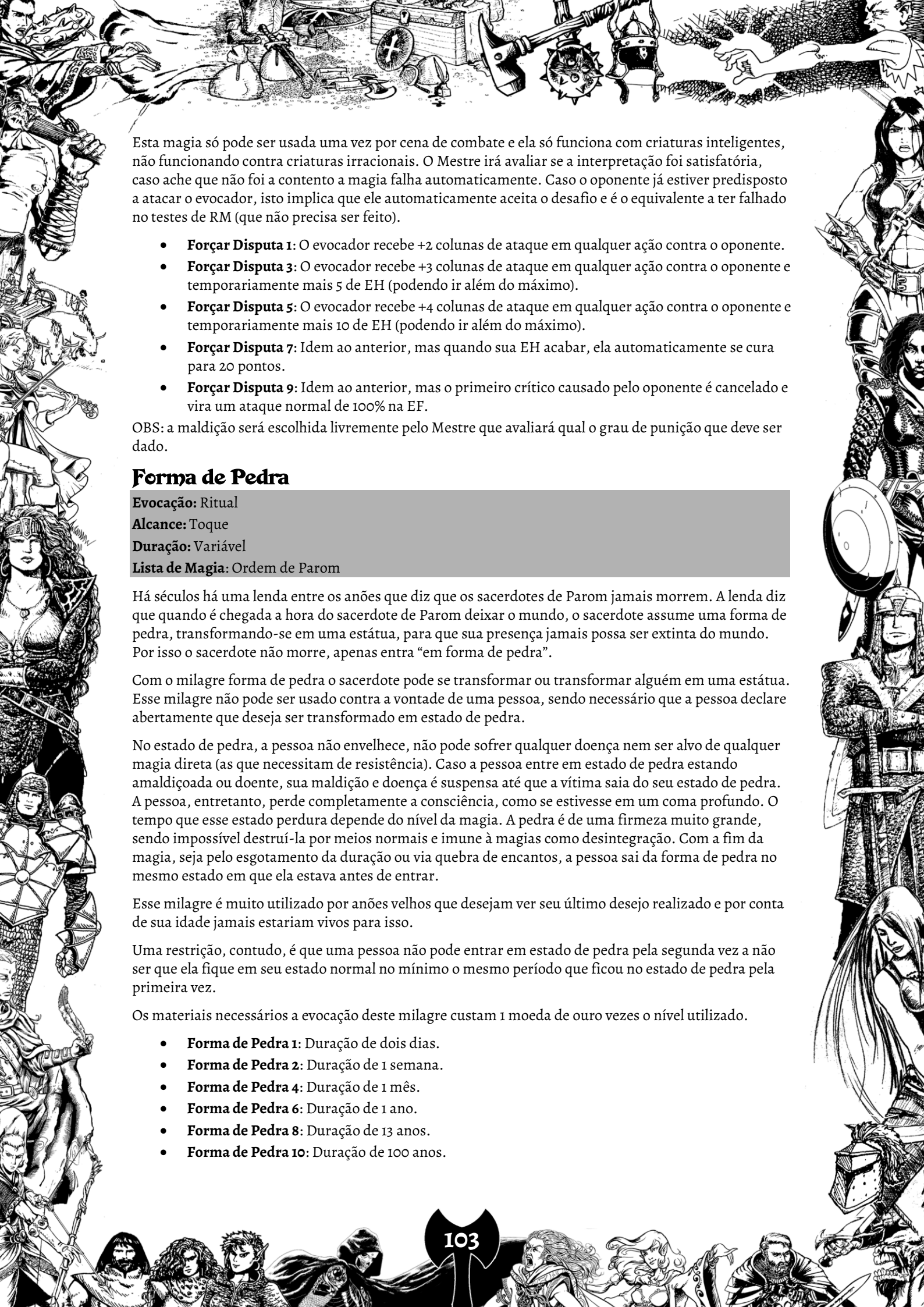
Duração: 1 combate

Lista de Magia: Ordem de Blator, Ordem de Crezir

Esta magia é utilizada de forma estratégica para atrair a atenção um determinado oponente e forçá-lo a combater com o evocador. Para que a magia funcione é necessário que o jogador interprete o que deve ser dito com palavras e/ou gestos e faça algo que acerte o ego ou instinto adversário. O oponente tem direito a um teste de RM, e caso tenha sucesso não será forçado a lutar contra o evocador.

Caso falhe na RM, o oponente será forçado a lutar contra o evocador, mas não é obrigado a fazê-lo de perto, podendo usar ataques a distância. Quando o oponente perder toda a EH ou o evocador fizer o seu primeiro acerto na EF este deve oferecer a rendição. Caso o oponente se recuse o combate prossegue normalmente. Caso aceite a rendição, o evocador não poderá mais atacar o oponente sob pena de receber uma maldição divina (sem teste de RM). Se o oponente rendido for desleal e voltar a combater ou se resolver fugir é este que receberá uma maldição divina (sem teste de RM). Caso o oponente passe no teste de RM não será forçado a combater, podendo inclusive fugir sem nenhuma penalidade.

Independente do oponente ter passado ou não no teste de RM o evocador recebe alguns bônus conforme o efeito. Note que os bônus de colunas e críticos só funcionam contra o oponente desafiado, mas a EH recebida funciona contra todos. Se o oponente estiver numa situação que não possa atacá-lo diretamente (protegido por algo ou alguém) o evocador poderá entrar em combate com outros desde que seja para poder chegar ao seu oponente. Caso o próprio evocador é que decida sair da disputa (mesmo que seja para ajudar um companheiro) ele receberá uma maldição divina que não tem direito a RM.



Esta magia só pode ser usada uma vez por cena de combate e ela só funciona com criaturas inteligentes, não funcionando contra criaturas irracionais. O Mestre irá avaliar se a interpretação foi satisfatória, caso ache que não foi a contento a magia falha automaticamente. Caso o oponente já estiver predisposto a atacar o evocador, isto implica que ele automaticamente aceita o desafio e é o equivalente a ter falhado no testes de RM (que não precisa ser feito).

- **Forçar Disputa 1:** O evocador recebe +2 colunas de ataque em qualquer ação contra o oponente.
- **Forçar Disputa 3:** O evocador recebe +3 colunas de ataque em qualquer ação contra o oponente e temporariamente mais 5 de EH (podendo ir além do máximo).
- **Forçar Disputa 5:** O evocador recebe +4 colunas de ataque em qualquer ação contra o oponente e temporariamente mais 10 de EH (podendo ir além do máximo).
- **Forçar Disputa 7:** Idem ao anterior, mas quando sua EH acabar, ela automaticamente se cura para 20 pontos.
- **Forçar Disputa 9:** Idem ao anterior, mas o primeiro crítico causado pelo oponente é cancelado e vira um ataque normal de 100% na EF.

OBS: a maldição será escolhida livremente pelo Mestre que avaliará qual o grau de punição que deve ser dado.

Forma de Pedra

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Parom

Há séculos há uma lenda entre os anões que diz que os sacerdotes de Parom jamais morrem. A lenda diz que quando é chegada a hora do sacerdote de Parom deixar o mundo, o sacerdote assume uma forma de pedra, transformando-se em uma estátua, para que sua presença jamais possa ser extinta do mundo. Por isso o sacerdote não morre, apenas entra “em forma de pedra”.

Com o milagre forma de pedra o sacerdote pode se transformar ou transformar alguém em uma estátua. Esse milagre não pode ser usado contra a vontade de uma pessoa, sendo necessário que a pessoa declare abertamente que deseja ser transformado em estado de pedra.

No estado de pedra, a pessoa não envelhece, não pode sofrer qualquer doença nem ser alvo de qualquer magia direta (as que necessitam de resistência). Caso a pessoa entre em estado de pedra estando amaldiçoada ou doente, sua maldição e doença é suspensa até que a vítima saia do seu estado de pedra. A pessoa, entretanto, perde completamente a consciência, como se estivesse em um coma profundo. O tempo que esse estado perdura depende do nível da magia. A pedra é de uma firmeza muito grande, sendo impossível destruí-la por meios normais e imune à magias como desintegração. Com a fim da magia, seja pelo esgotamento da duração ou via quebra de encantos, a pessoa sai da forma de pedra no mesmo estado em que ela estava antes de entrar.

Esse milagre é muito utilizado por anões velhos que desejam ver seu último desejo realizado e por conta de sua idade jamais estariam vivos para isso.

Uma restrição, contudo, é que uma pessoa não pode entrar em estado de pedra pela segunda vez a não ser que ela fique em seu estado normal no mínimo o mesmo período que ficou no estado de pedra pela primeira vez.

Os materiais necessários a evocação deste milagre custam 1 moeda de ouro vezes o nível utilizado.

- **Forma de Pedra 1:** Duração de dois dias.
- **Forma de Pedra 2:** Duração de 1 semana.
- **Forma de Pedra 4:** Duração de 1 mês.
- **Forma de Pedra 6:** Duração de 1 ano.
- **Forma de Pedra 8:** Duração de 13 anos.
- **Forma de Pedra 10:** Duração de 100 anos.



Forma Fluida

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Ganis

Com esse milagre, o sacerdote de Ganis pede à Deusa que transforme momentaneamente em água seu corpo e suas vestes, incluindo armadura e elmo. Pode ser usado para se infiltrar através de rachaduras, fendas ou qualquer orifício que o MESTRE julgar possível; escapar de prisões ou amarras; ou até mesmo camuflagem. Também torna o místico imune a ataques físicos (todos os golpes atravessam o corpo sem causar dano), mas ataques elétricos (Relâmpago e Raio Elétrico, por exemplo) causam um nível a mais de dano. Ataques mágicos e que afetam a mente funcionam normalmente contra o evocador. Armas mágicas funcionam parcialmente, causando metade do dano, arredondando para cima.

A magia cria uma tensão superficial possibilitando manter o formato corpóreo ou a que o volume de água permitir (uma poça d'água, por exemplo). Sua cor será semelhante ao reflexo do místico na água. Por ser uma água divina, possuindo aura específica, a forma fluida não é afetada por magias de controle de água, como Hidromanipulação, por exemplo.

Durante o efeito, o evocador mantém os sentidos normais, fica impossibilitado de fazer ataques físicos e realizar magias, não precisa respirar e não consegue segurar objetos. A VB permanece a mesma, respeitando as penalidades para as adversidades do terreno. Armas e escudos, caso estejam empunhadas no momento da ativação da magia, cairão no chão; mas se a arma estiver guardada e o escudo nas costas, transformar-se-á em água também (não servirão para ataques ou defesa). Os danos sofridos na forma fluida serão contabilizados normalmente da EF e EH do sacerdote.

É possível usar essa magia para se camuflar em um rio, lago, etc., mas um teste de Usar os Sentidos (Muito difícil) identificará uma porção de água diferente do normal (a critério do MESTRE, um teste de Misticismo Difícil pode ser usado para relacionar com a magia).

Se por algum motivo o corpo fluido estiver dividido no momento em que acabar a duração da magia, irá reaparecer onde concentrar a maior parte, mas sofrerá dano na EF na seguinte proporção:

- 2 pontos se apenas um quinto ou menos do corpo não conseguir se reagrupar;
- 4 pontos para um quarto;
- 6 pontos para um terço;
- 8 pontos para metade (o jogador escolhe em qual metade o corpo reaparecerá).

Mas caso o corpo reapareça em um local onde não há espaço para ser formado (por exemplo, numa fresta na montanha), será morte instantânea. O MESTRE julgará o quanto do corpo foi perdido e/ou se é possível o surgimento.

E por fim, a partir do sétimo nível será possível criar um prolongamento de água do braço, formando um chicote, e usar para atacar (efeito chicote).

- **Corpo Fluido 1:** Transforma o corpo em água, mas não consegue falar. Duração de 5 rodadas.
- **Corpo Fluido 3:** Idem ao anterior, mas consegue falar.
- **Corpo Fluido 5:** Idem ao anterior, mas a duração é de 10 rodadas.
- **Corpo Fluido 7:** Idem ao anterior, mas permite usar um braço como se fosse um chicote para atacar na coluna 10 e causando 23/18/13/8 de dano. A duração é de 15 rodadas e o alcance do chicote é de 2 metros.
- **Corpo Fluido 9:** Idem ao anterior, mas causa 27/21/15/9 de dano, ataca na coluna 12 e a duração é de 20 rodadas.



Garras

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

Lista de Magia: Trilha dos Caçadores

Com este encantamento, o usuário convoca o espírito de um animal para garras previamente preparadas, que é um material necessário para esta magia. A seguir, a magia força o desenvolvimento de garras a partir das unhas do usuário.

A coluna de ataque com as garras é o nível do evocador nesta magia somado com sua Agilidade, acrescido dos modificadores +3/0/-3 contra as categorias de defesa L, M e P, respectivamente. Ao total do dano, deve-se somar o atributo Força. O místico já pode atacar na mesma rodada que evoca a magia. O nível da magia dirá o efeito extra caso o evocador acerte um golpe na EF ou 100% na EH da vítima. Por ser de origem mística, as garras funcionam em seres que só são atingidos por armas mágicas.

Enquanto durar a magia, todas as tarefas que necessitam de destreza manual tornam-se dois níveis mais difíceis, inclusive o manuseio de algumas armas, a critério do mestre. Se o efeito utilizado permitir, o usuário pode retrair as garras e evitar esta penalidade. O evocador não pode ser desarmado de suas garras (exceto se perder a mão). No entanto, ele pode encerrar a magia a qualquer momento.

O material para preparar essa magia, ou seja, a garra de um animal, deve ser obtida dentro do código de conduta dos rastreadores, caso contrário, o espírito do animal não atenderá a convocação e o encantamento falhará. O preparativo é um ritual com tempo médio de 20 minutos de duração, e deve ser feito em ambiente natural. O místico só precisa ter um par de garras preparada para usar qualquer nível da magia, entretanto, as garras devem ser de um animal que cause, no mínimo, 12 de dano (100%) em garra ou patada. Tipicamente, as garras são penduradas em colares ou pulseiras e não possuem a aparência de uma arma.

- **Garras 1:** As garras causam dano máximo (100%) igual a 8; podem ser retraídas como a de um felino; caso atinjam a EF ou 100% da EH, desequilibra o inimigo, levando-o a cair e perder uma rodada.
- **Garras 3:** As garras causam dano máximo (100%) igual a 12; caso atinjam a EF ou 100% da EH, corta o músculo e causa penalidade de -2 por duas rodadas.
- **Garras 5:** As garras causam dano máximo (100%) igual a 16; podem ser retraídas como a de um felino; caso atinjam a EF ou 100% da EH, desarma o adversário e sua arma cai a 3m de distância (caso não tenha arma, idem ao anterior, porém -3).
- **Garras 7:** As garras causam dano máximo (100%) igual a 20; caso atinjam a EF ou 100% da EH, acerta um órgão vital e a dor paralisa o adversário por 1 rodada, e causa ajuste de -4 na rodada seguinte à paralisação.
- **Garras 9:** idem ao anterior, mas a garra pode ser disparada da mão para atingir o adversário à distância (máximo de 25m). Para utilizar novamente, seja em combate de perto ou ataque à distância, precisa esperar 1 rodada (regeneração da garra). Além disto as garras podem ser retraídas como a de um felino; o ajuste de -4 fica por 2 rodadas.

Obs: com relação ao efeito extra causado ao adversário caso atinja a EF ou 100% da EH, a magia só tem força para afetar uma vez no mesmo inimigo, por combate. Também não funciona com adversários com o dobro de tamanho do evocador ou com peso superior a 10 vezes do místico.

Geonimação

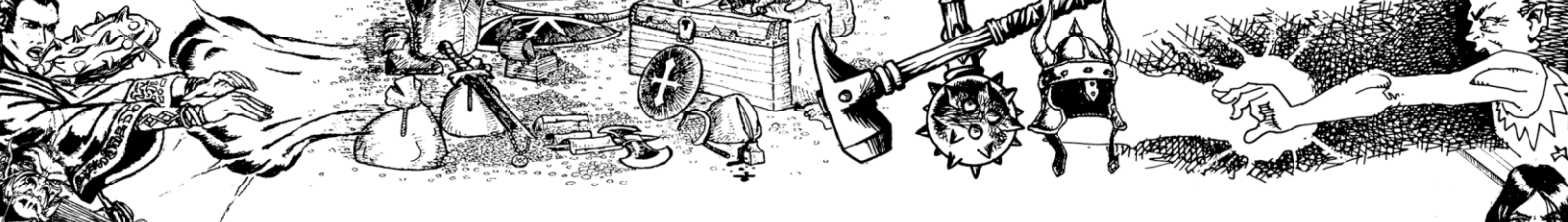
Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Lista de Magia: Colégio Alquímico

Esta magia permite a criação de seres animados como Homúnculos, Gárgulas, estátuas Animadas e Variações de Golens. Para tanto, o mago deve dispor do material necessário ou de uma escultura já pronta. Se não tiver a escultura (estátua), pode fazer uma com um sucesso em trabalhos manuais ou em



metal com dificuldade Média para um trabalho sem muitos detalhes, ou difícil para um bom trabalho. Geomanipulação serve para este fim.

No caso de estátuas animadas, a figura não precisa ser humanóide, mas os parâmetros serão os mesmos. Depois de criados, estes seres devem receber uma missão como guardião de algo ou algum lugar, de onde jamais sairão a menos que alguém o viole ou a magia “Libertação” seja evocada. O homúnculo é a exceção, pois seguirá o mestre. O poder da criatura animada e o custo do ritual variam com o efeito.

- **Geoanimação 1:** Cria uma estátua animada. O ritual custa 2 moedas de ouro.
- **Geoanimação 3:** Cria uma Gárgula, o ritual custa 4 moedas de ouro.
- **Geoanimação 5:** Cria um Golem de argila. O ritual custa 6 moedas de ouro.
- **Geoanimação 6:** Cria um Homúnculo. O ritual custa 3 moedas de ouro..
- **Geoanimação 7:** Cria um Golem de pedra. O ritual custa 8 moedas de ouro.
- **Geoanimação 9:** Cria um Golem de ferro. O ritual custa 10 moedas de ouro.

Geomanipulação

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: 10 rodadas

Lista de Magia: Colégio Elemental, Ordem de Sevides

Com este encanto é possível manipular a terra e a pedra (metal não pode ser manipulado) até certa quantidade por rodada. Esta quantidade é determinada pelo volume de terra e/ou pedra manipulada.

A forma dada ao material é determinada pelo evocador. O encanto, contudo, não cria matéria. Além disso, o evocador precisa se concentrar para manter o feitiço. Caso esta concentração seja perdida por qualquer motivo, a magia é quebrada.

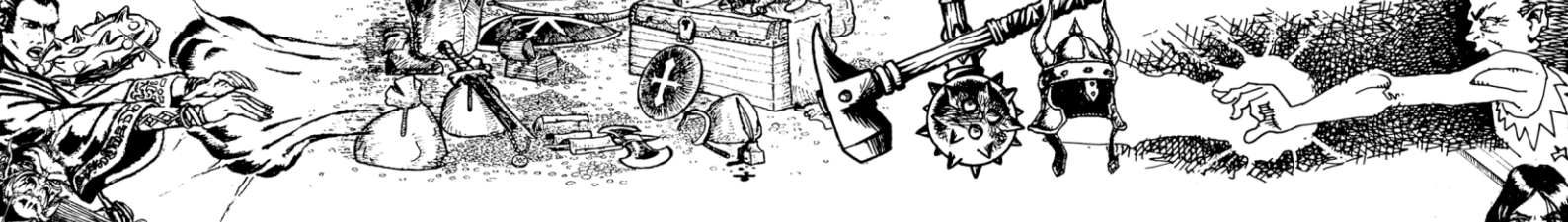
Após o final do encanto, as forças físicas voltam a atuar normalmente, e caso a forma determinada pelo evocador seja inviável (não se sustente) a mesma irá quebrar, cair, desmanchar e etc., de acordo com a situação. Caso a forma seja segura e bem construída, ela se manterá intacta.

Note que esta magia não faz com que o evocador tenha total controle sobre a densidade dos materiais, isso significa dizer que caso um evocador queira abrir um buraco em uma parede de pedra, o volume de material retirado da parede não desaparecerá, ele apenas será transferido para outro lugar. Pode-se, no entanto, fundir a terra para se criar pedra, reduzindo assim o volume do material. Ao fazer isso, a quantidade de terra fundida sofrerá uma redução de 50% no seu volume.

Um outro fator que limita essa magia é que o evocador deve ter visão sobre o material a ser manipulado. Ou seja, se o evocador quiser abrir um buraco no chão, ele começará a manipular, primeiramente, a matéria que está disposta superficialmente.

A proximidade da Aura de uma criatura atrapalha esta magia de forma decisiva. Caso o material que está sendo manipulado se aproxime da Aura de um indivíduo a magia será desfeita. Dessa forma Geomanipulação não pode ser usada como uma forma de ataque a criaturas. Note que pelas limitações da magia, torna-se impossível fazer um buraco em baixo de uma criatura já que a matéria superficial que compõem o chão está em contato direto com a aura do indivíduo.

- **Geomanipulação 1:** Molda até 4 metros cúbicos.
- **Geomanipulação 2:** Molda até 10 metros cúbicos.
- **Geomanipulação 4:** Molda até 25 metros cúbicos.
- **Geomanipulação 6:** Molda até 35 metros cúbicos.
- **Geomanipulação 8:** Molda até 45 metros cúbicos.
- **Geomanipulação 10:** Molda até 60 metros cúbicos.



Geoproteção

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: 20 rodadas

Lista de Magia: Colégio Elemental

Esta magia oferece ao evocador a possibilidade de proteger a si mesmo ou a alguém escolhido contra dano feito por objetos de origem mineral de natureza sólida.

Este feitiço tem a capacidade de absorver uma quantidade de dano (na EH ou na EF) feita por objetos minerais (espadas, machados, pedras, rochas, etc.) sólidos. Materiais de origem vegetal (porretes, cajados, etc.) ou mineral líquidos (petróleo pegando fogo, ácidos, fogo grego, etc.) não são afetados pelo encanto (fazem dano normal).

A quantidade máxima de dano que o encanto pode absorver depende da Dificuldade do Efeito que se está usando. À medida que o encanto vai absorvendo dano ele vai perdendo potência. Quando o total de dano absorvido fica maior ou igual ao dano máximo que o feitiço pode absorver, o mesmo é quebrado. O dano excedente (se houver algum) é sofrido pelo recipiente do feitiço.

Note que vários usos desta magia não são cumulativos. Caso o evocador utilize mais de um dos efeitos deste encantamento na mesma pessoa ao mesmo tempo, apenas o efeito de maior capacidade de absorção entra em operação.

Este feitiço também protege quem estiver sob seu efeito de quedas. O dano causado pela queda é absorvido normalmente. Note apenas que, apesar do feitiço proteger contra o dano causado pelo peso e impacto das pedras e da terra, ele não concede ao evocador a capacidade de respirar no fundo da terra nem de se mexer no seu interior.

- **Geoproteção 1:** Absorve até 5 de dano.
- **Geoproteção 2:** Absorve até 10 de dano.
- **Geoproteção 4:** Absorve até 15 de dano.
- **Geoproteção 6:** Absorve até 25 de dano,
- **Geoproteção 8:** Absorve até 35 de dano.
- **Geoproteção 10:** Absorve até 50 de dano.

Habilidade Animal

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

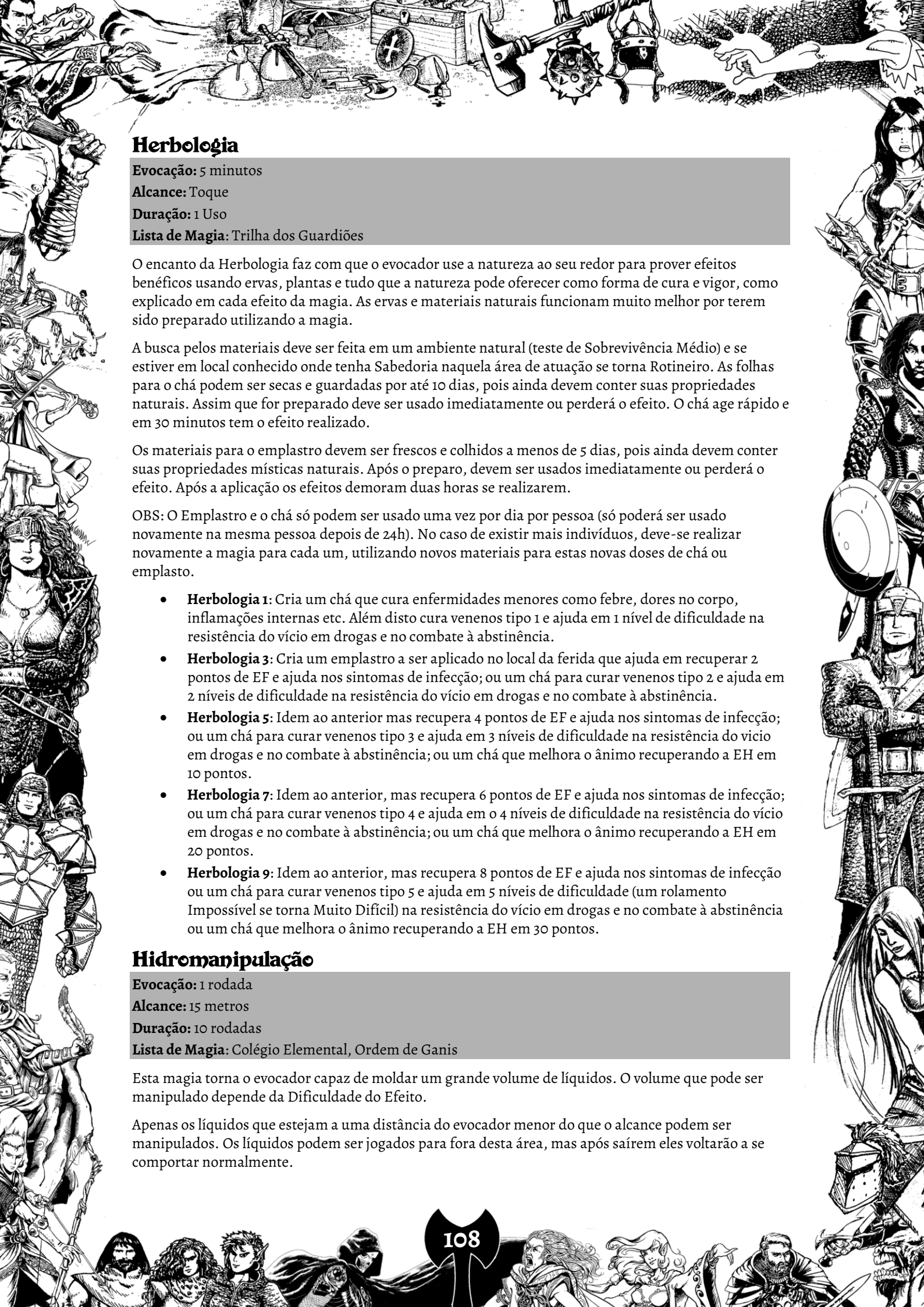
Duração: 1 hora

Lista de Magia: Rastreadores, Trilha dos Exploradores, Trilha dos Guardiões

Através deste encanto o místico torna-se temporariamente capaz de expandir suas capacidades, assemelhando-o com os animais.

Cada um dos efeitos pode ser ou não cumulativo com o anterior, desta forma, o evocador ao conjurar um efeito deve escolher quais efeitos anteriores ele gostaria de usar. Este encanto irá colapsar quando for evocado novamente, assim que o usuário decidir cessar seu uso ou assim que o tempo limite se esgotar.

- **Habilidade Animal 1:** Permite aumentar em duas vezes a sua velocidade base.
- **Habilidade Animal 2:** Permite enxergar detalhes pequenos que seriam vistos até no máximo 5 metros, a uma distância de 100 metros.
- **Habilidade Animal 4:** Permite usar a ecolocalização para se orientar sem o uso da visão. O alcance é bem limitado (20 metros) e pode-se apenas perceber obstáculos no caminho, mas permite se locomover sem bater ou tropeçar em algo ou cair num buraco.
- **Habilidade Animal 6:** Permite ao usuário efetuar saltos três vezes maiores que o normal.
- **Habilidade Animal 8:** Permite ficar em apneia (sem respirar) durante 30 minutos.
- **Habilidade Animal 10:** Permite reduzir o impacto causado por danos de queda em um quarto do valor.



Herbologia

Evocação: 5 minutos

Alcance: Toque

Duração: 1 Uso

Lista de Magia: Trilha dos Guardiões

O encanto da Herbologia faz com que o evocador use a natureza ao seu redor para prover efeitos benéficos usando ervas, plantas e tudo que a natureza pode oferecer como forma de cura e vigor, como explicado em cada efeito da magia. As ervas e materiais naturais funcionam muito melhor por terem sido preparado utilizando a magia.

A busca pelos materiais deve ser feita em um ambiente natural (teste de Sobrevivência Médio) e se estiver em local conhecido onde tenha Sabedoria naquela área de atuação se torna Rotineiro. As folhas para o chá podem ser secas e guardadas por até 10 dias, pois ainda devem conter suas propriedades naturais. Assim que for preparado deve ser usado imediatamente ou perderá o efeito. O chá age rápido e em 30 minutos tem o efeito realizado.

Os materiais para o emplastro devem ser frescos e colhidos a menos de 5 dias, pois ainda devem conter suas propriedades místicas naturais. Após o preparo, devem ser usados imediatamente ou perderá o efeito. Após a aplicação os efeitos demoram duas horas se realizarem.

OBS: O Emplastro e o chá só podem ser usado uma vez por dia por pessoa (só poderá ser usado novamente na mesma pessoa depois de 24h). No caso de existir mais indivíduos, deve-se realizar novamente a magia para cada um, utilizando novos materiais para estas novas doses de chá ou emplastro.

- **Herbologia 1:** Cria um chá que cura enfermidades menores como febre, dores no corpo, inflamações internas etc. Além disto cura venenos tipo 1 e ajuda em 1 nível de dificuldade na resistência do vício em drogas e no combate à abstinência.
- **Herbologia 3:** Cria um emplastro a ser aplicado no local da ferida que ajuda em recuperar 2 pontos de EF e ajuda nos sintomas de infecção; ou um chá para curar venenos tipo 2 e ajuda em 2 níveis de dificuldade na resistência do vício em drogas e no combate à abstinência.
- **Herbologia 5:** Idem ao anterior mas recupera 4 pontos de EF e ajuda nos sintomas de infecção; ou um chá para curar venenos tipo 3 e ajuda em 3 níveis de dificuldade na resistência do vício em drogas e no combate à abstinência; ou um chá que melhora o ânimo recuperando a EH em 10 pontos.
- **Herbologia 7:** Idem ao anterior, mas recupera 6 pontos de EF e ajuda nos sintomas de infecção; ou um chá para curar venenos tipo 4 e ajuda em 4 níveis de dificuldade na resistência do vício em drogas e no combate à abstinência; ou um chá que melhora o ânimo recuperando a EH em 20 pontos.
- **Herbologia 9:** Idem ao anterior, mas recupera 8 pontos de EF e ajuda nos sintomas de infecção ou um chá para curar venenos tipo 5 e ajuda em 5 níveis de dificuldade (um rolamento Impossível se torna Muito Difícil) na resistência do vício em drogas e no combate à abstinência ou um chá que melhora o ânimo recuperando a EH em 30 pontos.

Hidromanipulação

Evocação: 1 rodada

Alcance: 15 metros

Duração: 10 rodadas

Lista de Magia: Colégio Elemental, Ordem de Ganis

Esta magia torna o evocador capaz de moldar um grande volume de líquidos. O volume que pode ser manipulado depende da Dificuldade do Efeito.

Apenas os líquidos que estejam a uma distância do evocador menor do que o alcance podem ser manipulados. Os líquidos podem ser jogados para fora desta área, mas após saírem eles voltarão a se comportar normalmente.



A capacidade de manipulação deste encanto é total, podendo-se criar pilares de água, ondas, buracos na água, redemoinhos e etc., conforme o desejo do evocador, desde que a restrição do volume seja respeitada.

É possível tentar afogar uma criatura com este encanto, mas isto é muito difícil de se fazer. O Efeito que se está usando para afogá-la deve ser capaz de carregar o seu peso.

Caso o evocador tente fazer isto, a criatura que ele está tentando afogar tem o direito de rolar a cada rodada sua Habilidade Natação contra um Nível de Dificuldade Difícil. Caso obtenha sucesso, a vítima consegue se libertar na rodada do rolamento. Caso passe mais de 6 rodadas (90 segundos) sem conseguir respirar, ela perderá a consciência por falta de ar.

- **Hidromanipulação 1:** Afeta 3 metros cúbicos e carrega até 20 kg.
- **Hidromanipulação 2:** Afeta 6 metros cúbicos e carrega até 40 kg.
- **Hidromanipulação 4:** Afeta 15 metros cúbicos e carrega até 100 kg.
- **Hidromanipulação 6:** Afeta 25 metros cúbicos e carrega até 150 kg.
- **Hidromanipulação 8:** Afeta 35 metros cúbicos e carrega até 250 kg.
- **Hidromanipulação 10:** Afeta 50 metros cúbicos e carrega até 400 kg.

Hidrotolerância

Evocação: Instantânea

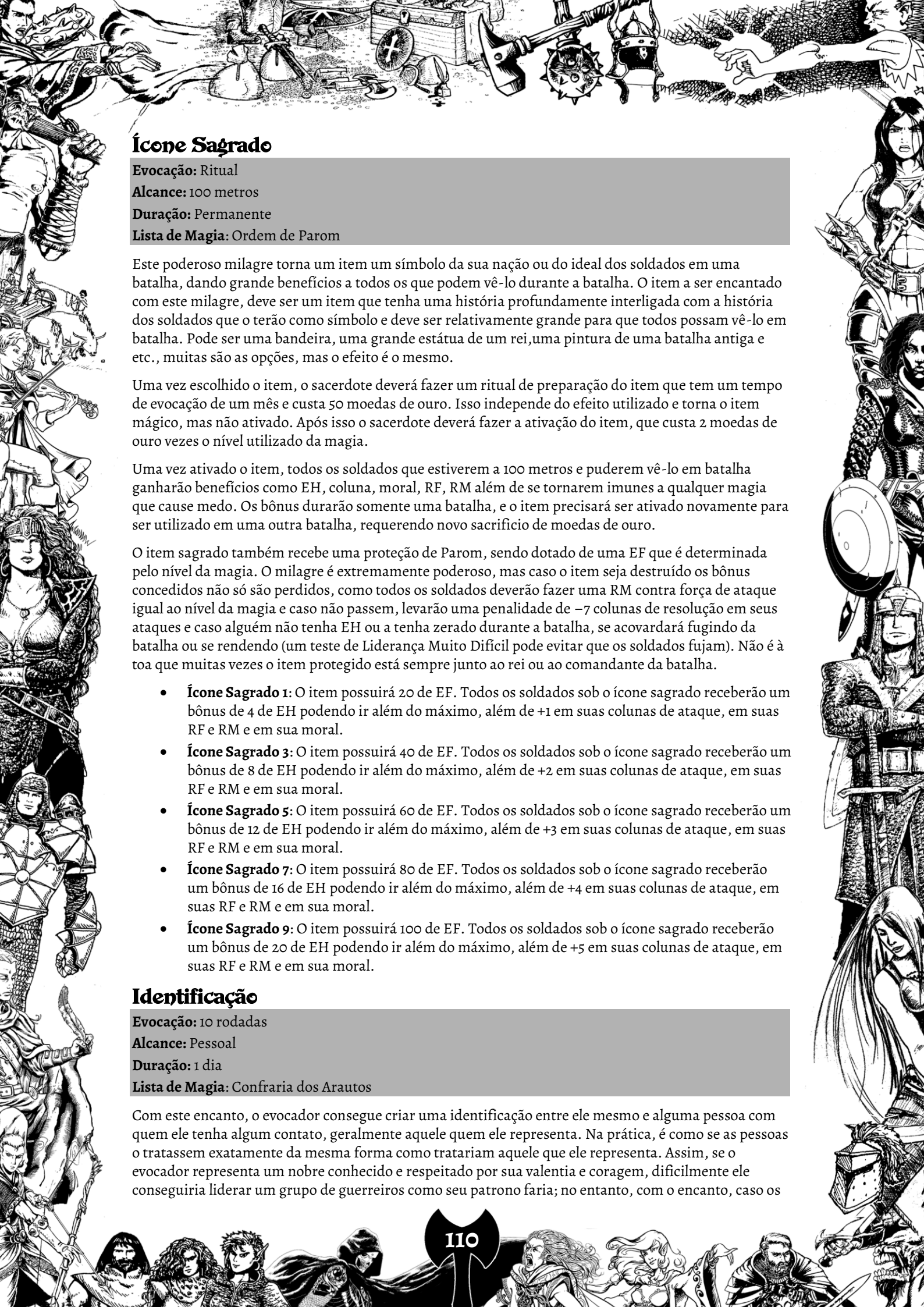
Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Ganis

Hidrotolerância como o próprio nome sugere, é a tolerância a água. Uma grande aura envolve a pessoa que possibilita realizar as mesmas coisas que alguém na superfície poderia fazer. Nos efeitos iniciais o sacerdote consegue fazer com que ele mesmo ou algum de seus companheiros possa respirar debaixo d'água. Já nos efeitos mais avançados, a tolerância à água é de tal forma, que o sacerdote (ou quem escolher) pode agir naturalmente debaixo d'água, como se estivesse na superfície, podendo até mesmo lutar.

- **Hidrotolerância 1:** O sacerdote ou um companheiro seu consegue respirar debaixo d'água por 5 minutos.
- **Hidrotolerância 2:** Idem ao anterior, mas dura 1 hora.
- **Hidrotolerância 4:** O sacerdote ou um companheiro seu não só consegue respirar debaixo d'água como também consegue utilizar seus sentidos normalmente. Assim o alvo da magia pode ouvir o que outra pessoa está dizendo embaixo d'água embora essa mesma pessoa não o possa ou pode ver também com a mesma clareza como se estivesse na superfície. Dura 2 horas.
- **Hidrotolerância 6:** Idem ao anterior, mas o alvo adquire uma movimentação melhor na água. Isso permite que o alvo da magia possa lutar debaixo d'água, mas terá - 10 em todas as suas colunas de ataque, sua agilidade não contará para sua defesa e, além disso, é impossível convocar qualquer magia ou milagre neste efeito. A EH, entretanto, já pode ser utilizada normalmente. Observe que armas que ataquem a longa distância como arcos, não podem ser utilizadas. Dura 2 horas.
- **Hidrotolerância 8:** Idem ao anterior, mas o ajuste é de -5 e é possível convocar magias ou milagres desde que não tenham manifestações físicas, como dardos de gelo. Dura 2 horas.
- **Hidrotolerância 10:** O alvo do milagre pode se locomover normalmente na água, como se estivesse na superfície, podendo até mesmo tocar um instrumento, dançar ou fazer acrobacias. Assim ele poderá lutar normalmente sem qualquer penalidade, podendo usar a sua agilidade na defesa. Além disso, a aura não só afeta o alvo da magia, como qualquer objeto por ele possuído ou lançado, se tornando possível atacar com arco e flecha e com magias de manifestação física debaixo d'água (dentro do bom senso). Dura 6 horas.



Ícone Sagrado

Evocação: Ritual

Alcance: 100 metros

Duração: Permanente

Lista de Magia: Ordem de Parom

Este poderoso milagre torna um item um símbolo da sua nação ou do ideal dos soldados em uma batalha, dando grande benefícios a todos os que podem vê-lo durante a batalha. O item a ser encantado com este milagre, deve ser um item que tenha uma história profundamente interligada com a história dos soldados que o terão como símbolo e deve ser relativamente grande para que todos possam vê-lo em batalha. Pode ser uma bandeira, uma grande estátua de um rei, uma pintura de uma batalha antiga e etc., muitas são as opções, mas o efeito é o mesmo.

Uma vez escolhido o item, o sacerdote deverá fazer um ritual de preparação do item que tem um tempo de evocação de um mês e custa 50 moedas de ouro. Isso independe do efeito utilizado e torna o item mágico, mas não ativado. Após isso o sacerdote deverá fazer a ativação do item, que custa 2 moedas de ouro vezes o nível utilizado da magia.

Uma vez ativado o item, todos os soldados que estiverem a 100 metros e puderem vê-lo em batalha ganharão benefícios como EH, coluna, moral, RF, RM além de se tornarem imunes a qualquer magia que cause medo. Os bônus durarão somente uma batalha, e o item precisará ser ativado novamente para ser utilizado em uma outra batalha, requerendo novo sacrifício de moedas de ouro.

O item sagrado também recebe uma proteção de Parom, sendo dotado de uma EF que é determinada pelo nível da magia. O milagre é extremamente poderoso, mas caso o item seja destruído os bônus concedidos não só são perdidos, como todos os soldados deverão fazer uma RM contra força de ataque igual ao nível da magia e caso não passem, levarão uma penalidade de -7 colunas de resolução em seus ataques e caso alguém não tenha EH ou a tenha zerado durante a batalha, se acovardará fugindo da batalha ou se rendendo (um teste de Liderança Muito Difícil pode evitar que os soldados fujam). Não é à toa que muitas vezes o item protegido está sempre junto ao rei ou ao comandante da batalha.

- **Ícone Sagrado 1:** O item possuirá 20 de EF. Todos os soldados sob o ícone sagrado receberão um bônus de 4 de EH podendo ir além do máximo, além de +1 em suas colunas de ataque, em suas RF e RM e em sua moral.
- **Ícone Sagrado 3:** O item possuirá 40 de EF. Todos os soldados sob o ícone sagrado receberão um bônus de 8 de EH podendo ir além do máximo, além de +2 em suas colunas de ataque, em suas RF e RM e em sua moral.
- **Ícone Sagrado 5:** O item possuirá 60 de EF. Todos os soldados sob o ícone sagrado receberão um bônus de 12 de EH podendo ir além do máximo, além de +3 em suas colunas de ataque, em suas RF e RM e em sua moral.
- **Ícone Sagrado 7:** O item possuirá 80 de EF. Todos os soldados sob o ícone sagrado receberão um bônus de 16 de EH podendo ir além do máximo, além de +4 em suas colunas de ataque, em suas RF e RM e em sua moral.
- **Ícone Sagrado 9:** O item possuirá 100 de EF. Todos os soldados sob o ícone sagrado receberão um bônus de 20 de EH podendo ir além do máximo, além de +5 em suas colunas de ataque, em suas RF e RM e em sua moral.

Identificação

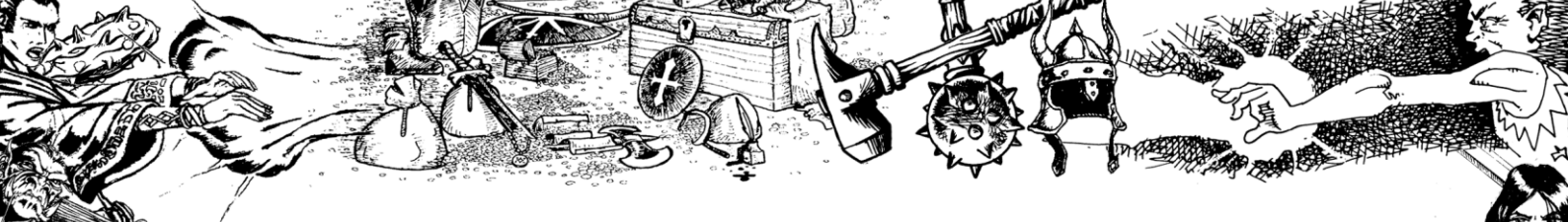
Evocação: 10 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: 1 dia

Lista de Magia: Confraria dos Arautos

Com este encanto, o evocador consegue criar uma identificação entre ele mesmo e alguma pessoa com quem ele tenha algum contato, geralmente aquele quem ele representa. Na prática, é como se as pessoas o tratassem exatamente da mesma forma como tratariam aquele que ele representa. Assim, se o evocador representa um nobre conhecido e respeitado por sua valentia e coragem, dificilmente ele conseguiria liderar um grupo de guerreiros como seu patrono faria; no entanto, com o encanto, caso os



guerreiros falhem em seus testes de Resistência à Magia, eles tratarão o evocador como se fosse o nobre, ainda que ele não tenha o mesmo porte físico, nem as experiências e conquistas de seu representado.

Para que o feitiço funcione é necessário que cada pessoa que tenha contato com o evocador faça um teste de Resistência à Magia. Caso passe, ela tratará a pessoa como ela iria tratar antes do encanto, mas caso falhe, ela deverá tratar a pessoa como se fosse seu representado. Observe que esse encanto pode até mesmo prejudicar o evocador, caso ele esteja identificado com alguém odiado ou temido. Uma outra observação é que esse feitiço só funciona se as pessoas conhecem aquele quem o evocador representa.

Conforme o nível aumenta, o evocador precisa conhecer menos o seu representado, a tal ponto que ele poderá criar uma identificação com alguém com quem tenha tido um contato mínimo. Contudo, independentemente do nível, é necessário que a pessoa representada necessariamente o olhe de forma amigável.

É importante observar que o evocador não pode estar identificado com mais de uma pessoa ao mesmo tempo e além disso, uma vez utilizada a magia, ela só poderá ser utilizada novamente para se identificar com a mesma pessoa que havia se identificado anteriormente após uma semana.

- **Identificação 1:** Permite a identificação do evocador com uma pessoa que seja seu amigo de longa data (mais de cinco anos), com motivações e perfil plenamente conhecidos pelo evocador.
- **Identificação 3:** Idem ao anterior, mas a amizade pode ser de média data (de um a cinco anos).
- **Identificação 5:** Permite a identificação do evocador com uma pessoa que seja seu amigo de média data e o amigo pode ter alguns segredos e motivações não reveladas ao evocador.
- **Identificação 7:** Permite a identificação do evocador com uma pessoa que seja seu amigo de curta data (de um mês a um ano) e o amigo pode ter significativos segredos e motivações desconhecidas pelo evocador.
- **Identificação 9:** Permite a identificação do evocador com uma pessoa que ele tenha conhecido a pelo menos um dia e o amigo pode não ter praticamente nenhuma motivação ou segredo revelado ao evocador.

Ilusões

Evocação: Instantânea

Alcance: 100 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio das Ilusões

Esta magia permite que o evocador crie uma imagem tridimensional móvel de algo que o evocador conheça. A duração máxima da ilusão, o som e odor que ele pode produzir e o seu tamanho é determinado pela dificuldade do efeito usado. Quanto melhor o evocador conhecer o objeto ou criatura que está imitando com este encanto, mais perfeito e convincente ele será.

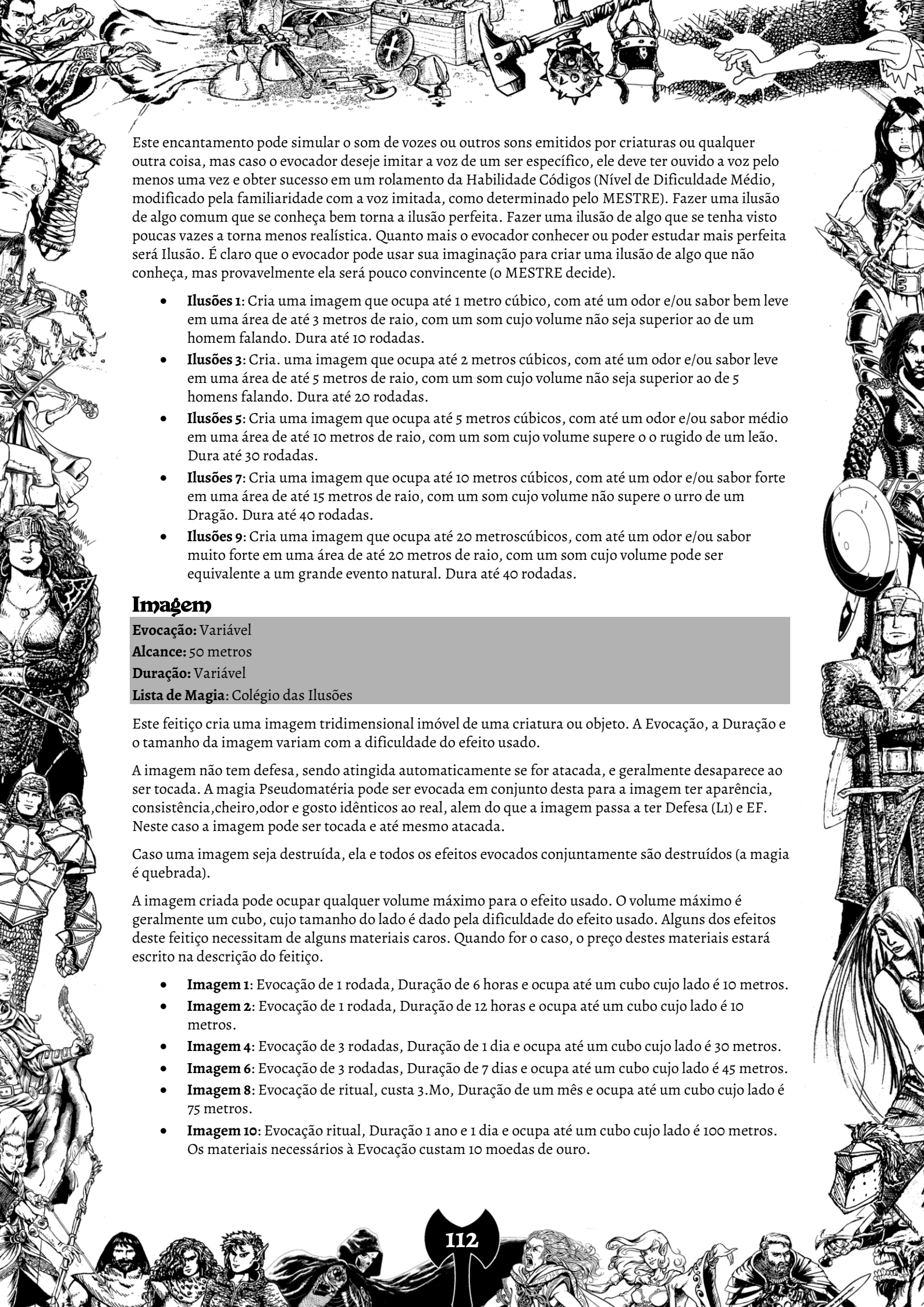
Esta magia não consegue interagir sozinha com um ser que tenha Aura, por isto ela não é capaz de causar nenhum dano independente da forma e da intensidade escolhida. Caso a ilusão toque ou seja tocada por uma criatura ou objeto qualquer, ela desaparece instantaneamente (veja a magia Pseudomatéria). Caso o evocador se afaste mais de 100 metros da ilusão, esta desaparecerá instantaneamente.

Para fazer com que a ilusão se movimente o evocador deve manter concentração sobre ela. Caso a concentração seja interrompida, a ilusão se imobiliza mesmo instante. Caso alguém tente tocar a ilusão enquanto o evocador está se concentrando nela (e o feitiço Pseudomatéria não estiver sendo usado) a defesa da ilusão é L1. Caso o evocador não esteja se concentrando o toque é automático,

Esta magia pode ser evocada conjuntamente com algumas outras magias do Colégio da ilusão para criar ilusões mais reais (Pseudomatéria e Pseudoconsciência).

Quando se diz que um determinado efeito altera um odor e/ou sabor, isto quer dizer que ele pode criá-lo, suprimi-lo ou modificá-lo..

Note que cada efeito gera uma imagem, um sabor, odor e som, mas o evocador é livre para decidir quais deles ele quer gerar, podendo por exemplo só gerar um som, ou um odor e uma imagem, etc. ou uma livre combinação de imagem, sabor, odor e som.



Este encantamento pode simular o som de vozes ou outros sons emitidos por criaturas ou qualquer outra coisa, mas caso o evocador deseje imitar a voz de um ser específico, ele deve ter ouvido a voz pelo menos uma vez e obter sucesso em um rolamento da Habilidade Códigos (Nível de Dificuldade Médio, modificado pela familiaridade com a voz imitada, como determinado pelo MESTRE). Fazer uma ilusão de algo comum que se conheça bem torna a ilusão perfeita. Fazer uma ilusão de algo que se tenha visto poucas vezes a torna menos realística. Quanto mais o evocador conhecer ou poder estudar mais perfeita será Ilusão. É claro que o evocador pode usar sua imaginação para criar uma ilusão de algo que não conheça, mas provavelmente ela será pouco convincente (o MESTRE decide).

- **Ilusões 1:** Cria uma imagem que ocupa até 1 metro cúbico, com até um odor e/ou sabor bem leve em uma área de até 3 metros de raio, com um som cujo volume não seja superior ao de um homem falando. Dura até 10 rodadas.
- **Ilusões 3:** Cria uma imagem que ocupa até 2 metros cúbicos, com até um odor e/ou sabor leve em uma área de até 5 metros de raio, com um som cujo volume não seja superior ao de 5 homens falando. Dura até 20 rodadas.
- **Ilusões 5:** Cria uma imagem que ocupa até 5 metros cúbicos, com até um odor e/ou sabor médio em uma área de até 10 metros de raio, com um som cujo volume supere o rugido de um leão. Dura até 30 rodadas.
- **Ilusões 7:** Cria uma imagem que ocupa até 10 metros cúbicos, com até um odor e/ou sabor forte em uma área de até 15 metros de raio, com um som cujo volume não supere o urro de um Dragão. Dura até 40 rodadas.
- **Ilusões 9:** Cria uma imagem que ocupa até 20 metros cúbicos, com até um odor e/ou sabor muito forte em uma área de até 20 metros de raio, com um som cujo volume pode ser equivalente a um grande evento natural. Dura até 40 rodadas.

Imagem

Evocação: Variável

Alcance: 50 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio das Ilusões

Este feitiço cria uma imagem tridimensional imóvel de uma criatura ou objeto. A Evocação, a Duração e o tamanho da imagem variam com a dificuldade do efeito usado.

A imagem não tem defesa, sendo atingida automaticamente se for atacada, e geralmente desaparece ao ser tocada. A magia Pseudomatéria pode ser evocada em conjunto desta para a imagem ter aparência, consistência, cheiro, odor e gosto idênticos ao real, além do que a imagem passa a ter Defesa (L1) e EF. Neste caso a imagem pode ser tocada e até mesmo atacada.

Caso uma imagem seja destruída, ela e todos os efeitos evocados conjuntamente são destruídos (a magia é quebrada).

A imagem criada pode ocupar qualquer volume máximo para o efeito usado. O volume máximo é geralmente um cubo, cujo tamanho do lado é dado pela dificuldade do efeito usado. Alguns dos efeitos deste feitiço necessitam de alguns materiais caros. Quando for o caso, o preço destes materiais estará escrito na descrição do feitiço.

- **Imagem 1:** Evocação de 1 rodada, Duração de 6 horas e ocupa até um cubo cujo lado é 10 metros.
- **Imagem 2:** Evocação de 1 rodada, Duração de 12 horas e ocupa até um cubo cujo lado é 10 metros.
- **Imagem 4:** Evocação de 3 rodadas, Duração de 1 dia e ocupa até um cubo cujo lado é 30 metros.
- **Imagem 6:** Evocação de 3 rodadas, Duração de 7 dias e ocupa até um cubo cujo lado é 45 metros.
- **Imagem 8:** Evocação de ritual, custa 3.Mo, Duração de um mês e ocupa até um cubo cujo lado é 75 metros.
- **Imagem 10:** Evocação ritual, Duração 1 ano e 1 dia e ocupa até um cubo cujo lado é 100 metros. Os materiais necessários à Evocação custam 10 moedas de ouro.



Intuição

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Lista de Magia: Trilha dos Exploradores, Trilha dos Caçadores

Esta magia deixa um sentido sobrenatural de alerta a perigos no místico, que o informa de tudo que possa atacá-lo em um raio de 15 metros, desde um ataque até alguém chegando furtivamente. Dependendo do efeito, 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 que sofrerá uma surpresa parcial.

- **Intuição 1:** A sensação de alerta ficará ativa no místico por 30 minutos, ficando imune a surpresas parciais, podendo usar a técnica Ataque Oportuno com + 1 de bônus.
- **Intuição 3:** A sensação de alerta ficará ativa no místico por uma hora, ficando imune a surpresas parciais, podendo usar a técnica Ataque Oportuno com + 2 de bônus.
- **Intuição 5:** A sensação de alerta ficará ativa no místico por duas horas, ficando imune a surpresas completas, podendo usar a técnica Ataque Oportuno com + 4 de bônus.
- **Intuição 7:** A sensação de alerta ficará ativa no místico por 4 horas, ficando imune a surpresas completas, podendo usar as técnicas Ataque Oportuno ou Esquiva com + 6 de bônus.
- **Intuição 9:** A sensação de alerta ficará ativa no místico por 8 horas, ficando imune a surpresas completas, podendo usar as técnicas Ataque Oportuno, ou Esquiva ou Desviar com + 8 de bônus.

OBS: a magia não concede o conhecimento nas Técnicas de Combate, sendo necessário ter níveis nelas. O bônus nas técnicas de combate são só para 1 uso contra apenas um dos alvos que forem detectados pela magia.

Invisibilidade

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: 10 minutos

Lista de Magia: Magos, Colégio das Ilusões

Este encanto causa uma invisibilidade a todo tipo de onda luminosa. O recebedor da magia se torna opticamente indetectável, porém ainda possível de ser achado por seu odor e pelo barulho causado, além das marcas que sua passagem cria.

Todo objeto que estiver em contato direto com o beneficiado pela magia também se torna invisível. Se ele deixar algo cair, porém, o objeto se tomará visível.

- **Invisibilidade 1:** Torna um objeto pequeno (máximo de 50cm x 50cm x 50cm) invisível.
- **Invisibilidade 2:** Permite que uma criatura fique invisível, contanto que permaneça completamente parada.
- **Invisibilidade 4:** Faz com que uma criatura fique invisível, mas esta não pode fazer movimentos rápidos, ou o encanto é imediatamente quebrado.
- **Invisibilidade 6:** Torna uma criatura invisível, mas um movimento brusco (como um ataque ou uma Evocação) quebra imediatamente o encanto.



Ira Divina

Evocação: Variável

Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Blator, Ordem de Cambu, Ordem de Crezir, Ordem de Crizagom, Ordem de Cruine, Ordem de Ganis, Ordem de Lena, Ordem de Maira, Ordem de Palier, Ordem de Parom, Ordem de Plandis, Ordem de Sevides

Este milagre é usado como castigo àqueles que tenham ofendido ao deus do sacerdote ou à sua causa. O sacerdote faz cair sobre seus inimigos as mais diversas pragas, mostrando a vingança divina.

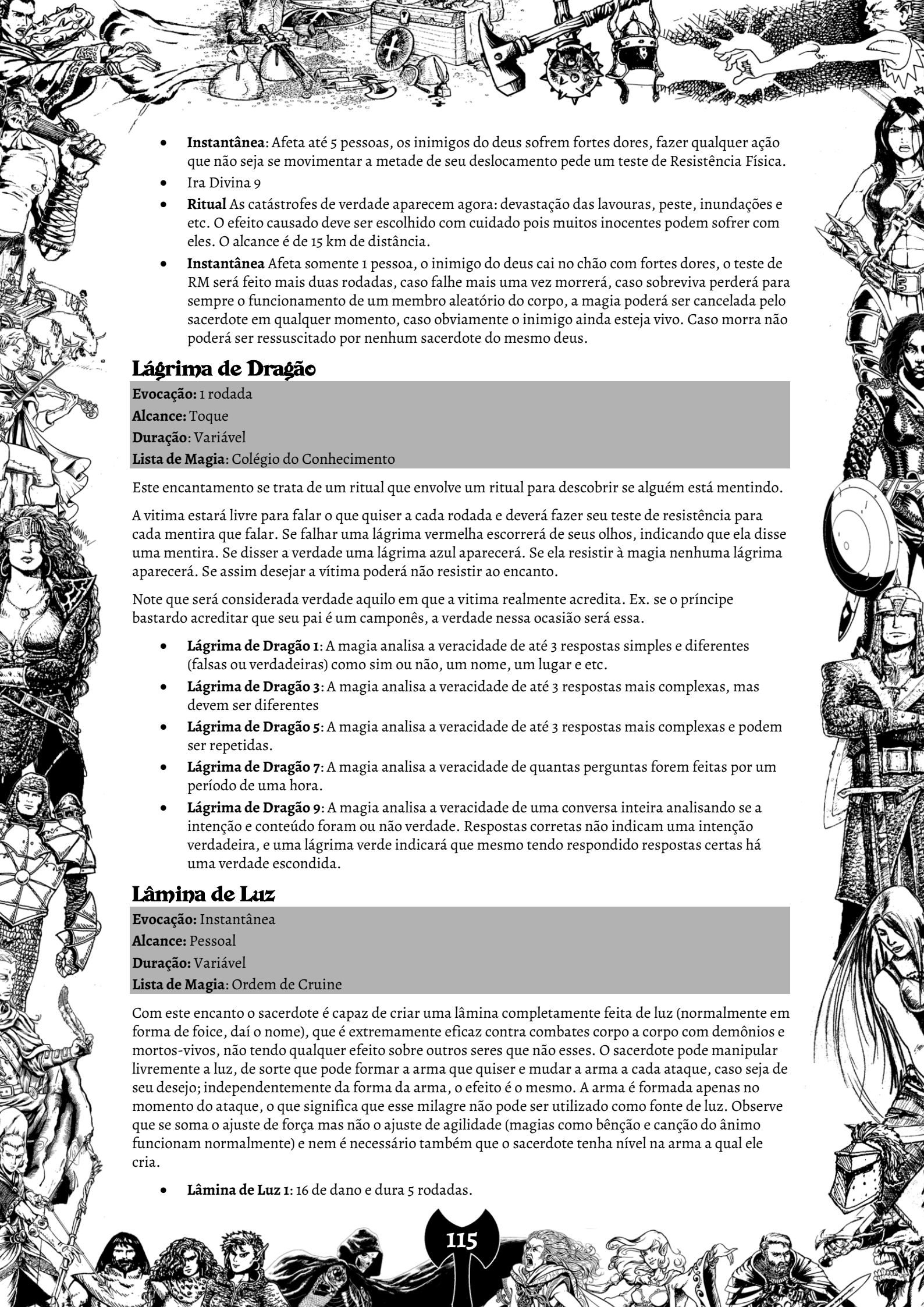
A Ira Divina não pode ser evocada sem um bom motivo ou a magia falhará e o sacerdote será penalizado por seu deus por seu descuido com os poderes recebidos, que normalmente implicará na perda de seus poderes, ou mesmo por alguma maldição (o MESTRE deverá decidir a melhor forma de punir o sacerdote), quanto mais forte o efeito maior tem que ser o motivo.

Todas as magias tem efeito instantâneo **ou** ritual, tendo que o conjurador escolher qual está fazendo no início da magia, as magias instantâneas dão direito alvo a uma Resistência.

Os efeitos de evocação rituais duram uma semana e pode ser colocado uma condição para poupar os escolhidos dos sacerdotes (exemplo: *poupar aqueles que usam determinado símbolo e suas casas, afetar apenas aqueles que participaram mesmo como espectador do apedrejamento da mulher inocente*). Os efeitos de evocação instantânea duram 1 dia, com exceção do efeito 10 que é permanente.

OBS: esta magia só pode ser lançada contra aqueles que ofenderam o deus, caso o MESTRE entenda que foi lançada de fora leviana o efeito da magia pode ser redirecionado ao evocador.

- Ira Divina 1
- **Ritual** Faz com que uma região de 1 km de diâmetro passe por uma enorme maré de azar, onde muitos acidentes menores acontecem. Isto cria um grande desperdício dos recursos do local (o que pode ser fatal em um cerco, por exemplo).
- **Instantânea:** Afeta até 2 pessoas, causa Enormes coceiras causando uma ajuste de -3 nas tabelas de resolução.
- Ira Divina 3
- **Ritual:** As superstições locais são atiçadas: por toda parte aparecerão sombras misteriosas, maus espíritos, etc.; conforme a cultura. A população e todos os indivíduos normais (não têm EH) terão um ajuste negativo de 3 colunas para o seu moral, além de ficarem todos apavorados. O alcance é de 1 km de diâmetro.
- **Instantânea:** Afeta até 2 pessoas, A mete das pessoas afetadas é tomada pelo terror do deus representado pelo seu sacerdote ali presente fazendo eles fugirem ou em caso disso ser impossibilitado se mantendo o mais afastados possíveis, o sacerdote passa a ter automaticamente um bônus de Persuasão de +5 sobre essas pessoas.
- Ira Divina 5
- **Ritual** Traz contra as vítimas da magia efeitos reais, porém não catastróficos, como uma praga de insetos ou animais inofensivos (sapos, moscas, baratas e etc.) ou colheitas ruins. O alcance é de 6 km de diâmetro.
- **Instantânea:** Afeta até 3 pessoas, o sacerdote invoca uma praga de animais (morcegos/ratos) para cima dos inimigos, estes levarão 2 turnos para se livrar dos animais, caso queiram ignorar os animais deverão passar num teste de Resistência Física a cada turno. Se houver aliados do sacerdote engajados com os alvos eles também serão afetados, porém as pragas pouparão o sacerdote.
- Ira Divina 7
- **Ritual** Causa tragédias menores, tais como tremores de terra fracos (mas que derrubam estruturas frágeis como choupanas e casas pequenas), praga de animais nocivos (gafanhotos, ratos, mosquitos e etc.) e até doenças menores na população (febre, gripes, diarreia, etc.). O alcance é de 12 km de diâmetro.

- 
- **Instantânea:** Afeta até 5 pessoas, os inimigos do deus sofrem fortes dores, fazer qualquer ação que não seja se movimentar a metade de seu deslocamento pede um teste de Resistência Física.
 - Ira Divina 9
 - **Ritual** As catástrofes de verdade aparecem agora: devastação das lavouras, peste, inundações e etc. O efeito causado deve ser escolhido com cuidado pois muitos inocentes podem sofrer com eles. O alcance é de 15 km de distância.
 - **Instantânea** Afeta somente 1 pessoa, o inimigo do deus cai no chão com fortes dores, o teste de RM será feito mais duas rodadas, caso falhe mais uma vez morrerá, caso sobreviva perderá para sempre o funcionamento de um membro aleatório do corpo, a magia poderá ser cancelada pelo sacerdote em qualquer momento, caso obviamente o inimigo ainda esteja vivo. Caso morra não poderá ser ressuscitado por nenhum sacerdote do mesmo deus.

Lágrima de Dragão

Evocação: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio do Conhecimento

Este encantamento se trata de um ritual que envolve um ritual para descobrir se alguém está mentindo.

A vítima estará livre para falar o que quiser a cada rodada e deverá fazer seu teste de resistência para cada mentira que falar. Se falhar uma lágrima vermelha escorrerá de seus olhos, indicando que ela disse uma mentira. Se disser a verdade uma lágrima azul aparecerá. Se ela resistir à magia nenhuma lágrima aparecerá. Se assim desejar a vítima poderá não resistir ao encanto.

Note que será considerada verdade aquilo em que a vítima realmente acredita. Ex. se o príncipe bastardo acreditar que seu pai é um camponês, a verdade nessa ocasião será essa.

- **Lágrima de Dragão 1:** A magia analisa a veracidade de até 3 respostas simples e diferentes (falsas ou verdadeiras) como sim ou não, um nome, um lugar e etc.
- **Lágrima de Dragão 3:** A magia analisa a veracidade de até 3 respostas mais complexas, mas devem ser diferentes
- **Lágrima de Dragão 5:** A magia analisa a veracidade de até 3 respostas mais complexas e podem ser repetidas.
- **Lágrima de Dragão 7:** A magia analisa a veracidade de quantas perguntas forem feitas por um período de uma hora.
- **Lágrima de Dragão 9:** A magia analisa a veracidade de uma conversa inteira analisando se a intenção e conteúdo foram ou não verdade. Respostas corretas não indicam uma intenção verdadeira, e uma lágrima verde indicará que mesmo tendo respondido respostas certas há uma verdade escondida.

Lâmina de Luz

Evocação: Instantânea

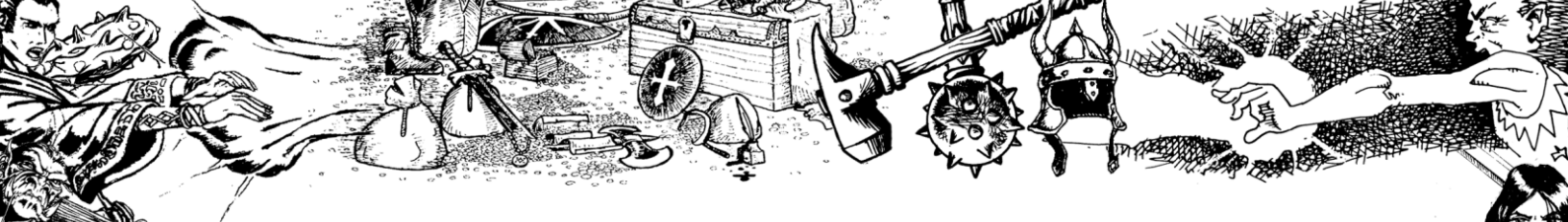
Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Cruine

Com este encanto o sacerdote é capaz de criar uma lâmina completamente feita de luz (normalmente em forma de foice, daí o nome), que é extremamente eficaz contra combates corpo a corpo com demônios e mortos-vivos, não tendo qualquer efeito sobre outros seres que não esses. O sacerdote pode manipular livremente a luz, de sorte que pode formar a arma que quiser e mudar a arma a cada ataque, caso seja de seu desejo; independentemente da forma da arma, o efeito é o mesmo. A arma é formada apenas no momento do ataque, o que significa que esse milagre não pode ser utilizado como fonte de luz. Observe que se soma o ajuste de força mas não o ajuste de agilidade (magias como bênção e canção do ânimo funcionam normalmente) e nem é necessário também que o sacerdote tenha nível na arma a qual ele cria.

- **Lâmina de Luz 1:** 16 de dano e dura 5 rodadas.

- 
- **Lâmina de Luz 2:** 20 de dano e dura 5 rodadas.
 - **Lâmina de Luz 4:** 24 de dano e dura 5 rodadas.
 - **Lâmina de Luz 6:** 28 de dano e dura 5 rodada
 - **Lâmina de Luz 8:** 28 de dano e dura 10 rodadas.
 - **Lâmina de Luz 10:** 32 de dano e dura 10 rodadas.

Leitura

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio do Conhecimento, Confraria dos Eruditos, Ordem de Palier

Ao tocar um livro/texto o evocador consegue sentir a intenção do autor, sabendo o conteúdo da obra sem precisar ler as palavras. A capacidade de interpretar os escritos vai aumentando conforme o nível da magia.

Até o nível 7, o evocador não consegue compreender escritura mágica, porém consegue identificar que existe essa parte no texto, só não compreende. Compreende todo o resto.

A partir do nível 7, todo livro/texto lido será decorado. É preciso um teste de intelecto médio para lembrar.

- **Leitura 1:** O evocador leva 1 segundo para compreender o conteúdo de uma página em uma língua que ele domina, exceto escritura mágica. Duração 10 rodadas.
- **Leitura 3:** Idem ao anterior, porém o evocador consegue compreender qualquer língua de raças civilizadas e raças selvagens, exceto escritura mágica. Além de compreender, o evocador consegue identificar (apontar somente) se há códigos inseridos.
- **Leitura 5:** Ao simples toque em um livro/texto de uma língua civilizada ou selvagem, exceto escritura mágica, o evocador compreende todo o conteúdo, inclusive se há códigos inseridos. Reduz em 1 nível de dificuldade na habilidade Códigos para decifrar.
- **Leitura 7:** Idem ao anterior, porém o evocador consegue compreender qualquer língua atual de seres senciente do plano material, exceto escritura mágica. Reduz em 2 níveis de dificuldade na habilidade Códigos para decifrar. Através da leitura da aura residual, o evocador cria uma identificação com o autor, tendo conhecimento da forma de como ele pensa (ou pensava). Assim, uma obra inacabada ou faltando partes (desde que a parte faltante/inacabada não ultrapasse 30% do todo) pode ser terminada ou preenchida (exceção seria um feitiço/magia/ritual inacabado).
- **Leitura 9:** Idem ao anterior, porém o evocador consegue compreender qualquer língua atual ou morta de seres senciente do plano material e do plano infernal, inclusive escritura mágica. Reduz em 3 níveis de dificuldade na habilidade Códigos para decifrar. Nesse nível, até um feitiço/magia/ritual inacabado, desde que não exceda 30% do todo, pode ser completado.

Leitura de Hábitos

Evocação: Instantânea

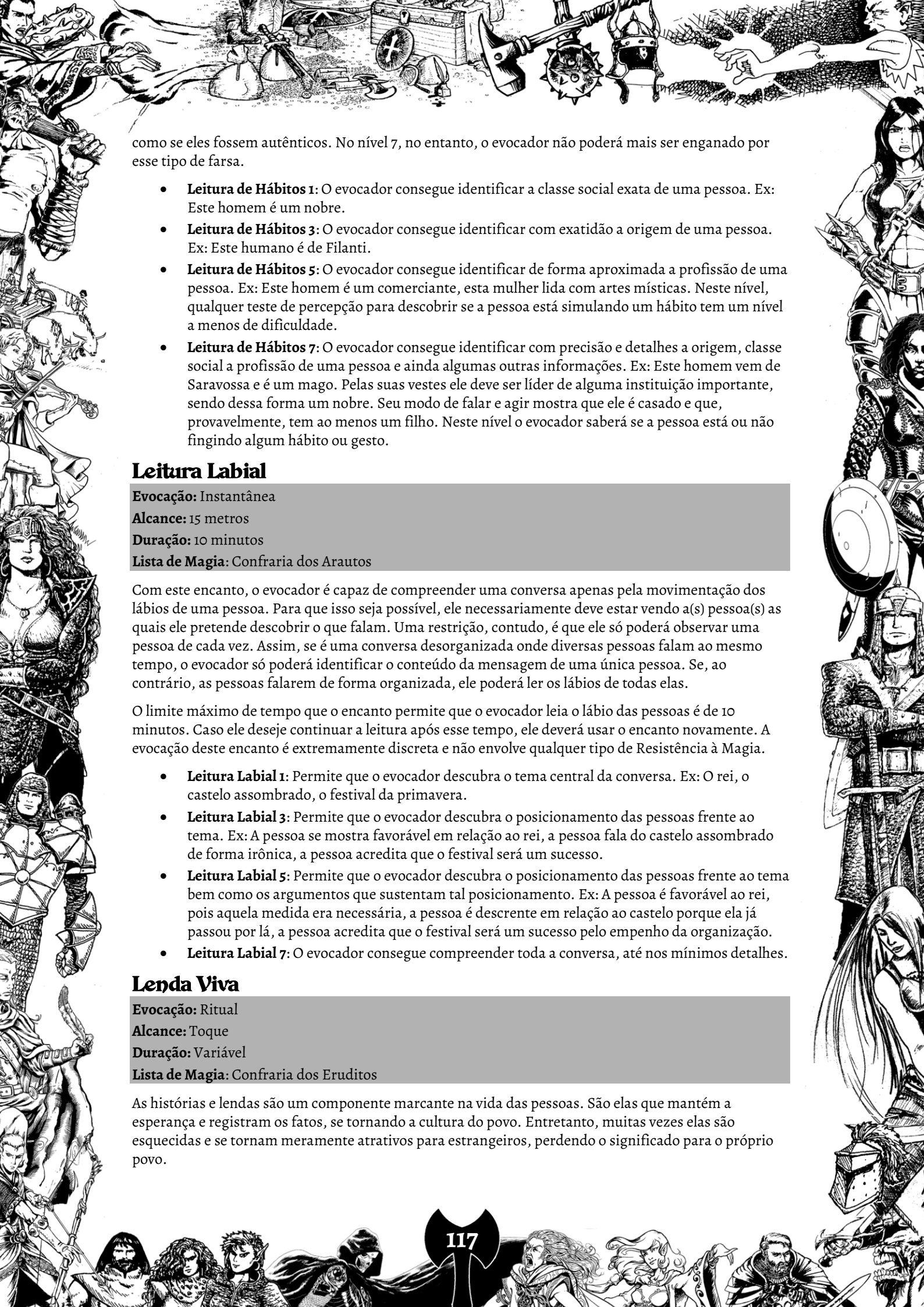
Alcance: Pessoal

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Confraria dos Eruditos

Alguns aventureiros viajam por diversos locais aprendendo e convivendo com as mais diversas culturas de Tagmar. Toda essa experiência confere a certos místicos o poder de identificar apenas pelos gestos, sotaques ou hábitos algumas características de uma pessoa, como sua nacionalidade, classe social ou até mesmo profissão. Observe que essa magia não exige nenhum tipo de Resistência à Magia e o evocador poderá evocar essa magia discretamente, obtendo na mente a leitura daqueles hábitos da pessoa escolhida.

No entanto caso a pessoa esteja forjando algum hábito, o evocador deverá fazer um teste de Percepção contra dificuldade estipulada pelo MESTRE. Caso o místico passe no teste terá conhecimento de que a pessoa está fingindo ser alguém que não é. Caso não passe, ele será enganado e irá interpretar os gestos



como se eles fossem autênticos. No nível 7, no entanto, o evocador não poderá mais ser enganado por esse tipo de farsa.

- **Leitura de Hábitos 1:** O evocador consegue identificar a classe social exata de uma pessoa. Ex: Este homem é um nobre.
- **Leitura de Hábitos 3:** O evocador consegue identificar com exatidão a origem de uma pessoa. Ex: Este humano é de Filanti.
- **Leitura de Hábitos 5:** O evocador consegue identificar de forma aproximada a profissão de uma pessoa. Ex: Este homem é um comerciante, esta mulher lida com artes místicas. Neste nível, qualquer teste de percepção para descobrir se a pessoa está simulando um hábito tem um nível a menos de dificuldade.
- **Leitura de Hábitos 7:** O evocador consegue identificar com precisão e detalhes a origem, classe social a profissão de uma pessoa e ainda algumas outras informações. Ex: Este homem vem de Saravossa e é um mago. Pelas suas vestes ele deve ser líder de alguma instituição importante, sendo dessa forma um nobre. Seu modo de falar e agir mostra que ele é casado e que, provavelmente, tem ao menos um filho. Neste nível o evocador saberá se a pessoa está ou não fingindo algum hábito ou gesto.

Leitura Labial

Evocação: Instantânea

Alcance: 15 metros

Duração: 10 minutos

Lista de Magia: Confraria dos Arautos

Com este encanto, o evocador é capaz de compreender uma conversa apenas pela movimentação dos lábios de uma pessoa. Para que isso seja possível, ele necessariamente deve estar vendo a(s) pessoa(s) as quais ele pretende descobrir o que falam. Uma restrição, contudo, é que ele só poderá observar uma pessoa de cada vez. Assim, se é uma conversa desorganizada onde diversas pessoas falam ao mesmo tempo, o evocador só poderá identificar o conteúdo da mensagem de uma única pessoa. Se, ao contrário, as pessoas falarem de forma organizada, ele poderá ler os lábios de todas elas.

O limite máximo de tempo que o encanto permite que o evocador leia o lábio das pessoas é de 10 minutos. Caso ele deseje continuar a leitura após esse tempo, ele deverá usar o encanto novamente. A evocação deste encanto é extremamente discreta e não envolve qualquer tipo de Resistência à Magia.

- **Leitura Labial 1:** Permite que o evocador descubra o tema central da conversa. Ex: O rei, o castelo assombrado, o festival da primavera.
- **Leitura Labial 3:** Permite que o evocador descubra o posicionamento das pessoas frente ao tema. Ex: A pessoa se mostra favorável em relação ao rei, a pessoa fala do castelo assombrado de forma irônica, a pessoa acredita que o festival será um sucesso.
- **Leitura Labial 5:** Permite que o evocador descubra o posicionamento das pessoas frente ao tema bem como os argumentos que sustentam tal posicionamento. Ex: A pessoa é favorável ao rei, pois aquela medida era necessária, a pessoa é descrente em relação ao castelo porque ela já passou por lá, a pessoa acredita que o festival será um sucesso pelo empenho da organização.
- **Leitura Labial 7:** O evocador consegue compreender toda a conversa, até nos mínimos detalhes.

Lenda Viva

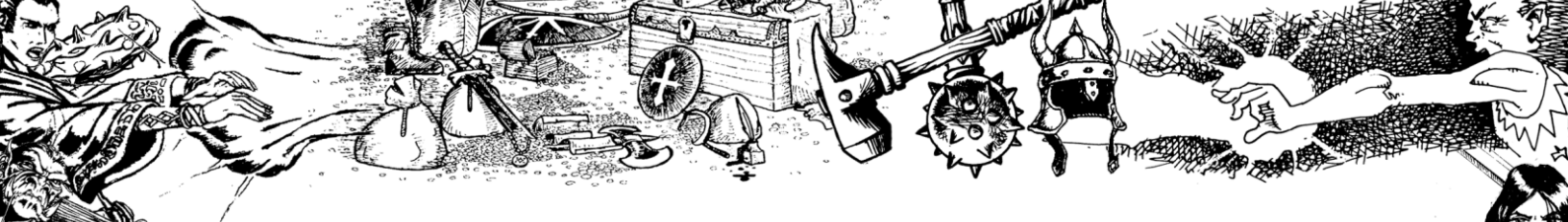
Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Confraria dos Eruditos

As histórias e lendas são um componente marcante na vida das pessoas. São elas que mantêm a esperança e registram os fatos, se tornando a cultura do povo. Entretanto, muitas vezes elas são esquecidas e se tornam meramente atrativos para estrangeiros, perdendo o significado para o próprio povo.



Com o encanto Lenda Viva, o evocador consegue reviver a lenda de um determinado local, a tal ponto que todos os acontecimentos que venham a ocorrer sob a localidade serão relacionados à lenda. Para que o encanto possa ser evocado, o evocador deverá conhecer o local e a lenda que nele se dissemina. Depois disso, ele deverá escolher algum item, de dimensões máximas 2m x 2m x 2m que possa ter alguma relação com a lenda. Por último, através de um ritual, que exigirá sacrifícios que variarão conforme o nível de dificuldade, o evocador imbuirá uma aura no objeto e todo aquele que olhar para o objeto e que tenha conhecimento da lenda, deverá fazer um teste de Resistência à Magia. Caso passe, nada lhe ocorrerá. Caso não passe, a pessoa acreditará que essa lenda irá se renovar e caso haja profecias inclusas na lenda, que elas serão cumpridas. Assim, tudo o que vier a acontecer na cidade será para essa pessoa a prova de que a lenda retorna e a profecia será cumprida.

Exemplo: O evocador vai até uma cidade e descobre lá uma lenda que dizia que há muito tempo naquela cidade um poderoso necromante foi queimado na fogueira, mas enquanto era queimado, rogava maldições dizendo que um dia voltaria para se vingar. Escolhendo um crânio como objeto, o evocador o imbuí com uma aura, fazendo com que toda pessoa que conheça a lenda e o aviste deva fazer um teste de Resistência à Magia. Caso a pessoa não obtenha sucesso, acreditará que o necromante irá retornar para fazer sua vingança. Todo o evento que ocorrer na cidade será, para essa pessoa, um indício da volta do necromante. Assim se aparecer um corpo nos arredores da cidade, ou ocorrer uma grande tempestade ou houver algum surto de doença, tudo isso será considerado como os efeitos do retorno no necromante.

Observe que esse encanto também pode se aplicar a lendas de cunho positivo como o retorno de um grande herói, a aparição de um enviado e etc.

Uma vez a lenda revivida, pode-se tirar vários proveitos disso. Em um local aonde se espera o retorno de um herói, um grupo de aventureiros poderá se apresentar como representantes dele, conquistando facilmente a simpatia do povo. Em uma outra localidade, aonde se acredita que o necromante irá retornar, o líder poderá se utilizar disso para atribuir mais poder a si mesmo, conseguindo consentimento da população para prender qualquer pessoa que pareça suspeita e etc.

A duração da magia varia conforme o nível utilizado. Entretanto, caso o item seja destruído, não haverá mais como as pessoas passarem a crer na volta da lenda. No entanto, as pessoas já afetadas permanecerão até que a duração se esgote. Um outro fator importante é que para se destruir o item é necessário passar em um teste de Resistência à Magia contra força de ataque do nível da magia. Caso não consiga, a pessoa que tentar destruir o item sentirá um grande poder vindo daquele item, acreditando ser amaldiçoada caso ouse se aproximar. Caso passe, por outro lado, o item poderá ser destruído.

- **Lenda Viva 1:** Dura 1 dia e o ritual custa 1 moeda de ouro.
- **Lenda Viva 3:** Dura 1 semana e o ritual custa 3 moedas de ouro.
- **Lenda Viva 5:** Dura 1 mês e o ritual custa 6 moedas de ouro.
- **Lenda Viva 7:** Dura 1 ano e 1 dia e o ritual custa 12 moedas de ouro.
- **Lenda Viva 9:** Dura 13 anos e o ritual custa 24 moedas de ouro.

Lendas

Evocação: 3 rodadas

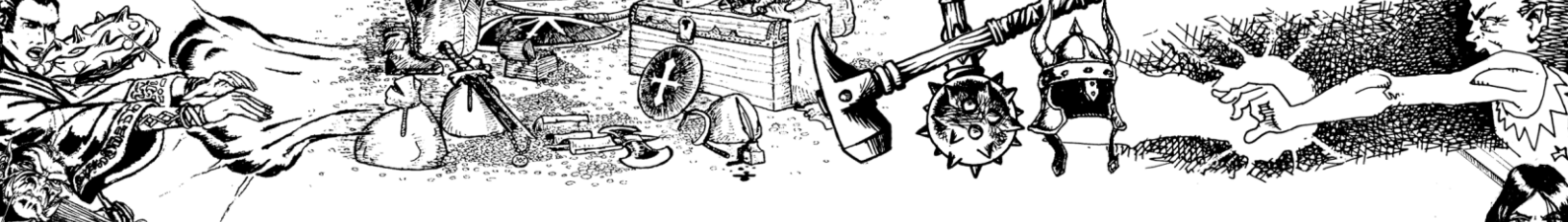
Alcance: Variável

Duração: 1 uso

Lista de Magia: Bardos, Ordem de Cambu, Ordem de Palier, Trilha dos Exploradores

Essa magia permite que o evocador descubra fatos relevantes sobre uma lenda. Percebe-se tais fatos ouvindo alguém falar sobre uma lenda, tocando em um objeto ou local que possua uma lenda ou ainda, tocando em uma pessoa para saber sobre as lendas que circundam o seu nome. Se o místico lançar a magia em itens, locais ou pessoas que não tenham uma lenda associada a si, nada será revelado e o karma será gasto normalmente.

O alcance da audição é o limite quando se quer evocar essa magia para obter informações de uma lenda dita por outros. Já objetos, lugares e pessoas, o alcance é o toque. A evocação dessa magia é muito discreta, e apenas com um teste de Misticismo (Muito difícil) se consegue detectar.



Tudo tem uma história, mas nem tudo tem uma lenda. Se uma poderosa espada foi forjada, mas guardada e nunca usada, ela tem uma história e não uma lenda. Entretanto, se essa espada foi decisiva para matar o dragão, e por isso, esse fato foi transmitido oralmente com seus feitos potencializados e adquirindo um caráter maravilhoso, poético, tem-se uma lenda. Se há um impasse entre o que é lenda ou só história, a decisão fica a cargo do MESTRE.

As lendas que o místico tem conhecimento através da oralidade podem se referir a praticamente tudo: comida, criatura, cidade, feira, etc. Mas nem sempre um transmissor descreve a lenda completa. Assim, alguns níveis exigem que se ouçam mais de uma pessoa sobre a mesma lenda para descobrir um fato relevante. Ao escutá-los, o místico percebe um padrão na narrativa e consegue, através da magia, extrair informações da lenda. Essa informação é dita pelo MESTRE. Entretanto, cada interlocutor deve acrescentar algo diferente, um elemento novo, mesmo que mínimo, caso contrário, não surtirá efeito a magia. São exemplos de fato relevante: o ponto fraco da criatura, o local secreto do item, o poder oculto na arma, etc.

O conteúdo e a quantidade de informações irão variar de acordo com o nível, mas sempre serão conhecimentos gerais, sem detalhamento. Caso uma pessoa tenha usado um nome falso e a lenda foi construída em cima dessa alcunha falsa, se o evocador não souber disso ao tocá-lo não descobrirá a respeito. Por exemplo, se o evocador tocar em Rostam sem saber que ele é o Defensor Mascarado, não terá informações acerca da Lenda do Defensor Mascarado: um herói que atua disfarçado para ajudar os oprimidos.

Há mais de um efeito por nível e o evocador deverá escolher apenas um na hora de lançar a magia.

- **Lendas 1:** Ao ouvir uma lenda, o evocador consegue discernir se a lenda existe ou não (não julga se é verdadeira, apenas sua existência), ou diz se o objeto ou local ou uma pessoa examinada é lendário (não descreve a lenda, apenas diz se tem).
- **Lendas 2:** Extrai de pessoas, objetos ou lugares a principal informação da lenda (a epígrafe da lenda) ou passa ao evocador a impressão mais forte das pessoas que usaram o objeto ou o local (medo, amor, ódio, pânico, etc.).
- **Lendas 4:** Descobre apenas o nome do local (e não a localização) de onde surgiu a lenda, aplicado a itens, lugares, pessoas e lendas faladas.
- **Lendas 6:** Ao ouvir 3 pessoas sobre uma lenda, o MESTRE informa 1 fato relevante da lenda não descrito pelos interlocutores, ou informa 1 fato relevante sobre um objeto ou local ou pessoa.
- **Lendas 8:** Ao ouvir 5 pessoas sobre uma lenda, o MESTRE informa 2 fatos relevantes da lenda não descrito pelos interlocutores, ou informa 2 fatos relevantes sobre um objeto ou local ou pessoa.
- **Lendas 10:** Através de um ritual que custa 10 moedas de ouro é possível inserir uma lenda em um objeto ou local. Essa lenda deve conter até 25 palavras. O feitiço só pode ser quebrado através da magia Quebra de Encantos. Outro efeito desse nível é identificar se uma lenda em um objeto ou local foi criada com essa magia por outro místico. Para esse último efeito, a evocação volta a ser 3 rodadas.

Levitação

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Lista de Magia: Magos

A magia Levitação permite que o evocador tenha um livre movimento vertical. Veja que levitação não é vôo, o movimento é apenas para cima e para baixo, à velocidade de 10 metros por rodada. Além do evocador, a magia levita mais 50kg de peso.

Se o evocador achar pontos de apoio (paredes, teto, árvores etc.) ele pode utilizá-los para se "empurrar". A levitação não concede estabilidade; ventos muito fortes podem carregar o evocador.

- **Levitação 1:** Permite ao evocador pairar até a um metro acima da superfície, seja ela líquida ou sólida. O evocador tem que se concentrar no encanto. A Duração é de 10 rodadas.

- 
- 
- **Levitação 3:** o evocador pode levitar a qualquer altura do solo, porém deve ser mantida a concentração. A dura é de 10 minutos.
 - **Levitação 5:** Idem ao anterior, mas não é preciso manter a concentração.

Libertação

Evocação: Ritual

Alcance: 5m

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Alquímico

Com esta magia o mago alquímico poderá libertar uma criatura animada da função de guardiã, fazendo com que esta, cumpra uma missão para o evocador.

Para evocar esta magia o mago deverá primeiro possuir uma criatura animada ou, caso não tenha, animar uma com a magia Geoanimação, após isso, o mago deverá fazer o ritual de Libertação.

Neste ritual o mago deverá atribuir uma missão a criatura que fará de tudo para cumpri-la com o melhor de sua capacidade (não é necessário fazer resistência á magia). Quando o tempo de duração do efeito acabar, (tenha a criatura, cumprido a missão, ou não), o encanto da magia “Geoanimação” será quebrado e a criatura voltará a ser uma estátua comum. Devendo ser novamente animada.

A missão atribuída à criatura não poderá conter mais de 25 palavras e não pode envolver critérios que sejam subjetivos. Note que esta magia só poderá ser evocada sobre as criaturas que tenham sido animadas pelo próprio evocador.

Os materiais necessários à evocação deste feitiço custam 2mp por efeito usado. O tempo de duração da missão, e o poder da criatura libertada variam com a dificuldade do efeito.

- **Libertação 1:** Atribui uma missão a uma estátua animada. O tempo de duração do efeito é de 6 horas.
- **Libertação 2:** Atribui uma missão a uma estátua animada. O tempo de duração do efeito é de 2 dias.
- **Libertação 4:** Atribui uma missão a um gárgula ou mais fraco. O tempo de duração do efeito é de 4 dias.
- **Libertação 6:** Atribui uma missão a um Golem de Argila ou mais fraco. O tempo de duração do efeito é de 6 dias.
- **Libertação 8:** Atribui uma missão a um Golem de Pedra ou mais fraco. O tempo de duração do efeito é de 8 dias.
- **Libertação 10:** Atribui uma missão a um Golem de Ferro ou mais fraco. O tempo de duração do efeito é de 10 dias.

Licantropia Lupina

Evocação: 1 rodada

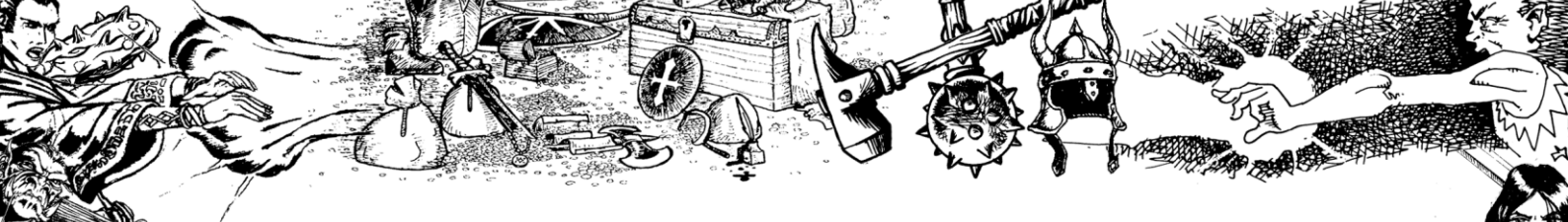
Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

Lista de Magia: Trilha dos Guardiões

Com esta poderosa magia, o evocador terá a capacidade de transformar-se em lobisomem, de maneira semelhante a de um licantropo, adquirindo as capacidades e as fraquezas deste ser. O evocador recebe +1 nível em seus testes de Seguir Trilhas e Usar os Sentidos (Audição e Olfato), por conta de seus sentidos apurados. Também adquire fraqueza contra prata. Esse metal causa ferimentos terríveis nos licantropos (soma-se 10 a todo dano recebido por arma(s) de prata), e sua regeneração sobrenatural não funciona para estes ferimentos (vide o nível 9).

Quanto maior for o nível usado, mais agressivo e poderoso o evocador se torna; contudo, o místico corre o risco de perder a racionalidade atacando a todos, exceto animais que estejam com algum elo energético com o místico. Na prática, o evocador terá de rolar um teste de RM com Força de Ataque igual ao total na magia; caso seja bem sucedido, não terá sua mente afetada, podendo inclusive atacar com suas armas; todavia, se este não passar no teste, ele atacará quem estiver a sua frente ou ao seu lado



com garras e mordida. O mestre deve sortear quem ele atacará. A cada 5 rodadas um novo teste por der feito para tentar recobrar a sua racionalidade.

Este dano deverá ser somado à Força do evocador e também ao bônus que os efeitos da magia dão. A coluna de ataque é obtida pelo total na magia, somado com o bônus concedido pelo nível usado, acrescido dos modificadores de defesa L/M/P. O dano e coluna de ataque para cada respectivo ataque são: 100% de Garras é 12, e as colunas são L3/Mo/P-3. Já 100% de mordida é 16; e as colunas de ataque são L1/Mo/P-1.

É importante ressaltar que, uma vez realizada a magia, os efeitos sobre o corpo e mente do evocador somente retornarão à condição normal após término da magia.

- **Licantropia 1:** O evocador ganha um ajuste de +1 na coluna e +1 no dano para qualquer ataque realizado. O evocador se tornará levemente agressivo, mas manterá seu discernimento normal. Neste efeito, os olhos do evocador mudam e seus dentes caninos tornam-se levemente maiores.
- **Licantropia 3:** O evocador ganha um ajuste de +2 na coluna e +2 no dano para qualquer ataque realizado. O evocador se tornará um ser agressivo com pouco discernimento em situações de extrema pressão, podendo perder o controle caso falhe em um teste de Branco (Rotineiro). Nesse efeito, além das mudanças do nível anterior, o evocador ganhará também garras e presas, e ficará levemente mais peludo.
- **Licantropia 5:** O evocador ganha um ajuste de +3 na coluna, +3 no dano para qualquer ataque realizado, porém agora ele recebe +5 EH extra. O evocador se tornará um ser agressivo, com pouquíssimo discernimento, perdendo o controle em qualquer situação hostilidade explícita caso falhe num teste de Amarelo (Fácil). Neste efeito, além das mudanças dos níveis anteriores, o evocador terá todo o seu corpo levemente modificado ao formato de um lobisomem.
- **Licantropia 7:** O evocador ganha um ajuste de +4 na coluna, +4 no dano para qualquer ataque realizado, porém agora ele recebe +5 na Velocidade Base, +5 EF e +10 EH extras. Neste nível, o evocador se tornará um ser selvagem com nenhum discernimento caso falhe num teste de Laranja (Médio). Caso falhe, ele só reconhecerá as pessoas com as quais possua um laço afetivo. Neste efeito, além das mudanças dos efeitos anteriores, o evocador terá calda de lobo e seus pelos aumentarão.
- **Licantropia 9:** O evocador ganha um ajuste de +5 na coluna, +5 no dano para qualquer ataque realizado, porém agora ele recebe +10 na Velocidade Base, +10 EF e +20 EH extra. Neste nível, o evocador adquire a capacidade de regeneração sobrenatural, conseguindo recuperar 1 ponto de EF a cada 10 minutos, e 1 ponto de EH por minutos (4 rodadas) estando em combate ou não. O evocador se tornará um ser completamente agressivo e irracional, atacando qualquer um que represente uma ameaça, mesmo que este seja uma pessoa querida, caso falhe num teste de Vermelho (Difícil). Neste efeito, o evocador será um lobisomem completo.

Linguagem

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

Lista de Magia: Bardos, Ordem de Cambu

Este feitiço concede temporariamente ao evocador habilidade em uma língua que ele normalmente não teria condições de entender e se expressar. O nível de habilidade que o encantamento concede ao evocador depende do nível do efeito usado.

Caso o evocador saiba ler em alguma língua, o feitiço também lhe permite de ler (mas não de escrever) nesta nova 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 língua.

- **Linguagem 1:** Concede total 1 na linguagem desejada.
- **Linguagem 2:** Concede total 7 na linguagem desejada.
- **Linguagem 4:** Concede total 13 na linguagem desejada.
- **Linguagem 6:** Concede conhecimento infinito na linguagem desejada.



Malabarismo

Evocação: Instantânea

Alcance: pessoal

Duração: 1 uso

Lista de Magia: Confraria dos Artistas

Em Tagmar existem aqueles que fazem do malabarismo seu ofício. Geralmente trabalhando em circos, esses malabaristas desenvolverem uma arte que permite dar mais graciosidade e precisão aos seus movimentos. Na prática, ao evocar a magia Malabarismo, o evocador poderá reduzir os níveis de dificuldade da habilidade malabarismo.

- **Malabarismo 1:** Reduz em 1 o nível de dificuldade da habilidade malabarismo.
- **Malabarismo 3:** Reduz em 2 o nível de dificuldade da habilidade malabarismo.
- **Malabarismo 5:** Reduz em 3 o nível de dificuldade da habilidade malabarismo.
- **Malabarismo 7:** Reduz em 4 o nível de dificuldade da habilidade malabarismo.
- **Malabarismo 9:** Reduz em 5 o nível de dificuldade da habilidade malabarismo ou torna Muito Difícil algo que seria Impossível.

Maldições

Evocação: 3 rodadas

Alcance: 10 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Necromântico, Sacerdotes

Esse encanto maléfico afeta um indivíduo com punições incontáveis caso este falhe em resistir à magia. As maldições são múltiplas em seus efeitos, sendo limitadas apenas pela imaginação do evocador e seu nível na magia. Apesar disso, seus efeitos gerais podem ser vistos abaixo:

- **Maldições 1:** Permite a criação de um símbolo no corpo da vítima que identifica o portador como amaldiçoado. O símbolo pode ser escondido, mas não apagado. O símbolo é permanente, só saindo se a magia for quebrada.
- **Maldições 2:** Cria um efeito físico muito pequeno: cresce o nariz e a orelha, um braço fica maior que o outro e etc. Embora não tenha efeito prático, isto torna a vítima motivo de escárnio. Duração de 1 semana.
- **Maldições 4:** Faz aparecer um problema físico: gagueira, cegueira parcial etc., ou mental: loucura não violenta, perda de memória, ódio cego e etc. Isto dura uma hora, servindo como punição, aviso ou mostra de poder.
- **Maldições 6:** Consegue manipular os seres e objetos à volta da vítima, causando: azar, ódio pela vítima, não conseguir segurar uma arma (a arma deve ser especificada: arco, machado, espada, etc.), ser incapaz de montar um cavalo e etc. Tanto a vítima como todos os seres manipulados têm direito a Resistência à Magia. Esta maldição dura um mês.
- **Maldições 8:** Os efeitos são idênticos aos de Maldições 4, mas a Duração é de um mês.
- **Maldições 10:** Induz a uma deformação física grotesca, assim como aleijar, cegar, mudar totalmente as feições e etc. ou criar um problema mental grave, como tornar a vítima um louco violento, um débil mental e etc. O encanto é permanente.

Manipulação de Luz

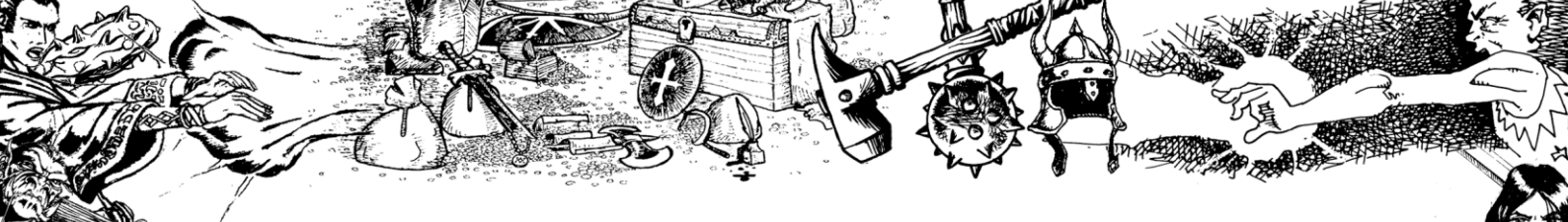
Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Magos, Ordem de Cruine, Ordem de Palier

Esta magia permite ao evocador criar luz ou escuridão que ocupa um círculo de diâmetro variável (conforme indique o efeito). O centro do círculo é o local de maior intensidade do efeito, ou seja, a luz ou escuridão é mais forte. O centro do círculo pode ser posto em um objeto ou criatura, ou seja, onde ele for, o círculo se moverá com ele. Se a luz for posta nos olhos de uma criatura ela deverá fazer uma



resistência a magia e caso falhe ficará parcialmente cega por algum tempo, até seus olhos se acostumarem com a nova luminosidade. Caso a vítima resista, a magia não acertou os olhos da vítima ficando perto dela, mas sem gerar efeitos maiores.

- **Manipulação de Luz 1:** Cria uma tênue luz de 10 metros de diâmetro por 10 rodadas. Não pode ser usada para cegar o oponente.
- **Manipulação de Luz 2:** Diminui a luminosidade em uma esfera de 5 metros de diâmetro, causando uma escuridão como a de 1 noite sem estrelas, que dura por 10 rodadas.
- **Manipulação de Luz 4:** Cria uma esfera de luz de 10 metros de diâmetro que dura 10 minutos. Pode cegar o oponente por 2 rodadas.
- **Manipulação de Luz 6:** Cria uma esfera de luz de 20 metros de diâmetro por 1 hora. Cega o adversário por 4 rodadas.
- **Manipulação de Luz 8:** Idem ao anterior, mas a esfera tem 20 metros de diâmetro, dura por 1 dia e cega por 10 rodadas. Essa luz é muito forte.
- **Manipulação de Luz 10:** Idem ao anterior, mas são 30 metros de diâmetro, dura 1 mês e cega por 20 rodadas. Além disso, essa luz é tão forte quanto à luz de um dia claro (fazendo com que certos mortos-vivos se afastem amedrontados por 10 rodadas).

Manipular Confiança

Evocação: 10 rodadas

Alcance: Variável

Duração: 1 mês

Lista de Magia: Confraria dos Arautos

Com este encantamento o evocador canta uma canção ou conta uma história acerca de uma pessoa, que pode ter efeito depreciativo ou inspirativo sobre os ouvintes. As vítimas do encanto ficarão tão apreciadas pela história que ficarão extremamente admiradas com a pessoa citada, caso o evocador tenha contado uma história positiva, ou ficarão temerosas e ressentidas caso a canção seja depreciativa. Assim o evocador com este mesmo feitiço pode escolher exaltar ou depreciar a imagem de alguma pessoa. O efeito causado é que a pessoa em questão terá facilidade ou dificuldade em qualquer teste de persuasão sobre as vítimas do efeito.

A magia afeta todas as pessoas que falharem no teste de Resistência à Magia e todas as pessoas tem que ser capazes de ouvir e entender o que o evocador está cantando ou contando para que o feitiço funcione.

- **Manipular confiança 1:** Concede um ajuste de -1/+1 nível de dificuldade para pessoas em um alcance de 5 metros.
- **Manipular confiança 2:** Concede um ajuste de -1/+1 nível de dificuldade para pessoas em um alcance de 15 metros.
- **Manipular confiança 4:** Concede um ajuste de -2/+2 níveis de dificuldade para pessoas em um alcance de 15 metros.
- **Manipular confiança 6:** Concede um ajuste de -2/+2 níveis de dificuldade para pessoas em um alcance de 45 metros.
- **Manipular confiança 8:** Concede um ajuste de -3/+3 níveis de dificuldade para pessoas em um alcance de 45 metros.
- **Manipular confiança 10:** Concede um ajuste de -3/+3 níveis de dificuldade para pessoas em um alcance de 100 metros.

Marca Arcana

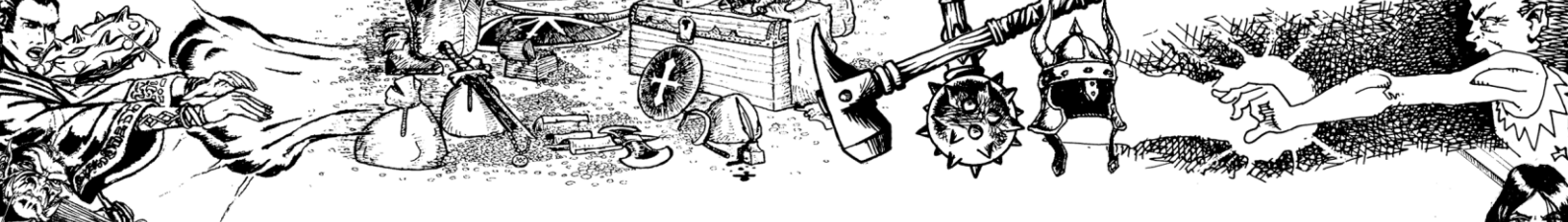
Evocação: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio do Conhecimento

Essa magia tem a capacidade de criar um elo entre o evocador e uma pessoa com um simples toque, formando no local tocado uma tatuagem. É óbvio que para ser tocado a pessoa deve aceitar ser tocada ou então que ela esteja indefesa (amarrada, paralisada, etc...). Não é necessário que se faça um teste de



resistência à magia, e logo após o elo ser criado, o evocador passa ter pressentimentos se está perto ou longe do alvo com uma simples concentração.

Em níveis maiores pode-se saber a direção a qual seguir e a distância exata e até mesmo se a pessoa encantada está sendo atacada ou ferida.

O alcance e a quantidade máxima de elos que podem ser criados dependem do nível na magia.

Note que essa tatuagem não poderá ser removida por nenhum método não mágico, mas Quebra de Encantos pode ser usada normalmente para fazer isso. Caso a pessoa perca o membro onde a tatuagem está, a tatuagem continuará fazendo efeito no membro, mas se o alvo de algum modo mágico repor esse membro a tatuagem aparecerá novamente no alvo.

- **Marca Arcana 1:** Este é o nível usado para criar a tatuagem mágica. O mago pode ter apenas 1 elo. Com este nível o mago pode sentir se está próximo ou longe da vítima, mais apenas terá sensações de próximo (1m até 50m metros do elo), perto (50m até 100m do elo) ou longe (mais de 100m). A duração é de 1 dia.
- **Marca Arcana 2:** Idêntico ao anterior, mas o mago também pode saber a direção aproximada. Distância máxima é de 1 km e a duração de 3 dias.
- **Marca Arcana 4:** Idem ao anterior, mas o mago pode ter até 2 elos. Com este nível o mago pode saber a ordem de grandeza (em quilômetros) da distância que o separa do elo e a direção exata em que ele está. A distância máxima é de 5 km e a duração de 2 semanas.
- **Marca Arcana 6:** Idem ao anterior mas o mago pode ter até 3 elos. Com este nível o mago pode descobrir com um toque se alguém possui uma marca arcana. A distância máxima é de 10 km e a duração de 1 mês.
- **Marca Arcana 8:** Idem ao anterior, este nível permite ao mago entrar no sonho do elo e conversar com ele por alguns momentos, se ele falhar em um novo teste de resistência à magia ou se permitir. Se o elo resistir, a marca arcana continua ativada, mas o mago não pode entrar em seu sonho. Durante a conversa não é possível se passar informações complexas, o mago apenas entenderá mensagens mais simples como uma frase curta. A distância máxima é de 50 km e a duração de 2 meses.
- **Marca Arcana 10:** Idem ao anterior, mas o mago pode ter até 4 elos. Com este nível o mago pode tocar uma tatuagem e saber quem a criou. Neste nível o mago é tão ligado aos seus elos que ele sentirá calafrios seguidos de visões (lembanças) se eles estiverem sofrendo algum mal. A distância máxima é de 100 km e a duração de 3 meses. 1 vez por dia poderá conversar livremente com um dos seus elos.

Marca da Morte

Evocação: Instantânea

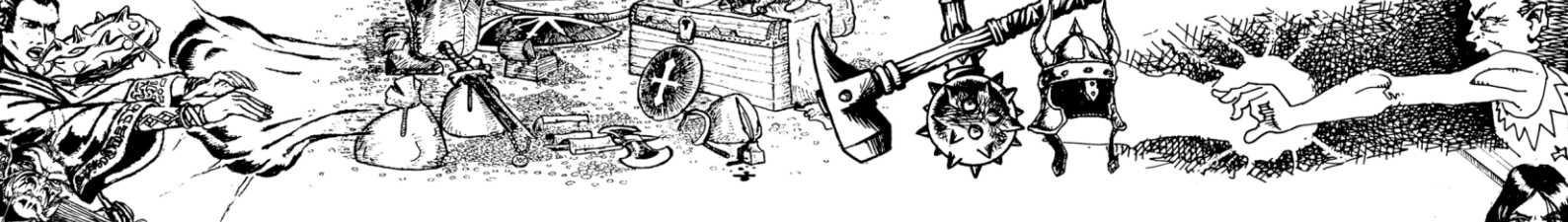
Alcance: 20 metros

Duração: 1 ano

Lista de Magia: Ordem de Crezir

Os sacerdotes de Crezir amam as batalhas e não gostam de deixar seus oponentes fugirem, ainda mais aqueles que o feriram gravemente, seja no seu corpo, ou no seu orgulho. Por isso, alguns sacerdotes colocam uma marca sobre seu oponente, a fim de que possam mais tarde, saber aonde encontrar essa pessoa a fim de destruí-la. O alcance da magia se refere ao alcance necessário para que a marca seja colocada, caso a vítima falhe na sua resistência à magia. A marca é invisível e ninguém pode vê-la a não ser o próprio sacerdote. A marca só pode ser colocada em seres racionais e corpóreos, sendo animais e mortos vivos imunes a essa magia. A marca perdura por 1 ano. Passado este tempo, a marca se desfaz. Observe que embora o sacerdote possa detectar a vítima marcada para morrer, a vítima não tem noção da proximidade do sacerdote.

- **Marca da Morte 1:** A marca colocada na vítima fará com que o sacerdote saiba se a vítima está a até 1 km de distância dele. O sacerdote apenas sabe se vítima está próxima, mas não sabe a direção.
- **Marca da Morte 3:** Idem ao anterior mas a vítima pode estar a até 10 km de distância.

- 
- **Marca da Morte 5:** Idem ao anterior mas o sacerdote sabe exatamente a direção e como chegar até a vítima.
 - **Marca da Morte 7:** Idem ao anterior, mas a vítima pode estar a até 100 km de distância.

Medo

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 10 rodadas

Lista de Magia: Colégio das Ilusões, Colégio Necromântico

Com o uso deste feitiço o evocador traz à superfície todos os medos irracionais da vítima que, caso falhe na sua Resistência à Magia, fugirá apavorada pela duração do encanto. O número de pessoas afetadas por esta magia, bem como o alcance da mesma, depende da dificuldade do efeito usado, Vítimas que obtiverem sucesso em suas Resistências à Magia não sofrerão nenhum efeito.

Se as vítimas deste encanto não puderem se afastar do evocador por impedimento do terreno, elas procurarão se manter à maior distância possível do mesmo pela duração da magia.

- **Medo 1:** Afeta 1 pessoa que esteja a até 1 metro de distância.
- **Medo 2:** Afeta 1 pessoa que esteja a até 10 metros de distância.
- **Medo 4:** Afeta até 2 pessoas que estejam a até 10 metros de distância.
- **Medo 6:** Afeta até 3 pessoas que estejam a até 10 metros de distância.
- **Medo 8:** Afeta até 4 pessoas que estejam a até 15 metros de distância.

Memorização

Evocação: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração: 2 semanas

Lista de Magia: Colégio do Conhecimento, Bardos

Com este encanto, o evocador fixa uma ou mais imagens ou sons, dependendo do nível de efeito, de forma a não esquecê-las até que a duração do feitiço acabe. Mesmo quando a duração acaba, o evocador pode reutilizar este feitiço para manter memorizada a imagem (ou o som), desde que o número máximo de imagens ou sons não exceda ao permitido pelo nível. O tamanho da imagem memorizada também é determinado pelo nível da magia, entretanto, é possível gravar imagens que quando se unem formam uma grande imagem, como ocorre em um quebra-cabeça. Da mesma forma, o som também pode ser somado a sua duração para que se possa memorizar uma melodia inteira, por exemplo.

Observe que com esse encanto é perfeitamente possível memorizar a página de um livro, já que se trata de uma imagem. Entretanto, o evocador só tem noção dos símbolos linguísticos que lá existem e não o som proveniente dos caracteres. Isso implica que se o evocador memorizar uma imagem de um texto escrito em uma língua desconhecida, ele não saberá a pronúncia de tais palavras.

A imagem (ou som) pode ser gravada mesmo em situações rápidas e difíceis.

Uma vez gravada a imagem (ou som), qualquer teste de Percepção realizado sobre ela terá -2 níveis de dificuldade. Assim se em uma determinada situação o evocador gravou a imagem de um homem encapuzado e quer tentar perceber algo, além de no próprio momento que ele avistou a sombria figura ele poderá também realizar um novo teste de percepção mais tarde, caso tenha usado o feitiço em questão, com um redutor de -2 níveis de dificuldade; isso porque perceber algo quando se tem tempo é muito mais fácil que perceber algo de relance.

Essa é uma magia muito utilizada por bardos pintores. No caso de sons, observe que embora possam ser gravados, existem sons que não tem como serem reproduzidos (como um rugido de um leão).

Uma restrição da magia, contudo, é que o evocador não pode misturar os sentidos. Caso esteja memorizando imagens, não pode memorizar sons, e vice-versa. Um aspecto importante é que o evocador pode usar esta magia para memorizar uma frase dita por ele próprio ou por outra pessoa.

- **Memorização 1:** Permite memorizar 1 imagem de até 50 x 50 cm ou um som que dure até 5 segundos.
- **Memorização 3:** Permite memorizar 2 imagens de até 1x 1m ou 2 sons que durem até 15 segundos.
- **Memorização 5:** Permite memorizar 3 imagens de até 1,50 x 1,50 m ou 3 sons que durem até 30 segundos.
- **Memorização 7:** Permite memorizar 4 imagem de até 2 x 2 m ou 4 sons que durem até 45 segundos.
- **Memorização 9:** Permite memorizar 5 imagens de até 2,5x 2,5 m ou 5 sons que durem até 1 minuto.

Meteoros

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Colégio Elemental

Restrição de Uso: Ar Livre

Este feitiço faz com que o mago arremesse uma grande quantidade de fragmentos rochosos contra um ponto. Pessoas próximas à área de impacto são afetadas, recebendo dano e, se for o caso, críticos de esmagamento. Note que esta magia não causa crítico como efeito mágico. Isto significa que ela pode ser combatida por magias como Geoproteção ou Proteção Divina (no caso de efeitos críticos).

Criaturas que estejam até certa distância (determinada pelo Efeito utilizado) do ponto de impacto recebem ataques. O alcance da magia, também determinado pelo Efeito empregado, representa a distância máxima entre o ponto de impacto e o evocador.

- **Meteoros 1:** Causa dano máximo 16 em pessoas a até 1 metro do ponto de impacto. O alcance é de 20 metros.
- **Meteoros 2:** Causa dano máximo 20 em pessoas a até 2 metros do ponto de impacto. O alcance é de 30 metros.
- **Meteoros 4:** Causa dano máximo 28 em pessoas a até 3 metros do ponto de impacto. O alcance é de 40 metros.
- **Meteoros 6:** Causa dano máximo 32 em pessoas a até 4 metros do ponto de impacto. O alcance é de 50 metros.
- **Meteoros 8:** Causa dano máximo 36 em pessoas a até 5 metros do ponto de impacto. O alcance é de 60 metros.
- **Meteoros 10:** Causa dano máximo 40 em pessoas a até 6 metros do ponto de impacto. O alcance é de 75 metros.

Mimetismo Animal

Evocação: 1 Rodada

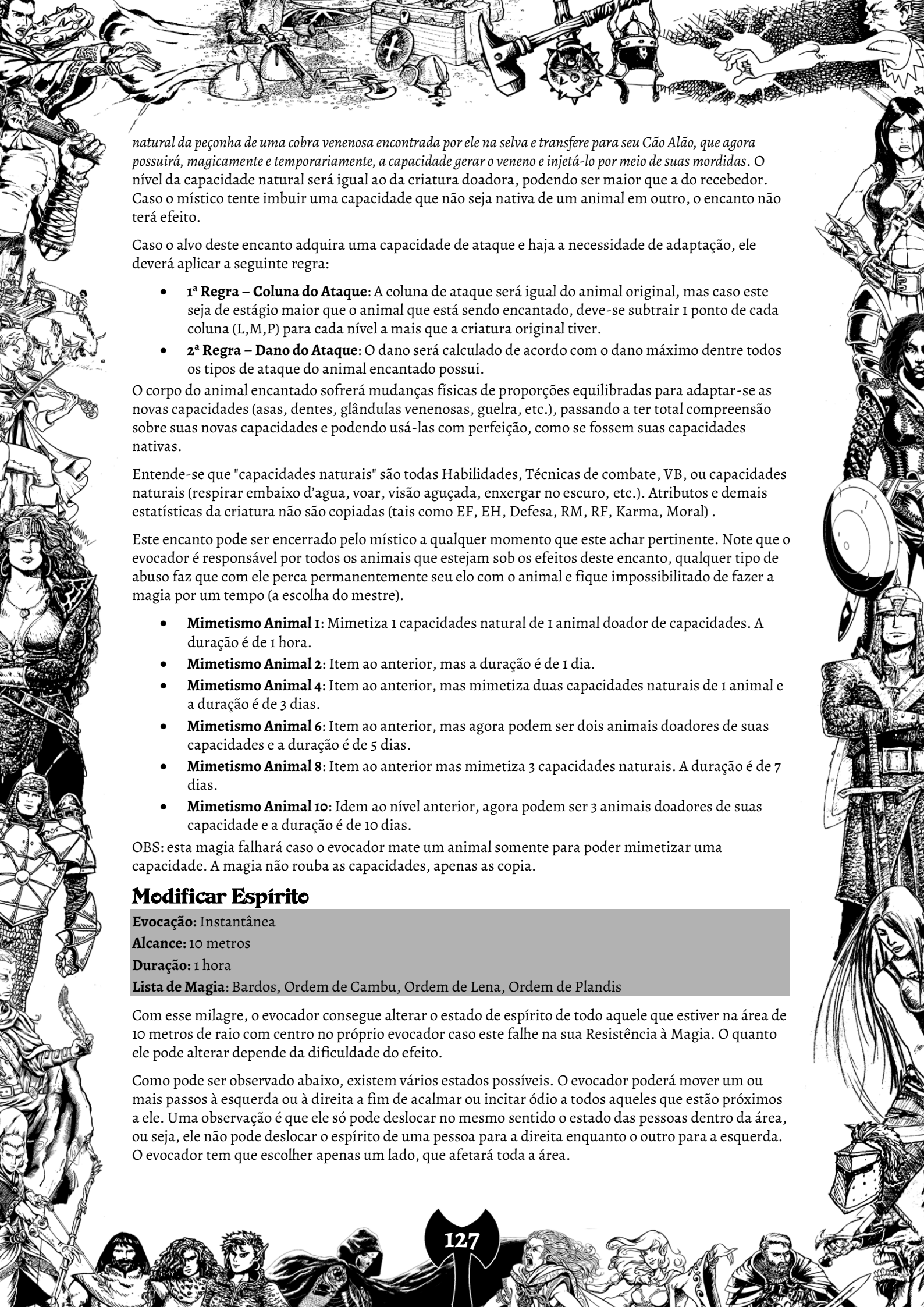
Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Trilha dos Guardiões

Este encanto permite que o evocador imbua uma ou mais capacidades (peçonha, respirar em baixo d'água, voar e etc.) de um ou mais animais para um outro. Durante o encanto, é preciso o animal que irá receber o mimetismo possua Elo Animal com o evocador e que esteja acomodado ao seu lado. Os animais que vão doar as capacidades também devem estar presentes (ao lado do evocador), mas se eles **não** possuírem Elo Animal com o evocador, eles terão direito a um teste de RM. É possível também se usar um animal morto como origem, desde que ele não tenha morrido a mais de 24 horas e que o corpo possua ainda a parte que se deseja mimetizar (penas para formar asas, presas para formar peçonha, guelras para poder respirar em baixo d'água, etc.). Neste caso não há a necessidade de teste de RM.

Ao executar a magia o evocador define quais capacidades naturais serão mimetizadas e imbuídas, de acordo com o nível de efeito utilizado. Exemplo: *O místico, através desse encanto, mimetiza a capacidade*



natural da peçonha de uma cobra venenosa encontrada por ele na selva e transfere para seu Cão Alão, que agora possuirá, magicamente e temporariamente, a capacidade gerar o veneno e injetá-lo por meio de suas mordidas. O nível da capacidade natural será igual ao da criatura doadora, podendo ser maior que a do recebedor. Caso o místico tente imbuir uma capacidade que não seja nativa de um animal em outro, o encanto não terá efeito.

Caso o alvo deste encanto adquira uma capacidade de ataque e haja a necessidade de adaptação, ele deverá aplicar a seguinte regra:

- **1ª Regra – Coluna do Ataque:** A coluna de ataque será igual do animal original, mas caso este seja de estágio maior que o animal que está sendo encantado, deve-se subtrair 1 ponto de cada coluna (L,M,P) para cada nível a mais que a criatura original tiver.
- **2ª Regra – Dano do Ataque:** O dano será calculado de acordo com o dano máximo dentre todos os tipos de ataque do animal encantado possui.

O corpo do animal encantado sofrerá mudanças físicas de proporções equilibradas para adaptar-se as novas capacidades (asas, dentes, glândulas venenosas, guelra, etc.), passando a ter total compreensão sobre suas novas capacidades e podendo usá-las com perfeição, como se fossem suas capacidades nativas.

Entende-se que "capacidades naturais" são todas Habilidades, Técnicas de combate, VB, ou capacidades naturais (respirar embaixo d'água, voar, visão aguçada, enxergar no escuro, etc.). Atributos e demais estatísticas da criatura não são copiadas (tais como EF, EH, Defesa, RM, RF, Karma, Moral).

Este encanto pode ser encerrado pelo místico a qualquer momento que este achar pertinente. Note que o evocador é responsável por todos os animais que estejam sob os efeitos deste encanto, qualquer tipo de abuso faz que com ele perca permanentemente seu elo com o animal e fique impossibilitado de fazer a magia por um tempo (a escolha do mestre).

- **Mimetismo Animal 1:** Mimetiza 1 capacidades natural de 1 animal doador de capacidades. A duração é de 1 hora.
- **Mimetismo Animal 2:** Item ao anterior, mas a duração é de 1 dia.
- **Mimetismo Animal 4:** Item ao anterior, mas mimetiza duas capacidades naturais de 1 animal e a duração é de 3 dias.
- **Mimetismo Animal 6:** Item ao anterior, mas agora podem ser dois animais doadores de suas capacidades e a duração é de 5 dias.
- **Mimetismo Animal 8:** Item ao anterior mas mimetiza 3 capacidades naturais. A duração é de 7 dias.
- **Mimetismo Animal 10:** Idem ao nível anterior, agora podem ser 3 animais doadores de suas capacidade e a duração é de 10 dias.

OBS: esta magia falhará caso o evocador mate um animal somente para poder mimetizar uma capacidade. A magia não rouba as capacidades, apenas as copia.

Modificar Espírito

Evocação: Instantânea

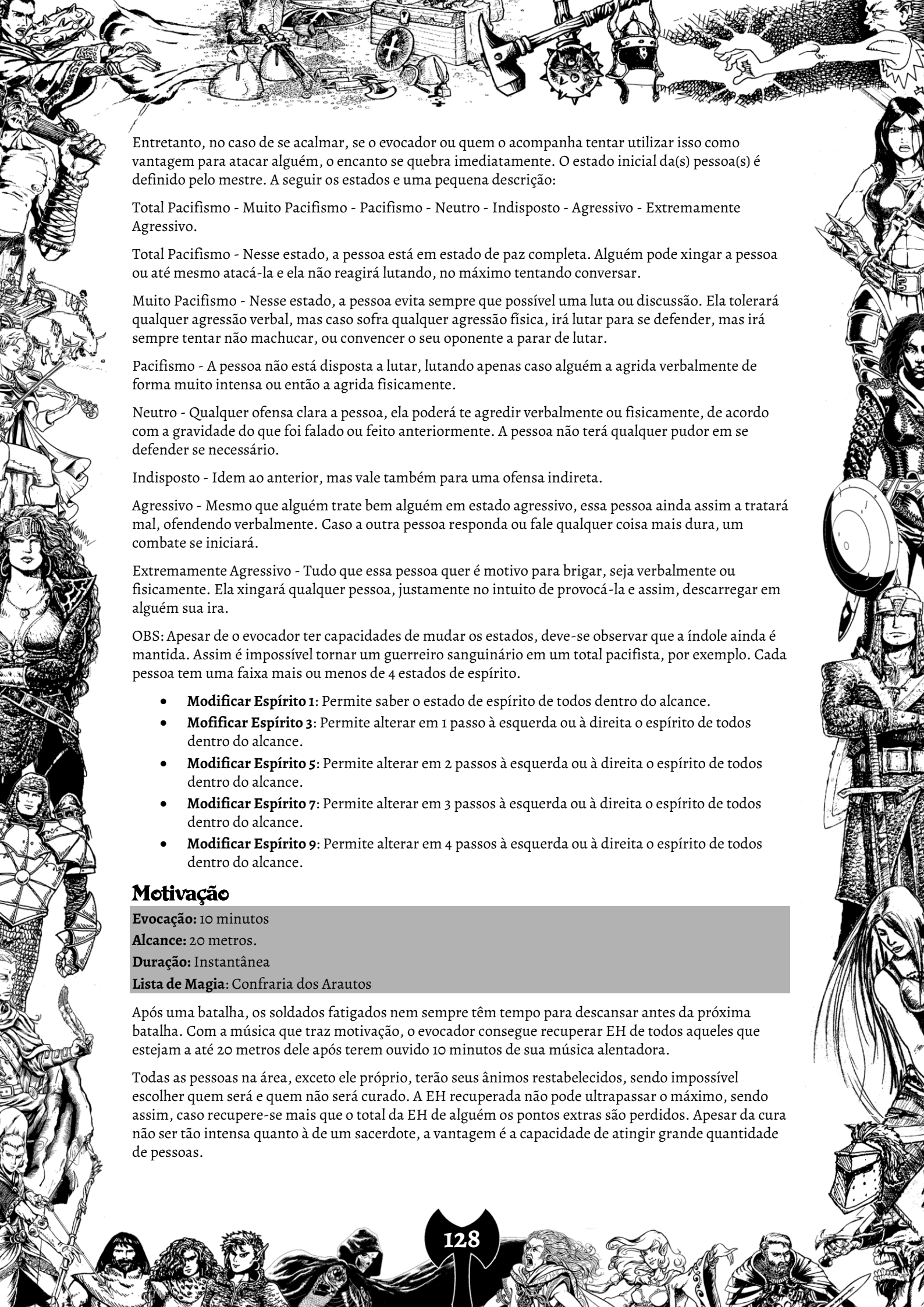
Alcance: 10 metros

Duração: 1 hora

Lista de Magia: Bardos, Ordem de Cambu, Ordem de Lena, Ordem de Plandis

Com esse milagre, o evocador consegue alterar o estado de espírito de todo aquele que estiver na área de 10 metros de raio com centro no próprio evocador caso este falhe na sua Resistência à Magia. O quanto ele pode alterar depende da dificuldade do efeito.

Como pode ser observado abaixo, existem vários estados possíveis. O evocador poderá mover um ou mais passos à esquerda ou à direita a fim de acalmar ou incitar ódio a todos aqueles que estão próximos a ele. Uma observação é que ele só pode deslocar no mesmo sentido o estado das pessoas dentro da área, ou seja, ele não pode deslocar o espírito de uma pessoa para a direita enquanto o outro para a esquerda. O evocador tem que escolher apenas um lado, que afetará toda a área.



Entretanto, no caso de se acalmar, se o evocador ou quem o acompanha tentar utilizar isso como vantagem para atacar alguém, o encanto se quebra imediatamente. O estado inicial da(s) pessoa(s) é definido pelo mestre. A seguir os estados e uma pequena descrição:

Total Pacifismo - Muito Pacifismo - Pacifismo - Neutro - Indisposto - Agressivo - Extremamente Agressivo.

Total Pacifismo - Nesse estado, a pessoa está em estado de paz completa. Alguém pode xingar a pessoa ou até mesmo atacá-la e ela não reagirá lutando, no máximo tentando conversar.

Muito Pacifismo - Nesse estado, a pessoa evita sempre que possível uma luta ou discussão. Ela tolerará qualquer agressão verbal, mas caso sofra qualquer agressão física, irá lutar para se defender, mas irá sempre tentar não machucar, ou convencer o seu oponente a parar de lutar.

Pacifismo - A pessoa não está disposta a lutar, lutando apenas caso alguém a agrida verbalmente de forma muito intensa ou então a agrida fisicamente.

Neutro - Qualquer ofensa clara a pessoa, ela poderá te agredir verbalmente ou fisicamente, de acordo com a gravidade do que foi falado ou feito anteriormente. A pessoa não terá qualquer pudor em se defender se necessário.

Indisposto - Idem ao anterior, mas vale também para uma ofensa indireta.

Agressivo - Mesmo que alguém trate bem alguém em estado agressivo, essa pessoa ainda assim a tratará mal, ofendendo verbalmente. Caso a outra pessoa responda ou fale qualquer coisa mais dura, um combate se iniciará.

Extremamente Agressivo - Tudo que essa pessoa quer é motivo para brigar, seja verbalmente ou fisicamente. Ela xingará qualquer pessoa, justamente no intuito de provocá-la e assim, descarregar em alguém sua ira.

OBS: Apesar de o evocador ter capacidades de mudar os estados, deve-se observar que a índole ainda é mantida. Assim é impossível tornar um guerreiro sanguinário em um total pacifista, por exemplo. Cada pessoa tem uma faixa mais ou menos de 4 estados de espírito.

- **Modificar Espírito 1:** Permite saber o estado de espírito de todos dentro do alcance.
- **Modificar Espírito 3:** Permite alterar em 1 passo à esquerda ou à direita o espírito de todos dentro do alcance.
- **Modificar Espírito 5:** Permite alterar em 2 passos à esquerda ou à direita o espírito de todos dentro do alcance.
- **Modificar Espírito 7:** Permite alterar em 3 passos à esquerda ou à direita o espírito de todos dentro do alcance.
- **Modificar Espírito 9:** Permite alterar em 4 passos à esquerda ou à direita o espírito de todos dentro do alcance.

Motivação

Evocação: 10 minutos

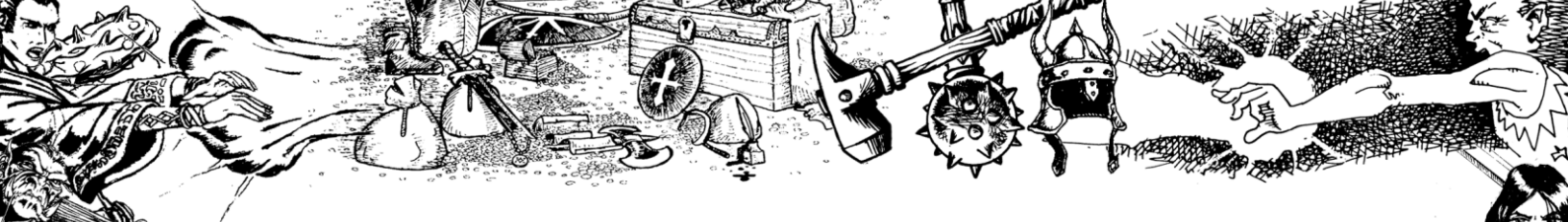
Alcance: 20 metros.

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Confraria dos Arautos

Após uma batalha, os soldados fatigados nem sempre têm tempo para descansar antes da próxima batalha. Com a música que traz motivação, o evocador consegue recuperar EH de todos aqueles que estejam a até 20 metros dele após terem ouvido 10 minutos de sua música alentadora.

Todas as pessoas na área, exceto ele próprio, terão seus ânimos restabelecidos, sendo impossível escolher quem será e quem não será curado. A EH recuperada não pode ultrapassar o máximo, sendo assim, caso recupere-se mais que o total da EH de alguém os pontos extras são perdidos. Apesar da cura não ser tão intensa quanto à de um sacerdote, a vantagem é a capacidade de atingir grande quantidade de pessoas.



Uma restrição, contudo, é que para a pessoa ser revigorada é necessário que ela esteja dando total atenção à música, não podendo realizar nenhuma outra atividade. Além disso, essa magia não pode ser evocada duas vezes sobre as mesmas pessoas sem que tenha decorrido um dia da utilização da primeira vez.

- **Motivação 1:** Revigora em 4 pontos a EH de todos dentro do alcance.
- **Motivação 3:** Revigora em 8 pontos a EH de todos dentro do alcance.
- **Motivação 5:** Revigora em 12 pontos a EH de todos dentro do alcance.
- **Motivação 7:** Revigora em 16 pontos a EH de todos dentro do alcance.
- **Motivação 9:** Revigora em 20 pontos a EH de todos dentro do alcance.

Mutação

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

Lista de Magia: Magos, Colégio Necromântico, Colégio Naturalista

Este feitiço causa uma mutação no evocador, permitindo-lhe tomar a forma de diferentes tipos de criatura. Note que em certas formas o uso de magia é impossibilitado: não é possível fazer os gestos ou pronunciar as palavras místicas que compõem a Evocação.

A mutação não altera nem a E.H. nem a E.F. do evocador. Ao tomar a forma de um ser humanóide não se ganham as habilidades que ele possuía, a não ser que sejam eminentemente físicas (escalar, para um macaco; nadar, para um peixe e etc.). Apesar disso, o evocador pode utilizar todos os outros recursos não mágicos da forma assumida. Uma vez que uma forma é assumida, ela não pode ser mudada.

- **Mutação 1:** Causa uma modificação na aparência do evocador, como se fosse um disfarce perfeito, embora a voz não mude. Para tomar a aparência de uma pessoa específica é necessária muita pesquisa e contato com o indivíduo.
- **Mutação 3:** O evocador toma a forma de qualquer animal cujo tamanho esteja entre o de um gato e o de um cavalo. Note que os itens do evocador não se transformam com ele.
- **Mutação 5:** Idem ao anterior, mas os itens se transformam junto do evocador, fazendo parte da nova forma.
- **Mutação 7:** Pode assumir qualquer forma entre o tamanho de uma formiga até o tamanho de um Trol. Mesmo formas de seres místicos podem ser assumidas, mas o evocador tem que ter visto pessoalmente uma criatura do tipo a ser copiada. Os itens do evocador se transformam também.
- **Mutação 10:** Idem ao anterior, mas qualquer tipo de criatura pode ser copiada, não há restrição com relação ao tamanho da criatura copiada.

Mutualidade

Evocação: 1 rodada

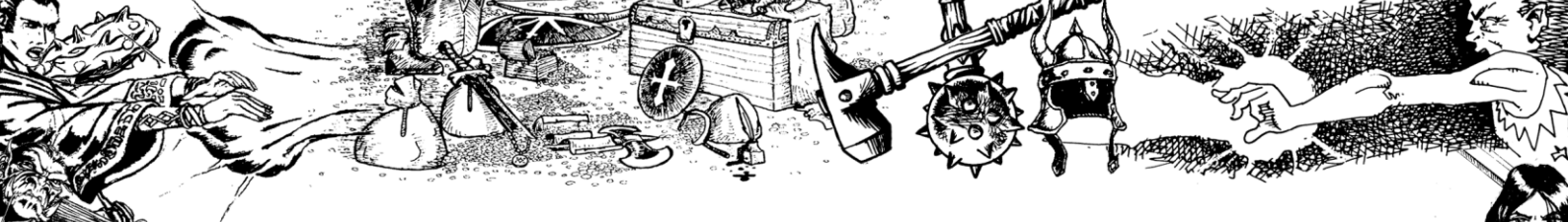
Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Alquímico

Com esta magia o mago alquímico será capaz de compartilhar pontos de karma ou evocar magias com o karma de outro místico.

O mago deve primeiramente evocar esta magia sobre alguém que queira recebe-la (este encanto não pode ser imposto). Depois de evocada a magia sobre o alvo. Um elo de mutualidade será estabelecido entre ambas as partes. A partir de então, um dos místicos poderá evocar magias gastando o karma do outro e vice-versa, desde que ambos não estejam a uma distância superior ao alcance da magia. Caso o mago e o alvo da magia se afastem mais de 20 metros um do outro, o karma não poderá ser compartilhado entre eles até que a distância necessária seja retomada. O nível máximo da magia que poderá ser evocada com o karma do outro e o tempo de duração do elo de mutualidade, variam com a dificuldade do efeito usado.

- 
- **Mutualidade 1:** Permite evocar magias de nível 1 com o karma do outro. A duração do elo de mutualidade é de 10 rodadas.
 - **Mutualidade 2:** Permite evocar magias de nível máximo 3 com o karma do outro. A duração do elo de mutualidade é de 10 minutos.
 - **Mutualidade 3:** Permite evocar magias de nível máximo 7 com o karma do outro. A duração do elo de mutualidade é de 1 hora.
 - **Mutualidade 5:** Permite evocar magias de nível máximo 10 com o karma do outro. A duração do elo de mutualidade é de 12 horas.

Necroanimação

Evocação: 10 rodadas

Alcance: 100 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Necromântico

Permite que evocador anime certo número de corpos como esqueletos ou zumbis. O número de corpos animados e o tempo que eles permanecem animados dependem do efeito utilizado. Esta magia só pode ser usada em corpos humanóides de tamanho entre um humano e um pequenino.

O tipo de morto-vivo animado dependerá do estado de decomposição dos corpos usados, a critério do MESTRE. Os corpos serão animados como esqueletos e zumbis com estatísticas regulares, a despeito de características excepcionais (Ex: Força, Agilidade, Estágio, etc.) possuídas em vida.

Quando a duração deste feitiço se esgotar todos os corpos animados com seu uso caem inertes em uma rodada. Não é possível se prolongar a duração do feitiço nem evocá-lo duas vezes sobre o mesmo corpo (caso isto seja tentado, os materiais são gastos, mas não se obtém nenhum efeito).

Os mortos-vivos criados estão sobre controle total do evocador; eles obedecerão apenas ao místico. Caso o mesmo morra antes da Duração acabar, os corpos se transformam em pó em uma rodada. O evocador controlará os corpos de acordo com sua vontade desde que estes estejam dentro do alcance da magia. Caso o mago se afaste dos corpos a uma distância superior ao alcance da magia, os corpos pararão de agir (ficarão completamente estáticos) até que a distância necessária ao controle seja retomada.

Os materiais necessários à evocação deste feitiço custam 1 moeda de prata por cada corpo que se deseja animar.

- **Necroanimação 1:** Anima 3 corpos por 1 dia.
- **Necroanimação 2:** Anima 7 corpos por 3 dias.
- **Necroanimação 4:** Anima 15 corpos por 10 dias.
- **Necroanimação 6:** Anima 30 corpos por 15 dias.
- **Necroanimação 8:** Anima 60 corpos por 1 mês.
- **Necroanimação 10:** Anima 100 corpos por 2 meses.

Necroconhecimento

Evocação: Ritual

Alcance: 2 metros

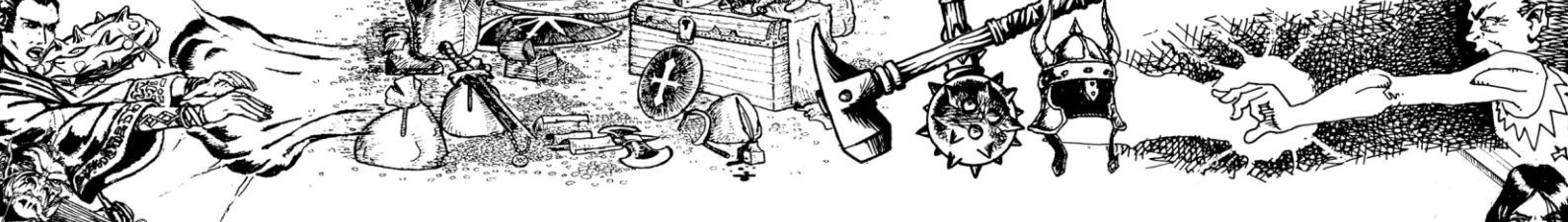
Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Necromântico, Ordem de Cruine

Esse encanto permite que o evocador (e apenas ele) interrogue os mortos através de um ritual. É obrigatório que pelo menos a cabeça ou o crânio de quem se deseja informações esteja presente para evocar a magia.

Assim que o ritual estiver completo, o evocador só poderá fazer perguntas ao morto em uma língua em que o morto possa entender. O efeito usado determinará quantas perguntas podem ser feitas, e o tempo máximo que pode durar o interrogatório (que é a duração da magia).

Ainda durante a preparação do ritual, o evocador ouvirá palavras soltas vindas do morto. Essas palavras são os últimos pensamentos dele, são confusos e, nesse momento, nenhuma informação se aproveita.



Porém, isso é um sinal que o ritual está quase pronto e o evocador pode identificar qual a língua do morto. A critério do Mestre, pode-se fazer um teste na habilidade Línguas para identificar (se for um idioma diferente), e se preparar para o interrogatório. Caso o evocador não domine a língua, todo o material e o karma serão perdidos, pois não haverá como se comunicar com o morto em idiomas diferentes (há uma exceção para o encanto funcionar parcialmente mesmo com idiomas diferentes, no nono nível, que será explicada mais adiante).

Pela força da magia, o morto é obrigado a responder, e as respostas serão sempre que ele acreditava ser a verdade, as mais curtas possíveis e nem sempre serão claras. Além disso, apenas mortos que tenham morrido há menos de um determinado tempo podem ser questionados (este tempo também depende do efeito). Se iniciar o ritual com alguém que tenha morrido acima do tempo determinado pelo nível, a magia não funcionará e todo o material será pedido, bem como o karma. Por exemplo, o nível 1 diz que o ser pode estar morto a até 1 hora. O ritual precisa ser iniciado antes do limite de tempo determinado pela magia.

Caso a duração se esgote antes do evocador fazer todas as perguntas que tem direito, o feitiço acaba e as perguntas que não foram feitas são perdidas. O MESTRE deve contar a duração do encanto em tempo real.

A partir do terceiro nível e somente após receber a primeira resposta (ativação total da magia), além de interrogar, o evocador conseguirá acessar os sentidos do morto momentos antes da sua morte (efeito sensorial). Ele pode se utilizar dessas informações para fazer mais perguntas, desde que não ultrapasse o limite de perguntas que contém o nível e que fique dentro do tempo de duração da magia. Nota-se que caso o evocador não fale o mesmo idioma do morto não conseguirá perguntar, conseqüentemente, não ativará esse efeito. O nono nível é uma exceção, a magia é tão poderosa que se acessa os sentidos antes mesmo de perguntar, logo, se não falar o mesmo idioma não haverá interrogatório, mas ativará o efeito sensorial.

E por fim, os materiais necessários à evocação deste encantamento custam 5 moedas de prata vezes o nível usado.

- **Necroconhecimento 1:** Faz 1 pergunta. Duração 3 rodadas (45 segundos). O ser pode estar morto a até 1 hora.
- **Necroconhecimento 3:** Faz 2 perguntas. Duração 6 rodadas (90 segundos). O ser pode estar morto a até 1 dia. O evocador consegue acessar a audição do morto nos últimos 15 segundos de sua vida.
- **Necroconhecimento 5:** Idem ao anterior, porém faz 3 perguntas, dura 12 rodadas (3 minutos) e o ser pode estar morto a até 1 mês. Também acessa o olfato e o tempo aumenta para os últimos 30 segundos de sua vida.
- **Necroconhecimento 7:** Idem ao anterior, porém faz 5 perguntas, dura 20 rodadas (5 minutos) e o ser pode estar morto a até 1 ano. Também acessa a visão e o tempo aumenta para os últimos 45 segundos de sua vida.
- **Necroconhecimento 9:** Idem ao anterior, porém faz 10 perguntas, dura 40 rodadas (10 minutos) e o ser pode estar morto a até 10 anos. Também acessa o tato e o tempo aumenta para os últimos 60 segundos de sua vida.

Necropotência

Evocação: Ritual

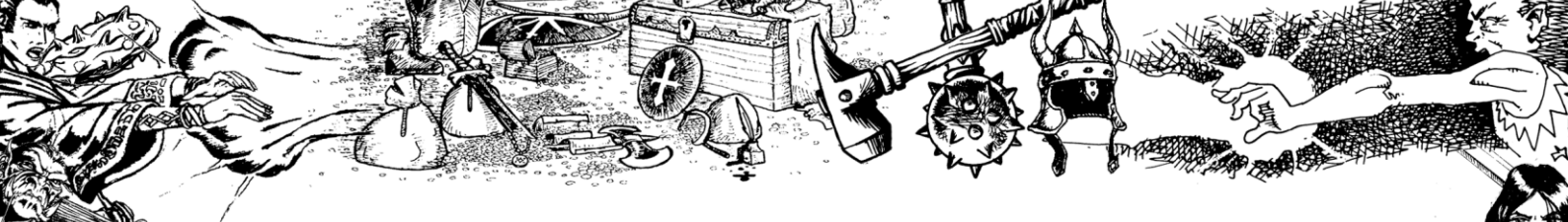
Alcance: Toque

Duração: 2 semanas

Lista de Magia: Ordem de Cruine

Sendo os sacerdotes de Cruine aqueles que mais lidam com a morte, muitas vezes eles se deparam com mortos advindos das mais diversas situações como um ataque de animais, uma peste que assolou uma vila ou até mesmo de um companheiro de lutas que não teve êxito em suas missões.

Apesar de serem justamente os que vêem a morte como algo natural e não terrível, os sacerdotes de Cruine podem se indignar; não pela morte propriamente dita de alguém, mas sim a forma como essa pessoa morreu bem como tudo o que a pessoa estava para completar e não conseguiu.



Nesses casos os sacerdotes de Cruine podem se comover e procurar ou vingar a pessoa morta. Caso ela tenha sido morta injustamente (Ex: Morta por traição ou por algum tipo de ritual) ou então cumprir a missão em que a pessoa morta falhou (Ex: Assumir a missão de outro sacerdote de Cruine). Ao fazer isso, Cruine concede poder para o sacerdote vingar a pessoa ou cumprir a missão não completada.

Todos os bônus que o sacerdote recebe servirão apenas para a realização da vingança ou da missão. Qualquer atitude do sacerdote que fuja a isso fará com que os bônus desapareçam até que ele retorne à missão. Entretanto, percalços no caminho ainda podem ser considerados dentro da missão, desde que não se torne o objetivo do sacerdote. Assim, se no caminho da torre do necromante (sua missão é matar o necromante) ele encontra orcos no caminho que o atacam, os bônus valem. Agora se no meio do caminho ele encontra uma criança que diz que os pais foram raptados por orcos e que eles estão em um bosque e o sacerdote decide ajudar, os bônus não valem porque ele está fora do objetivo principal.

Para que o sacerdote utilize o milagre ele precisará encontrar pelo menos o crânio de algum morto. O tempo que a pessoa pode estar morta para que o milagre funcione varia de acordo com o nível da magia. Depois disso, é necessário que a pessoa morta seja necessariamente de boa índole, ou seja, que tenha tido uma vida íntegra; além disso, o sacerdote deverá saber como a pessoa morreu e se ela tinha alguma missão. Muitas vezes se torna impossível descobrir isso de forma normal, por exemplo, se o sacerdote em meio a suas aventuras encontra um crânio no seu caminho, sem ter qualquer indicação de quem teria passado por ali. Entretanto, o sacerdote poderá utilizar o milagre Necroconhecimento para adquirir essa informação, caso não a consiga por meios normais.

Se todas essas restrições forem atendidas, o sacerdote poderá pedir a Cruine através de um ritual que custa 5 moedas de prata vezes o nível do milagre que lhe dê uma ajuda para honrar a memória do morto.

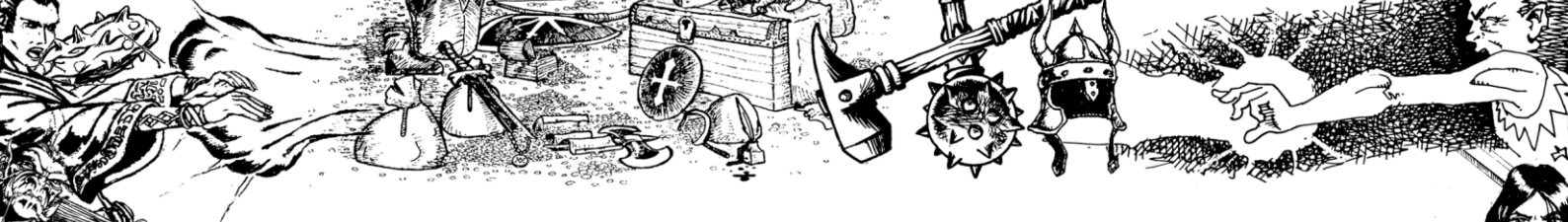
Apesar das grandes restrições deste milagre, o poder recebido pelo sacerdote é devastador. Observe que em todos os níveis o sacerdote ganhará uma EH extra que poderá ir além do seu máximo. Mais do que isso, caso o sacerdote perca a heróica e depois a recupere, ele poderá recuperar também a EH extra.

Exemplo: Um sacerdote de Cruine com 50 de EH evoca Necropotência 3 que concede +10 de EH, totalizando 60. Caso ele lute e perca toda a sua EH na batalha, o sacerdote poderá recuperar essa EH, seja descansando ou por meio de curas, até os 60 de EH e não os 50 iniciais.

Todos os bônus terminarão em 2 semanas ou então quando a missão ou a vingança for completa, o que acontecer primeiro. Além disso, não é possível estar sob mais de uma necropotência ao mesmo tempo, acumulando os efeitos.

Na verdade, o Vingador Negro, o único morto-vivo tolerado pelos deuses, poderia ser considerado uma necropotência evocada pelo próprio Cruine, dando a própria pessoa morta o direito de se vingar ou de cumprir sua missão.

- **Necropotência 1:** O ser deve estar morto há até 24 horas. O sacerdote ganha +1 em todas as colunas de ataque e dano, além de +1 nas suas resistências físicas e mágicas, e 5 de EH, podendo ir além do seu máximo.
- **Necropotência 3:** O ser deve estar morto há até 1 semana. O sacerdote ganha +2 em todas as suas colunas de ataque e dano, além de +2 nas suas resistências físicas e mágicas, e 10 de EH, podendo ir além do seu máximo.
- **Necropotência 5:** O ser deve estar morto há até 1 mês. O sacerdote ganha +3 em todas as suas colunas de ataque e dano, além de +3 nas suas resistências físicas e mágicas, e 15 de EH, podendo ir além do seu máximo.
- **Necropotência 7:** O ser deve estar morto há até 1 ano e 1 dia. O sacerdote ganha +4 em todas as suas colunas de ataque e dano, além de +4 nas suas resistências físicas e mágicas, e 20 de EH, podendo ir além do seu máximo.
- **Necropotência 10:** O ser deve estar morto há até 13 anos. O sacerdote ganha +5 em todas as suas colunas de ataque e dano, além de +5 nas suas resistências físicas e mágicas, e 25 de EH, podendo ir além do seu máximo. Além disso, o sacerdote fica imune a qualquer magia que controle a mente ou maldição.



Obstinação

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: 2 meses

Lista de Magia: Ordem de Plandis

Com este milagre, o sacerdote de Plandis se impõe uma missão pela qual deve cumprir a todo custo. A fé cega faz com que o sacerdote canalize toda a sua atenção para o cumprimento da missão que poderá ser destruir um inimigo, encontrar um item, salvar uma vila, fazer uma grande invenção. Independentemente da missão que o sacerdote escolher, ele terá 2 meses para cumpri-la.

Enquanto estiver nesses dois meses e empenhado na missão, o sacerdote ficará imune a qualquer magia que cause medo (como medo, covardia), a qualquer maldição (maldições, azar, pesadelo) e a qualquer doença. Além disso, ainda ganhará um bônus em coluna, EH, RF e RM de acordo com o nível utilizado. Caso o sacerdote se afaste da missão por qualquer motivo, todos os bônus são perdidos. Os bônus desaparecem também quando a missão é completada. Não há necessidade de materiais para a evocação desse ritual. Apesar do grande poder desse milagre, ele tem uma grave desvantagem. Caso o sacerdote chegue ao término de dois meses e não tenha cumprido sua missão, ele deverá fazer uma Resistência a Magia contra força de ataque igual ao nível da magia utilizado. Caso passe, nada lhe ocorrerá; entretanto caso não passe, o sacerdote entrará em profunda depressão por não ter concluído sua missão e após um dia nesse estado de depressão ele morrerá.

Observe que o encanto não pode ser renovado, ou seja, não se pode evocá-lo de novo enquanto estiver sobre o seu efeito e não se pode também evoca-lo para cumprir duas missões. Outro fato importante é que não há como o encanto ser quebrado.

- **Obstinação 1:** O sacerdote ganha +1 em todas as colunas de ataque e dano, além de +1 nas suas resistências físicas e mágicas, e 5 de EH, podendo ir além do seu máximo.
- **Obstinação 3:** O sacerdote ganha +2 em todas as suas colunas de ataque e dano, além de +2 nas suas resistências físicas e mágicas, e 10 de EH, podendo ir além do seu máximo.
- **Obstinação 5:** O sacerdote ganha +3 em todas as suas colunas de ataque e dano, além de +3 nas suas resistências físicas e mágicas, e 15 de EH, podendo ir além do seu máximo.
- **Obstinação 7:** O sacerdote ganha +4 em todas as suas colunas de ataque e dano, além de +4 nas suas resistências físicas e mágicas, e 20 de EH, podendo ir além do seu máximo.
- **Obstinação 9:** O sacerdote ganha +5 em todas as suas colunas de ataque e dano, além de +5 nas suas resistências físicas e mágicas, e 25 de EH, podendo ir além do seu máximo.

Olhar do Predador

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 m

Duração: 20 rodadas

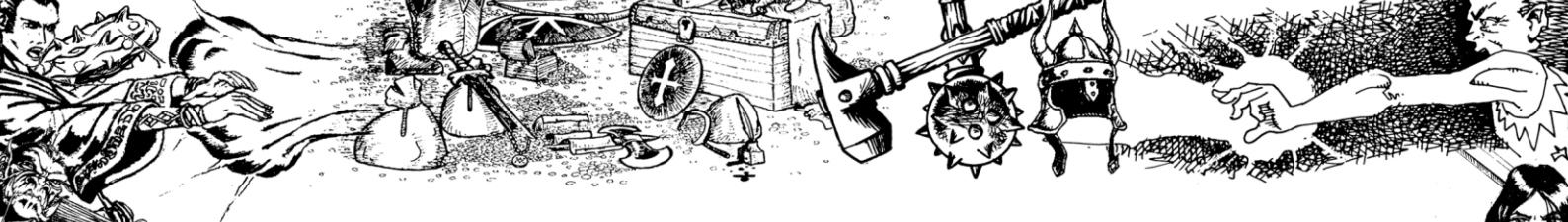
Lista de Magia: Trilha dos Caçadores

Ao evocar essa magia, o místico apresenta um olhar agressivo e pavoroso, causando penalidades em quem contemplar a face do evocador e não passar no teste de RM.

Além disso, o evocador conseguirá enxergar detalhes na sua presa indetectáveis com a visão comum. E no nono nível, ampliará o seu campo visual. Para esses efeitos, não é necessário teste de RM, precisando apenas estar na área do encanto.

Todos aqueles dentro do alcance da magia são passíveis de ter as informações subtraídas, porém o evocador só receberá o conhecimento de um ser por rodada e somente daquele para quem sua atenção está voltada.

É importante frisar que as penalidades só serão ativadas nos seres que direcionarem suas ações de ataque contra o evocador (fitaram a face do místico e falharam na RM). Atacar outra pessoa do grupo, mesmo tendo falhado na RM, não terá redutores.

- 
- **Olhar do Predador 1:** Contemplar a face do místico e fracassar na RM implicará em perda da iniciativa. Informará, sem necessidade de RM, a velocidade base, todos os tipos de ataque e se a presa está doente ou ferida.
 - **Olhar do Predador 3:** idem ao anterior, mas implicará em -2 colunas no ataque por 2 rodadas (se falhar na RM). Também informará, sem a necessidade de RM, a extensão de sua força (atributos Força e Físico) e sua resistência (EH, EF e RF).
 - **Olhar do Predador 5:** idem ao anterior, mas inibirá qualquer técnica de combate que for usada contra o místico nas 2 primeiras rodadas (se falhar na RM). Também informará, sem a necessidade de RM, se a presa está usando algum item mágico contra ele (caso tenha, mas não esteja usando em combate, não obtém informação) e se possui uma capacidade ou poder especial.
 - **Olhar do Predador 7:** idem ao anterior, mas implicará em -4 colunas de ataque por 2 rodadas (se falhar na RM). Também informará, sem a necessidade de RM, as caracterizações físicas e as técnicas de combate.
 - **Olhar do Predador 9:** idem ao anterior, mas a penalidade de -4 colunas no ataque aumentam para 4 rodadas e inibirá qualquer técnica de combate que for usada contra o místico nas 4 primeiras rodadas (ambos se falharem na RM). O evocador adquire uma visão de 180 graus.

Onda Destrutiva

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Ordem de Parom

Com este poderoso encanto o sacerdote de Parom é capaz de criar uma grande onda destrutiva a partir dele mesmo com 3 metros de largura e alcance de 10 metros em que todos os objetos de metal, couro e madeira são danificados. Para que os objetos possam ser danificados é necessário que o sacerdote possa vê-los sendo impossível assim destruir moedas dentro de um saco, por exemplo. Objetos de tecido não sofrem qualquer dano. O dano causado varia conforme o nível da magia e se aplica a todos os itens que a vítima estiver usando.

Essa magia é basicamente utilizada pra destruir as armaduras, elmos e escudos dos oponentes, mas também pode inutilizar armas embora com muito menos potência. Na prática o dano causado, que variará conforme o resultado tirado na tabela de resolução (trata-se de um ataque), afetará primeiro os itens com menor absorção para depois afetar os itens de maior absorção. Caso a absorção do item chegue a zero, o item é inutilizado e se desfaz, caindo em pedaços no chão.

Exemplo: Um sacerdote de Parom evoca Onda Destrutiva 5 que causa 12 de dano contra um inimigo que usa um elmo aberto, um escudo pequeno, uma armadura de couro rígido e uma espada. Tirando 50% ele causa 6 de dano fazendo com que o elmo e o escudo se quebrem e a armadura tome 2 pontos de dano.

No caso de armas, considera-se que para inutilizar uma arma é necessário que o dano causado seja numericamente igual ao 100% de uma arma. No exemplo anterior caso o sacerdote tivesse conseguido 100% em seu ataque contra a vítima ela teria conseguido dar 12 de dano destruindo o elmo, o escudo, a armadura e causando 3 pontos de dano na espada. Para que a espada fosse destruída era necessário dar 20 de dano (o valor equivalente ao 100% de dano). Sendo assim é muito difícil destruir armas com este encanto, e mesmo que o sacerdote consiga fazê-lo geralmente guerreiros experientes sempre carregam mais de uma arma.

No caso do elmo, armadura, escudo ou arma ser mágico, o funcionamento é exatamente igual e o item mágico ficará inutilizado caso a absorção chegue a zero. Entretanto o item se recuperará normalmente. No exemplo anterior se considerarmos que a armadura era de couro rígido era +2 e o sacerdote tenha dado 12 de dano, ele teria destruído o escudo, o elmo e a armadura e a espada teria tomado 1 de dano.

Observe que quando um item de proteção é quebrado, a defesa dada por ele, no caso de escudos e armaduras, é automaticamente perdida. No caso de haver mais de uma pessoa na área é feito um rolamento separado para cada pessoa.

- **Onda Destrutiva 1:** Causa dano máximo de 4.
- **Onda Destrutiva 3:** Causa dano máximo de 8.
- **Onda Destrutiva 5:** Causa dano máximo de 12.
- **Onda Destrutiva 7:** Causa dano máximo de 16.
- **Onda Destrutiva 9:** Causa dano máximo de 20.

Onda Psíquica

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Colégio do Conhecimento

Esta magia cria uma onda psíquica que emana do evocador em um arco de 120 graus a sua frente, atingindo todos dentro do raio de ação. É possível ver a onda se aproximando em uma coloração azul/esverdeada quase transparente.

Os seres atingidos deverão passar em um teste de resistência à magia ou sofrerão os efeitos da magia. A Onda Psíquica confunde e atrapalha a mente das vítimas, prejudicando todas as suas ações durante determinado período de tempo. Criaturas animadas, morto-vivos e criaturas irracionais, não são afetadas por esta magia.

A magia Proteção Mental pode ser usada para evitar os efeitos de Onda Psíquica. Não é possível usar Onda Psíquica seguida vezes para acumular as penalidades, vale o maior nível usado.

- **Onda Psíquica 1:** A onda afeta todos até 3 metros de distância do mago, as vítimas recebem -1 para todos os testes físicos durante 3 rodadas. O alvo pode escolher ficar 1 turno parado para se restabelecer e perder essa penalidade.
- **Onda Psíquica 2:** A onda afeta todos até 5 metros de distância do mago, as vítimas recebem -2 para todos os testes físicos durante 3 rodadas. O alvo pode escolher ficar 1 turno parado para se restabelecer e perder essa penalidade.
- **Onda Psíquica 4:** A onda afeta todos até 7 metros de distância do mago, as vítimas ficam com dificuldades nos movimentos, perdendo metade de sua velocidade básica e recebem -3 para todos os testes físicos durante 5 rodadas.
- **Onda Psíquica 6:** A onda afeta todos até 9 metros de distância do mago. As vítimas afetadas não poderão usar magia na próxima rodada e recebem penalidade de -4 colunas em todos os testes que realizarem durante 5 rodadas.
- **Onda Psíquica 8:** A onda afeta todos até 12 metros de distância do mago. As vítimas afetadas não poderão usar magia nas próximas 2 rodadas e recebem penalidade de -5 colunas em todos os testes que realizarem durante 10 rodadas.
- **Onda Psíquica 10:** A onda afeta todos até 15 metros de distância do mago. As vítimas afetadas não poderão usar magia nas próximas 3 rodadas e recebem penalidade de -6 colunas em todos os testes que realizarem durante 10 rodadas.

Ordens

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Sacerdotes

Através deste encanto o evocador força outro indivíduo a obedecer um comando seu, caso este falhe em Resistir à Magia e entenda o que foi ordenado. Esta magia também serve como sagração para uma missão sagrada ou de penitência como se verá nas descrições.

- **Ordens 1:** O evocador dá uma ordem de 2 palavras a um indivíduo que a cumprirá por uma rodada. Um oponente não pode ser ordenado a se matar.
- **Ordens 2:** Idem ao anterior, mas dura 2 rodadas.
- **Ordens 4:** Idem ao anterior, mas afeta 2 oponentes e dura 3 rodadas.

- **Ordens 6:** Idem ao anterior, mas atua sobre 3 indivíduos por 5 rodadas.
- **Ordens 7:** Permite a uma pessoa que siga o Deus do evocador receber uma missão sagrada. Este encanto é voluntário, não pode ser imposto. Durante a missão, o recebedor da magia fica livre de qualquer maldição que pese sobre ele. Além disso, durante a missão ele não poderá ser dominado mentalmente (torna-se imune) nem paralisado (idem). Caso o indivíduo falhe na missão ou desista do seu objetivo, ele morre imediatamente. Se ele se afastar da missão por mais de uma semana (o tempo é cumulativo), isto é considerado desistência. Caso ele tenha sucesso ou não, todos os seus pecados são perdoados e as maldições sobre ele são retiradas (no sucesso ou na morte).
- **Ordens 10:** A última e mais poderosa das ordens obriga um indivíduo qualquer a fazer uma missão para o Sacerdote. A missão tem que ser possível de ser realizada ou a magia falhará. Caso a vítima se recuse a cumprir a missão ou se afaste do objetivo, ela ficará doente imediatamente, ficando de cama após 1 dia. Caso continue se recusando a retomar para a missão, a vítima morrerá no final do segundo dia.

Orientação

Evocação: Duas rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: variável

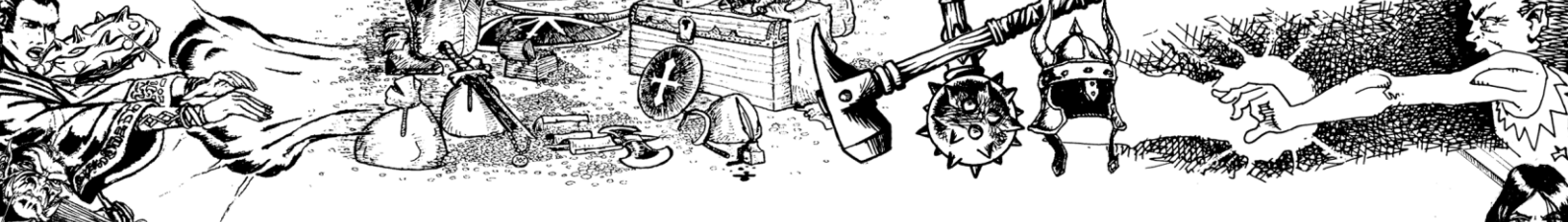
Lista de Magia: Trilha dos Exploradores

Esse feitiço faz com que o evocador consiga se orientar em ambientes naturais. Devido a sua conexão com a natureza o Rastreador quando estiver fora de ambientes naturais não conseguirá mais evocar esta magia, mas se tiver sido evocada antes em ambientes naturais, ela continuará até o limite da duração, mesmo que ele entre em ambientes não naturais. O evocador receberá bônus nos testes de Navegação e algumas capacidades especiais conforme o nível do efeito. Note que Navegações que sejam de dificuldade Impossíveis não podem ter o seu nível reduzido, com exceção do efeito 10.

Esta magia não acumula bônus no teste de Navegação com nenhum outro efeito mágico. O efeito de decorar mapas não é permanente e acaba quando termina a magia. Outro ponto importante é que esta magia não informará se um mapa está errado ou que faltam informações de trilhas e caminhos e acidentes geográficos.

A partir do nível 4 há o efeito de "palpite" que sempre será em relação ao local onde o evocador quer chegar, por exemplo: *um Rastreador quer chegar à casa de um eremita que vive nas montanhas e encontra uma bifurcação. Ele usa o "palpite" e descobre que não é nenhum dos 2 caminhos, ou seja, que ele está na trilha errada.* A magia apenas diz qual caminho seguir quando há mais de uma opção podendo ser uma delas, ou nenhuma se o caminho estiver completamente errado. Se a houver mais de um caminho válido o palpite dirá quais são os validos, mas não revelará qual é o melhor ou menos perigoso.

- **Orientação 1:** O evocador sempre sabe para onde fica o Norte geográfico, além disto, diminui 1 nível de dificuldade para testes de Navegação. A duração é de uma hora.
- **Orientação 2:** Idem ao anterior, mas o evocador consegue decorar mapas simples e pequenos, ou produzir um mapa simples pelo local que tenha passado durante o efeito da magia. A duração é de duas horas.
- **Orientação 4:** Item ao anterior, mas durante o efeito da magia o evocador tem direito a um palpite sobre qual caminho seguir quando encontrar um lugar que tenha mais de um caminho a seguir. Além disto diminui 2 níveis de dificuldade nos testes de Navegação e o evocador consegue decorar qualquer mapa e pode produzir mapas detalhados. A duração é de 4 horas.
- **Orientação 6:** Idem ao anterior, mas tem direito a 2 "palpites" e caso o evocador possua um mapa do local, este saberá durante o efeito da magia, aproximadamente onde ele está (no mapa). A duração é de 8 horas.
- **Orientação 8:** Idem ao anterior, mas tem direito a 3 "palpites" e diminui 3 níveis de dificuldade em testes de Navegação. A duração é de 12 horas.
- **Orientação 10:** Idem ao anterior, mas transforma uma Navegação Impossível em Muito Difícil e tem direito a 4 palpites. A duração é de 1 dia.



OBS: para que os “palpites” funcionem é necessário declarar ao Mestre o local onde deseja chegar antes de executar magia.

Paralisia

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: 30 rodadas

Lista de Magia: Colégio Necromântico

Com este encanto o evocador pode bloquear os nervos de uma ou mais criaturas humanóides, causando paralisia parcial ou total nos músculos das criaturas afetada, caso elas falhem em uma Resistência à Magia. Vítimas que sucedam em sua Resistência não são afetadas.

O grau da paralisia depende da Dificuldade do Efeito usado. Efeitos de dificuldade baixa causam apenas inconveniências às vítimas. Conforme a Dificuldade aumente as conseqüências vão se tomando mais e mais graves, até chegar ao ponto onde a vítima fica muito prejudicada ou mesmo completamente incapacitada.

Este feitiço consegue paralisar apenas os músculos cujo uso é completamente voluntário. Além disso, o evocador não tem a capacidade de escolher quais os músculos afetados, todos sendo afetados por igual.

Certos efeitos agem sobre mais de uma criatura por vez. Neste caso o evocador pode escolher quais serão afetadas, desde que todas estejam dentro do Alcance. Cada uma recebe uma Resistência à Magia separada e as que obtiverem sucesso não serão afetadas.

Certos Efeitos deste encanto dão Ajustes negativos para a vítima. Estes Ajustes são sempre dados em Colunas de Resolução. Eles se aplicam a quaisquer atividades que a vítima se proponha a fazer que utilizem a Tabela de resolução. Isto inclui Combate, Habilidades e Magia,

Finalmente, o Efeito de Dificuldade 10 paralisa a vítima completamente. Neste caso todos os músculos do corpo da vítima se relaxam e o seu corpo cai ao chão, imóvel. As funções involuntárias do corpo (respiração, batimentos cardíacos, etc.) continuam normalmente. A vítima fica imóvel onde quer que tenha caído, incapaz de mover o menor músculo até o final da Duração.

- **Paralisia 1:** Concede um ajuste de -2 para até 2 vítimas,
- **Paralisia 2:** Concede um ajuste de -4 para até 2 vítimas.
- **Paralisia 4:** Concede um ajuste de -4 para até 3 vítimas.
- **Paralisia 6:** Concede um ajuste de -7 para 3 vítima,
- **Paralisia 8:** Concede um ajuste de -8 e impede que a vítima utilize a sua Energia Heróica,
- **Paralisia 10:** Paralisa completamente 1 vítima.

Pele de Árvore

Evocação: variável

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

Lista de Magia: Trilha dos Guardiões

Esta magia permite que o evocador entre em comunhão com a natureza fazendo com que sua pele se torne forte como um tronco de árvore milenar. A cada nível da magia sua pele se torna mais e mais rígida, fazendo assim, que suporte mais dano e melhore sua defesa. Note que ela é consumida como uma armadura e o dano acima da absorção dada pela Pele de Árvore passa direto para a EF quebrando a magia. Veja que o dano por crítico é absorvido pela Pele de Árvore. Porém os efeitos do crítico continuam atuando sobre o evocador. Uma fraqueza da magia é que dano de fogo causa dano dobrado na absorção da Pele de Árvore. A evocação normalmente dura uma rodada, mas caso o evocador estiver tocando uma árvore, a evocação passa ser instantânea.

OBS: esta pele sobrenatural, apesar de rígida, se adapta à anatomia de forma a não atrapalhar o movimento do evocador.

- **Pele de Árvore 1:** Aumenta a absorção em 8 e sua defesa aumenta em 1.

- **Pele de Árvore 2:** Idem ao anterior, porém aumenta a absorção em 12.
- **Pele de Árvore 4:** Aumenta a absorção em 16 e sua defesa aumenta em 2.
- **Pele de Árvore 6:** Idem ao anterior, porém aumenta a absorção em 20.
- **Pele de Árvore 8:** Aumenta a absorção em 24 e sua defesa aumenta em 3.
- **Pele de Árvore 10:** Idem ao anterior, porém aumenta a absorção em 30. Neste nível as debilitações por críticos não são aplicadas enquanto Pele de Árvore estiver ativa, com exceção de um crítico mortal que ainda causará a morte.

Obs: Esta magia só pode ser evocada em ambientes (naturais ou não) que possuam árvores próximas.

Perspicácia

Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 metros

Duração: 15 rodadas

Lista de Magia: Confraria dos Eruditos

Através de uma análise no inimigo, especialmente a partir de seus gestos, ações e emoções, o evocador, com a magia perspicácia, consegue obter vantagens ao enfrenta-lo. Para que isso funcione é necessário, primeiramente que o evocador escolha um, e somente um, oponente para utilizar o encanto. Observe que a vítima necessariamente tem que estar combatendo para que o encanto possa ser utilizado.

A vítima então deverá fazer uma quantidade de testes de Resistência à Magia conforme descrita no nível, durante a duração da magia. Cada vez que a vítima falhar na sua Resistência à Magia, o evocador conseguirá detectar uma fraqueza no oponente, fraqueza essa que o evocador poderá expor aos seus companheiros de grupo. Isso fará com que todo aquele que souber da fraqueza tenha um bônus na sua coluna de ataque contra a vítima do feitiço.

Os bônus são de 2 colunas para cada falha em sua Resistência à Magia. Assim se o nível 8 da magia é lançado contra alguém, a vítima deverá fazer 5 testes de Resistência à Magia. Caso falhe em 3 destes testes, o evocador e a quem ele expor terão +6 colunas de ataque contra a vítima.

- **Perspicácia 1:** A vítima deverá fazer 1 teste de Resistência à Magia.
- **Perspicácia 2:** A vítima deverá fazer 2 testes de Resistência à Magia.
- **Perspicácia 4:** A vítima deverá fazer 3 testes de Resistência à Magia.
- **Perspicácia 6:** A vítima deverá fazer 4 testes de Resistência à Magia.
- **Perspicácia 8:** A vítima deverá fazer 5 testes de Resistência à Magia.
- **Perspicácia 10:** A vítima deverá fazer 6 testes de Resistência à Magia.

Pesadelo

Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio das Ilusões, Colégio Necromântico

Quando esta magia é evocada, uma pessoa escolhida pelo evocador (dentro do alcance) deve fazer sua Resistência à Magia ou sofrer terríveis pesadelos toda vez que for dormir (até a duração se esgotar). O sono passa a ser um horror, cheio de medo e tensão a cada instante. Assim sendo, o sono passa a não ser nada agradável e a vítima não recupera Karma ou EH dormindo.

A duração deste encanto varia com a dificuldade do efeito usado. Depois da evocação do feitiço a vítima pode se afastar o quanto quiser do evocador, pois isso não tem mais nenhuma influência sobre a magia. A única forma de libertação é esperar a sua duração se esgotar ou quebrá-lo com uso de Quebra de Encantos.

- **Pesadelo 1:** Duração de 1 dia.
- **Pesadelo 3:** Duração de 3 dias.
- **Pesadelo 5:** Duração de 1 mês.
- **Pesadelo 8:** Duração de 1 ano e 1 dia.



Piromanipulação

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 10 rodadas

Lista de Magia: Colégio Elemental

Este encantamento permite que o evocador altere o calor e a forma de um fogo que já exista. A partir do Efeito de Dificuldade 4 o encanto também pode criar o fogo que será usado.

Este feitiço não pode ser usado para atacar pessoas (fazer aparecer fogo sob elas, fazer fogo cair sobre elas, etc.). Caso o evocador tente fazer isso, o feitiço é quebrado instantaneamente. O evocador pode, no entanto, criar fogo em um local (por exemplo, criar uma parede de fogo entre si mesmo e um inimigo). Caso o inimigo toque ou passe através deste, ele receberá o dano normal.

Enquanto durar a magia o evocador pode alterar o formato do fogo à vontade. Para fazer isto, porém, ele precisa se concentrar (ver Capítulo V item 8.2 - Concentração). Caso o evocador não se concentre no encanto, este permanecerá na última forma em que o evocador o colocou até que a Duração se esgote. Quando a Duração se esgotar, o fogo se transformará em fogo normal (caso esteja em contato com combustível) ou se extinguirá (caso não esteja).

O evocador pode fazer com que o fogo assuma qualquer forma desejada, mas nunca pode fazer com que ele se afaste além do alcance do feitiço.

- **Piromanipulação 1:** Contato causa 4 de dano. O alcance é de 2 metros.
- **Piromanipulação 2:** Contato causa 8 de dano. O alcance é de 3 metros.
- **Piromanipulação 4:** Contato causa 12 de dano. O alcance é de 4 metros.
- **Piromanipulação 6:** Contato causa 16 de dano. O alcance é de 6 metros.
- **Piromanipulação 8:** Contato causa 20 de dano. O alcance é de 9 metros.
- **Piromanipulação 10:** Contato causa 24 de dano. O alcance é de 12 metros.

Piroproteção

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Elemental, Ordem de Cruine

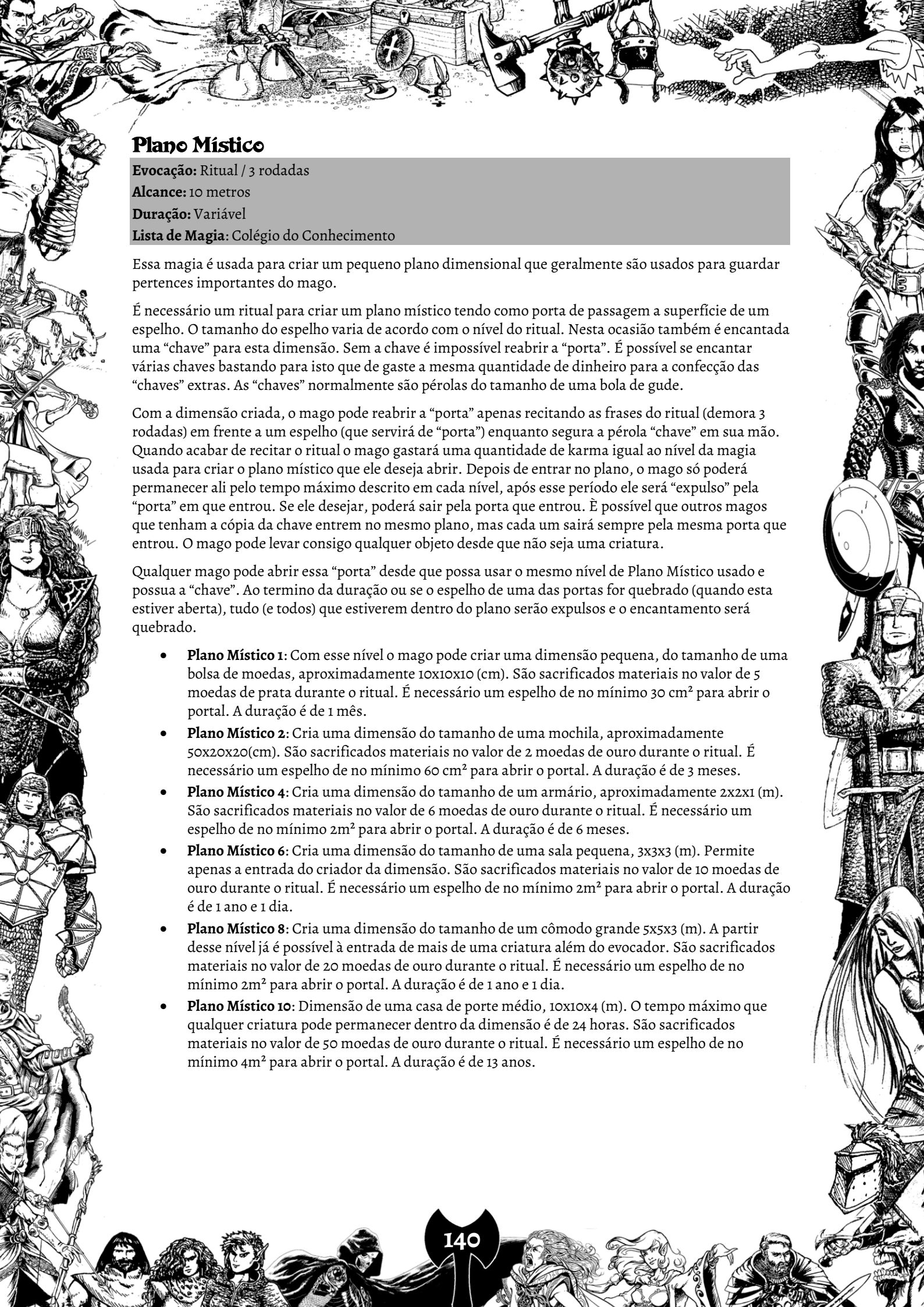
Esta magia concede imunidade contra fogo até certo ponto. A força do encanto e sua duração variam de acordo com o Efeito usado.

Cada efeito desta magia protege o evocador contra determinado número de pontos de dano causados por fogo. Caso o dano infligido seja maior do que a proteção concedida pelo feitiço, o mesmo entra em colapso e quem estava sob sua proteção recebe o dano restante (se houver algum) normalmente.

Note que o dano infligido ao encanto não é cumulativo. Em outras palavras, para conseguir ferir o evocador é preciso fazer um dano maior do que a proteção oferecida por este encantamento de uma só vez.

Caso o feitiço não seja destruído antes, ele se encerrará automaticamente ao fim da Duração.

- **Piroproteção 1:** Protege contra até 10 pontos de dano por até 10 rodadas.
- **Piroproteção 2:** Protege contra até 15 pontos de dano por até 20 rodadas.
- **Piroproteção 4:** Protege contra até 20 pontos de dano por até 10 minutos.
- **Piroproteção 6:** Protege contra até 25 pontos de dano por até 30 minutos.
- **Piroproteção 8:** Protege contra até 30 pontos de dano por até 1 hora.
- **Piroproteção 10:** Protege contra até 35 pontos de dano por até 2 horas.



Plano Místico

Evocação: Ritual / 3 rodadas

Alcance: 10 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio do Conhecimento

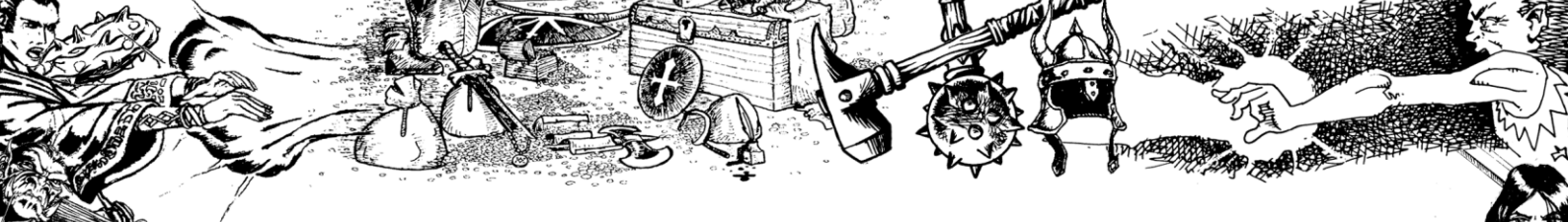
Essa magia é usada para criar um pequeno plano dimensional que geralmente são usados para guardar pertences importantes do mago.

É necessário um ritual para criar um plano místico tendo como porta de passagem a superfície de um espelho. O tamanho do espelho varia de acordo com o nível do ritual. Nesta ocasião também é encantada uma “chave” para esta dimensão. Sem a chave é impossível reabrir a “porta”. É possível se encantar várias chaves bastando para isto que de gaste a mesma quantidade de dinheiro para a confecção das “chaves” extras. As “chaves” normalmente são pérolas do tamanho de uma bola de gude.

Com a dimensão criada, o mago pode reabrir a “porta” apenas recitando as frases do ritual (demora 3 rodadas) em frente a um espelho (que servirá de “porta”) enquanto segura a pérola “chave” em sua mão. Quando acabar de recitar o ritual o mago gastará uma quantidade de karma igual ao nível da magia usada para criar o plano místico que ele deseja abrir. Depois de entrar no plano, o mago só poderá permanecer ali pelo tempo máximo descrito em cada nível, após esse período ele será “expulso” pela “porta” em que entrou. Se ele desejar, poderá sair pela porta que entrou. É possível que outros magos que tenham a cópia da chave entrem no mesmo plano, mas cada um sairá sempre pela mesma porta que entrou. O mago pode levar consigo qualquer objeto desde que não seja uma criatura.

Qualquer mago pode abrir essa “porta” desde que possa usar o mesmo nível de Plano Místico usado e possua a “chave”. Ao termino da duração ou se o espelho de uma das portas for quebrado (quando esta estiver aberta), tudo (e todos) que estiverem dentro do plano serão expulsos e o encantamento será quebrado.

- **Plano Místico 1:** Com esse nível o mago pode criar uma dimensão pequena, do tamanho de uma bolsa de moedas, aproximadamente 10x10x10 (cm). São sacrificados materiais no valor de 5 moedas de prata durante o ritual. É necessário um espelho de no mínimo 30 cm² para abrir o portal. A duração é de 1 mês.
- **Plano Místico 2:** Cria uma dimensão do tamanho de uma mochila, aproximadamente 50x20x20(cm). São sacrificados materiais no valor de 2 moedas de ouro durante o ritual. É necessário um espelho de no mínimo 60 cm² para abrir o portal. A duração é de 3 meses.
- **Plano Místico 4:** Cria uma dimensão do tamanho de um armário, aproximadamente 2x2x1 (m). São sacrificados materiais no valor de 6 moedas de ouro durante o ritual. É necessário um espelho de no mínimo 2m² para abrir o portal. A duração é de 6 meses.
- **Plano Místico 6:** Cria uma dimensão do tamanho de uma sala pequena, 3x3x3 (m). Permite apenas a entrada do criador da dimensão. São sacrificados materiais no valor de 10 moedas de ouro durante o ritual. É necessário um espelho de no mínimo 2m² para abrir o portal. A duração é de 1 ano e 1 dia.
- **Plano Místico 8:** Cria uma dimensão do tamanho de um cômodo grande 5x5x3 (m). A partir desse nível já é possível à entrada de mais de uma criatura além do evocador. São sacrificados materiais no valor de 20 moedas de ouro durante o ritual. É necessário um espelho de no mínimo 2m² para abrir o portal. A duração é de 1 ano e 1 dia.
- **Plano Místico 10:** Dimensão de uma casa de porte médio, 10x10x4 (m). O tempo máximo que qualquer criatura pode permanecer dentro da dimensão é de 24 horas. São sacrificados materiais no valor de 50 moedas de ouro durante o ritual. É necessário um espelho de no mínimo 4m² para abrir o portal. A duração é de 13 anos.



Possessão

Evocação: Variável

Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio das Ilusões, Colégio Necromântico

Este poderoso feitiço permite que o espírito de seu evocador troque de corpo com alguma outra criatura, caso esta falhe em sua Resistência à Magia. É um encanto muito poderoso, mas de um modo geral também implica em grandes riscos para o místico.

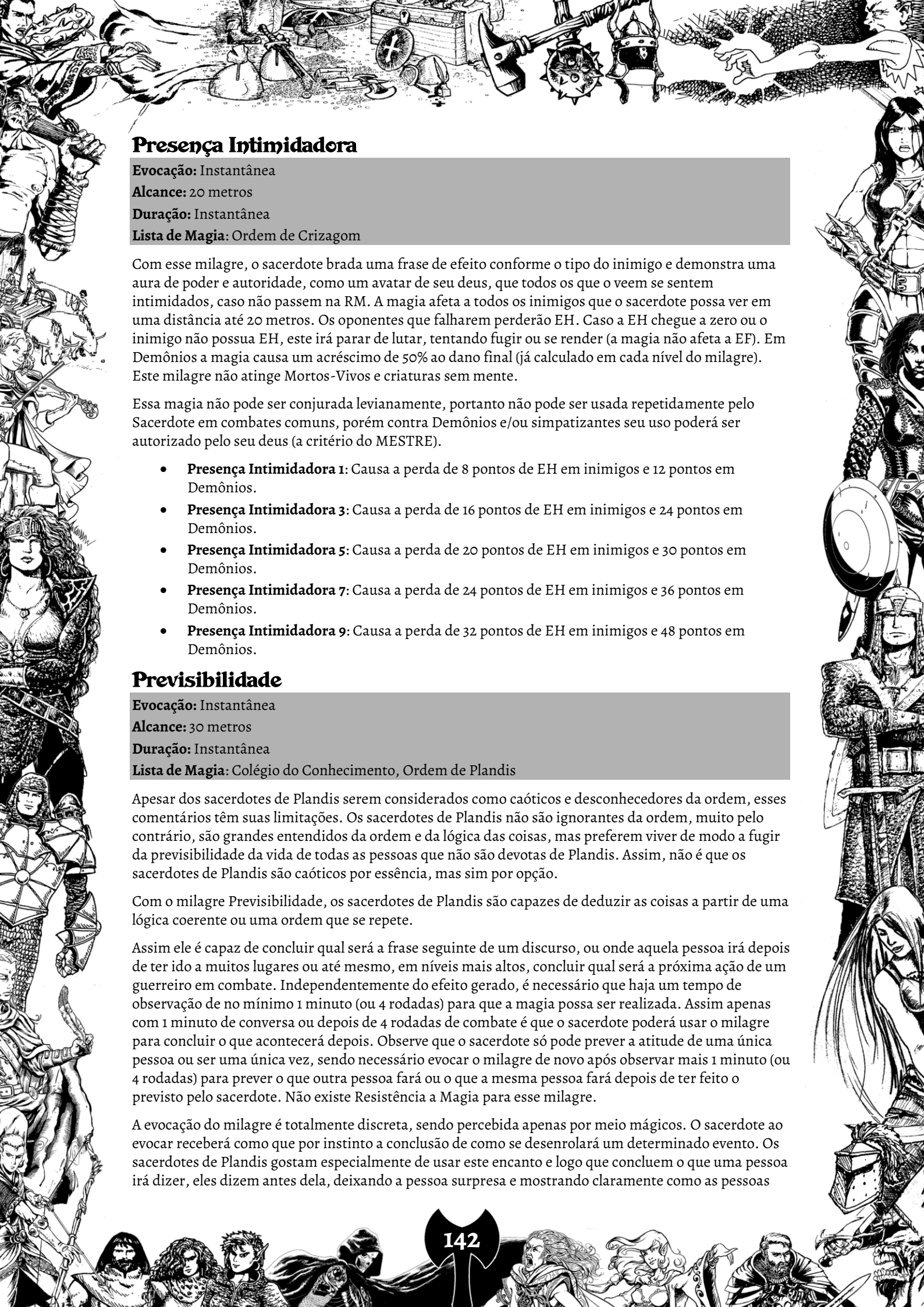
O espírito do evocador passa a ocupar o corpo da vítima e o espírito da vítima passa a ocupar o corpo do evocador. As características mentais da vítima e do evocador são transferidas com o espírito, mas as características físicas ficam sendo aquelas do corpo que o espírito está possuindo.

Caso o corpo que o evocador está possuindo morra, ele morre imediatamente e a vítima morre quando a duração do feitiço expirar. Caso o corpo do evocador morra enquanto ele estiver possuindo um outro, a vítima morrerá na hora e o evocador morrerá quando a duração do feitiço se esgotar.

É praticamente certo que a vítima deste feitiço passará a odiar o evocador e fará tudo a seu alcance para lhe fazer mal, mesmo que isso lhe custe caro.

Independentemente do tempo de evocação do Efeito usado, os materiais necessários ao uso desta magia custam 5 Moedas de Prata por Dificuldade do Efeito.

- **Possessão 1:** A Evocação demora 10 rodadas e dura 20 rodadas. Caso a vítima faça a sua Resistência à Magia, o evocador fica atordoado por 15 rodadas. Nenhum dos dois conseguirá usar magia no corpo do outro, mas afora isto ambos poderão agir em seus novos corpos. As habilidades serão transferidas com as mentes;
- **Possessão 2:** A Evocação demora 5 rodadas e dura 25 rodadas. Caso a vítima faça a sua Resistência à Magia, o evocador fica atordoado por 15 rodadas. Nenhum dos dois conseguirá usar magia no corpo do outro, mas afora isto ambos poderão agir em seus novos corpos. As habilidades serão transferidas com as mentes.
- **Possessão 4:** A Evocação demora 2 rodadas e dura 1 hora. Caso a vítima faça a sua Resistência à Magia, o evocador fica atordoado por 7 rodadas. Nenhum dos dois conseguirá usar magia no corpo do outro, mas afora isto ambos poderão agir em seus novos corpos. As habilidades serão transferidas com as mentes.
- **Possessão 5:** A Evocação demora 2 rodadas e dura 1 hora. Nenhum dos dois conseguirá usar magia no corpo do outro, mas afora isto ambos poderão agir em seus novos corpos. As habilidades serão transferidas com as mentes.
- **Possessão 6:** A Evocação demora 2 rodadas e dura 1 dia. Nenhum dos dois conseguirá usar magia no corpo do outro, mas afora isto ambos poderão agir em seus novos corpos. As habilidades serão transferidas com as mentes;
- **Possessão 7:** A Evocação demora 2 rodadas e dura 1 dia. O evocador conseguirá usar magia no corpo da vítima se os dois forem da mesma raça. As habilidades serão transferidas com as mentes. Durante toda a possessão o corpo do evocador ficará em um estado de animação suspensa, impedindo a vítima de agir com ele.
- **Possessão 8:** A Evocação demora 2 rodadas e dura 2 dias. O evocador conseguirá usar magia no corpo da vítima se os dois forem da mesma raça. As habilidades serão transferidas com as mentes; Durante toda a possessão o corpo do evocador ficará em um estado de animação suspensa, impedindo a vítima de agir com ele.
- **Possessão 9:** A Evocação demora 2 rodadas e dura 1 semana. O evocador conseguirá usar magia no corpo da vítima se os dois tiverem o mesmo formato geral (2 braços, 2 pernas, cabeça e boca). As habilidades serão transferidas com as mentes. Durante toda a possessão o corpo do evocador ficará em um estado de animação suspensa, impedindo a vítima de agir com ele.
- **Possessão 10:** Evocação demora 2 rodadas e dura 1 semana. O evocador conseguirá usar magia no corpo da vítima se os dois tiverem o mesmo formato geral (2 braços, 2 pernas, cabeça e boca). As habilidades serão transferidas com as mentes. Durante toda a possessão o corpo do evocador ficará em um estado de animação suspensa, impedindo a vítima de agir com ele.



Presença Intimidadora

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Ordem de Crizagom

Com esse milagre, o sacerdote brada uma frase de efeito conforme o tipo do inimigo e demonstra uma aura de poder e autoridade, como um avatar de seu deus, que todos os que o veem se sentem intimidados, caso não passem na RM. A magia afeta a todos os inimigos que o sacerdote possa ver em uma distância até 20 metros. Os oponentes que falharem perderão EH. Caso a EH chegue a zero ou o inimigo não possua EH, este irá parar de lutar, tentando fugir ou se render (a magia não afeta a EF). Em Demônios a magia causa um acréscimo de 50% ao dano final (já calculado em cada nível do milagre). Este milagre não atinge Mortos-Vivos e criaturas sem mente.

Essa magia não pode ser conjurada levemente, portanto não pode ser usada repetidamente pelo Sacerdote em combates comuns, porém contra Demônios e/ou simpatizantes seu uso poderá ser autorizado pelo seu deus (a critério do MESTRE).

- **Presença Intimidadora 1:** Causa a perda de 8 pontos de EH em inimigos e 12 pontos em Demônios.
- **Presença Intimidadora 3:** Causa a perda de 16 pontos de EH em inimigos e 24 pontos em Demônios.
- **Presença Intimidadora 5:** Causa a perda de 20 pontos de EH em inimigos e 30 pontos em Demônios.
- **Presença Intimidadora 7:** Causa a perda de 24 pontos de EH em inimigos e 36 pontos em Demônios.
- **Presença Intimidadora 9:** Causa a perda de 32 pontos de EH em inimigos e 48 pontos em Demônios.

Previsibilidade

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: Instantânea

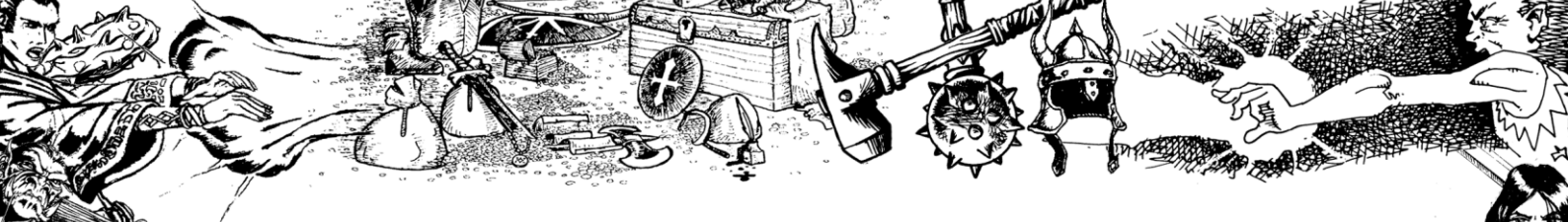
Lista de Magia: Colégio do Conhecimento, Ordem de Plandis

Apesar dos sacerdotes de Plandis serem considerados como caóticos e desconhecedores da ordem, esses comentários têm suas limitações. Os sacerdotes de Plandis não são ignorantes da ordem, muito pelo contrário, são grandes entendidos da ordem e da lógica das coisas, mas preferem viver de modo a fugir da previsibilidade da vida de todas as pessoas que não são devotas de Plandis. Assim, não é que os sacerdotes de Plandis são caóticos por essência, mas sim por opção.

Com o milagre Previsibilidade, os sacerdotes de Plandis são capazes de deduzir as coisas a partir de uma lógica coerente ou uma ordem que se repete.

Assim ele é capaz de concluir qual será a frase seguinte de um discurso, ou onde aquela pessoa irá depois de ter ido a muitos lugares ou até mesmo, em níveis mais altos, concluir qual será a próxima ação de um guerreiro em combate. Independentemente do efeito gerado, é necessário que haja um tempo de observação de no mínimo 1 minuto (ou 4 rodadas) para que a magia possa ser realizada. Assim apenas com 1 minuto de conversa ou depois de 4 rodadas de combate é que o sacerdote poderá usar o milagre para concluir o que acontecerá depois. Observe que o sacerdote só pode prever a atitude de uma única pessoa ou ser uma única vez, sendo necessário evocar o milagre de novo após observar mais 1 minuto (ou 4 rodadas) para prever o que outra pessoa fará ou o que a mesma pessoa fará depois de ter feito o previsto pelo sacerdote. Não existe Resistência a Magia para esse milagre.

A evocação do milagre é totalmente discreta, sendo percebida apenas por meio mágicos. O sacerdote ao evocar receberá como que por instinto a conclusão de como se desenrolará um determinado evento. Os sacerdotes de Plandis gostam especialmente de usar este encanto e logo que concluem o que uma pessoa irá dizer, eles dizem antes dela, deixando a pessoa surpresa e mostrando claramente como as pessoas



são previsíveis. Por se tratar de ordem e lógica esse encanto não funciona com outros sacerdotes de Plandis ou devotos da mesma divindade, muito menos com loucos.

- **Previsibilidade 1:** O sacerdote prevê em uma conversa, a frase seguinte que a pessoa irá dizer, desde que seja algo perfeitamente normal. Ex: Então eu estava lá na floresta e depois de muito tempo eu ouvi um barulho forte, fiquei com muito medo.
- **Previsibilidade 3:** O sacerdote prevê determinadas atitudes simples: ele prevê em qual das 4 cadeiras uma determinada pessoa vai sentar; prevê que prato de comida determinada pessoa vai pedir, ou ainda que armadura determinado guerreiro vai pedir ao ferreiro.
- **Previsibilidade 5:** O sacerdote consegue prever algumas coisas mais complexas. Em uma determinada perseguição a um ladrão, ele poderá prever em que rua ele irá virar; poderá prever também qual será a atitude do rei depois de ouvir notícias importantes.
- **Previsibilidade 8:** O sacerdote consegue prever qual será a próxima ação em combate de um determinado oponente.

Primer

Evocação: 10 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: 1 dia ou 1 uso (o que vier primeiro)

Lista de Magia: Ordem de Lena

Com este pequeno ritual (10 rodadas), o sacerdote de Lena evoca a perfeição da deusa sobre si, ganhado a capacidade de fazer habilidades, técnicas de combate, e ataques muito mais precisos e perfeitos. Assim após o rolamento normal do dado (habilidades, técnicas de combate, e ataques) há dois efeitos possíveis:

- Se tiver sido uma falha ele pode fazer um teste na coluna da Força de Ataque (FA) da magia, caso obtenha sucesso a falha não acontece. Em cada nível há uma dificuldade para este teste e indica o que acontece no lugar. Em alguns níveis não há a necessidade de se fazer teste.
- Não foi uma falha, então a magia irá dar um bônus nos "Níveis de Dificuldade" o que na prática faz pular de faixa na tabela colorida (branco vira amarelo, amarelo vira laranja, e assim por diante). Para este bônus não há a necessidade de nenhum teste extra (como no caso da Falha).

Esta magia, por evocar o poder da deusa sobre o Sacerdote, não deve ser usada de forma leviana, ou para ganho próprio. O mestre do jogo deverá avaliar cada situação e caso julgue que está sendo usado de forma inadequada, a deusa poderá dar uma punição ao Sacerdote (a escolha do Mestre).

OBS: a decisão do uso da magia deve ser feita antes do rolamento dos dados. O bônus nos "Níveis de Dificuldade" só será para o primeiro rolamento de dado, não valendo para rolamentos subsequentes que existem em determinadas Técnicas de Combate, Magias e no Acerto Crítico.

- **Primer 1:** No uso de uma Habilidade (do grupo Influência), se o sacerdote cometer uma Falha terá direito um teste Médio, e se bem sucedido a Falha (Verde na tabela) vira um Branco.
- **Primer 3:** No uso de uma Habilidade (dos grupos Influência e Profissional) ou no uso de uma Técnica de combate, se o sacerdote cometer uma Falha terá direito um teste Fácil, se bem sucedido a falha (Verde na tabela) vira um Branco. Caso o rolamento não tenha sido uma Falha o evocador ganha 1 nível de dificuldade na ação realizada, mas Azul Escuro não vira Cinza.
- **Primer 5:** No uso de uma Habilidade (dos grupos Influência, Profissional e Geral) ou no uso de uma Técnica de combate, ou num ataque com uma arma, se sacerdote cometer uma Falha terá direito um teste Rotineiro, e se bem sucedido a Falha (Verde na tabela) vira um Branco. Caso o rolamento não tenha sido uma Falha o evocador ganha 2 níveis de dificuldade na ação realizada, mas Azul Escuro não vira Cinza.
- **Primer 7:** No uso de uma Habilidade (dos grupos Influência, Manobra, Profissional e Geral) ou no uso de uma Técnica de combate, ou num ataque com uma arma ou magia que use a tabela colorida o sacerdote pode cancelar automaticamente uma Falha (Verde na tabela) que virará um Branco. Caso o rolamento não tenha sido uma falha o evocador ganha 3 níveis de dificuldade na ação realizada, mas Azul Escuro não vira Cinza.
- **Primer 9:** Idem ao anterior, mas o sacerdote pode cancelar automaticamente uma Falha (Verde na tabela) que virará um Amarelo. Caso não seja uma Falha o evocador ganha 3 níveis de dificuldade na ação realizada, podendo inclusive tornar Azul Escuro em Cinza.



Prisão

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Elemental

Permite o aprisionamento de um elemental de qualquer origem dentro de um objeto previamente preparado (desde que o elemental falhe em uma Resistência à Magia). O elemental é mantido em corpo e espírito dentro da prisão. Um mesmo Mago não pode manter mais do que 4 elementais aprisionados ao mesmo tempo, qualquer que sejam os seus tipos e origens.

O objeto que vai servir de prisão pode ser virtualmente qualquer coisa. O objeto deve ser preparado para receber o elemental através de um ritual que demora duas horas e exige materiais cujo custo se eleva a 2 moedas de ouro.

Cada Efeito desta magia afeta até um determinado tipo de elemental. Elementais de tipos superiores a este simplesmente ignoram o feitiço (o Karma foi gasto inutilmente neste caso).

Quando o místico tenta aprisionar o elemental, ele deve tocar o objeto e evocar o feitiço. Se o elemental fizer a sua Resistência à Magia, ele permanece em liberdade, e se possível tentará atacar o evocador.

Caso o Mago consiga prender o elemental, o mesmo ficará na prisão até que a Duração do feitiço se esgote ou o objeto seja destruído. Enquanto o elemental estiver aprisionado, o tempo de duração de qualquer magia que esteja em operação sobre ele é paralisado, passando a ser contado somente quando este for libertado. Note que enquanto permanecer aprisionado o elemental não poderá receber nem transmitir mensagens de nenhuma forma. Uma vez libertado, o elemental adquirirá imunidade temporária a magia do evocador, por isso, este não poderá ser aprisionado novamente durante o período de 1 dia. Caso o evocador tente aprisionar-lo durante este período o elemental resistirá à magia automaticamente e o karma será gasto inutilmente. Quando o elemental é libertado, o objeto onde ele esteve aprisionado se transforma em um pó negro sem valor

- **Prisão 1:** Prende até um elemental menor por até 1 mês.
- **Prisão 3:** Prende um elemental fraco por até 1 mês.
- **Prisão 5:** Prende um elemental médio por até 3 meses.
- **Prisão 7:** Prende um elemental médio por até 1 ano e 1 dia.
- **Prisão 9:** prende um elemental forte por até 13 anos.

Prisão Vegetal

Evocação: Ritual

Alcance: 5m

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Naturalista

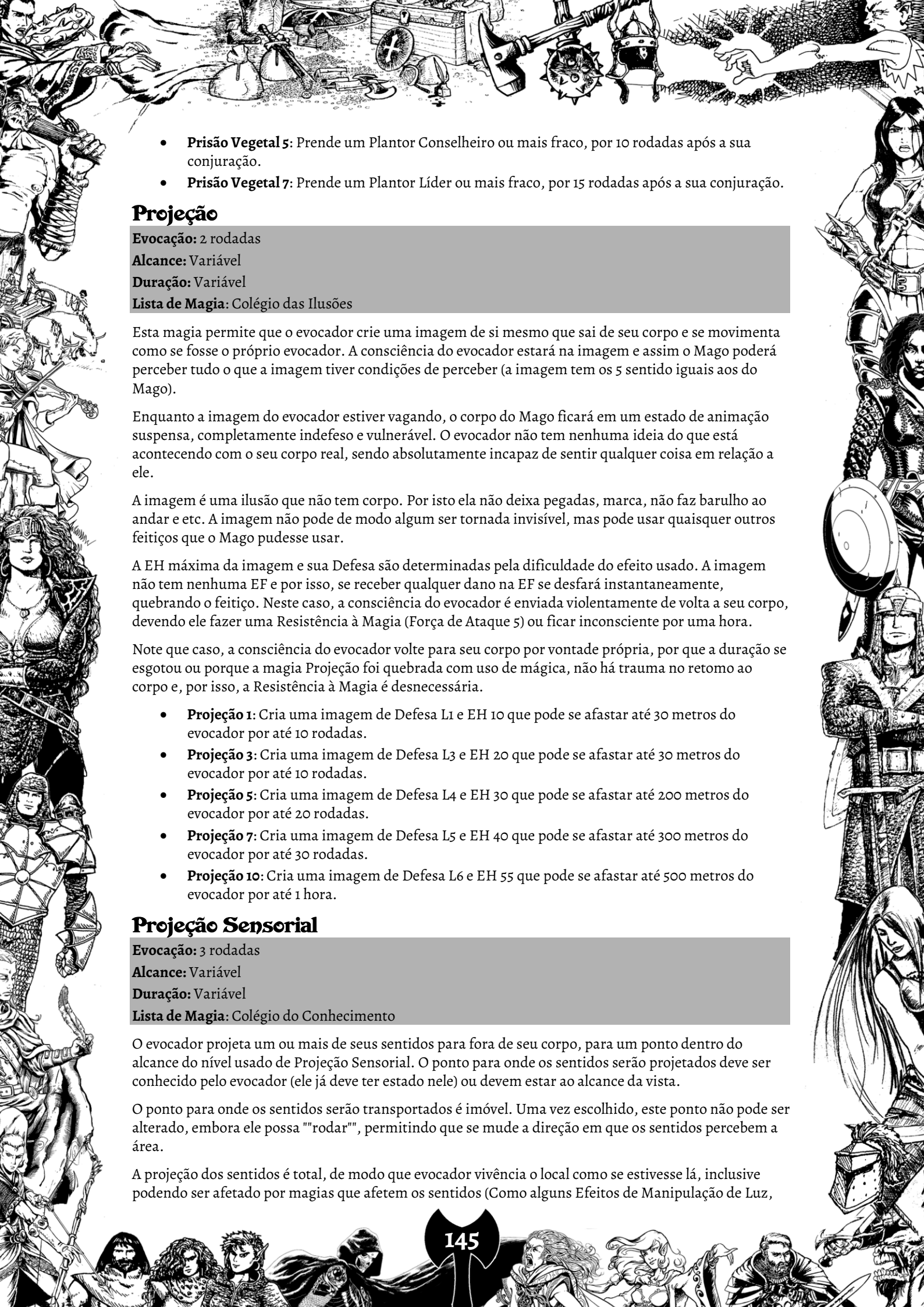
Restrição de Uso: Ambiente Natural

Com esta magia, o mago naturalista desenha um círculo no chão que servirá de prisão para um Plantor conjurado. Esta magia deve ser evocada em conjunto com Conjuração Natural.

A conjuração deve ser feita de modo que o Plantor apareça dentro do círculo desenhado. O Plantor conjurado ficará preso no círculo pelo tempo estipulado na magia (o Plantor não tem direito a resistir). Os magos Naturalistas utilizam este ritual com a intenção de obter uma situação ideal para o uso do feitiço Dominação Natural.

O custo do ritual é de 3 moedas de prata por dificuldade do efeito. O tempo máximo que o círculo é capaz de prender o Plantor e o tipo vulnerável a prisão, variam com a dificuldade do efeito.

- **Prisão Vegetal 1:** Prende um Plantor Mensageiro, por 5 rodadas após a sua conjuração.
- **Prisão Vegetal 3:** Prende um Plantor Soldado ou mais fraco, por 7 rodadas após a sua conjuração.

- 
- **Prisão Vegetal 5:** Prende um Plantor Conselheiro ou mais fraco, por 10 rodadas após a sua conjuração.
 - **Prisão Vegetal 7:** Prende um Plantor Líder ou mais fraco, por 15 rodadas após a sua conjuração.

Projeção

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio das Ilusões

Esta magia permite que o evocador crie uma imagem de si mesmo que sai de seu corpo e se movimenta como se fosse o próprio evocador. A consciência do evocador estará na imagem e assim o Mago poderá perceber tudo o que a imagem tiver condições de perceber (a imagem tem os 5 sentidos iguais aos do Mago).

Enquanto a imagem do evocador estiver vagando, o corpo do Mago ficará em um estado de animação suspensa, completamente indefeso e vulnerável. O evocador não tem nenhuma ideia do que está acontecendo com o seu corpo real, sendo absolutamente incapaz de sentir qualquer coisa em relação a ele.

A imagem é uma ilusão que não tem corpo. Por isto ela não deixa pegadas, marca, não faz barulho ao andar e etc. A imagem não pode de modo algum ser tornada invisível, mas pode usar quaisquer outros feitiços que o Mago pudesse usar.

A EH máxima da imagem e sua Defesa são determinadas pela dificuldade do efeito usado. A imagem não tem nenhuma EF e por isso, se receber qualquer dano na EF se desfará instantaneamente, quebrando o feitiço. Neste caso, a consciência do evocador é enviada violentamente de volta a seu corpo, devendo ele fazer uma Resistência à Magia (Força de Ataque 5) ou ficar inconsciente por uma hora.

Note que caso, a consciência do evocador volte para seu corpo por vontade própria, por que a duração se esgotou ou porque a magia Projeção foi quebrada com uso de mágica, não há trauma no retorno ao corpo e, por isso, a Resistência à Magia é desnecessária.

- **Projeção 1:** Cria uma imagem de Defesa L1 e EH 10 que pode se afastar até 30 metros do evocador por até 10 rodadas.
- **Projeção 3:** Cria uma imagem de Defesa L3 e EH 20 que pode se afastar até 30 metros do evocador por até 10 rodadas.
- **Projeção 5:** Cria uma imagem de Defesa L4 e EH 30 que pode se afastar até 200 metros do evocador por até 20 rodadas.
- **Projeção 7:** Cria uma imagem de Defesa L5 e EH 40 que pode se afastar até 300 metros do evocador por até 30 rodadas.
- **Projeção 10:** Cria uma imagem de Defesa L6 e EH 55 que pode se afastar até 500 metros do evocador por até 1 hora.

Projeção Sensorial

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Variável

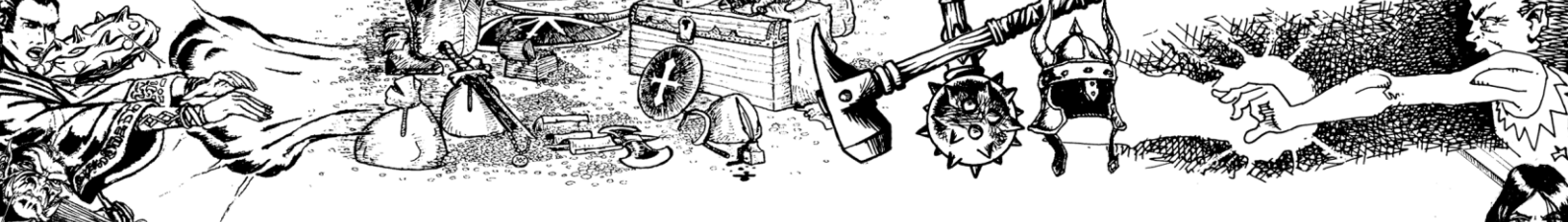
Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio do Conhecimento

O evocador projeta um ou mais de seus sentidos para fora de seu corpo, para um ponto dentro do alcance do nível usado de Projeção Sensorial. O ponto para onde os sentidos serão projetados deve ser conhecido pelo evocador (ele já deve ter estado nele) ou devem estar ao alcance da vista.

O ponto para onde os sentidos serão transportados é imóvel. Uma vez escolhido, este ponto não pode ser alterado, embora ele possa "rodar", permitindo que se mude a direção em que os sentidos percebem a área.

A projeção dos sentidos é total, de modo que evocador vivência o local como se estivesse lá, inclusive podendo ser afetado por magias que afetem os sentidos (Como alguns Efeitos de Manipulação de Luz,



por exemplo, se ficar cego ele ficará cego o tempo determinado pela magia, mesmo que a Projeção Sensorial acabe antes). Um efeito colateral disso é que o evocador perde acesso aos seus sentidos naturais no local onde ele estiver. Isto é, se o evocador projetar a sua visão, ele não poderá ver nada no local onde ele está. Apenas a visão, a audição e o olfato podem ser projetados.

A distância e o tempo que o mago pode manter este encanto variam de acordo com os níveis da magia.

- **Projeção Sensorial 1:** Projeta 1 sentido a 10 metros do corpo por até 5 rodadas.
- **Projeção Sensorial 2:** Projeta 1 sentido a 50 metros do corpo por até 10 rodadas.
- **Projeção Sensorial 4:** Projeta 2 sentidos a 100 metros do corpo por até 15 rodadas.
- **Projeção Sensorial 6:** Projeta 2 sentidos a 200 metros do corpo por até 15 rodadas.
- **Projeção Sensorial 8:** Projeta 3 sentidos a 500 metros do corpo por até 20 rodadas.
- **Projeção Sensorial 10:** Projeta 3 sentidos a 1km do corpo do mago por até 30 rodadas.

Proteção Animal

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Lista de Magia: Rastreadores

Esta magia concede proteção contra ataques físicos de animais tais como garras, presas, chifres, caudas e etc., mas não contra hálitos encantados, toques gélidos, olhares ou outros tipos de ataque. A proteção se estende a qualquer ataque feito com uma parte do corpo de uma criatura viva de Tagmar, portanto, não vale contra mortos-vivos, demônios, elementais, golens, e todas as outras criaturas não nascidas.

A proteção consiste em um aumento na defesa e na absorção de dano. Caso o dano infligido seja maior do que a absorção concedida, o encanto entra em colapso e quem estava protegido recebe o dano restante. Note que o dano infligido é cumulativo. Ou seja, para conseguir acertar a EF do evocador é necessário gastar toda a absorção concedida.

Esta magia não protege contra danos críticos que continuam acertando diretamente a EF.

- **Proteção Animal 1:** Concede um bônus de +1 na Defesa e protege contra até 4 pontos de dano por 15 minutos.
- **Proteção Animal 2:** Concede um bônus de +1 na Defesa e +8 na Absorção por 30 minutos.
- **Proteção Animal 4:** Concede um bônus de +2 na Defesa e +16 na Absorção por 1 hora.
- **Proteção Animal 6:** Concede um bônus de +2 na Defesa e +24 na Absorção por 2 horas.
- **Proteção Animal 8:** Concede um bônus de +3 na Defesa e +32 na Absorção por 4 horas.
- **Proteção Animal 10:** Concede um bônus de +3 na Defesa e +40 na Absorção por 8 horas.

Proteção Divina

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Crizagom, Ordem de Cruine, Ordem de Selimom

Por meio deste milagre, o sacerdote pode reduzir os efeitos devastadores de golpes certos desferidos durante o combate. O alvo do milagre só pode estar protegido por um efeito de cada vez, não sendo cumulativo o uso de vários efeitos. Note que este milagre não nega ou cura efeitos de críticos que já tenham ocorrido ou que venham a ocorrer após a duração do milagre.

Para efeitos que diminuam o Efeito Crítico, esta diminuição se dá da seguinte forma: se o alvo está protegido por um efeito que diminua o Crítico em dois níveis, um resultado Crítico Vermelho é considerado Crítico Amarelo.

- **Proteção Divina 1:** O alvo sofre o Crítico como se ainda tivesse Energia Heroica. Duração de 5 rodadas.
- **Proteção Divina 2:** O alvo sofre o Crítico como se ainda tivesse Energia Heroica. Duração de 10 rodadas.

- **Proteção Divina 4:** O Crítico é diminuído em um nível, sendo o mínimo o resultado Verde. Duração de 5 rodadas.
- **Proteção Divina 6:** O Crítico é diminuído em dois níveis, sendo o mínimo o resultado Verde. Duração de 10 rodadas.
- **Proteção Divina 8:** O Crítico é diminuído em três níveis, sendo o mínimo o resultado Verde. Duração de 10 rodadas.
- **Proteção Divina 10:** O alvo torna-se imune a qualquer Efeito Crítico, que passa a ser considerado um dano de 100% na Energia Heroica. Duração de 4 rodadas.

Proteção Mental

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

Lista de Magia: Colégio do Conhecimento, Ordem de Palier

Com este encanto, os sacerdotes de Palier são capazes de se proteger contra as magias que afetam a mente, como sugestão, covardia, contatos mentais, entre outras. A magia funciona da seguinte forma: o nível de proteção mental utilizado protege contra magias de mente de mesmo nível ou inferior do nível de proteção mental. Assim, proteção mental 5 protege contra contatos mentais 1, 3 e 5 mas não tem qualquer efeito contra contatos mentais 7.

Proteção Natural

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Lista de Magia: Trilha dos Exploradores, Trilha dos Guardiões

Esse encanto forma em torno do evocador um campo de força invisível que o protege de ataques naturais, tais como: queda, desabamento, avalanche, incêndios, enchentes, e qualquer outra catástrofe natural que atinja de surpresa o místico. Ela não o protegerá caso decida entrar voluntariamente. Como também não o protege de ataques de criaturas.

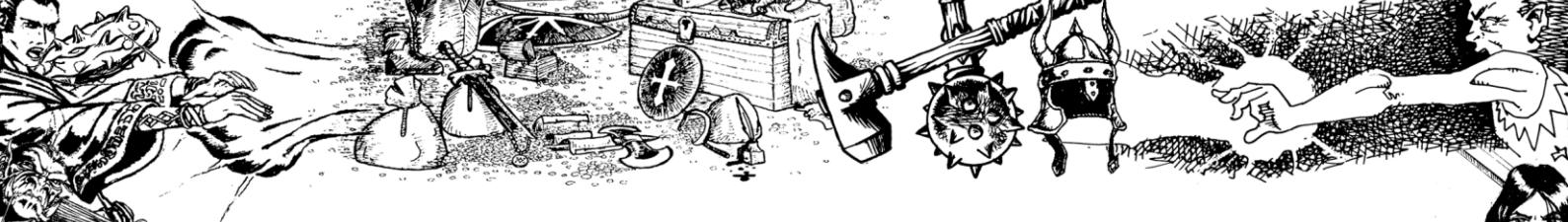
Por exemplo, caso o místico seja pego por uma inundação ou um incêndio, a magia o protegerá. Mas se decidir entrar para salvar um animal outro motivo parecido, a magia não oferecerá proteção.

Caso algum inimigo provoque intencionalmente um deslizamento de terra ou qualquer outro desastre a magia terá efeito, pois pegará de surpresa o místico e se enquadrará como calamidade natural. Na dúvida sobre o que será natural, o Mestre tem a decisão final.

Nos níveis mais baixos, o Mestre solicitará um teste de Percepção para avisar com antecedência que ocorrerá algum desastre. Nos níveis mais altos, o místico saberá quando ocorrerá. Caso não passe no teste, a magia funciona normalmente, apenas não terá a informação prévia que ocorrerá uma calamidade. Também não existe falha crítica. Se atingir verde, apenas não passou no teste.

A quantidade de dano que pode ser absorvido, antes de o feitiço colapsar, é determinada pela dificuldade do efeito usado como explicado abaixo. Caso a duração do feitiço se esgote, a proteção se desfaz e os pontos restantes de absorção são perdidos.

- **Proteção Natural 1:** Absorve 7 pontos de dano na EF. Necessário passar em um teste do atributo Percepção, dificuldade Média, para ser alertado com 1 rodada de antecedência. A duração é de 1 hora.
- **Proteção Natural 3:** Idem ao anterior, mas absorve 14 pontos, o teste é dificuldade Fácil, com 2 rodadas de antecedência, e dura 2h.
- **Proteção Natural 5:** Idem ao anterior, mas absorve 21 pontos, o teste é dificuldade Rotineiro, com 3 rodadas de antecedência, e dura 5 horas.
- **Proteção Natural 7:** Idem ao anterior, mas absorve 28 pontos. É avisado com 4 rodadas de antecedência, e dura 7 horas.

- 
- **Proteção Natural 9:** Idem ao anterior, mas absorve 35 pontos. Recebe o aviso com 5 rodadas de antecedência, inclusive o tipo de desastre. A duração é de 10 horas.

Proteção Vegetal

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: 20 rodadas.

Lista de Magia: Colégio Naturalista

Esta magia oferece ao evocador a capacidade de proteger a si mesmo ou a alguém escolhido contra dano feito por objetos ou criaturas de origem vegetal.

Este feitiço tem a capacidade de absorver uma quantidade de dano (na EH ou na EF) feita por objetos vegetais (flechas, porretes, cajados, ou qualquer outro ataque físico de natureza vegetal). Ataques de qualquer outro tipo de material não são afetados pelo encanto (fazem dano normal).

A quantidade máxima de dano que o encanto pode absorver depende da Dificuldade do Efeito que se está usando. À medida que o encanto vai absorvendo dano ele vai perdendo potência. Quando o total de dano absorvido fica maior ou igual ao dano máximo que o feitiço pode absorver, o mesmo é quebrado. O dano excedente (se houver algum) é sofrido pelo recipiente da magia.

Note que vários usos dessa magia não são cumulativos. Caso o evocador utilize mais de um dos efeitos desse encantamento na mesma pessoa ao mesmo tempo, apenas o efeito de maior capacidade de absorção entra em operação.

- **Proteção Vegetal 1:** Absorve até 6 de dano.
- **Proteção Vegetal 3:** Absorve até 12 de dano.
- **Proteção Vegetal 6:** Absorve até 20 de dano.
- **Proteção Vegetal 8:** Absorve até 30 de dano.
- **Proteção Vegetal 10:** Absorve até 40 de dano.

Pseudoconsciência

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

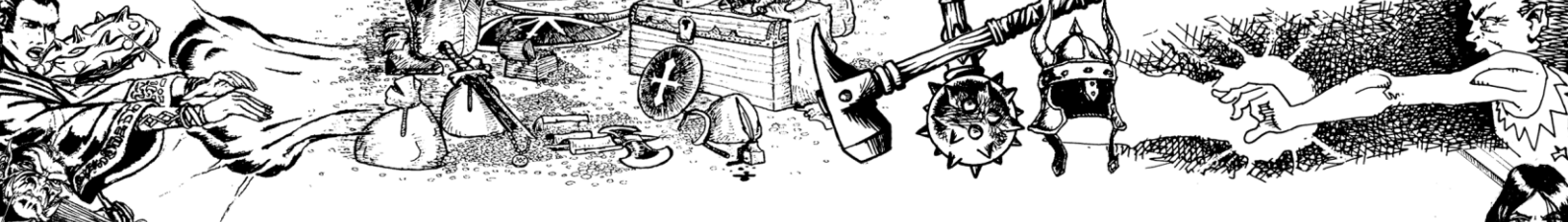
Lista de Magia: Colégio das Ilusões

Este feitiço liga uma Ilusão Visual diretamente à mente do seu evocador. Isto liberta o evocador da necessidade de se concentrar para que ela aja. Obviamente, este encanto não tem coerência própria, devendo sempre ser evocado juntamente com a magia Ilusões.

Apesar de esta magia permitir que a ilusão reaja independentemente da concentração, o grau de complexidade da reação varia conforme o Efeito de Pseudoconsciência usado. Os Efeitos de Dificuldade baixa deste encanto permitem que as ilusões tenham apenas reações simples Conforme a Dificuldade do Efeito vai aumentando, a capacidade de reação do encanto aumenta proporcionalmente.

Quando um evocador utiliza este encanto, a sua ilusão se torna ainda mais realística, tornando-se capaz de ação independente. A concentração sobre o feitiço torna-se desnecessária e, por isso, o evocador poderá agir normalmente enquanto a ilusão estiver em efeito. Isto inclui até mesmo a evocação de outras ilusões (pode-se também usar esta magia várias vezes para se obter várias ilusões que ajam independentemente da concentração do evocador).

O alcance deste feitiço é a distância máxima que o evocador pode estar da ilusão para que a ilusão possa continuar agindo sem concentração. Em outras palavras, caso a distância entre o evocador e a ilusão seja maior do que o Alcance, o dito evocador volta a ter de se concentrar para fazer com que a ilusão se mova. O alcance deste encanto varia com a Dificuldade do Efeito usado. A sua Duração é a mesma do efeito de Ilusões Visuais com o qual ele foi evocado.



É importante notar que a capacidade de reação dos Efeitos deste feitiço é cumulativa. Assim sendo, uma ilusão imbuída com Pseudoconsciência 3 tem a capacidade de reagir como uma imbuída com Pseudoconsciência 1 e ainda tem as reações listadas em Pseudoconsciência 3.

- **Pseudoconsciência 1:** Reações simples: autodefesa, atacar inimigos, falar coisas banais e etc. O alcance é de 10 metros.
- **Pseudoconsciência 3:** Reações normais: gestos simples, expressões faciais perfeitas, conversação inteligente e etc. O alcance é de 200 metros.
- **Pseudoconsciência 5:** Idem ao anterior. O alcance é de 1 Km.
- **Pseudoconsciência 7:** Permite que a ilusão reaja como o evocador gostaria que ela reagisse se estivesse em condições de decidir. O alcance é de 1 Km
- **Pseudoconsciência 9:** Idem ao anterior. O alcance é de 5 Km

Pseudomatéria

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio das Ilusões

Esta magia permite que o evocador dê à sua ilusão uma forma de pseudomatéria que pode interagir com objetos sem aura e com objetos e seres que possuam aura, inclusive permite que se combata com uma Ilusão. Isto é possível pois ela concede EF, EH, Defesa, Ataque e à ilusão, bem como a capacidade de fazer dano tanto na EH como na EF de criaturas com Aura. Este encanto não tem coerência sozinho, devendo ser evocado conjuntamente com pelo menos a magia Ilusão ou a magia Imagem.

A magia que for evocada conjuntamente a esta passa a poder influenciar o sentido do tato. Além disso, ela ganha a capacidade de se alterar perante estímulos físicos de acordo com a definição do evocador. Assim, se o evocador desejar que uma determinada ilusão (evocada junto com esta) tenha a consistência de pedra, a ilusão será sentida deste modo pelo tato e reagirá como pedra se for atacada (a não ser que seja destruída - ver abaixo). A consistência (a forma da ilusão) não tem nenhuma influência na Defesa, EF e EH da ilusão.

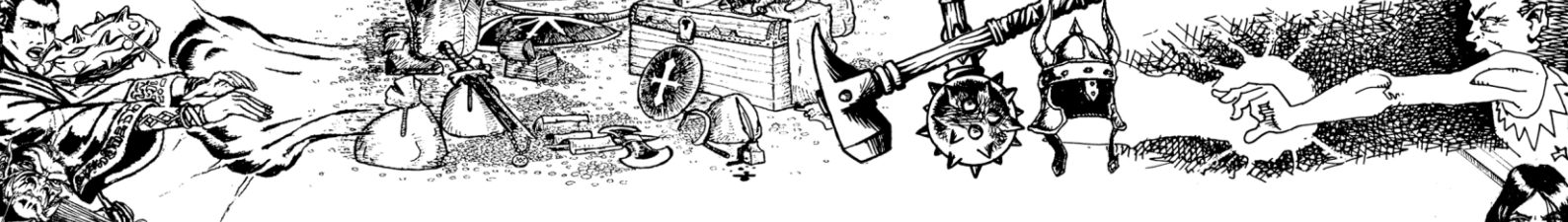
Caso uma Ilusão ou Imagem que não inclua esta magia em sua composição toque ou seja tocada por alguém ou alguma coisa, a mesma desaparece instantaneamente.

A pseudomatéria que este encanto infunde nas ilusões tem plena capacidade de interagir com qualquer objeto. Caso a ilusão vá interagir com uma criatura, no entanto, a situação não é tão clara. A matéria criada por este feitiço pode agir sobre uma criatura apenas se esta criatura não perceber que se trata de uma ilusão (ver abaixo). Se a vítima não perceber que se trata de uma ilusão, esta a afetará como se fosse real, mesmo ao ponto de causar dano na EH e na EF da vítima (este dano é absolutamente real). Se, ao invés disso, ela perceber do que se trata, a ilusão passa a ser incapaz de causar dano na criatura, tornando-se imaterial para a mesma. Esta imaterialidade, no entanto, não afeta as suas outras propriedades (se a ilusão era opaca, ela continua opaca, etc.).

Para uma criatura perceber que algo é na realidade uma ilusão ela deve ter algum motivo para desconfiar. Neste caso, o jogador revela o seu motivo ao MESTRE e este fornece um Nível de dificuldade. O personagem deverá fazer um teste contra o atributo Intelecto e caso suceda (e o objeto for de fato uma ilusão) ele consegue se convencer de que o que está sendo visto é uma ilusão. Caso contrário, ele deve continuar a agir como se aquilo fosse real.

Existe uma outra maneira de se provar que alguma coisa é ilusão. O jogador tenta ignorar completamente o aspecto físico do objeto que ele pensa ser uma ilusão (por exemplo: ficar parado e deixar o ogro ""ilusório"" dar uma pancada na EF sem sequer tentar se esquivar; mergulhar de cabeça na parede de pedra ""ilusória""). Caso o objeto ou criatura seja de fato uma ilusão, o jogador tenta o teste com dificuldade Rotineira e, caso obtenha sucesso, percebe que se trata de uma ilusão. Caso o objeto ou criatura não seja uma ilusão ou o personagem falhe no teste, o efeito do ataque ocorre normalmente.

A pseudomatéria que esta magia fornece às ilusões é muito instável. Por isto, se a mesma sofrer mais do que certa quantidade de deformação ela se desintegra. Esta deformação é medida em termos de dano na



EF A quantidade de dano na EH e na EF que uma determinada ilusão pode sofrer depende da Dificuldade do Efeito de Ilusões Materiais com que ela foi imbuída.

O evocador pode escolher qualquer Tipo de Defesa (Leve, Média ou Pesada) da ilusão mas o valor máximo é dado na descrição do efeito. Algumas vezes é conveniente escolher um valor menor do que o máximo permitido para não despertar suspeita quanto à verdadeira natureza da ilusão (Um coelho com Defesa P6 ou um guerreiro vestindo uma couraça metálica com Defesa L1 são coisas bastante absurdas!).

A Coluna de Ataque da ilusão é a mesma, independente da Defesa de quem estiver sendo atacado, embora quem estiver controlando a ilusão possa perguntar assim mesmo, para não dar pista sobre a natureza da magia. Da mesma forma, o Dano Máximo causado pela ilusão não tem nenhuma relação com a sua aparência. Como antes, a forma da ilusão deve ser combinada com a sua aparência de modo a não despertar suspeitas ("O quê! quer dizer que o coelhinho me fez 24 de dano?"). Não adianta fazer uma Hidra de 10 cabeças pois o número de ataques será 1 por rodada, sendo que o dano é o dado pelo efeito da magia.

A duração e o alcance desta magia são os mesmos que os das ilusões com as quais eles forem evocados, ou até toda a EF da ilusão acabar. Se o último caso ocorrer, toda a ilusão se desfaz (todos os feitiços que compõem a ilusão se desfazem - Som, Odor, Toque etc.).

Caso esta magia seja usada com a magia Imagem neste caso a imagem não ataca, não move e nem tem EH, mas terá Defesa e EF).

Apesar da ilusão ter uma capacidade maior de movimento, ela não liberta o evocador da necessidade de se concentrar para fazê-la se movimentar (para isso veja o feitiço Pseudoconsciência).

- **Pseudomatéria 1:** Concede 2 pontos de EF, 5 de EH, 12 de Dano máximo, Defesa máxima 1 (qualquer tipo), ataque na coluna 1.
- **Pseudomatéria 2:** Concede 6 pontos de EF, 15 de EH, 16 de Dano máximo, Defesa máxima 2 (qualquer tipo), ataque na coluna 3.
- **Pseudomatéria 4:** Concede 15 pontos de EF, 30 de EH, 20 de Dano máximo, Defesa máxima 3 (qualquer tipo), ataque na coluna 6.
- **Pseudomatéria 6:** Concede 25 pontos de EF, 45 de EH, 24 de Dano máximo, Defesa máxima 4 (qualquer tipo), ataque na coluna 9.
- **Pseudomatéria 8:** Concede 35 pontos de EF, 60 de EH, 28 de Dano máximo, Defesa máxima 5 (qualquer tipo), ataque na coluna 12.
- **Pseudomatéria 10:** Concede 45 pontos de EF, 75 de EH, 32 de Dano máximo, Defesa máxima 6 (qualquer tipo), ataque na coluna 15.

Purificação

Evocação: 2 Rodadas

Alcance: Toque

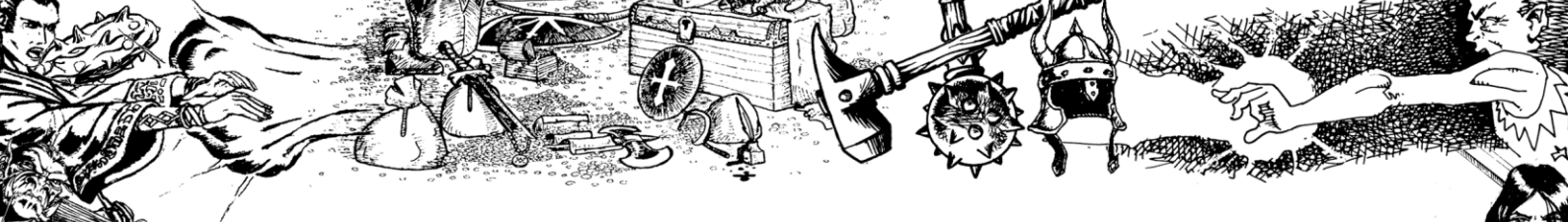
Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Ganis, Ordem de Lena, Ordem de Maira, Ordem de Selimom, Ordem de Sevides

Esse milagre purifica alimento, água, ar e terra (solo), tornando-os adequados para o consumo ou para o plantio. Qualquer ação de veneno, deterioração, gás tóxico, etc., é anulada por essa magia. Cada uso da magia purifica até 5 kg de alimento e até 5 litros de água.

Qualquer corpo enterrado em solo purificado por mais de 1 dia se tornará imune a qualquer magia que crie mortos-vivos, ou seja, não poderá ser animado (o nível da magia deverá ser igual ou menor do utilizado pela magia Purificação, se for maior, conseguirá animar). Os corpos têm que caber na área da magia.

Outro efeito da magia é a Purificação da Alma (a partir do segundo nível): Caso a alma esteja influenciada por magias que alteram o estado do espírito, o efeito desse milagre retorna para o estado Neutro. Caso a alma esteja afetada por magias que manipulem o ser com o intuito de prejudicar, o efeito desse milagre anula a manipulação. O uso da purificação da alma só pode ser usado em uma pessoa, por



toque, e o nível da magia oposta deve se igual ou menor ao aplicado. Não é necessário fazer qualquer teste de Resistência a Magia. São exemplos de magia que alteram o espírito: Modificar Espírito, Ódio. Exemplos de magia que manipulam o ser: Maldições, Azar, Possessão e Amizade. Caso haja dúvida quanto ao enquadramento das magias, a palavra do Mestre é a decisão final.

A partir do quinto nível, a magia encanta alimento para potencializar a recuperação da EF. O encanto fica no alimento até ser consumido ou que o alimento estrague.

- **Purificação 1:** informa se o alimento está impróprio para consumo; se a água é potável; se o ar é respirável ou se o solo está apto ao plantio. Uma outra opção informa se a alma de alguém está sendo influenciada por alguma magia, inclusive revelando qual é a magia.
- **Purificação 2:** purifica alimento e bebida, inclusive transformando água não potável em potável ou purifica um solo de área 3m x 3m x 3m deixando apto ao plantio, exceto solo desértico e pantanoso. Uma outra opção é criar uma área circular ao redor do evocador, purificando todo o ar que entra apenas para o evocador (a área é móvel e tem duração de 15 rodadas). Uma última opção é fazer a Purificação da Alma contra magias do mesmo nível ou menor.
- **Purificação 3:** evita que o alimento se deteriore por 1 mês ou faz a Purificação da Alma contra magias do mesmo nível ou menor.
- **Purificação 5:** purifica um alimento que, quando consumido em situação de descanso, reduz à metade o tempo de recuperação de EF; cria uma área circular ao redor do evocador que purifica todo o ar que entra para até 3 pessoas (a área é móvel e tem duração de 15 rodadas) ou purifica um solo de área 6m x 6m x 6m deixando apto ao plantio, exceto solo desértico e pantanoso. Uma última opção é fazer a Purificação da Alma contra magias do mesmo nível ou menor.
- **Purificação 7:** idem ao anterior, porém reduz em um quarto o tempo de recuperação da EF; ou purifica o ar para até 5 pessoas; ou purifica uma área de 10m x 10m x 10m, exceto solo desértico. Uma última opção é fazer a Purificação da Alma contra magias do mesmo nível ou menor.
- **Purificação 9:** idem ao anterior, porém reduz em um sexto o tempo de recuperação da EF; ou purifica o ar para até 7 pessoas; ou purifica qualquer tipo de solo de uma área de 20m x 20m x 20m. Uma última opção é fazer a Purificação da Alma contra magias do mesmo nível ou menor, mas caso seja feito um ritual ao custo de 4 moedas de ouro, a pessoa purificada ficará imune por 1 semana.

OBS: Em todos os níveis há varias opções e o evocado só pode escolher uma opção.

Putrefação

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Colégio Necromântico

Essa magia acelera o processo de decomposição da matéria orgânica viva causando dano em seres vivos que estejam em sua área de efeito.

Após a evocação, uma esfera de energia negra sai da mão do evocador se projetando em direção às vítimas escolhidas pelo místico. Ao alcançar o ponto desejado, a energia se expande rapidamente em forma de um domo atingindo os alvos que estiverem próximos.

Esse encanto é visto com reprovação pela maioria dos povos civilizados, o próprio uso da magia é considerado uma ação maligna e desprezível, criando inimizade imediata de devotos de deuses como Crisagom e Selimom.

Esse encanto não tem precisão, podendo atingir qualquer um dentro da área de efeito.

Note também que certas criaturas não são afetadas por essa magia. São elas: mortos-vivos, elementais e criaturas animadas. De uma forma geral, qualquer criatura que não seja um ser vivo é totalmente imune aos efeitos.

As vítimas que sofrerem 100% de dano na EH ou dano na EF devem fazer um teste de Resistência à Magia ou ficar uma rodada agonizando devido às dores causadas pela magia.

- **Putrefação 1:** Causa 12 pontos de dano em um domo de 1 metro de raio.

- 
- 
- **Putrefação 2:** Causa 16 pontos de dano em um domo de 2 metros de raio.
 - **Putrefação 3:** Causa 20 pontos de dano em um domo de 2 metros de raio.
 - **Putrefação 5:** Causa 28 pontos de dano em um domo de 4 metros de raio.
 - **Putrefação 7:** Causa 32 pontos de dano em um domo de 4 metros de raio.
 - **Putrefação 9:** Causa 36 pontos de dano em um domo de 6 metros de raio.

Quebra de Encantos

Evocação: Variável

Alcance: 20 metros

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Magos, Colégio Alquímico, Colégio do Conhecimento, Sacerdotes

Quebra de encantos serve para desfazer outros feitiços que afetem o evocador ou outros ao seu redor. É claro que o mago deve ser capaz de falar e se mover para evocá-la, ou seja, alguém que tenha sido transformado em orco pode muito bem evocar a quebra de encantos sobre si, mas se esse mesmo evocador estiver sob o efeito de correntes, por exemplo, ele não pode quebrar o encanto já que está imóvel.

O tempo de evocação da magia quebra de encantos é exatamente igual à evocação do encanto utilizado. Assim, para se quebrar a magia Medo, que é instantânea, a evocação da quebra de encantos será instantânea, mas para quebrar Maldições, que se evoca por 3 rodadas, serão necessárias 3 rodadas de evocação e assim por diante.

O nível da magia quebra de encantos determina o nível da magia que ela pode quebrar. Para se quebrar Medo 4 é necessário ter no mínimo Quebra de Encantos 4. Para se quebrar Manipulação de Luz 10 é necessário no mínimo Quebra de Encantos 10.

Para quebrar uma magia, o místico evoca a quebra de encantos, gasta o Karma por essa magia. Se a magia não for uma das que ele pode evocar, é necessário ter que cobrir o Karma utilizado pelo outro místico no encanto. Assim, se algum oponente encantou alguém com Maldições 6 e o evocador não conhece a magia Maldições (não tenha nenhum nível nela) ele precisará usar Quebra de Encantos 6, gastando 6 de Karma, mais 6 de karma da magia do oponente totalizando 12 pontos.

Quando são gastos os pontos de Karma necessários e o tempo de evocação é cumprido, a magia é quebrada, não sendo necessário se fazer nenhum tipo de teste de resistência à magia.

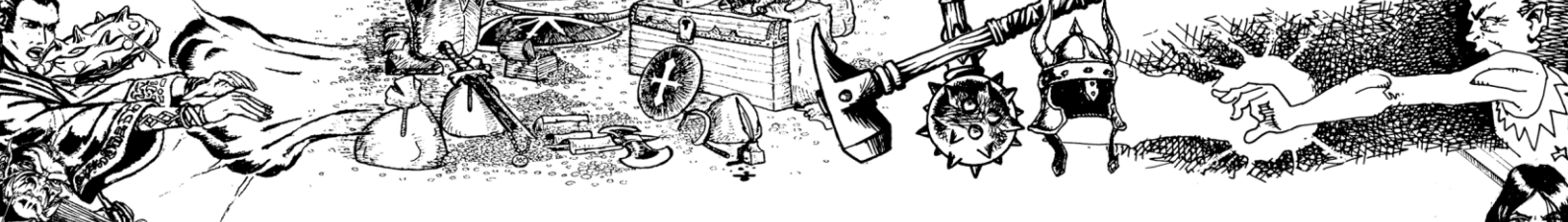
Entretanto, caso o místico queira quebrar um encanto seu, ele não gasta nenhum ponto de karma, desde que tenha a magia quebra de encantos no mesmo nível da magia a ser desfeita.

Exemplo: Um elfo mago que lançou Pesadelo 5 em um anão insolente e queira desfazer o encanto, não precisa gastar qualquer ponto de karma, desde que tenha ao menos quebra de encantos 5 em sua lista de magia.

Note que quebrar magias de duração Permanente, lançadas por outros místicos é uma tarefa muito mais difícil e exige conhecimento total do evocador na magia a ser quebrada. Dessa forma, será necessário que o evocador saiba evocar, em mesmo nível, a magia a ser quebrada. Ou seja, para quebrar a magia Maldições 10 (que é permanente) lançada por um demônio em um companheiro, será necessário que o evocador tenha no mínimo nível 10 na magia Maldições, caso contrário, a magia não poderá ser quebrada.

Uma situação possível é quando o evocador deseja quebrar feitiços provenientes de item mágico. Isto é possível, contudo, o item mágico não perde permanentemente o poder desfeito pelo evocador em um determinado momento.

Exemplo: O mago irritado com o guerreiro que possui uma armadura com a magia Armadura Elemental, portanto é resistente ao seu poderoso raio elétrico, pode querer quebrar essa proteção para poder combater o guerreiro. Se o místico quebrar o feitiço, ainda assim o guerreiro poderá utilizar o poder de novo caso o item mágico faça mais de uma vez por dia o efeito. O místico, por conseguinte, pode também querer quebrar novamente o encanto. As que propriedades mágicas como bônus de ataque, de absorção, de defesa e focus não podem ser quebrados.



Observação: Não é possível quebrar magias com Duração instantânea como bolas de fogo, raio elétrico e etc.

Observação 2: Algumas magias têm certas restrições a serem cumpridas para poderem ser quebradas. Isto está descrito na própria magia.

Raio Elétrico

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Magos

Este feitiço cria uma acumulação de energia elétrica nas mãos do evocador, que pode lançá-la contra um adversário que esteja dentro do alcance da magia.

o raio elétrico criado é bem preciso, atingindo apenas aqueles que o evocador escolher. A partir do efeito 6, o raio pode se bifurcar, acertando até dois alvos simultaneamente. O crítico (que venha a acontecer) é resolvido na tabela de magia.

- **Raio Elétrico 1:** Causa 16 de dano máximo e o alcance é de 5 metros.
- **Raio Elétrico 2:** Causa 20 de dano máximo e o alcance é de 15 metros.
- **Raio Elétrico 4:** Causa 28 de dano máximo e o alcance é de 30 metros.
- **Raio Elétrico 6:** Causa 32 de dano máximo e o alcance é de 50 metros.
- **Raio Elétrico 8:** Causa 36 de dano máximo e o alcance é de 75 metros.
- **Raio Elétrico 10:** Causa 40 de dano máximo e o alcance é de 100 metros.

Raízes Místicas

Evocação: Instantânea

Alcance: 15 metros

Duração: Variável.

Lista de Magia: Colégio Naturalista

Com esta magia o mago Naturalista prende ou imobiliza uma criatura através de raízes que surgem do solo em baixo da vítima se enroscando em seus membros. O número de ataques será igual à quantidade de raízes descrita no efeito. Para agarrar as criaturas o mago deve efetuar o ataque na coluna igual ao nível que possuir na magia (o ataque não causa dano), se atingir 75% ou menos, as raízes retornam ao solo imediatamente.

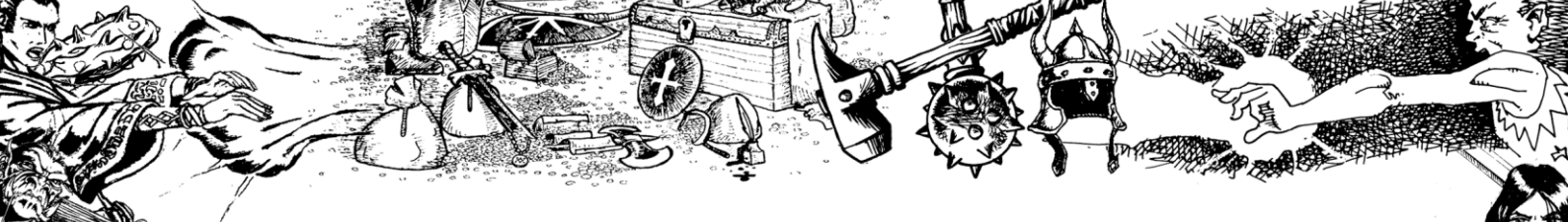
Para prender uma criatura basta conseguir 100% na EH do alvo. Uma vez preso pelas raízes, o alvo não poderá se locomover do local onde se encontra, mas poderá fazer qualquer outra ação normalmente. Para se libertar é preciso atacar as raízes (com um ajuste de -3 por raiz que o estiver prendendo). A defesa da raiz é L2, ou conseguir um teste de força médio, para cada raiz que o prender.

Para imobilizar, é preciso conseguir atingir a EF do alvo. A imobilização não permite que o alvo ataque ou use qualquer habilidade física. Para se soltar das raízes místicas, é preciso um teste de força difícil para cada raiz que o imobilizar.

Se o mago falhar no primeiro ataque, ele deverá fazer os ataques em si mesmo se submetendo aos efeitos da magia (se for o caso). Se a falha acontecer no segundo ataque ou após, será considerado apenas um erro simples.

O numero de raízes, o tempo de permanência, e a Energia Física das raízes variam com a dificuldade do efeito. Seres muito grandes como dragões não são imobilizados pelas raízes sendo no máximo presos a elas.

- **Raízes Místicas 1:** Cria 1 Raiz com EF 10 que perdura por 5 rodadas.
- **Raízes Místicas 2:** Cria 2 Raízes com EF 15 que perduram por 7 rodadas.
- **Raízes Místicas 4:** Cria 2 Raízes com EF 20 que perduram por 10 rodadas.
- **Raízes Místicas 6:** cria 3 Raízes com EF 25 que perduram por 15 rodadas.
- **Raízes Místicas 8:** Cria 3 Raízes com E; 30 que perduram por 30 rodadas

- 
- **Raízes Místicas 10:** Cria 4 raízes com EF 35 que perduram por 45 rodadas.

Rastreamento

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: 12 horas

Lista de Magia: Rastreadores, Trilha dos Caçadores

Este encanto permite ao evocador obter informações referentes a uma trilha. A informação é obtida sem a necessidade de rolamento da habilidade **Seguir Trilhas**, mas o uso conjunto com esta habilidade traz alguns bônus conforme vistos nos níveis da magia. É importante frisar que nada impede de utilizar a habilidade Seguir Trilhas para usar as suas capacidades não descritas aqui nesta magia, mas neste caso deve ser feito o teste normal da habilidade.

- **Rastreamento 1:** Direciona intuitivamente o rastreador para uma trilha que atenda a sua busca, por isto o Rastreador deve anunciar ao mestre o que está tentando trilhar. Se a busca for genérica demais a trilha encontrada pode não ser a desejada. A distância máxima da trilha deve ser no máximo de 1 km e o tempo que os seres que deixaram a trilha é no máximo de 4 horas. Um rolamento de Seguir Trilhas (muito difícil) revelará perigos, tais como: armadilhas, buracos, pedras soltas ou outras coisas (inanimadas) que possam representar perigo.
- **Rastreamento 3:** Idem ao anterior, mas é possível saber o número aproximado de seres que passaram pela trilha em até 1 dia. O teste para pressentir perigo é Difícil.
- **Rastreamento 5:** Idem ao anterior, mas é possível saber o número exato e o tipo aproximado de seres em até 2 dias.
- Exemplo: Dois seres humanoides de tamanho normal, três humanoides grandes, um quadrúpede grande com cascos e um pequeno com garras passaram por aqui há cerca de 2 dias. O teste para pressentir perigo é Médio, e permite pressentir qualquer tipo de perigo.
- **Rastreamento 7:** Idem ao anterior, mas é possível saber o tipo exatos das criaturas que passaram pela trilha em até 3 dias.
- Exemplo: *Um orco, um humano, dois ogros, um trol, um cavalo e um lobo passaram por aqui há cerca de 3 dias.* O teste para pressentir perigo é Fácil, permite pressentir qualquer tipo de perigo. Caso passe no teste e pressinta que há inimigos a espreita concede também um bônus de 1 nível na habilidade *Ações Furtivas*
- **Rastreamento 9:** Idem ao anterior, mas agora é possível ver a trilha energética deixada pela aura dos seres, esta trilha pode ser seguida em qualquer lugar em até 7 dias. O teste para pressentir perigo é Rotineiro e o bônus em *Ações Furtivas* é de dois níveis.

OBS: Pressentir perigo quer dizer que o rastreador passa estar ciente dos perigos, logo não pode ser surpreendido. Os efeitos da magia perdurarão enquanto o Rastreador estiver seguindo a trilha ou até a duração se esgote. O teste de *Seguir Trilhas* só pode ser feito uma vez e nenhuma magia ou efeito mágico poderá dar qualquer tipo de bônus neste teste.

Recuperação Física

Evocação: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Ordem de Ganis, Ordem de Lena, Sacerdotes

Não somente o combate é motivo de mortes. Venenos e doenças também são responsáveis pela queda dos heróis. Este encanto se desfaz esse perigo, curando doenças e neutralizando venenos.

- **Recuperação Física 1:** Curam-se doenças menores (gripes, fraquezas e etc.).
- **Recuperação Física 3:** Neutralizam-se venenos não mortais (que causem sono, fraqueza, torpor e etc.).
- **Recuperação Física 5:** Curam-se doenças fortes de ação prolongada.
- **Recuperação Física 6:** Neutralizam-se venenos que causam dano mas não morte.
- **Recuperação Física 7:** Cura qualquer doença.

- 
- **Recuperação Física 9:** Neutraliza venenos mortais.

Refletir

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio do Conhecimento

Com este encanto o mago cria uma aura que é capaz de refletir encantamentos que sejam feitos diretamente contra o mago. O encantamento refletido é devolvido ao evocador original, e o efeito é resolvido normalmente. Este encantamento não funciona contra magias onde o efeito é em uma área, ou que não visam diretamente o mago. Desta forma magias como Bola de Fogo, Meteoros não são afetados pela magia Refletir. Esta magia na verdade não protege o mago, mas sim permite que ele devolva ataques iguais aos seus oponentes. Magias de toque, poderes naturais que não sejam uma magia em específica e hálitos encantados não são afetadas por esta magia.

Após evocar este encantamento caso o mago receba um ataque de uma magia que necessite de uma Resistência a Magia, ele deve fazer o teste normalmente. Caso falhe, a magia do oponente funcionará e nada será refletido. Caso ele resista, a magia será refletida e o oponente fará sua resistência à magia para não cair no efeito da própria magia. Caso o mago sofra um ataque de uma magia que cause dano, o mago fará um teste extra de Resistência a Magia. Passando ou não no teste o ataque do oponente é resolvido normalmente, mas se conseguir passar na resistência, a magia é refletida para o oponente e este ataque devolvido deverá ser resolvido normalmente.

A magia refletida terá uma força de ataque (ou coluna de resolução) igual ao efeito usado no encantamento. A duração da magia é dada no efeito e é limitada a certo número de usos ou a uma duração (o que vier primeiro). Esta magia não requer concentração, mas o mago não pode controlar quais magias serão refletidas. Cada nível desta magia indica qual nível máximo da magia que será refletida. Caso ele receba um ataque com um efeito maior que o suportado, Refletir não surte efeito, mas também não é contado como uso.

- **Refletir 1:** Reflete magias que sejam de nível máximo 2, dura 5 rodadas ou 1 uso.
- **Refletir 2:** Reflete magias que sejam de nível máximo 3, dura 10 rodadas ou 1 uso.
- **Refletir 3:** Reflete magias que sejam de nível máximo 5, dura 10 rodadas ou 1 uso.
- **Refletir 5:** Reflete magias que sejam de nível máximo 7, dura 10 minutos ou 2 usos.
- **Refletir 7:** Reflete magias que sejam de nível máximo 9, dura uma hora ou 2 usos.
- **Refletir 9:** Reflete magias que sejam de nível máximo 10, dura meio dia ou 2 usos.

Regeneração

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Ganis, Ordem de Lena, Sacerdotes

Através desse milagre, o Sacerdote acelera o ritmo de cura do corpo. É possível também usar essa magia para se recuperar partes cortadas, destruídas ou inutilizadas do corpo do indivíduo tocado.

- **Regeneração 1:** O tempo de cura de qualquer crítico passa a ser 12 horas se ele era maior que esse valor.
- **Regeneração 2:** Idem ao anterior, mas o tempo de cura passa a 1 hora.
- **Regeneração 4:** Elimina cicatrizes e marcas (não mágicas) - não naturais. A magia. demora 1 dia para terminar seu efeito.
- **Regeneração 6:** Regenera problemas menores como: um olho, uma mão, um pé, uma orelha e etc., após 1 dia de efeito. Os Deuses exigem 12 moedas de ouro em sacrifícios por esse ritual.
- **Regeneração 10:** idem ao anterior, mas podem ser regenerados problemas maiores como: braços, pernas, coluna quebrada e etc. Além disso, o ritual passa a exigir um sacrifício no valor de 20 moedas de ouro.



Relâmpagos

Evocação: Instantânea

Alcance: 100 metros

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Colégio Naturalista, Ordem de Blator, Ordem de Crezir, Ordem de Crizagom, Ordem de Ganis, Ordem de Maira, Ordem de Parom, Ordem de Plandis

A magia Relâmpagos atrai raios de tempestades até uma vítima indicada pelo evocador. É importante frisar que este feitiço não cria a tempestade, apenas utiliza seu poder. Sendo assim, é necessário que já existam fortes chuvas ou nuvens negras na região.

Esta magia quando evocada por Sacerdotes, exige que se tenha um bom motivo ou a magia falhará e o sacerdote será penalizado por seu deus por seu descuido com os poderes recebidos, que normalmente implicará na perda de seus poderes, ou mesmo por alguma maldição (o MESTRE deverá decidir a melhor forma de punir o sacerdote). Magos ao evocarem esta magia não têm esta restrição.

Outro importante fator é que este encanto não pode ser evocado debaixo de um teto (tem que ser a céu aberto, não dentro de uma estrutura). Sendo assim, o feitiço não pode ser feito de dentro de uma torre (caso o topo da torre seja aberto, o místico pode evocar o encanto de lá).

- **Relâmpagos 1:** O raio atinge 1 vítima causando um dano máximo de 16 pontos.
- **Relâmpagos 2:** Idem ao anterior, mas causa 20 pontos de dano.
- **Relâmpagos 4:** Idem ao anterior, mas causa 28 pontos de dano.
- **Relâmpagos 6:** Idem ao anterior, mas causa 32 pontos de dano.
- **Relâmpagos 8:** Atinge até 2 vítimas, causando 36 pontos de dano máximo.
- **Relâmpagos 10:** Atinge até 3 vítimas, causando 40 pontos de dano máximo.

Réplicas

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

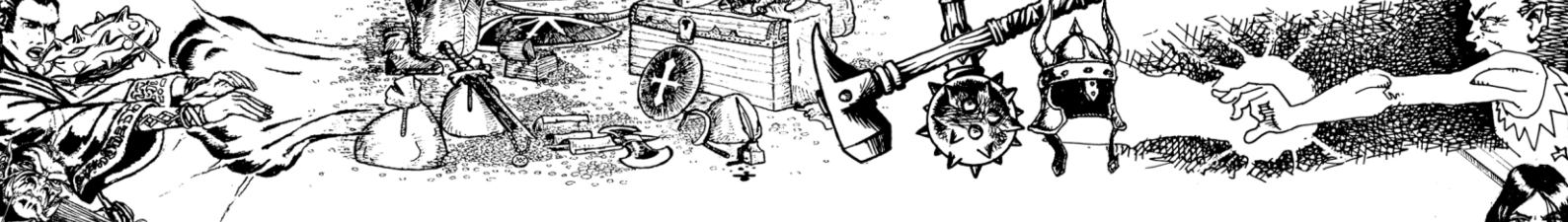
Lista de Magia: Colégio Alquímico

Com esta magia o mago alquímico manipula uma pequena quantidade de matéria retirada de seu próprio corpo para criar réplicas idênticas de si mesmo. O mago deverá sacrificar 2 pontos de sua EF para cada réplica que ele queira fazer. As réplicas poderão realizar qualquer tarefa física que o mago seja capaz de realizar (habilidades e Combate) e nos efeitos mais poderosos elas também serão capazes de evocar magias. O karma gasto pelas magias das réplicas será descontado diretamente do karma do Místico. Caso o tempo de duração da magia se esgote, a cópia se afaste mais de 30 metros do evocador ou a sua EF seja levada a um valor menor que 1, a cópia se transformará em uma nuvem de massa dispersa (igual à descrição da magia “Desintegração”).

O mago poderá agir da forma que quiser com a réplica, como se ela fosse uma extensão de seu próprio corpo.

A Cópia terá EF 2 (não podendo ser aumentada) e sua EH será dada pelo efeito usado. Todos os outros parâmetros serão idênticos os do mago. O número máximo de réplicas que poderão ser feitas em uma evocação, a EH de cada e o tempo de duração da magia varia com a dificuldade do efeito.

- **Réplicas 1:** Faz 1 réplica com EH 5, que só poderá realizar tarefas físicas. O tempo de duração é de 5 rodadas
- **Réplicas 3:** Faz 1 réplica com EH 12, que só poderá realizar tarefas físicas. O tempo de duração é de 10 rodadas
- **Réplicas 5:** Faz 2 réplicas com EH 18, que só poderão realizar tarefas físicas. O tempo de duração é de 10 rodadas
- **Réplicas 7:** Faz 2 réplicas com EH 24, que poderão realizar tarefas físicas e evocar magias. O tempo de duração é de 15 rodadas

- 
- **Réplicas 9:** Faz 3 réplicas com EH 30, que poderão realizar tarefas físicas e evocar magias. O tempo de duração é de 20 rodadas

Resistência

Evocação: uma rodada

Alcance: toque

Duração: variável

Lista de Magia: Ordem de Cruine, Ordem de Plandis, Sacerdotes, Rastreadores

Com este encanto, o evocador canaliza uma certa quantidade de energia para tornar a si e a quem ele tocar mais protegidos física e magicamente. Esta magia aumenta temporariamente a RF e a RM por um número de pontos indicados em seus efeitos e concede resistência à fadiga e a temperatura extremas.

- **Resistência 1:** Aumenta em 2 pontos na RF e RM, protege contra variações de temperaturas de 0°C à 60°C. Além disso, dispensa os 2 próximos rolamentos para fadiga. A duração é de 6 horas. Afeta só o evocador.
- **Resistência 3:** Aumenta em 3 pontos, protege contra variações de temperaturas de -15°C à 70°C. Além disso, dispensa os 3 próximos rolamentos para fadiga. A duração é de 12 horas. Afeta só o evocador.
- **Resistência 5:** Aumenta em 4 pontos, protege contra variações de temperaturas de -40°C à 80°C. Além disso, dispensa os 3 próximos rolamentos para fadiga. A duração é de 24 horas. Afeta o evocador e mais um alvo que o evocador tocar.
- **Resistência 7:** Aumenta em 5 pontos, protege contra variações de temperaturas de -65°C à 90°C. Além disso, dispensa os 5 próximos rolamentos para fadiga. A duração é de 24 horas. Afeta o evocador e mais dois alvos que o evocador tocar.
- **Resistência 9:** Aumenta em 6 pontos, protege contra variações de temperaturas de -90°C à 100°C. Além disso, dispensa os 6 próximos rolamentos para fadiga. A duração é de 24 horas. Afeta o evocador e mais três alvos que o evocador tocar.

Obs: Se a magia for usada novamente antes de seu efeito acabar, o antigo efeito será quebrado e o novo passa a ser o vigente.

Resistência Elemental

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 dia

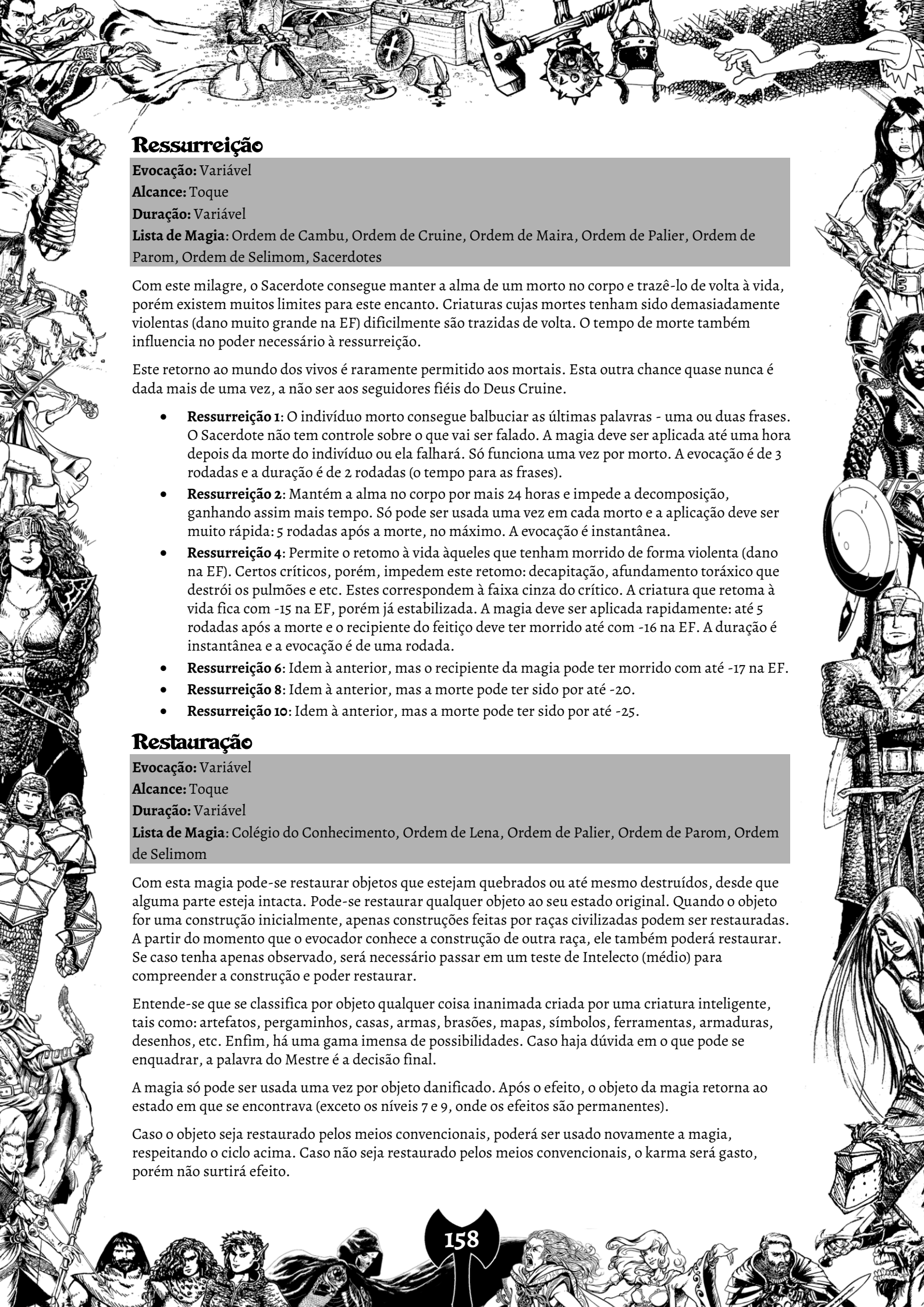
Lista de Magia: Colégio Elemental

Este feitiço protege o Rastreador contra extremos de frio e calor de origem natural. O feitiço também protege o Rastreador contra o excesso ou a falta de umidade do ar, tornando-o praticamente invulnerável às condições ambientais. Não é conferida proteção contra nenhum tipo de fogo ou frio mágico, qualquer que seja a sua origem. O grau de proteção conferido ao Rastreador depende do efeito usado.

Cada um dos efeitos deste feitiço tem uma faixa de operação. Caso a temperatura ambiente esteja dentro desta faixa, o Rastreador estará completamente protegido de seus efeitos adversos. Caso a temperatura esteja fora dos limites do efeito usado, o feitiço protegerá o Rastreador por 5 rodadas e então entrará em colapso.

O Rastreador que tem este feitiço, sempre sabe em que efeito se enquadra a temperatura ambiente (ou seja, ele sabe qual o efeito de menor dificuldade o protegerá da temperatura ambiente).

- **Resistência Elemental 1:** Protege o Rastreador de 5 a 45 graus.
- **Resistência Elemental 3:** Protege o Rastreador de -5 a 55 graus.
- **Resistência Elemental 5:** Protege o Rastreador de -15 a 65 graus.
- **Resistência Elemental 7:** Protege o Rastreador de -35 a 85 graus.
- **Resistência Elemental 10:** Protege o Rastreador de quaisquer extremos naturais de temperatura.



Ressurreição

Evocação: Variável

Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Cambu, Ordem de Cruine, Ordem de Maira, Ordem de Palier, Ordem de Parom, Ordem de Selimom, Sacerdotes

Com este milagre, o Sacerdote consegue manter a alma de um morto no corpo e trazê-lo de volta à vida, porém existem muitos limites para este encanto. Criaturas cujas mortes tenham sido demasiadamente violentas (dano muito grande na EF) dificilmente são trazidas de volta. O tempo de morte também influencia no poder necessário à ressurreição.

Este retorno ao mundo dos vivos é raramente permitido aos mortais. Esta outra chance quase nunca é dada mais de uma vez, a não ser aos seguidores fiéis do Deus Cruine.

- **Ressurreição 1:** O indivíduo morto consegue balbuciar as últimas palavras - uma ou duas frases. O Sacerdote não tem controle sobre o que vai ser falado. A magia deve ser aplicada até uma hora depois da morte do indivíduo ou ela falhará. Só funciona uma vez por morto. A evocação é de 3 rodadas e a duração é de 2 rodadas (o tempo para as frases).
- **Ressurreição 2:** Mantém a alma no corpo por mais 24 horas e impede a decomposição, ganhando assim mais tempo. Só pode ser usada uma vez em cada morto e a aplicação deve ser muito rápida: 5 rodadas após a morte, no máximo. A evocação é instantânea.
- **Ressurreição 4:** Permite o retomo à vida àqueles que tenham morrido de forma violenta (dano na EF). Certos críticos, porém, impedem este retomo: decapitação, afundamento torácico que destrói os pulmões e etc. Estes correspondem à faixa cinza do crítico. A criatura que retoma à vida fica com -15 na EF, porém já estabilizada. A magia deve ser aplicada rapidamente: até 5 rodadas após a morte e o recipiente do feitiço deve ter morrido até com -16 na EF. A duração é instantânea e a evocação é de uma rodada.
- **Ressurreição 6:** Idem à anterior, mas o recipiente da magia pode ter morrido com até -17 na EF.
- **Ressurreição 8:** Idem à anterior, mas a morte pode ter sido por até -20.
- **Ressurreição 10:** Idem à anterior, mas a morte pode ter sido por até -25.

Restauração

Evocação: Variável

Alcance: Toque

Duração: Variável

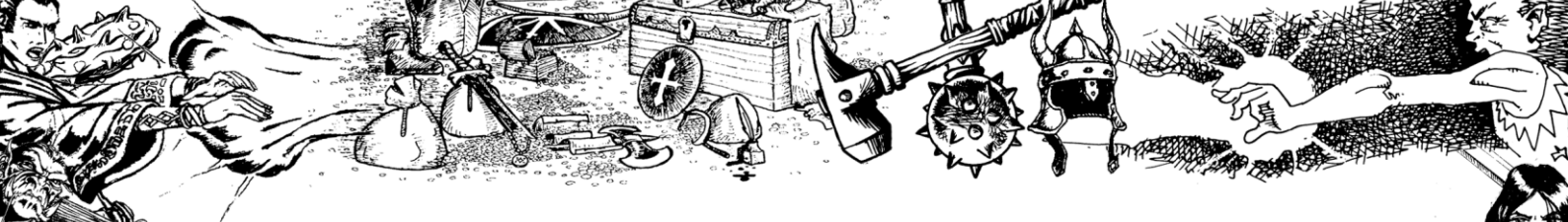
Lista de Magia: Colégio do Conhecimento, Ordem de Lena, Ordem de Palier, Ordem de Parom, Ordem de Selimom

Com esta magia pode-se restaurar objetos que estejam quebrados ou até mesmo destruídos, desde que alguma parte esteja intacta. Pode-se restaurar qualquer objeto ao seu estado original. Quando o objeto for uma construção inicialmente, apenas construções feitas por raças civilizadas podem ser restauradas. A partir do momento que o evocador conhece a construção de outra raça, ele também poderá restaurar. Se caso tenha apenas observado, será necessário passar em um teste de Intelecto (médio) para compreender a construção e poder restaurar.

Entende-se que se classifica por objeto qualquer coisa inanimada criada por uma criatura inteligente, tais como: artefatos, pergaminhos, casas, armas, brasões, mapas, símbolos, ferramentas, armaduras, desenhos, etc. Enfim, há uma gama imensa de possibilidades. Caso haja dúvida em o que pode se enquadrar, a palavra do Mestre é a decisão final.

A magia só pode ser usada uma vez por objeto danificado. Após o efeito, o objeto da magia retorna ao estado em que se encontrava (exceto os níveis 7 e 9, onde os efeitos são permanentes).

Caso o objeto seja restaurado pelos meios convencionais, poderá ser usado novamente a magia, respeitando o ciclo acima. Caso não seja restaurado pelos meios convencionais, o karma será gasto, porém não surtirá efeito.



Cada efeito restaura até uma certa idade, além desta idade não são afetados. Algo totalmente danificado não pode ser restaurado, é necessário que uma parte esteja intacta, mesmo que mínima.

A restauração dos Pontos de Absorção dos equipamentos de proteção deve ser direcionada a até dois itens (toque), sendo os pontos divididos entre eles, não podendo ultrapassar o valor original. Valores excedentes serão perdidos.

Até o nível 5, o efeito é revertido após 20 rodadas (inclusive equipamento de proteção e armas). O nível 7 e 9 têm efeitos permanentes e é preciso um ritual.

A magia funciona em itens mágicos, porém só restaurará o encanto do objeto se for do mesmo nível (ou inferior) que o efeito usado para restaurar. Caso não seja, o objeto será restaurado, porém o encanto não.

- **Restauração 1:** restaura objetos com até 5 anos de idade, cujas dimensões não ultrapassem 1m x 1m x 1m. Restaura até 10 pontos de armadura leve, escudo pequeno ou elmo aberto. Restaura armas de categoria Leve. A evocação é de uma rodada.
- **Restauração 3:** restaura objetos com até 25 anos de idade, cujas dimensões não ultrapassem 3m x 3m x 3m. Restaura 20 pontos de armadura média, escudo grande ou pequeno, ou elmo aberto. Restaura armas de categoria Média. A evocação é de uma rodada.
- **Restauração 5:** restaura objetos com até 50 anos de idade, cujas dimensões não ultrapassem 5m x 5m x 5m. Restaura 30 pontos de armadura pesada, qualquer escudo, ou qualquer elmo. Restaura armas de categoria Pesada. A evocação é de uma rodada.
- **Restauração 7:** restaura permanentemente objetos com até 75 anos de idade, cujas dimensões não ultrapassem 10m x 10m x 10m. Restaura permanentemente armas das categorias Leve e Média, bem como equipamentos de proteção descritos nos níveis 1 e 3. O custo do ritual é um terço do valor da arma ou do equipamento de proteção, e 3 moedas de ouro para construções. A evocação é ritual.
- **Restauração 9:** restaura permanentemente objetos com até 100 anos de idade, cujas dimensões não ultrapassem 15m x 15m x 15m. Restaura permanentemente qualquer arma, bem como equipamento de proteção descrito no nível 5. O custo do ritual é metade do valor da arma ou do equipamento de proteção, e 6 moedas de ouro para construções. A evocação é ritual.

Retenção Mágica

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio Alquímico

Este feitiço retém uma magia em um objeto, que será liberada quando uma criatura com aura o tocar. Somente objetos relativamente pequenos podem ser encantados (espadas, braços, cajados, etc.), caso esta magia seja evocada em uma superfície imóvel (no muro de um castelo ou nas paredes de uma torre) a magia falhará (mas nada impede que a magia seja evocada na maçaneta de uma porta).

Somente magias de atuação direta (“Sono”, “Maldições”, “Doenças”, etc.) podem ser retidas nos objetos. O mago só poderá reter magias que ele conheça, ou magias que estejam assimiladas através do encanto “Assimilação”. Para reter uma magia em um objeto com um efeito assimilado, é preciso que o tempo da assimilação dure até o final da evocação da magia “Retenção Mágica”.

Alguns efeitos desta magia permitem que a magia retida continue em um objeto mesmo após uma criatura tê-lo tocado, nestes casos a magia poderá ser disparada até no máximo o número de vezes indicado no efeito. Se uma criatura resistir à magia e mantiver o objeto em contato com o seu corpo, está deverá realizar uma resistência à magia por rodada até acabar o número de liberações da magia retida, indicado no efeito.

O custo da evocação desta magia é de 8 moedas de prata por nível de dificuldade usado. O tempo de duração do encanto, o número de vezes que a magia pode ser liberada e o nível máximo da magia retida viria com a dificuldade do efeito.

- **Retenção Mágica 1:** Retêm uma magia de nível 1 que será liberada apenas 1 vez. O tempo de duração do encanto é de 1 semana.
- **Retenção Mágica 2:** Retêm uma magia de nível máximo 2 que será liberada apenas 1 vez. O tempo de duração do encanto é de 1 mês.
- **Retenção Mágica 4:** Retêm uma magia de nível máximo 4 que será liberada apenas 1 vez. O tempo de duração do encanto é de 2 meses.
- **Retenção Mágica 6:** Retêm uma magia de nível máximo 6 que será liberada até 2 vezes. O tempo de duração do encanto é de 6 meses.
- **Retenção Mágica 8:** Retêm uma magia de nível máximo 8 que será liberada até 3 vezes. O tempo de duração do encanto é de 1 ano e 1 dia.
- **Retenção Mágica 10:** Retêm uma magia de nível máximo 10 que será liberada até 4 vezes. O tempo de duração do encanto é de 13 anos.

Retorno

Evocação: 1 rodada

Alcance: 100 metros

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Colégio Elemental

O uso deste encanto obriga um ou mais elementais a retomar ao seu plano de origem. O número e a força dos elementais expulsos variam de acordo com o Efeito usado.

Todos os elementais que estiverem a uma distância do evocador que seja menor do que o alcance da magia poderão ser afetados. Isto inclui, obviamente, os que estejam acima ou abaixo do evocador, mesmo que haja barreiras se interpondo entre eles e o evocador.

Cada nível afeta um número máximo de elementais, caso existam na área de efeito da magia mais elementais que a quantidade máxima afetada pelo nível usado, os mais próximos do evocador são afetados primeiro.

Outra restrição deste feitiço é que cada nível pode afetar apenas elementais até certo tipo. Elementais cujo poder seja maior do que a magia pode afetar simplesmente ignoram o encanto mas, por outro lado, eles também não são contados quando se determina o total de elementais afetados.

O feitiço afeta elementais de qualquer origem, apenas de um tipo ou misturados. Assim, elementais da terra, fogo, ar e água podem ser afetados com um único uso do encanto, desde que as restrições de quantidade e poder sejam respeitadas.

Quando este feitiço é evocado alguns elementais são expulsos automaticamente, sem a necessidade de testes e outros são submetidos a um teste de resistência à magia contra o nível usado, caso sucesso seja obtido nada acontece, mas se o elemental falhar ele será expulso de volta para os planos elementais (ver descrição abaixo).

- **Retorno 1:** Expulsa 1 elemental fraco.
- **Retorno 3:** Expulsa 2 elementais fracos (1 sem resistência a magia)
- **Retorno 5:** Expulsa 1 elemental médio e 2 elementais fracos (ambos sem resistência a magia).
- **Retorno 7:** Expulsa 2 elementais médios e 3 de elementais fracos (sem resistência a magia)
- **Retorno 9:** Expulsa 1 elemental forte, 3 elementais médios (sem resistência a magia) e 5 de elementais Fracos (sem resistência a magia) .

Ritual de Sangue

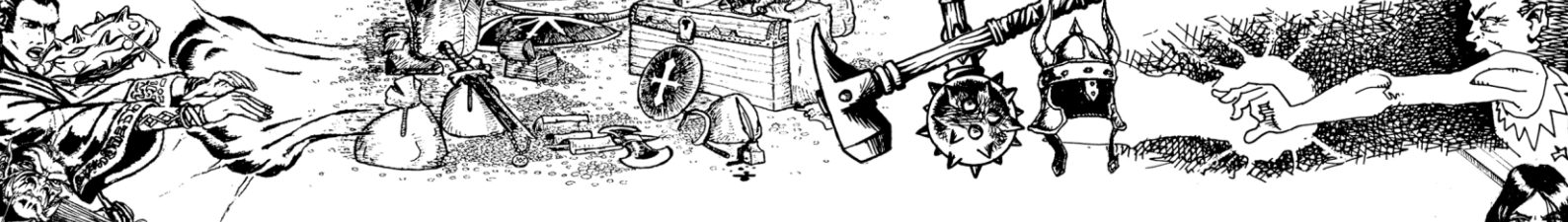
Evocação: 1 Rodada

Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Crezir

Com este milagre o sacerdote de Crezir oferece a vida do inimigo em batalha como sacrifício à Deusa da Fúria. Com o corpo do inimigo derrotado, o sacerdote consegue retirar as essências de um inimigo morto e trazê-la para si através de um ritual. Como resultado, o sacerdote consegue ficar mais poderoso.



Para que o milagre funcione, é necessário primeiramente que o inimigo morto seja igual ou mais poderoso que o nível do milagre Ritual de Sangue que o sacerdote deseja evocar, ou seja, ele deve possuir estágio igual ou superior ao nível de Ritual de Sangue usado pelo sacerdote. Caso o estágio do inimigo seja inferior ao nível do milagre usado pelo sacerdote, o milagre não funciona. Vale destacar que o milagre não pode ser usado levemente, ou seja, tem que ser usada em um oponente realmente merecedor.

Para utilizar o milagre é necessário que o sacerdote tenha matado o inimigo ou tenha ajudado a matá-lo. Ou seja, o sacerdote deve ter conseguido atingir, pelo menos, um (1) golpe na EF da vítima. Apesar de não ser necessário que o sacerdote tenha derrotado o inimigo em uma luta justa, é preciso que haja um combate entre o sacerdote e a vítima, ou seja, o inimigo deve ter tido alguma chance de vencer o sacerdote (mesmo que remota). Dessa forma, o milagre falhará se o inimigo tiver morrido em uma situação de completa impotência (o inimigo foi amarrado e golpeado até a morte, foi morto enquanto estava dormindo e etc.) Além disso, é preciso que a criatura morta necessariamente tenha sangue. Outro requisito é que o ritual deve ser iniciado em até 10 rodadas depois da morte do inimigo. Caso esse tempo tenha passado, o ritual não poderá ser utilizado. Após iniciada a evocação do ritual, o sacerdote não poderá ser interrompido ou a magia irá falhar.

Se essas condições descritas forem respeitadas, o sacerdote poderá evocar o ritual, que exige como sacrifício o corpo do inimigo. A duração do milagre é determinada pelo efeito usado. Só podem ser adquiridas as habilidades do inimigo derrotado caso o sacerdote não as possua, por exemplo: *O sacerdote não pode ter nenhum nível comprado em Usar Sentidos para adquirir todos os níveis nesta mesma Habilidade de seu inimigo derrotado, não podendo passar de seu nível.*

A mesma mecânica do exemplo acima se aplica para Técnicas de Combate, assim o Sacerdote pode adquirir temporariamente alguma Técnica de Combate desde que não tenha nenhum nível comprado nela. Podem ser adquiridas Técnicas de Combate de criaturas, como se o usuário do milagre fosse contaminado pelo espírito da criatura, a critério do Mestre.

Após preparar o corpo e encaminhar a alma à Deusa, o sacerdote pode conseguir ver pelos olhos do inimigo morto e acessar suas memórias recentes e/ou mais importantes. Na prática, o Sacerdote compreende um conhecimento que podem ser: um segredo, qual seu mestre, localização do covil, uma missão secreta, algo valioso (não necessariamente bem material), estes são alguns exemplos a critério do Mestre. Conhecimentos de criaturas irracionais, mesmo sendo simples, são adquiridos.

Somente conhecimentos que não envolvam aprendizagem de alguma forma é que não se esvaem junto com o término da magia. Os Atributos, Habilidades e Técnicas de Combate somem ao término da magia seja por Duração, Quebra de Encantos ou uma segunda Evocação deste milagre.

Outro efeito possível dessa magia é o ganho das forças vitais do inimigo pelo Sangue, ou seja, o usuário consegue aumentar temporariamente seus atributos INT, AUR, CAR, FOR, FIS, AGI, PER. A regra para este aumento acontecer é que o Inimigo Sacrificado tenha um valor maior que o usuário da magia no atributo escolhido, valores iguais ou menores não surtem efeitos.

Exemplo: Sacerdote Heitor tem atributos com estes valores: INT 0, AUR 3, CAR 2, FOR 1, FIS 1, AGI 0, PER 1. O inimigo Sacrificado tem atributos com estes valores: INT 2, AUR 0, CAR 0, FOR 2, FIS 1, AGI 1, PER 0. Neste exemplo, o Sacerdote apenas conseguiria adquirir 1 ponto a mais em INT, FOR e AGI. Dependendo do efeito da magia, escolheria um, dois ou os três atributos para aumentar.

As capacidades adquiridas pelo Sacerdote ficam a critério do Mestre, cada nível do milagre dá uma quantidade de Capacidades do inimigo morto (2, 3, 4, 5 e 6), que dentre elas o mestre decidirá quais o sacerdote Receberá. Caso o sacerdote possua todas habilidades e técnicas de seu inimigo ou que não consiga aumentar seus atributos, o inimigo sacrificado não era tão poderoso e não foi aceito pela Deusa, mas algum conhecimento poderá ser adquirido (a critério do Mestre). De qualquer forma, o gasto de Karma ocorre normalmente.

OBS* Note que se o sacerdote já estiver sob o efeito de um ritual de sangue e evocar novamente este feitiço, o encanto mais recente prevalecerá e o antigo será perdido com todos seus efeitos.

Todos efeitos funcionam em criaturas racionais e irracionais, desde que obedeçam às condições de sacrifício.

- **Ritual de Sangue 1:** O Sacerdote aumenta em 1 ponto um Atributo no qual o Inimigo Sacrificado tenha maior que o sacerdote, além de receber duas Capacidades da vítima para adquirir temporariamente (Habilidades, Técnicas de combate, Conhecimento). Duração de 1 dia.
- **Ritual de Sangue 3:** Idem ao anterior, porém o sacerdote aumenta 1 ponto em até dois atributos em qual a vítima de sacrifício tenha maior, além de receber 3 Capacidades da vítima para adquirir temporariamente (Habilidades, Técnicas de combate, Conhecimento). Duração de 1 semana.
- **Ritual de Sangue 5:** Idem ao anterior, porém o sacerdote aumenta 1 ponto em até três atributos em qual a vítima de sacrifício tenha maior, além de receber 4 Capacidades da vítima para adquirir temporariamente (Habilidades, Técnicas de combate, Conhecimento). Duração de 2 semanas.
- **Ritual de Sangue 7:** Idem ao anterior, porém o sacerdote aumenta 2 pontos em um atributo em qual a vítima de sacrifício tenha maior, além de receber 5 Capacidades da vítima para adquirir temporariamente (Habilidades, Técnicas de combate, Conhecimento). Duração de 3 semanas.
- **Ritual de Sangue 9:** Idem ao anterior, porém o sacerdote aumenta 2 pontos em dois atributos em qual a vítima de sacrifício tenha maior, além de escolher 6 Capacidades da vítima para adquirir temporariamente (Habilidades, Técnicas de combate, Conhecimento). Duração de 1 mês.

Ruído

Evocação: Instantânea

Alcance: 15 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Confraria dos Artistas

Com a magia Ruído, o evocador consegue produzir um ruído com tal intensidade que tira a concentração daquele que o ouve, recebendo penalidades em qualquer ação que tome. Nos níveis avançados, até mesmo algum dano é causado. Todas as pessoas que estiverem na área de efeito deverão fazer um teste de Resistência Física contra o nível usado. Caso passem, receberão as penalidades tais quais estão descritas nos níveis, além dos danos por rodada a serem jogados, caso hajam. Caso não passem, além das penalidades e dos danos as vítimas ficarão a primeira rodada de efeito da magia paralisadas.

Uma importante observação é que o evocador deverá continuar produzindo o ruído para que as penalidades e os danos sejam mantidos. Quando ele parar de produzir o som, automaticamente o feitiço irá parar. O encanto também poderá ser quebrado caso o evocador receba um ataque que lhe cause 100% ou mais na EH ou dano na EF. Uma outra desvantagem é que qualquer pessoa que esteja na área será afetada, inclusive os próprios companheiros do evocador.

O evocador, no entanto, tem a capacidade de alterar o volume do som, permitindo que diminua a área de efeito caso seja de seu desejo. No entanto, o limite máximo é de 15 metros de raio. Observe que essa área ele pode alterar livremente enquanto produz o ruído.

O evocador não poderá fazer qualquer outra ação enquanto estiver usando a magia, como habilidades ou combate, podendo, no máximo, andar rapidamente. Criaturas que tenham uma audição superapurada como morcegos e corujas recebem penalidades dobradas, sendo que animais, em geral, costumam fugir assustados com o ruído. Mortos-vivos e criaturas animadas são imunes ao feitiço. O feitiço ruído pode ser anulado também através da magia Silêncio.

- **Ruído 1:** Cria um ruído que causa uma penalidade de -1 coluna.
- **Ruído 2:** Cria um ruído que causa uma penalidade de -2 colunas. Além disso, as vítimas ficam impossibilitadas de usar qualquer magia cuja evocação seja diferente de instantânea. O mesmo vale para as técnicas de combate.
- **Ruído 4:** Idem ao anterior mas a penalidade é de -3 colunas e o ruído causa um dano máximo de 4 pontos por rodada (4/3/2/1).
- **Ruído 6:** Idem ao anterior mas a penalidade é de -4 colunas e o ruído causa um dano máximo de 8 pontos por rodada (8/6/4/2).

- **Ruído 8:** Idem ao anterior mas a penalidade é de -5 colunas e o ruído causa um dano máximo de 12 pontos por rodada (12/9/6/3).
- **Ruído 10:** Idem ao anterior mas a penalidade é de -6 colunas e o ruído causa um dano máximo de 16 pontos por rodada (16/12/8/4).

Runas

Evocação: Variável

Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Cambu, Ordem de Palier, Ordem de Parom

A magia Runa permite ao evocador colocá-las em objetos móveis e imóveis, uma marca escrita que serve como guardiã.

Esta Runa (tipo de escrita antiga) guarda um encanto (escolhido dentre dois tipos de encantos) que se ativam conforme cada tipo de Runa. Após ativação, ela dura a quantidade de tempo descrita no efeito.

As runas podem ser escritas em objetos móveis e imóveis normalmente, o evocador ou o alvo mantém consigo o objeto marcado com uma runa. O evocador pode escrever uma Runa com no mínimo 10 cm, portanto o objeto ou local escolhido deve ter tamanho suficiente para caber esta escrita, por conta da quantidade de Karma e poder envolvido no ritual.

Cada nível da magia Runas possui dois tipo de encantos, um fixo e um móvel:

- O tipo fixo da magia é um ritual que grava uma escrita em um local ou item que tem que permanecer imóvel, como uma armadilha, que ao mínimo movimento ou toque direto irá ativar seu efeito, o elemento do dano é escolhido durante o ritual entre: explosão de fogo, disparos de setas de gelo, corrente de raios ou impactos por rochas. Distância mínima para esse tipo de Runas é de 20 metros entre elas.
- No tipo móvel o evocador instantaneamente grava em um objeto no qual possa carregar consigo de modo que se beneficie de seus efeitos. Este efeito não se ativa se o possuidor do objeto escrito com Runas entregar de vontade própria o objeto para outra pessoa OU encostá-lo propositalmente em outra pessoa na intenção de lhe causar dano.

Observações:

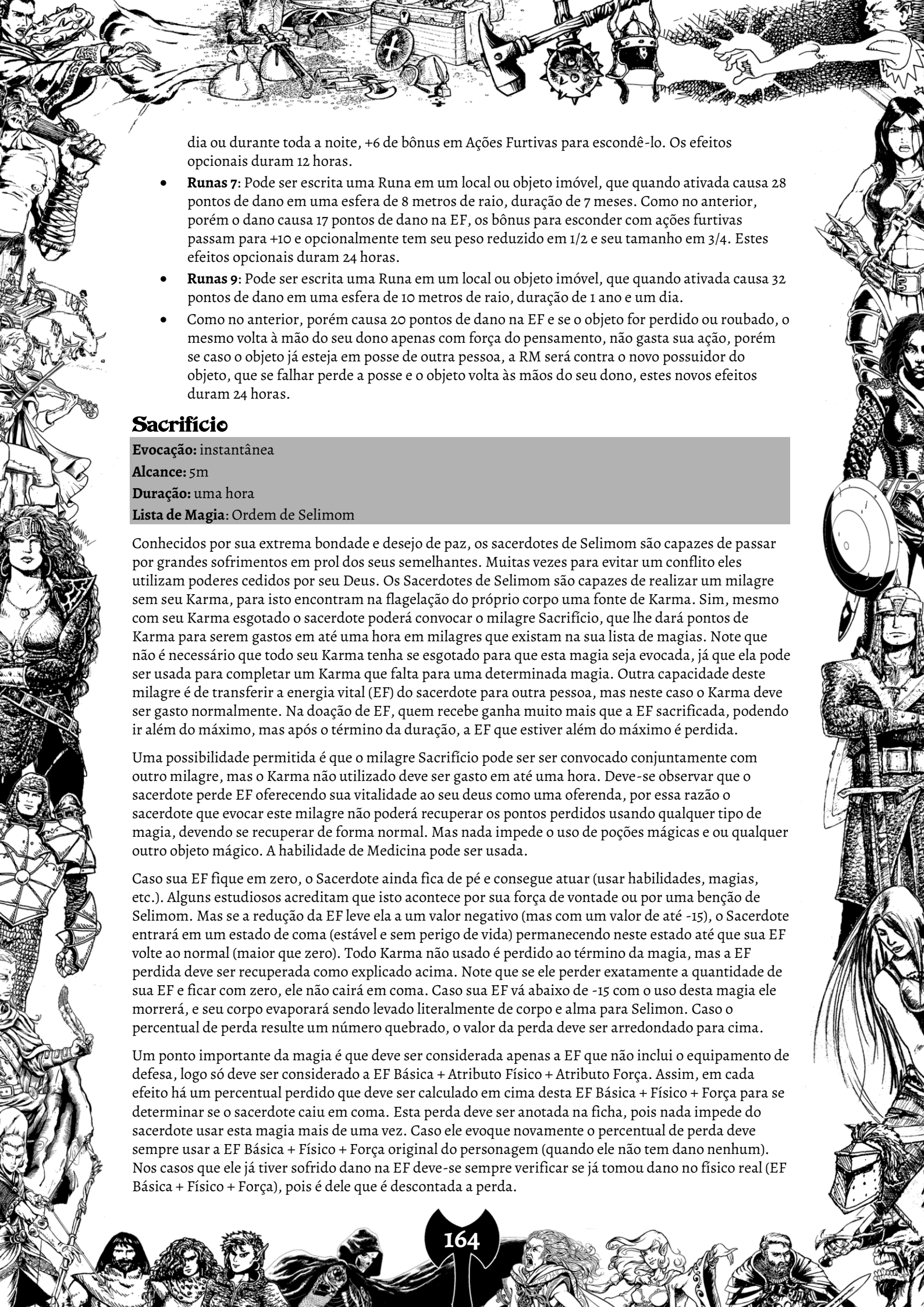
- No caso de uma runa móvel.

Apenas um objeto por pessoa poderá conter os efeitos de Runas móveis, caso utilize duas vezes essa magia para o mesmo alvo, o efeito antigo se esvai. Os efeitos da magia que reduzem tamanho e peso são opcionais, para que o evocador possa colocar em uma espada e ela não perca suas propriedades com a diminuição (vire um punhal, por exemplo), que uma armadura e elmo caibam normalmente ou que um escudo não perca sua proteção normal.

- No caso de uma runa fixa.

Caso seja criado uma Runa fixa a menos de 20 metros da outra fixa, a magia nova sempre irá sobrepor a antiga, mesmo se o nível for menor, a antiga se esvai.

- **Runas 1:** Pode ser escrita uma Runa em um local ou objeto imóvel, que quando ativada causa 12 pontos de dano em uma esfera de 2 metros de raio, duração de 1 mês. Pode ser escrita uma Runa em um objeto móvel, se uma outra pessoa tentar pegar o objeto protegido, esta pessoa é obrigada fazer um teste RM. Se não passar no teste não conseguirá tocá-lo durante 1 dia e receberá 9 pontos de dano na EF.
- **Runas 3:** Pode ser escrita uma Runa em um local ou objeto imóvel, que quando ativada causa 16 pontos de dano em uma esfera de 4 metros de raio, duração de 3 meses. Como no anterior pode por uma Runa móvel, porém o objeto causa 12 pontos de dano na EF se o alvo falhar na RM. Opcionalmente o objeto tem seu peso reduzido em 1/4 e seu tamanho em 1/2, estes efeitos alternativos duram 12 horas.
- **Runas 5:** Pode ser escrita uma Runa em um local ou objeto imóvel, que quando ativada causa 20 pontos de dano em uma esfera de 6 metros de raio, duração de 5 meses. Como no anterior, mas o dano é de 15 pontos na EF, e possui uma segunda opção de camuflar o objeto durante todo o



- **Runas 7:** Pode ser escrita uma Runa em um local ou objeto imóvel, que quando ativada causa 28 pontos de dano em uma esfera de 8 metros de raio, duração de 7 meses. Como no anterior, porém o dano causa 17 pontos de dano na EF, os bônus para esconder com ações furtivas passam para +10 e opcionalmente tem seu peso reduzido em 1/2 e seu tamanho em 3/4. Estes efeitos opcionais duram 24 horas.
- **Runas 9:** Pode ser escrita uma Runa em um local ou objeto imóvel, que quando ativada causa 32 pontos de dano em uma esfera de 10 metros de raio, duração de 1 ano e um dia.
- Como no anterior, porém causa 20 pontos de dano na EF e se o objeto for perdido ou roubado, o mesmo volta à mão do seu dono apenas com força do pensamento, não gasta sua ação, porém se caso o objeto já esteja em posse de outra pessoa, a RM será contra o novo possuidor do objeto, que se falhar perde a posse e o objeto volta às mãos do seu dono, estes novos efeitos duram 24 horas.

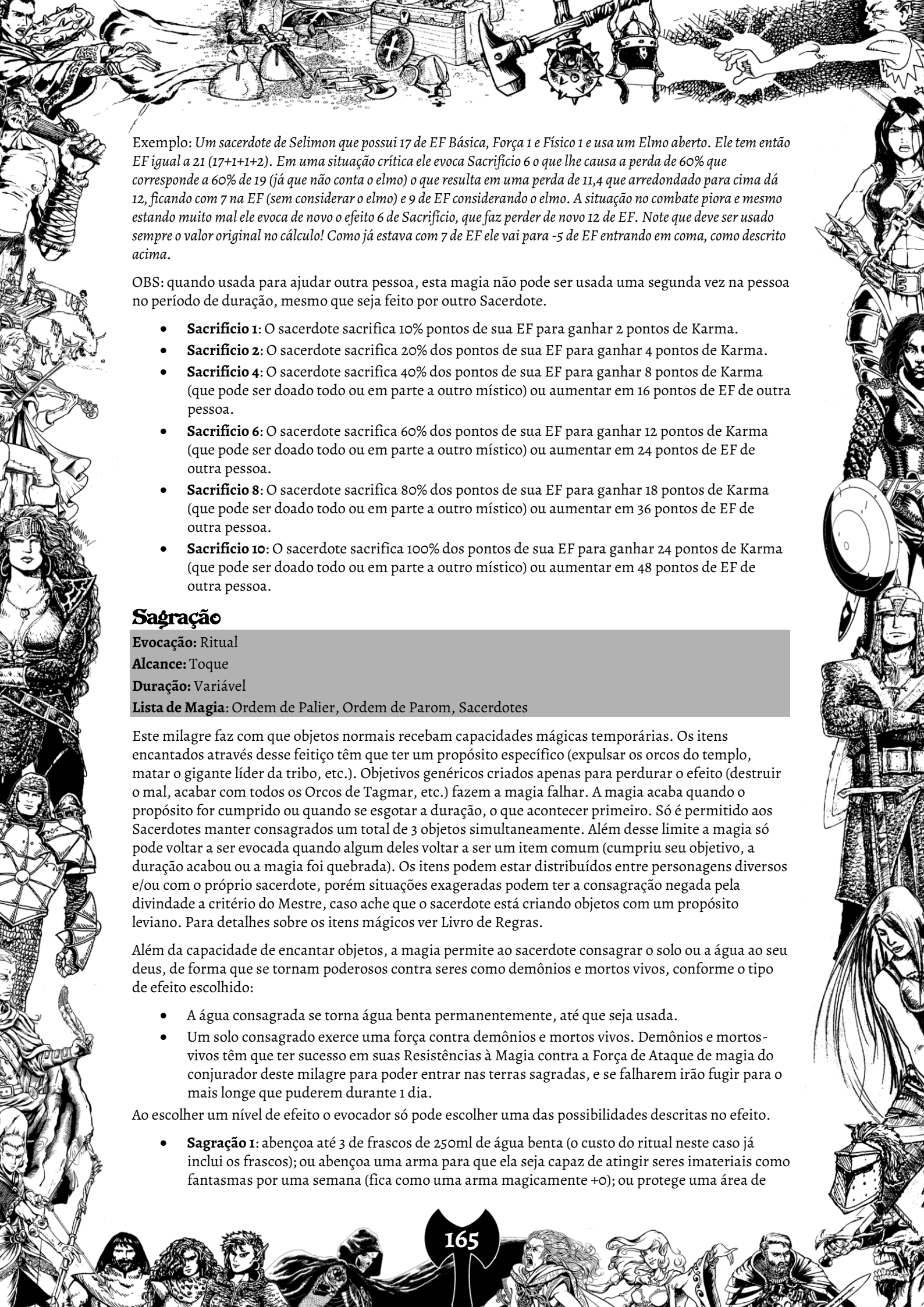
Evocação: instantânea
Alcance: 5m
Duração: uma hora
Lista de Magia: Ordem de Selimom

Conhecidos por sua extrema bondade e desejo de paz, os sacerdotes de Selimom são capazes de passar por grandes sofrimentos em prol dos seus semelhantes. Muitas vezes para evitar um conflito eles utilizam poderes cedidos por seu Deus. Os Sacerdotes de Selimom são capazes de realizar um milagre sem seu Karma, para isto encontram na flagelação do próprio corpo uma fonte de Karma. Sim, mesmo com seu Karma esgotado o sacerdote poderá convocar o milagre Sacrifício, que lhe dará pontos de Karma para serem gastos em até uma hora em milagres que existam na sua lista de magias. Note que não é necessário que todo seu Karma tenha se esgotado para que esta magia seja evocada, já que ela pode ser usada para completar um Karma que falta para uma determinada magia. Outra capacidade deste milagre é de transferir a energia vital (EF) do sacerdote para outra pessoa, mas neste caso o Karma deve ser gasto normalmente. Na doação de EF, quem recebe ganha muito mais que a EF sacrificada, podendo ir além do máximo, mas após o término da duração, a EF que estiver além do máximo é perdida.

Uma possibilidade permitida é que o milagre Sacrifício pode ser ser convocado conjuntamente com outro milagre, mas o Karma não utilizado deve ser gasto em até uma hora. Deve-se observar que o sacerdote perde EF oferecendo sua vitalidade ao seu deus como uma oferenda, por essa razão o sacerdote que evocar este milagre não poderá recuperar os pontos perdidos usando qualquer tipo de magia, devendo se recuperar de forma normal. Mas nada impede o uso de poções mágicas e ou qualquer outro objeto mágico. A habilidade de Medicina pode ser usada.

Caso sua EF fique em zero, o Sacerdote ainda fica de pé e consegue atuar (usar habilidades, magias, etc.). Alguns estudiosos acreditam que isto acontece por sua força de vontade ou por uma bênção de Selimom. Mas se a redução da EF leve ela a um valor negativo (mas com um valor de até -15), o Sacerdote entrará em um estado de coma (estável e sem perigo de vida) permanecendo neste estado até que sua EF volte ao normal (maior que zero). Todo Karma não usado é perdido ao término da magia, mas a EF perdida deve ser recuperada como explicado acima. Note que se ele perder exatamente a quantidade de sua EF e ficar com zero, ele não cairá em coma. Caso sua EF vá abaixo de -15 com o uso desta magia ele morrerá, e seu corpo evaporará sendo levado literalmente de corpo e alma para Selimon. Caso o percentual de perda resulte um número quebrado, o valor da perda deve ser arredondado para cima.

Um ponto importante da magia é que deve ser considerada apenas a EF que não inclui o equipamento de defesa, logo só deve ser considerado a EF Básica + Atributo Físico + Atributo Força. Assim, em cada efeito há um percentual perdido que deve ser calculado em cima desta EF Básica + Físico + Força para se determinar se o sacerdote caiu em coma. Esta perda deve ser anotada na ficha, pois nada impede do sacerdote usar esta magia mais de uma vez. Caso ele evoque novamente o percentual de perda deve sempre usar a EF Básica + Físico + Força original do personagem (quando ele não tem dano nenhum). Nos casos que ele já tiver sofrido dano na EF deve-se sempre verificar se já tomou dano no físico real (EF Básica + Físico + Força), pois é dele que é descontada a perda.



Exemplo: Um sacerdote de Selimon que possui 17 de EF Básica, Força 1 e Físico 1 e usa um Elmo aberto. Ele tem então EF igual a 21 (17+1+1+2). Em uma situação crítica ele evoca Sacrifício 6 o que lhe causa a perda de 60% que corresponde a 60% de 19 (já que não conta o elmo) o que resulta em uma perda de 11,4 que arredondado para cima dá 12, ficando com 7 na EF (sem considerar o elmo) e 9 de EF considerando o elmo. A situação no combate piora e mesmo estando muito mal ele evoca de novo o efeito 6 de Sacrifício, que faz perder de novo 12 de EF. Note que deve ser usado sempre o valor original no cálculo! Como já estava com 7 de EF ele vai para -5 de EF entrando em coma, como descrito acima.

OBS: quando usada para ajudar outra pessoa, esta magia não pode ser usada uma segunda vez na pessoa no período de duração, mesmo que seja feito por outro Sacerdote.

- **Sacrifício 1:** O sacerdote sacrifica 10% pontos de sua EF para ganhar 2 pontos de Karma.
- **Sacrifício 2:** O sacerdote sacrifica 20% dos pontos de sua EF para ganhar 4 pontos de Karma.
- **Sacrifício 4:** O sacerdote sacrifica 40% dos pontos de sua EF para ganhar 8 pontos de Karma (que pode ser doado todo ou em parte a outro místico) ou aumentar em 16 pontos de EF de outra pessoa.
- **Sacrifício 6:** O sacerdote sacrifica 60% dos pontos de sua EF para ganhar 12 pontos de Karma (que pode ser doado todo ou em parte a outro místico) ou aumentar em 24 pontos de EF de outra pessoa.
- **Sacrifício 8:** O sacerdote sacrifica 80% dos pontos de sua EF para ganhar 18 pontos de Karma (que pode ser doado todo ou em parte a outro místico) ou aumentar em 36 pontos de EF de outra pessoa.
- **Sacrifício 10:** O sacerdote sacrifica 100% dos pontos de sua EF para ganhar 24 pontos de Karma (que pode ser doado todo ou em parte a outro místico) ou aumentar em 48 pontos de EF de outra pessoa.

Sagração

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Palier, Ordem de Parom, Sacerdotes

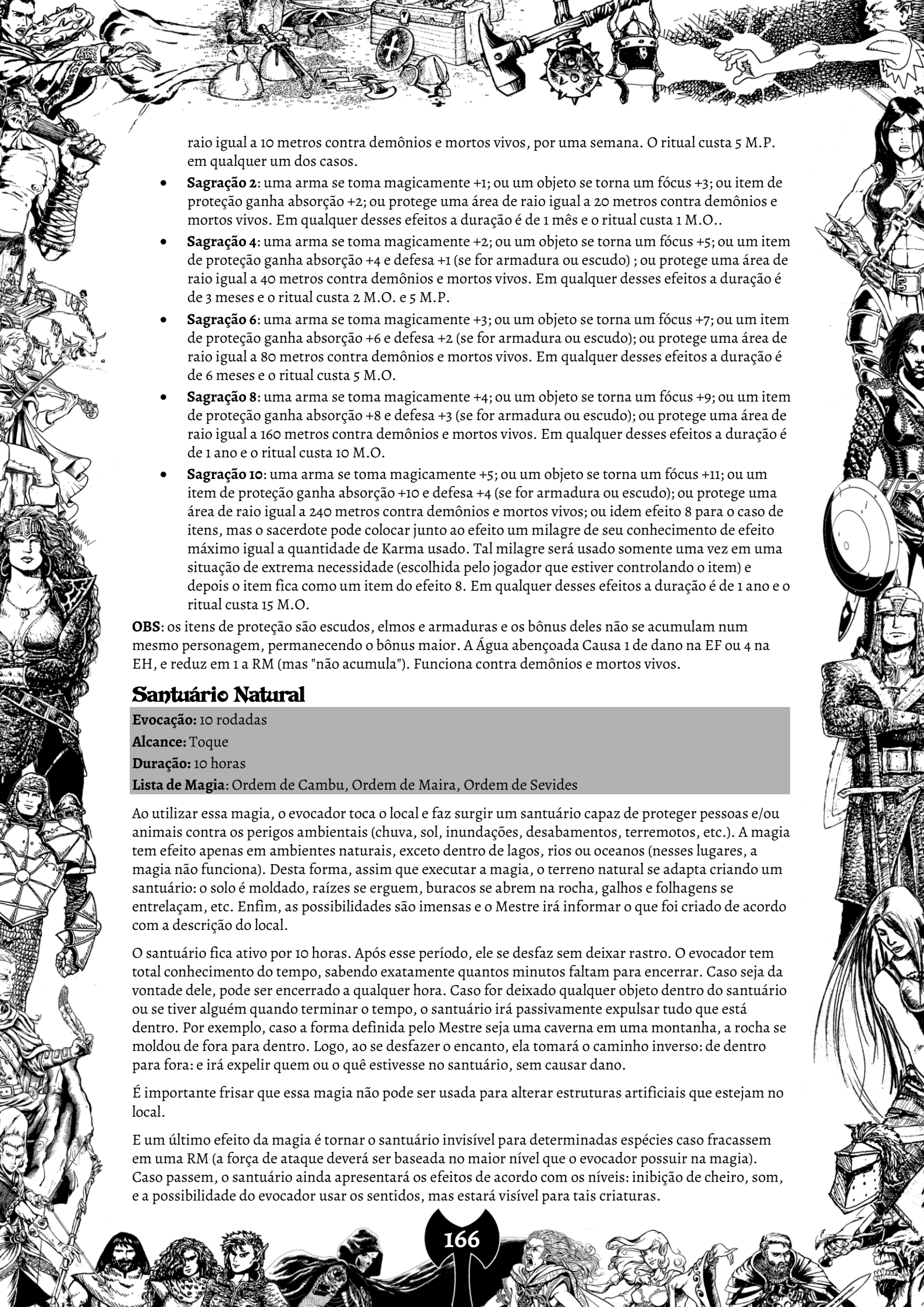
Este milagre faz com que objetos normais recebam capacidades mágicas temporárias. Os itens encantados através desse feitiço têm que ter um propósito específico (expulsar os orcos do templo, matar o gigante líder da tribo, etc.). Objetivos genéricos criados apenas para perdurar o efeito (destruir o mal, acabar com todos os Orcos de Tagmar, etc.) fazem a magia falhar. A magia acaba quando o propósito for cumprido ou quando se esgotar a duração, o que acontecer primeiro. Só é permitido aos Sacerdotes manter consagrados um total de 3 objetos simultaneamente. Além desse limite a magia só pode voltar a ser evocada quando algum deles voltar a ser um item comum (cumpru seu objetivo, a duração acabou ou a magia foi quebrada). Os itens podem estar distribuídos entre personagens diversos e/ou com o próprio sacerdote, porém situações exageradas podem ter a consagração negada pela divindade a critério do Mestre, caso ache que o sacerdote está criando objetos com um propósito leviano. Para detalhes sobre os itens mágicos ver Livro de Regras.

Além da capacidade de encantar objetos, a magia permite ao sacerdote consagrar o solo ou a água ao seu deus, de forma que se tornam poderosos contra seres como demônios e mortos vivos, conforme o tipo de efeito escolhido:

- A água consagrada se torna água benta permanentemente, até que seja usada.
- Um solo consagrado exerce uma força contra demônios e mortos vivos. Demônios e mortos-vivos têm que ter sucesso em suas Resistências à Magia contra a Força de Ataque de magia do conjurador deste milagre para poder entrar nas terras sagradas, e se falharem irão fugir para o mais longe que puderem durante 1 dia.

Ao escolher um nível de efeito o evocador só pode escolher uma das possibilidades descritas no efeito.

- **Sagração 1:** abençoa até 3 de frascos de 250ml de água benta (o custo do ritual neste caso já inclui os frascos); ou abençoa uma arma para que ela seja capaz de atingir seres imateriais como fantasmas por uma semana (fica como uma arma magicamente +0); ou protege uma área de



raio igual a 10 metros contra demônios e mortos vivos, por uma semana. O ritual custa 5 M.P. em qualquer um dos casos.

- **Sagração 2:** uma arma se toma magicamente +1; ou um objeto se torna um foco +3; ou item de proteção ganha absorção +2; ou protege uma área de raio igual a 20 metros contra demônios e mortos vivos. Em qualquer desses efeitos a duração é de 1 mês e o ritual custa 1 M.O..
- **Sagração 4:** uma arma se toma magicamente +2; ou um objeto se torna um foco +5; ou um item de proteção ganha absorção +4 e defesa +1 (se for armadura ou escudo) ; ou protege uma área de raio igual a 40 metros contra demônios e mortos vivos. Em qualquer desses efeitos a duração é de 3 meses e o ritual custa 2 M.O. e 5 M.P.
- **Sagração 6:** uma arma se toma magicamente +3; ou um objeto se torna um foco +7; ou um item de proteção ganha absorção +6 e defesa +2 (se for armadura ou escudo); ou protege uma área de raio igual a 80 metros contra demônios e mortos vivos. Em qualquer desses efeitos a duração é de 6 meses e o ritual custa 5 M.O.
- **Sagração 8:** uma arma se toma magicamente +4; ou um objeto se torna um foco +9; ou um item de proteção ganha absorção +8 e defesa +3 (se for armadura ou escudo); ou protege uma área de raio igual a 160 metros contra demônios e mortos vivos. Em qualquer desses efeitos a duração é de 1 ano e o ritual custa 10 M.O.
- **Sagração 10:** uma arma se toma magicamente +5; ou um objeto se torna um foco +11; ou um item de proteção ganha absorção +10 e defesa +4 (se for armadura ou escudo); ou protege uma área de raio igual a 240 metros contra demônios e mortos vivos; ou idem efeito 8 para o caso de itens, mas o sacerdote pode colocar junto ao efeito um milagre de seu conhecimento de efeito máximo igual a quantidade de Karma usado. Tal milagre será usado somente uma vez em uma situação de extrema necessidade (escolhida pelo jogador que estiver controlando o item) e depois o item fica como um item do efeito 8. Em qualquer desses efeitos a duração é de 1 ano e o ritual custa 15 M.O.

OBS: os itens de proteção são escudos, elmos e armaduras e os bônus deles não se acumulam num mesmo personagem, permanecendo o bônus maior. A Água abençoada Causa 1 de dano na EF ou 4 na EH, e reduz em 1 a RM (mas "não acumula"). Funciona contra demônios e mortos vivos.

Santuário Natural

Evocação: 10 rodadas

Alcance: Toque

Duração: 10 horas

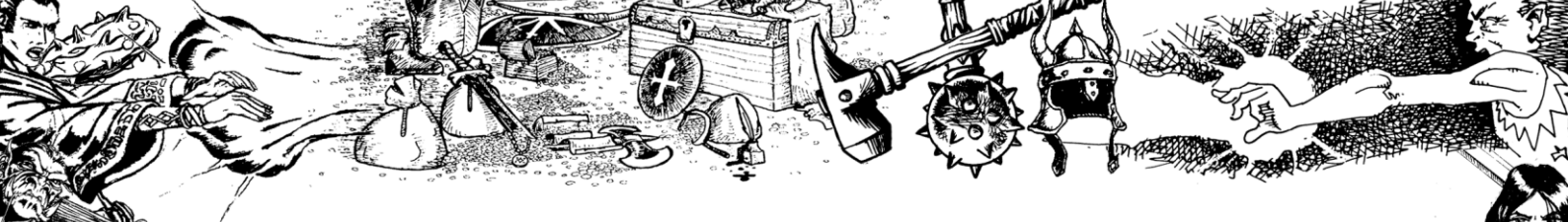
Lista de Magia: Ordem de Cambu, Ordem de Maira, Ordem de Sevides

Ao utilizar essa magia, o evocador toca o local e faz surgir um santuário capaz de proteger pessoas e/ou animais contra os perigos ambientais (chuva, sol, inundações, desabamentos, terremotos, etc.). A magia tem efeito apenas em ambientes naturais, exceto dentro de lagos, rios ou oceanos (nesses lugares, a magia não funciona). Desta forma, assim que executar a magia, o terreno natural se adapta criando um santuário: o solo é moldado, raízes se erguem, buracos se abrem na rocha, galhos e folhagens se entrelaçam, etc. Enfim, as possibilidades são imensas e o Mestre irá informar o que foi criado de acordo com a descrição do local.

O santuário fica ativo por 10 horas. Após esse período, ele se desfaz sem deixar rastro. O evocador tem total conhecimento do tempo, sabendo exatamente quantos minutos faltam para encerrar. Caso seja da vontade dele, pode ser encerrado a qualquer hora. Caso for deixado qualquer objeto dentro do santuário ou se tiver alguém quando terminar o tempo, o santuário irá passivamente expulsar tudo que está dentro. Por exemplo, caso a forma definida pelo Mestre seja uma caverna em uma montanha, a rocha se moldou de fora para dentro. Logo, ao se desfazer o encanto, ela tomará o caminho inverso: de dentro para fora: e irá expelir quem ou o quê estivesse no santuário, sem causar dano.

É importante frisar que essa magia não pode ser usada para alterar estruturas artificiais que estejam no local.

E um último efeito da magia é tornar o santuário invisível para determinadas espécies caso fracassem em uma RM (a força de ataque deverá ser baseada no maior nível que o evocador possuir na magia). Caso passem, o santuário ainda apresentará os efeitos de acordo com os níveis: inibição de cheiro, som, e a possibilidade do evocador usar os sentidos, mas estará visível para tais criaturas.



A forma de como se tornará invisível, ou seja, imperceptível para essas criaturas, irá depender do tipo de santuário criado: ilusão para disfarçar a entrada do santuário (se numa caverna ilusões de rochas, se numa árvore ilusões de raízes), mimetização do ambiente, ou até mesmo a invisibilidade. O mestre dirá de que forma ficará camuflado o santuário de acordo com o tipo de formação criada no ambiente.

Algumas criaturas conseguem sobrepujar o efeito de invisibilidade, devido ao vasto poder (dragões imperiais, por exemplo) e/ou profunda ligação com a natureza (licantropos e criaturas vegetais, por exemplo).

- **Santuário Natural 1:** cria um santuário capaz de proteger 3 pessoas e torna o santuário invisível para animais, animais gigantes e animais sombrios.
- **Santuário Natural 3:** cria um santuário capaz de proteger 3 pessoas e 3 cavalos. Nenhum som de dentro do santuário se propagará para fora, ou seja, pode-se conversar dentro do santuário que ninguém ouvirá de fora. Além do efeito do nível anterior, torna o santuário invisível para raças civilizadas e selvagens; criaturas artificiais e místicas.
- **Santuário Natural 5:** idem ao anterior, mas cria um santuário para 4 pessoas e 4 cavalos e neste nível também inibirá o cheiro. Torna também invisível para elementais e mortos vivos.
- **Santuário Natural 7:** idem ao anterior, mas cria um santuário para 6 pessoas e 6 cavalos, além do evocador pode fazer teste de Usar os Sentidos para uma área de até 10 metros de raio, exceto se estiver dormindo. Também torna o santuário invisível para monstros e hidras.
- **Santuário Natural 9:** idem ao anterior, mas cria um santuário para 7 pessoas e 7 cavalos e torna também invisível para dragões e criaturas infernais.

Sedução

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: variável

Lista de Magia: Bardos, Ordem de Lena

Ao evocar essa magia, o alvo passa a ver no evocador um ser de beleza incrivelmente estonteante. Tal visão irá impactar o alvo de modo que ele não conseguirá fazer mais nada, ficando paralisado. Outro efeito da magia é tornar o evocador mais sedutor ao ponto de conseguir tirar vantagens no alvo da magia (efeito sedução). E um último efeito, é reduzir o nível de dificuldade em habilidades que se utilizam de interação social. São essas três habilidades que esse milagre afeta: Empatia, Persuasão ou Extrair Informação (essa última, desde que não seja usada algum tipo de agressão física), e apenas uma poderá ser escolhida.

Nos efeitos paralisante e sedução, o alvo terá direito a uma RM. Já na redução do nível de habilidade, não precisa de RM e a ação ocorrerá conforme as regras da habilidade. Mas em todos os casos, o evocador deverá escolher apenas um efeito de acordo com o nível na hora de lançar a magia.

A magia só funciona em raças civilizadas. O efeito paralisante e a redução da dificuldade da habilidade de interação social independem do sexo do alvo. Mas para o efeito sedução funcionar, será necessário descobrir a preferência sexual do alvo. Essa informação será dada no momento que lançar a magia e o alvo fracasse na RM. Caso a preferência seja por pessoas do mesmo sexo do evocador, a magia funcionará. Caso seja diferente, a magia é interrompida (o karma será gasto normalmente). Contudo, nada impede, caso o evocador quera, de tentar descobrir por outros meios a preferência sexual do alvo, evitando assim, a possibilidade de perder karma. A exceção é o nono nível, que o evocador consegue tirar vantagens do alvo independente da preferência sexual.

O efeito paralisante pode ser usado para interromper uma atividade ou até mesmo para evitar ser atacado em um combate. Caso alguém ataque o alvo sob o efeito da magia, a magia é quebrada. Enquanto durar o efeito, o evocador não poderá atacar ou tomar qualquer atitude que prejudique o alvo.

- **Sedução 1:** paralisa por duas rodadas ou reduz um nível de dificuldade em uma habilidade de interação social.
- **Sedução 3:** paralisa por três rodadas ou seduz o alvo para que este faça sua vontade por 1 hora, desde que não ponha em risco sua vida, não prejudique os outros, nem seja contra a lei e que



Ser de Água

Evocação: uma rodada

Alcance: 20m

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Ganis

Com este milagre, o Sacerdote usa parte da sua força vital (EF) para dar vida a uma quantidade limitada de água. A água animada se comporta como uma criatura humanoide que obedece às vontades do evocador podendo se mover de forma independente do evocador podendo pegar e carregar objetos (suas mãos ficam sólidas para isto). Tarefas mais complexas como manipular alavancas, chaves, fechaduras ou qualquer outra ação que exija movimento de uma mão estão além das capacidades da criatura. O ser de água possui inteligência 0 e por isto não é necessário concentração para manter o milagre, mas em hipótese alguma ele irá afastar para além do alcance, e caso o sacerdote se mova ele se moverá também para tentar manter-se dentro do alcance da magia. Caso a distância entre o Sacerdote e o ser de água seja maior que o alcance da magia o encanto se quebra. O Sacerdote pode interromper a magia no momento que desejar e isto não requer gasto de Karma.

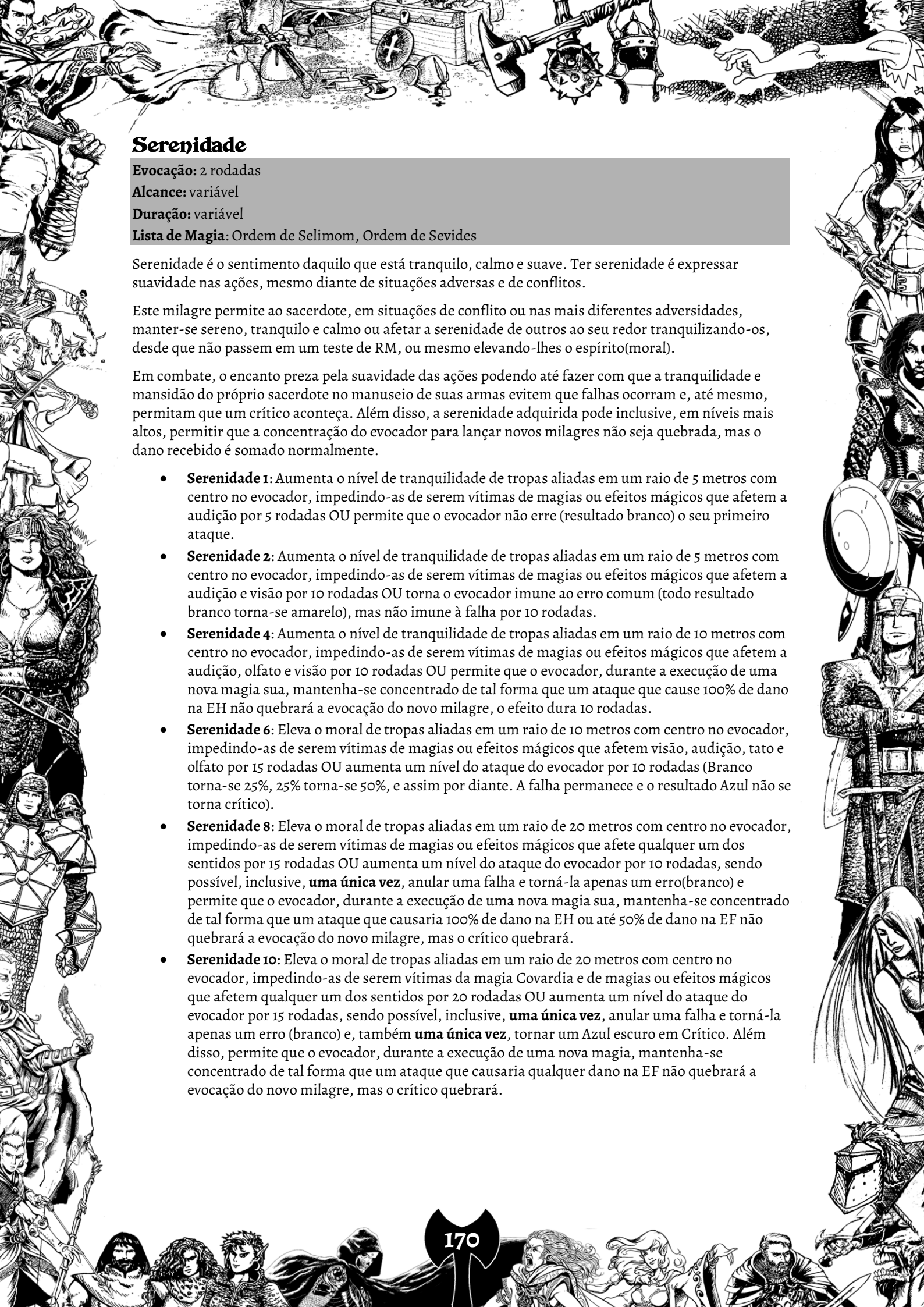
Para que o ser de água seja criado é necessário ter a quantidade de água indicada no nível do efeito. A criatura pode se mover com uma VB de 10 metros por rodada, podendo carregar um peso igual ao seu próprio peso. Ela também pode se espichar tornando-se mais fino até o limite do triplo de sua altura. Ele pode usar este recurso para escalar ou alcançar um local mais alto que sua altura. Outra capacidade é poder passar por buracos e frestas, mas neste caso o tempo para passar pelo buraco (ou fresta) é idêntico que água de igual volume normal levaria (1Kg de água = 1 litro de água).

A partir do estágio 5 a criatura passa a poder combater com seus punhos que ficam também sólidos quando em combate, sendo que a coluna de resolução é igual a Força do Ataque (FA) da magia. Armas normais podem acertá-la, mas armas perfurantes fazem -25% de dano. Caso o sacerdote fique muito ferido (EF < 0) o ser de água interromperá o que estiver fazendo para ir proteger o sacerdote. Caso o sacerdote morra, a magia se encerra.

- **Ser de Água 1:** Doando 1 de EF do sacerdote, ele anima um ser de água com 1 de EF e defesa L0. É necessário no mínimo um copo de água e a criatura criada tem 1 palmo de altura e 200g de peso. A duração é de uma hora.
- **Ser de Água 3:** Doando 2 de EF do sacerdote, ele anima um ser de água com 5 de EF e defesa L1. É necessário no mínimo um balde de água e a criatura criada tem 50cm de altura e 5kg de peso. A duração é de 3 horas.
- **Ser de Água 5:** Doando 3 de EF do sacerdote, ele anima um ser de água com 35 de EF e defesa L2. Ataca na coluna igual a FA da magia e faz 20/15/10/5 de dano. É necessário no mínimo 50 litros de água e a criatura criada tem 1,5 metros de altura e 50 Kg de peso. A duração é de 6 horas.
- **Ser de Água 7:** Doando 4 de EF do sacerdote, ele anima um ser de água com 70 de EF e defesa L3. Ataca na coluna igual a FA da magia e faz 24/15/10/5 de dano. É necessário no mínimo 100 litros de água e a criatura criada tem 2m de altura e 100 Kg de peso. A duração é de 12 horas.
- **Ser de Água 9:** Doando 5 de EF do sacerdote, ele anima um ser de água com 140 de EF e defesa L4. Ataca na coluna igual a FA da magia e faz 28/21/14/7 de dano. É necessário no mínimo 200 litros de água e a criatura criada tem 2,5m de altura e 200 Kg de peso. A duração é de 1 dia.

OBS: só é possível animar 1 ser de água por vez, a doação de EF deve ser da EF do próprio corpo do Sacerdote, por isto não pode ser usado EF referente a absorção dos equipamentos de defesa (armaduras, elmos, escudos, etc.).





Serenidade

Evocação: 2 rodadas

Alcance: variável

Duração: variável

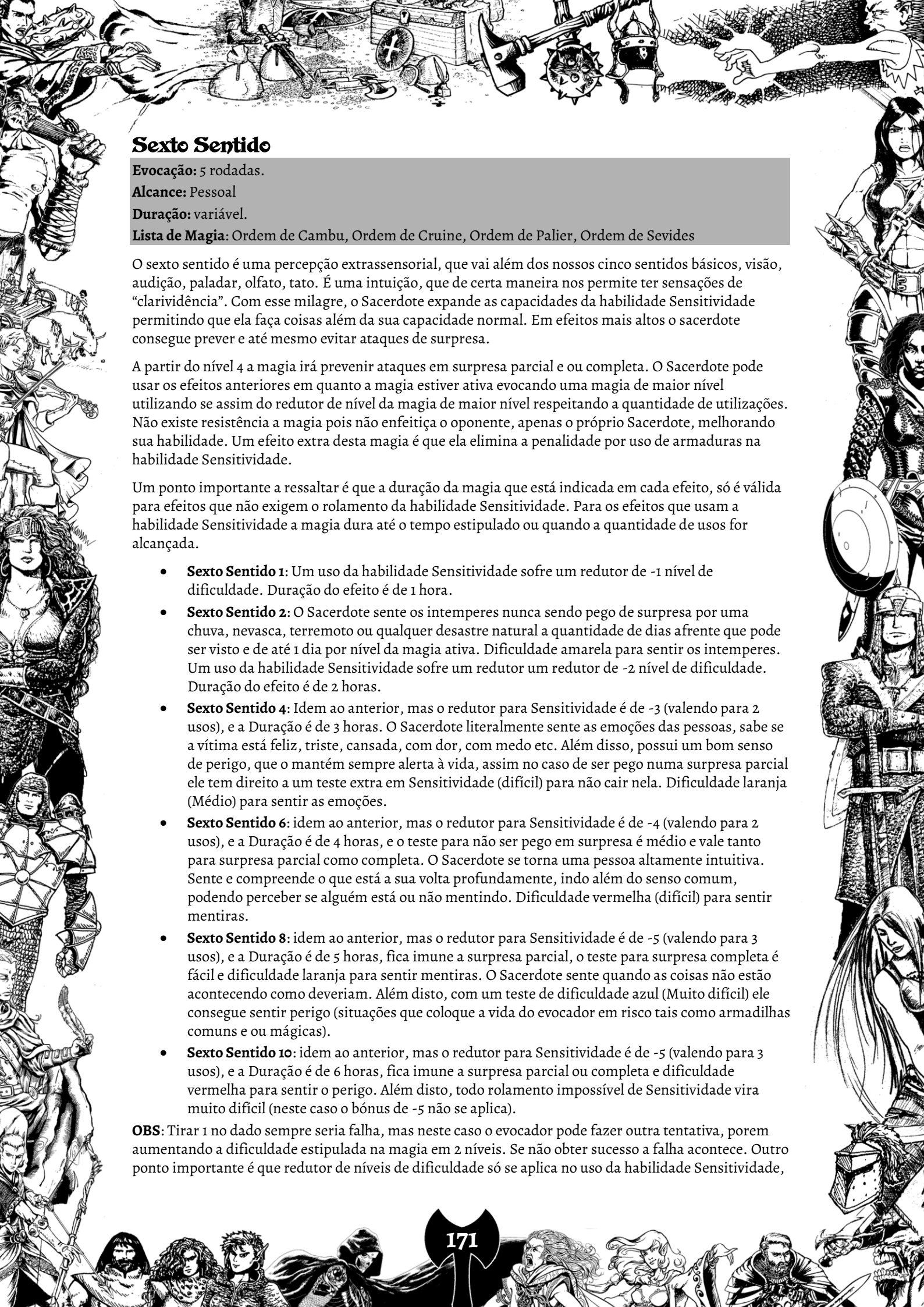
Lista de Magia: Ordem de Selimom, Ordem de Sevides

Serenidade é o sentimento daquilo que está tranquilo, calmo e suave. Ter serenidade é expressar suavidade nas ações, mesmo diante de situações adversas e de conflitos.

Este milagre permite ao sacerdote, em situações de conflito ou nas mais diferentes adversidades, manter-se sereno, tranquilo e calmo ou afetar a serenidade de outros ao seu redor tranquilizando-os, desde que não passem em um teste de RM, ou mesmo elevando-lhes o espírito(moral).

Em combate, o encanto preza pela suavidade das ações podendo até fazer com que a tranquilidade e mansidão do próprio sacerdote no manuseio de suas armas evitem que falhas ocorram e, até mesmo, permitam que um crítico aconteça. Além disso, a serenidade adquirida pode inclusive, em níveis mais altos, permitir que a concentração do evocador para lançar novos milagres não seja quebrada, mas o dano recebido é somado normalmente.

- **Serenidade 1:** Aumenta o nível de tranquilidade de tropas aliadas em um raio de 5 metros com centro no evocador, impedindo-as de serem vítimas de magias ou efeitos mágicos que afetem a audição por 5 rodadas OU permite que o evocador não erre (resultado branco) o seu primeiro ataque.
- **Serenidade 2:** Aumenta o nível de tranquilidade de tropas aliadas em um raio de 5 metros com centro no evocador, impedindo-as de serem vítimas de magias ou efeitos mágicos que afetem a audição e visão por 10 rodadas OU torna o evocador imune ao erro comum (todo resultado branco torna-se amarelo), mas não imune à falha por 10 rodadas.
- **Serenidade 4:** Aumenta o nível de tranquilidade de tropas aliadas em um raio de 10 metros com centro no evocador, impedindo-as de serem vítimas de magias ou efeitos mágicos que afetem a audição, olfato e visão por 10 rodadas OU permite que o evocador, durante a execução de uma nova magia sua, mantenha-se concentrado de tal forma que um ataque que cause 100% de dano na EH não quebrará a evocação do novo milagre, o efeito dura 10 rodadas.
- **Serenidade 6:** Eleva o moral de tropas aliadas em um raio de 10 metros com centro no evocador, impedindo-as de serem vítimas de magias ou efeitos mágicos que afetem visão, audição, tato e olfato por 15 rodadas OU aumenta um nível do ataque do evocador por 10 rodadas (Branco torna-se 25%, 25% torna-se 50%, e assim por diante. A falha permanece e o resultado Azul não se torna crítico).
- **Serenidade 8:** Eleva o moral de tropas aliadas em um raio de 20 metros com centro no evocador, impedindo-as de serem vítimas de magias ou efeitos mágicos que afete qualquer um dos sentidos por 15 rodadas OU aumenta um nível do ataque do evocador por 10 rodadas, sendo possível, inclusive, **uma única vez**, anular uma falha e torná-la apenas um erro(branco) e permite que o evocador, durante a execução de uma nova magia sua, mantenha-se concentrado de tal forma que um ataque que causaria 100% de dano na EH ou até 50% de dano na EF não quebrará a evocação do novo milagre, mas o crítico quebrará.
- **Serenidade 10:** Eleva o moral de tropas aliadas em um raio de 20 metros com centro no evocador, impedindo-as de serem vítimas da magia Covardia e de magias ou efeitos mágicos que afetem qualquer um dos sentidos por 20 rodadas OU aumenta um nível do ataque do evocador por 15 rodadas, sendo possível, inclusive, **uma única vez**, anular uma falha e torná-la apenas um erro (branco) e, também **uma única vez**, tornar um Azul escuro em Crítico. Além disso, permite que o evocador, durante a execução de uma nova magia, mantenha-se concentrado de tal forma que um ataque que causaria qualquer dano na EF não quebrará a evocação do novo milagre, mas o crítico quebrará.



Sexto Sentido

Evocação: 5 rodadas.

Alcance: Pessoal

Duração: variável.

Lista de Magia: Ordem de Cambu, Ordem de Cruine, Ordem de Palier, Ordem de Sevides

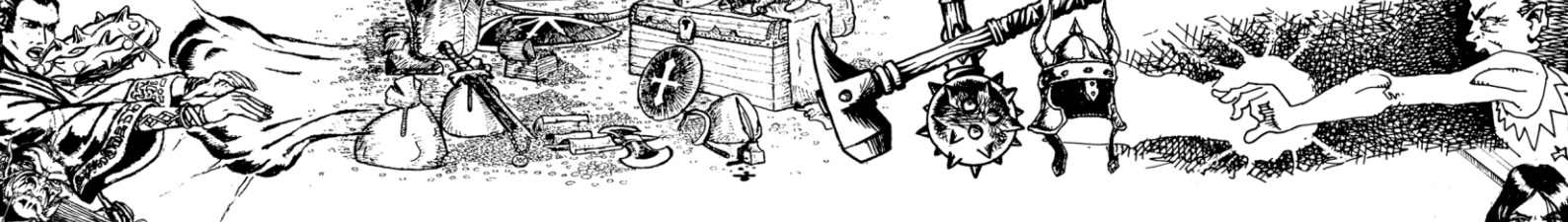
O sexto sentido é uma percepção extrassensorial, que vai além dos nossos cinco sentidos básicos, visão, audição, paladar, olfato, tato. É uma intuição, que de certa maneira nos permite ter sensações de “clarividência”. Com esse milagre, o Sacerdote expande as capacidades da habilidade Sensitividade permitindo que ela faça coisas além da sua capacidade normal. Em efeitos mais altos o sacerdote consegue prever e até mesmo evitar ataques de surpresa.

A partir do nível 4 a magia irá prevenir ataques em surpresa parcial e ou completa. O Sacerdote pode usar os efeitos anteriores em quanto a magia estiver ativa evocando uma magia de maior nível utilizando se assim do redutor de nível da magia de maior nível respeitando a quantidade de utilizações. Não existe resistência a magia pois não enfeitiça o oponente, apenas o próprio Sacerdote, melhorando sua habilidade. Um efeito extra desta magia é que ela elimina a penalidade por uso de armaduras na habilidade Sensitividade.

Um ponto importante a ressaltar é que a duração da magia que está indicada em cada efeito, só é válida para efeitos que não exigem o rolamento da habilidade Sensitividade. Para os efeitos que usam a habilidade Sensitividade a magia dura até o tempo estipulado ou quando a quantidade de usos for alcançada.

- **Sexto Sentido 1:** Um uso da habilidade Sensitividade sofre um redutor de -1 nível de dificuldade. Duração do efeito é de 1 hora.
- **Sexto Sentido 2:** O Sacerdote sente os intemperes nunca sendo pego de surpresa por uma chuva, nevasca, terremoto ou qualquer desastre natural a quantidade de dias afrente que pode ser visto e de até 1 dia por nível da magia ativa. Dificuldade amarela para sentir os intemperes. Um uso da habilidade Sensitividade sofre um redutor um redutor de -2 nível de dificuldade. Duração do efeito é de 2 horas.
- **Sexto Sentido 4:** Idem ao anterior, mas o redutor para Sensitividade é de -3 (valendo para 2 usos), e a Duração é de 3 horas. O Sacerdote literalmente sente as emoções das pessoas, sabe se a vítima está feliz, triste, cansada, com dor, com medo etc. Além disso, possui um bom senso de perigo, que o mantém sempre alerta à vida, assim no caso de ser pego numa surpresa parcial ele tem direito a um teste extra em Sensitividade (difícil) para não cair nela. Dificuldade laranja (Médio) para sentir as emoções.
- **Sexto Sentido 6:** idem ao anterior, mas o redutor para Sensitividade é de -4 (valendo para 2 usos), e a Duração é de 4 horas, e o teste para não ser pego em surpresa é médio e vale tanto para surpresa parcial como completa. O Sacerdote se torna uma pessoa altamente intuitiva. Sente e compreende o que está a sua volta profundamente, indo além do senso comum, podendo perceber se alguém está ou não mentindo. Dificuldade vermelha (difícil) para sentir mentiras.
- **Sexto Sentido 8:** idem ao anterior, mas o redutor para Sensitividade é de -5 (valendo para 3 usos), e a Duração é de 5 horas, fica imune a surpresa parcial, o teste para surpresa completa é fácil e dificuldade laranja para sentir mentiras. O Sacerdote sente quando as coisas não estão acontecendo como deveriam. Além disto, com um teste de dificuldade azul (Muito difícil) ele consegue sentir perigo (situações que coloque a vida do evocador em risco tais como armadilhas comuns e ou mágicas).
- **Sexto Sentido 10:** idem ao anterior, mas o redutor para Sensitividade é de -5 (valendo para 3 usos), e a Duração é de 6 horas, fica imune a surpresa parcial ou completa e dificuldade vermelha para sentir o perigo. Além disto, todo rolamento impossível de Sensitividade vira muito difícil (neste caso o bônus de -5 não se aplica).

OBS: Tirar 1 no dado sempre seria falha, mas neste caso o evocador pode fazer outra tentativa, porem aumentando a dificuldade estipulada na magia em 2 níveis. Se não obter sucesso a falha acontece. Outro ponto importante é que redutor de níveis de dificuldade só se aplica no uso da habilidade Sensitividade,



não se aplicando aos efeitos de saber do clima, das emoções, mentiras, pressentir perigo e de não cair em surpresa, pois estes efeitos têm em cada nível a dificuldade já definida.

Silêncio

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 5 rodadas

Lista de Magia: Bardos

Com a utilização deste encantamento, o evocador pode criar silêncio absoluto em torno de um ser ou uma área em volta de um ponto escolhido. Nenhum som se propaga na área de efeito desta magia, em nenhuma direção.

O valor da área de efeito do feitiço depende do efeito escolhido. Caso o evocador decida lançar esta magia contra uma pessoa e essa pessoa resista à magia, o encantamento não tem nenhum efeito. Caso a vítima falhe na Resistência a área do silêncio fica centrada nela, e se move com ela.

Seres que estejam dentro da área do encanto poderão usar apenas magias cuja evocação seja instantânea. Magias que tenham evocação mais longa não poderão ser utilizadas, pois os seus evocadores não poderão fazer o componente vocal da evocação.

- **Silêncio 1:** Silencia uma área de meio metro de raio em torno do ponto escolhido.
- **Silêncio 3:** Silencia uma área de 1 metro de raio em torno do ponto escolhido.
- **Silêncio 5:** Silencia uma área de 2 metros de raio em torno do ponto escolhido.
- **Silêncio 7:** Silencia uma área de 3 metros de raio em torno do ponto escolhido.
- **Silêncio 9:** Silencia uma área de 5 metros de raio em torno do ponto escolhido.

Sono

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Magos

A magia Sono faz com que uma ou mais vítimas durmam ou sejam acometidas de grande sonolência. Todas as vítimas têm direito de tentar resistir à magia. Aquelas que resistem não são afetadas. Esta magia tem evocação muito discreta e dificilmente o evocador será percebido. Devido a isso e ao efeito da magia, algumas vítimas sequer percebem que sofreram um encanto.

Três tipos de sono são possíveis com essa magia: a sonolência, o sono leve e o sono pesado.

A sonolência é um estado de semi-inconsciência no qual o indivíduo tem grande dificuldade em perceber o que se passa a sua volta, porém, qualquer barulho, por menor que seja, pode despertá-lo. Caso alguém queira se aproximar de uma vítima sobre efeito de sonolência sem acordá-la, um teste da habilidade “Ações Furtivas” deverá ser efetuado (a critério do mestre do jogo).

Uma vítima em estado de sonolência não está totalmente inconsciente e reagirá caso seja atacada de maneira óbvia (um ataque direto). Nesta situação ela pode receber um ataque de surpresa parcial com grande facilidade, mas só sofrerá ataques de surpresa completos de atacantes cuja presença ela desconhecia antes de receber a magia.

Em sono leve ou pesado a vítima está realmente dormindo. O sono leve pode ser desfeito por barulhos altos ou toques leves e o sono pesado é desfeito apenas por pancadas na vítima. Uma pessoa em sono pesado não acordará se for tocada, mas movimentos bruscos como tentar amarrá-la ou carregá-la a acordam.

Note que deixar alguém sonolento ou em sono leve durante uma batalha seria inútil pois ele despertaria imediatamente devido ao barulho.

- **Sono 1:** Faz com que uma vítima fique sonolenta por 2 rodadas.
- **Sono 2:** Faz com que uma vítima fique sonolenta por 5 rodadas
- **Sono 3:** Induz uma vítima a dormir um sono leve por 10 rodadas.

- **Sono 5:** Induz uma vítima a dormir um sono leve por 10 minutos.
- **Sono 6:** Faz com que três vítimas fiquem sonolentas por 10 rodadas
- **Sono 7:** Induz uma vítimas a dormir um sono pesado por 10 rodadas.
- **Sono 9:** Induz uma vítima a dormir um sono pesado por 1 hora.

Sorte

Evocação: Variável

Alcance: Pessoal

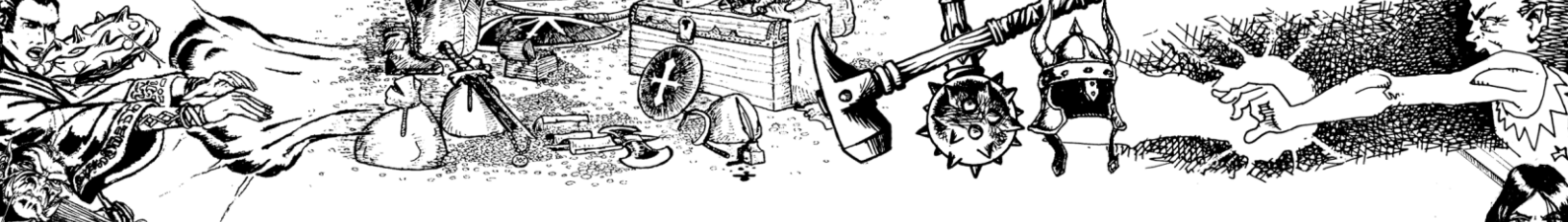
Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Plandis

Com este milagre, o sacerdote de Plandis é favorecido por situações incomuns e inesperadas, considerado perante os outros como uma pessoa sortuda. Para a evocação do milagre nos níveis mais altos são necessários materiais para se realizar um ritual cujos valores estão descritos no nível da magia.

Os efeitos descritos são apenas sugestões para os mestres, mas não cobrem todas as possibilidades. Além disso, deve ficar claro que o sacerdote ao evocar o milagre não tem qualquer controle sobre o encanto, sendo o MESTRE responsável por determinar os efeitos que ocorrerão. Os efeitos são cumulativos, ou seja, alguém que evoque sorte 8, terá também os efeitos de Sorte 1,2,4 e 6. Observe que mesmo nos efeitos de evocação instantânea a duração não é instantânea, ou seja, não é logo após que o sacerdote evoca o milagre que o evento acontece automaticamente, geralmente leva-se um tempo e aconselha-se que todo evento ocorrido em prol do sacerdote esteja relacionado com a aventura. Além disso, em certas situações o MESTRE pode querer evitar certo tipo de ajuda e portanto, ele pode fazer com que o efeito não ocorra. Contudo, apesar do MESTRE não ser obrigado a enviar a ajuda, aconselha-se que ele sempre pense em uma maneira de ajudar de acordo com o nível da magia, e de preferência o mais inesperada ou estranha possível.

- **Sorte 1:** O sacerdote consegue uma pequena ajuda em momentos de necessidade. Sacerdote sem dinheiro encontra uma moeda de cobre no chão pra comprar um pão. Ou então está no meio de uma grande cidade com muita sede e encontra uma fonte de água limpa. A evocação é de 1 rodada e dura 1 hora.
- **Sorte 2:** Idem ao anterior mas a ajuda pode se dar em ambientes mais inesperados, como encontrar ajuda no meio de uma estrada ou estar perdido em algum lugar não perigoso e encontrar uma pessoa que possa indicar o caminho. A evocação é de 1 rodada e dura 2 horas.
- **Sorte 4:** Idem ao anterior mas o local pode ser mais inesperado como encontrar um cacto num deserto ou alimentos saudáveis dentro de uma caverna. O sacerdote também poderá encontrar itens comercializáveis mais raros em cidades pequenas (como encontrar materiais para magia) ou ainda será beneficiado em sua viagem com o clima. A evocação é de 1 rodada e dura 2 horas.
- **Sorte 6:** O sacerdote já conta com uma sorte incrível: se cair de uma ponte não muito alta cairá sobre uma carroça de feno que está passando, se estiver em uma taverna ladrões não irão se importar em rouba-lo a não ser que haja algo que chame muito atenção no sacerdote, serviços especializados e incomuns podem ser encontrados mesmo em locais menos prováveis (encontrar um ferreiro em uma floresta, um médico experiente no meio do estrada, um cartógrafo em uma vila pequena). A evocação é ritual e dura uma semana. Os materiais necessários para a evocação custam 4 moedas de ouro.
- **Sorte 8:** O sacerdote é dotado de grande sorte. No meio de uma batalha os inimigos são atacados por abelhas que tinham numa colméia próxima, um antigo amigo o encontra e lhe oferece ajuda, armadilhas não muito complexas disparam antes do sacerdote se aproximar delas, um inimigo que quisesse surpreendê-lo tem uma crise de espirro. A evocação é ritual e dura 1 semana. Os materiais necessários para a evocação custam 10 moedas de ouro.
- **Sorte 10:** O sacerdote é um verdadeiro protegido de seu deus com esse efeito. O sacerdote está sempre na hora certa e no lugar certo. Mesmo as coisas mais absurdas podem acontecer. O sacerdote pode encontrar um item mágico no chão, pode se perder no meio de um deserto e sair andando e chegar exatamente no lugar onde queria, caso tenha sido amaldiçoado encontra facilmente quem possa quebrar sua maldição e esteja disposto a fazê-lo, ao falhar em combate e deixar a arma cair no chão ela pode “quicar” e voltar à mão, ao ser perseguido e atravessar uma ponte ela se quebra imediatamente depois que o sacerdote passou por ela, o sacerdote pode cair



em um precipício e um galho de uma árvore prender em sua roupa e salva-lo. Além disso tudo o que o sacerdote resolve fazer tem uma maior chance de dar certo, recebendo -1 nível de dificuldade em qualquer habilidade e a falha em combate passa a ser considerado como erro. A evocação é de 1 rodada e dura 1 hora.

Sósia

Evocação: Ritual

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio do Conhecimento

Essa é uma das grandes magias do Colégio do Conhecimento. Estes magos se aprofundaram tanto no conhecimento de si próprios que foram capazes de através da magia, liberar parte de sua essência e fazê-la interagir com o mundo como se fosse um ser vivo. Esse ser nasce do corpo do mago e, por isso, sempre que um Sósia é gerado o mago além de pagar o sacrifício do ritual, perde metade de sua EF, a qual pode ser regenerada normalmente. A EF do sósia gerado é igual à quantidade de EF gasta pelo mago no momento que ele realiza o ritual e não é possível gastar mais EF para melhorar o sósia.

O ritual da magia Sósia é extremamente cansativo e doloroso. No fim do ritual o mago estará totalmente exaurido, precisando descansar por no mínimo 1 dia.

O sósia gerado obedecerá todas as ordens do mago sem hesitar e como ele é parte do mago, de acordo com o nível de efeito usado ele pode compartilhar algumas de suas magias. Em alguns níveis a ligação entre o mago e o Sósia se torna muito forte. Caso haja algum elo mental com o sósia, e esse morrer, o mago perderá novamente metade de sua EF e ficará atordoado por uma rodada. Os magos não costumam colocar seus Sósias em perigo, mas nada os impede de fazê-lo, sendo que estes seres foram gerados originalmente para serem auxiliares do mago.

O sósia tem os mesmos parâmetros que o mago (tamanho, peso, EH, Velocidade, força, agilidade, aura, etc.). Em níveis mais altos o Sósia é capaz de usar algumas magias de seu criador, as quais devem ser escolhidas no momento da evocação de Sósia e não podem ser modificadas posteriormente. O tempo de vida de cada Sósia depende do nível do feitiço utilizado. O mago pode aumentar o tempo de vida do sósia realizando novamente o ritual. Um mesmo Sósia pode ser mantido vivo por, no máximo, 50 anos.

A distância que o sósia pode ficar do mago depende também do nível de feitiço utilizado, se a distância entre eles for além do permitido o sósia cairá inerte no chão e só se recuperará quando o mago se aproximar. O Sósia não atacará o seu criador a menos que seja ordenado por este. Um mago não pode ter mais do que 3 Sósias ao mesmo tempo.

- **Sósia 1:** O sósia não tem a capacidade de falar e não pode se afastar mais do que 20 metros do evocador. O ritual custa 2 moedas de ouro. O Sósia vive por 1 mês e possui 2 pontos de karma para evocar Mutações.
- **Sósia 3:** Idem ao anterior, mas neste nível o sósia passa a poder se comunicar telepaticamente com o mago e adquire a capacidade de fala. Ele não pode se afastar mais do que 50 metros do evocador. O ritual custa 4 moedas de ouro. O sósia vive por 2 meses.
- **Sósia 5:** Idem ao anterior, mas o sósia passa a ser capaz de evocar 1 magia do mago que o criou com nível máximo 5. Ele não pode se afastar mais do que 70 metros do evocador e possui 5 pontos de karma. O ritual custa 7 moedas de ouro. O Sósia vive por 5 meses.
- **Sósia 7:** Idem ao anterior, mas o sósia passa a ser capaz de evocar 2 magias do mago que o criou com nível máximo 7. Ele não pode se afastar mais do que 100 metros do evocador e possui 7 pontos de karma. O ritual custa 10 moedas de ouro. O Sósia vive por 8 meses.
- **Sósia 10:** Idem ao anterior, mas o sósia passa a ser capaz de evocar 3 magias do mago que o criou com nível máximo 10. Ele não pode se afastar mais do que 150 metros do evocador e possui 10 pontos de karma. O ritual custa 14 moedas de ouro. O Sósia vive por 1 ano e 1 dia.



Sugestão

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio das Ilusões

Este feitiço permite que seu evocador implante uma sugestão na mente de uma vítima, que tentará cumpri-la diligentemente caso falhe em sua Resistência à Magia. A complexidade da sugestão e a Duração da magia são determinadas pela Dificuldade do efeito usado.

A sugestão será determinada por uma frase cujo número máximo de palavras depende da Dificuldade do efeito usado. As frases devem ser gramaticalmente corretas para que a magia entre em efeito.

Sugestões que vão de encontro à natureza ou às inclinações da vítima dão direito a uma Resistência à Magia por rodada enquanto a mesma estiver sendo cumprida. No momento em que a vítima fizer a sua Resistência à Magia ou a Duração do encanto se esgotar, ela recupera a sua liberdade de ação e percebe que foi enfeitiçada. Sugestões que induzam a vítima ao suicídio simplesmente não são cumpridas.

Se a sugestão não for algo contrário à natureza da vítima, a mesma não perceberá que foi vítima de um encanto mesmo que obtenha sucesso em sua Resistência à Magia.

A Duração deste feitiço é o tempo que a sugestão permanece válida. Ou seja, a sugestão dada à vítima deve ser cumprida dentro deste tempo, ou o encantamento perderá o efeito e não cumprirá a sugestão a não ser que o deseje.

- **Sugestão 1:** A sugestão pode ter até 3 palavras e durar até 5 rodadas.
- **Sugestão 3:** A sugestão pode ter até 7 palavras e durar até 15 rodadas.
- **Sugestão 5:** A sugestão pode ter até 15 palavras e durar até 1 hora.
- **Sugestão 7:** A sugestão pode ter até 15 palavras e durar até 3 horas.
- **Sugestão 9:** A sugestão pode ter até 45 palavras e durar até 6 horas.
- **Sugestão 10:** A sugestão pode ter até 15 palavras e durar até 24 horas.

Telecinese

Evocação: 1 rodada

Alcance: 30 metros

Duração: 10 rodadas

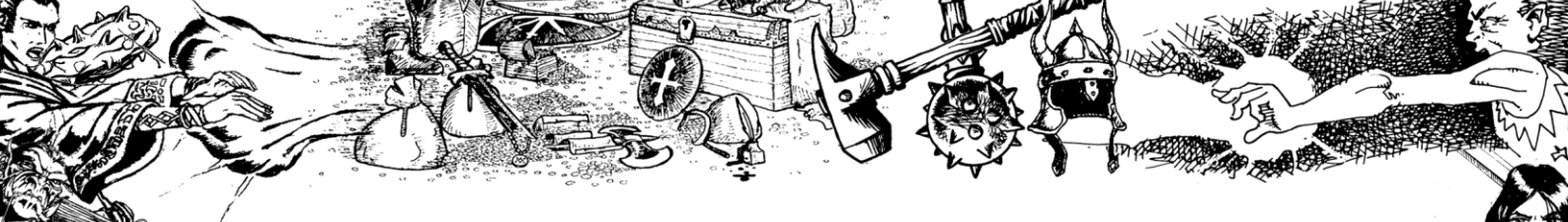
Lista de Magia: Magos

Esta magia cria uma força invisível capaz de mover objetos. Essa força é mantida pela concentração do evocador.

Essa força pode, basicamente, fazer três coisas: derrubar, arrastar ou mover. ""Mover"" é o controle completo dos movimentos do objeto para cima, para os lados, para baixo, etc. ""Arrastar"" é mover penosamente junto ao solo, e derrubar é apenas tirar o objeto de sua posição de equilíbrio. Os objetos são movidos ou arrastados à velocidade de 5 metros por rodada. Se esse encanto for usado contra um ser com aura, ele tem direito de resistir à magia.

Note que em alguns efeitos desta magia, o evocador pode optar por manipular mais de 1 objeto e/ou criatura com uma só evocação. Quando isso ocorrer, a força da magia atuará sobre a soma das massas dos alvos. Sendo assim, se o efeito 7 for usado contra 3 alvos que pesem respectivamente: 50kg, 60kg e 70 kg. O Máximo que a magia poderá fazer é arrasta-los, já que o valor da soma das massas é igual a 180kg (50+60+70=180kg). Caso a soma dos pesos dos alvos seja superior a capacidade do nível usado, nenhum efeito será aplicado e o karma será gasto inutilmente.

- **Telecinese 1:** Move 5kg, arrasta 10 kg e derruba 1 5kg. Afeta apenas 1 alvo
- **Telecinese 2:** Move 10kg, arrasta 20 kg e derruba 30kg. Afeta apenas 1 alvo
- **Telecinese 3:** Move 20kg, arrasta 40 kg e derruba 60kg. Afeta apenas 1 alvo
- **Telecinese 5:** Move 50kg, arrasta 100 kg e derruba 150 kg. Afeta até 2 alvos
- **Telecinese 7:** Move 100kg, arrasta 200 kg e derruba 300 kg. Afeta até 3 alvos

- 
- **Telecinese 9:** Move 200 kg, arrasta 400 kg e derruba 600 kg. Afeta até 4 alvos

Tensão

Evocação: 1 rodada

Alcance: 10 metros

Duração: 1 hora

Lista de Magia: Confraria dos Artistas

A música é capaz de provocar diversos sentimentos, entre os quais a tensão. Em um estado de tensão, a pessoa fica mais atenta e cautelosa, calculando muito bem suas ações. No entanto, a tensão não costuma durar muito, normalmente a pessoa após um tempo começa a relaxar. Com a magia Tensão, o evocador toca uma música em seu instrumento ou diz algumas palavras que gerarão uma tensão, de intensidade crescente de acordo com o nível, a todos que estiverem a até 10 metros de distância dele caso falhem na sua Resistência à Magia.

Uma vez tensa, a pessoa estará muito mais atenta, o que na prática, lhe garante um bônus na iniciativa em combate e, nos níveis mais altos, facilita a habilidade Usar os Sentidos.

Observe que as vítimas do encanto podem voluntariamente falhar na Resistência à Magia. Isso geralmente é feito pelos companheiros do grupo que sabem que com sua música, o evocador consegue mantê-los atentos. Outras pessoas, no entanto, geralmente procurarão resistir ao encanto. Vale lembrar que embora essa magia traga benefícios, a tensão é um sentimento ruim e muito incômodo. Na prática, ao final da duração do encanto todas as pessoas sob tensão levarão um dano na EH descrito nos níveis.

Caso a vítima não possua mais EH ou ela chegue a zero com esse efeito, ela deverá fazer uma Resistência Física contra força de ataque igual ao nível da magia. Caso passe, nada lhe ocorrerá. Caso falhe, a vítima receberá uma penalidade de -3 colunas para todas as suas habilidades (físicas, incluindo combate, mentais e sociais). Essa penalidade não pode ser quebrada via Quebra de Encantos, mas é eliminada naturalmente após a pessoa dormir, que é quando, normalmente, mais estará relaxada. A utilização do milagre Curas Espirituais pode também anular efeito desde que recupere uma EH maior do que aquela que a magia faz perder.

- **Tensão 1:** Cria uma tensão que confere um bônus de +1 nas jogadas de iniciativa. Ao término da magia, todas as pessoas sob tensão receberão 1 ponto de dano na EH.
- **Tensão 3:** Cria uma tensão que confere um bônus de +2 nas jogadas de iniciativa. Ao término da magia, todas as pessoas sob tensão receberão 3 pontos de dano na EH.
- **Tensão 5:** Cria uma tensão que confere um bônus de +3 nas jogadas de iniciativa. Ao término da magia, todas as pessoas sob tensão receberão 5 pontos de dano na EH. Além disso, todos os testes da habilidade Usar os Sentidos terão 1 nível a menos de dificuldade.
- **Tensão 7:** Idem ao anterior, mas o bônus é de +4 e o dano recebido na EH é 7.
- **Tensão 9:** Idem ao anterior, mas o bônus é +5 e o dano recebido na EH é 10. Além disso, a tensão gera uma atenção tão grande que a pessoa conseguirá se desviar com mais facilidade de ataques. Na prática todas as pessoas sob tensão ganham +1 na sua defesa.

Terremoto

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Variável

Duração: 15 rodadas

Lista de Magia: Colégio Naturalista

Esta poderosa magia provoca tremores de terra (não funciona na água) que podem desde atrapalhar o inimigo até derrubá-lo. Esta magia é perigosa podendo causar sérios danos às estruturas que estiverem dentro da sua área de alcance. O Evocador não fica imune aos efeitos da magia.

- **Terremoto 1:** Causa tremores leves por isso não apresenta efeitos em combate, mas atrapalha na realização de Habilidades eminentemente físicas como Acrobacias, Escalar Superfícies, (exceção a natação). Na prática aumenta-se um nível de dificuldade para estas tarefas. O alcance é de 15m de raio.

- **Terremoto 2:** Os tremores fazem com que criaturas que pesem menos de 60 kg sofram um ajuste de -3 para combate, Habilidades e evocações. O alcance é de 30m de raio
- **Terremoto 4:** Idem ao anterior, mas o peso é de 90 kg, o ajuste é de -4 e o alcance é de 50m de raio.
- **Terremoto 6:** Os tremores fazem com que criaturas que pesem menos de 240 kg sofram um ajuste de -5 para combate, Habilidades e evocações. Seres que pesem menos de 60 kg devem fazer um teste de Acrobacias fácil para realizar qualquer ataque. O teste deve ser realizado toda rodada. O alcance é de 100m de raio
- **Terremoto 8:** Os tremores fazem com que criaturas que pesem menos de 720 kg sofram um ajuste de -6 para combate, Habilidades e evocações. Seres que pesem menos de 90 kg devem fazer um teste de Acrobacias fácil para realizar qualquer ataque. O teste deve ser realizado toda rodada. O alcance é de 200m de raio, este efeito compromete estruturas pequenas (Ex.: casas e torres baixas).
- **Terremoto 10:** Este terremoto é capaz de levar ao chão estruturas pequenas, causar fendas erosivas no solo e comprometer estruturas medianas como casas grandes e torreões. Os tremores fazem com que criaturas que pesem menos de 1500 kg sofram um ajuste de -7 para combate, Habilidades e evocações. Seres que pesem menos de 240 kg devem fazer um teste de Acrobacias fácil e seres que pesem menos de 90 kg devem fazer um teste de Acrobacias média para realizar qualquer ataque. O teste deve ser realizado toda rodada. O alcance é de 300m de raio.

Toque Gélido

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Lista de Magia: Colégio Necromântico

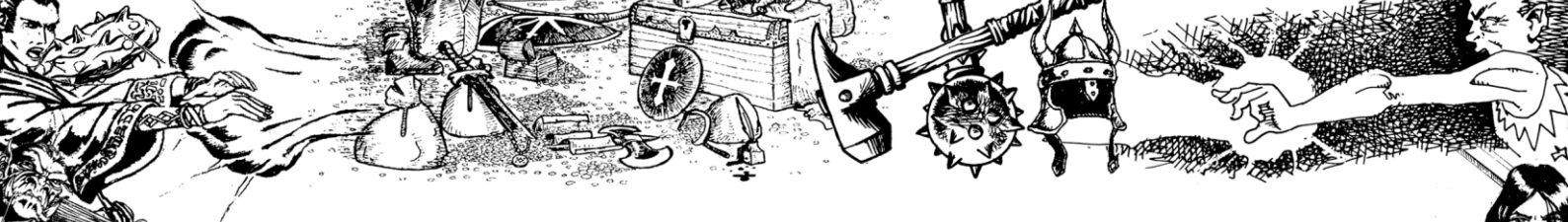
Com esta tenebrosa magia o evocador poderá atacar a aura do seu oponente com um toque gélido semelhante ao dos espectros e de outras criaturas maléficas, no entanto o ataque tem efeitos que vão além do dano infligido. A criatura que receber algum dano ocasionado por esta magia sentirá uma tenebrosa sensação de frio. O ataque será resolvido na coluna igual ao nível que o evocador possuir na magia.

Se a dificuldade do dano causado for menor do que 100% então o oponente não foi tocado e somente o dano é aplicado.

Mas caso o mago consiga 100% ou mais na EH de seu adversário ou tenha conseguido causar dano na EF, acontece então um efeito especial: o valor correspondente aos 25% do dano máximo da magia será incorporado a Energia Heróica do evocador podendo exceder o seu máximo. Os pontos que excedam a capacidade máxima do evocador desaparecem após 2 horas.

Caso um ataque acerte a EF do alvo, este deverá fazer uma resistência à magia, caso falhe fugirá do evocador por 10 rodadas. Caso um ser das raças civilizadas seja morto por este feitiço, este deverá realizar uma resistência à magia, caso falhe sua alma será poluída se transformando em um Fantasma após 4 dias.

- **Toque Gélido 1:** Causa 12 de dano máximo.
- **Toque Gélido 2:** Causa 16 de dano máximo.
- **Toque Gélido 4:** Causa 20 de dano máximo.
- **Toque Gélido 6:** Causa 24 de dano máximo.
- **Toque Gélido 8:** Causa 28 de dano máximo.
- **Toque Gélido 10:** Causa 32 de dano máximo.



Transformação

Evocação: 2 rodadas

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Lista de Magia: Magos, Colégio Necromântico

Transformação dá ao evocador o poder de transformar uma criatura em outra, caso falhe em uma Resistência à Magia. A duração deste encanto, o tipo de criatura que pode ser afetado e em que ela pode ser transformada depende do Efeito. Caso a criatura afetada concorde com a transformação não será necessário fazer uma resistência à magia. Mas se não concordar, a magia só funcionará se ela falhar na sua Resistência à Magia.

A criatura em que foi transformada mantém as suas capacidades mentais e seus conhecimentos. Caso a nova forma permita, ela poderá até mesmo usar as suas habilidades e feitiços, a critério do MESTRE (um humano transformado em um orco, poderia falar e usar as suas habilidades normalmente, mas um transformado em sapo não conseguiria sequer falar).

A EF e a EH da criatura permanecem inalteradas. Os efeitos de Dificuldade 4 ou menos não têm a capacidade de transformar o equipamento da criatura. Nos efeitos restantes o equipamento se funde ao corpo da criatura transformada (armadura vira pele, espadas viram garras ou unhas, etc.).

Cada Efeito pode manipular apenas certa quantidade de matéria ou menos. Tanto o peso da criatura original quanto o da criatura formada devem ser inferiores a este limite de peso. Em nenhum caso se pode transformar uma criatura em uma outra que pese menos de 300 gramas ou metade do seu peso, o que for menor (em outras palavras, não é possível se transformar um humano em uma formiga, mas é possível se transformar uma formiga em outra menor).

- **Transformação 1:** Tem Duração de 30 minutos. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante e aproximadamente do mesmo tamanho (cachorro em lobo, humano em orco, etc.). O limite de peso é de 120 kg.
- **Transformação 2:** Tem Duração de 6 horas. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante e aproximadamente do mesmo tamanho (cachorro em lobo, humano em orco, etc.). O limite de peso é de 120 kg.
- **Transformação 4:** Tem Duração de 1 dia. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante e aproximadamente do mesmo tamanho da criatura original (um humano pode ser transformado em um pequenino ou um ogro, etc.). O limite de peso é de 120 kg.
- **Transformação 6:** Tem Duração de 6 dias. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante cujo tamanho seja de metade até o dobro do tamanho da criatura original (um humano pode ser transformado em um pequenino ou um ogro, etc.). O limite de peso é de 300 kg.
- **Transformação 8:** Tem Duração de 1 ano e 1 dia. Permite que se transforme uma criatura em outra da mesma classe (mamífero, réptil, ave ou anfíbio) da criatura original (um humano em um gato, uma águia em um papagaio, etc.). O limite de peso é de 300 kg.
- **Transformação 10:** Tem Duração permanente. Permite que se transforme uma criatura em outra (um humano em um sapo, um papagaio em uma lagartixa, etc.). O limite de peso é de 500 kg.

Transformação Metálica

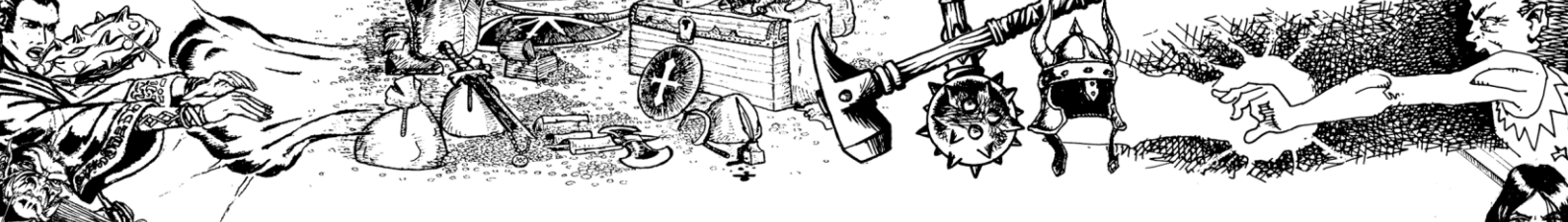
Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 metros

Duração: 10 rodadas

Lista de Magia: Ordem de Maira

Com esse milagre, o sacerdote de Mon tem a capacidade de alterar a maleabilidade do metal tornando-o mais flexível ou mais rígido conforme o desejo do sacerdote. Assim, o sacerdote pode inclusive manipular um metal flexível entortando-o. Assim pode-se fazer com que uma espada fique completamente torta. Entretanto, se qualquer metal tiver aura imbuída, para a magia funcionar deverá cobrir toda a área. Assim se o sacerdote quer por exemplo entortar a espada de um guerreiro, é



necessário que essa magia afete não só a espada como o guerreiro como um todo. Além disso, nesse caso, é necessário que o guerreiro falhe em uma Resistência a Magia para que a espada possa ser entortada. Em contrapartida, metais sem aura, podem ser manipulados em partes, não necessariamente ele todo.

- **Transformação Metálica 1:** Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 10cm x 10cm x 10cm.
- **Transformação Metálica 2:** Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 50cm x 50cm x 50cm.
- **Transformação Metálica 4:** Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 1m x 1m x 1m.
- **Transformação Metálica 6:** Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 2m x 2m x 2m.
- **Transformação Metálica 8:** Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 3m x 3m x 3m.
- **Transformação Metálica 10:** Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 4m x 4m x 4m.

Transmutação

Evocação: 10 minutos

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Lista de Magia: Colégio Alquímico

Com esta magia o mago altera a constituição da matéria transformando um material em outro diferente. Só é possível transmutar materiais de origem mineral ou vegetal, criaturas que tenham o corpo constituído por estes materiais não são afetados pela transmutação. Caso o material a ser transmutado contenha a aura de uma criatura, a Resistência a Magia do material deverá ser realizada.

Só é possível transmutar materiais de massa igual ou inferior a 5kg. Caso o objeto transmutado seja de origem vegetal para vegetal, e o efeito permita, a sua forma poderá ser alterada, mas a massa será a mesma (um galho de árvore poderá ser transmutado em uma fruta). Caso a transmutação envolva material de origem mineral, a sua forma não se alterará (se o metal de uma espada for transformado em madeira, esta continuará na forma de uma espada) a menos que a sua nova constituição seja instável (se a mesma espada do exemplo anterior fosse transformada em água, esta não mais ficaria em forma de espada).

Este feitiço exige um controle muito preciso da matéria a ser transmutada, por isso em certos casos, a evocação desta magia se torna perigosa para o evocador. Materiais de origem vegetal tendem a ser mais fáceis de serem transmutados devido a menor densidade, por isso a evocação é segura, mas existem materiais de origem mineral (principalmente nobres) que se mal transmutados, podem ocasionar danos irreversíveis ao evocador, como a perda de uma das mãos ou em casos mais catastróficos braços e pernas. Os riscos de cada evocação estão descritos nos efeitos correspondentes.

Note que para transmutar objetos em outros, é necessário que o evocador conheça o objeto a ser transmutado, caso contrario a transmutação não poderá ser realizada. Transmutar materiais comuns em nobres, exige um rolamento na coluna do nível que o evocador possuir na magia. Quanto maior for a diferença entre a nobreza dos materiais transmutados, maior será a dificuldade do teste para a transmutação (transmutar uma pedra comum em ouro é uma tarefa muito difícil, mas transmutar uma moeda de prata em outra de ouro é uma tarefa fácil).

Outros fatores também poderão influenciar na transmutação, como o conhecimento que o evocador tiver a respeito do material a ser transmutado (transmutar uma folha de macieira em uma erva rara deverá ser uma tarefa fácil para quem conhecer bem a erva em questão, mas uma tarefa difícil ou muito difícil para quem conhecer pouco um quase nada da erva em questão). Muitos serão os casos, mas estes deverão ser tratados da maneira que o mestre do jogo achar mais justo.

A diferença dos materiais que podem ser transmutados varia com a dificuldade do efeito.

- **Transmutação 1:** Transmuta um material de origem vegetal em outro semelhante (uma maçã em pêra, um pedaço de madeira ruim em nobre).
- **Transmutação 2:** Transmuta água em outro líquido ou o inverso.

- **Transmutação 4:** Transmuta um material de origem vegetal em outro de origem vegetal (um galho em uma fruta, um pedaço de madeira em ervas).
- **Transmutação 6:** Transmuta um material de origem vegetal em outro de origem vegetal ou em um líquido (um galho em água, um pedaço de madeira em uma fruta).
- **Transmutação 8:** Transmuta um material de origem mineral em outro de origem mineral (cobre em ouro, mármore em ferro). Caso o evocador queira transformar um material menos nobre em um mais nobre (ex: prata em ouro, pedra em diamante) e o resultado da rolagem for uma falha catastrófica (cor verde), a mesma quantidade de massa que seria transmutada, será desintegrada do corpo do próprio evocador (a critério do Mestre do Jogo).
- **Transmutação 10:** Transmuta qualquer material em qualquer material, no entanto a restrição para materiais minerais nobres será igual ao do efeito 8.

Transporte Dimensional

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

Lista de Magia: Magos

O transporte dimensional cria uma distorção no tecido da realidade, ligando dois pontos do espaço, possibilitando assim um transporte instantâneo entre dois locais distantes.

O transporte só pode ser feito entre dois pontos conhecidos do evocador, ou seja, ele tem de estar vendo e ou já ter visto o local para onde deseja ir. Caso este local esteja além do alcance do efeito, a magia falha.

- **Transporte Dimensional 1:** Permite ao evocador transportar instantaneamente um objeto de até 5kg de uma parte de seu corpo (bolso, mãos e etc.) a até 5 metros de distância.
- **Transporte Dimensional 3:** Idem ao anterior, mas o objeto pode ter até 20kg e é transportado para 100 metros de distância.
- **Transporte Dimensional 5:** O evocador é transportado instantaneamente até 10 metros de distância, podendo levar 50 kg de peso adicional.
- **Transporte Dimensional 7:** Idem ao anterior, mas a distância é de 100 metros.
- **Transporte Dimensional 9:** O evocador cria um portal entre dois pontos que estejam a até 1 quilômetro de distância um do outro. O portal é um círculo de 2 metros de diâmetro que dura duas rodadas e depois desaparece. Aquele que passar pelo portal é transportado instantaneamente de um ponto para o outro.

Unidade Natural

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Maira

Com esse milagre, o sacerdote de Vet é capaz de se unir a natureza, como se fosse um só com ela. Esse milagre, só funciona em locais aonde exista grande vegetação, como em florestas ou bosques. Observe que uma vez unido a natureza, o sacerdote deverá necessariamente perder 1 rodada para romper essa ligação e voltar ao seu estado normal. O sacerdote poderá escolher romper antes da duração da magia acabar, mas de uma ou de outra forma ele sempre gastará uma rodada para romper a ligação, o que impede de se realizar ataques de surpresas. Essas observações valem para os efeitos 1,3 e 5. Já para os efeitos 7 e 9 não é necessário o rompimento, já que a duração da magia é instantânea nesses casos, ou seja, o rompimento é automático.

- **Unidade Natural 1:** O sacerdote consegue se camuflar próximo a árvores, fazendo com que ele possua -1 nível de dificuldade em Ações Furtivas.
- **Unidade Natural 3:** O sacerdote consegue transcender a matéria e se unir a natureza. Ele pode entrar e permanecer dentro de uma árvore, por exemplo. Duração de 5 minutos. Caso a árvore seja atacada, é como se o próprio evocador estivesse sendo atacado, mas mesmo assim sua EH ainda valerá.

- **Unidade Natural 5:** Idem ao anterior, mas dura 30 minutos.
- **Unidade Natural 7:** O sacerdote transcendendo a matéria consegue a capacidade de se deslocar entre as árvores misticamente. Na prática, isso funciona como se fosse um transporte dimensional. O evocador poderá se transportar a até 20 metros de distância.
- **Unidade Natural 9:** Idem ao anterior, mas o evocador pode se transportar a até 200 metros de distância.

Velocidade

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: variável

Lista de Magia: Ordem de Blator, Ordem de Crezir, Ordem de Crizagom, Ordem de Cruine

Ao evocar essa magia, uma descarga de energia cinética cobre o evocador. Raios percorrem o seu corpo aumentando a sua velocidade de movimentação (VB) e sua velocidade dos golpes, podendo realizar um segundo ataque seguido do primeiro na mesma rodada. Esta magia pode ser evocada durante o combate sem contar como uma ação, mas deve ser declarada antes do rolamento dos dados do primeiro ataque.

O primeiro golpe é rolado normalmente, o segundo golpe realizado com a mesma arma é veloz, porém menos potente, reduzindo assim colunas e níveis do resultado obtido. Resultado mínimo sempre é Branco, mesmo que a redução seja maior ou mesmo que seja falha (neste segundo ataque), mas caso o primeiro ataque seja uma Falha Crítica a magia é perdida e o segundo ataque não acontece.

Exemplo: O personagem ataca um oponente na coluna 10. Ao usar Velocidade 3 o segundo golpe se dá na coluna 8 (Velocidade 3 reduz duas colunas no ataque). Ao rolar o dado ele tira vermelho (75%), mas como o efeito reduz 2 níveis, ele obtém 25% de dano no segundo ataque.

- **Velocidade 1:** O usuário pode realizar um segundo golpe no mesmo ataque, com -4 colunas e reduzindo 2 níveis. Além disto tem sua VB aumentada em 3. A duração é de 3 rodadas.
- **Velocidade 3:** O usuário pode realizar um segundo golpe no mesmo ataque, reduzindo -2 colunas e reduzindo 2 níveis. Além disto tem sua VB aumentada em 5. A duração é de 5 rodadas.
- **Velocidade 5:** O usuário pode realizar um segundo golpe no mesmo ataque, reduzindo 2 níveis. Além disto tem sua VB aumentada em 8. A duração é de 8 rodadas.
- **Velocidade 7:** O usuário pode realizar um segundo golpe no mesmo ataque, com -4 colunas reduzindo 1 nível. Além disto tem sua VB aumentada em 10. A duração é de 10 rodadas.
- **Velocidade 9:** O usuário pode realizar um segundo golpe no mesmo ataque, reduzindo 1 nível. Além disto tem sua VB aumentada em 15. A duração é 15 rodadas.

OBS: Na rodada que esta magia é evocada não é permitido que o personagem evoque ou tenha evocado outra magia. Nas rodadas subsequentes na qual a magia continua fazendo efeito esta restrição não se aplica e o personagem pode evocar outras magias normalmente.

Ventriloquismo

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

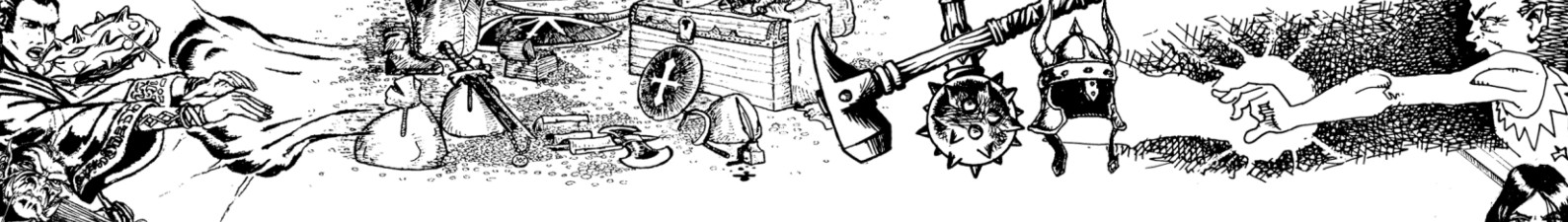
Duração: 15 rodadas

Lista de Magia: Colégio das Ilusões, Bardos

Esta magia permite que o evocador projete a sua voz, fazendo com que ela pareça estar vindo de qualquer ponto dentro do alcance. O alcance da magia é determinado pela dificuldade do efeito usado.

Enquanto a duração do feitiço continuar, o evocador poderá mover o ponto de onde a sua voz sai à vontade e instantaneamente, desde que este ponto de saída fique dentro do alcance. Esta magia pode ser evocada conjuntamente com qualquer outra magia que altere ou produza som, como por exemplo, Controle da Voz.

- **Ventriloquismo 1:** Permite lançar a voz a até 1 metro de distância.
- **Ventriloquismo 2:** Permite lançar a voz a até 3 metros de distância.
- **Ventriloquismo 3:** Permite lançar a voz a até 10 metros de distância.

- 
- **Ventriloquismo 4:** Permite lançar a voz a até 20 metros de distância.
 - **Ventriloquismo 6:** Permite lançar a voz a até 30 metros de distância.
 - **Ventriloquismo 8:** Permite lançar a voz a até 50 metros de distância.
 - **Ventriloquismo 10:** Permite lançar a voz a até 70 metros de distância.

Vigília

Evocação: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração: 8 horas

Lista de Magia: Trilha dos Guardiões, Trilha dos Caçadores

Com este encanto, é possível adquirir a capacidade de dormir sem “desligar” totalmente a consciência, mantendo-se atento mesmo enquanto recupera as energias. Os antigos dizem que a Vigília foi desenvolvida para permitir que qualquer um possa andar sozinho pelas matas durante dias com segurança, sem ser pego desprevenido por uma situação indesejada. Quanto mais alto o nível de vigília, mais atividades poderão ser feitas enquanto estiver dormindo.

As EF e EH serão recuperadas exatamente como se tivesse dormido normalmente durante uma noite inteira (caso não seja despertado da vigília). É possível ficar consciente e interromper a Vigília, então, o encanto será quebrado e as energias recuperadas serão relacionadas de acordo com tempo em que o encanto ficou vigente. Não será possível recuperar Karma algum a menos que a vigília seja completa, neste caso serão recuperados apenas 25% do Karma total.

- **Vigília 1:** É possível utilizar a habilidade Usar os Sentidos na coluna o enquanto estiver dormindo. Qualquer situação de perigo iminente o acordará.
- **Vigília 3:** Idem ao anterior, mas será possível utilizar a habilidade Usar os Sentidos em nível normal e Sensitividade na coluna o.
- **Vigília 5:** Idem ao anterior, mas será possível utilizar a habilidade Sensitividade em nível normal e caminhar em uma direção previamente determinada (pelos pontos cardeais) enquanto dorme e desviar de objetos que estiverem no caminho.
- **Vigília 7:** Idem ao anterior, mas será possível também falar e seguir qualquer trajeto a sua escolha (percorrer uma trilha sinuosa na floresta). Além disso, pode-se realizar pequenas tarefas que não exijam um grande esforço mental ou motor (pegar um objeto, apagar uma tocha etc.).
- **Vigília 9:** Idem ao anterior, mas será possível usar o restante das habilidades na coluna o para tarefas que tenham a dificuldade menor ou igual a Rotineiro.

OBS: caso o personagem não possua as habilidade Usar os Sentidos ou Sensitividade estas serão usadas sempre na coluna -7.

Vigor

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Ordem de Crizagom, Ordem de Selimom

Esta magia causa um aumento de vigor e resistência do corpo. A energia divina aumenta as capacidades físicas a um nível tal que a EF do portador da magia tem um aumento real enquanto o milagre durar.

Repare que isto não é como uma armadura, é aumento da EF que não é absorção! Esta nova energia física será contada como máxima para curas e críticos com relação ao recipiente da magia.

- **Vigor 1:** Soma 5 pontos à EF por 10 rodadas.
- **Vigor 2:** Soma 5 pontos à EF por 1 hora.
- **Vigor 3:** Soma 10 pontos à EF por 10 rodadas.
- **Vigor 5:** Soma 10 pontos à EF por 1 hora.
- **Vigor 7:** Soma 15 pontos à EF por 10 rodadas.
- **Vigor 9:** Soma 15 pontos à EF por 1 hora.

- 
- 
- **Vigor 10:** Soma 15 pontos à EF por 6 horas.

Vínculo

Evocação: 2 Rodadas

Alcance: Toque

Duração: Variável

Lista de Magia: Colégio das Ilusões

Com esta magia o evocador cria um vínculo visual com um alvo, que deve ser das raças civilizadas. A partir daí, sempre que o mago se concentrar, poderá ver o que o recipiente da magia estiver vendo.

Se o recipiente estiver além do limite da magia, o efeito será rompido.

Esta magia também pode ser ligada a alguém involuntariamente (a vítima tem direito a resistir).

Resta lembrar que este poder só afeta o sentido visual. Acima do 8º nível, o mago pode comunicar-se com o recipiente, mas este não pode responder.

- **Vínculo 1:** alcance de 50m, duração de 30 minutos.
- **Vínculo 2:** alcance de 300m, duração de 1 hora
- **Vínculo 4:** alcance de 1 km, duração de 5 horas
- **Vínculo 6:** alcance de 10 km, duração de 24 horas.
- **Vínculo 8:** alcance de 50 km, duração de 5 dias
- **Vínculo 10:** alcance de 100 km, duração de 10 dias.

Vínculo Vital

Evocação: Ritual

Alcance: 5 metros

Duração: 1 mês

Lista de Magia: Trilha dos Guardiões

Com este poderoso encanto o místico consegue criar um vínculo vital com suas criaturas, sendo capaz de compartilhar sua energia física e mental.

Todo dano aplicado na EF e EH será dividido pelo místico e as criaturas que estiverem vinculadas a ele, caso a divisão do dano venha a ser um número quebrado o alvo do ataque ficar com a maior quantia. No entanto, caso o dano compartilhado exceda 50% da EF dos outros que não sejam o alvo do ataque o dano será aplicado até a faixa de 50% e o encanto colapsa, retornando o resto do dano ao alvo atacado. No caso de crítico, apenas o dano é compartilhado, e críticos que causam morte deixam os vinculados atordoados por uma rodada.

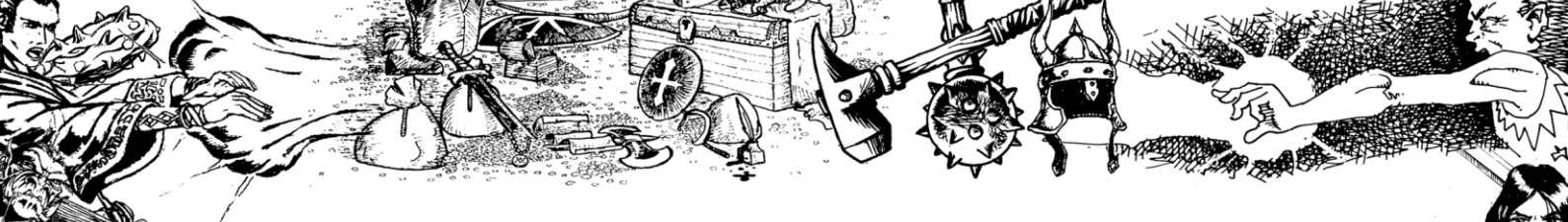
Ex.:

João esta vinculado ao seu lobo Spok, Spok recebe um ataque na EF de 21. João tem 18 EF e Spok 15, Spok ficaria com 11 de dano e João com 10, no entanto João só é capaz de receber 9 de dano, sendo assim o encanto quebra e Spok sofre 12 de dano ao invés de 11.

Ao ser alvo de um encanto que não deseja resistir ou que foi incapaz este compartilhará o efeito com aqueles vinculados. O efeito aplicado em seus aliados vinculados será metade do valor arredondado para cima. Caso seus aliados já estejam sobre o efeito da mesma magia nada acontece.

O custo do ritual é de 1 M.O. por nível. Os materiais também podem ser coletados normalmente pelo místico na natureza, a critério do Mestre. Este estipulará o nível de dificuldade de encontrar os materiais.

- **Vínculo Vital 1:** É capaz de vincular a uma criatura.
- **Vínculo Vital 3:** Idem a anterior, mas agora você e suas criaturas recebem 1/5 da RM e RF de seus aliados vinculados.
- **Vínculo Vital 5:** Idem a anterior, mas agora todo dano recebido por você e suas criaturas é reduzido em 1 nível.
- **Vínculo Vital 7:** Idem a anterior, mas agora a soma de RM e RF é de 1/4.

- 
- **Vínculo Vital 9:** Idem a anterior, mas agora o vínculo pode ser usado em até duas criaturas.

Visão Animal

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 12 horas

Lista de Magia: Rastreadores

O evocador adquire temporariamente a capacidade de adaptar a sua visão para enxergar no escuro ou (dependendo do efeito) a enxergar mais longe. Na visão noturna, o personagem passa a ver todos os objetos em escalas de cinza. O alcance da visão noturna é igual ao que ela teria caso o local estivesse banhado pela luz do dia. Devido a sua conexão com a natureza o Rastreador quando estiver fora de ambientes naturais não conseguirá mais evocar esta magia, mas se tiver sido evocada antes em ambientes naturais, ela continuará até o limite da duração, mesmo que ele entre em ambientes não naturais.

- **Visão Animal 1:** A visão noturna permite enxergar em escuridão parcial.
- **Visão Animal 2:** Idem ao anterior, mas quando em luz normal permite enxergar o dobro da distância.
- **Visão Animal 4:** Idem ao anterior, mas visão noturna permite enxergar em escuridão total e na escuridão parcial enxerga o dobro da distância.
- **Visão Animal 6:** Idem ao anterior, mas quando em luz normal permite enxergar o 3 vezes mais longe.
- **Visão Animal 8:** Idem ao anterior, mas permite enxergar em escuridão mágica, na a escuridão parcial enxerga o 3 vezes da distância, e na escuridão total enxerga o dobro da distância.
- **Visão Animal 10:** Idem ao anterior, mas quando em luz normal permite enxergar o 5 vezes mais longe.

Para efeitos de regras:

- **Escureidão Parcial:** é aquela em que, apesar de haver luz, a quantidade existente é pequena demais para permitir uma visão nítida.
- **Escureidão Total:** é aquela em que não existe nenhuma possibilidade de enxergar o ambiente ao seu redor.
- **Escureidão Mágica:** é aquela em que é causada por efeitos de magia.

Visão de Batalhas

Evocação: Instantânea

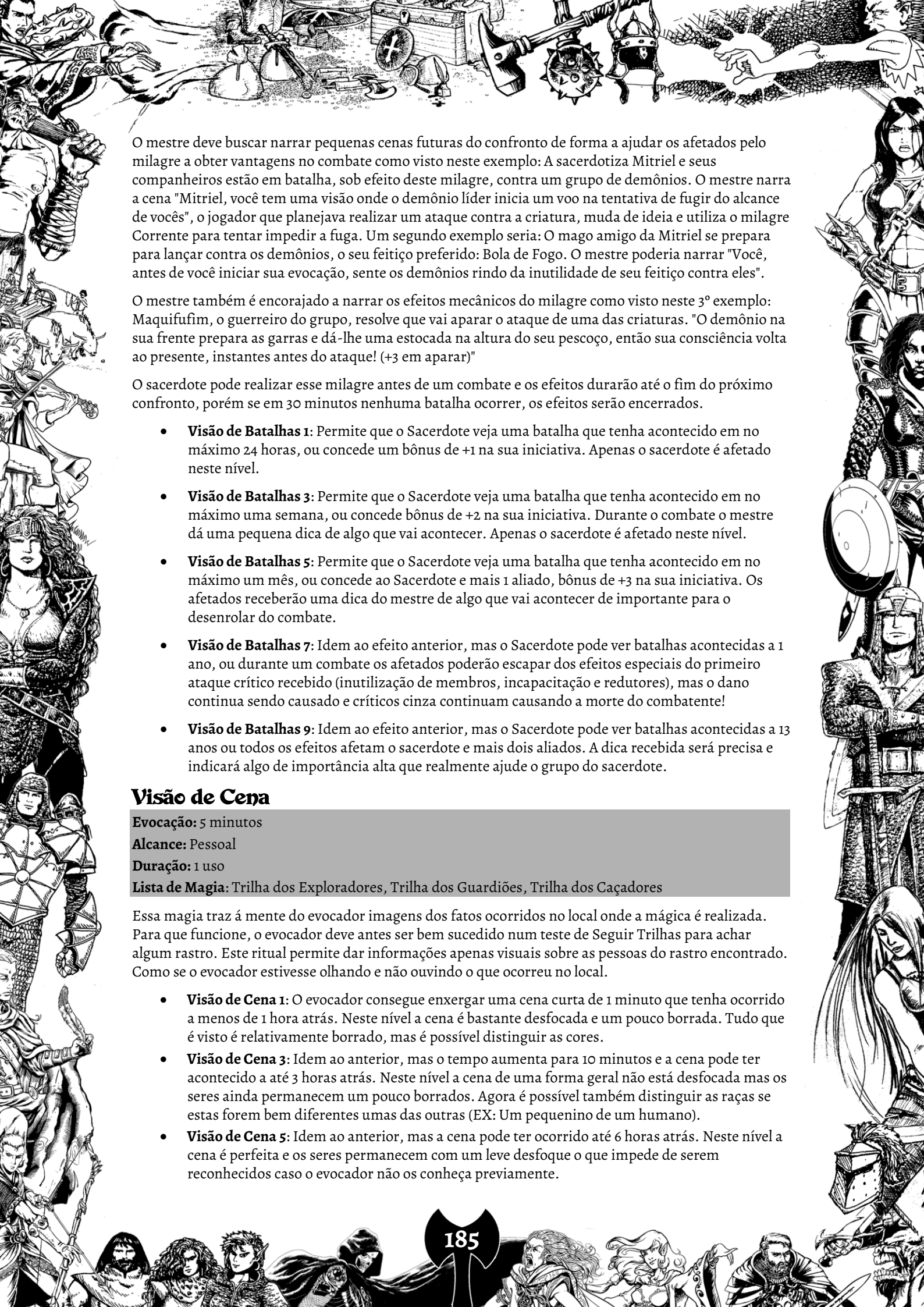
Alcance: 10 metros

Duração: 30 minutos ou 1 batalha futura

Lista de Magia: Ordem de Blator

Este milagre pode ser utilizado de duas formas: Observar eventos de uma batalha passada ou uma batalha que está por vir. O sacerdote é capaz de ver uma batalha que tenha ocorrido em determinado lugar, trazendo alguns benefícios ao evocador: conseguir informações da batalha e seus combatentes, quantos eram, que armas utilizaram, que armaduras vestiam e como lutaram, para se prepararem melhor para futuros combates. Para que o milagre funcione desta maneira é necessário que o tempo que a batalha tenha ocorrido não exceda ao permitido pelo nível. Quanto maior o nível, a mais o tempo a batalha pode ter ocorrido. O sacerdote ao evocar o milagre, verá alguns fragmentos da batalha ocorrida. Para que a magia funcione é necessário ter ficado alguma marca de batalha, como uma espada quebrada, um crânio, um elmo etc.

Outro uso desse milagre permite que o sacerdote e alguns aliados recebam durante uma batalha lampejos de visões dos movimentos futuros no campo de batalha. Os afetados não são capazes de prever os resultados dos combates, quem sairá vitorioso ou quem será destruído, esta magia mostra aos combatentes sutilezas instantâneas da movimentação dos indivíduos presentes. Na prática, uma diversidade de bônus pode ser garantida a depender do nível de dificuldade empregado representando a ligeira vantagem concedida pelas visões futuras da batalha.



O mestre deve buscar narrar pequenas cenas futuras do confronto de forma a ajudar os afetados pelo milagre a obter vantagens no combate como visto neste exemplo: A sacerdotiza Mitriel e seus companheiros estão em batalha, sob efeito deste milagre, contra um grupo de demônios. O mestre narra a cena "Mitriel, você tem uma visão onde o demônio líder inicia um voo na tentativa de fugir do alcance de vocês", o jogador que planejava realizar um ataque contra a criatura, muda de ideia e utiliza o milagre Corrente para tentar impedir a fuga. Um segundo exemplo seria: O mago amigo da Mitriel se prepara para lançar contra os demônios, o seu feitiço preferido: Bola de Fogo. O mestre poderia narrar "Você, antes de você iniciar sua evocação, sente os demônios rindo da inutilidade de seu feitiço contra eles".

O mestre também é encorajado a narrar os efeitos mecânicos do milagre como visto neste 3º exemplo: Maquifufim, o guerreiro do grupo, resolve que vai aparar o ataque de uma das criaturas. "O demônio na sua frente prepara as garras e dá-lhe uma estocada na altura do seu pescoço, então sua consciência volta ao presente, instantes antes do ataque! (+3 em aparar)"

O sacerdote pode realizar esse milagre antes de um combate e os efeitos durarão até o fim do próximo confronto, porém se em 30 minutos nenhuma batalha ocorrer, os efeitos serão encerrados.

- **Visão de Batalhas 1:** Permite que o Sacerdote veja uma batalha que tenha acontecido em no máximo 24 horas, ou concede um bônus de +1 na sua iniciativa. Apenas o sacerdote é afetado neste nível.
- **Visão de Batalhas 3:** Permite que o Sacerdote veja uma batalha que tenha acontecido em no máximo uma semana, ou concede bônus de +2 na sua iniciativa. Durante o combate o mestre dá uma pequena dica de algo que vai acontecer. Apenas o sacerdote é afetado neste nível.
- **Visão de Batalhas 5:** Permite que o Sacerdote veja uma batalha que tenha acontecido em no máximo um mês, ou concede ao Sacerdote e mais 1 aliado, bônus de +3 na sua iniciativa. Os afetados receberão uma dica do mestre de algo que vai acontecer de importante para o desenrolar do combate.
- **Visão de Batalhas 7:** Idem ao efeito anterior, mas o Sacerdote pode ver batalhas acontecidas a 1 ano, ou durante um combate os afetados poderão escapar dos efeitos especiais do primeiro ataque crítico recebido (inutilização de membros, incapacitação e redutores), mas o dano continua sendo causado e críticos cinza continuam causando a morte do combatente!
- **Visão de Batalhas 9:** Idem ao efeito anterior, mas o Sacerdote pode ver batalhas acontecidas a 13 anos ou todos os efeitos afetam o sacerdote e mais dois aliados. A dica recebida será precisa e indicará algo de importância alta que realmente ajude o grupo do sacerdote.

Visão de Cena

Evocação: 5 minutos

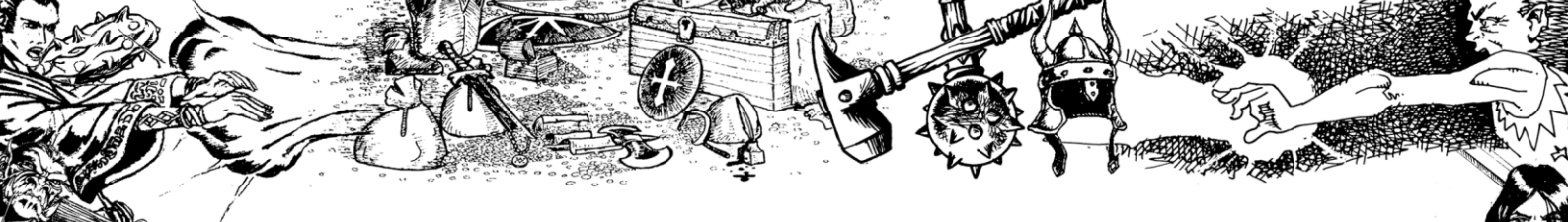
Alcance: Pessoal

Duração: 1 uso

Lista de Magia: Trilha dos Exploradores, Trilha dos Guardiões, Trilha dos Caçadores

Essa magia traz á mente do evocador imagens dos fatos ocorridos no local onde a mágica é realizada. Para que funcione, o evocador deve antes ser bem sucedido num teste de Seguir Trilhas para achar algum rastro. Este ritual permite dar informações apenas visuais sobre as pessoas do rastro encontrado. Como se o evocador estivesse olhando e não ouvindo o que ocorreu no local.

- **Visão de Cena 1:** O evocador consegue enxergar uma cena curta de 1 minuto que tenha ocorrido a menos de 1 hora atrás. Neste nível a cena é bastante desfocada e um pouco borrada. Tudo que é visto é relativamente borrado, mas é possível distinguir as cores.
- **Visão de Cena 3:** Idem ao anterior, mas o tempo aumenta para 10 minutos e a cena pode ter acontecido a até 3 horas atrás. Neste nível a cena de uma forma geral não está desfocada mas os seres ainda permanecem um pouco borrados. Agora é possível também distinguir as raças se estas forem bem diferentes umas das outras (EX: Um pequenino de um humano).
- **Visão de Cena 5:** Idem ao anterior, mas a cena pode ter ocorrido até 6 horas atrás. Neste nível a cena é perfeita e os seres permanecem com um leve desfoque o que impede de serem reconhecidos caso o evocador não os conheça previamente.

- 
- **Visão de Cena 7:** Idem ao anterior, mas a cena pode ter ocorrido até 12 horas atrás e o evocador consegue identificar os rostos das pessoas mesmo que não as conheça.
 - **Visão de Cena 9:** Idem ao anterior, mas a cena pode ter ocorrido até 1 dia e a cena pode agora pode ser vista claramente e fica ativa por 30 minutos, é possível até fazer leitura labial dos presentes, contudo, não é possível ouvir o som.

Visão Mística

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

Lista de Magia: Colégio do Conhecimento

Com este encanto o evocador concentra-se, fechando seus olhos ao abri-los eles estarão mais leves, rápidos e fixos como os de uma águia. Alguns Magos, do Colégio do Conhecimento depois muito tempo de auto-estudo conseguiram achar um modo de usar este encanto para ver coisas além da capacidade da visão normal ou mesmo para lhes dar vantagem de conseguir prever os ataques inimigos. Todos os efeitos são cumulativos.

- **Visão Mística 1:** Faz com que o evocador fique com +1 de defesa. O alcance de sua visão duplica e passa a ter -1 nível de dificuldade na Habilidade Usar os Sentidos quando usada no alcance normal.
- **Visão Mística 3:** Faz com que o evocador fique com +2 de defesa. O alcance de sua visão triplica e passa a ter -1 nível de dificuldade na Habilidade Usar os Sentidos quando usada para ver coisas até o dobro da distância normal.
- **Visão Mística 5:** Idem ao anterior, e ele pode enxergar tão bem como um anão.
- **Visão Mística 7:** Idem ao anterior, mas faz com que o evocador fique com +3 de defesa e passa a ter -2 níveis de dificuldade na Habilidade Usar os Sentidos quando usada para ver coisa até o dobro da distância normal.
- **Visão Mística 9:** Idem ao anterior, mas faz com que o evocador fique com +4 de defesa e passa a ver qualquer coisa que esteja invisível.

Visão Noturna

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: 12 horas

Lista de Magia: Colégio Necromântico, Ordem de Maira

Este encantamento permite que uma criatura receba a capacidade de ver em condições de pouca luminosidade. A eficiência, da visão obtida depende do Efeito utilizado.

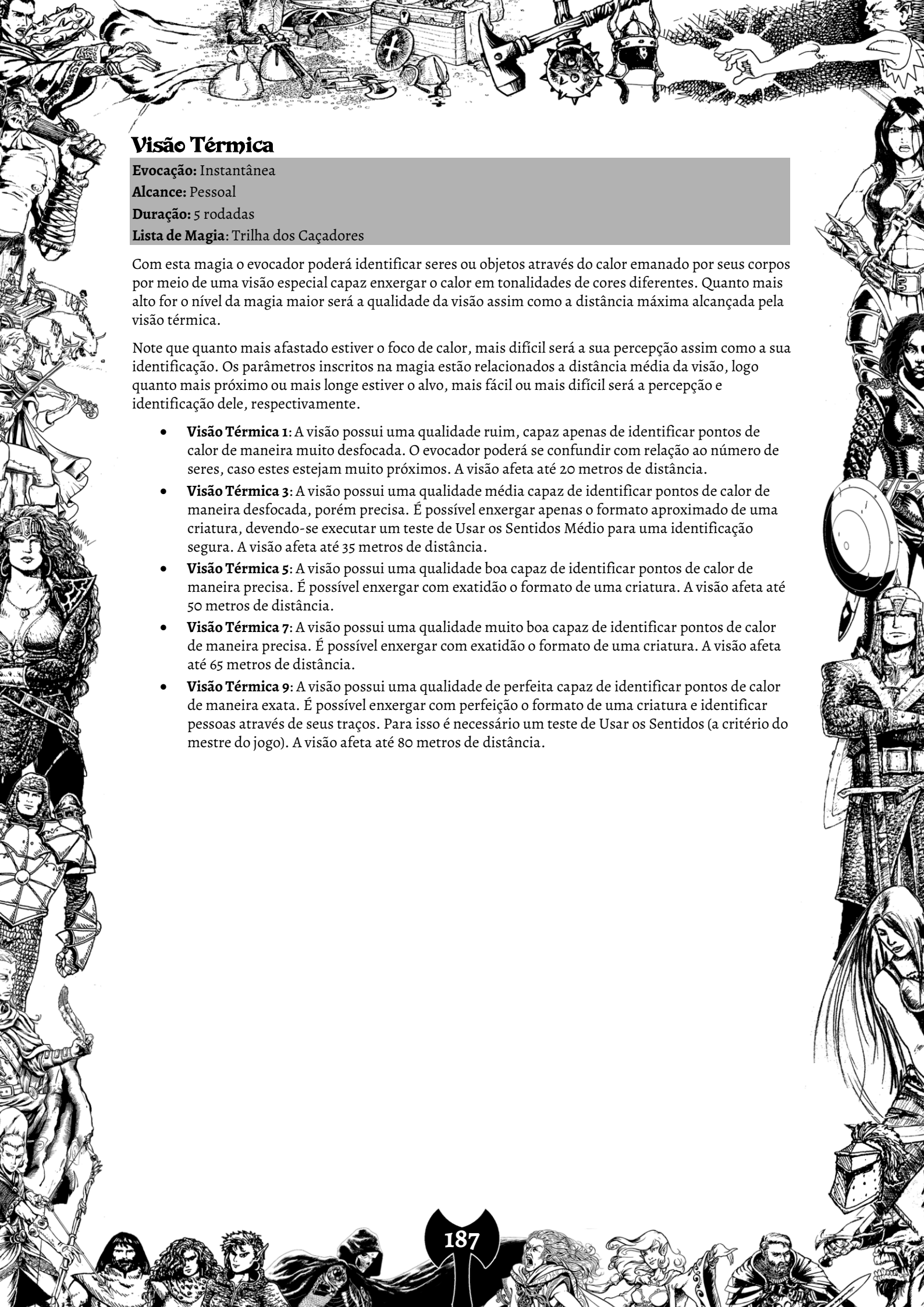
Seja qual for a eficiência, no entanto, o personagem passa a ver todos os objetos em tonalidades de preto e branco. O alcance da visão é igual ao que ela teria caso o local estivesse banhado pela luz do dia. Não há nenhum efeito adverso caso o local seja repentinamente iluminado. Caso isto ocorra, quem estiver sob efeito do encanto passará a enxergar normalmente. Caso a iluminação cesse, mas a Duração da magia não tenha se esgotado, o feitiço entra em ação novamente.

Escureidão parcial é aquela em que, apesar de haver luz, a quantidade existente é pequena demais para permitir uma visão nítida. Nesta categoria se encaixam noites estreladas mas sem lua e cavernas à luz de uma tocha.

Escureidão total é aquela onde não existe nenhuma fonte de luz presente. Um compartimento fechado sem iluminação se encaixa nesta categoria.

Escureidão de origem mágica é, obviamente, aquela que é causada por magia. Um exemplo disso é a causada pela magia Escureidão.

- **Visão Noturna 1:** Permite visão em escureidão parcial.
- **Visão Noturna 2:** Permite visão em escureidão total.
- **Visão Noturna 4:** Permite visão em escureidão de origem mágica.



Visão Térmica

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

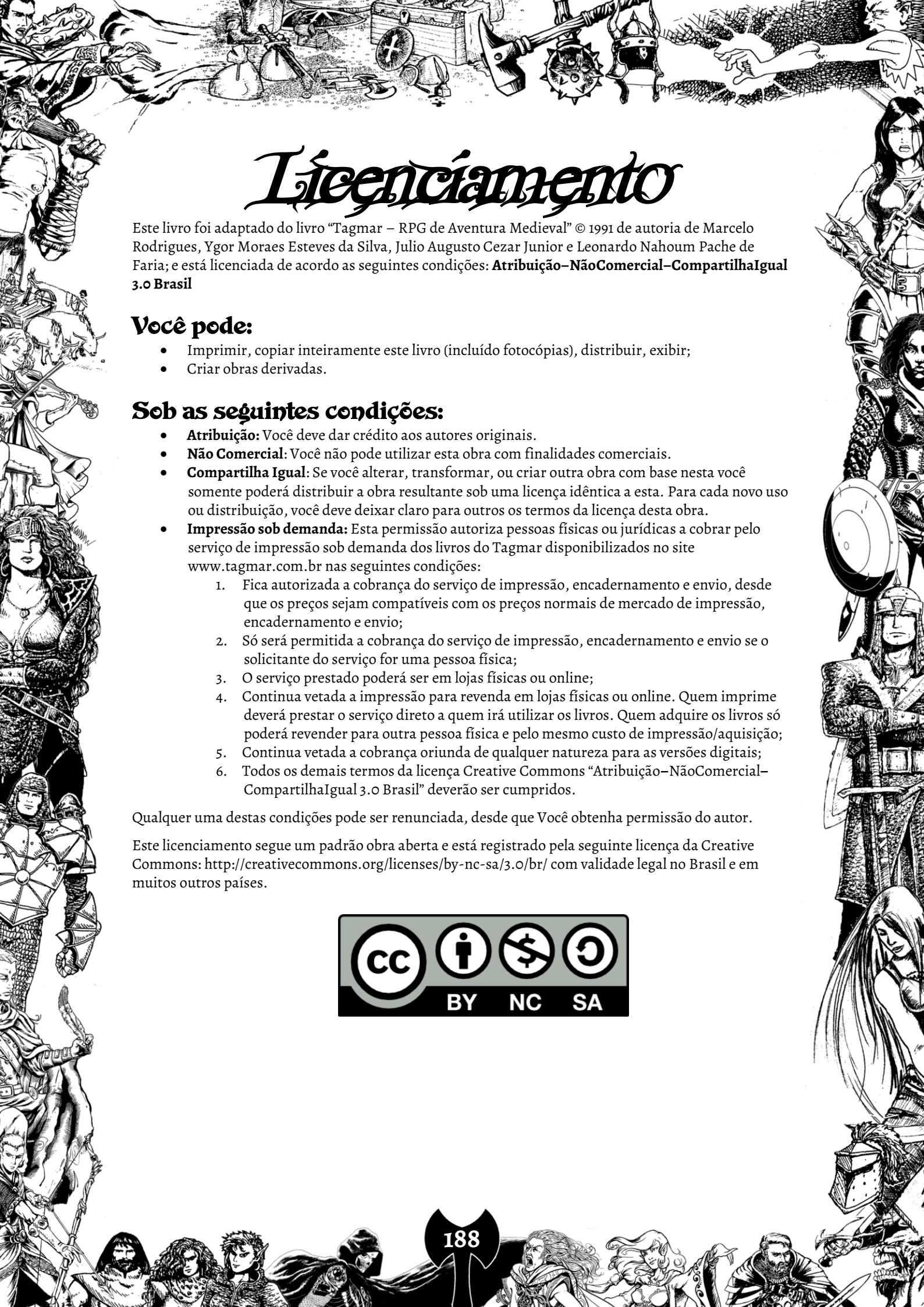
Duração: 5 rodadas

Lista de Magia: Trilha dos Caçadores

Com esta magia o evocador poderá identificar seres ou objetos através do calor emanado por seus corpos por meio de uma visão especial capaz enxergar o calor em tonalidades de cores diferentes. Quanto mais alto for o nível da magia maior será a qualidade da visão assim como a distância máxima alcançada pela visão térmica.

Note que quanto mais afastado estiver o foco de calor, mais difícil será a sua percepção assim como a sua identificação. Os parâmetros inscritos na magia estão relacionados a distância média da visão, logo quanto mais próximo ou mais longe estiver o alvo, mais fácil ou mais difícil será a percepção e identificação dele, respectivamente.

- **Visão Térmica 1:** A visão possui uma qualidade ruim, capaz apenas de identificar pontos de calor de maneira muito desfocada. O evocador poderá se confundir com relação ao número de seres, caso estes estejam muito próximos. A visão afeta até 20 metros de distância.
- **Visão Térmica 3:** A visão possui uma qualidade média capaz de identificar pontos de calor de maneira desfocada, porém precisa. É possível enxergar apenas o formato aproximado de uma criatura, devendo-se executar um teste de Usar os Sentidos Médio para uma identificação segura. A visão afeta até 35 metros de distância.
- **Visão Térmica 5:** A visão possui uma qualidade boa capaz de identificar pontos de calor de maneira precisa. É possível enxergar com exatidão o formato de uma criatura. A visão afeta até 50 metros de distância.
- **Visão Térmica 7:** A visão possui uma qualidade muito boa capaz de identificar pontos de calor de maneira precisa. É possível enxergar com exatidão o formato de uma criatura. A visão afeta até 65 metros de distância.
- **Visão Térmica 9:** A visão possui uma qualidade de perfeita capaz de identificar pontos de calor de maneira exata. É possível enxergar com perfeição o formato de uma criatura e identificar pessoas através de seus traços. Para isso é necessário um teste de Usar os Sentidos (a critério do mestre do jogo). A visão afeta até 80 metros de distância.



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–NãoComercial–CompartilhaIgual 3.0 Brasil**

Você pode:

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

Sob as seguintes condições:

- **Atribuição:** Você deve dar crédito aos autores originais.
- **Não Comercial:** Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.
- **Compartilha Igual:** 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 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 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 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 só poderá revender para outra pessoa física e pelo mesmo custo de impressão/aquisição;
 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 pode ser renunciada, 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 em muitos outros países.

