



RPG

TERRAMER



Aventuras nas
Terras Selvagens
Versão Preliminar 1



Créditos

Autores

A ser creditado...

Capa

Tiago Costa Nepomuceno

Ilustrações Internas

A ser creditado...

Coordenação

Fábio Carvalho Magalhães, Fernando Graf, Marcelo Rodrigues,

Revisão

A ser feita...

Publicação

Não publicado ainda...

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 com as seguintes condições: **Atribuição-Uso Não-Comercial-Compartilhamento pela mesma licença 3.0 Brasil.**

Você pode:

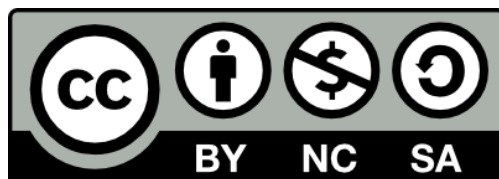
- Imprimir, copiar inteiramente este livro (incluído fotocópias), distribuir, exibir;
- Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

- **Atribuição:** Você deve dar crédito aos autores originais.
- **Uso Não-Comercial:** Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.
- **Compartilhamento pela mesma Licença:** Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta. Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- **Impressão sob demanda:** esta permissão autoriza que pessoas físicas ou jurídicas a cobrar pelo serviço de impressão sob demanda dos livros do Tagmar disponibilizados no site www.tagmar.com.br nas seguintes condições:
 1. Fica autorizada a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio, desde que os preços sejam compatíveis com os preços normais de mercado de impressão, encadernamento e envio;
 2. Só será permitida a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio se o solicitante do serviço for uma pessoa física;
 3. O serviço prestado poderá ser em lojas físicas ou online;
 4. Continua vetada a impressão para revenda em lojas físicas ou online. Quem imprime deverá prestar o serviço direto a quem irá utilizar os livros. Quem adquire os livros 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-Não Comercial-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 de obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.





Sumário

1.1	Introdução.....	11
1.2	Como você pode ajudar no Projeto Tagmar.....	11
2	Características Básicas.....	12
	Novas Raças dos Personagens das Terras Selvagens.....	12
	Especializações.....	23
2.1	Definindo as Características Básicas (Criação 1ª Parte).....	31
	Escolhendo Raça.....	31
	Escolhendo a Profissão.....	31
	Escolhendo um Deus.....	32
	Determinando as Posses Iniciais.....	32
	Definindo os Atributos.....	33
	Calculando a Velocidade Base.....	33
	Determinando a Defesa e Absorção.....	33
	Energia Física.....	37
	Energia Heroica.....	37
	Poderes Especiais.....	38
2.2	Outras características.....	38
2.3	Aquisição de Habilidades (Criação 2ª Parte).....	39
2.4	Aprendendo a Combater (Criação 3ª Parte).....	40
	Posses Iniciais (parte 2).....	2
2.5	Adquirindo Técnicas de Combate.....	7
	Lista das Técnicas de combate.....	8
2.6	Descrição das Técnicas de Combate.....	9
	Acurar.....	9
	Ambidestria.....	9
	Animosidade.....	10
	Aprimorar.....	10
	Combate Aéreo.....	11
	Combate Aquático.....	11
	Combate com Escudo.....	12
	Confundir Oponentes.....	12
	Contra-Ataque.....	13
	Defletir Ataque.....	13
	Desarmar.....	14
	Desviar.....	15
	Duelar.....	15
	Explorar Ponto Fraco.....	16
	Golpe Sujo.....	16
	Guarda Alta.....	17
	Guardar Posição.....	17
	Heroísmo.....	18
	Imobilizar.....	19
	Incapacitar.....	19
	Inibir Ataque.....	20
	Intimidar.....	21
	Leitura da Batalha.....	21
	Ocupar Espaço.....	22
	Recuo estratégico.....	22
	Resistência à Dor.....	23
	Ripostar.....	23
3	Magias.....	26
	Ritos.....	26
	Feitiços e Criações de Poções.....	26
	Uso de Armaduras, Elmos e Escudos ao evocar uma magia.....	27
3.1	Listas de Magia.....	27

3.2	<i>Adquirindo as Habilidades Mágicas (Criação 4a Parte)</i>	27
	Magias Básicas e Especializações.....	27
	Entrando para um Colégio, Caminho, Confraria, Tradição ou Trilha.....	28
	Ritual de Conformidade.....	28
3.3	<i>As Magias das Profissões</i>	29
	Berserkeres.....	29
	Feiticeiros.....	30
	Confrarias.....	32
	Colégios.....	32
	Trilhas.....	33
3.4	<i>Descrição das Magias</i>	34
	Agilidade Felina.....	34
	Alucinação.....	34
	Amigo Imaginário.....	35
	Amizade.....	36
	Amplificar.....	36
	Amuleto Protetor.....	37
	Analisar.....	37
	Ancestralidade.....	38
	Animalidade.....	38
	Aprimoramento Corporal.....	39
	Aprimorar Habilidades.....	40
	Aprisionar.....	40
	Arma Flamejante.....	41
	Armadilha Sonora.....	41
	Armadura Elemental.....	42
	Armadura Espectral.....	42
	Armamento Vital.....	43
	Artifício.....	43
	Assimilação.....	44
	Assimilação Verdadeira.....	45
	Ataque Impetuoso.....	46
	Atormentar.....	47
	Atravessar objetos.....	47
	Atuação.....	48
	Aura ameaçadora.....	49
	Aura Venenosa.....	50
	Avivar.....	50
	Azar.....	50
	Bálsamo restaurador.....	51
	Besta Interior.....	52
	Bestializar.....	53
	Brado de Batalha.....	53
	Bruma Nociva.....	54
	Bruma Protetora.....	54
	Brumas da noite.....	55
	Campo de Trevas.....	55
	Camuflagem.....	56
	Canção do Controle.....	56
	Capturar no Tempo.....	57
	Casa dos Sonhos.....	57
	Cegar.....	58
	Chuva Estelar.....	58
	Clarividência.....	59
	Compartilhar Carne.....	60
	Conhecimento Linguístico.....	61
	Conhecimento Natural.....	61
	Conjuração Demoníaca.....	62

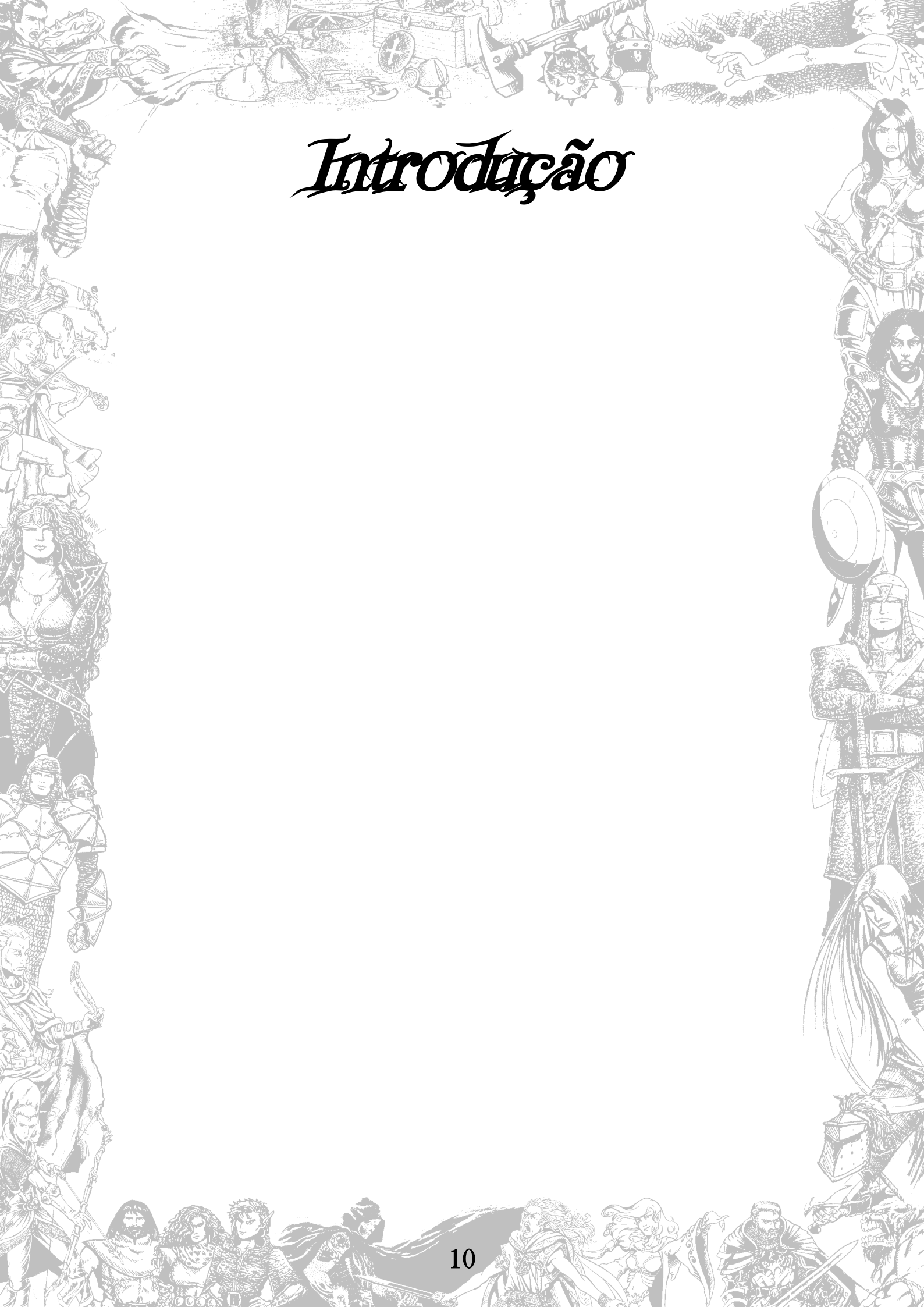
Conjurar objetos	63
Contatar espírito	63
Contatos Mentais	64
Controle Climático	65
Controle Sanguíneo	66
Corpo Indomável	66
Correntes de Gleipnir	67
Couraça Animal	67
Covardia	68
Criação	68
Criado-guia	69
Criatura Disforme	70
Cronogênese	71
Curas Espirituais	71
Dádiva da natureza	72
Desenvolvimento Sobrenatural	72
Desestabilização Mística	73
Desintegração	73
Despistamento	74
Destreza Animal	75
Deteção de Magia	76
Disparo de Vácuo	76
Distorção	77
Domínio Demoníaco	77
Domo Protetor	78
Draconificar	78
Dueto Místico	79
Égide	80
Elo Animal	81
Elo Sombrio	82
Encantamento	83
Encantamento Musical	84
Encantar Arte	85
Encantar Focus	85
Encarcerar	86
Energia infernal	87
Enfraquecer Espírito	87
Enlaçar	88
Enxame de Pragas	88
Erva daninha	89
Esconjuração	90
Escrituras Místicas	90
Escudo Espiritual	91
Esfera Infernal	91
Espiral temporal	92
Espírito das Feras	92
Esquecimento	93
Estremecer	93
Evocar Habilidade	94
Familiar	94
Fera de Trevas	95
Força do Urso	95
Forma Etérea	96
Fúria de sangue	97
Furor Vigoroso	98
Garra de Dragão	98
Geoanimação	99
Glória Heroica	99

Golpes Devastadores.....	100
Grilhão espiritual.....	100
Harmonia com a Natureza.....	101
Heptagrama.....	101
Iludir.....	102
Imbuir Elemento.....	103
Imbuir Espírito.....	103
Imperecer.....	104
Incorporar.....	104
Intensificar.....	105
Intuição.....	105
Invisibilidade.....	106
Invocar Espíritos.....	107
Lâmina de Mana.....	107
Lança Elemental.....	108
Legião de almas.....	108
Leitura.....	109
Lenda Vívda.....	109
Lendas.....	110
Libertação.....	111
Linguagem.....	112
Lugar de Honra.....	113
Maldição de Sangue.....	113
Maldições.....	114
Manipulação de Luz.....	117
Manipular Códigos.....	118
Manipular Materiais.....	119
Mão do Destino.....	119
Marca Antimagia.....	120
Marca da Vitalidade.....	120
Marca de Aço.....	121
Marca de Guerra.....	121
Marcas de Batalha.....	122
Marionetes Místicas.....	122
Materializar.....	123
Medo.....	124
Memória assimilada.....	124
Mensagem dos Sonhos.....	125
Mesmerizar.....	125
Mestre das Feras.....	126
Mestre de Armas.....	127
Metamorfose.....	127
Mimetismo Animal.....	128
Mitridatismo.....	129
Movimento Ardiloso.....	129
Movimento estragado.....	130
Naturalizar.....	130
Necrocontrole.....	131
Notas Encantadas.....	132
Nuvem Voadora.....	132
Obscurecer.....	133
Olhar assustador.....	133
Olhar do Predador.....	134
Olho Animal.....	134
Olhos da Cobiça.....	135
Olhos das Sombras.....	136
Onda Destrutiva.....	136
Pactos.....	137

Parede de Espinhos.....	138
Passo Largo	139
Passo Umbral	140
Pentagrama.....	140
Pentagrama místico.....	141
Perfeccionismo.....	141
Personificação.....	142
Pesadelo	142
Piromanipulação.....	143
Planta Venenosa	143
Poção da comunicação	144
Poção da Juventude	144
Poção da maldição	145
Poção da Metamorfose.....	146
Poção da Restauração.....	147
Poção da viagem.....	147
Poção das Emoções.....	149
Poção de Projeção Astral.....	150
Poção de voo	150
Poção do Duplo	151
Poção do hálito de dragão	152
Poção do Sono	153
Poção do Tamanho.....	153
Poção do Vigor.....	154
Poção Pele Cascarocha.....	154
Possessão.....	155
Presságio.....	156
Prestidigitação.....	156
Prevenção	157
Prisão das Sombras.....	157
Prisão Demoníaca	158
Proeza Lendária	159
Projeção Sensorial	159
Projeção Temporal.....	160
Proteção de sangue.....	161
Proteção Infernal.....	161
Quebra de Encantos.....	161
Reanimar os Mortos	162
Receptáculo	163
Recuperação acelerada	164
Recuperação natural.....	164
Redimensionar	165
Relâmpagos	166
Remodelar.....	166
Reproduzir	167
Resistência.....	167
Resistência Climática	168
Respiração Arcana.....	168
Retorno à Distorção	169
Retroceder.....	169
Revitalizar	170
Roubar Energia.....	170
Rugido Aterrorizante	170
Rugido selvagem.....	171
Rugido Supressor	171
Sangue Fervente	172
Sangue Heroico.....	172
Santuário do Sono.....	173

Segredo das Fadas	173
Segredos da Fogueira.....	174
Selvageria.....	175
Servo voador	175
Simplificar	176
Sincronia Musical	177
Sombras.....	177
Sonambulismo.....	178
Sonho Providencial	178
Sono Restaurador	179
Sorte	179
Submissão à natureza	180
Sufocar	181
Sugestão.....	181
Tatuagem animal.....	182
Teletransporte	183
Terceiro olho	183
Títere sinistro	184
Totem Ancestral.....	184
Totem Anulador	185
Tradição da Tatuagem	186
Transformação	186
Transporte das Brumas	188
Transporte Dimensional	188
Transposição Temporal.....	189
Velocidade.....	189
Vigília	190
Vínculo.....	191
Vínculo Sombrio.....	191
Vínculo Vital.....	191
Visão Animal.....	192
Visão da Alma	193
Visão do Passado.....	193
Visão Noturna	194
4 Caracterizações	196
4.1 Caracterizações Gerais.....	196
Agricultor {1}.....	196
Assombrado {-2}.....	196
Cobiçado {-1}.....	196
Conhecimento Militar {3}.....	196
Conhecimento Místico {3}.....	196
Dedicado {3}.....	196
Acromatopsia {-2}.....	197
Dom {-3 à 3}★.....	197
Encantador {5}.....	197
Engenheiro {2}.....	197
Excepcional {5}★.....	197
Exímio Caçador {2}	197
Experto {2}	197
Extasiado {-3 à -1}.....	197
Forjador {1}	198
Franco {-1 a 1}	198
Incompetente {-8 à -2}★	198
Linguista {2}.....	198
Maestria com Minerais {3}.....	198
Manipulador {1}	198
Negociante {2}	199
Parte de Etherium {2}.....	199

Perito {3 à 5}.....	199
Plurilíngue {1 à 3}	199
Poliglota {1 à 3}.....	199
Positivista {2}.....	199
Prodígio {1 à 5}.....	199
Profissional Inábil {-2}	199
Proteção Mística {5}Ⓚ.....	200
Técnico {3}	200
Tutor {-1 à 1}	200
Vulnerável ao Clima Extremo {-2}☆.....	200
Xenofobia {-1}	200
4.2 Caracterizações Raciais.....	200
Anões	200
Elfos Sombrios	201
Goura	202
Humanos.....	203
Bárbaros	203
Lazúlis	205
Nômades	206
Rúbeos	206
Sangar.....	207
Tindaeli.....	208
Napóis	208
Meio-Orcos.....	209
Sekbetes	209
5 Novos Equipamentos	Erro! Indicador não definido.
5.1 Lista de Itens	213
Armas, Armaduras e Afins	213
5.2 Descrição dos Materiais Exóticos das Terras Selvagens	216
5.3 Descrição das Armas e Equipamentos	223
Equipamentos com ajustes especiais.....	223
Equipamentos exóticos:.....	224
Equipamentos duplos.....	224
Descrição das armas exóticas.....	224
5.4 Variação de Preços - Terras Selvagens.....	235
Preços dos Equipamentos e Materiais	235
Variação do preço dos Itens Vs. Materiais de fabricação.....	235
6 Regras Complementares Terras Selvagens	Erro! Indicador não definido.
<i>Voo e Natação</i>	40
6.1 Combate Aéreo e Aquático	40
<i>Combate às Cegas</i>	40
<i>Penalidades e Situações Especiais</i>	40
6.2 Segurando a Respiração	41
6.3 Quedas	41



Introdução

1 Introdução

Bem-vindo as Terras Selvagens, Aventureiros do Mundo Conhecido, aqui onde os fracos alimentam os fortes e os fortes alimentam os mortos. Nesta terra de maldições, seres antigos e corruptos, zigurates e flora carnívora, você será capaz de sobreviver e se tornar uma lenda?

O LATS (Livro de Aventuras nas Terras Selvagens) vem para permitir que jogadores e mestres utilizarem o Livro de Ambientação das Terras Selvagens em suas mesas, não de forma exclusiva, uma vez que algumas raças, classes e/ou magias, podem ser utilizadas em qualquer ambientação Tagmariana, mas por conta do próprio Mestre. Lembrando que este livro é um suplemento, sendo indispensável o Manual de Regras.

Apesar deste guia não trazer nada sobre as raças dos Mundo Conhecido, elas também estão presentes, mesmo que em alguns territórios, seu número é pequeno, uma vez que as Terras Selvagens possuem uma ampla gama de raças fantásticas.

As Terras Selvagens trazem um novo conjunto de regras e outro nível de interpretação, sendo desaconselhável para grupos iniciantes tanto em Tagmar quanto em RPG, mas a decisão final é sempre do Mestre do Jogo.

Devido as novas regras, as Terras Selvagens são ideais para jogadores de estágio 5 ou maior; grupos que se esgotaram o Mundo Conhecido e desejam levar seus nomes para uma nova terra; e acima de tudo, para jogadores sedentos por novos desafios. Personagens com estágio abaixo do recomendado, terão um bom desafio nos combates e fora deles, cabendo ao mestre proporcionar um nível adequado de dificuldade.

A todos os novos corpos a serem reanimados ou não, boa aventura e se divirtam na TERRAS SELVAGENS DE TAGMAR!!!!

1.1 Como você pode ajudar no Projeto Tagmar

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

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

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

<http://Tagmar.com.br/Contato>

Participe do Projeto: se você gosta de escrever regras, criar novas criaturas ou aventuras, ou gosta de escrever textos de ambientação, ou ainda tem vocação para desenhar, entre para o Projeto Tagmar e participe mais ativamente da construção de um RPG. Entrar para o

projeto é fácil (e gratuito!), basta seguir as instruções em:

<http://Tagmar.com.br/Participar>





2 Características Básicas

O Livro de Aventuras nas Terras Selvagens conta com novas raças para esse cenário deslumbrante e tenebroso. Abaixo encontraram as descrições dessas novas raças e das raças já conhecidas que se adaptaram a essa exuberante terra.

2.1 Novas Raças dos Personagens das Terras Selvagens

Das muitas raças já conhecidas de Tagmar, nesse Livro foram inseridas novas 5 “raças jogáveis”, e incluído novas características para algumas raças já conhecidas como os Anões e Humanos:

- Elfos Sombrios;
- Gouras;
- Meio-Orco;
- Napois;
- Sekbetes;

A seguir temos uma descrição de cada raça que vai lhe ajudar a interpretar melhor o seu personagem.

Anões

Os Anões são em geral uma raça resistente e obstinada, reservada, laboriosa, que conserva a lembrança de injúrias (e também de benefícios), amante da pedra, das gemas, das coisas que adquirem forma nas mãos dos artesãos mais do que daquelas que vivem por si mesmas. Os Anões das Terras Selvagens possuem Caracterizações específicas e traços distintos dos demais Anões do mundo conhecido, mas seus Atributos e demais características não citadas aqui permanecem iguais ao Anão descrito no Manual de Regras.

São humanoides com em torno de 1,39m, variando com um peso em torno de 49 kg; assemelham-se muito a humanos que tenham uma longa barba, mas são mais robustos e de pele mais clara.

Os anões na sua maioria possuem cabelos, nos “homens” e “mulheres”, ruivos, e no caso dos anões, na barba. Anões com barbas negras feito carvão e loiras feito ouro também são encontrados facilmente. Seus olhos são castanhos ou verdes, mais incomum é o azul e suas variações.

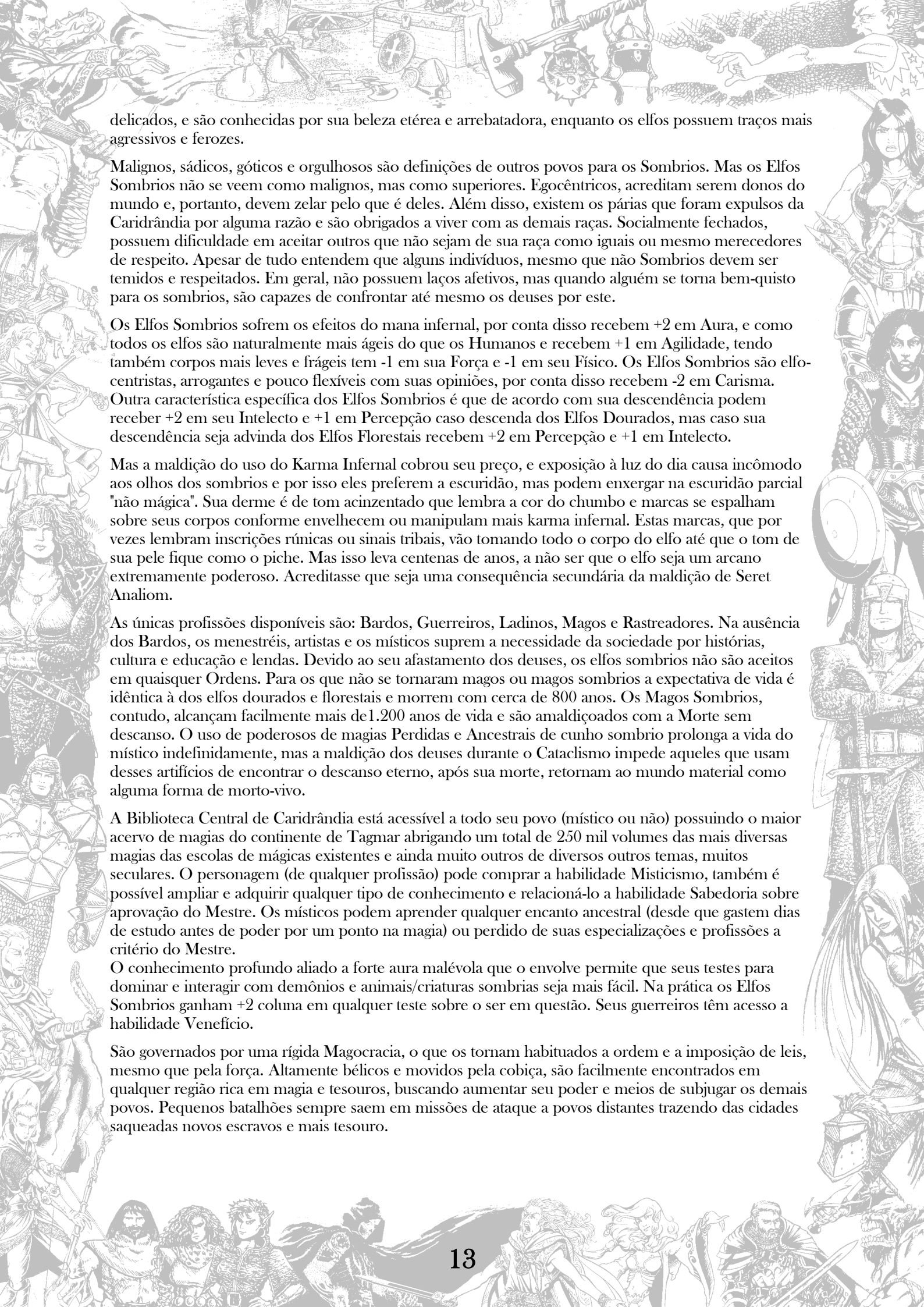
Os anões são fortes e muito robustos, dando-lhes a capacidade de realizar grandes caminhadas carregando muito peso.

As diferenças entre um anão e uma anã são: a barba e depois o porte físico. As anãs são levemente rechonchudas, delicadas e de rostos redondos. O curioso é que os anõezinhos são bem miúdos, porém maiores que os filhos dos pequeninos, mas os homens já apresentam uma constituição mais robusta do que crianças humanas.

A Sociedade dos Anões das Terras Selvagens é muito desenvolvida possuindo tecnologias desconhecidas para os povos do mundo conhecido, por conta disso iniciam com 1 nível na Habilidade Engenharia gratuitamente, também devido sua devoção a Blator e Parom principalmente têm qualquer Caracterização positiva de Fé como: Deus(a) Patrono/Matrona, Fiel, Proteção dos Deuses com o custo reduzido em um ponto. E devido ao clima agressivo que estes Anões vivem, conseguem suportar sem problemas temperaturas até 60°C, além disso, devido a sua exposição a longos períodos em minas e subterrâneo são habituados com pouca luminosidade possuindo visão na escuridão parcial de origem não mágica.

Elfos Sombrios

Os Elfos sombrios têm aparência homínideo muito similar a dos elfos dos reinos, entretanto, seus traços são mais aquilinos e retos, tendo rostos sóbrios. A ausência de barba entre os elfos e o fato de costumeiramente manterem cabelos compridos, poderia dificultar a diferenciação entre homens e mulheres, porém isso não ocorre, pois, as mulheres têm tipo físico mais franzino e traços mais



delicados, e são conhecidas por sua beleza etérea e arrebatadora, enquanto os elfos possuem traços mais agressivos e ferozes.

Malignos, sádicos, góticos e orgulhosos são definições de outros povos para os Sombrios. Mas os Elfos Sombrios não se veem como malignos, mas como superiores. Egoicêntricos, acreditam serem donos do mundo e, portanto, devem zelar pelo que é deles. Além disso, existem os párias que foram expulsos da Caridrândia por alguma razão e são obrigados a viver com as demais raças. Socialmente fechados, possuem dificuldade em aceitar outros que não sejam de sua raça como iguais ou mesmo merecedores de respeito. Apesar de tudo entendem que alguns indivíduos, mesmo que não Sombrios devem ser temidos e respeitados. Em geral, não possuem laços afetivos, mas quando alguém se torna bem-quisto para os sombrios, são capazes de confrontar até mesmo os deuses por este.

Os Elfos Sombrios sofrem os efeitos do mana infernal, por conta disso recebem +2 em Aura, e como todos os elfos são naturalmente mais ágeis do que os Humanos e recebem +1 em Agilidade, tendo também corpos mais leves e frágeis tem -1 em sua Força e -1 em seu Físico. Os Elfos Sombrios são elfo-centristas, arrogantes e pouco flexíveis com suas opiniões, por conta disso recebem -2 em Carisma. Outra característica específica dos Elfos Sombrios é que de acordo com sua descendência podem receber +2 em seu Intelecto e +1 em Percepção caso descenda dos Elfos Dourados, mas caso sua descendência seja advinda dos Elfos Florestais recebem +2 em Percepção e +1 em Intelecto.

Mas a maldição do uso do Karma Infernal cobrou seu preço, e exposição à luz do dia causa incômodo aos olhos dos sombrios e por isso eles preferem a escuridão, mas podem enxergar na escuridão parcial "não mágica". Sua derme é de tom acinzentado que lembra a cor do chumbo e marcas se espalham sobre seus corpos conforme envelhecem ou manipulam mais karma infernal. Estas marcas, que por vezes lembram inscrições rúnicas ou sinais tribais, vão tomando todo o corpo do elfo até que o tom de sua pele fique como o piche. Mas isso leva centenas de anos, a não ser que o elfo seja um arcano extremamente poderoso. Acreditasse que seja uma consequência secundária da maldição de Seret Analiom.

As únicas profissões disponíveis são: Bardos, Guerreiros, Ladinos, Magos e Rastreadores. Na ausência dos Bardos, os menestréis, artistas e os místicos suprem a necessidade da sociedade por histórias, cultura e educação e lendas. Devido ao seu afastamento dos deuses, os elfos sombrios não são aceitos em quaisquer Ordens. Para os que não se tornaram magos ou magos sombrios a expectativa de vida é idêntica à dos elfos dourados e florestais e morrem com cerca de 800 anos. Os Magos Sombrios, contudo, alcançam facilmente mais de 1.200 anos de vida e são amaldiçoados com a Morte sem descanso. O uso de poderosos de magias Perdidas e Ancestrais de cunho sombrio prolonga a vida do místico indefinidamente, mas a maldição dos deuses durante o Cataclismo impede aqueles que usam desses artificios de encontrar o descanso eterno, após sua morte, retornam ao mundo material como alguma forma de morto-vivo.

A Biblioteca Central de Caridrândia está acessível a todo seu povo (místico ou não) possuindo o maior acervo de magias do continente de Tagmar abrigando um total de 250 mil volumes das mais diversas magias das escolas de mágicas existentes e ainda muito outros de diversos outros temas, muitos seculares. O personagem (de qualquer profissão) pode comprar a habilidade Misticismo, também é possível ampliar e adquirir qualquer tipo de conhecimento e relacioná-lo a habilidade Sabedoria sobre aprovação do Mestre. Os místicos podem aprender qualquer encanto ancestral (desde que gastem dias de estudo antes de poder por um ponto na magia) ou perdido de suas especializações e profissões a critério do Mestre.

O conhecimento profundo aliado a forte aura malévola que o envolve permite que seus testes para dominar e interagir com demônios e animais/criaturas sombrias seja mais fácil. Na prática os Elfos Sombrios ganham +2 coluna em qualquer teste sobre o ser em questão. Seus guerreiros têm acesso a habilidade Venefício.

São governados por uma rígida Magocracia, o que os tornam habituados a ordem e a imposição de leis, mesmo que pela força. Altamente bélicos e movidos pela cobiça, são facilmente encontrados em qualquer região rica em magia e tesouros, buscando aumentar seu poder e meios de subjugar os demais povos. Pequenos batalhões sempre saem em missões de ataque a povos distantes trazendo das cidades saqueadas novos escravos e mais tesouro.



Gouras

Também chamados de homens-rã ou homens-sapo, este povo anfíbio vive na região dos mangues. Eles nascem de ovos expelidos por uma fêmea na água que foram fecundados por algum macho. Há alguma vigia nas áreas de desova, mas quando os ovos eclodem, eles deixam a natureza seguir seu curso e esperam os filhotes mais fortes que conseguem sobreviver até seu corpo se adaptar para a vida fora da água. Só então, estes girinos sobreviventes são levados para um berçário em uma das tribos. Apesar dessa aparente selvageria, são um povo muito pacífico - desde que não sejam provocados.

Os gouras tem grandes olhos negros de sapo, suas bocas enormes com dentes serrilhados não possuem lábios, tem a pele esverdeada que parece uma membrana fina, pernas longas e fortes e membranas nas mãos e pés que lhes dão grande agilidade no nado, e a capacidade de respirar embaixo d'água, podendo inclusive combater em baixo d'água, para tanto veja a Técnica de Combate - Combate Aquático. Seus pés não são diferenciados das mãos, e possuem polegar opositor capaz de segurar armas tão bem quanto as mãos. Não possuem pescoço aparente, sua cabeça parece uma continuação do tronco. Eles podem se diferenciar em peso, altura, e por variação de cores, manchas e listras na pele; mas não há diferenças externas entre machos e fêmeas. Sua fisiologia os permite respirar embaixo d'água e nadar com VB de 20, contudo sua pele fina de anfíbio causa uma perda de -1 na defesa.

Os Gouras são incapazes de sentir ou expressar emoções, e de usar magias, a não ser seu líder. Este povo adora um único deus, chamado Cupaqui. Seu líder é considerado uma encarnação de Cupaqui, e normalmente um Goura obeso que recebe o título de Grande Goura. O Grande Goura sempre vê em seu povo quem será a próxima encarnação de Cupaqui, e começa a prepará-lo. Eles têm uma estátua de trinta metros de altura de seu deus, que é uma figura em forma de homem-sapo obeso, sentado em um trono de ossos de criaturas marinhas. Os sacerdotes humanos acreditam que Cupaqui seja uma manifestação de Selimom. Por causa disso, não há magos, bardos ou rastreadores Gouras; e há em seu povo um único sacerdote capaz de realizar milagres que é também seu líder. Por isso, pode-se dizer que seu regime é uma teocracia, onde o líder é considerado uma encarnação de seu deus, e é o juiz, o júri e o executor de todas as questões, além de governar as tribos.

Devido a sua ausência de emoção, desenvolveram um grande intelecto lógico e analítico, e uma personalidade pragmática, introspectiva e fria, concedendo um bônus de +2 em Intelecto. Mas aliada a esse pragmatismo eles tem incapacidade de mentir ou de entender as emoções das pessoas inferindo numa penalidade de -2 em Carisma, e em adicional não podem ter níveis nas Habilidades Artes, Empatia e Enganação. Sua memória é extraordinária, os gouras não esquecem nada que veem, nem mesmo um detalhe, sendo capazes de transcrever com precisão livros lidos anteriormente. Outro benefício da ausência de emoção dos Gouras é que eles são imunes a medo e controle de emoções (positivas e negativas).

Os gouras são bons guerreiros, porém preferem adotar uma postura mais passiva frente ao combate. Eles o evitam, mas se forem provocados são guerreiros poderosos. Suas armas preferidas são a funda, a lança e a rede. Apesar de apenas o grande Goura poder realizar milagres, a religião é uma das principais atividades desse povo, ao lado da caça. Os gouras são conhecidos como exímios no nado e na caça, e na capacidade de resolver problemas.

Os gouras falam a língua comum dos mangues quando lidam com outros povos da região, sendo esta uma língua mais gestual e de aromas do que de palavras. Entre seus iguais, preferem usar sua língua mãe, a língua Goura é cheia de sons guturais e entonações precisas (um mesmo som com a entonação diferente pode significar outra coisa totalmente diferente).

Humanos

Na região das Terras Selvagens, há diversas etnias de humanos. Muitas delas, com traços físicos e culturais diferentes das demais. São eles os Bárbaros, Lazúlis, Nômades, Rúbeos, Sangar e Tindaeli. Apesar de singulares e possuírem Caracterizações singulares, as etnias de Humanos das Terras Selvagens tem os Atributos idênticos ao Humano descrito no Manual de Regras.



Bárbaros

Este é um dos povos que vive entre a muralha de Goguistá e as Geleiras. É constituído de algumas nações; cada nação é constituída de alguns clãs, que podem se espalhar em aldeias. O líder de uma nação tem o título de Portentã. O líder de um clã é chamado Tu-Portentã e o líder de uma aldeia como Vei-Portentã. Os bárbaros possuem seus dialetos de cada nação, mas também falam o malês meridional devido ao contato com os "povos do norte" ou "povos para lá da muralha". Entretanto, em sua maioria não sabem ler ou escrever; as principais exceções talvez estejam entre os Volins que assimilaram parte da cultura do norte.

A capital de cada nação é uma cidade paliçada ou murada. Entre dezenas de nações, as cinco principais são: Volins, Nasinqui, Iilim, Zumi e Nieru. A maior nação é a dos Volins, e vivem ao norte se espalhando também por Eredra; eles são os únicos dos bárbaros que usam armaduras. A nação mais ao oeste, e a mais rica, é a dos Nasinqui. Os Iilim são os mais selvagens e violentos, e vivem na região montanhosa ao nordeste. Os Zumi são uma nação matriarcal que vive na região leste na parte mais fértil e domina o território do rio Lágrima. E os Nieru são a menor e menos desenvolvida economicamente entre as nações bárbaras, vivem ao sudeste e aceitam orcos entre seu povo, são os únicos que negociam com a nação bárbara de orcos, os Ortoor Maequir.

Há rumores que indicam que a origem do povo bárbaro é de membros da seita ou de servos dos reis feiticeiros da antiguidade. O que se sabe é que eles adoravam as forças da natureza e os espíritos dos animais e de seus ancestrais. Mas atualmente há uma tentativa missionária de instalar a fé nos deuses que vem sendo feita há 50 anos. Porém suas tradições religiosas têm atrapalhado o culto aos deuses, ou, nas raras ocasiões em que ele se instaura, incorporam elementos de seus cultos primitivos aos cultos divinos. A principal deusa adorada é Crezir; Blator, Cruíne e Crisagom são tolerados e até respeitados em algumas tribos; Lírís, Quírís e Sevides tem se instalado entre os Nasinqui; e Maira possui um lugar importante entre os adoradores - cultos aos demais deuses são desdenhados e desprezados. Para este povo, cada deus é representado por um animal que varia entre as tribos.

Cada nação, tribo e clã possui seus estandartes, que costumam ser exibidos em muitas ocasiões; e cada nação tem um costume quanto a aparência geral de seus guerreiros, como a ostentação de padrões de pintura corporal, cicatrizes e barbas. O armamento comum dos bárbaros varia entre cada nação. Entre os Volins é comum o uso de armaduras completas, espadas de mão e meia, e escudo. Mas as demais tribos desprezam o uso de armaduras. Já os Iilim costumam usar machados e maças pesadas. Os Nieru costumam usar armas de arremesso e arcsos. Os Zumi também gostam de espadas de mão e meia, que junto com as lanças são suas armas favoritas. Já os Nasinqui costumam usar normalmente as armas tidas como mais exóticas para outras partes do mundo: chicotes, redes e a lança Nasinqui, uma lança média com uma forquilha adaptada na ponta para imobilizar e sufocar o pescoço de fugitivos.

Lazúlís

Povo livre que vive nas estepes a oeste das geleiras. Mas por muitas gerações, eles trabalharam como escravos nas minas dos orcos ao sul da geleira; somente há quatro décadas se libertaram e migraram para esta região. Atualmente existem cerca de quatrocentos lazúlís espalhados em quatro diferentes acampamentos de caça. Cada acampamento possui seu líder, mas todos devem lealdade ao líder do povo. Para ajudar a resistir ao frio, desenvolveram tecnologias especiais, como suas casas feitas de gelo (iglus), e seus mantos são cozidos ao contrário, com as peles para dentro e o couro para fora. Por isso, são muito resistentes ao frio e tidos como mestres de sobrevivência neste clima.

São extremamente xenófobos e territorialistas, e concedem aos seus vizinhos rúbeos, autorização de negociar com eles apenas um indivíduo por geração. Possuem baixa estatura (os mais altos possuem apenas 1,68 m), pele albina azulada, olhos repuxados e claros, e cabelos negros e lisos.

Seus guerreiros costumam usar armaduras de couro, e são exímios arqueiros. O idioma lazúli tem características do rúbeo e do idioma orco. E dos orcos eles herdaram também o canibalismo: eles têm o costume de devorar seus adversários derrotados em combate, considerando isso uma honra.

Na religião, são principalmente devotos do Grande Urso Glacial (Maira Nil). Mas possuem uma reverência especial a uma criatura chamada Chô-Tupanqui (Lagarto de Gelo) a quem seu líder busca conselhos. Eles acreditam que Chô-Tupanqui auxilia o Grande Urso Glacial na luta contra o Mal-Sob-o-Gelo.



Nômades

Este é um dos povos que vive entre a muralha de Goguistá e as Geleiras. Para os estrangeiros, podem ser confundidos com os bárbaros. Mas ao contrário destes, não vivem em aldeias ou cidades, apesar disso falam um dialeto de Malês Meridional com palavras da própria cultura.

Eles não têm moradias permanentes, vivendo em tendas. Cada um de seus clãs vive viajando entre duas áreas de caça específica dentro desta região, uma para o verão e outra para o inverno. Não há nações entre o povo nômade, mas os clãs se ajudam mutuamente contra as ameaças dos outros povos. Eles aceitam indivíduos de outras raças, até mesmo de raças selvagens, entre seu povo, e por vezes geram mestiços que recebem baixo status social. Tem o costume de invadir vilas bárbaras para "recuperar" o que foi roubado da mãe terra, por isso são tidos como um povo de ladrões e bandoleiros.

O status social é muito importante para os nômades, e independe de raça, crença ou origem. O status mede a honra e glória de uma pessoa, e é influenciado por alguns fatores: a habilidade de caça ou de luta; o status da família, ou tribo do membro; e grandes feitos de coragem ou valor.

Assim como os bárbaros, eles adoravam as forças da natureza e os animais, e há rumores de que eles fizeram parte da seita no passado. Como não possuem um lugar fixo, o culto aos deuses está sendo implantado com mais dificuldade nesta cultura, sendo As Arenas os principais locais em que encontram altares para os deuses.

Rúbeos

O clã dos rúbeos vive no norte e nordeste das geleiras, separado em dezenas de tribos diferentes. Os líderes de cada tribo são o chefe e a feiticeira. Geralmente o chefe conquista esta posição por combate, e a feiticeira é treinada em artes medicinais e algumas em magia. Um é o líder tribal, e o outro o líder espiritual.

São um povo de alta estatura, cabelos ondulados de cor vermelha ou dourada, olhos pequenos e claros, e os homens possuem barba densa. São um povo alegre, companheiro, aguerrido e teimoso.

O idioma rúbeo é muito peculiar, a linguagem possui poucas palavras e por isso é bastante simples de aprender a ouvir. Porém é difícil de falar, pois é muito gutural e apresenta a ausência de vogais em muitas palavras.

Seus guerreiros costumam usar armaduras de couro leve ou rígido, não sabem forjar aço, raras são as armas deste material, normalmente conseguidas por negociação com anões viajantes do sul. Suas principais armas são as lanças, e bordunas ou porretes especiais chamados por eles de Apem. Os Apem são feitos com madeiras muito rijas, duras feito ferro e bastante pesadas, como o cedro ou mogno; estas armas são adornadas com entalhes e tiras de couro, e a madeira é temperada no fogo para ficar tão resistente quanto armas feitas com aço. Depreciam o uso de arco, considerando uma arma covarde.

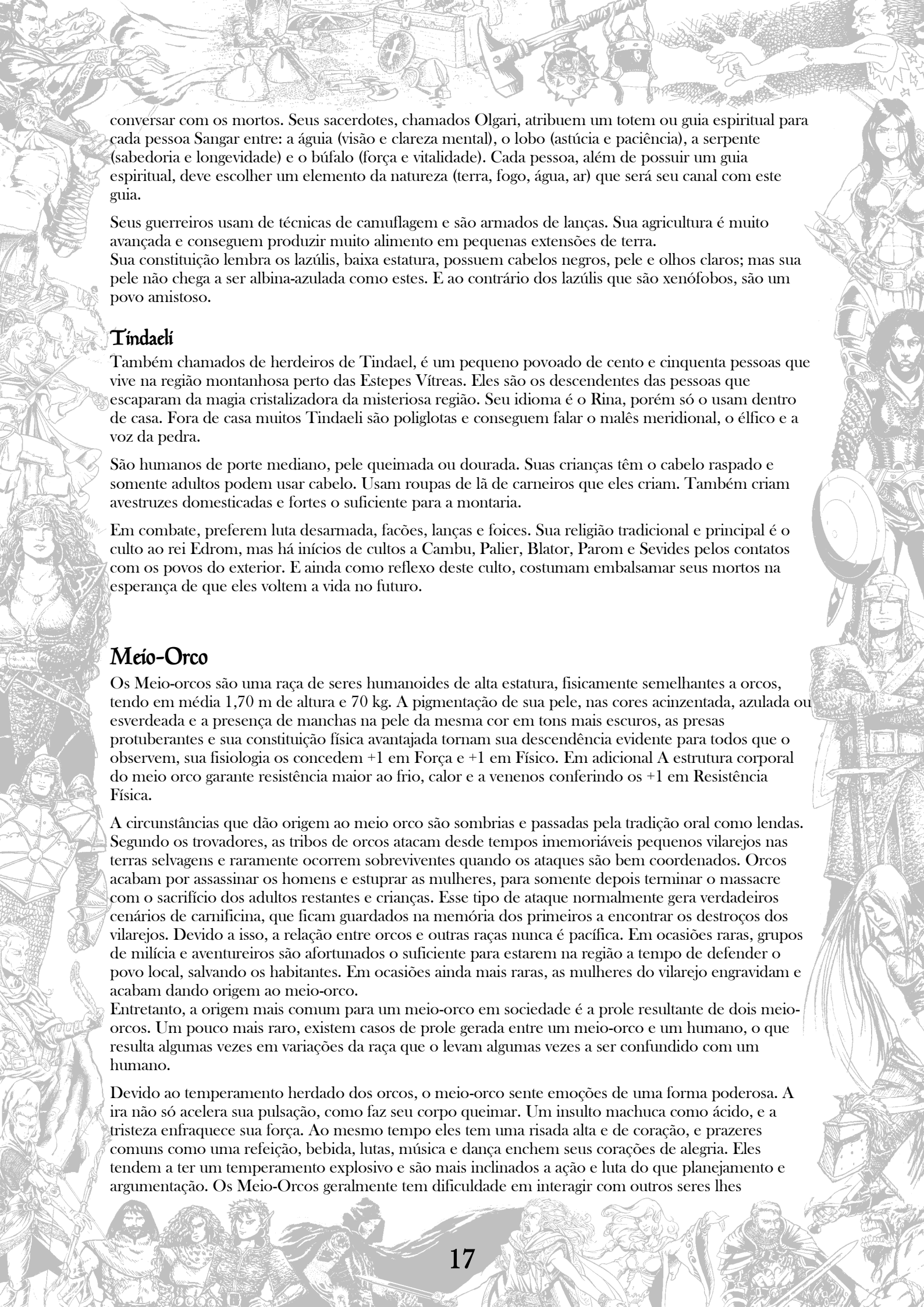
Na religião, cultuam principalmente: O Grande Urso Glacial (Maira Nil); A Velha Árvore (Maira Vet); O Pai da Terra (Maira Mon); O Justo, O Valente, O Corajoso, O Voraz (Crisagom); O Velho, O Ancião (Cruíne); e O Mestre (Parom). Mas entre seus feiticeiros há uma reverência quase religiosa a outras entidades, como a Rainha Palidá (uma rainha feiticeira do passado), e o Lagarto de Gelo. Os rúbeos também adoram e celebram a vinda do grande Leviatã, O Grande Rei do Mar.

Sangar

Este povo que vive na região do Domo de Arminus já estava lá antes de Telas ser reerguida. Eles vivem na Floresta de Eudam, e são conhecidos por ser um povo místico. Vivem em tribos de 20 a 30 indivíduos. Suas tribos mais importantes são os Acadae, os Umeria, os Ansiria e os Amoriania. Cada tribo Sangar é governada por um conselho tribal, composta pelos membros mais velhos de cada família.

A história conta que são descendentes de um reino perdido chamado de Basttar em uma região de estepes geladas, ao norte. Durante uma época chamada por eles de A Grande Caminhada, se exilaram para fugir da escravidão pelos Sombrios.

Sua religião é primitiva e busca pela harmonia com a natureza. Alguns cultuam A Grande Mãe (Gânis) como herança do povo Basttar. Mas cultuam principalmente O Grande Espírito (a força vital que une a todos os seres vivos e que comanda o destino de todos). Suas cerimônias consistem em práticas xamãs, com uso de cânticos, rezas e ervas. Acreditam que nestas cerimônias podem ver o mundo espiritual e



conversar com os mortos. Seus sacerdotes, chamados Olgari, atribuem um totem ou guia espiritual para cada pessoa Sangar entre: a águia (visão e clareza mental), o lobo (astúcia e paciência), a serpente (sabedoria e longevidade) e o búfalo (força e vitalidade). Cada pessoa, além de possuir um guia espiritual, deve escolher um elemento da natureza (terra, fogo, água, ar) que será seu canal com este guia.

Seus guerreiros usam de técnicas de camuflagem e são armados de lanças. Sua agricultura é muito avançada e conseguem produzir muito alimento em pequenas extensões de terra. Sua constituição lembra os lazúlis, baixa estatura, possuem cabelos negros, pele e olhos claros; mas sua pele não chega a ser albina-azulada como estes. E ao contrário dos lazúlis que são xenófobos, são um povo amistoso.

Tindaeli

Também chamados de herdeiros de Tindael, é um pequeno povoado de cento e cinquenta pessoas que vive na região montanhosa perto das Estepes Vítreas. Eles são os descendentes das pessoas que escaparam da magia cristalizadora da misteriosa região. Seu idioma é o Rina, porém só o usam dentro de casa. Fora de casa muitos Tindaeli são políglotas e conseguem falar o malês meridional, o élfico e a voz da pedra.

São humanos de porte mediano, pele queimada ou dourada. Suas crianças têm o cabelo raspado e somente adultos podem usar cabelo. Usam roupas de lã de carneiros que eles criam. Também criam avestruzes domesticadas e fortes o suficiente para a montaria.

Em combate, preferem luta desarmada, facões, lanças e foices. Sua religião tradicional e principal é o culto ao rei Edrom, mas há inícios de cultos a Cambu, Palier, Blator, Parom e Sevides pelos contatos com os povos do exterior. E ainda como reflexo deste culto, costumam embalsamar seus mortos na esperança de que eles voltem a vida no futuro.

Meio-Orcos

Os Meio-orcos são uma raça de seres humanoides de alta estatura, fisicamente semelhantes a orcos, tendo em média 1,70 m de altura e 70 kg. A pigmentação de sua pele, nas cores acinzentada, azulada ou esverdeada e a presença de manchas na pele da mesma cor em tons mais escuros, as presas protuberantes e sua constituição física avantajada tornam sua descendência evidente para todos que o observem, sua fisiologia os concedem +1 em Força e +1 em Físico. Em adicional A estrutura corporal do meio orco garante resistência maior ao frio, calor e a venenos conferindo os +1 em Resistência Física.

A circunstâncias que dão origem ao meio orco são sombrias e passadas pela tradição oral como lendas. Segundo os trovadores, as tribos de orcos atacam desde tempos imemoriáveis pequenos vilarejos nas terras selvagens e raramente ocorrem sobreviventes quando os ataques são bem coordenados. Orcos acabam por assassinar os homens e estuprar as mulheres, para somente depois terminar o massacre com o sacrifício dos adultos restantes e crianças. Esse tipo de ataque normalmente gera verdadeiros cenários de carnificina, que ficam guardados na memória dos primeiros a encontrar os destroços dos vilarejos. Devido a isso, a relação entre orcos e outras raças nunca é pacífica. Em ocasiões raras, grupos de milícia e aventureiros são afortunados o suficiente para estarem na região a tempo de defender o povo local, salvando os habitantes. Em ocasiões ainda mais raras, as mulheres do vilarejo engravidam e acabam dando origem ao meio-orco.

Entretanto, a origem mais comum para um meio-orco em sociedade é a prole resultante de dois meio-orcos. Um pouco mais raro, existem casos de prole gerada entre um meio-orco e um humano, o que resulta algumas vezes em variações da raça que o levam algumas vezes a ser confundido com um humano.

Devido ao temperamento herdado dos orcos, o meio-orco sente emoções de uma forma poderosa. A ira não só acelera sua pulsação, como faz seu corpo queimar. Um insulto machuca como ácido, e a tristeza enfraquece sua força. Ao mesmo tempo eles tem uma risada alta e de coração, e prazeres comuns como uma refeição, bebida, lutas, música e dança enchem seus corações de alegria. Eles tendem a ter um temperamento explosivo e são mais inclinados a ação e luta do que planejamento e argumentação. Os Meio-Orcos geralmente tem dificuldade em interagir com outros seres lhes



conferindo -1 em Carisma. Contudo esse temperamento impetuoso e anseio por um combate os conferem +1 na Iniciativa, e outra característica herdada é a capacidade de enxergar na escuridão parcial "não mágica".

Pária entre os humanos, orcos e demais raças, o meio-orco se vê em uma posição singular. A desconfiança gerada pela população acaba por forçar o meio-orco naturalmente para uma vida de aventureiro, e sua constituição o torna um bom aliado para um grupo. Devido à vida de aventureiro, o meio orco pode ser encontrado em todas as regiões das terras selvagens, embora em pequenos números. É relativamente comum ver casais de meio orcos descansando em tavernas mais afastadas da população enquanto viajam de cidade em cidade prestando serviços de escolta, como caçadores ou simplesmente aventureiros. Vale ainda destacar que, embora raríssimas, existem tribos de humanoides que aceitam orcos como membros e acabam por aceitar o meio orco.

Em sociedade, cada membro da raça encontra uma maneira de conseguir aceitação entre aqueles que odeiam os orcos. Alguns são reservados, tentando não chamar a atenção para si próprios. Alguns demonstram piedade e benevolência da forma mais pública que conseguem (sendo essas demonstrações genuínas ou não). E alguns simplesmente tentam ser tão fortes que os outros tendem a apenas evitá-los. De maneira geral essa rejeição acarreta numa penalidade de menos um nível em testes de Primeiras Impressões. Contudo os meio-orcos por serem constantemente hostilizados procuram aprimorar-se em todas as formas de combate possíveis para se manterem vivos, por conta disto têm qualquer caracterização positivas relativas a combate tem seu custo reduzido em um ponto.

O meio-orco atinge a maturidade mais rápido que humanos, alcançando a idade adulta aos 14 anos de idade, envelhecendo rapidamente e normalmente não passando dos 50 anos de idade. Devido a sua descendência humana, eles podem assumir qualquer profissão, embora seja raríssimo ver um bardo meio-orco.

Todo meio-orco possui o faro apurado dos orcos. Eles ganham a tarefa aperfeiçoada Farejar na Habilidade Seguir Trilhas e a tarefa aperfeiçoada Detectar Odor de Sangue na Habilidade Usar Sentidos.

Napóis

Os Napóis são uma raça humanoide meio aves de rapina necrófagas. Possuem o tronco e os braços a semelhança dos humanos, enquanto sua cabeça apresenta penas, bico curvo como uma águia, olhos grandes de falcão. Suas pernas abaixo do joelho são como a de aves, com garras grandes e afiadas nas patas. De suas costas saem asas de enorme envergadura que lhes permite voar muito rápido. Suas cores variam muito de um indivíduo para o outro, sendo o mais comum o marrom, o branco, o preto, o amarelo e o chumbo. Cristas e penas de diversos tamanhos e formas também dão individualidade entre eles. Sua altura média gira em torno de 1,65 metros, mas sua postura um pouco inclinada devido ao peso das asas os faz parecer menores. Embora possuam asas poderosas, os Napóis possuem uma estrutura corporal franzina, fazendo-os pesar em média 40 kg, sendo incomuns os indivíduos que se afastam desta média.

Eles são uma raça ovípara, em que as fêmeas põem e chocam um ovo a cada 30 anos, em média. Combinado a expectativa de vida dos Napóis que é de 120 anos em condições ideais, mas de não mais do que 70 anos nas reais condições dos mangues, percebe-se que eles são uma raça de lenta disseminação.

Os Napóis são honrados e fiéis. Eles possuem uma sociedade bem-organizada alicerçada nesta virtude, o que lhes garantiu certo sucesso em enfrentar a aura maligna que tanto afeta a mente dos habitantes dos mangues. Eles têm uma forte inclinação para as artes, especialmente a música e a poesia. A falcoaria também está entre suas paixões, sendo comum Napóis que treinam estes animais.

Mesmo sendo disciplinados e estudiosos, os Napóis não conseguem aprender a magia arcana dos magos. Embora não se conheça a explicação verdadeira para este fenômeno, é notável que eles não têm interesse nestes poderes, e que normalmente os consideram amaldiçoados e malignos, muito talvez em virtude do histórico de sofrimento da raça nas mãos de uma civilização perdida. Por outro lado, os Napóis são capazes de aprender as magias arcanas dos rastreadores e, especialmente, a dos bardos.



Mesmo que a igreja de Cambu seja a mais forte entre seu povo, existem muito sacerdotes de todos os cultos.

Devido ao seu temperamento, os Napóis são muito fiéis a sua rainha. Isso tornava muito raro encontrar um deles fora dos mangues, exceto em missões especiais. No entanto, a forma como a última rainha assumiu o controle, supostamente arquitetando a morte de sua mãe, fez com que alguns pusessem em xeque a confiança na nobreza e tornou mais comum encontrar Napóis aventureiros, geralmente em busca de conhecimento. Machos e fêmeas tem as mesmas capacidades físicas e mentais e carregam a mesma propensão a saírem para aventuras.

Os Napóis possuem capacidades parecidas com os humanos, porém mais fracos, o que lhes confere -1 para o atributo Força. Sua visão e olfato são muito precisos, concedendo-lhes +1 em Percepção. Sua inesgotável sagacidade, dedicação e aptidão para as artes ainda lhe garantem +2 em Carisma.

Eles falam a língua comum dos mangues. De todas as raças que vivem na região, eles são o que apresentam o maior número de alfabetizados, embora o conhecimento não seja universal como ocorre entre os elfos e os anões. Eles escrevem em um alfabeto cuneiforme próprio, resgatado da civilização antiga que os escravizou há muito tempo.

Por serem necrófagos, eles possuem alguma dificuldade em se inserir nas sociedades humanas. Não conseguem digerir vegetais com naturalidade, mas são capazes de alimentarem-se de rações de carne, mesmo que achem um cadáver de dois dias bem mais saboroso. Em virtude de sua necrofagia, eles são capazes de sentir o cheiro de carne em decomposição a uma distância bem maior do que os humanos. Eles recebem a tarefa aperfeiçoada de Usar Sentidos para perceber cheiro de carne apodrecendo gratuitamente. Essa habilidade lhes permite, as vezes, sentir o cheiro de mortos vivos em decomposição, como zumbis e caniçais, muito antes do que um humano conseguiria.

Os Napóis são capazes de voar muito mais rápido do que são capazes de andar no solo, podendo inclusive combater em pleno voo para tanto veja a Técnica de Combate - Combate Aéreo. Além disso, o equivalente ao movimento de corrida curta em voo lhes permite deslocar-se até 10 vezes sua velocidade base, em vez de 6. No entanto, eles não são capazes de carregar muito peso enquanto no ar. Para serem capazes de alçar voo, os Napóis não podem estar carregando mais do que 10 quilos. Eles podem, por outro lado, planar e descer devagar carregando até seu próprio peso.

Logo, para serem capazes de alçar voo, um Napóis não pode estar vestindo armadura ou, no máximo, pode vestir uma armadura leve. Eles também não conseguem carregar mochilas, bolsas e arcos atados nos ombros, pois prejudica o movimento de suas asas.

Finalmente, um Napóis precisa andar pelo menos 5 metros antes de abrir suas asas e ganhar altura. São necessários pelo menos 4 metros para ele ser capaz de abrir suas asas. Eles devem estar sempre em movimento para permanecerem no ar. Um Napóis precisa se deslocar no mínimo 10 metros no ar a cada rodada para permanecer na altura em que está ou subir. Deslocamentos menores significam que ele irá perder altura lentamente. Se a velocidade for reduzida a 0 abruptamente enquanto voa, o Napóis cai e sofre dano por queda normalmente.

Sekbetes

Sekbetes são seres de aparência e características híbridas entre humanoides e reptilianos possuindo em média dois metros e dez de altura e cento e setenta quilos. Seu corpo forte e robusto é totalmente encoberto por grossas escamas; seu crânio é semelhante à de um jacaré; seu tronco, braços e pernas são como de musculosos humanoides; suas mãos e pés possuem um padrão quase humanoide com cinco dedos, nas mãos, além de garras afiadíssimas de cerca de três centímetros, podemos encontrar um polegar oponível; por último, possuem uma cauda que representa cerca de metade de sua altura e com flexibilidade suficiente para dar a volta em torno de seu corpo.

A maioria destes tem pele com tons de verde-musgo, escura e áspera ao toque, porém as fêmeas têm tons verde-claro e aqueles que nascem com tons vermelho são os únicos escolhidos para serem sacerdotes; existem também os que possuem um tom amarelo, estes são extremamente raros e os únicos que podem se tornar feiticeiros. Possuem belíssimos olhos de tom amarelado e pupilas verticalizadas, possuem um olfato muito desenvolvido e são exímios nadadores e podem passar longos



períodos debaixo d'água onde enxergam perfeitamente, podendo inclusive combater em baixo d'água, para tanto veja a Técnica de Combate - Combate Aquático.

Devido ao seu porte possuem corpos fortes e grandes, por conta disso recebem, +2 em Força e +1 no Físico. Os sentidos aguçados dos Sekbetes lhe concedem +1 em Percepção, mas são uma raça pouco intelectual e mais combativa, por conta disso recebem -1 em Intelecto. O tamanho dos Sekbetes lhes desfavorece para encontrar armaduras, por isso não existem armaduras de placas completas para os Sekbetes, por isto a armadura máxima que eles podem usar é de cotas de malhas.

Por outro lado, os Sekbetes possuem poderosas armas naturais, Cauda, Garras e Mordida. Estes ataques usam o grupo de armas Combate Desarmado e tem seu totais iguais ao (CD + Atributo + Coluna).

- Cauda: L0/M1/P-2; Dano 12. (Força).
- Garras: L3/M0/P-3 ; Dano 8. (Agilidade).
- Mordida: L1/M0/P-1 ; Dano 16. (Força).

Por conta de seu olfato apurado recebem bônus de mais um Nível ou redução de menos um Nível de Dificuldade quando usarem o atributo Percepção ou a habilidade Usar Sentidos para sensações olfativas. Podem farejar algo ou alguém sem nenhuma dificuldade mesmo horas depois dos rastros no solo terem sumido - cada ponto no atributo percepção representa uma hora.

Memória Olfativa - Sekbetes são capazes lembrar de um odor de algo ou alguém que de alguma forma tenha chamado a sua atenção e/ou este tenha dedicado seu interesse.

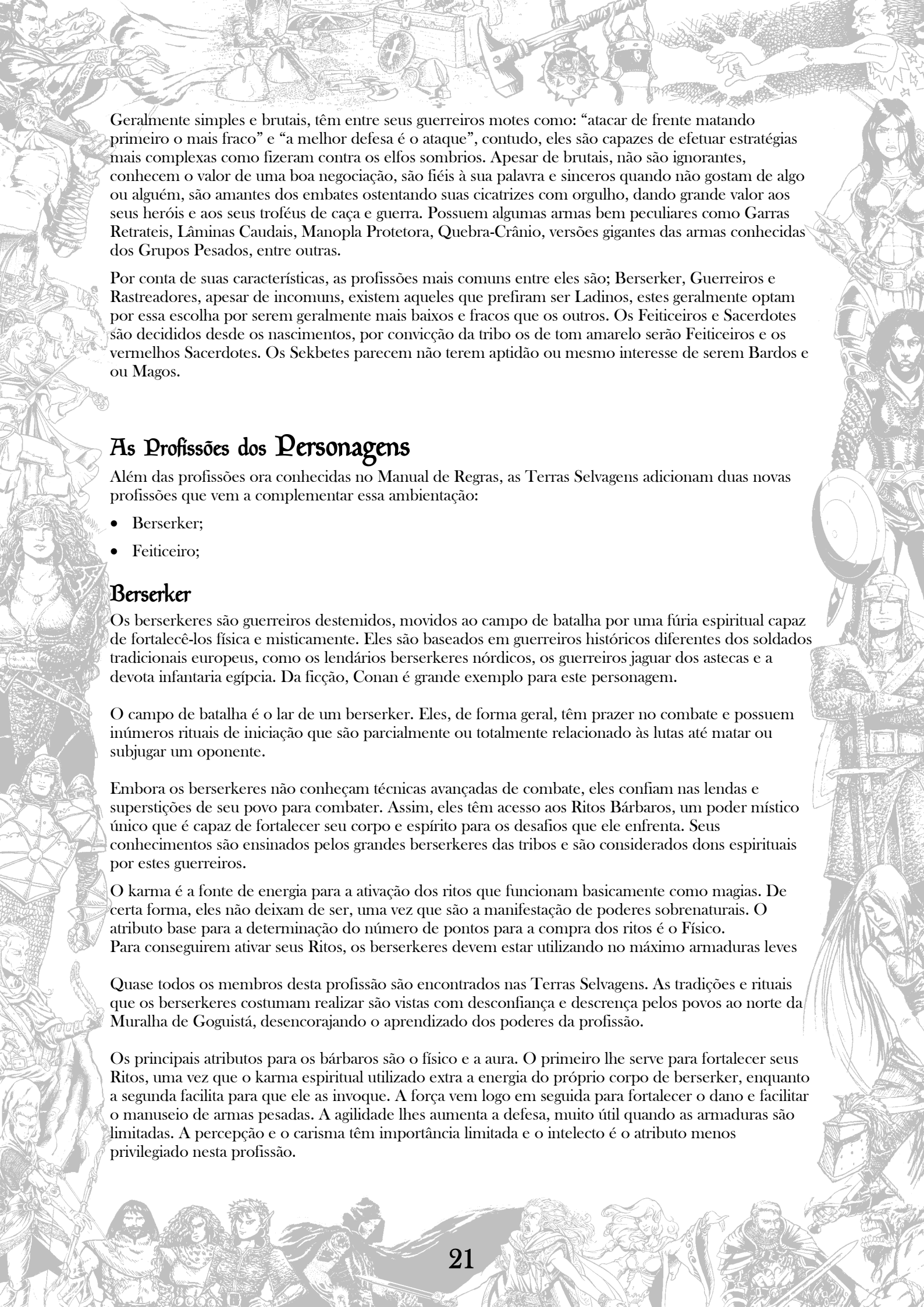
Nadador Nato - São hábeis e velozes nadadores capazes de prender a respiração em baixo d'água em uma medida de uma hora para cada ponto no atributo Físico; além de receber mais um Nível de Bônus ou menos um Nível de Dificuldade em suas rolagens na habilidade Natação e enxergarem perfeitamente embaixo d'água.

Os Sekbetes são onívoros, entretanto têm grande predileção por carne crua, contudo, comem fruta e carne seca se estiverem durante um período de escassez. São uma raça ovípara, suas fêmeas são mantidas como servas em suas aldeias aonde apenas o chefe e os melhores e mais fiéis guerreiros podem ter relações sexuais com elas. Uma fêmea pode dar à luz apenas uma única vez em toda sua vida podendo colocar até cinco ovos. Por conta de seu biotipo, sua estimativa de vida é de mais de trezentos anos, entretanto, sua vida belicosa nos mangues reduz drasticamente sua perspectiva pra cerca de oitenta anos; atingem a maturidade física aos dez anos, e ao completarem seu primeiro ano de vida já se tornam capazes de acompanhar as caçadas e expedições.

Eles habitam as regiões das bordas dos Mangues, o Vale Ranovel e a Cadeia Ergoniana. Estes ocuparam diversos templos e cidades abandonadas e as usam como tocas, sendo Mini-rum e Lui-rem os maiores e mais conhecidos. A ocupação desses templos foi que deu início à uma inimizade que perdura até os tempos atuais com os Napóis. Sua estadia na Cadeia Ergoniana colocou-os em contato com os Elfos Sombrios, este contato iniciou como conflito e hoje é mantido como uma "aliança"; em troca de proteção armada aos seus templos e salões secretos e um envio anual de escravos, os Sombrios lhes entregam armas e armaduras de metal (feitas sob medida para o seu biotipo) e prestam auxílio mágico nas guerras e expedições de caça. Os conflitos internos e guerras entre tribos de seu próprio povo são tão comuns, que estes terminam por aproveitar pouco desta importantíssima aliança.

Sua organização social é baseada em pequenas aldeias, cada uma com um chefe tribal, embora todos sejam subordinados aos sacerdotes; estes tendem a cultuar três deuses: Blator (Arnor, Senhor da Guerra), Crizagom (Urir, O Bravo); Crezir (Malemom, a Furiosa). A hierarquia das tribos é conquistada através do combate, onde o mais capaz e melhor combatente tem autoridade sobre os demais. Suas ordens são seguidas até que outro lhe desafie o lugar vencendo-o em combate singular, e é comum que esses combates levem à morte. São territorialistas e dificilmente saem de sua região de controle, quando o fazem é pelo combate a inimigos, em busca de conquista, ou para se aventurar, contudo este último é mais raro.

Os trabalhos são divididos em três classes: trabalhos de guerra, trabalhos inferiores e religiosos. Os de guerra são a caça, a pesca, a confecção de armas e equipamentos, a guarda e tudo ligado ao combate. Os trabalhos inferiores são deixados às mulheres e aos escravos e englobam a manufatura, tecelagem, limpeza, manutenção dos templos e das casas, tratamento da caça, etc. Os trabalhos religiosos são as liturgias dos ritos sagrados, os cânticos litúrgicos, a medicina e tudo ligado aos sacerdotes e seus ritos.



Geralmente simples e brutais, têm entre seus guerreiros motes como: “atacar de frente matando primeiro o mais fraco” e “a melhor defesa é o ataque”, contudo, eles são capazes de efetuar estratégias mais complexas como fizeram contra os elfos sombrios. Apesar de brutais, não são ignorantes, conhecem o valor de uma boa negociação, são fiéis à sua palavra e sinceros quando não gostam de algo ou alguém, são amantes dos embates ostentando suas cicatrizes com orgulho, dando grande valor aos seus heróis e aos seus troféus de caça e guerra. Possuem algumas armas bem peculiares como Garras Retrateis, Lâminas Caudais, Manopla Protetora, Quebra-Crânio, versões gigantes das armas conhecidas dos Grupos Pesados, entre outras.

Por conta de suas características, as profissões mais comuns entre eles são; Berserker, Guerreiros e Rastreadores, apesar de incomuns, existem aqueles que preferam ser Ladinos, estes geralmente optam por essa escolha por serem geralmente mais baixos e fracos que os outros. Os Feiticeiros e Sacerdotes são decididos desde os nascimentos, por convicção da tribo os de tom amarelo serão Feiticeiros e os vermelhos Sacerdotes. Os Sekbetes parecem não terem aptidão ou mesmo interesse de serem Bardos ou Magos.

As Profissões dos Personagens

Além das profissões ora conhecidas no Manual de Regras, as Terras Selvagens adicionam duas novas profissões que vem a complementar essa ambientação:

- Berserker;
- Feiticeiro;

Berserker

Os berserkeres são guerreiros destemidos, movidos ao campo de batalha por uma fúria espiritual capaz de fortalecê-los física e misticamente. Eles são baseados em guerreiros históricos diferentes dos soldados tradicionais europeus, como os lendários berserkeres nórdicos, os guerreiros jaguar dos astecas e a devota infantaria egípcia. Da ficção, Conan é grande exemplo para este personagem.

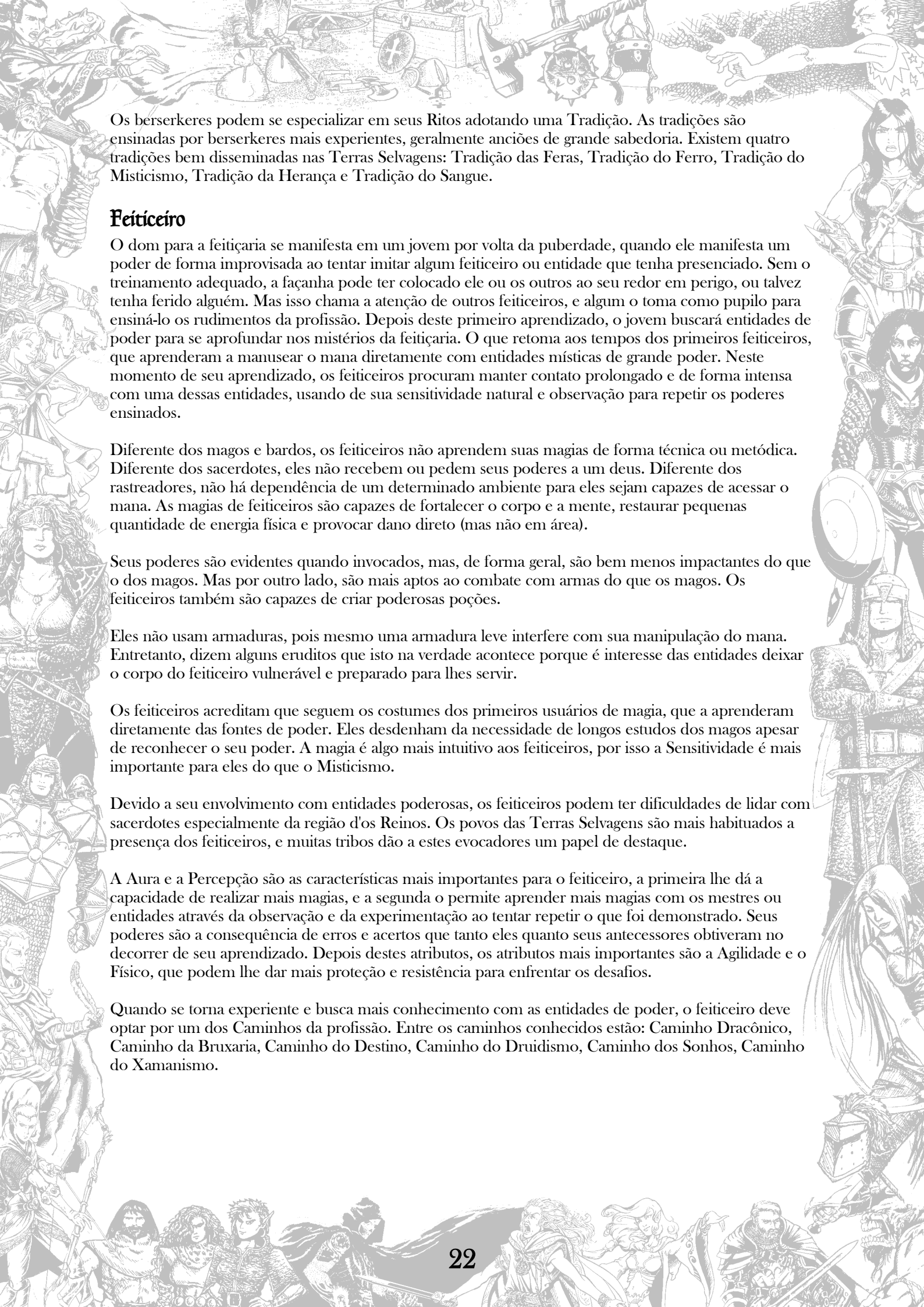
O campo de batalha é o lar de um berserker. Eles, de forma geral, têm prazer no combate e possuem inúmeros rituais de iniciação que são parcialmente ou totalmente relacionado às lutas até matar ou subjugar um oponente.

Embora os berserkeres não conheçam técnicas avançadas de combate, eles confiam nas lendas e superstições de seu povo para combater. Assim, eles têm acesso aos Ritos Bárbaros, um poder místico único que é capaz de fortalecer seu corpo e espírito para os desafios que ele enfrenta. Seus conhecimentos são ensinados pelos grandes berserkeres das tribos e são considerados dons espirituais por estes guerreiros.

O karma é a fonte de energia para a ativação dos ritos que funcionam basicamente como magias. De certa forma, eles não deixam de ser, uma vez que são a manifestação de poderes sobrenaturais. O atributo base para a determinação do número de pontos para a compra dos ritos é o Físico. Para conseguirem ativar seus Ritos, os berserkeres devem estar utilizando no máximo armaduras leves

Quase todos os membros desta profissão são encontrados nas Terras Selvagens. As tradições e rituais que os berserkeres costumam realizar são vistas com desconfiança e descrença pelos povos ao norte da Muralha de Goguístá, desencorajando o aprendizado dos poderes da profissão.

Os principais atributos para os bárbaros são o físico e a aura. O primeiro lhe serve para fortalecer seus Ritos, uma vez que o karma espiritual utilizado extra a energia do próprio corpo de berserker, enquanto a segunda facilita para que ele as invoque. A força vem logo em seguida para fortalecer o dano e facilitar o manuseio de armas pesadas. A agilidade lhes aumenta a defesa, muito útil quando as armaduras são limitadas. A percepção e o carisma têm importância limitada e o intelecto é o atributo menos privilegiado nesta profissão.



Os berserkeres podem se especializar em seus Ritos adotando uma Tradição. As tradições são ensinadas por berserkeres mais experientes, geralmente anciões de grande sabedoria. Existem quatro tradições bem disseminadas nas Terras Selvagens: Tradição das Feras, Tradição do Ferro, Tradição do Misticismo, Tradição da Herança e Tradição do Sangue.

Feiticeiro

O dom para a feitiçaria se manifesta em um jovem por volta da puberdade, quando ele manifesta um poder de forma improvisada ao tentar imitar algum feiticeiro ou entidade que tenha presenciado. Sem o treinamento adequado, a façanha pode ter colocado ele ou os outros ao seu redor em perigo, ou talvez tenha ferido alguém. Mas isso chama a atenção de outros feiticeiros, e algum o toma como pupilo para ensiná-lo os rudimentos da profissão. Depois deste primeiro aprendizado, o jovem buscará entidades de poder para se aprofundar nos mistérios da feitiçaria. O que retoma aos tempos dos primeiros feiticeiros, que aprenderam a manusear o mana diretamente com entidades místicas de grande poder. Neste momento de seu aprendizado, os feiticeiros procuram manter contato prolongado e de forma intensa com uma dessas entidades, usando de sua sensibilidade natural e observação para repetir os poderes ensinados.

Diferente dos magos e bardos, os feiticeiros não aprendem suas magias de forma técnica ou metódica. Diferente dos sacerdotes, eles não recebem ou pedem seus poderes a um deus. Diferente dos rastreadores, não há dependência de um determinado ambiente para eles sejam capazes de acessar o mana. As magias de feiticeiros são capazes de fortalecer o corpo e a mente, restaurar pequenas quantidade de energia física e provocar dano direto (mas não em área).

Seus poderes são evidentes quando invocados, mas, de forma geral, são bem menos impactantes do que o dos magos. Mas por outro lado, são mais aptos ao combate com armas do que os magos. Os feiticeiros também são capazes de criar poderosas poções.

Eles não usam armaduras, pois mesmo uma armadura leve interfere com sua manipulação do mana. Entretanto, dizem alguns eruditos que isto na verdade acontece porque é interesse das entidades deixar o corpo do feiticeiro vulnerável e preparado para lhes servir.

Os feiticeiros acreditam que seguem os costumes dos primeiros usuários de magia, que a aprenderam diretamente das fontes de poder. Eles desdenham da necessidade de longos estudos dos magos apesar de reconhecer o seu poder. A magia é algo mais intuitivo aos feiticeiros, por isso a Sensitividade é mais importante para eles do que o Misticismo.

Devido a seu envolvimento com entidades poderosas, os feiticeiros podem ter dificuldades de lidar com sacerdotes especialmente da região d'os Reinos. Os povos das Terras Selvagens são mais habituados a presença dos feiticeiros, e muitas tribos dão a estes evocadores um papel de destaque.

A Aura e a Percepção são as características mais importantes para o feiticeiro, a primeira lhe dá a capacidade de realizar mais magias, e a segunda o permite aprender mais magias com os mestres ou entidades através da observação e da experimentação ao tentar repetir o que foi demonstrado. Seus poderes são a consequência de erros e acertos que tanto eles quanto seus antecessores obtiveram no decorrer de seu aprendizado. Depois destes atributos, os atributos mais importantes são a Agilidade e o Físico, que podem lhe dar mais proteção e resistência para enfrentar os desafios.

Quando se torna experiente e busca mais conhecimento com as entidades de poder, o feiticeiro deve optar por um dos Caminhos da profissão. Entre os caminhos conhecidos estão: Caminho Dracônico, Caminho da Bruxaria, Caminho do Destino, Caminho do Druidismo, Caminho dos Sonhos, Caminho do Xamanismo.



Especializações

Em adicional às especializações do Manual de Regras, o LATS traz novas especializações para as profissões já existente e as novas profissões adicionadas por esse suplemento.

Academias de Combate

Além das 4 Academias de Guerreiros unem-se a elas para a escolha dos jogadores as seguintes Academias:

- Academia dos Duelistas;
- Academias dos Guardas;

Academia dos Duelistas: A Academia dos Duelistas são guerreiros que se assemelham muito com os gladiadores no ponto de vista de serem combatentes corpo-a-corpo quase que totalmente focados em estratégias para duelos. Se comparado com os demais, não possuem as capacidades aguçadas para combates a distância como os arqueiros, não são bons montados como os cavaleiros, muito menos brutais que os gladiadores, não são bons em defender alguém como os guardas e por último não são capazes de efetuar golpes em área como os infantes.

As Academias dos duelistas geralmente encontram-se em cidades muito militarizadas. Dentre as maiores realizações que podem ser alcançadas por um duelista, representar o seu exército é a que mais traz notoriedade para o que buscam o caminho da militarização. O mais hábil no meio dos duelistas é aquele que vai ser escolhido para embates em que existe a necessidade de decidir a vitória entre dois exércitos sem a necessidade de uma guerra. Existem também aqueles que enveredam pela vida de aventuras em arenas ou até mesmo pelo mundo buscando notoriedade e reconhecimento por seus feitos, contudo, estes combatentes nem sempre estão vinculados a uma academia, muitas vezes são treinados desde jovens por um mestre ou tutor, contudo a finalidade é a mesma, o duelo.

Alguns duelistas geralmente preferem armas rápidas e armaduras menos robustas para combates de apresentação, contudo, usualmente estão trajando armaduras que lhes proporcionam mais proteção e armas que proporcionem duelos mais eficazes. Uma parte muito importante do treinamento de um duelista é focada em transformar um combate múltiplo em um duelo particular, a fim de usar o campo de batalha ao seu favor. O estilo de luta dos duelistas é voltado muitas vezes para focar em pontos desprotegidos e/ou vitais com intuito de finalizar rapidamente o combate para que este não perca mais do que o "necessário". Outros preferem uma estratégia mais cautelosa e defensiva para enfrentar seus inimigos sem muito se expor.

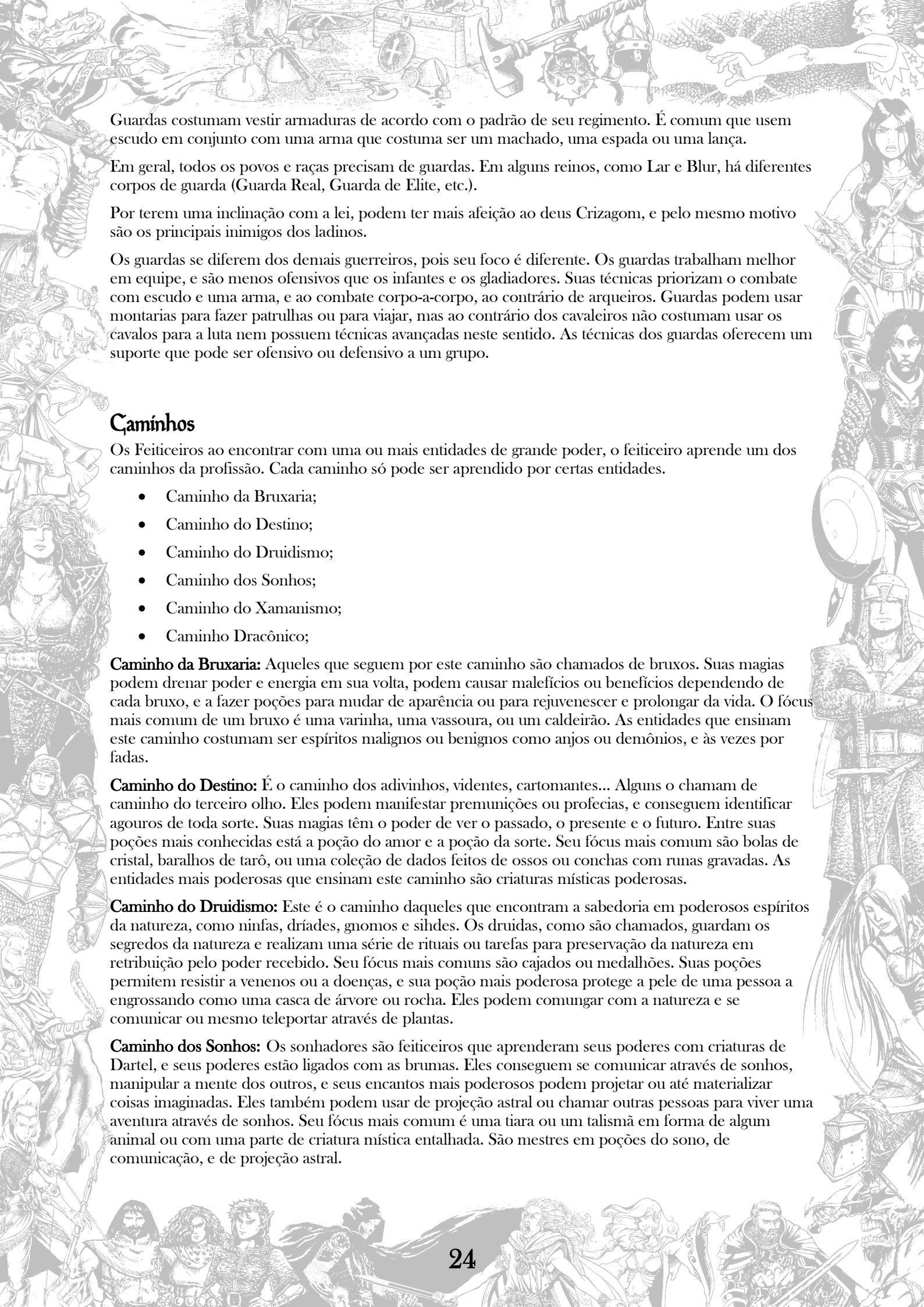
Academia dos Guardas: A Academia dos Guardas são guerreiros treinados para proteger um local e suas pessoas, alguns são designados como guarda-costas pessoais, outros protegem um tesouro, e outros patrulham as ruas ou fronteiras para garantir a segurança. Milícias seguem o treinamento desta academia.

Para se tornar um guarda, geralmente é preciso ter um passado sem crimes, obedecer a hierarquia, e ter um senso forte de dever.

A hierarquia desta academia varia em cada reino. Lar e Blur possuem hierarquias e títulos militares próprios e bem peculiares. A hierarquia a seguir pode servir para reinos ou milícias onde não há hierarquia definida: Cadete - também chamados de recrutas; em fase de treinamento; Guarda - a maior parte da academia, são os subalternos; Intendente - guarda experiente, que recebeu a responsabilidade de gerenciar os recursos (comida, armas, dormitórios, etc.) da guarda; Comandante - líder de um regimento de guardas, além da liderança tem boa estratégia militar; Capitão - o líder de uma guarda.

Muitos buscam esta academia para encontrar trabalho protegendo uma cidade ou um nobre. Outros, buscam esta academia porque sentem que é seu "chamado" proteger as pessoas. Ou ainda, alguns podem ingressar nesta academia porque foi recrutado para uma milícia local, ou para um bando de mercenários que trabalha de milícia/guarda para alguma vila ou cidade.

Alguns guardas deixam seus postos para se aventurar em busca de novos trabalhos, principalmente se faziam parte de uma guarda apenas para cumprir um recrutamento militar temporário. Outros, podem ter sido obrigados a deixar a guarda por se desentender com algum superior.



Guardas costumam vestir armaduras de acordo com o padrão de seu regimento. É comum que usem escudo em conjunto com uma arma que costuma ser um machado, uma espada ou uma lança.

Em geral, todos os povos e raças precisam de guardas. Em alguns reinos, como Lar e Blur, há diferentes corpos de guarda (Guarda Real, Guarda de Elite, etc.).

Por terem uma inclinação com a lei, podem ter mais afeição ao deus Crizagom, e pelo mesmo motivo são os principais inimigos dos ladinos.

Os guardas se diferem dos demais guerreiros, pois seu foco é diferente. Os guardas trabalham melhor em equipe, e são menos ofensivos que os infantes e os gladiadores. Suas técnicas priorizam o combate com escudo e uma arma, e ao combate corpo-a-corpo, ao contrário de arqueiros. Guardas podem usar montarias para fazer patrulhas ou para viajar, mas ao contrário dos cavaleiros não costumam usar os cavalos para a luta nem possuem técnicas avançadas neste sentido. As técnicas dos guardas oferecem um suporte que pode ser ofensivo ou defensivo a um grupo.

Caminhos

Os Feiticeiros ao encontrar com uma ou mais entidades de grande poder, o feiticeiro aprende um dos caminhos da profissão. Cada caminho só pode ser aprendido por certas entidades.

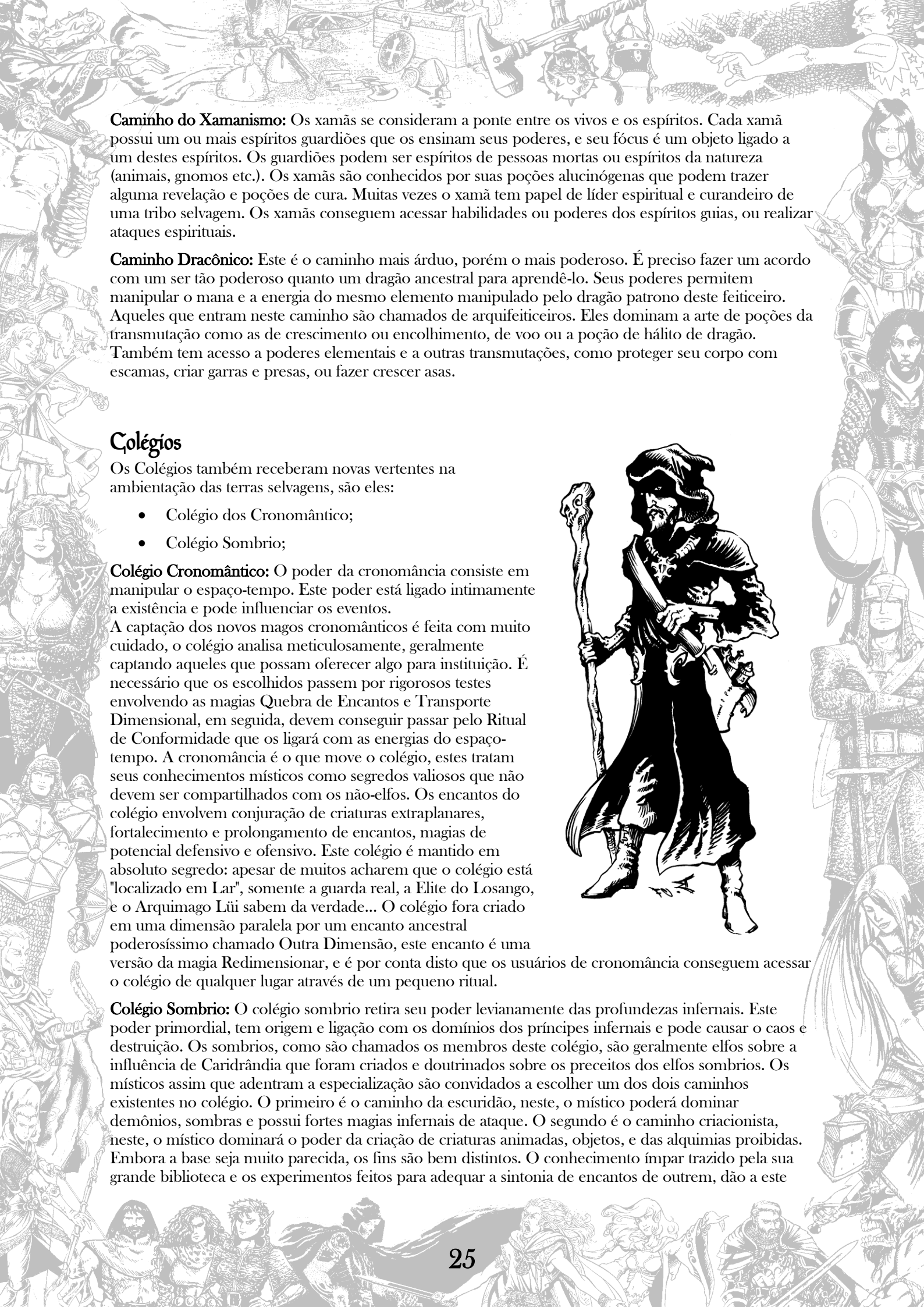
- Caminho da Bruxaria;
- Caminho do Destino;
- Caminho do Druidismo;
- Caminho dos Sonhos;
- Caminho do Xamanismo;
- Caminho Dracônico;

Caminho da Bruxaria: Aqueles que seguem por este caminho são chamados de bruxos. Suas magias podem drenar poder e energia em sua volta, podem causar malefícios ou benefícios dependendo de cada bruxo, e a fazer poções para mudar de aparência ou para rejuvenescer e prolongar da vida. O foco mais comum de um bruxo é uma varinha, uma vassoura, ou um caldeirão. As entidades que ensinam este caminho costumam ser espíritos malignos ou benignos como anjos ou demônios, e às vezes por fadas.

Caminho do Destino: É o caminho dos adivinhos, videntes, cartomantes... Alguns o chamam de caminho do terceiro olho. Eles podem manifestar premonições ou profecias, e conseguem identificar agouros de toda sorte. Suas magias têm o poder de ver o passado, o presente e o futuro. Entre suas poções mais conhecidas está a poção do amor e a poção da sorte. Seu foco mais comum são bolas de cristal, baralhos de tarô, ou uma coleção de dados feitos de ossos ou conchas com runas gravadas. As entidades mais poderosas que ensinam este caminho são criaturas místicas poderosas.

Caminho do Druidismo: Este é o caminho daqueles que encontram a sabedoria em poderosos espíritos da natureza, como ninfas, dríades, gnomos e sílides. Os druidas, como são chamados, guardam os segredos da natureza e realizam uma série de rituais ou tarefas para preservação da natureza em retribuição pelo poder recebido. Seu foco mais comuns são cajados ou medalhões. Suas poções permitem resistir a venenos ou a doenças, e sua poção mais poderosa protege a pele de uma pessoa a engrossando como uma casca de árvore ou rocha. Eles podem comungar com a natureza e se comunicar ou mesmo teleportar através de plantas.

Caminho dos Sonhos: Os sonhadores são feiticeiros que aprenderam seus poderes com criaturas de Dartel, e seus poderes estão ligados com as brumas. Eles conseguem se comunicar através de sonhos, manipular a mente dos outros, e seus encantos mais poderosos podem projetar ou até materializar coisas imaginadas. Eles também podem usar de projeção astral ou chamar outras pessoas para viver uma aventura através de sonhos. Seu foco mais comum é uma tiara ou um talismã em forma de algum animal ou com uma parte de criatura mística entalhada. São mestres em poções do sono, de comunicação, e de projeção astral.



Caminho do Xamanismo: Os xamãs se consideram a ponte entre os vivos e os espíritos. Cada xamã possui um ou mais espíritos guardiões que os ensinam seus poderes, e seu foco é um objeto ligado a um destes espíritos. Os guardiões podem ser espíritos de pessoas mortas ou espíritos da natureza (animais, gnomos etc.). Os xamãs são conhecidos por suas poções alucinógenas que podem trazer alguma revelação e poções de cura. Muitas vezes o xamã tem papel de líder espiritual e curandeiro de uma tribo selvagem. Os xamãs conseguem acessar habilidades ou poderes dos espíritos guias, ou realizar ataques espirituais.

Caminho Dracônico: Este é o caminho mais árduo, porém o mais poderoso. É preciso fazer um acordo com um ser tão poderoso quanto um dragão ancestral para aprendê-lo. Seus poderes permitem manipular o mana e a energia do mesmo elemento manipulado pelo dragão patrono deste feiticeiro. Aqueles que entram neste caminho são chamados de arquifeiticeiros. Eles dominam a arte de poções da transmutação como as de crescimento ou encolhimento, de voo ou a poção de hálito de dragão. Também tem acesso a poderes elementais e a outras transmutações, como proteger seu corpo com escamas, criar garras e presas, ou fazer crescer asas.

Colégios

Os Colégios também receberam novas vertentes na ambientação das terras selvagens, são eles:

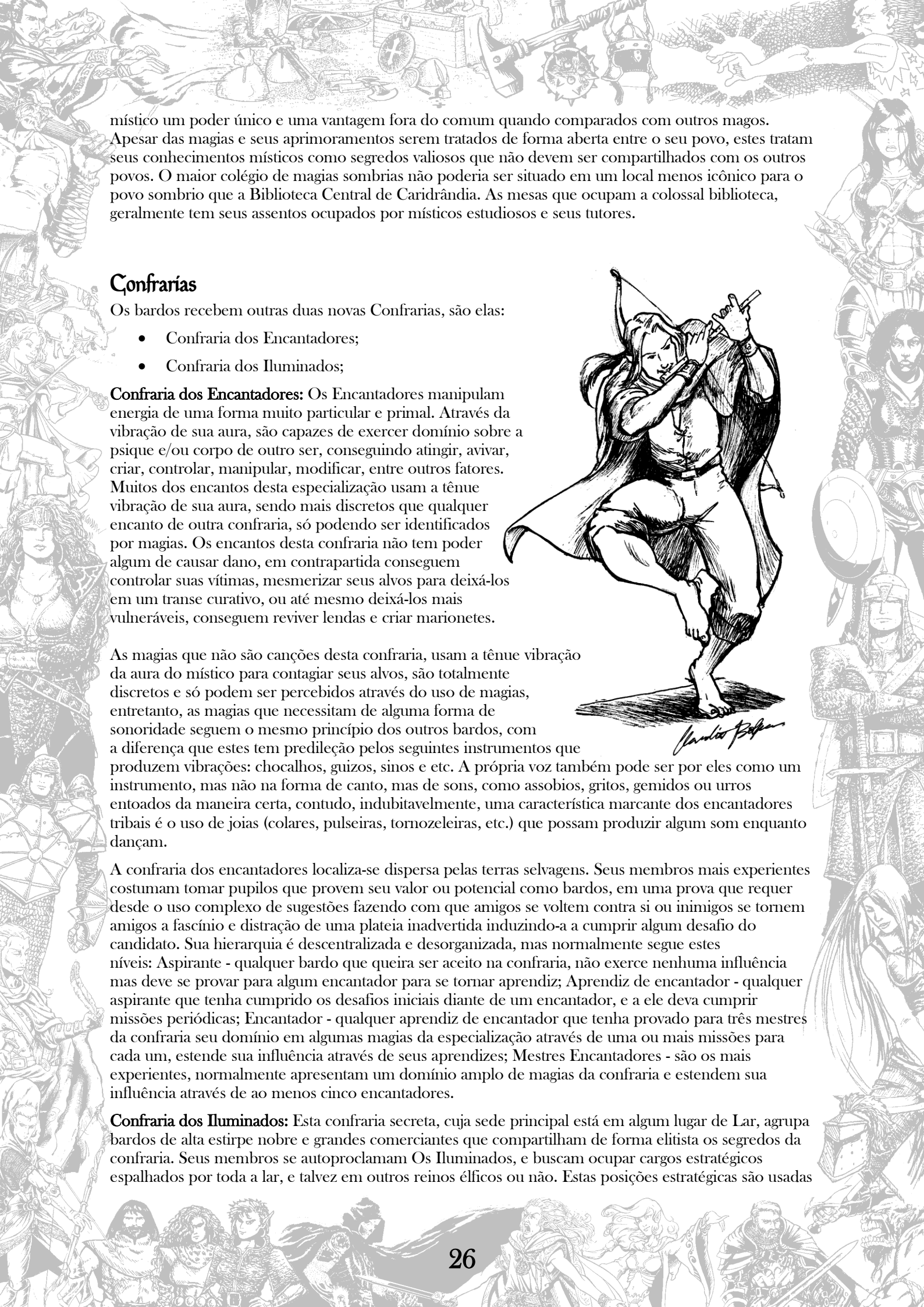
- Colégio dos Cronomântico;
- Colégio Sombrio;

Colégio Cronomântico: O poder da cronomância consiste em manipular o espaço-tempo. Este poder está ligado intimamente a existência e pode influenciar os eventos.

A captação dos novos magos cronomânticos é feita com muito cuidado, o colégio analisa meticulosamente, geralmente captando aqueles que possam oferecer algo para instituição. É necessário que os escolhidos passem por rigorosos testes envolvendo as magias Quebra de Encantos e Transporte Dimensional, em seguida, devem conseguir passar pelo Ritual de Conformidade que os ligará com as energias do espaço-tempo. A cronomância é o que move o colégio, estes tratam seus conhecimentos místicos como segredos valiosos que não devem ser compartilhados com os não-elfos. Os encantos do colégio envolvem conjuração de criaturas extraplanares, fortalecimento e prolongamento de encantos, magias de potencial defensivo e ofensivo. Este colégio é mantido em absoluto segredo: apesar de muitos acharem que o colégio está "localizado em Lar", somente a guarda real, a Elite do Losango, e o Arquimago Lüi sabem da verdade... O colégio foi criado em uma dimensão paralela por um encanto ancestral poderosíssimo chamado Outra Dimensão, este encanto é uma versão da magia Redimensionar, e é por conta disto que os usuários de cronomância conseguem acessar o colégio de qualquer lugar através de um pequeno ritual.

Colégio Sombrio: O colégio sombrio retira seu poder levemente das profundezas infernais. Este poder primordial, tem origem e ligação com os domínios dos príncipes infernais e pode causar o caos e destruição. Os sombrios, como são chamados os membros deste colégio, são geralmente elfos sobre a influência de Caridrândia que foram criados e doutrinados sobre os preceitos dos elfos sombrios. Os místicos assim que adentram a especialização são convidados a escolher um dos dois caminhos existentes no colégio. O primeiro é o caminho da escuridão, neste, o místico poderá dominar demônios, sombras e possui fortes magias infernais de ataque. O segundo é o caminho criacionista, neste, o místico dominará o poder da criação de criaturas animadas, objetos, e das alquimias proibidas. Embora a base seja muito parecida, os fins são bem distintos. O conhecimento ímpar trazido pela sua grande biblioteca e os experimentos feitos para adequar a sintonia de encantos de outrem, dão a este





místico um poder único e uma vantagem fora do comum quando comparados com outros magos. Apesar das magias e seus aprimoramentos serem tratados de forma aberta entre o seu povo, estes tratam seus conhecimentos místicos como segredos valiosos que não devem ser compartilhados com os outros povos. O maior colégio de magias sombrias não poderia ser situado em um local menos icônico para o povo sombrio que a Biblioteca Central de Caridrândia. As mesas que ocupam a colossal biblioteca, geralmente tem seus assentos ocupados por místicos estudiosos e seus tutores.

Confrarias

Os bardos recebem outras duas novas Confrarias, são elas:

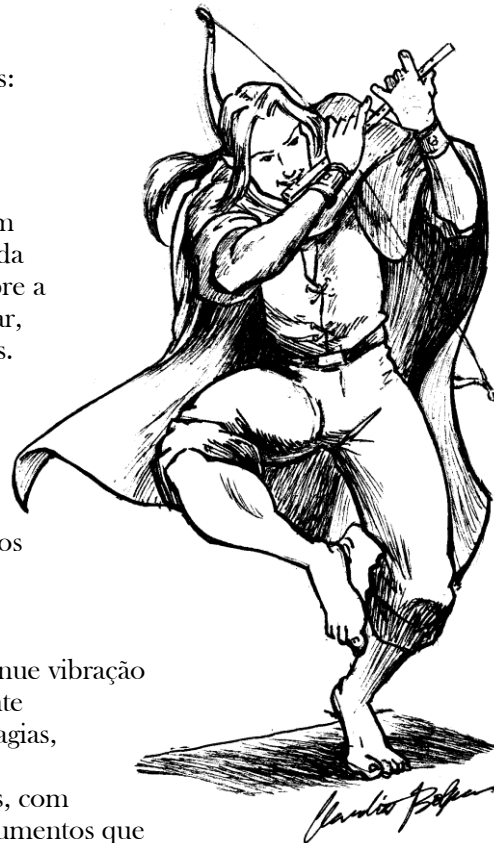
- Confraria dos Encantadores;
- Confraria dos Iluminados;

Confraria dos Encantadores: Os Encantadores manipulam energia de uma forma muito particular e primal. Através da vibração de sua aura, são capazes de exercer domínio sobre a psique e/ou corpo de outro ser, conseguindo atingir, avivar, criar, controlar, manipular, modificar, entre outros fatores. Muitos dos encantos desta especialização usam a tênue vibração de sua aura, sendo mais discretos que qualquer encanto de outra confraria, só podendo ser identificados por magias. Os encantos desta confraria não tem poder algum de causar dano, em contrapartida conseguem controlar suas vítimas, mesmerizar seus alvos para deixá-los em um transe curativo, ou até mesmo deixá-los mais vulneráveis, conseguem reviver lendas e criar marionetes.

As magias que não são canções desta confraria, usam a tênue vibração da aura do místico para contagiar seus alvos, são totalmente discretos e só podem ser percebidos através do uso de magias, entretanto, as magias que necessitam de alguma forma de sonoridade seguem o mesmo princípio dos outros bardos, com a diferença que estes tem predileção pelos seguintes instrumentos que produzem vibrações: chocalhos, guizos, sinos e etc. A própria voz também pode ser por eles como um instrumento, mas não na forma de canto, mas de sons, como assobios, gritos, gemidos ou urros entoados da maneira certa, contudo, indubitavelmente, uma característica marcante dos encantadores tribais é o uso de jóias (colares, pulseiras, tornozeleiras, etc.) que possam produzir algum som enquanto dançam.

A confraria dos encantadores localiza-se dispersa pelas terras selvagens. Seus membros mais experientes costumam tomar pupilos que provem seu valor ou potencial como bardos, em uma prova que requer desde o uso complexo de sugestões fazendo com que amigos se voltem contra si ou inimigos se tornem amigos a fascínio e distração de uma plateia inadvertida induzindo-a a cumprir algum desafio do candidato. Sua hierarquia é descentralizada e desorganizada, mas normalmente segue estes níveis: Aspirante - qualquer bardo que queira ser aceito na confraria, não exerce nenhuma influência mas deve se provar para algum encantador para se tornar aprendiz; Aprendiz de encantador - qualquer aspirante que tenha cumprido os desafios iniciais diante de um encantador, e a ele deva cumprir missões periódicas; Encantador - qualquer aprendiz de encantador que tenha provado para três mestres da confraria seu domínio em algumas magias da especialização através de uma ou mais missões para cada um, estende sua influência através de seus aprendizes; Mestres Encantadores - são os mais experientes, normalmente apresentam um domínio amplo de magias da confraria e estendem sua influência através de ao menos cinco encantadores.

Confraria dos Iluminados: Esta confraria secreta, cuja sede principal está em algum lugar de Lar, agrupa bardos de alta estirpe nobre e grandes comerciantes que compartilham de forma elitista os segredos da confraria. Seus membros se autoproclamam Os Iluminados, e buscam ocupar cargos estratégicos espalhados por toda a lar, e talvez em outros reinos élficos ou não. Estas posições estratégicas são usadas





como meio para elevar a posição econômica e política dos membros da confraria e dela mesma como um todo.

Normalmente, jovens bardos promissores e ambiciosos são observados de forma discreta pelos membros dessa organização secreta, que sondam suas opiniões políticas e suas alianças. Geralmente quando um desses candidatos ocupa um cargo ou posição estratégica são pré-aprovados, mas não é raro que alguns bardos de grande potencial ou mesmo descendentes de outros iluminados sejam indicados por membros antigos. Os pré-aprovados ou indicados pelo conselho são então convocados para a cerimônia de iniciação. Às vezes, a convocação chega a ser brusca, como um rapto; e às vezes, é mais sutil e envolve deixar o jovem bardo dependente de um dos membros da confraria.

Os membros desta confraria não conhecem todos os demais membros, mas possuem uma série de gestuais secretos que usam ao interagir com novas pessoas, para que consigam identificar os irmãos iluminados. Sempre que possível, um iluminado ajuda o outro a alcançar seus objetivos.

Algumas magias desta confraria funcionam discretamente por meio de uma boa oratória e podem causar manipulação mental ou emocional de pessoas, para obter vantagens ou controle; uma em particular faz uso de uma boa entonação de voz, maquiagem e adereços para mudar totalmente a aparência de uma pessoa fazendo-a ficar igual a outra específica ou qualquer mesmo que seja de constituição física, gênero, ou raça diferente da original do bardo. Outras magias funcionam por meio de ritos secretos e são usadas para esconder ou revelar informações em objetos como pergaminhos ou livros. E entre os segredos mais preciosos desta confraria estão o conhecimento de magias perdidas de bardos, assimilação e imitação de magias quaisquer e da adaptação de algumas magias de magos que foram assimiladas ao longo de anos, especialmente envolvendo análise de objetos mágicos, detecção e quebra de magias, encantamento de pergaminhos, livros e objetos de arte, levitar pessoas ou mover objetos com a mente, ou mudar a própria aparência física para que possam se infiltrar em lugares e espioná-los. Assim, alguns iluminados podem passar por magos em algumas situações.

Nenhum membro pode trazer para a confraria um novo aprendiz antes de aprovação pelo conselho, e os que revelam os segredos de sua existência são punidos severamente, até mesmo com a morte.

Diferente dos artistas, que estudam a arte pela arte; dos arautos e dos encantadores, que a estudam para influenciar pessoas de formas diferentes; e dos eruditos, que a usam para entender a sociedade; os iluminados estudam usam a arte como meio secreto de comunicação, como disfarce para seus estudos e ritos secretos, e como maneira de elevação de seus membros.

Guildas

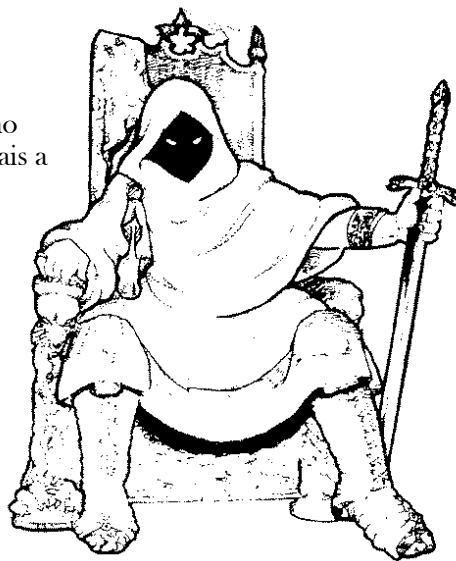
As Terras Selvagens também possuem novas Guildas, são elas:

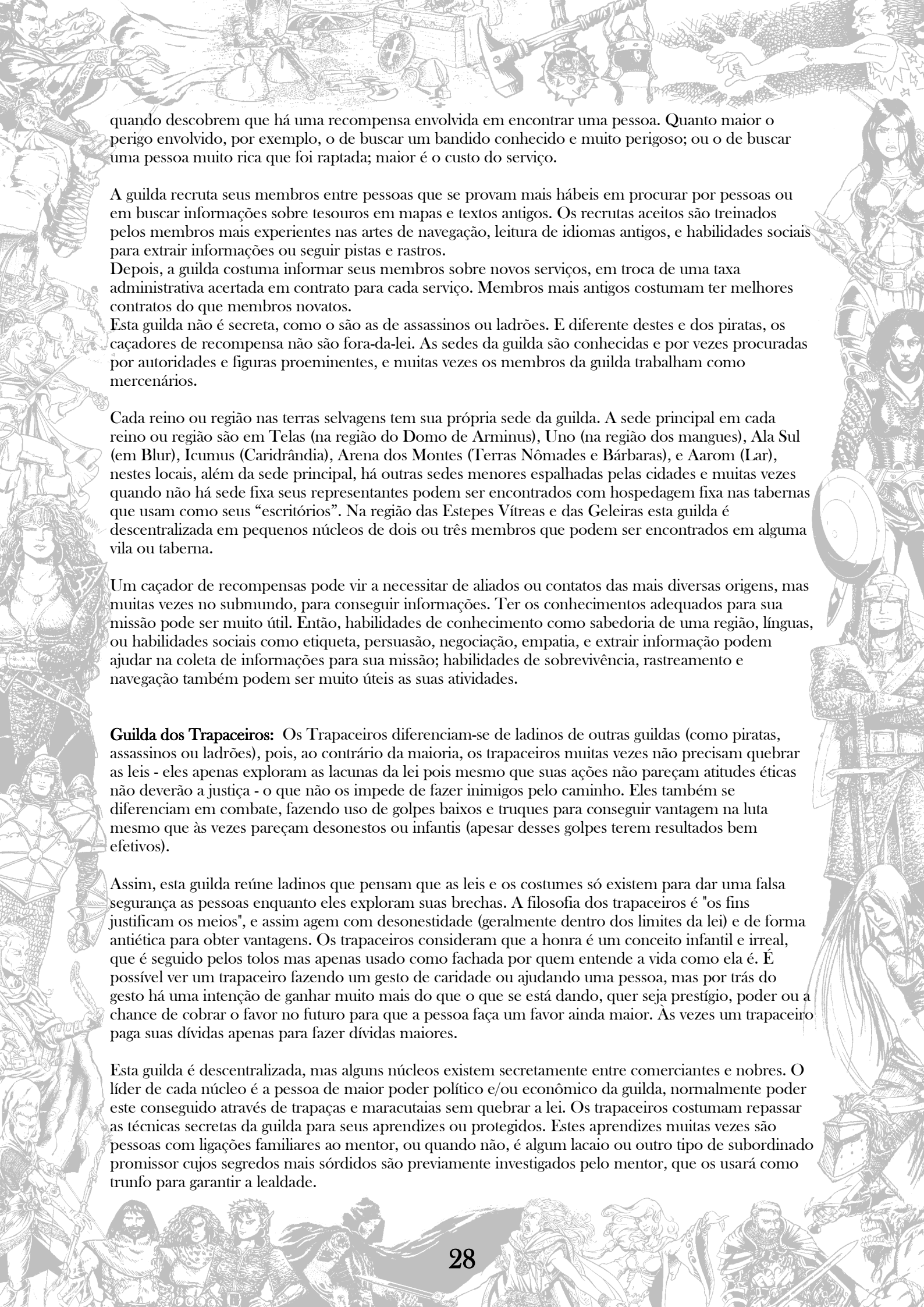
- Guilda dos Caçadores de Recompensa;
- Guilda dos Trapaceiros;

Guilda dos Caçadores de Recompensa: Também conhecida como Guilda dos Caçadores de Tesouros, tem como atividades principais a busca por tesouros perdidos e a caça a procurados pela lei.

Eles podem procurar tesouros por conta própria, mas às vezes são procurados por patronos que desejam patrocinar uma expedição a uma ruína antiga em troca de uma porcentagem dos lucros e em outras vezes são contratados para ajudar uma expedição como uma espécie de guia, segurança ou especialista.

Muitas vezes, os serviços de um caçador de recompensa são procurados para perseguir uma pessoa. Nestes casos, o contratante pode ser uma autoridade local que quer caçar um bandido foragido, ou um cliente rico que tem algum motivo para encontrar uma pessoa. E, muitas vezes, os caçadores de recompensa resolvem pegar um trabalho





quando descobrem que há uma recompensa envolvida em encontrar uma pessoa. Quanto maior o perigo envolvido, por exemplo, o de buscar um bandido conhecido e muito perigoso; ou o de buscar uma pessoa muito rica que foi raptada; maior é o custo do serviço.

A guilda recruta seus membros entre pessoas que se provam mais hábeis em procurar por pessoas ou em buscar informações sobre tesouros em mapas e textos antigos. Os recrutados aceitos são treinados pelos membros mais experientes nas artes de navegação, leitura de idiomas antigos, e habilidades sociais para extrair informações ou seguir pistas e rastros.

Depois, a guilda costuma informar seus membros sobre novos serviços, em troca de uma taxa administrativa acertada em contrato para cada serviço. Membros mais antigos costumam ter melhores contratos do que membros novatos.

Esta guilda não é secreta, como o são as de assassinos ou ladrões. E diferente destes e dos piratas, os caçadores de recompensa não são fora-da-lei. As sedes da guilda são conhecidas e por vezes procuradas por autoridades e figuras proeminentes, e muitas vezes os membros da guilda trabalham como mercenários.

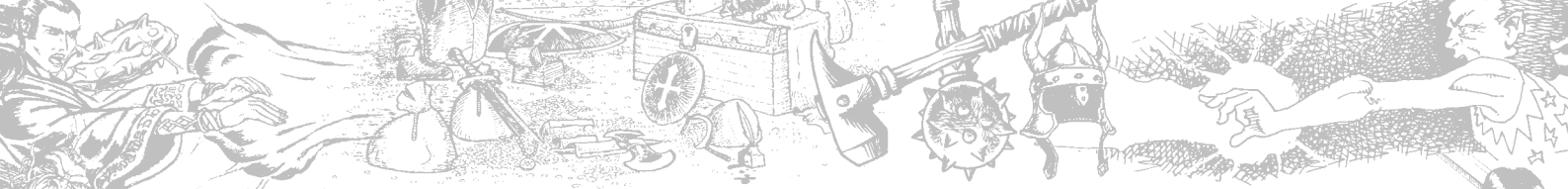
Cada reino ou região nas terras selvagens tem sua própria sede da guilda. A sede principal em cada reino ou região são em Telas (na região do Domo de Arminus), Uno (na região dos mangues), Ala Sul (em Blur), Icumus (Caridrândia), Arena dos Montes (Terras Nômades e Bárbaras), e Aarom (Lar), nestes locais, além da sede principal, há outras sedes menores espalhadas pelas cidades e muitas vezes quando não há sede fixa seus representantes podem ser encontrados com hospedagem fixa nas tabernas que usam como seus “escritórios”. Na região das Estepes Vítreas e das Geleiras esta guilda é descentralizada em pequenos núcleos de dois ou três membros que podem ser encontrados em alguma vila ou taberna.

Um caçador de recompensas pode vir a necessitar de aliados ou contatos das mais diversas origens, mas muitas vezes no submundo, para conseguir informações. Ter os conhecimentos adequados para sua missão pode ser muito útil. Então, habilidades de conhecimento como sabedoria de uma região, línguas, ou habilidades sociais como etiqueta, persuasão, negociação, empatia, e extrair informação podem ajudar na coleta de informações para sua missão; habilidades de sobrevivência, rastreamento e navegação também podem ser muito úteis as suas atividades.

Guilda dos Trapaceiros: Os Trapaceiros diferenciam-se de ladinos de outras guildas (como piratas, assassinos ou ladrões), pois, ao contrário da maioria, os trapaceiros muitas vezes não precisam quebrar as leis - eles apenas exploram as lacunas da lei pois mesmo que suas ações não pareçam atitudes éticas não deverão a justiça - o que não os impede de fazer inimigos pelo caminho. Eles também se diferenciam em combate, fazendo uso de golpes baixos e truques para conseguir vantagem na luta mesmo que às vezes pareçam desonestos ou infantis (apesar desses golpes terem resultados bem efetivos).

Assim, esta guilda reúne ladinos que pensam que as leis e os costumes só existem para dar uma falsa segurança as pessoas enquanto eles exploram suas brechas. A filosofia dos trapaceiros é "os fins justificam os meios", e assim agem com desonestidade (geralmente dentro dos limites da lei) e de forma antiética para obter vantagens. Os trapaceiros consideram que a honra é um conceito infantil e irreal, que é seguido pelos tolos mas apenas usado como fachada por quem entende a vida como ela é. É possível ver um trapaceiro fazendo um gesto de caridade ou ajudando uma pessoa, mas por trás do gesto há uma intenção de ganhar muito mais do que o que se está dando, quer seja prestígio, poder ou a chance de cobrar o favor no futuro para que a pessoa faça um favor ainda maior. Às vezes um trapaceiro paga suas dívidas apenas para fazer dívidas maiores.

Esta guilda é descentralizada, mas alguns núcleos existem secretamente entre comerciantes e nobres. O líder de cada núcleo é a pessoa de maior poder político e/ou econômico da guilda, normalmente poder este conseguido através de trapças e maracutaias sem quebrar a lei. Os trapaceiros costumam repassar as técnicas secretas da guilda para seus aprendizes ou protegidos. Estes aprendizes muitas vezes são pessoas com ligações familiares ao mentor, ou quando não, é algum laçao ou outro tipo de subordinado promissor cujos segredos mais sórdidos são previamente investigados pelo mentor, que os usará como trunfo para garantir a lealdade.



Apesar de sua natureza desonesta, os trapaceiros costumam manter uma máscara de que são boas pessoas ou até mesmo benfeitores. Dessa forma, fica mais fácil trapacear os outros. Às vezes costumam parecer ingênuos, subservientes ou fracos para não parecerem uma ameaça aos seus alvos, que eles escolhem para usar como degraus para subir na sociedade. Por isso, em combate, um trapaceiro pode escolher não usar armadura ou se render para pegar o oponente desprevenido com um golpe fatal. Mas alguns trapaceiros, sobretudo aqueles que já alcançaram algum destaque e reconhecimento de seu poder econômico ou político na sociedade, podem usar armaduras grandes e pomposas por ostentação. Os mais vaidosos usam armaduras cheias de enfeites que farão parecer que ele é apenas um nobre ostentando uma armadura bonita e cara sem saber como usá-la. É imprevisível o que um trapaceiro fará numa luta, pois ele usa de golpes sujos, e ataques combinados com subterfúgios.

Os trapaceiros buscam meios não agressivos para conseguir chegar aos seus objetivos. Quando fazem uso de meios criminosos, procuram se concentrar em truques mais sutis como adulteração documentos, ou se fazer passar por alguém, ludibriar alguém que irá achar que está fazendo um grande negócio, levando esta vítima a comprar algo que não vale tanto movida pela ganância atizada por uma falsa vantagem. Por isso, são peritos em golpes em que usam de enganação, persuasão e negociação. Também costumam ser versados em etiqueta e em empatia para manipular o ego das pessoas por exemplo com elogios naquilo em que elas são mais conhecidas. E não é raro, rapidamente tornarem-se em alguma espécie de líderes de um lugar.

Um trapaceiro pode aventurar-se para cumprir uma missão de seu mentor, para expandir sua influência, ou porque tem algum esquema secreto envolvendo o objetivo da viagem de um grupo de aventureiros.

Tradições

Os Berserkeres podem se especializar em seus Ritos adotando uma Tradição. As tradições são ensinadas por berserkeres mais experientes, geralmente anciões de grande sabedoria. Existem cinco tradições bem disseminadas nas Terras Selvagens:

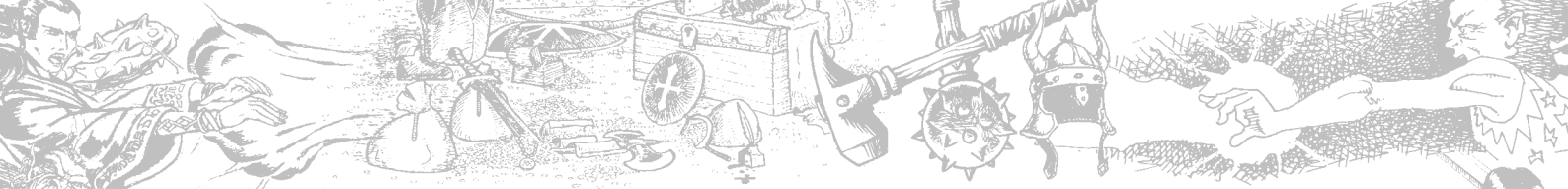
- Tradição da Fera;
- Tradição do Ferro;
- Tradição da Herança;
- Tradição do Misticismo;
- Tradição do Sangue;

Tradição da Fera: O Berserker dessa tradição também é conhecido como Feral e possui uma grande proximidade com a natureza, sendo capaz de replicar os poderes dos animais que nela habitam. Além disso, ele utiliza totens para auxiliar seus companheiros permitindo que eles experimentem tal benefício em menor proporção.

Sua vestimenta é bem semelhante aos famosos berserkeres nórdicos de nosso mundo, é comumente visto usando capuz ou capa feito de pele de animais como lobos, ursos, entre outros. Em alguns casos o crânio desses mesmos animais como elmo. Seu item fôcus muitas vezes acaba sendo seu capuz, capa ou colar feito com ossos, dentes ou garras de animais que derrotaram em combate.

Tradição do Ferro: Os berserkeres ferreiros são os heróis dos povos bárbaros. Sua linhagem carrega a responsabilidade de proteger os ritos fortalecedores de equipamentos mais poderosos que os berserkeres possuem. Eles costumam utilizar martelos como focos para seus ritos, e que normalmente acaba sendo sua arma preferida. No entanto, seus poderes permitem que eles estejam sempre preparados, seja qual for a ferramenta que usem para atacar.

Tradição da Herança: Os herdeiros são os berserkeres com a responsabilidade de absorver e transmitir os ensinamentos de seus antepassados. Eles são aguerridos e perseverantes, mas desapegados da vida terrena, e costumam carregar medalhões, ossos ou armas de seus antepassados para utilizar como foco. Sua vontade de viver está no dever e na honra de passar para as gerações futuras de seus povos os ensinamentos de suas tribos. Seus ritos costumam permitir que eles façam bem coisas que normalmente não sabem fazer através do resgate do conhecimento dos outros.



Tradição do Misticismo: Os místicos são berserkeres que confiam na espiritualidade e no poder das ervas para tornarem-se poderosos. Eles costumam utilizar colares de ossos, facas ou coroas reforçadas (que às vezes servem como elmos) como focos para seus ritos, que de forma geral torna-os mais fortes, atentos ou rápidos.

Tradição do Sangue: Os sanguinários são berserkeres que vivem o presente e tornam-se completo apenas quando estão em combate e, preferencialmente, matando. Seus ritos geralmente envolvem o uso de seu próprio sangue para marcar seu corpo e armas. Logo, seu sangue torna-se o foco de seus poderes, que em geral melhoram significativamente sua resistência, tolerância aos ferimentos e furtividade, mas também podem ser utilizados para afetar seus aliados e inimigos provocando sensações diversas.

Trilhas

As Terras Selvagens com sua exuberante, mas perigosa fauna e flora, trouxe novas Trilhas para os Rastreadores. São elas:

- Trilha da Noite;
- Trilha dos Mestres das Feras;

Trilha da Noite: Também conhecidos como Vagantes Noturnos, os seguidores desta Trilha são os Rastreadores mais soturnos e sombrios conhecidos. Habitados a vida noturna eles extraem seus poderes das luas tagmarianas e das sombras geradas pelos seus brilhos.

A origem desta Trilha data do Segundo Ciclo estando relacionada a uma antiga linhagem de Caçadores que se especializam na noite e em combater os males que nela se escondem. Porém, com o passar do tempo estes rastreadores se tornaram tão brutais quanto as criaturas que caçavam sendo que seus métodos, muitas das vezes, são malvistas pelos Rastreadores das demais Trilhas.

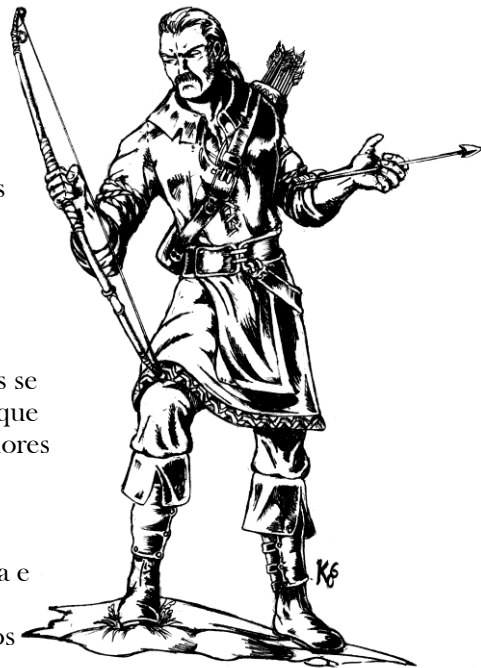
Muitos Vagantes são conhecidos por sua visão deturpada de natureza, vendo locais corrompidos como a Floresta Sombria e os Mangues como mais belos e perfeitos que a natureza comum. Por esse motivo esta é a Trilha mais comum entre os Elfos Sombrios, embora recentemente venha aumentando o número de Sekbetes seguidores da Trilha, para a preocupação dos outros Rastreadores.

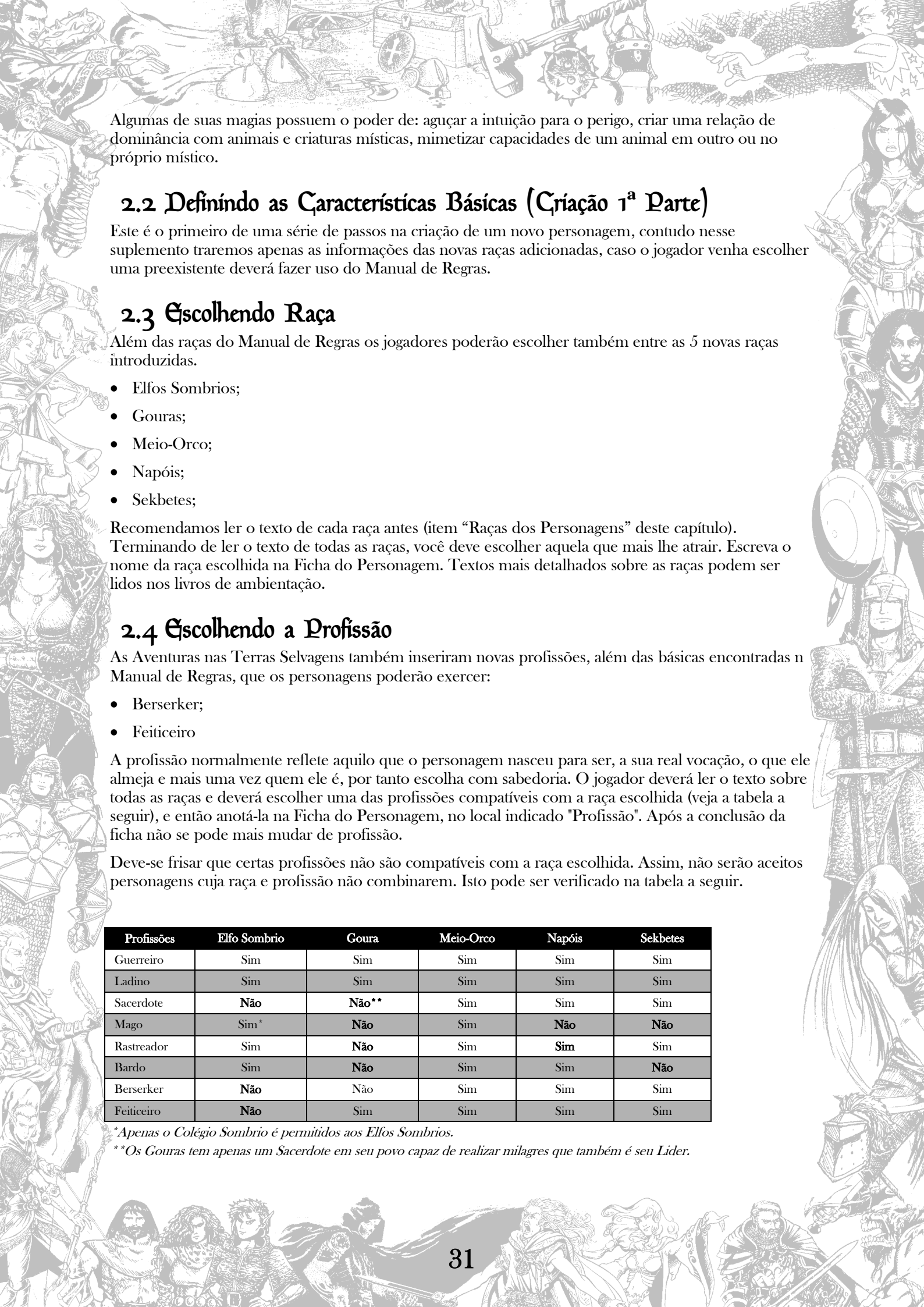
O estilo de combate dos Vagantes Noturnos é baseado em furtividade e emboscadas. Suas magias refletem isso gerando efeitos que criam venenos ou amplificam efeitos nocivos de animais e plantas.

Trilha dos Mestres das Feras: Esses Rastreadores podem ser considerados os mais selvagens entre todas as especializações. Bestiais e dominadores, possuem um grandiosíssimo apreço e um vínculo extremamente estreito com animais, criaturas místicas irracionais de intuito feral, desdenhando de interatividade com criaturas dóceis e acostumadas com o convívio com “raças civilizados e selvagens”.

Os mestres das feras são comumente encontrados perambulando e convivendo com suas criaturas selvagens. Buscam por uma vida desprendida e livre das imposições sociais encontradas dentro de civilizações, apreciando e vivenciando muito mais uma forma primitiva de viver. Corriqueiramente estes rastreadores são vistos viajando pelo mundo em busca de criaturas de raro valor para dominar, sendo não tão raro encontra-los em grupos de aventureiros afim de subjugar criaturas que não seriam capazes sozinhos.

A essência de seus feitiços têm como básicos os seguintes princípios: adaptar, aguçar, acelerar, aprimorar, intensificar, fortalecer, etc. as capacidades instintivas e físicas tanto de seus companheiros quanto as suas.





Algumas de suas magias possuem o poder de: aguçar a intuição para o perigo, criar uma relação de dominância com animais e criaturas místicas, mimetizar capacidades de um animal em outro ou no próprio místico.

2.2 Definindo as Características Básicas (Criação 1ª Parte)

Este é o primeiro de uma série de passos na criação de um novo personagem, contudo nesse suplemento traremos apenas as informações das novas raças adicionadas, caso o jogador venha escolher uma preexistente deverá fazer uso do Manual de Regras.

2.3 Escolhendo Raça

Além das raças do Manual de Regras os jogadores poderão escolher também entre as 5 novas raças introduzidas.

- Elfos Sombrios;
- Gouras;
- Meio-Orco;
- Napóis;
- Sekbetes;

Recomendamos ler o texto de cada raça antes (item “Raças dos Personagens” deste capítulo). Terminando de ler o texto de todas as raças, você deve escolher aquela que mais lhe atrair. Escreva o nome da raça escolhida na Ficha do Personagem. Textos mais detalhados sobre as raças podem ser lidos nos livros de ambientação.

2.4 Escolhendo a Profissão

As Aventuras nas Terras Selvagens também inseriram novas profissões, além das básicas encontradas no Manual de Regras, que os personagens poderão exercer:

- Berserker;
- Feiticeiro

A profissão normalmente reflete aquilo que o personagem nasceu para ser, a sua real vocação, o que ele almeja e mais uma vez quem ele é, por tanto escolha com sabedoria. O jogador deverá ler o texto sobre todas as raças e deverá escolher uma das profissões compatíveis com a raça escolhida (veja a tabela a seguir), e então anotá-la na Ficha do Personagem, no local indicado "Profissão". Após a conclusão da ficha não se pode mais mudar de profissão.

Deve-se frisar que certas profissões não são compatíveis com a raça escolhida. Assim, não serão aceitos personagens cuja raça e profissão não combinarem. Isto pode ser verificado na tabela a seguir.

Profissões	Elfo Sombrio	Goura	Meio-Orco	Napóis	Sekbetes
Guerreiro	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Ladino	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Sacerdote	Não	Não**	Sim	Sim	Sim
Mago	Sim*	Não	Sim	Não	Não
Rastreador	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
Bardo	Sim	Não	Sim	Sim	Não
Berserker	Não	Não	Sim	Sim	Sim
Feiticeiro	Não	Sim	Sim	Sim	Sim

*Apenas o Colégio Sombrio é permitido aos Elfos Sombrios.

**Os Gouras tem apenas um Sacerdote em seu povo capaz de realizar milagres que também é seu Líder.

Abaixo as raças básicas e sua compatibilidade com as novas Profissões das Terras Selvagens.

Profissões	Humano	Meio-Elfos	Elfos Florestais	Elfos Dourados	Anões	Pequeninos
Berserker	Sim	Sim	Sim	Não	Não	Sim
Feiticeiro	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Sim

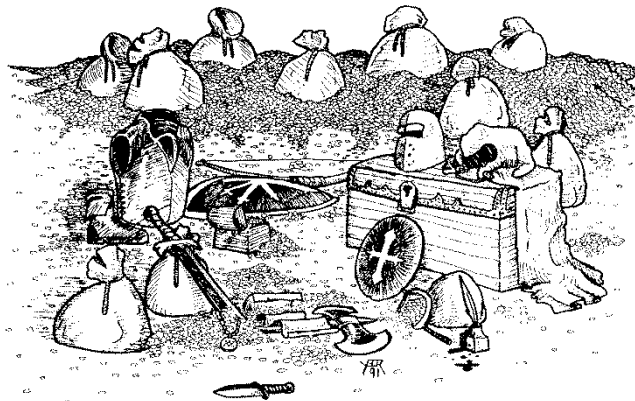
Escolhendo um Deus

As Terras Selvagens em certas circunstâncias trazem sua própria interpretação acerca dos Deuses, e dependendo da sua raça ou origem pode chamar ou conhecer os deuses por outro nome, conforme a lista a seguir. Demais orientações deverão ser consultadas no Manual de Regras

Deuses	Terras Selvagens
Blator	Amor, Senhor da Guerra (Sekbetes)
Cambu	
Crezir	Malemom, a Furiosa (Sekbetes)
Crizagom	Urir, O Bravo (Sekbetes)
Cruine	
Ganis	
Lena	
Liris	
Maira mon	
Maira nil	
Maira vet	
Palier	
Parom	
Plandis	
Quiris	
Selimon	Cupaqui (Gouras)
Sevides	

Determinando as Posses Iniciais

Cada personagem começará suas aventuras com uma determinada lista de equipamentos, de acordo com sua profissão, conforme a tabela a seguir. Anote estes itens no campo "Pertences E Afins" da ficha do personagem.



Profissões	Equipamentos
Berserker	Roupa comum, botas, mochila de couro, armadura couro leve, cinto, pederneiras, capa, par de luvas, uma arma de dano máximo 16 e 15 M.P.
Feiticeiro	Roupa comum, botas, mochila de couro, manto com capuz, cinto, pederneiras, capa, par de luvas, uma arma de dano máximo 12 e 15 M.P.

OBS: opcionalmente, o jogador em vez de pegar os equipamentos da lista, pode pegar a arma que está na lista e 20 M.P. devendo, neste caso, fazer a sua própria compra de equipamentos.

2.5 Definindo os Atributos

Após ter visto a raça e a profissão do personagem, o jogador deverá entender o significado dos Atributos Principais. Cada um dos 7 Atributos (Agilidade, Aura, Carisma, Físico, Força, Intelecto) define uma parte do personagem, fazendo-o mais ou menos capaz em certos campos. Um personagem forte terá maior capacidade de combate, assim como um personagem com Carisma alto terá mais facilidade em convencer as pessoas etc.

Atributo	Elfo Sombrio	Goura	Meio-Orco	Napóis	Sekbetes
Agilidade	1	0	0	0	0
Aura	2	0	0	0	0
Carisma	-2	-2	-1	2	-1
Físico	-1	1	1	0	1
Força	-1	0	1	-1	2
Intelecto	*2 ou 1	2	0	0	-1
Percepção	*1 ou 2	1	0	1	1

**Elfo Sombrio tem atributos de intelecto e Percepção diferentes de acordo com sua herança, conforme conta na descrição da Raça.*

Para definir os sete atributos você deve consultar a tabela acima e deve copiar os ajustes da raça para um papel a parte. Depois e deve escolher entre um dos dois métodos existentes para definir os atributos apresentados no Manual de Regas.

2.6 Calculando a Velocidade Base

Ao criar o seu personagem você deve determinar a sua velocidade base de movimentação. Consulte a tabela a seguir a velocidade determinada de acordo com a raça do personagem e some o valor do atributo Físico. A seguinte fórmula explica melhor esta conta:

Velocidade Base(VB) = Velocidade da Raça + Valor do Atributo Físico

Anote na ficha do personagem o valor da Velocidade Base.

OBS: caso o atributo Físico seja negativo, a Velocidade Base será menor, já que este estará na verdade sendo subtraído do valor da Velocidade da Raça.

Raça	Velocidade da Raça
Elfo Sombrio	18
Goura	15 (20 nadando)
Meio-Orco	18
Napóis	14 (30 voando)
Sekbetes	18 (30 nadando)

2.7 Determinando a Defesa e Absorção

Existem três Tipos de Defesas: Leves, Médias e Pesadas. Consulta-se a tabela a seguir e de acordo com armadura usada, deve-se anotar na Ficha do Personagem o tipo da armadura, só que de uma forma abreviada: "L" para leves, "M" para médias, e "P" para pesadas. Ao lado da abreviatura deve-se colocar o Valor da Defesa.

Para calcular o Valor da Defesa, basta somar a parte numérica da Defesa Base da armadura que o personagem estiver usando (ver tabela a seguir) com seu valor do atributo Agilidade. Soma-se ainda +1 de defesa se o personagem estiver usando um escudo Pequeno ou Grande e +2 se estiver usando escudo Torre. Deve-se somar também qualquer bônus referente a algum objeto mágico que dê bônus na defesa.

Equipamentos de defesa	Defesa base	Absorção	Físico mínimo	Força mínima	A	E	H	Exótico
Nada	L0	0	--	--	--	--	--	--
Casaco de lã de carneiro da montanha	L0	1	--	--	--	--	--	Lilins
Couro Leve	L1	8	-2	--	--	--	--	--

Couro de Medusa	L1	4	-2	--	--	--	--	--
Couro de Salamandra e Dragonetes	L1	6	-1	--	--	--	--	--
Couro e escamas de Lagarto do Gelo	L1	7	-1	--	--	--	--	--
Escamas de Basiliscos e Cocatrizes	L1	9	-2	--	--	--	--	--
Couro Rígido	L2	12	-1	--	--	--	--	--
Couro de Aedra	M2	20	-1	--	--	--	--	--
Couro de Cerberus	P2	40	0	--	--	--	--	--
Escamas de Pazuzu	L2	16	-1	--	--	--	--	Meio Orco
Cota de Malha Parcial	M1	18	0	--	--	--	--	--
Cota de malha parcial de Aço de Tar Omons	M1	25	0	--	--	--	--	Folclórico dos Tar Omons
Cota de malha parcial de Coral e Aço	M1	18	0	--	--	--	--	--
Cota de Malha Parcial de Nuem	M1	12	-1	--	--	--	--	Regional de Uno
Cota de Malha Parcial de Pulgur	M1	20	0	--	--	--	--	--
Cota de Malha Completa	M2	22	1	--	--	--	--	--
Cota de malha completa de Aço de Tar Omons	M2	29	1	--	--	--	--	Folclórico dos Tar Omons
Cota de malha completa de Coral de Aço	M2	22	1	--	--	--	--	--
Cota de Malha Completa de Nuem	M2	15	0	--	--	--	--	Regional de Uno
Cota de Malha Completa de Pulgur	M2	24	1	--	--	--	--	--
Couraça Parcial	P1	28	1	--	--	--	--	--
Couraça parcial de Aço de Tar Omons	P1	35	1	--	--	--	--	Folclórico dos Tar Omons
Couraça parcial de Coral e Aço	P1	28	1	--	--	--	--	--
Couraça Parcial de escaravelho	P1	30	1	--	--	--	--	--
Couraça parcial de madeira Enida	P1	26	1	--	--	--	--	--
Couraça Parcial de Nuem	P1	19	0	--	--	--	--	Regional de Uno
Couraça parcial de Pulgur	P1	30	1	--	--	--	--	--
Casco de tartaruga	M0	2	-1	--	--	--	--	Gouras
Couraça parcial de tartaruga	M0	6	0	--	--	--	--	Gouras
Couraça parcial de ossos	M0	14	-1	--	--	--	--	--
Couraça parcial de ossos de monstro dos mangues	M0	15	-1	--	--	--	--	--

Couraça Completa	P2	32	1	--	--	--	--	--
Couraça completa de Aço de Tar Omons	P2	39	1	--	--	--	--	Folclórico dos Tar Omons
Couraça completa de Coral de Aço	P2	32	1	--	--	--	--	
Couraça Completa de Escaravelho	P2	34	1	--	--	--	--	
Couraça Completa de Nuem	P2	22	0	--	--	--	--	Regional de Uno
Couraça completa de Pulgur	P2	34	1	--	--	--	--	
Armadura completa de ossos	M1	18	0	--	--	--	--	Volins
Armadura completa de ossos de monstro dos mangues	M1	19	0	--	--	--	--	Volins
Escudo Pequeno	1	4	--	-1	1	1	1	--
Escudo pequeno com couro de Aedra	1	7	--	-1	1	1	1	--
Escudo pequeno com couro de Cerberus	3	14	--	-1	1	1	1	--
Escudo pequeno de Aço de Tar Omons	1	11	--	-1	1	1	1	Folclórico dos Tar Omons
Escudo pequeno de Coral de Aço	1	4	--	-1	1	1	1	--
Escudo pequeno de Escaravelho	1	6	--	-1	1	1	1	--
Escudo pequeno de Madeira de Enida	1	2	--	-1	1	1	1	--
Escudo pequeno de Mogno	1	1	--	-1	1	1	1	--
Escudo Pequeno de Nuem	1	3	--	-1	1	1	1	Regional de Uno
Escudo Pequeno de ossos	1	2	--	-1	1	1	1	--
Escudo Pequeno de ossos de monstro dos mangues	1	3	--	-1	1	1	1	--
Escudo Pequeno de Pulgur	1	6	--	-1	1	1	1	--
Escudo Pequeno de Tartaruga	1	3	--	1	1	1	1	Gouras
Escudo Grande	1	8	--	0	2	1	1	--
Escudo grande com couro de Aedra	1	11	--	0	2	1	1	--
Escudo grande de Aço de Tar Omons	1	15	-	0	2	1	1	Folclórico dos Tar Omons
Escudo grande de Coral de Aço	1	8	-	0	2	1	1	--
Escudo grande de Escaravelho	1	10	--	0	2	1	1	--
Escudo de madeira de Enida	1	6	--	0	2	1	1	--
Escudo grande de Mogno	1	5	--	0	2	1	1	--
Escudo Grande de Nuem	1	5	--	0	1	1	1	Regional de Uno

Escudo Grande de ossos	1	5	--	0	2	1	1	Berserker
Escudo Grande de ossos de monstro dos mangues	1	6	--	0	2	1	1	Berserker
Escudo Grande de Pulgur	2	10	--	0	2	1	1	--
Escudo grande de Tartaruga	1	6	--	1	2	1	1	Gouras
Escudo Torre	2	12	--	1	1	1	1	--
Escudo Torre de Aço de Tar Omons	2	19	--	1	1	1	1	Folclórico dos Tar Omons
Escudo Torre de Coral de Aço	2	12	--	1	1	1	1	--
Escudo Torre contendo couro de Aedra	2	15	--	1	1	1	1	--
Escudo Torre de Nuem	2	8	--	1	1	1	1	Regional de Uno
Escudo Torre de Pulgur	2	14	--	1	1	1	1	--
Gorro de lã de carneiro da montanha	--	0	--	--	--	--	--	Lilins
Elmo Aberto	--	2	--	--	--	--	--	--
Elmo Aberto de Aço de Tar Omons	--	5	--	--	--	--	--	Folclórico dos Tar Omons
Elmo Aberto de Coral de Aço	--	2	--	--	--	--	--	--
Capacete de Escaravelho	--	4	--	--	--	--	--	--
Elmo Aberto de Nuem	--	1	--	--	--	--	--	Regional de Uno
Elmo Aberto de ossos	--	1	--	--	--	--	--	--
Elmo Aberto de ossos de monstro dos mangues	--	2	--	--	--	--	--	--
Capacete de Mogno	--	1	--	--	--	--	--	--
Capacete de Tartaruga	--	2	--	--	--	--	--	Gouras
Elmo Aberto de Pulgur	--	4	--	--	--	--	--	--
Elmo fechado	--	4	--	--	--	--	--	--
Elmo fechado de Aço de Tar Omons	--	11	--	--	--	--	--	Folclórico dos Tar Omons
Elmo fechado de Coral de Aço	--	4	--	--	--	--	--	--
Elmo fechado de Nuem	--	3	--	--	--	--	--	Regional de Uno
Elmo fechado de ossos	--	3	--	--	--	--	--	--
Elmo fechado de ossos de monstro dos mangues	--	4	--	--	--	--	--	--
Elmo fechado de Pulgur	--	6	--	--	--	--	--	--
Cota de Caudas	M1	6	2	1	--	--	C	Sekbetes
Cota de Caudas de Nuem	M1	4	2	1	--	--	C	Regional de Uno e Sekbetes
Couraça de Caudas	P1	8	3	2	--	--	C	Sekbetes

Coureaça de Caudas de Nuem	P1	6	3	2	--	--	C	Regional de Uno e Sekbetes
Correntes de caudas	M1	3	2	1	--	--	C	Sekbetes
Correntes de caudas de Nuem	M1	2	2	1	--	--	C	Regional de Uno e Sekbetes
Laços de Caudas	--	1	--	--	--	--	C	Lilins
Protetor de Asas	--	2	-1	--	x	N	x	Napois
Protetor de Asas com Nuem	--	1	-1	--	x	N	x	Napois

*X: não permitido; -- : Não se aplica; C: Utilizada na cauda; N: Utilizado somente por Napois. A: Anão; E: Elfos, Gouras e Napois; H: Humanos, Meio Orcos e Sekbetes.

O total obtido é chamado de Defesa Ativa e deve ser anotado na ficha do personagem (ao lado direito da abreviatura do Tipo de Armadura). Ao lado da Defesa Ativa, deve-se anotar a Defesa Passiva que não considera o ajuste de Agilidade nem quaisquer bônus relacionados ao uso de escudo. A defesa passiva deve ser usada quando o personagem não pode se defender de um ataque, seja por estar inconsciente, ter recebido um ataque de surpresa ou estar em uma posição que não permita se defender, como por exemplo estar pendurado em um penhasco.

OBS: Caso o valor do atributo Agilidade do personagem seja negativo ele deve ser considerado como zero (0)

Depois de calcular a Defesa, deve-se calcular a Absorção que os equipamentos de defesa propiciam ao personagem. Primeiro veja qual a Absorção da armadura na tabela anterior. Na ficha do personagem anote ao lado de cada equipamento de defesa qual a absorção que cada um deles concede. Esta informação será usada para o cálculo da Energia Física (EF).

Atenção: Na tabela de Equipamentos de Defesa as colunas Físico Mínimo e Força Mínima indicam qual o valor mínimo nestes atributos para que o equipamento possa ser usado.

2.8 Energia Física

Para calcular a Energia Física (EF) devem-se somar os atributos **Força** e o **Físico** do personagem com a **EF Básica** da Raça conforme a tabela a seguir.

Exemplo: *Um Humano com Força 3 e Físico 2 tem EF 22 (17+3+2=22). Outro Humano com Força 0 e Físico -1 teria EF 16 (17+0-1 =16).*

Se o personagem estiver usando armaduras e/ou escudo e/ou elmo, some também a absorção dada por cada um. Se ele possuir algum item mágico que conceda bônus na absorção este também deve ser somado. Após somar escreva o resultado na ficha do personagem no espaço **Energia Física**. Este passa a ser o valor da EF quando o personagem estiver utilizando seus equipamentos de defesa.

Raça	EF Básica
Elfo Sombrio	12
Goura	16
Meio-Orcos	18
Napois	14
Sekbetes	24

2.9 Energia Heroica

Para o jogador que estiver criando um personagem novo ou modificando um antigo é muito importante descobrir a Energia Heroica.

No primeiro estágio a Energia Heroica é determinada pela soma do Atributo Físico com o valor consultado na tabela a seguir, de acordo com a profissão. Anote o valor na ficha do personagem.

Para os demais estágios deve-se consultar a tabela abaixo:

Profissões	EH Básica
Berserker	20
Feiticeiro	12

1d10	Berserker	Feiticeiro
1-2	7	3
3-4-5	8	4

6-7-8	9	5
9-10	10	6

*O resultado obtido deve ser somado ao Físico e adicionado a EH do personagem.

Poderes Especiais

Algumas raças possuem alguns pequenos poderes especiais. Por exemplo, se o seu personagem for **Elfo Sombrio** você deve anotar que ele pode ver na escuridão parcial "não mágica". Se for **Goura** anote que ele pode respirar embaixo d'água. Há várias outras características e poderes especiais nessas e outras raças das Terras Selvagens, para saber mais veja a descrição da Raça.

2.10 Outras características

Idade

Em geral, os personagens começam sua vida de aventuras no final de sua adolescência. Assim, Elfos Sombrios iniciam suas carreiras por voltas dos 25 anos e uma expectativa de vida entre os 800 anos. Os Gouras têm um desenvolvimento muito rápido atingindo a idade adulta já nos primeiros anos de vida, contudo a expectativa de vida deles é de 30 anos. O Meio-Orco atinge a adolescência com 14 anos, mas sua expectativa de vida é por volta dos 50 anos. Os Napóis amadurecem por volta dos 18 anos e chegam a viver até por volta dos 120. Os Sekbetes chegam na adolescência por volta dos 40 anos e vivem até os 300.

Altura e Peso

O jogador poderá escolher a altura do personagem de acordo com a tabela a seguir podendo ter uma variação de 10% para cima ou para baixo.

Elfo Sombrio		Goura		Meio-Orco		Napóis		Sekbetes	
Altura	Peso	Altura	Peso	Altura	Peso	Altura	Peso	Altura	Peso
1,55	45	1,80	90	1,70	70	1,65	40	2,10	170



3 Habilidades

3.1 Aquisição de habilidades (Criação 2ª Parte)

A aquisição de Habilidades pode acontecer em duas situações:

Quando você estiver criando um personagem novo, ou quando seu personagem (criado ou arquétipo) subir de Estágio.

Profissão	Pontos para Aquisição	Grupos Penalizados	Habilidades Aperfeiçoadas
Berserker	12	Conhecimento	Sobrevivência
Feiticeiro	14	Profissional	Sensitividade

Na criação e na evolução, cada profissão recebe um número de **Pontos para Aquisição** para comprar habilidades igual aos descritos na tabela acima.



4 Combate

Neste capítulo, você vai encontrar um conjunto de orientações e regras complementares existentes no Manual de Regras, porém como se tornam mais pertinentes devido algumas situações serem mais comuns nas Terras Selvagens, como o Combate Aquático e Aéreo, se faz necessário constar também nesse suplemento.

4.1 Regras Complementares do Terras Selvagens

Voo e Natação

Abaixo poderão ser encontradas regras e algumas penalidades cobrindo algumas circunstâncias inusitadas (ou não), outros casos não apresentados ficarão a cargo do Mestre de Jogo determinar a penalidade ou menos eficácia da atividade ou movimento. Isso se deve a algumas Raças das Terras Selvagens têm características singulares como a capacidade de voar outras de nadar ou mesmo respirar em baixo d'água. Devendo ser observado pelo Mestre de Jogo essas situações e utilizar as regras complementares os casos em que se fizer necessário, sendo assim, trazemos algumas dessas regras situacionais mais pertinentes.

Não são discriminadas, mas algumas armas ou mesmo grupo de armas podem ser afetadas pelo ambiente de forma parcial ou completa, devendo o MJ determinar a eficácia ou mesmo a permissibilidade de seu uso, como por exemplo o uso de arcos e armas a distância em combates aquáticos sendo nesse caso completamente ineficazes, ou mesmo o uso de armas de contusão sobre a água terão sua efetividade extremamente afetada.

Combate Aéreo e Aquático

Como mencionado acima algumas das novas raças possuem a habilidade de voo e nado inerentes, o que cria para o cenário das Terras Selvagens uma nova perspectiva para o combate, para tanto são necessárias algumas ferramentas para essa nova mecânica.

Combate às Cegas

Trouxemos as regras do Combate às Cegas constantes no Manual de Regras para dentro do combate Aéreo e Aquático devido a poderem além de serem empregadas nessas situações terem que serem somadas a outras penalidades que serão abordadas logo mais.

Incluem-se no combate às cegas 3 situações:

- O combatente está lutando na Escuridão Parcial (pouca luz);
- O combatente está lutando cego ou em Escuridão Total (nenhuma luz);
- O combatente está lutando com alguém invisível.

No primeiro caso, a Coluna de Resolução do combatente recebe um ajuste de -7. No segundo caso, o combatente tem um ajuste de -10 na Coluna de Resolução. No terceiro caso o ataque também é feito com um ajuste de -10, mas o resultado Falha (cor Verde) ocorrerá apenas caso o atacante obtenha "1" no rolamento do dado no seu ataque. O uso da técnica de combate Luta às Cegas permite reduzir estas penalidades.

Penalidades e Situações Especiais

Como mencionado acima além das penalidades existentes no Manual de Regras, as Terras Selvagens trazem novos desafios à tona, a tabela abaixo apresenta algumas dessas situações inusitadas e suas penalidades. O Combate Aéreo e Aquático podem vir a sofrerem mais condições adversas sofrendo penalidades que podem vir se acumularem. Além disso podem existir outras situações não abrangidas abaixo devendo nesse caso ao Mestre de Jogo determinar.



Penalidade no Combate aéreo

Poucos ventos e sem precipitação: não fornece modificadores.

Ventos Leves: -2 para ataques.

Ventos Fortes: -4 para ataques.

Precipitação leve (chuva ou neve): -2 para ataques.

Precipitação pesada (granizo): -4 para ataques.

Penalidade no Combate Aquático

Poucas correntes: não fornece modificadores.

Correntes leves: -2 para ataques.

Correntezas Fortes: -4 para ataques.

Redemoinhos e Turbilhoes: -4 para ataques.

Note que eventualmente essas penalidades podem se somar a outras como as penalidades de baixa visibilidade.

Normalmente, as próprias condições externas à execução da Habilidade indicarão ao Mestre se o rolamento deve ou não ser secreto. Preste atenção a estas e utilize sempre o bom senso

Segurando a Respiração

Segurar a respiração é uma tarefa dominada pelo atributo Físico. Um personagem é capaz de permanecer sem respirar um número de rodadas igual a $4 +$ seu atributo Físico. Nesse tempo, presume-se que o personagem está realizando outras atividades, como lutando, mergulhando ou que está sob grande tensão física ou psicológica. Para situações em que o personagem está absolutamente imóvel e concentrado em segurar sua respiração, multiplique o tempo por 3. Por exemplo, um personagem com físico 0 é capaz de lutar por quatro rodadas segurando a respiração. Se ele permanecer imóvel e concentrado ele é capaz de permanecer 12 rodadas dessa maneira.

É possível empregar a Habilidade Aplicar Esforço para estender o tempo que o personagem consegue permanecer sem respirar, conforme descrição da habilidade.

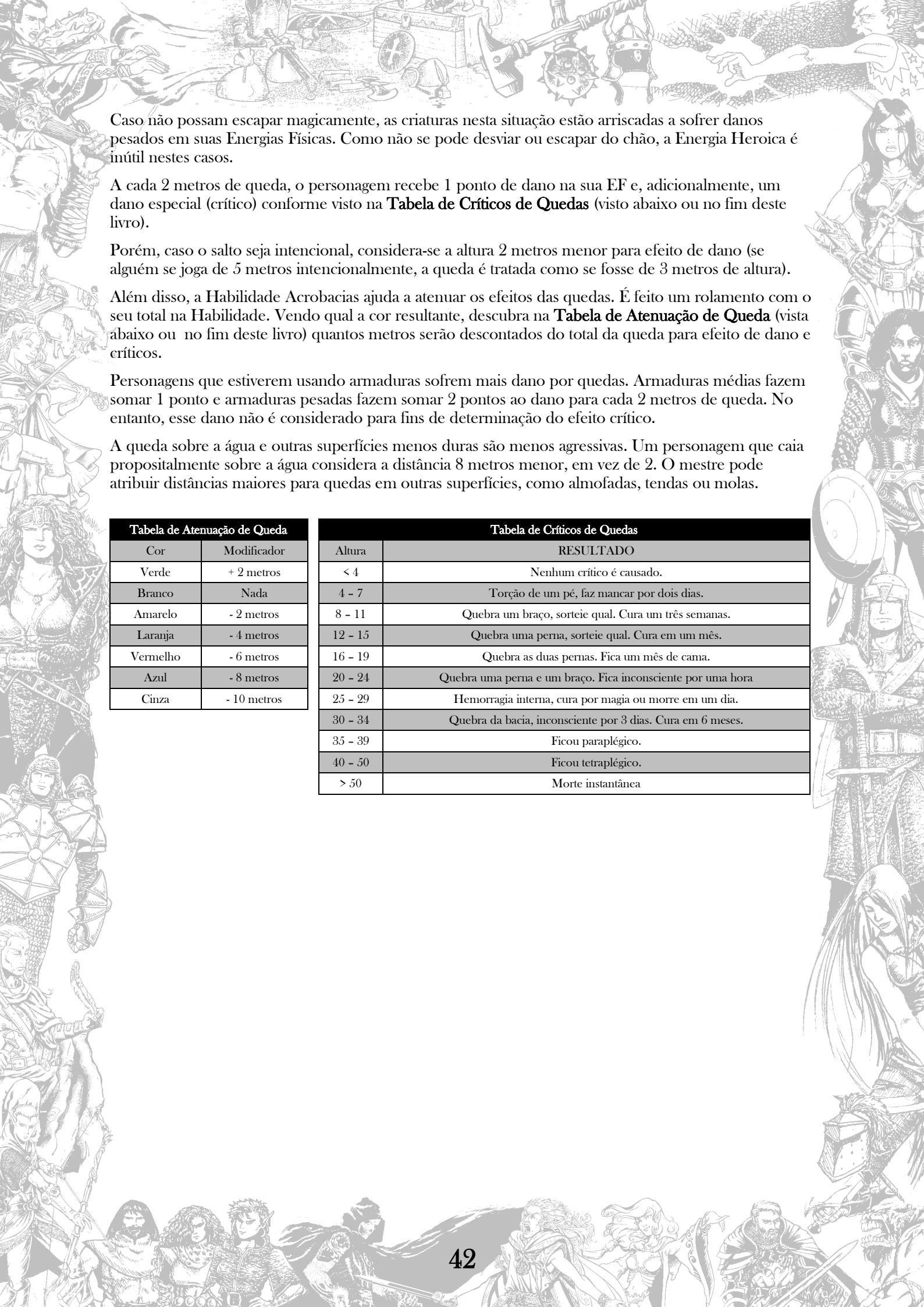
Uma vez que o tempo do personagem tenha passado, ele irá respirar o que estiver no ambiente em que se encontra. Se ele estiver submerso, ele estará se afogando; se estiver em um ambiente sem ar, estará sufocando. Em ambos os casos, sua condição será de “asfixiado”. Um personagem nesta condição pode agir durante duas rodadas realizando todos os testes com um grau de dificuldade a mais. Passado esse tempo, a vítima cai para a condição incapacitada com -11 pontos de Energia Física e sofre 1 ponto de dano máximo a cada $[\text{físico}+1]$ de rodadas até a morte, aos -16 de dano.

Um personagem resgatado antes da morte pode ser tratado com a Habilidade Medicina em uma tentativa que leva 2 rodadas. Um sucesso médio garante que o médico consiga fazer a vítima respirar novamente e expelir o líquido de seus pulmões, se havia algum. Um personagem resgatado ainda pode respirar espontaneamente (expelindo o líquido dos pulmões, se havia algum), se obtiver um sucesso muito difícil no atributo físico no momento em que seria levado além de -15 pontos de EF. Venenos não podem ser extraídos dessa forma.

O resgatado que sobrevive fica estável e com a EF que possuía antes de ser asfixiado ou 1 de EF, o que for menor, curando-se normalmente a partir daí.

Quedas

Algo muito comum durante a aventura é a queda. Nela, os heróis se jogam ou são forçados a enfrentar o perigo de vários metros em abismos, alçapões ou poços em queda livre.



Caso não possam escapar magicamente, as criaturas nesta situação estão arriscadas a sofrer danos pesados em suas Energias Físicas. Como não se pode desviar ou escapar do chão, a Energia Heroica é inútil nestes casos.

A cada 2 metros de queda, o personagem recebe 1 ponto de dano na sua EF e, adicionalmente, um dano especial (crítico) conforme visto na **Tabela de Críticos de Quedas** (visto abaixo ou no fim deste livro).

Porém, caso o salto seja intencional, considera-se a altura 2 metros menor para efeito de dano (se alguém se joga de 5 metros intencionalmente, a queda é tratada como se fosse de 3 metros de altura).

Além disso, a Habilidade Acrobacias ajuda a atenuar os efeitos das quedas. É feito um rolamento com o seu total na Habilidade. Vendo qual a cor resultante, descubra na **Tabela de Atenuação de Queda** (vista abaixo ou no fim deste livro) quantos metros serão descontados do total da queda para efeito de dano e críticos.

Personagens que estiverem usando armaduras sofrem mais dano por quedas. Armaduras médias fazem somar 1 ponto e armaduras pesadas fazem somar 2 pontos ao dano para cada 2 metros de queda. No entanto, esse dano não é considerado para fins de determinação do efeito crítico.

A queda sobre a água e outras superfícies menos duras são menos agressivas. Um personagem que caia propositalmente sobre a água considera a distância 8 metros menor, em vez de 2. O mestre pode atribuir distâncias maiores para quedas em outras superfícies, como almofadas, tendas ou molas.

Tabela de Atenuação de Queda	
Cor	Modificador
Verde	+ 2 metros
Branco	Nada
Amarelo	- 2 metros
Laranja	- 4 metros
Vermelho	- 6 metros
Azul	- 8 metros
Cinza	- 10 metros

Tabela de Críticos de Quedas	
Altura	RESULTADO
< 4	Nenhum crítico é causado.
4 - 7	Torção de um pé, faz mancar por dois dias.
8 - 11	Quebra um braço, sorteie qual. Cura um três semanas.
12 - 15	Quebra uma perna, sorteie qual. Cura em um mês.
16 - 19	Quebra as duas pernas. Fica um mês de cama.
20 - 24	Quebra uma perna e um braço. Fica inconsciente por uma hora
25 - 29	Hemorragia interna, cura por magia ou morre em um dia.
30 - 34	Quebra da bacia, inconsciente por 3 dias. Cura em 6 meses.
35 - 39	Ficou paraplégico.
40 - 50	Ficou tetraplégico.
> 50	Morte instantânea

Nome: _____
 Raça: _____
 Profissão: _____



Estágio: _____
 Experiência: _____
 Deus: _____

Atributos Básicos

Intelecto	<input type="text"/>	Físico	<input type="text"/>
Aura	<input type="text"/>	Agilidade	<input type="text"/>
Carisma	<input type="text"/>	Percepção	<input type="text"/>
Força	<input type="text"/>		

Atributos Secundários

Resistência Física	<input type="text"/>
Restência à Magia	<input type="text"/>
Velocidade	<input type="text"/>

Caracterizações

Pertences & Afins

Habilidades

Profissional	Nível	Total
Agricultura		
Carpintaria		
Engenharia		
Operações de Cerco		
Náutica		
Trabalho em Metal		
Trabalhos Manuais		
Subterfúgio	Nível	Total
Ações Furtivas		
Códigos		
Destruir Fechaduras		
Enganação		
Escapar		
Furtar Objetos		
Jogatina		

Manobra	Nível	Total
Acrobacias		
Aplicar Esforço		
Corrida		
Escalar Superfícies		
Malabarismo		
Montar Animais		
Natação		
Influência	Nível	Total
Arte...		
Empatia		
Etiqueta		
Extrair Informação		
Liderança		
Negociação		
Persuasão		

Conhecimento	Nível	Total
Escrita...		
Língua...		
Medicina		
Misticismo		
Religião		
Sabedoria...		
Venefício		
Geral	Nível	Total
Lidar com Animais		
Manusear Armadilhas		
Navegação		
Seguir Trilhas		
Sensitividade		
Sobrevivência		
Usar os Sentidos		

Tarefas e Habilidades Aperfeiçoadas

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25	EF	EH	Técnicas de Combate	Nível	Total

Grupo de Armas														Defesa			
CD	CI	CL	CLD	EL	CmE	CmM	Em	PmA	PpA	PpB	Pm	CpE	com	EP	PP	Ativa	Passiva

Magia	Nível	F.A.	Magia	Nível	F.A.

Pontos Acumulados	
Atributos	_____
Habilidades	_____
Combate	_____
Técnicas	_____
Magias	_____
Caracterizações	_____

4.2 Aprendendo a Combater (Criação 3ª Parte)

Cada profissão, quando da criação ou mudança de Estágio, ganha certo número de Pontos nas Habilidades de Combate. A tabela a seguir mostra esta quantidade de pontos para as novas profissões trazidas nesse suplemento, as profissões básicas estão exemplificadas no Manual de Regras.

Profissão	Pontos para Grupos de Armas
Berserker	8
Feiticeiro	3

As armas são divididas em pequenos grupos de uso semelhante, eles são chamados de Grupos de Armas. Cada Grupo é considerado uma Habilidade separada, e quanto mais difícil é o manuseio das armas, maior é o custo do grupo. O jogador usa os seus Pontos de Combate para adquirir as Habilidades nos grupos de armas que lhe agradem. Como nas Habilidades (capítulo III), certos grupos podem custar mais pontos do que você tenha. Neste caso, o personagem pode acumular pontos de um Estágio para outro. Caso sobre algum ponto, este também pode ser acumulado para ser gasto depois. O seu nível em um grupo, contudo, não pode ser maior que o seu Estágio.

Note que as armas possuem uma Força Mínima para utilização. Personagens com Força menor do que esta Força Mínima, não conseguem usar a arma. Isto porque a arma é pesada e/ou grande demais para ser usada efetivamente pelo personagem.

O tamanho das raças também deve ser considerado no manuseio de armas. De uma maneira geral, quanto maior a altura da raça mais armas ela terá acesso ou poderá usar com mais facilidade (com apenas uma mão ao invés de duas). As restrições de tamanho podem ser vistas na própria tabela de armas.

Os grupos foram separados para que as armas que os compõem sejam as mais parecidas possíveis. Se você não identificou alguma arma, veja no desenho das armas presente neste capítulo. Ao escolher um grupo, verifique se você tem a Força Mínima e a altura necessária para a utilização da arma desejada. Anote na ficha o nível atual nos grupos de armas.

Na Tabela a seguir, estão descritos todos os custos para cada grupo de armas, o nome dos grupos existentes, a Força e a Altura Mínima, e mais algumas Informações que serão vistas mais à frente.

Um “X” significa que alguém nesta faixa de altura não pode usar arma, “2m” significa que ela tem de ser usada com duas mãos e “1m” significa que pode ser usada com uma mão. A espada de mão e meia é uma exceção, pois pode ser usada das duas formas, com estatísticas diferentes.

É permitida a compra de mais de um nível de uma só vez, em um mesmo grupo, desde que o nível não fique maior que o Estágio do personagem.

Tendo terminado esta fase, anote o total de todos os grupos de armas na ficha. Não se esqueça que o fato de saber usar uma arma não significa que você a possua, para isso passe para o próximo item “Posses Iniciais (parte 2)”.

Posses Iniciais (parte 2)

O personagem, quando inicia suas aventuras, normalmente já sai com uma determinada quantidade de dinheiro e de equipamento. Independentemente da raça, da origem ou classe social, os aventureiros começam sua vida de aventuras com uma arma simples. O jogador é livre para escolher a arma que ele sabe utilizar (tenha nível no grupo). Consulte a tabela a seguir para ver os danos que cada arma faz.

Fazendo sua Tabela de Armas

As Terras Selvagens é um cenário único e não é diferente com os equipamentos, possuindo armas únicas e exóticas. Após escolher e comprar os Grupos de Armas, e de saber quais armas o personagem possui, deve-se determinar as “Colunas de Ataque” para cada uma de suas armas. Não é necessário fazer isto para todas as armas que se saiba usar, devendo-se apenas fazer isto para as armas que possuir. Deve-se então anotar o nome delas na ficha.

Para cada arma anotada, deve-se somar o valor do seu atributo conforme a coluna “Bônus” com o seu nível no grupo de arma correspondente. Esse valor é chamado de Total na Arma ou simplesmente Total. Anote-o na ficha.

Depois, procure na tabela a seguir os valores da Defesa na linha correspondente à arma. O Total na Arma é então somado a cada um dos números das colunas **L**, **M** e **P**. Anote-os nos espaços correspondentes na ficha.

Para cada arma que foi anotada na ficha, deve-se anotar também o dano que cada uma faz. Procure na tabela de armas os valores de dano (100%, 75%, 50% e 25%) para cada arma. Some a cada percentual o atributo Força. Anote esses valores na ficha.

Por exemplo: se um personagem de Força 3 tiver um Machado de Guerra deve ser anotado (23/18/13/8) que é dado pelo cálculo: 20+3, 15+3, 10+3, 5+3, onde 20, 15, 10, 5 são os percentuais do Machado de Guerra e 3 é o Atributo Força.

Grupo	Custo	Arma	Alcance	Força Mín.	Bônus	L	M	P	10	7	5	2	P q	A n	E l	Go	H u/ M E/ M O	N a	S k	Exclusivo
CD	1	Combate desarmado	--	-2	Agi	3	-1	-4	4	3	2	1	1	1	1	1m	1m	1	1	--
		Manopla	--	-1	Agi	2	0	-4	8	6	4	2	1	1	1	1m	1m	1	1	--
		Manopla protetora	--	0	Agi	2	0	-4	8	6	4	2	X	1	1	1m	1m	1	1	Sekbetes
		Garras retráteis	--	-3	Agi	3	0	-3	8	6	4	2	X	1	1	1m	1m	1	1	Sekbetes
		Garra c/ 1 Lâmina	--	-2	Agi	2	0	-2	4	3	2	1	X	1	1	1m	1m	1	1	Nasinqi e Nieru
		Garras c/ 2 Lâminas	--	-2	Agi	3	1	-2	4	3	2	1	X	1	1	1m	1m	1	1	Nasinqi e Nieru
		Garras c/ 3 Lâminas	--	-2	Agi	3	1	-2	8	6	4	2	X	1	1	1m	1m	1	1	Nasinqi e Nieru
		Garras c/ 4 Lâminas	--	-2	Agi	4	2	-2	8	6	4	2	X	1	1	1m	1m	1	1	Nasinqi e Nieru
CI	1	Boleadeira	20m	-1	Agi	-1	1	3	x	x	x	x	2	1	1	1m	1m	1	1	Nieru
		Chicote	3m	-2	Agi	3	-2	-5	4	3	2	1	1	1	1	1m	1m	1	1	Nasinqi
		Corda com Gancho	15m	-1	Agi	1	2	2	4	3	2	1	2	1	1	1m	1m	1	1	--
		Rede	5m	-1	Agi	0	2	3	x	x	x	x	2	2	2	2m	2m	2	2	Gouras e Nasinqi
CL	1	Adorno de conchas	10m	-3	Agi	4	1	-5	4	3	2	1	X	X	X	X	X	1	X	Napois
		Adorno de Ferrão de Escorpião Gigante	10m	-2	Agi	4	1	-5	4	3	2	1	X	X	X	X	X	1	X	Napois
		Adorno de Pulgur	10m	-2	Agi	5	2	-4	4	3	2	1	X	X	X	X	X	1	X	Napois

		Adornos Negros	10m	-2	Agi	4	0	-6	4	3	2	1	X	X	X	X	X	1m	X	Napoís	
		Faca	--	-2	Agi	3	-2	-3	4	3	2	1	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	--	
		Faca Negra	--	-2	Agi	3	-3	-4	4	3	2	1	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	Elfos Negros	
		Foice de mão	--	0	Agi	2	2	-3	8	6	4	2	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	Sangar	
		Punhal	20m	-2	Agi	3	-2	-3	8	6	4	2	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	--	
		Punhal de Prata	20m	-2	Agi	3	-3	-5	8	6	4	2	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	--	
		Punhal Negro	20m	-2	Agi	3	-3	-4	8	6	4	2	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	Elfos	
CL D	1	Bumerangue	40m	-1	Per	2	0	-4	4	3	2	1	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	Nieru	
		Bumerangue de Corte	40m	-1	Per	2	0	-4	8	6	4	2	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	Nieru
		Funda/ projétil de pedra	120m	-1	Agi	-1	-1	-3	4	3	2	1	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	Gouras
		Funda/ Projétil de metal	120m	-1	Agi	-1	-1	-3	8	6	4	2	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	Gouras
		Zarabatana	15m	-3	Per	2	1	-5	x	x	x	x	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	Elfos Negros e Nieru
		Zarabatana contendo dardos negros	15m	-3	Per	2	0	-6	x	x	x	x	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	Nieru
EL	1	Apem	--	-1	For	2	1	-2	8	6	4	2	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	Rúbeos
		Cajado	--	-1	Agi	2	-1	-3	8	6	4	2	2m	2m	2m	2m	2m	2m	2m	2m	--
		Malho	--	-1	Agi	1	0	-3	4	3	2	1	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	--
		Porrete	--	-1	Agi	1	0	-3	8	6	4	2	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	--
		Manopla Quebra Crânio	--	1	Agi	1	1	0	8	6	4	2	X	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m	1m
CC	2	Chicote de Caudas	--	1	Agi	3	-3	-6	4	3	2	1	X	X	X	X	X	X	X	C	Sekbetes
		Esporo de Caudas	--	1	Agi	-2	4	1	16	1/2	8	4	X	X	X	X	X	X	X	C	Sekbetes
		Lâminas Caudais	--	1	Agi	2	1	-3	16	1/2	8	4	X	X	X	X	X	X	X	C	Sekbetes
		Maça de caudas	--	1	Agi	-2	0	2	8	6	4	2	X	X	X	X	X	X	X	C	Sekbetes

		Machado de caudas	--	1	Agi	0	$\frac{-}{2}$	2	8	6	4	2	X	X	X	X	X	X	C	Sekbetes
		Mangual de caudas	--	1	Agi	$\frac{-}{2}$	0	3	12	9	6	3	X	X	X	X	X	X	C	Sekbetes
		Quebra crânio	--	1	Agi	$\frac{-}{3}$	1	2	16	$\frac{1}{2}$	8	4	X	X	X	X	X	X	C	Sekbetes
CM E	2	Cimitarra	--	1	Agi	2	0	$\frac{-}{3}$	16	$\frac{1}{2}$	8	4	2	2	1	1m	1m	1	1	Nômades
		Espada	--	1	Agi	3	0	$\frac{-}{3}$	16	$\frac{1}{2}$	8	4	2	2	1	1m	1m	1	1	--
		Facão	--	-1	Agi	3	0	$\frac{-}{5}$	12	9	6	4	2	1	1	1m	1m	1	1	Tindaeli
		Gládio	--	0	Agi	2	1	$\frac{-}{3}$	12	9	6	4	1	1	1	1m	1m	1	1	--
		Katar	--	-1	Agi	3	$\frac{-}{1}$	$\frac{-}{1}$	12	9	6	3	1	1	1	1m	1m	1	1	--
		Rapiera	--	0	Agi	4	0	$\frac{-}{4}$	12	9	6	3	2	1	1	1m	1m	1	1	Academia dos Duelistas
		Sabre élfico	--	0	Agi	3	2	$\frac{-}{4}$	16	$\frac{1}{2}$	8	4	2	1	1	1m	1m	1	1	Elfos
CM M	2	Machado	--	0	Agi	3	$\frac{-}{3}$	3	12	9	6	3	1	1	1	1m	1m	1	1	--
		Machadinha	25m	0	Agi	2	$\frac{-}{3}$	3	12	9	6	3	1	1	1	1m	1m	1	1	--
		Machado Crescente	--	1	Agi	3	$\frac{-}{3}$	4	16	$\frac{1}{2}$	8	4	2	2	1	1m	1m	1	1	--
		Machado de Batalha	--	1	Agi	2	$\frac{-}{3}$	4	16	$\frac{1}{2}$	8	4	2	2	1	1m	1m	1	1	--
EM	2	Borduna	--	0	For	1	0	$\frac{-}{3}$	12	9	6	3	2	2	1	1m	1m	1	1	Rúbeos
		Clava	--	0	Agi	1	1	$\frac{-}{2}$	12	9	6	3	2	2	1	1m	1m	1	1	--
		Gancho Armado	8m	2	Agi	1	1	4	16	$\frac{1}{2}$	8	4	X	2	2	2m	2m	2	2	--
		Gancho Armado de Nuem	8m	1	Agi	1	0	2	12	9	6	3	X	2	2	2m	2m	2	2	Regional de Uno
		Maça	--	0	Agi	$\frac{-}{1}$	1	0	12	9	6	3	2	2	1	1m	1m	1	1	--
		Martelo de Guerra	25m	0	Agi	0	1	$\frac{-}{1}$	12	9	6	3	1	1	1	1m	1m	1	1	--
		Maça de Armas	--	1	Agi	1	1	4	16	$\frac{1}{2}$	8	4	2	2	1	1m	1m	1	1	--
Mangual Leve	--	1	Agi	1	0	4	16	$\frac{1}{2}$	8	4	2	1	1	1m	1m	1	1	--		

PM A	2	Arco Simples	120 m	0	Per	3	1	-	4	12	9	6	3	2 m	2 m	2 m	2m	2m	2 m	2 m	--	
		Arco Composto	200 m	0	Per	3	1	-	4	16	1 2	8	4	X	2 m	2 m	2m	2m	2 m	2 m	--	
PM L	2	Lança Nasinqui	15m	1	Agi	3	0	-	1	12	9	6	3	X	2 m	1 m	1m	1m	1 m	1 m	Nasinqui	
		Lança Zumi	20m	0	Agi	3	0	-	4	12	9	6	3	2 m	1 m	1 m	1m	1m	1 m	1 m	Zumi	
		Lança Leve	40m	0	Agi	3	-	1	-	2	12	9	6	3	2 m	1 m	1 m	1m	1m	1 m	1 m	--
		Lança de Guarda	--	1	Agi	2	0	-	2	16	1 2	8	4	2 m	1 m	1 m	1m	1m	1 m	1 m	Academia dos Guardas	
		Lança Pesada	30m	1	Agi	-	1	2	1	16	1 2	8	4	2 m	1 m	1 m	1m	1m	1 m	1 m	--	
CPE	3	Espada de Mão e Meia Iantus	--	1	Agi	3	0	-	2	20	1 5	1 0	5	X	1 m	1 m	1m	1m	1 m	1 m	Elfos Negros	
		(Com Duas Mãos)	--	2	Agi	-	2	2	3	20	1 5	1 0	5	X	2 m	2 m	2m	2m	2 m	2 m	Elfos Negros	
		Espada de Mão e Meia	--	1	For	3	0	-	2	20	1 5	1 0	5	X	1 m	1 m	1m	1m	1 m	1 m	--	
		(Com Duas Mãos)	--	2	For	-	2	2	3	20	1 5	1 0	5	X	2 m	2 m	2m	2m	2 m	2 m	--	
		Montante	--	2	For	-	3	2	3	24	1 8	1 2	6	X	X	2 m	2m	2m	2 m	2 m	--	
CPF	3	Foice	--	2	For	2	1	-	1	20	1 5	1 0	5	2 m	2 m	1 m	1m	1m	1 m	1 m	--	
		Gadanha	--	2	For	0	2	1	24	1 8	1 2	6	2 m	2 m	2 m	2m	2m	2 m	2 m	--		
CP M	3	Machado Duplo	--	3	For	-	3	1	3	28	2 1	1 4	7	X	2 m	2 m	2m	2m	2 m	2 m	Regional das Arenas das e Sekbetes	
		Machado Montante	--	3	For	-	4	1	4	28	2 1	1 4	7	X	2 m	2 m	2m	2m	2 m	2 m	Regional das Arenas das e Sekbetes	
EP	3	Marreta pacificadora	--	2	For	-	2	2	3	24	1 8	1 2	6	X	2 m	2 m	2m	2m	2 m	2 m	Lilins	
		Mangual	--	1	For	-	1	1	1	20	1 5	1 0	5	X	1 m	1 m	1m	1m	1 m	1 m	--	
		(Com duas mãos)	--	1	For	-	2	1	3	20	1 5	1 0	5	X	2 m	2 m	2m	2m	2 m	2 m	--	
		Mangual Duplo	--	3	For	-	3	0	2	28	2 1	1 4	7	X	X	2 m	2m	2m	2 m	2 m	Nômades	
		Marreta de guerra	--	2	For	-	2	4	4	24	1	1	6	X	2	2	2m	2m	2	2	--	

						3				8	2			m	m			m	m			
PPA	3	Arco de Guerra	160m	1	Per	0	1	2	20	1	1	5	5	X	2	2	2m	2m	2	2	--	
		Arco longo élfico	300m	-1	Per	-1	2	4	24	1	1	8	2	6	X	X	2	2m	2m	2	2	Elfos Negros
PPB	3	Besta	80m	1	Per	0	1	2	20	1	1	5	5	2	2	1	1m	1m	1	1	Anões de Blur	
		Besta Pesada	140m	2	Per	-1	1	3	24	1	1	8	2	6	2	2	2	2m	2m	2	2	Anões de Blur
PP	3	Picareta de combate	--	3	For	-2	5	2	24	1	1	8	2	6	X	2	2	2m	2m	2	2	Lazúlis
Em/CmM	--	Maça Machado	--	2	For	-	--	--	--	--	--	--	--	X	2	2	2m	2m	2	2	Regional das Arenas das e Sekbetes	
EP/CmM	--	Machado Mangual	--	2	For	-	--	--	--	--	--	--	--	X	2	2	2m	2m	2	2	Regional das Arenas das e Sekbetes	
EP/CPE	--	Montante de esmagamento	--	3	For	-5	1	5	28	2	1	4	7	X	X	X	X	2m	X	2	2	Regional das Arenas das e Sekbetes

Legendas: 'X' = não permitido, '-' = Não se aplica, Pq = Pequeninno, An = Anão, El = Elfo, ME = Meio-Elfo, Hu = Humano, MO = Meio-Orco, Na = Napóis, Sk = Sekbetes, 1m = Uso com uma mão, 2m = Uso com duas mãos.

Legendas dos Grupos: CD = Combate Desarmado, CI = Combate de Imobilização, CL = Corte Leve, CLD = Combate Leve à Distância, CC = Combate com Cauda, EL = Esmagamento Leve, CmE = Corte Médio Com Espadas, CmM = Corte Médio Com Machados, EM = Esmagamento Médio, PmA = Penetração Média Com Arcos, PmL = Penetração Média Com Lanças, PpA = Penetração Pesado Com Arcos, PpB = Penetração Pesado Com Bestas, CpE = Corte Pesado Com Espadas, CpM = Corte Pesado Com Machados, CPF = Corte Pesado com Foice, EP = Esmagamento Pesado, PP = Penetração Pesada.

Alcance

Provavelmente, algumas armas dentre as que você possui podem ser usadas para atacar à distância. Elas foram projetadas especificamente para isso, tendo assim estabilidade no voo. Qualquer arma pode ser arremessada contra alvos a 2 metros ou menos, mas apenas algumas têm alguma chance de atingir o alvo além desta distância e a capacidade de dar um dano efetivo. Consulte a tela de armas e veja o alcance de cada arma que possua. Anote-os na ficha

4.3 Adquirindo Técnicas de Combate

Além das Habilidades de Combate nas armas, os personagens também podem aprender várias Técnicas de Combate. Estas Técnicas de Combate acrescentam mais diversidade aos Combates e traz uma boa personalização e individualização para os personagens.

A aquisição das Técnicas de Combate pode acontecer em duas situações: quando você estiver criando um personagem novo, ou quando seu personagem (criado ou arquétipo) subir de Estágio.

Profissão	Pontos de Aquisição
Berserker	7
Feiticeiro	3

O procedimento é o seguinte: todas as profissões compram Técnicas de Combate pagando pontos por elas, a quantidade de Pontos de Aquisição que cada profissão ganha se encontram na tabela ao lado.

Lista das Técnicas de combate

Nas tabelas a seguir, estão relacionadas todas as técnicas de combate que existem com seu Custo, Restrição para Aquisição, Pré-requisito, Categoria e Atributo que concede Bônus.

Há três tipos de lista

- **Básica:** A lista básica é a lista que contém técnicas que estão acessíveis a todas as profissões desde o primeiro estágio.
- **Restrita:** A lista restrita de cada seguimento contém técnicas que estão acessíveis desde o primeiro estágio. Esta lista é uma lista a parte e somente às profissões Guerreiro e Ladino tem esta lista.
- **Avançada:** As listas Avançadas são listas específicas das profissões do Guerreiro (Arqueiro, Cavaleiro, Gladiador, Infante, Guarda e Duelista) e do Ladino (Assassino, Ladrão, Pirata, Trapaceiros e Caçadores de Recompensa). As técnicas que ali estão só podem ser adquiridas quando o Guerreiro e o Ladino entram respectivamente em sua Academia e Guilda.

Berserkeres e Feiticeiros

Técnicas	Custo	Ajuste	Categoria
Aparar	2	Força	Proteção ☹
Ataque Oportuno	1	Percepção	Precisão ☹
Carga	1	Físico	Precisão ☹
Combate Montado	2	Físico	Perícia
Combate não letal	1	Percepção	Agressão ☹
Concentração	1	Intelecto	Perícia
Desviar	2	Agilidade	Proteção ☹
Esquiva	1	Agilidade	Proteção ☹
Imprevisibilidade	2	Percepção	Postura ☹
Luta às Cegas	1	Percepção	Suporte ☹
Provocar	2	-	Suporte ☹
Resistência à Dor	2	Físico	Perícia

**Há duas Técnicas de Combate Raciais, o Combate Aéreo e o Combate Aquático que só podem ser adquiridas quando a Raça tenha Velocidade Base de Voo ou Nado.*

Por questões de praticidade estão separadas apenas a lista para as novas profissões e a lista das especializações das Terras Selvagens.

- Berserkeres, Feiticeiros, Bardos, Magos e Rastreadores (somente a Lista Básica)
- Ladinos (Lista Básica + Lista Restrita de Ladino + Lista Avançada das Especializações)
- Guerreiros (Lista Básica + Lista Restrita de Ladino + Lista Avançada das Especializações)

Especializações de Guilda

Profissão/Especialização	Técnicas	Custo	Custo Reduzido em 1	Ajuste	Categoria
Guilda dos trapaceiros	Confundir Oponentes	1	-	Carisma	Suporte ☹
	Golpe Sujo	2	-	Intelecto	Agressão ☹
	Imprevisibilidade	1	Básica	Percepção	Postura ☹
Guilda dos Caçadores de Recompensa	Resistência à Dor	1	Básica	Físico	Perícia
	Intimidar	1	-	Carisma	Suporte ☹
	Explorar Ponto Fraco	2	-	Percepção	Precisão ☹

Especializações de Academias

Profissão/Especialização	Técnicas	Custo	Custo Reduzido em 1	Ajuste	Categoria
Academia dos Duelistas	Acurar	2	-	Percepção	Agressão ☹
	Ambidestria	1	Básica	-	Ataque ☹
	Animosidade	1	Academia dos Cavaleiros	Físico	Perícia
	Defletir Ataque	2	Academia dos Cavaleiros	Percepção	Ataque ☹

	Desviar	1	Básica	Agilidade	Proteção ☹
	Duelar	2	-	Percepção	Postura 🗡
	Explorar Ponto Fraco	2	-	Percepção	Precisão ☹
	Inibir Ataque	1	Academia de Infantaria	Percepção	Proteção ☹
	Leitura da Batalha	1	Básica	Percepção	Suporte 🗡
	Ripostar	2	-	Agilidade	Perícia
Academia dos Guardas	Combate com Escudo	1	Básica	Força	Proteção ☹
	Contra-Ataque	1	Básica	Agilidade	Precisão ☹
	Desarmar	2	-	Força	Perícia
	Guarda Alta	1	-	Percepção	Postura 🗡
	Guardar Posição	2	-	Agilidade	Precisão ☹
	Imobilizar	2	-	Força	Perícia
	Incapacitar	2	-	Percepção	Agressão 🗡
	Ocupar Espaço	1	-	Físico	Proteção ☹
	Recuo estratégico	2	-	Percepção	Suporte 🗡
	Resistência à Dor	1	Básica	Físico	Perícia

4.4 Descrição das Técnicas de Combate

Nesta seção, encontra-se as técnicas de combates encontradas apenas nesse cenário único das Terras Selvagens. Algumas são singularmente de Academias e Guildas, outras inerentes a Raças como o Combate Aquático e Aéreo. Aqui trazemos as descrições de todas as técnicas das novas profissões e especializações das Terras Selvagens, então são encontradas técnicas já constantes no Manual de Regras, assim as novas trazidas nesse suplemento.

Acurar

Atributo: Percepção.

Categoria: Agressão 🗡

Efeito: Estes combatentes usam sua perícia em combate aliada a uma alta percepção para retirar o máximo de vantagem sobre seu alvo, em contrapartida este foco excessivo lhes trás desvantagens contra outros adversários.

Mecânica: No início da rodada, o jogador deve anunciar para o mestre que irá usar esta técnica, após isto, toda vez que efetuar um ataque em seu alvo, o usuário desta técnica adiciona seu atributo percepção a coluna de ataque e ao dano causado contra o seu alvo; em contrapartida, todos os outros adversários recebem metade do valor da percepção arredondado pra cima como bônus em colunas para atacar o usuário.

Obs.: Está técnica só pode ser usada se o total nela for igual ou maior que o estágio do personagem.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica, uma vez por rodada, ao acertar uma rolagem de ataque conseguem aumentar o dano causado (e não o acerto) em 25%.

Ambidestria

Atributo: -

Categoria: Ataque 🗡

Efeito: Ambidestria é uma técnica que tem como sua de sua finalidade principal permitir que o combatente utilize duas armas de baixo peso (Combate Desarmado, Grupos Leves e/ou Médios) para atacar com as duas mãos de forma quase simultânea.

Requisitos: nenhum.

Mecânica: O jogador deve rolar dois ataques e reduzir (1) nível de cada resultado. Caso um dos ataques ou ambos sejam feitos com Combate Desarmado e/ou outros Grupos Leves o(s) resultado(s) obtido(s) não deve(m) ser reduzido(s).

Obs.: Esta técnica possui **Imperícia**.

Quadro de Rolagens: -

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica conseguem refinar as capacidades de utilizar as duas mãos (fora do combate) de forma concomitante para qualquer finalidade corriqueira como (desenhar, escrever, prestidigitar etc.).

Animosidade

Atributo: Físico

Categoria: Perícia

Efeito: Seja pela sua postura em combate, temperamento natural, ideais e/ou outros fatores, alguns guerreiros possuem um fulgor instintivo que vem à tona durante a possibilidade de cada nova batalha. Essa técnica é utilizada para treinar e avivar essa(s) característica(s) fisicamente durante o combate, através de uma explosão de energia e adrenalina.

Requisitos: -.

Mecânica: Sempre que o guerreiro estiver em iminência de combate ou em combate, seu total na técnica animosidade será duplicado e adicionado em sua EH. Esta energia adicional continuará vigente enquanto existir iminência e perdurará até o fim do combate e não poderá ser recuperada com encantos.

Obs.: Esta técnica possui **Limite Diário**.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica conseguem triplicar o total ao invés de duplicar.

Aprimorar

Atributo: -

Categoria: Perícia

Efeito: Através de um treinamento aprimorado, cada movimento é exaustivamente aperfeiçoado, desenvolvendo uma habilidade descomunal no manuseio de seu grupamento preferido, conferindo-lhe vastos benefícios, tanto no combate corpo a corpo, quanto à distância, aumentando sua precisão nos golpes, letalidade e ritmo de combate.

Requisitos: -.

Mecânica: Na prática, o combatente precisa escolher um único grupo de armas para se dedicar. Em combate, a cada três rodadas atacando com a mesma arma o personagem poderá fazer um único ataque extra proveniente desta técnica. A cada nível ímpar nesta técnica as armas do grupo escolhido recebem em seus danos ou em suas colunas um bônus de +1. O bônus deve surgir de forma alternada, começando no primeiro nível ímpar pelo dano e no segundo nível ímpar em sua coluna e assim por diante.

Exemplo: 1º Nível na técnica: Bônus de +1 no dano, 3º Nível na técnica: Bônus de +1 na coluna de ataque, 5º Nível na Técnica: Bônus de +1 no dano, e assim por diante. Desta forma um guerreiro que

tivesse o 5º nível nesta técnica receberia um bônus total de +2/+1 onde respectivamente o +2 representa o dano e o +1 a coluna de ataque.

Obs.: O grupo de armas escolhido passa a custar 2 pontos extras.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica podem escolher um segundo grupo de armas e têm o intervalo para o golpe extra diminuído de três rodadas para duas rodadas.

Combate Aéreo

Atributo: Físico

Categoria: Perícia

Efeito: Combater voando é uma tática usada por criaturas aladas, tais como os Napois, mas pode ser usada por outras criaturas ao usar alguma magia que permita voar. Esta técnica confere ao combatente experiente grandes benefícios, permitindo-lhe efetuar ataques corpo a corpo ou à distância, estando parado (algumas criaturas conseguem parar no ar) ou em voo.

Requisitos: Velocidade Base de Voo.

Mecânica: Quando o combate estiver numa situação normal de combate, não é necessário fazer testes, mas caso esteja numa situação exija um controle maior, o jogador deverá fazer um teste contra total na técnica, sendo que o nível de dificuldade é Fácil para situações como chuva ou vento moderado, Médio contra vento forte ou nuvens, e Difícil para sob ataque pesado (chuva de flechas, baforada de dragão). O Mestre é livre para determinar se há necessidade de teste e quando tiver, qual a dificuldade deste. Caso o jogador não passe no teste, ele não consegue atacar na rodada.

É possível usar Combate Aéreo com outras técnicas, mas elas devem ter o nível maior ou igual a Combate Aéreo. Algumas técnicas podem não ser compatíveis com Combate Aéreo, e fica a cargo do mestre decidir se podem ou não ser usadas juntas. Uma falha no teste de Combate Aéreo desequilibrará o combatente impedindo de atacar na rodada seguinte.

Atenção: a ausência de nível nesta técnica não impede de se fazer combates aéreos, mas nessas situações o teste passa ser na -7.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica não precisam efetuar testes independente da dificuldade.

Combate Aquático

Atributo: Físico

Categoria: Perícia

Efeito: Combater debaixo d'água é uma tática usada por criaturas aquáticas, tais como os Guras e Sekbetes. Esta técnica confere ao combatente experiente grandes benefícios, permitindo-lhe efetuar ataques corpo a corpo ou à distância (dependendo da arma), estando parado ou nadando.

Requisitos: Velocidade Base de Nado.

Mecânica: Quando o combate estiver numa situação normal de combate, não é necessário fazer testes, mas caso esteja numa situação exija um controle maior, o jogador deverá fazer um teste contra total na técnica, sendo que o nível de dificuldade é Fácil para situações como correnteza moderada, Médio forte correnteza, e Difícil para sob ataque de múltiplos oponentes. O Mestre é livre para determinar se há necessidade de teste e quando tiver, qual a dificuldade deste. Caso o jogador não passe no teste, ele não consegue atacar na rodada.

É possível usar Combate Aquático com outras técnicas, mas elas devem ter o nível maior ou igual a Combate Aquático. Algumas técnicas podem não ser compatíveis com Combate Aquático, e fica a cargo do mestre decidir se podem ou não ser usadas juntas.

Atenção: a ausência de nível nesta técnica não impede de se fazer combates aquáticos, mas nas situações fora do normal o teste passa ser na -7.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica não precisam efetuar testes independente da dificuldade.

Combate com Escudo

Atributo: Força

Categoria: Proteção ☹

Efeito: Esta técnica permite que o combatente use o escudo com maior eficácia, possibilitando-o atacar com o mesmo e defender-se de forma aprimorada.

Requisitos: -.

Mecânica:

Atacar: Usa-se o método convencional de ataque, com uma única diferença: o total nesta técnica será equivalente ao total na arma. Os valores referentes aos escudos estão descritos na tabela abaixo:

Defender: No início da rodada, o jogador deve anunciar para o mestre que irá usar esta técnica para defender-se. Nessa rodada, enquanto aguarda os golpes, o combatente só poderá fazer ações de movimento. Para saber o quanto de dano proveniente de um ataque pode ser reduzido por técnica, o combatente deverá fazer um rolamento em seu total nesta técnica simulando um ataque e comparar com a tabela. Adicionalmente, o resultado conseguido no "Ataque" deve ter seu valor **Duplicado**. Sempre que o combatente efetuar um bloqueio com escudo estando corpo a corpo, ele poderá automaticamente revidar imediatamente o ataque recebido usando Combate com Escudo para atacar.

Com o escudo é possível defender-se de variados tipos de ataques **não mágicos**. É importante ressaltar que esta técnica não depende de o escudo ter absorção e não reduz a absorção do mesmo.

Obs.1: Ataques críticos (Cinza) só podem ser absorvidos por esta técnica se o jogador que está usando esta técnica conseguir um resultado crítico (Cinza).

Obs.2: Caso o jogador perceba que será atacado e não esteja em um combate, este poderá usar esta técnica sem necessidade de anúncio nesta rodada.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica têm a Defesa Base do seu escudo duplicado.

Exemplo: *"Valerie está usando um Escudo Médio (Defesa Base +1). Ao se aprimorar nesta técnica o Escudo de Valerie passa a conceder +2 na sua Defesa Base ao invés de +1"*.

Escudo	Força	Leve	Média	Pesada	25%	50%	75%	100%	P	A	E	M	H
Escudo Pequeno	-1	2	-1	-3	1	2	3	4	1m	1m	1m	1m	1m
Escudo Médio	0	1	1	-2	2	4	6	8	2m	1m	1m	1m	1m
Escudo Grande	1	0	1	2	3	6	9	12	x	1m	1m	1m	1m

Confundir Oponentes

Atributo: Carisma

Categoria: Suporte

Efeito: O trapaceiro usa de subterfúgios e truques para enganar um ou mais oponentes em combate.

Requisitos: Enganar 5.

Mecânica: No lugar de sua ação de ataque, o trapaceiro faz um truque para enganar os oponentes. O truque envolve falar e/ou gesticular para enganar o oponente, como por exemplo, fingir que tem algo atrás do oponente e gritar "Cuidado!"; tentar persuadir o oponente de que estão do mesmo lado; confundir os oponentes para eles pensarem que um deles é um traidor; fingir que se rende para fazer um ataque oportuno; ou fingir que tem mais aliados seus escondidos ou chegando, para fazer o oponente achar que está em menor número e fugir ou se render.

Obs.: se um oponente perceber a enganação, esta técnica não poderá ser usada novamente com ele. Um oponente atento poderá alertar seus aliados contra outros truques.

Quadro de Rolagens: Role o total em Confundir Oponentes, para saber quantos oponentes podem ser confundidos pelo truque de que forma:

Verde: O usuário desta técnica sem querer acaba provocando dois inimigos contra si, eles irão atacá-lo; e os cinco adversários mais próximos perceberam que ele está tentando confundir.

Branco: O usuário desta técnica não consegue confundir qualquer adversário, e os três adversários mais próximos perceberam que ele está tentando confundir.

Amarelo: O usuário desta técnica pode confundir um adversário, o confundido não está totalmente convencido, mas ele vai perder sua iniciativa e agirá depois do trapaceiro na próxima rodada.

Laranja: O usuário desta técnica pode confundir dois adversários, que irão perder sua iniciativa e agirão depois do trapaceiro na próxima rodada.

Vermelho: O usuário desta técnica pode confundir três adversários, que irão perder sua iniciativa e agirão depois do trapaceiro na próxima rodada.

Azul: O usuário desta técnica confunde um adversário fazendo ele atacar um dos próprios aliados do confundido na sua próxima ação.

Cinza: O usuário desta técnica pode confundir todos os adversários que estejam em seu campo de visão e possam lhe ouvir, e os fará se render ou fugir conforme a escolha do mestre.

Aprimoramento: aprimoramento nesta técnica aumenta em um nível o resultado do rolamento de Confundir Oponentes.

Contra-Ataque

Atributo: Agilidade

Categoria: Precisão ☹

Efeito: Usando astúcia, audácia, flexibilidade, rapidez e oportunismo, alguns combatentes aproveitam-se habilmente das brechas criadas e/ou fornecidas por seus oponentes, sendo considerados mestres na arte de contra-atacar.

Requisitos: -.

Mecânica: Sempre que um oponente obtiver um resultado Branco (Rotineiro) ou Verde (Falha) em um ataque contra o combatente, este pode somar o seu total nesta técnica em forma de bônus de coluna ao seu próximo ataque contra o oponente. O bônus perdura até o próximo ataque, ou até o fim da próxima rodada.

Obs.: Esta técnica possui **Intermitência**.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Esta técnica pode ser usada após outras manobras ou técnicas defensivas que tenham levado o oponente a um resultado Verde (Falha), Branco (Rotineiro) ou tenham reduzido totalmente o dano recebido.

Defletir Ataque

Atributo: Percepção

Categoria: Ataque ☹

Efeito: Algumas vezes, quando uma pessoa passa muito tempo estudando um ser vivo, acaba por entender os padrões de movimento e de dobras de suas articulações. Com um treinamento mais severo, aliado a uma acuidade visual acima do senso comum, é possível controlar através da expressão corporal os movimentos instintivos de outros, por uma fração de segundo. Esse curto intervalo de tempo é o suficiente para desestabilizar o equilíbrio do alvo.

Embora essa rara condição de acuidade visual possa ser imitada em uma forma menos efetiva por alguém sem tantos talentos naturais. A técnica Defletir Ataque é o resultado dessa aplicação. Seu princípio básico utiliza o movimento feito pela postura de combate do oponente, juntamente com uma imposição de movimento feita pela postura do usuário, para assim fazer com que o ataque do alvo seja desviado para uma direção desejada, seja ela um aliado do alvo ou simplesmente um objeto com dureza maior para causar danos à arma.

Requisitos: -.

Mecânica: No início da rodada, o jogador deve anunciar ao Mestre que o Personagem irá usar esta técnica em conjunto com alguma técnica defensiva que utilize uma arma ou um escudo, pois isso será necessário para efetuar essa técnica. Em seguida, na rodada, enquanto aguarda os golpes, o combatente só poderá fazer ações de movimento. Ao receber um golpe, o combatente deverá fazer um teste de resistência com FD igual ao seu total na técnica, a FA será igual ao total na arma do adversário. Caso seja bem-sucedido, o ataque poderá ser redirecionado para um alvo a sua escolha dentro do alcance do golpe defletido com sua efetividade reduzida em -25%. Este alvo nunca pode ser o próprio adversário que fez o ataque. O alvo pode ser um ser, uma construção. Entretanto, caso não seja bem-sucedido no uso desta técnica, o Jogador deverá usar a técnica que escolheu como apoio para se defender.

Obs.: Esta técnica só funciona corpo a corpo com alvo e não pode ser usada contra armas que tenham sido arremessadas, projéteis de besta ou arco.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica convertem um terço do total que se possuem nesta técnica será adicionado a sua FD.

Desarmar

Atributo: Força

Categoria: Perícia

Efeito: Ataque direcionado contra arma ou escudo do oponente, para que ele o solte se falhar em resistir o golpe.

Requisitos: -

Mecânica: Esta técnica só pode ser usada caso o oponente não possua EH. No início da rodada, o combatente avisa que está usando a técnica Desarmar abdicando de seus ataques nessa rodada e escolhendo a arma ou escudo do adversário como alvo. Após isso irá realizar uma rolagem no total da técnica, e verificar o nível de resultado obtido; para segurar o item, o oponente deverá fazer um teste de força e tirar resultado de nível superior ao teste de desarmar. Caso o oponente falhe no teste a arma ou escudo cai a uma distância de 3m.

Exemplo: Guarda Tarso avisa no início de sua rodada que fará uso da técnica Desarmar, então ele rola seu total na técnica e obtém resultado laranja (50%), o seu oponente terá de obter um resultado vermelho(75%). Mas no teste do atributo força para segurar a arma, ele consegue resultado fácil - ou seja, falha. Então a arma cai a 3 m de distância de sua mão.

obs.: Esta técnica possui Imperícia.

obs2: Este teste de desarmar deve ser tratado como um teste de habilidades, ou seja, para rolagens acima da coluna 20 se realizam mais rolagens (1 cada 20 colunas e 1 para o resto) e se utiliza a melhor, ao contrário dos ataques acima da coluna 20, onde se diminui 20 e se soma 50% ao resultado final.

obs3: No lugar do teste de força para continuar segurando a arma, o oponente pode fazer um teste de Malabarismo contra o teste de desarmar com as mesmas condições.

Quadro de Rolagens: -

Aprimoramento: Agora é possível usar essa técnica em oponentes que ainda possuam EH, mas para isso, o dano tem que ser de pelo menos 100% na EH ou direto na EF.

Desviar

Atributo: Agilidade

Categoria: Proteção ☹

Efeito: Esta técnica visa utilizar o golpe do adversário a seu favor, desviando a trajetória do ataque com sua própria arma.

Requisitos: -.

Mecânica: No início da rodada, o jogador deve anunciar para o mestre que irá usar esta técnica para defender-se. Nessa rodada, enquanto aguarda os ataques, o combatente só poderá fazer ações de movimento. Ao receber um ataque, o combatente deverá fazer um rolamento em seu total nesta técnica simulando um "Ataque". O resultado obtido reduzirá a mesma quantidade em porcentagem ao invés do dano, ou seja, a porcentagem conseguida pelo usuário diminuirá a porcentagem alcançada pelo ataque do oponente. Caso o jogador desvie completamente o ataque do adversário, o adversário deverá rolar um teste Fácil no atributo agilidade para não ser desarmado. Se o rolamento for um Cinza (Crítico), o adversário será desarmado imediatamente.

Obs.1: Ataque Cinza (Crítico) só pode ser defendido com um rolamento Cinza (Crítico).

Obs.2: Caso o jogador perceba que será atacado e não esteja em um combate, este poderá usar esta técnica sem necessidade de anúncio.

Obs.3: Esta técnica possui **Ignorar a Iniciativa**.

Duelar

Atributo: Percepção.

Categoria: Postura ☹

Efeito: O personagem articula-se e usa de sua motricidade a fim de impedir que os demais adversários o atrapalhem em seu duelo enquanto mantém seu alvo em sua zona de ataque em uma forte pressão.

Requisitos: -.

Mecânica: No início da rodada o jogador deve anunciar ao mestre que usará esta técnica, e um rolamento em seu total deve ser feito para descobrir quantos adversários conseguirão atacar o usuário. Após isto, o combatente deve escolher um alvo e este terá sua defesa e técnicas defensivas reduzidas em um valor igual ao atributo usado nesta técnica.

Obs.1: Esta técnica só pode ser usada estando corpo-a-corpo com seu alvo.

Quadro de Rolagens:

Verde: A técnica falha e até o fim desta rodada todos os seus adversários ganham mais três colunas de ataque contra você.

Branco: Todos os seus adversários conseguem atacá-lo nesta rodada.

Amarelo: Apenas 4 de seus adversários conseguem atacá-lo nesta rodada.

Laranja: Apenas 3 de seus adversários conseguem atacá-lo nesta rodada.

Vermelho: Apenas 2 de seus adversários conseguem atacá-lo nesta rodada.

Azul: Apenas 1 de seus adversários consegue atacá-lo nesta rodada.

Cinza: Nenhum adversário consegue atacar o usuário desta rodada.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica reduzem a efetividade de qualquer técnica defensiva do seu alvo em um nível.

Explorar Ponto Fraco

Atributo: Percepção.

Categoria: Precisão ☉

Efeito: Ao observar e estudar um oponente durante uma rodada, o combatente poderá identificar seus pontos fracos para explorá-los no resto do combate.

Requisitos: Teste Usar os Sentidos (Médio com boa iluminação, Muito Difícil sem boa iluminação ou Impossível no escuro).

Mecânica: Em sua rodada, o jogador avisa que usará Explorar Ponto Fraco. Então ele faz o teste de Usar os Sentidos conforme a dificuldade descrita acima. Se passar, ele conseguiu ver uma falha na defesa (armadura ou postura do oponente) e poderá usar 1/3 de seu total em Explorar Ponto Fraco (arredondado para cima) como bônus nas colunas dos seus ataques contra o oponente nas rodadas seguintes.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica tem uma nova chance no rolamento do teste de Usar os Sentidos.

Golpe Sujo

Atributo: Intelecto.

Categoria: Agressão

Efeito: o personagem luta sujo aplicando penalidades nos oponentes no lugar de dano.

Requisitos: -.

Mecânica: Sempre que resolver usar essa técnica, o combatente informa no começo de sua rodada qual dos golpes sujos abaixo deseja aplicar. Se conseguir acertar direta ou indiretamente a EF do oponente, aplica o efeito do golpe. O golpe não causará dano, apenas o efeito abaixo. As penalidades causadas por um mesmo golpe sujo aplicado subsequentemente não se acumulam (exceto acertar o joelho ou o cotovelo).

Acertar as Costelas ou Rins - o golpe acerta as costelas ou rins, o oponente tem direito a uma RF contra FA igual ao total nesta técnica, se falhar, terá um nível de penalidade em suas ações físicas (como atacar, ou usar manobras como correr) durante 4 rodadas.

Acertar o Joelho ou Perfurar o Pé - o ataque do combatente acerta um joelho ou canela do oponente (com combate desarmado ou com arma de esmagamento) ou perfura o pé (com arma de corte ou penetração). O oponente fica com metade de sua movimentação por 4 rodadas. Caso um segundo golpe atinja o outro joelho durante este efeito, o oponente não poderá se movimentar, e deverá fazer um teste de RF contra FA igual ao total nesta técnica, se falhar irá cair até a dor passar.

Acertar o Cotovelo - o ataque acerta o cotovelo causando uma dor que atrapalha o uso de armas com o braço atingido, causando uma penalidade de -3 nas ações com o braço dolorido por 4 rodadas. Este efeito pode ser aplicado uma vez em cada braço em rodadas diferentes.

Dedada ou Beliscão Indecente - uma dedada ou beliscão indecente (com uso de Combate Desarmado) provoca e desequilibra mentalmente o oponente, que fica com penalidade de -2 em seus ataques pelo resto do combate, que serão feitos com menos precisão devido à raiva da afronta. É impossível acertar esse golpe com o oponente em movimento (andando ou correndo).

Dedada nos Olhos - usando combate desarmado o combatente tenta acertar os dois olhos do oponente com seus dedos, se acertar o oponente fica totalmente cego por 5 minutos. O oponente tem direito a

uma RF contra FA igual ao total nesta técnica para evitar este efeito. Mas um acerto crítico cega permanentemente o oponente.

Jogar Areia - o personagem pega terra com a mão ou "varre" o solo com sua arma, atirando areia nos olhos do oponente. O ataque deve ser feito com combate desarmado ou com a arma que ele está usando, e se acertar cega o adversário totalmente na próxima rodada e parcialmente nas duas rodadas seguintes.

Golpe na Virilha ou nas Mamas - usando um ataque desarmado ou arma de esmagamento, faz com que o oponente fique parcialmente paralisado de dor por uma rodada, devendo fazer um teste de RF contra FA igual ao total nesta técnica, se falhar, ficará parcialmente paralisado por mais três rodadas. O oponente parcialmente paralisado desta forma não pode atacar ou se movimentar, e fica sujeito a ataques oportunos, mas pode se defender.

Golpe no Ouvido - o golpe com ataque desarmado ou com arma de esmagamento acerta os dois ouvidos do oponente, que terá que fazer uma RF contra FA igual ao total nesta técnica, se falhar irá ficar tonto, com penalidade de -5 em todas as ações por uma rodada; mas mesmo se passar no teste ficará ouvindo um zumbido que dará um nível a mais de dificuldades em testes de escutar por dois minutos.

Puxar o Cabelo ou Barba - um golpe desarmado que acerta o oponente, no lugar de causar dano imobiliza parcialmente o oponente, que terá que passar em um teste Fácil de Escapar para se soltar.

Rasteira - Para usar esta técnica, o oponente precisa estar em pé, ser bípede e não ser maior do que duas vezes o tamanho do combatente. Então o combatente dá uma rasteira (Combate Desarmado) ou golpeia com sua arma atrás das pernas do oponente. Caso o golpe acerte, o oponente cai no chão.

* - Oponentes imunes a dor não sofrem este efeito.

obs.: Esta técnica possui **Imperfícia**.

obs2: Quem usa esta técnica pode ser considerado desonrado.

Quadro de Rolagens: -

Aprimoramento: a FA e as colunas nesta técnica aumentam em +2.

Guarda Alta

Atributo: Percepção

Categoria: Postura

Efeito: Conhecer esta técnica significa estar sempre alerta em combate. Os guardas são os mestres nesse conhecimento, o que torna mais difícil acertá-los com mais gravidade.

Requisitos: -

Mecânica: Contanto que não esteja surpreendido, o personagem vítima de um golpe crítico pode subtrair o total desta técnica da coluna de resolução utilizada para determinação do efeito especial/dano na tabela de críticos. Observe que se o guarda não possui EH ao sofrer o crítico, o dano sofrido é igual 100%, independente da rolagem de efeito especial. Além disso, a técnica permite somar a absorção do escudo à EF mesmo contra acertos críticos.

Quadro de Rolagens: -

Aprimoramento: A técnica também funciona parcialmente, caso o personagem seja surpreendido (subtraia apenas metade do total em Guarda Alta da coluna de crítico do inimigo).

Guardar Posição

Atributo: Agilidade

Categoria: Precisão

Efeito: Combatente guarda posição em uma área em expectativa preparado para atacar qualquer um que entre dentro de seu alcance.

Requisitos: Combate com Escudo e Contra-ataque.

Mecânica: No início da rodada o jogador avisa que usará Guardar Posição, então ele não se movimenta a não ser para se defender ou para usar esta técnica. Caso o combatente decida atacar algum oponente que tenha se aproximado a distância de ataque corpo-a-corpo nessa rodada, seu personagem soma seu total em Guardar Posição em seus ataques.

Obs.: o número de ataques por rodada não muda com esta técnica.

Quadro de Rolagens: -

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica conseguem efetuar um ataque extra com seu escudo quando usarem a técnica.

Heroísmo

Atributo: Físico

Categoria: Suporte 罍

Efeito: Uma das técnicas muito usadas pelos mais heroicos combatentes da antiguidade, que consiste em utilizar o máximo de sua capacidade física, unida a força de vontade, a fim de recuperar o ânimo perdido em batalha. Entretanto, forçar seu corpo ao limite pode trazer uma grande exaustão pós-combate.

Requisitos: -.

Mecânica: No início da rodada, o Jogador anuncia ao Mestre que usará a técnica, a partir deste momento, o guerreiro não pode se mover mais do que metade de sua velocidade base durante a rodada, não pode correr, atacar ou receber qualquer dano diretamente na EF ou receber o **Dano Máximo** que seu adversário seria capaz de causar impedem o uso desta técnica, no final da rodada, se os requisitos foram cumpridos, o Jogador fará um teste no total que possuir na técnica. Caso seja bem-sucedido, o Jogador deverá fazer um cálculo simples para descobrir quanto de EH Recuperou.

Porcentagem Adquirida na Rolagem (%) x Energia Heroica Perdida (EH) ÷ por 100. (% x EH ÷ 100).

Ex.1.: “Artorius é um Anão, com estágio 1 e físico 2. Artorius possui 20 EH Total. Em um combate, Artorius recebe um golpe feroz de espada e perde 10 de EH na primeira rodada, na segunda rodada Artorius recebe mais um golpe, porém este não foi tão bom e ele perde 5 EH. Na terceira rodada Artorius decide efetuar a técnica e consegue um rolamento que lhe confere recuperação de 40% da EH Perdida em combate. Artorius deve fazer o seguinte cálculo ($40 \times 15 \div 100 = 6$). No fim da terceira rodada, a técnica faz seu efeito e Artorius restaura 6 pontos de sua EH”.

Após ser bem-sucedido no uso desta técnica, cada novo uso aumenta a ineficiência de forma cumulativa em (-20%), podendo até mesmo anular os níveis. Ao longo do dia, o limite de usos desta técnica deve ser igual ao valor do atributo Físico do usuário ou 5 vezes, caso o atributo Físico seja 5 ou maior. Outro fator importante é que esta técnica só pode ser usada uma vez por combate e se o seu total for igual ou maior que o estágio do personagem

Ex.2.: “João possui físico 3, logo João só pode usar esta técnica 3 vezes, porém se João tivesse físico 6, ele só poderia usar a técnica 5 vezes. Para se recuperar, o guerreiro deve passar um dia de descanso (fazendo ações leves que não comprometam o seu corpo) ou tendo uma noite de sono (Cerca de 6 horas)”.

Obs.: É importante ressaltar que o valor de **EH Perdida** que pode ser recuperado por esta técnica deve ser igual ao valor de EH que o usuário possuía ao iniciar o combate atual.

Quadro de Rolagens:

Verde: A técnica falha, deixando o guerreiro nauseado; na prática, aplica-se um redutor de -3 colunas para qualquer atividade nas próximas 5 rodadas.

Branco: Impossível efetuar a técnica nesta rodada.

Amarelo: O guerreiro Recupera 10% da EH Perdida.

Laranja: O guerreiro Recupera 25% da EH Perdida.

Vermelho: O guerreiro Recupera 40% da EH Perdida.

Azul: O guerreiro Recupera 55% da EH Perdida.

Cinza: O guerreiro Recupera 75% da EH Perdida.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica recebem um bônus cumulativo de +5% nos resultados funcionais (de cor Amarela, Laranja, Vermelho, Azul e Cinza) a cada nível ímpar que adquirirem nesta técnica. O acréscimo de bônus cessará quando o resultado Cinza chegar ao valor de 100%.

Imobilizar

Atributo: Força

Categoria: Perícia

Efeito: A técnica visa manter um oponente imobilizado com mais segurança.

Requisitos: -

Mecânica: A imobilização deve atender o descrito no capítulo de Mecânica de regras. Esta técnica se aplica a segunda etapa da imobilização, quando o oponente já está imobilizado, e torna mais fácil manter o oponente imobilizado. Ao conseguir imobilizar um oponente, role o total nesta técnica para ganhar um bônus enquanto durar a imobilização.

O quadro de rolagens abaixo trata de bônus que pode ser usado contra oponentes imobilizados em duas situações: na FA contra todos os testes em que o oponente tentar se soltar; e em colunas nos ataques do imobilizador para causar dano no imobilizado (conforme descrito no tópico de imobilização).

Quadro de Rolagens:

Verde: não conseguiu usar esta técnica.

Branco: não conseguiu usar esta técnica.

Amarelo: bônus de +1.

Laranja: bônus de +2.

Vermelho: bônus de +3.

Azul: bônus de +4.

Cinza: bônus de +5.

Aprimoramento: Concede + 1 nível no resultado do quadro de rolagens acima.

Incapacitar

Atributo: Percepção

Categoria: Agressão

Efeito: Ataque que causaria dano na EF substitui o dano para tentar incapacitar oponente ou deixá-lo inconsciente.

Requisitos: O ataque deve ter resultado que causaria dano na EF.

Mecânica: No início da rodada, deve informar ao mestre que tentará fazer um ataque incapacitante. Caso o ataque obtenha resultado que causaria dano na EF do oponente, no lugar de aplicar o dano role um teste de Incapacitar com seu total nesta técnica e confira o resultado no quadro de rolagens abaixo. O efeito escolhido pode ser igual ou menor ao efeito máximo atingido com a técnica. Por exemplo, Gálio avisou que tentaria incapacitar e conseguiu ferir seu oponente causando 50% na EF. Ele tem um total 5 em incapacitar; então ele descarta o dano e faz um teste de Incapacitar na coluna 5, conseguiu o resultado 16 (vermelho),

mas preferiu usar o efeito do resultado laranja, então seu oponente ficou com uma perna ferida e diminuiu o deslocamento para a metade - atrapalhando sua fuga.

Obs.1: As penalidades podem ser cumulativas com outros golpes de incapacitar.

Obs.2: Esta técnica possui **Imperícia** e **Intermitência**.

Quadro de Rolagens:

Verde: Falha em incapacitar o oponente, você recebe penalidade de 1/4 do total na técnica em sua iniciativa pelas próximas 3 rodadas.

Branco: Não conseguiu incapacitar.

Amarelo: seu golpe deixa o oponente desconcertado, e ele recebe penalidade de 1/4 do total na técnica em sua iniciativa pelas próximas 3 rodadas.

Laranja: seu golpe atinge alguma parte sensível do oponente, e devido as dores ele fica com penalidade de 1/4 do total da técnica em todas as colunas por 3 rodadas.(obs.: Resistência a dor anula essa penalidade).

Vermelho: Golpe em uma das pernas ou asa, causa um leve dormência e diminui a movimentação do oponente em 50% (se a outra perna ou asa receber outro golpe como esse o oponente reduz a VB para 1, caso esteja voando o oponente começa a perder altitude a uma velocidade igual a metade da VB perdida). Esta penalidade dura por 3 rodadas.

Azul: Golpe no braço dá penalidade de 1/4 do total da técnica em todas as ações realizadas com aquele braço, por 3 rodadas. O membro acertado é sorteado.

Cinza: Golpe na cabeça atordoa levemente o oponente por uma rodada, ele ainda poderá usar a EH.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica descartam apenas metade do dano que seria causado para rolar o teste acima, a outra metade é aplicada no oponente normalmente.

Inibir Ataque

Atributo: Percepção

Categoria: Proteção ☹

Efeito: Uma das técnicas mais estratégicas voltadas a inibição dos ataques dos inimigos, através da mensuração de distância correta, golpes certos e movimentação primorosa, impossibilitando parcialmente uma reação ofensiva de seus adversários.

Requisitos: -.

Mecânica: O guerreiro deve escolher um único alvo, em qual ataque utilizará a técnica. Após isto, caso acerte este ataque, o guerreiro cria uma zona de segurança para si em relação ao adversário até a próxima rodada. Qualquer golpe do adversário que não obtenha um resultado que seja uma porcentagem de 1 nível inferior, igual ou maior que a do acerto do guerreiro não consegue ser completamente desferido, causando dano algum.

Exemplo: Junior escolhe usar a técnica Inibir Ataque em um de seus ataques. Após isto, acerta um golpe 75% nesta rodada. Qualquer ataque efetuado por seu adversário tem que ser de pelo menos (50%,75%,100%, etc.) caso contrário o golpe não terá sido efetivo contra o Guerreiro Junior.

Obs.1: Está técnica possui **Intermitência**.

Obs.2: Está técnica só pode ser usada se o total nela for igual ao estágio do personagem.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica agora só podem ser acertados se o golpe do oponente for de mesma porcentagem ou de porcentagem superior.

Intimidar

Atributo: Carisma

Categoria: Suporte 🏰

Efeito: A determinação, segurança e força de vontade de alguns ferozes combatentes são tão poderosas que podem, por si só, servir como arma contra seus inimigos. Uma presença intimidadora é a manifestação máxima do temor que um combatente com vontade de ferro causa apenas com o olhar, muitas vezes, pode definir uma luta antes mesmo desta começar.

Entrar em um combate contra um guerreiro que possui a técnica Intimidar é um momento incrivelmente tenso, durante o qual o guerreiro fitará seu(s) oponente(s) de maneira extremamente agressiva, procurando convencê-lo(s) que é impossível ser derrotado. Na maioria das vezes, os guerreiros proferem algumas palavras de agressão, desafio e/ou intimidação. Não é incomum aqueles que permanecem em silêncio, de forma imponente, demonstrando sua superioridade.

Requisitos: -.

Mecânica: Ao entrar em combate com o guerreiro, rola-se um teste de Resistência entre o adversário e o combatente. A FA será o total que o combatente possuir na técnica "Intimidar" e a FD será a Moral do alvo. Para Jogadores considere que Moral é igual a Estágio + Carisma. Este teste deve ser feito por cada adversário que entrar em um combate com o guerreiro, mas só afeta o alvo uma vez por combate.

Caso a vítima falhe no teste ela será intimidada pelo combatente, perdendo parte de sua confiança (EH Perdida = Total na técnica Intimidar) no combate e atrasando sua primeira ação e o tornando mais receoso (-4 iniciativa e na moral durante o combate).

Exemplo: "O Gladiador Raphael irá duelar contra o criminoso Nero. Nos instantes antes da primeira ação combativa, Raphael usa Intimidar, fitando Nero duramente enquanto diz que a derrota dele será rápida e vergonhosa. Raphael possui total 8 na técnica Intimidar enquanto a moral de Nero é 6. Nero falha no teste ao obter resultado 10 no d20. Intimidado por Raphael, Nero desvia o olhar e recua dois passos, tempo o suficiente para Raphael assumir a ofensiva."

Obs.1: A iniciativa dos envolvidos deverá ser rolada individualmente.

Obs.2: Alvos sem mente ou imunes a covardia e/ou a medo não sofrem os efeitos desta técnica.

Obs.3: Se o alvo desta técnica resistir ao teste, este ficará imune a um novo uso desta técnica até que o usuário o derrote em um combate.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica têm o efeito da técnica dobrado e ganham automaticamente a iniciativa contra seus adversário intimidados.

Leitura da Batalha

Atributo: Percepção

Categoria: Suporte 🏰

Efeito: Um guerreiro extremamente treinado consegue adaptar-se a um estilo de luta, mantendo a cadência do combate ao seu favor. A técnica Leitura da Batalha permite ao guerreiro tirar vantagens em cima de seus inimigos, podendo até antever alguns relances da batalha.

Requisitos: -.

Mecânica: Anula o uso de uma técnica completamente que um adversário esteja usando contra o personagem e que o total seja igual ou menor ao total que o guerreiro possuir nesta técnica.

O Guerreiro só pode anular uma técnica de cada adversário por vez, contudo, a cada início de rodada, o usuário pode substituir a técnica anulada anteriormente. A limitação desta técnica é que: o adversário deve ter efetuado a técnica que se deseja anular **neste combate** e que só se pode anular uma técnica por

adversário. O limite de alvos sobre o efeito desta técnica deve ser igual a um terço do total que se possuir na técnica arredondado para baixo.

Obs.: Esta técnica **não** impede o adversário de usar suas técnicas em outros alvos.

Quadro de Rolagens: -.

Técnicas Não Anuláveis: Ambidestria, Animosidade, Aprimorar, Combate Montado, Combate Não Letal, Concentração, Dano Agravado, Disparo Rápido, Flechadas Múltiplas, Força Interior, Fúria, Golpe Duplo, Heroísmo, Intimidar, Luta às Cegas, Remover Debilitação, Resistência à Dor, Resistência Extrema, Retalhar, Ricochetear e Sangramento.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica adicionam um quinto do total desta técnica como bônus nela mesma.

Ocupar Espaço

Atributo: Físico

Categoria: Proteção

Efeito: O personagem passa a ocupar mais espaços ao seu redor, dificultando que adversários se movimentem pelo campo de batalha.

Requisitos: estar armado com escudo e uma lança ou arma pesada.

Mecânica: Após anunciar o uso da técnica, o guarda mantém uma posição defensiva fazendo barreira com seu escudo ou arma e não pode se movimentar mais do que 2 metros nesta rodada. Contudo, além dos 2 metros de lado normalmente ocupados, ele passará a ocupar 2 metros adicionais para cada lado. Isso significa que oponentes terão dificuldades em atravessar a área. Se algum oponente estiver na área ocupada pelo guarda, ele sofrerá as penalidades normais por estar em locais apertados, mas o guarda não sofrerá penalidade alguma. O terreno ocupado pelo guarda é considerado movimento difícil para seus adversário e tem penalidade igual a metade do nível nesta técnica.

Aprimoramento: Adiciona mais 2 metros de cada lado.

Recuo estratégico

Atributo: Percepção

Categoria: Suporte

Efeito: Ajuda uma ou mais pessoas a fugir ou recuar sem provocar uma situação desvantajosa onde o oponente usaria a técnica de ataque oportuno.

Requisitos: -

Mecânica: Em sua vez, o combatente pode avisar seus aliados a melhor maneira de recuar. Ele também se coloca defensivamente em uma posição estratégica, portanto ele não pode atacar, apenas defender os aliados em fuga para depois empreender a própria fuga. Os aliados não ficam em situação desvantajosa em sua fuga, e seus oponentes não ganham os bônus que ganhariam para realizar um ataque oportuno. O número de aliados beneficiados com esta técnica depende do rolamento feito na coluna igual ao total nesta técnica. Os aliados não podem atacar ou fazer outras ações além de fugir no máximo até que chegue a próxima rodada do protetor. O protetor só poderá fugir quando todos os aliados que ele tenta evadir fugirem ou na sua ação da próxima rodada (o que acontecer primeiro).

Quadro de Rolagens: -

Verde: não conseguiu dar cobertura a nenhuma fuga, os aliados podem sofrer ataque oportuno normalmente.

Branco: não conseguiu usar a técnica.

Amarelo: conseguiu proteger a fuga de até 1 aliado (ou a si mesmo).

Laranja: consegue proteger a fuga de até 2 aliados (ou, se incluir a si mesmo, 1 aliado e o próprio combatente fogem sem sofrer desvantagem).

Vermelho: consegue proteger a fuga de até 3 aliados (ou, se incluir a si mesmo, 2 aliados e o próprio combatente fogem sem sofrer desvantagem).

Azul: consegue proteger a fuga de até 4 aliados (ou, se incluir a si mesmo, 3 aliados e o próprio combatente fogem sem sofrer desvantagem).

Cinza: consegue proteger a fuga de até 10 aliados e a própria fuga não causa situação desvantajosa.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica ganham um nível a mais no resultado do quadro de rolagens.

Resistência à Dor

Atributo: Físico

Categoria: Perícia

Efeito: Alguns combatentes acreditam que o ápice da força é não se deixar derrubar e que cada um é seu pior inimigo. Com o mais árduo treinamento em resistência e concentração alguns lutadores desenvolveram a capacidade de resistir a todo tipo de dor, mantendo o corpo completamente subjugado pela mente.

Requisitos: -.

Mecânica: Na prática, com essa técnica, os combatentes podem resistir às penalidades causadas pela dor extrema e são capazes de continuar lutando mesmo quando já deveriam estar inconscientes. Para continuar lutando com a EF negativa o personagem deve ser bem-sucedido em um teste no total desta técnica, caso falhe perderá os sentidos normalmente. Para continuar de pé com 0 EF até -5 EF é necessário passar em um teste Amarelo (Fácil), de -6 a -10 o teste se torna Laranja (Médio) e de -11 a -15 o teste se torna Vermelho (Difícil).

Caso o personagem sofra penalidades devido à dor extrema ele pode realizar um teste de “Resistência à Dor” para ignorar esse efeito e agir normalmente. A dificuldade do teste fica a critério do mestre.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica não sofrem penalidades que seriam causadas pela dor, não precisam fazer testes para resistir a dor e tem um quinto do total nesta técnica convertido como resistência física extra para o personagem.

Rípostar

Atributo: Agilidade.

Categoria: Perícia

Efeitos: Esta técnica baseia-se em rebater e replicar um ataque feito por seu adversário.

Requisitos: Defletir Ataque e Desviar.

Mecânica: No início da rodada, o jogador deve anunciar para o mestre que irá usar esta técnica em conjunto com Defletir ou Desviar. Nessa rodada, enquanto aguarda os ataques, o combatente só poderá fazer ações de movimento. Após ser bem-sucedido nas técnicas defletir ataque ou desviar, o usuário desta técnica deverá seguir a respectiva regra abaixo:

- Defletir Ataque - Caso o usuário consiga defletir o ataque, ele deverá fazer um rolamento no total desta técnica simulando um ataque e comparar a diferença entre os dois. Se o nível de dano alcançado por esta técnica for maior que o nível de dano causado pelo adversário o combatente causa a diferença do dano no adversário.

Ex.: O adversário desfere um golpe qualidade igual a 75% e tem seu golpe defletido; já o usuário desta técnica acerta um golpe de qualidade igual a 125%; a diferença dos golpes será de 50% ($125\% - 75\% = 50\%$).

- Desviar - Caso ao usuário desta técnica consiga desviar o golpe do adversário com pelo menos um nível de dano a mais, o dano que será causado por esta técnica será igual a diferença.

Ex.: O adversário desfere um golpe qualidade igual a 75% e tem seu golpe desviado por um golpe de 125%, a diferença dos golpes será de 50% ($125\% - 75\% = 50\%$).

Obs.1: Não é possível utilizar armas do Grupo Pesado.

Quadro de Rolagens: -.

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica tem o dano final causado pela técnica aumentado em 1 nível.

Magias



5 Magias

5.1 As magias das Novas profissões

As duas novas profissões apresentadas são místicas, e assim como as demais tem sua própria ênfase, método e características, veja abaixo os Ritos, Feitiços e as Criações de Poções.

Ritos

Os Berserkeres têm sua própria leitura da magia e usam seus poderes místicos na forma de ritos que funcionam basicamente como magias. De certa forma, eles não deixam de ser, uma vez que são a manifestação de poderes sobrenaturais.

Os ritos de marcas são magias de encantamento atribuídas à tatuagens, cicatrizes, símbolos e marcas de forma geral no corpo ou nos objetos do evocador. Seus efeitos mais comuns melhoram as habilidades do usuário, embora também possam ser utilizadas para provocar efeitos externos. No entanto, elas não podem provocar dano diretamente.

A evocação de um rito de marca é medida em minutos e duração de pelo menos algumas horas. Durante este tempo, a marca não pode ser removida de onde foi inscrita, exceto pelo próprio evocador em um processo que leva a metade do tempo que ele levou para evocar a magia, ou conforme a descrição específica. Quando a duração da magia expira, mas a marca permanece intacta, o Berserker é capaz de refazer o rito sem consumir materiais.

Após expirada a duração da magia a marca pode ser removida por qualquer ação que normalmente a danificaria, como um ataque com 100% na EH ou dano na EF que a atinja, uma substância líquida qualquer que a lave, uma magia de área ou qualquer outra forma que o mestre julgar adequados. Uma marca deve estar intacta para possibilitar que o Berserker refaça o rito sem consumir materiais.

A evocação de um rito de marca é sempre pessoal ou sobre algum objeto. Não é possível lançar esta magia em outras pessoas. É possível, no entanto, ajudar outra pessoa que possua a magia a fazer as marcas.

A aura do personagem fica presa na marca. Logo, é impossível possuir dois ritos de marca ativos ao mesmo tempo. Ao ativar uma segunda marca, a primeira perde seu efeito imediatamente.

Feitiços e Criações de Poções

Os feiticeros acreditam que seguem os costumes dos primeiros usuários de magia, que a aprenderam diretamente das fontes de poder. A magia é algo mais intuitivo aos feiticeros, por isso a Sensitividade é mais importante para eles do que o Misticismo.

Os feitiços de criação de poções enquadram-se em duas categorias: a categoria de criação, por estar produzindo um objeto que pode ser utilizado pelo personagem; e em uma segunda categoria que dependerá dos efeitos das poções. Todo feitiço que cria poções é ritual. O ritual envolve todo o preparo das misturas, utilização dos equipamentos (como um caldeirão) e aguardo para maturação da poção.

Os recipientes em que as poções são produzidas podem ser adquiridos uma única vez e utilizados para a produção de quaisquer poções, a menos que a descrição do feitiço diga que eles são consumidos de alguma forma.

A duração de um feitiço imbuído em uma poção refere-se ao tempo que ele permanece ativo depois de ingerida a poção. Antes de ingerida, a poção possui validade de 1 ano ou até a aura do feiticero se desvincular dela, conforme limite de poções (abaixo).

O poder da aura de um feiticero e sua experiência determinam o número máximo de poções que ele é capaz de criar e manter ativas ao mesmo tempo. Como sua aura fica impregnada nas poções, se ele criar uma poção além do seu limite, a primeira que ele fez perderá seu efeito e tornar-se-á inócua como a água. A experiência lhe ensinará a empregar seu karma de forma mais efetiva, diminuindo o vínculo com sua aura. Por isso, um feiticero é capaz de manter ativas um número de poções equivalentes a seu atributo aura, mais uma para cada dois estágios que possua.

Limite de Poções: Aura + (Estágio/2 [arredondado pra baixo]).

Uso de Armaduras, Elmos e Escudos ao evocar uma magia

O uso de armaduras, elmos e escudos podem impedir que alguém evoque uma magia, mas isto depende de cada uma das profissões:

- Berserker: São limitados ao uso de armaduras leves, para conseguirem ativar seus Ritos.
- Feiticeiros: Não usam armaduras, pois mesmo uma armadura leve interfere com sua manipulação do mana.

5.2 Listas de Magia

Neste suplemento estão relacionadas as magias das novas profissões e especializações, que os místicos podem aprender e fazer. Para detalhes sobre regras do uso das magias deve-se consultar **Livro de Magias e Manual de Regas**.

Profissão	Especialização
Bardos	Confrarias
Berserker	Tradições
Feiticeiros	Caminhos
Magos	Colégios
Rastreadores	Trilhas

Além das listas das magias estão todas as descrições de cada uma das magias acessíveis das novas profissões e especializações descritas acima.

5.3 Adquirindo as Habilidades Mágicas (Criação 4a Parte)

O método de adquirir novas magias e/ou aumentar o nível das já possuídas é semelhante ao visto em Habilidades. Você recebe um número de pontos todo Estágio, os quais são gastos para "comprar" os níveis no encanto que lhe interessa. Porém, aqui se iniciam as diferenças.

O número de pontos para compra de magias que se ganha em cada estágio é igual ao **dobro do valor do Atributo** responsável pela compra de magias somado em 7. A este valor some os seus pontos acumulados de magia (se você tiver acumulado algum na última vez que passou de Estágio) para saber o seu total. Este é a quantidade de pontos para adquirir novas magias.

Veja na tabela a seguir qual é o atributo usado de acordo com a profissão.

Profissão	Atributo usado para comprar
Berserker	Físico
Bardos	Carisma
Feiticeiro	Percepção
Mago	Intelecto
Rastreador	Percepção

Magias Básicas e Especializações

Cada uma das 6 profissões místicas possui sua ênfase própria no uso da magia. Assim sendo, as magias de que cada profissão dispõe são em geral bastante diferentes entre si. Existem, no entanto, pontos em comum nessas ênfases, que se refletem em magias que podem ser aprendidas por profissões diferentes.

Existem listas básicas de magia para cada uma destas profissões, totalmente diferentes e independentes (uma profissão não pode usar a lista das outras). Estas magias são como as Habilidades: você possui um nível, e quanto mais alto for o seu nível, mais capaz você é com ela. A cada estágio, você aumenta o nível nas que já tem ou "compra" novas Habilidades (no caso, magias). As listas básicas são como tabelas de Habilidades mágicas para cada profissão.

Além da lista de Ritos básicos, os berserkeres podem se especializar em seus Ritos adotando uma Tradição. As tradições são ensinadas por berserkeres mais experientes, geralmente anciões de grande sabedoria. Existem cinco tradições bem disseminadas nas Terras Selvagens: Tradição do Ferro, Tradição do Misticismo, Tradição da Narração, Tradição da Fera e Tradição do Sangue.

Os Feiticeiros quando se tornam experientes e buscam mais conhecimento com as entidades de poder, o feiticeiro deve optar por um dos Caminhos da profissão. Entre os caminhos conhecidos estão: Caminho Dracônico, Caminho da Bruxaria, Caminho do Destino, Caminho do Druidismo, Caminho dos Sonhos, Caminho do Xamanismo.

Entrando para um Colégio, Caminho, Confraria, Tradição ou Trilha.

A admissão em uma Confraria, Colégio, Trilha, Tradição ou Caminho é sem dúvida nenhuma um dos grandes momentos da história do personagem. Este deve ser um ponto de grande relevância na crônica que o Mestre se propõe a narrar, e que não deve ser em hipótese alguma negligenciado, com pena de comprometer grande parte da diversão e da fantasia a que o RPG se dispõe a proporcionar.

Da identificação de um possível membro, à admissão às suas fileiras, há um mundo de histórias, ganchos e oportunidades que podem e devem ser exploradas pelo Mestre por meio de aventuras que forçosamente devem (ou ao menos deveriam) ser jogadas. Recomenda-se ainda que se façam algumas sessões individuais para tratar separadamente da admissão de cada personagem, até por que a evolução destes dificilmente ocorre de forma homogênea.

Em termos de jogo cada personagem ao alcançar o 5º estágio adquire automaticamente o direito de adentrar a uma Especialização, porém a admissão do personagem antes do mesmo pode acontecer, até mesmo como uma forma de premiação devido a uma ótima atuação em termos de interpretação. Deve-se manter em mente que uma Tradição ou Caminho só buscará membros que se afinem com a sua filosofia e que demonstrem potencial para agregar algo à mesma, assim sendo pessoas ordinárias não chamarão a atenção nem tão cedo, e talvez nem tão tarde. Mas de qualquer forma a admissão antes do 5º estágio bem como as condições e pré-requisitos para a mesma, se devem única e exclusivamente à vontade do Mestre, que possui então 4 estágios para fazer com que o personagem interaja com a sua futura Ordem ou Colégio.

Ritual de Conformidade

O espírito que se abre para uma nova vertente jamais retrocede ao seu estado natural.

- Azurius Lefar, Arquimago Elementalista

Este ritual consiste em envergar e selar a aura, para que o místico possa usar os encantos de sua profissão. Quanto mais profundo o elo energético criado mais difícil de ser desfeito. Este importante ritual é o que difere os que têm aptidões místicas, dos que podem usá-las.

Todo místico já nasce fadado a ter sua alma impregnada por algum tipo de energia. Qual caminho escolherá, depende apenas do próprio místico, e a sua afinidade com a energia que escolheu para reger seu espírito por toda a sua existência. Esta decisão é pessoal e intransferível. **Este ritual não pode de forma alguma ser imposto ao místico, nem por meios mágicos.**

Cada tipo de energia possui uma sintonia diferente com o ambiente, e é exatamente por isso que um Berserker não pode adicionalmente ser um Bardo, Feiticeiro, Sacerdote ou Rastreador. Isto vale também para as outras profissões místicas. O mesmo se aplica para as Especializações, assim sendo um **Mago Elemental** não pode ser adicionalmente um **Ilusionista**. Mesmo tendo ambos a mesma opção como escolha básica (Mago), existe uma tênue separação entre as duas energias.

A forma com que a aura do místico interage com o ambiente é única, intransferível e inadaptável.

5.4 As Magias das Profissões

Abaixo poderão ser encontradas a lista das magias tanto das novas profissões do Berserkeres e Feiticeiro e suas especializações as Tradições e Caminhos, mas também as magias das novas especializações dos Bardos as Confrarias dos Encantadores e Iluminados, e as novas especializações dos Magos os Colégios Cronomântico e Sombrio.

Berserkeres

Ritos Básicos Berserkeres			
Magia	Custo	Magia	Custo
Ataque Impetuoso	2	Olhar Assustador	1
Enfraquecer Espírito	1	Passo Largo	2
Estremecer	1	Proteção de Sangue	2
Fúria de Sangue	2	Recuperação Acelerada	2
Imbuir Espírito	2	Resistência	2
Marcas de Batalha	2	Velocidade	1

Tradições dos Berserkeres

Tradição da Fera			
Magia	Custo	Magia	Custo
Agilidade Felina	2	Força do Urso	2
Animalidade	1	Movimento Ardiloso	1
Besta Interior	2	Olho Animal	1
Couraçã Animal	2	Passo Largo	1
Destreza Animal	2	Recuperação Acelerada	1
Espírito das Feras	1	Rugido Aterrorizante	2

Tradição do Ferro			
Magia	Custo	Magia	Custo
Analisar	1	Imbuir Espírito	1
Armamento Vital	2	Manipular Materiais	2
Artifício	1	Marca de Aço	2
Corpo Indomável	2	Mestre de Armas	1
Correntes de Gleipnir	2	Onda Destrutiva	2
Égide	1	Resistência	1

Tradição da Herança			
Magia	Custo	Magia	Custo
Ancestralidade	1	Marca de Guerra	2
Evocar Habilidade	2	Proeza Lendária	2
Glória Heroica	1	Recuperação Acelerada	1
Imbuir Espírito	1	Segredos da Fogueira	1
Lendas	1	Totem Ancestral	2
Lugar de Honra	2	Tradição da Tatuagem	2

Tradição do Misticismo			
Magia	Custo	Magia	Custo
Aprimoramento Corporal	2	Marca Antimagia	2
Armadura Espectral	2	Proteção de Sangue	1
Correntes de Gleipnir	2	Quebra de Encantos	2
Deteção de Magia	1	Resistência	1
Golpes Devastadores	1	Rugido Supressor	1
Lâmina de Mana	1	Totem Anulador	2

Tradição do Sangue			
Magia	Custo	Magia	Custo
Aprimoramento Corporal	2	Furor Vigoroso	2
Ataque Impetuoso	1	Maldição de Sangue	1
Brado de Batalha	2	Marca da Vitalidade	2
Controle Sanguinário	1	Movimento Ardiloso	1
Corpo Indomável	2	Sangue Fervente	1
Fúria Sangue	1	Sangue Heroico	2

Feiticeiros

Feitiços Básicos dos Feiticeiros			
Magia	Custo	Magia	Custo
Atormentar	2	Manipulação de Luz	1
Atravessar Objetos	1	Poção das Emoções	2
Cegar	1	Poção do Hábito de Dragão	2
Conjurar Objetos	1	Poção da Metamorfose	2
Deteção de Magia	1	Poção da Restauração	2
Disparo de Vácuo	2	Quebra de Encantos	2
Enlaçar	1	Respiração Arcana	1
Intuição	2	Sufocar	2

Camínhos dos Feiticeiros

Caminho da Bruxaria			
Magia	Custo	Magia	Custo
Atormentar	1	Poção da Juventude	1
Aura ameaçadora	1	Poção da maldição	1
Criado-guia	1	Poção do Duplo	1
Enxame de Pragas	1	Poção do Tamanho	1
Erva daninha	1	Roubar Energia	2
Invisibilidade	2	Servo voador	1
Movimento estragado	1	Sufocar	1
Olhos das Sombras	1	Títere sinistro	2
Pactos	2	Transformação	1

Caminho do Destino			
Magia	Custo	Magia	Custo
Amizade	1	Poção das Emoções	1
Amuleto Protetor	2	Poção de Projeção Astral	1
Azar	2	Presságio	1
Clarividência	1	Sorte	2
Conhecimento Linguístico	1	Sugestão	1
Contatos Mentais	1	Terceiro olho	1
Intuição	1	Vínculo	1
Maldições	2	Visão da Alma	1
Mão do Destino	1	Visão do Passado	1

Caminho do Druidismo			
Magia	Custo	Magia	Custo
Avivar	1	Metamorfose	2
Camuflagem	1	Poção da Restauração	1
Controle Climático	1	Poção do Vigor	1
Curas Espirituais	1	Poção Pele Casca-rocha	1
Dádiva da natureza	2	Relâmpagos	2
Despistamento	1	Resistência	1
Elo Animal	1	Revitalizar	2
Harmonia com a natureza	1	Submissão à natureza	1
Intuição	1	Tatuagem animal	1

Caminho dos Sonhos			
Magia	Custo	Magia	Custo
Amigo Imaginário	2	Poção das emoções	1
Atormentar	1	Poção de Projeção Astral	1
Bruma Nociva	1	Poção do Sono	1
Bruma Protetora	1	Santuário do Sono	1
Casa dos Sonhos	2	Segredo das Fadas	2
Mensagem dos Sonhos	1	Sonambulismo	1
Nuvem Voadora	2	Sonho Providencial	1
Pesadelo	1	Sono Restaurador	1
Poção da comunicação	1	Transporte das brumas	1

Caminho do Xamanismo			
Magia	Custo	Magia	Custo
Bálsamo restaurador	1	Intuição	1
Compartilhar Carne	2	Invocar Espíritos	1
Conhecimento Natural	1	Legião de almas	2
Contatar espírito	1	Maldições	1
Contatos Mentais	1	Poção da Restauração	1
Dádiva da natureza	2	Poção da viagem	1
Esconjuração	1	Possessão	1
Escudo Espiritual	1	Projeção Sensorial	1
Grilhão espiritual	2	Visão da Alma	1

Caminho Dracônico			
Magia	Custo	Magia	Custo
Arma Flamejante	2	Intensificar	1
Armadura Elemental	2	Lança Elemental	1
Conhecimento Linguístico	1	Olhos da Cobiça	1
Covardia	2	Poção de voo	1
Desintegração	1	Poção do hálito de dragão	1
Detecção de Magia	1	Poção do Tamanho	1
Draconificar	2	Quebra de Encantos	1
Garra de Dragão	1	Resistência Climática	1

Imbuir elemento	1	Transformação	1
-----------------	---	---------------	---

Confrarias

Além das confrarias básicas que podem ser encontradas no Manual de Regras As Terras Selvagens trazem outras duas:

- Confraria dos Encantadores
- Confraria dos Iluminados

Encantadores			
Magia	Custo	Magia	Custo
Alucinação	1	Mesmerizar	2
Armadilha Sonora	1	Notas Encantadas	2
Canção do Controle	1	Quebra de Encantos	1
Dueto Místico	2	Remodelar	1
Encantar Focus	1	Reproduzir	1
Esquecimento	2	Simplificar	2
Lenda Viva	1	Sincronia Musical	1
Marionetes Místicas	1	Sugestão	1

Iluminados			
Magia	Custo	Magia	Custo
Assimilação Verdadeira	2	Escrituras Místicas	1
Atuação	1	Iludir	1
Canção do Controle	2	Linguagem	1
Clarividência	2	Manipular Códigos	1
Desestabilização Mística	1	Memória assimilada	1
Detecção de Magia	1	Perfeccionismo	1
Encantamento Musical	2	Prestidigitação	1
Encantar Arte	2	Quebra de Encantos	1

Colégios

Recebendo incremento aos colégios encontradas no Manual de Regras, novos vem a eles integrar:

- Colégio Cronomântico;
- Colégio Sombrio;

Colégio Cronomântico			
Magia	Custo	Magia	Custo
Amplificar	1	Personificação	1
Aprisionar	1	Prevenção	1
Capturar no Tempo	1	Projeção Temporal	1
Chuva Estelar	1	Quebra de Encantos	1
Cronogênese	1	Receptáculo	1
Distorção	1	Redimensionar	2

Espiral temporal	1	Retorno à Distorção	1
Forma Etérea	1	Retroceder	1
Heptagrama	1	Teletransporte	1
Imperecer	2	Transporte Dimensional	1
Materializar	1	Transposição Temporal	1

Colégio Sombrio Aaroim

Magia	Custo	Magia	Custo
Aprisionar	1	Geoanimação	1
Assimilação	1	Incorporar	2
Conjuração demoníaca	1	Leitura	1
Criação	1	Lendas	1
Criatura Disforme	1	Libertação	1
Deteccção de Magia	1	Linguagem	1
Domínio demoníaco	1	Necrocontrole	1
Domo protetor	1	Reanimar os Mortos	1
Encantamento	1	Receptáculo	1
Encantar Focus	1	Transformação	1
Encarcerar	2	Visão Noturna	1

Colégio Sombrio Naari

Magia	Custo	Magia	Custo
Aprisionar	1	Medo	1
Campo de Trevas	2	Obscurecer	1
Conjuração Demoníaca	1	Pentagrama	1
Domínio demoníaco	1	Pentagrama místico	1
Domo protetor	1	Piromanipulação	1
Encantamento	1	Prisão Demoníaca	2
Energia infernal	1	Proteção Infernal	1
Esfera Infernal	1	Sombras	1
Fera de Trevas	1	Transformação	1
Invisibilidade	1	Vínculo Sombrio	1
Manipulação de Luz	1	Visão Noturna	1

Trilhas

Trilha da Noite

Magia	Custo	Magia	Custo
Aprimorar Habilidades	1	Olhos das Sombras	1
Aura Venenosa	1	Parede de Espinhos	1
Besta Interior	2	Passo Umbral	2
Brumas da noite	2	Planta Venenosa	1
Elo Sombrio	2	Prisão das Sombras	2
Intuição	1	Sangue Fervente	1
Mitridatismo	2	Visão Animal	1

Trilha dos Mestres das feras

Magia	Custo	Magia	Custo
Bestializar	1	Naturalizar	1
Conhecimento Natural	2	Olhar do Predador	2
Desenvolvimento Sobrenatural	2	Recuperação natural	1
Familiar	2	Rugido selvagem	2
Intuição (Revisão)	1	Selvageria	1
Mestre das Feras	2	Vigília	1
Mimetismo Animal	1	Vínculo Vital	1

5.5 Descrição das Magias

Agilidade Felina

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

Essa magia permite o evocador imbuir em seu corpo a agilidade dos felinos bem como seus instintos aguçados.

O evocador também recebe benefícios instintivos como tendo um nível de dificuldade a menos para evitar ser surpreendido e mesmo falhando em uma surpresa esta passa a ser apenas parcial, devido aos reflexos aumentados por essa magia. Também como um felino predador recebe benefícios para realizar emboscadas sendo mais difícil ser notado pelas vítimas emboscadas que tem um nível a mais na dificuldade para perceber o evocador.

- **Agilidade Felina 1:** Aumenta a Agilidade em 1.
- **Agilidade Felina 3:** Idem ao anterior, e o evocador pode usar a Técnica de Combate Desviar no total da FA dessa magia, mas ainda pode agir.
- **Agilidade Felina 5:** Idem ao anterior, mas aumenta a Agilidade em 2.
- **Agilidade Felina 7:** Idem ao anterior, e o evocador pode usar a Técnica de Combate Defletir Ataque no total da FA dessa magia, mas ainda pode agir.
- **Agilidade Felina 9:** Idem ao anterior, mas aumenta a Agilidade em 3.

Alucinação

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

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.

Amigo Imaginário

Evocação: Variável

Alcance: 5 m

Duração: Variável

Ao adormecer, cada sonhador de Tagmar entra em mundo particular que é criado, segundo o senso comum, por seu subconsciente. Mas para os feiticeiros que trilham o Caminho dos Sonhos, a experiência é muito mais profunda. Eles sabem que entram, na realidade, em subplano do Éter, e dispõem de poderes para tirar proveito disso. Dizem as lendas que estes feiticeiros, chamados de Sonhadores, conseguem modelar este subplano segundo sua vontade, como se construíssem uma “casa dos sonhos”. Outra capacidade realmente impressionante é a de trazer entidades criadas neste mundo dos sonhos para o Plano Material.

Este feitiço permite ao Sonhador extrair material do Éter para criar uma entidade chamada “Amigo Imaginário”. Além de acompanhá-lo no mundo dos sonhos, o Amigo Imaginário pode ser convocado pelo Sonhador ao Plano Material.

Antes de mais nada, o Sonhador precisa criar o Amigo Imaginário utilizando uma evocação ritual. O custo em materiais para a evocação ritual é de 1 mo por nível do efeito. Ao criar um Amigo Imaginário, o jogador deve escolher características de sua personalidade e construir sua ficha com base em uma das fichas da criatura Amigo Imaginário.

O Sonhador possui duas formas de evocação de qualquer Amigo Imaginário, criado previamente, ao Plano Material:

1. A convocação breve, que dura 1 rodada e permite uma estadia curta de 20 rodadas;
2. A convocação longa, que dura 1 minuto e possibilita a permanência do Amigo Imaginário até que o Sonhador precise dormir.

Em ambos os casos o Amigo Imaginário aparece à uma distância máxima de 5 metros do Sonhador.

Existem três situações que podem interromper a permanência do Amigo Imaginário no Plano Material, forçando-o a retornar ao mundo dos sonhos:

- O Sonhador dormir ou ficar inconsciente;
- O Amigo Imaginário se afastar mais de 100 metros do Sonhador;
- O Amigo Imaginário ter sua EH reduzida à zero.

Os Amigos Imaginários evocados por convocações longas que passem uma quantidade de tempo significativa ao lado dos Sonhadores podem usufruir da regra de evolução de criaturas. Cabe ao Mestre julgar quais amigos foram interpretados o suficiente para merecer evolução.

Um mesmo Sonhador pode fazer qualquer quantidade de Amigos Imaginários, mas apenas um deles pode ser chamado pela convocação longa por dia. Além disso, é possível usar os efeitos de convocação breve para um número máximo de Amigos Imaginários igual ao valor do atributo Aura do Sonhador.

- **Amigo Imaginário 1:** Cria ou evoca um Amigo Imaginário Menor.
- **Amigo Imaginário 3:** Cria ou evoca um Amigo Imaginário Tipo I.
- **Amigo Imaginário 5:** Cria ou evoca um Amigo Imaginário Tipo II.
- **Amigo Imaginário 7:** Cria ou evoca um Amigo Imaginário Tipo III.
- **Amigo Imaginário 9:** Cria ou evoca um Amigo Imaginário Tipo IV.

Amizade

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Esse encanto torna a vítima mais receptiva a ideias 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.

Amplificar

Evocação: 10 rodadas

Alcance: Variável

Duração: Variável

Através deste encanto o evocador consegue canalizar, condensar e reter uma certa quantidade de energia primordial. A energia captada fica tão densa que assume o formato de uma compacta e pequena esfera. Esta esfera tem função de amplificar e melhorar o desempenho dos outros encantos.

Sempre que um encanto for evocado por um místico, e este estiver de posse da esfera, um pouco da energia se desprende e passa a incorporar o encanto lançado amplificando seus efeitos. Quanto mais forte for o nível usado, maiores serão os benefícios e mais usos esta esfera terá. Note que só é possível ter uma esfera por vez; e sempre que este encanto for evocado novamente o anterior colapsa; o encanto também colapsa caso o último uso seja gasto.

Os benefícios que este encanto pode conceder a outros encantos serão: prolonga por mais seis rodadas, aumenta em cinco pontos qualquer número que esteja escrito em um nível, aumenta em mais quatro o dano base, adiciona três/uma coluna(s) respectivamente para magias indiretas/diretas, amplia o alcance em metade baseado no alcance final, reduz o karma gasto de uma magia em um ponto, contudo este ponto não pode anular o gasto de karma.

- **Amplificar 1:** Você pode escolher um bônus. A duração deste encanto é de dois usos.
- **Amplificar 3:** Você pode escolher dois bônus. A duração deste encanto é de quatro usos.
- **Amplificar 5:** Você pode escolher três bônus. A duração deste encanto é de seis usos.
- **Amplificar 7:** Você pode escolher quatro bônus. A duração deste encanto é de oito usos.
- **Amplificar 9:** Você pode escolher cinco bônus. A duração deste encanto é de dez usos.

Amuleto Protetor

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: 1 semana

Com este ritual o místico utiliza o sangue de uma criatura para imbuir parte de sua vitalidade(1 ponto de EF) em um objeto, este deve ser esculpido rudemente(não requer qualquer teste de habilidade) com a aparência daquele que irá doar sua vitalidade e deve ter no mínimo 4 cm de diâmetro.

EF doada será absorvida e amplificada pelo amuleto, concedendo proteção ao seu proprietário(doador). Qualquer dano na EF será aplicado antes ao amuleto, o dano causado ao amuleto é permanente e não pode ser recuperado. A EF doada por ser recuperada normalmente.

Só aquele que doou EF pode receber sua proteção e é necessário que o amuleto esteja no alcance da aura do doador para que a proteção surta efeito.

O místico pode manter um número de amuletos iguais sua aura, no entanto, cada indivíduo só pode ter um amuleto ligado a ele por vez. Caso os valores anteriores sejam excedidos, o(s) amuleto(s) mais antigos perderão seu(s) efeito(s).

O custo do ritual é de 7 M.P. por nível.

- **Amuleto Protetor 1:** Concede proteção de 5.
- **Amuleto Protetor 2:** Concede proteção de 7.
- **Amuleto Protetor 4:** Concede proteção de 9.
- **Amuleto Protetor 6:** Concede proteção de 11.
- **Amuleto Protetor 8:** Concede proteção de 13.
- **Amuleto Protetor 10:** Concede proteção de 15.

Analisar

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Uso

Com este rito o berserker ferreiro consegue analisar objetos, estruturas ou materiais, descobrindo sua composição, funcionamento e valor.

Valido lembrar que no nível 9 o berserker é capaz de descobrir o método de fabricação, no entanto ainda é necessário possuir as capacidades (habilidades, magias etc.) relacionadas para isso. Por esse

motivo mesmo que ele sabia que materiais compõem, funcionamento e como fabricar uma armadilha ou um objeto mágico, não necessariamente será capaz de fazê-lo.

- **Analisar 1:** É capaz de avaliar o valor (monetário ou de troca) e a integridade de um objeto ou as propriedades de um material não mágico.
- **Analisar 3:** Idem ao anterior, mas agora é capaz de avaliar estruturas de pequeno porte (casas, pontes, torres, barcos pesqueiro, etc.), além de descobrir de quais materiais é feito e como funciona.
- **Analisar 5:** Idem ao anterior, mas agora é capaz de dizer se é mágico, qual sua função, propriedade e como ativá-lo.
- **Analisar 7:** Idem ao anterior, mas agora o alvo pode ser de grande porte como castelos, caravelas etc.
- **Analisar 9:** Idem ao anterior, mas agora é capaz de saber como foi fabricado.

Ancestralidade

Evocação: 1 rodada

Alcance: 10 m

Duração: variável

O evocador clama aos espíritos dos ancestrais para se comunicarem através da natureza (plantas, animais, minerais) para dar informações sobre os ancestrais de alguém. Durante a evocação o berserker faz a pergunta e recebe as informações na mesma rodada.

Revela informações sobre algum ancestral de uma pessoa que está presente naquele lugar, que pode ser um aliado ou oponente. As informações recebidas serão nome, posição social/ocupação/profissão, feitos gloriosos e feitos vergonhosos. O evocador pode divulgar as informações vergonhosas aos oponentes ou as gloriosas aos aliados para causar vantagem em combate (ou ambas se quiser revelar a história do ancestral da pessoa para ter um bônus social com esta pessoa).

- **Ancestralidade 1:** Os feitos vergonhosos tiram o oponente de concentração ou motivam o aliado. Oponente recebe uma penalidade de -3 colunas nas próximas 3 rodadas, aliado recebe um bônus de +3 colunas nas próximas 3 rodadas. A história completa impressiona uma pessoa que está interagindo socialmente, causando um bônus de +3 colunas em testes sociais com esta pessoa nas próximas 3 rodadas.
- **Ancestralidade 3:** Idem anterior, mas em combate os bônus concedem um nível do sucesso ao aliado ou 1 retiram um nível dos resultados dos oponentes, socialmente o bônus é de um nível a mais no resultado de interações sociais com a pessoa que teve sua ancestralidade revelada.
- **Ancestralidade 5:** Idem anterior, mas os bônus ou penalidades são de +5 e duram por 5 rodadas.
- **Ancestralidade 7:** Idem anterior, mas o efeito dura 8 rodadas.
- **Ancestralidade 9:** Idem anterior, mas os bônus ou penalidades são de 2 níveis e o efeito dura por 10 rodadas.

Animalidade

Evocação: 1 Rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 6 horas

Essa magia permite que o evocador através de um breve ritual de 10 minutos utilizando pinturas e marcas feitas no seu rosto, tronco e braços, adquira uma pelagem pelo corpo, articulações semelhantes aos animais, seus membros levemente alongados, dedos e unhas crescem um pouco, os olhos, ouvidos e nariz ficam com aparência pouco mais animalésca. As mudanças são perceptíveis deixando o usuário com uma aparência bem distinta, mas as modificações não são grotescas, não alteram tamanho e o peso do evocador. As modificações ficam mais intensas nos níveis mais altos dessa magia.

A pelagem auxilia o evocador a melhor se adaptar ao ambiente natural recebendo bônus nas suas Habilidades enquanto estiver num ambiente natural, como por exemplo, utilizar a Habilidade Ações Furtivas para se esconder ou locomover em silêncio numa floresta ou montanha, usar a Habilidade Usar Sentidos para ouvir inimigos a uma distância maior que seria possível sem essa magia, usar a Habilidade Escalar uma Árvore ou uma encosta da montanha, usar a Habilidade Natação para atravessar um riacho com forte corrente, utilizar-se de uma visão ou faro mais apurado para beneficiar-se ao Seguir Trilhas, etc.

Note que essa magia atua em aspectos físicos auxiliando em Habilidades de Subterfúgio, Manobra e Geral, que se valem deles, não sendo afetada assim, nenhuma Habilidade Profissional, de Influência e Conhecimento.

A magia concede em alguns efeitos níveis em Habilidades mesmo que o evocador não os tenha, exceto as Habilidades Restritas que apenas serão bonificadas por essa magia caso o evocador já tenha pelo menos 1 nível nelas. E no caso do efeito dessa magia conceder um nível de uma habilidade que o evocador já possui, valerá o nível mais alto, e após a verificação do total da Habilidade é então aplicado o bônus descrito no efeito.

Outro efeito da magia é conceder um instinto animal aguçado concedendo reflexos e reações instintivas, por consequência aumentando sua defesa de acordo com o efeito usado.

- **Animalidade 1:** Concede bônus de +2 colunas nas Habilidades e aumenta em 1 a Defesa Ativa;
- **Animalidade 3:** Idem ao anterior, e pode usar as Habilidades de Manobra como se tivesse 1 nível;
- **Animalidade 5:** Concede bônus de +4 colunas nas Habilidades e pode usar as Habilidades de Manobra e Subterfúgio como se tivesse nível 3, além disso aumenta em 2 a Defesa Ativa;
- **Animalidade 7:** Idem ao anterior, e pode usar as Habilidades de Manobra, Subterfúgio e Geral como se tivesse nível 5;
- **Animalidade 9:** Idem ao anterior, mas o bônus nas Habilidades é de +6, além disso, tem redução de 1 nível de dificuldade nas Habilidades de Manobra, Subterfúgio e Geral, e aumenta em 3 a Defesa Ativa.

Aprimoramento Corporal

Evocação: 10 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: 1 dia

O aprimoramento corporal pode ocorrer de 2 formas, aumentando força e resistência ou agilidade e destreza. Por conveniência chamamos o primeiro de bruto e o segundo de flexível.

Visualmente o bruto terá seus músculos inchados, como se fosse fisiculturista com biotipo físico endomorfo. O flexível terá seus músculos comprimidos e definidos, como se fosse do biotipo físico ectomorfo. As mudanças não são drásticas ao ponto de afetar as vestimentas (armaduras e roupas).

- **Aprimoramento Corporal 1:** Bruto recebe +1 no atributo força e reduz 1 nível de faixa de peso carregado, já o flexível recebe +1 no atributo agilidade e metade da Velocidade Base de sua raça arredondado para baixo.
- **Aprimoramento Corporal 3:** Idem ao anterior, mas agora bruto segura armas de duas mãos com uma e armas que não poderia usar com duas, flexível é capaz manusear armas e efetuar um ataque extra com a mão inábil.
- **Aprimoramento Corporal 5:** Idem ao anterior, mas agora bruto usa força em vez de outros atributos nas colunas de ataque das armas leves, médias e a distâncias. Flexível soma agilidade no dano das armas em vez de força, além disso armas do grupo leve recebe o dobro de pontos da agilidade na coluna de ataque e dano.
- **Aprimoramento Corporal 7:** Idem ao anterior, mas agora bruto recebe +2 no atributo força e flexível +2 na agilidade.

- **Aprimoramento Corporal 9:** Idem ao anterior, mas agora bruto recebe bônus de 1 nível em rolagens relacionadas a força, já o flexível recebe bônus de 1 nível nas rolagens de agilidade. Esse bônus não funciona na rolagem de ataque.

Aprimorar Habilidades

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Uso(s) ou 12 horas

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.

Aprisionar

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: Variável

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

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

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

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

- **Aprisionar 1:** A prisão possui EF 10, Defesa P0, Peso 25 Kg. A duração é de 1 hora.
- **Aprisionar 2:** A prisão possui EF 15, Defesa P1, Peso 57 Kg. A duração é de 1 dia.
- **Aprisionar 4:** A prisão possui EF 20, Defesa P2, Peso 100 Kg. A duração é de 1 semana.
- **Aprisionar 6:** A prisão possui EF 25, Defesa P3, Peso 157 Kg. A duração é de 1 mês.
- **Aprisionar 8:** A prisão possui EF 30, Defesa P4, Peso 225 Kg. A duração é de 1 ano.
- **Aprisionar 10:** A prisão possui EF 35, Defesa P5, peso 307 Kg. A duração é permanente.

Arma Flamejante

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

Com este encanto o místico é capaz de criar em sua mão uma arma feita de fogo, esta pode assumir a forma que o místico desejar e mudar conforme sua vontade até o término da duração sendo possível até mesmo reduzir a um fraco e tremeluzir em sua mão se assim desejar, somente nesta forma ela é capaz de atear fogo em objetos e gerar luminosidade igual a uma vela. Note que o tamanho ou formato da arma não influencia no dano ou na coluna de ataque. Também é impossível efetuar ataques a distância com armas arremessáveis ou que disparam projéteis.

A coluna de ataque de Arma Flamejante é igual ao total que o evocador possuir neste encanto, o dano causado será de acordo com o nível usado acrescido de Aura.

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

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

Armadilha Sonora

Alcance: Variável.

Duração: Vide Texto.

Evocação: Ritual

Este ritual permite encantar um local, de forma sonora, com um dos encantos conhecidos pelo místico.

No início da evocação o místico deve criar uma condição que contenha no máximo quinze palavras; e que não seja subjetiva para servir como gatilho para ativar a Armadilha Sonora.

Quando a condição for satisfeita, a magia dispara fazendo seus efeitos. Sempre que a magia precisar de efeitos predeterminados, estes efeitos também devem ser determinados no momento da evocação deste encanto.

O alcance para ativação do gatilho deste encanto será igual ao da magia armazenada na armadilha, salvo quando o alcance for toque ou pessoal, nestes casos o alcance para ativação da Armadilha será igual ao alcance de um combate corpo-a-corpo (2 metros). A duração descrita nos níveis deste encanto trata-se

apenas do tempo de armazenamento do encanto, assim sendo, as magias continuam tendo todas as suas peculiaridades conservadas.

Obs.: Se for impossível para a magia definir um ou mais alvos por algum motivo que esteja além das escritas deste encanto, um sorteio deve definir o(s) alvo(s) dentro dos alvos em potencial (todos que estão dentro do alcance do encanto).

- **Armadilha Sonora 1:** A armadilha pode conter um encanto de nível igual a 1. A duração é de 1 semana.
- **Armadilha Sonora 3:** A armadilha pode conter um encanto de nível igual ou menor a 2. A duração é de 1 mês.
- **Armadilha Sonora 5:** A armadilha pode conter um encanto de nível igual ou menor a 4. A duração é de 3 meses.
- **Armadilha Sonora 7:** A armadilha pode conter um encanto de nível igual ou menor a 6. A duração é de 6 meses.
- **Armadilha Sonora 9:** A armadilha pode conter um encanto de nível igual ou menor a 8. A duração é de 1 ano e 1 dia.

Armadura Elemental

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 15 rodadas

Com o uso deste encantamento o evocador gera 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 Espectral

Evocação: 10 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Ao ser evocado, uma energia envolve toda pele, roupa, armadura e elmo. Sua cor e forma varia de indivíduo para indivíduo ou de clã para clã, mas sempre terá um aspecto meio transparente e espectral, dando assim origem ao nome desse rito.

Armadura espectral concede todo benefício que uma armadura e elmo podem oferecer, mas não suas penalidades.

As propriedades de redução de crítico apresentadas nos níveis funcionam da seguinte forma; A redução de um nível crítico é capaz de reduzir azul escuro para azul, azul para vermelho etc. A redução de penalidade crítica é capaz de reduzir a penalidade que seria aplicada no místico de azul escuro para azul, mas o dano continuará sendo o obtido no resultado azul escuro. Esse efeito não é capaz de reduzir o cinza para uma cor inferior, mas pode reduzir uma cor superior ao verde para verde.

- **Armadura Espectral 1:** Concede 6 pontos de absorção, sua defesa passa a ser M e penalidades críticas recebidas de ataques críticos recebem redução de 1 nível. A duração é de 1 hora.
- **Armadura Espectral 2:** Idem ao anterior, mas agora recebe 8 de absorção e 1 de defesa. A duração é de 3 horas.
- **Armadura Espectral 4:** Idem ao anterior, mas agora recebe 10 de absorção, 2 de defesa e reduz em 1 nível todo ataque crítico recebido. A duração é de 6 horas.
- **Armadura Espectral 6:** Concede 15 pontos de absorção, sua defesa passa a ser P, reduz em 1 nível todo ataque crítico recebido e penalidades críticas em 2 níveis. A duração é de 9 horas.
- **Armadura Espectral 8:** Idem ao anterior, mas agora recebe 18 de absorção e 1 de defesa. A duração é de 12 horas.
- **Armadura Espectral 10:** Idem ao anterior, mas agora recebe 20 de absorção, 2 de defesa e reduz em 2 níveis todo ataque crítico recebido. A duração é de 16 horas.

Armamento Vital

Evocação: Variável

Alcance: Toque

Duração: 1 ano

O evocador é capaz de criar equipamentos de combate imbuídos com aura, esses equipamentos serão considerados "objetos mágicos" que só funcionam com o dono da aura imbuída. Esse tipo de equipamento recebe o nome de Armamento Vital.

Para imbuir aura em um equipamento será necessário usar sangue de um único indivíduo no valor de 5 pontos de EF, esse sangue deve ser adicionado durante a primeira hora de fabricação, que equivale ao tempo de evocação do rito. A EF usada pode ser recuperada normalmente. O rito não remove as necessidades obrigatórias relacionadas a criação do armamento (rolagem de habilidade e ferramentas apropriadas). O custo do rito é de 1 M.O. por nível, podendo ser evocado concomitantemente com Manipular Materiais e Artífício.

Como mencionado um armamento vital só será mágico na mão de seu dono, ou seja, enquanto estiver em contato com sua aura. Nesse caso ele terá todas as propriedades que um objeto mágico teria. Um armamento vital que fica fora do alcance da aura de seu dono por mais de 1 semana perde sua eficácia, sendo assim necessário reforjar.

É possível reforjar um armamento vital que perdeu sua eficácia, seja pelo término do encanto ou por ter ficado longe de seu dono por muito tempo. Também é possível reforjar itens que foram criados com um nível menor que o berserker possui no rito. Reforjar exige um ritual de 1 hora e o mesmo curto em M.O. e EF, não sendo necessário uso de habilidades ou de outras magias. O ato de reforjar repara completamente o item, somente se for possível repará-lo por meios normais.

O número de armamentos vitais que um indivíduo pode ter é $1 + \text{aura} / 2$ arredondado para cima. O usuário do rito será exceção, podendo ter $1 + \text{aura}$. Se o número permitido for excedido, ocorrerá um dos três, o encanto irá falhar, o armamento mais antigo ou o mais fraco perderá sua eficácia. Sendo a escolha do berserker o que decide. Um Armamento vital não pode ser alvo de Imbuir Espírito e similares.

- **Armamento Vital 1:** Cria uma arma +1; ou uma armadura, elmo ou escudo com absorção +2.
- **Armamento Vital 3:** Cria uma arma +2; ou uma armadura ou escudo com defesa +1 e absorção +4.
- **Armamento Vital 5:** Cria uma arma +3; ou uma armadura com defesa +2 e absorção +6.
- **Armamento Vital 7:** Cria uma arma +4; ou uma armadura com defesa +3 e absorção +8.
- **Armamento Vital 9:** Cria uma arma +5; ou uma armadura com defesa +4 e absorção +10.

Artífício

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Com este rito o berserker consegue aprimorar seu uso das habilidades carpintaria, trabalho em metal ou trabalhos manuais. A duração do rito será de acordo com a duração da habilidade usada.

- **Artifício 1:** Ignora resultado verde(falha), considerando-a como um resultado branco (Rotineiro). Adicionalmente o tempo exigido pela habilidade passa a ser reduzido pela metade.
- **Artifício 2:** Idem ao anterior, mas agora o pior resultado possível é um amarelo (Fácil). Adicionalmente o tempo exigido pela habilidade passa a ser 1/4 do original.
- **Artifício 4:** Idem ao anterior, mas agora o pior resultado possível é um laranja (Média). Adicionalmente o tempo exigido pela habilidade passa a ser 1/6 do original.
- **Artifício 6:** Idem ao anterior, mas agora o pior resultado possível é um vermelho (Difícil). Adicionalmente o tempo exigido pela habilidade passa a ser 1/8 do original.
- **Artifício 8:** Idem ao anterior, mas agora o pior resultado possível é um azul (Muito Difícil) ou torna azul (Muito Difícil) algo que seria Impossível. Adicionalmente o tempo exigido pela habilidade passa a ser 1/10 do original.
- **Artifício 10:** Se o resultado obtido não for uma verde(falha), o objeto criado é uma obra prima. Adicionalmente o tempo exigido pela habilidade passa a ser 1/10 do original.

Assimilação

Evocação: Instantânea

Alcance: 20m

Duração: Variável

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, 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.

Assimilação Verdadeira

Evocação: Variável

Alcance: toque (objetos) ou 20 m (pessoas)

Duração: 8h

Com este encanto o evocador poderá “copiar” as magias de outros místicos num raio de 20m ou objetos mágicos que estiver tocando, fazendo com que seja possível utilizá-las.

O tempo de evocação varia conforme o tempo de evocação da magia que se deseja copiar. Quando vir uma magia sendo conjurada, instantaneamente o evocador pode evocar esta magia, gastando o karma necessário e se mantendo atento ao ser ou objeto que está produzindo a magia que se deseja copiar.

Durante a evocação, o místico consegue modificar uma parte de seu karma para coincidir com o mana da magia lançada. Assim, o bardo será capaz de assimilar uma magia de sacerdote, por exemplo. Contudo, ele tem que reservar esse mana correspondente a quantidade de vezes que usará a magia copiada no momento do lançamento da 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.

Uma vez assimilada, o evocador pode usar a magia quantas vezes quiser (desde que tenha reservado o karma para isso no momento da evocação) dentro do prazo de duração.

O místico não pode manter mais de 3 magias assimiladas em um mesmo período de tempo, e se já possuir 3 magias assimiladas e fizer uma nova assimilação, terá que escolher uma das 3 anteriores para esquecer.

Cada nível de Assimilação Verdadeira permite assimilar apenas magias do mesmo nível ou inferior. Por exemplo, um personagem lança Assimilação Verdadeira 5 para tentar assimilar a evocação de uma magia que um mago está conjurando, mas ele conjurava Bola de Fogo 7, então não foi possível fazer a assimilação.

Quando um jogador avisar que vai usar Assimilação Verdadeira para assimilar uma magia, o mestre deve pedir um teste de misticismo para saber o nível de efeito necessário, com as seguintes dificuldades: rotineiro - se o personagem já assimilou a mesma magia antes; fácil - se o personagem não assimilou a magia, mas já viu ela sendo usada antes; médio - se o personagem nem assimilou nem viu a magia antes, mas é de sua mesma Especialização; difícil - se o personagem nem assimilou nem viu a magia antes, e nem é uma magia da lista de sua Especialização, mas é uma magia da lista de sua profissão; muito difícil - se a magia é da lista básica de outra profissão; absurdo - se a magia é da lista de uma especialização de outra profissão. Caso passe no teste, o mestre deve avisar qual o nível de Assimilação Verdadeira necessário. Caso falhe no teste, o jogador pode escolher qualquer nível de Assimilação Verdadeira que conhece, caso coincida ou seja maior do que o nível da magia em evocação, conseguirá assimilar; caso contrário, terá apenas desperdiçado karma.

Alguns efeitos mágicos são particulares a objetos mágicos e não poderão ser copiados, é o caso de bônus, ou pontos de fôcus mágico. Em resumo, se não houver uma magia, o efeito não poderá ser copiado. Também não é possível assimilar magias rituais.

- **Assimilação Verdadeira 1:** Permite assimilar magias de nível 1.
- **Assimilação Verdadeira 2:** Permite assimilar magias de nível 2.
- **Assimilação Verdadeira 3:** Permite assimilar magias de nível 3.
- **Assimilação Verdadeira 4:** Permite assimilar magias de nível 4.
- **Assimilação Verdadeira 5:** Permite assimilar magias de nível 5.
- **Assimilação Verdadeira 6:** Permite assimilar magias de nível 6.
- **Assimilação Verdadeira 7:** Permite assimilar magias de nível 7.
- **Assimilação Verdadeira 8:** Permite assimilar magias de nível 8.
- **Assimilação Verdadeira 9:** Permite assimilar magias de nível 9.
- **Assimilação Verdadeira 10:** Permite assimilar magias de nível 10.

Ataque Impetuoso

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Instantânea

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 bônus 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 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.

Atormentar

Evocação: 1 Rodada.

Alcance: 30 Metros.

Duração: 12 Rodada.

Este feitiço entra na mente de seu inimigo e traz a tona seus tormentos inconscientes, inexplicáveis e profundos. O feitiço impede que a vítima encare o feiticeiro, haja primeiro que ele se esta for sua decisão, e ainda lhe prejudica de várias formas e em situações diversas enquanto estiver na presença do feiticeiro.

A vítima deste encanto tem direito a um teste **RM**, caso falhe, qualquer tarefa que exija uma rolagem sofrerá as penalidades descritas no nível usado. O místico também receberá bônus igual a metade dos malefícios gerados por esta magia em colunas de ataque contra a vítima.

- **Atormentar 1:** A vítima recebe -2 colunas em qualquer teste. O místico recebe +1 coluna em qualquer teste realizado contra a vítima.
- **Atormentar 3:** Idem ao anterior, mas agora a penalidade é de -4 e o bônus de +2.
- **Atormentar 5:** Idem ao anterior, mas agora a penalidade é de -6 e o bônus de +3.
- **Atormentar 7:** Idem ao anterior, mas agora a penalidade é de -8 e o bônus de +4.
- **Atormentar 9:** Idem ao anterior, mas agora a penalidade é de -10 e o bônus de +5.

Atravessar objetos

Evocação: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração: Variável

Essa magia permite ao místico assumir a forma imaterial intangível, mas visível, como um holograma.

Os efeitos comuns, em todos os níveis, são:

- O Evocador conseguirá transpor materiais, logo, não poderá tocá-los enquanto estiver intangível;
- Os objetos portáteis que já estiverem sob sua posse (vestindo, carregando, ou, que possua algum contato físico), também se tornarão intangíveis, mas quando largados assumirão novamente a sua materialidade, não podendo ser recuperados enquanto o indivíduo estiver sob influência deste feitiço;
- Sua movimentação ainda será realizada através de seus pés, que de alguma forma pisam e se apoiam no chão. Assim, o encantado é capaz de andar, pular, subir ou descer escadas (exceto escadas de mão), mas não é capaz de voar ou atravessar fissuras no chão;
- O encantado por este efeito não é capaz de nadar ou se manter sobre qualquer corpo líquido ou pastoso. O evocador atravessa o corpo líquido diretamente, como se ele não estivesse ali;
- O encantado não deve correr enquanto a magia está em efeito. Se o fizer, o encantamento é quebrado;
- O encantado por este efeito ainda sofre com efeitos de temperatura;

Quando estiver dentro de um objeto sólido, você pode se deslocar no mesmo plano em que se encontra ou para cima/para baixo como se estivesse subindo um lance de escadas. No entanto, para cada 1 metro de altura percorrido você precisa se deslocar pelo menos 2 metros no mesmo plano.

Durante os efeitos desta magia, o evocador não poderá receber ataques físicos com a utilização de armas ou objetos normais, entretanto, poderá ser afetado por armas mágicas ou por qualquer outra fonte mágica, tais como magias.

Caso o efeito da magia acabe durante a travessia de um corpo sólido, ele será automaticamente expulso para fora, antes de poder realizar qualquer ação, pelo mesmo ponto em que entrou, além de sofrer 10 pontos de dano em sua EF.

Ataques e criaturas que se lancem contra o personagem intangível o atravessam sem nenhum efeito adicional. No entanto, uma criatura não é capaz de ocupar o mesmo espaço que um personagem intangível.

Nos efeitos mais altos a magia permite afetar outros além do evocador, devendo estes estarem tocando no místico no momento da evocação da magia.

- **Atravessar Objetos 1:** Permite atravessar objetos ou obstáculos não mágicos e sem aura, tais como tecidos, vidros e madeira com poucos centímetros de espessura (ex. lona de barraca, porta de madeira, janelas e similares). Quaisquer objetos mais espessos do que estes são barreiras que ele não consegue atravessar. Não é possível realizar ataques físicos. A duração é de 1 rodada e afeta apenas o evocador.
- **Atravessar Objetos 3:** Permite atravessar objetos ou obstáculos não mágicos e sem aura, tais como pedra e metal com menos de 50 cm de espessura (ex. grades de uma prisão, paredes de pedra, e, similares). Enquanto ele estiver imaterial, não poderá realizar ataques físicos. A duração é de 3 rodadas e afeta apenas o evocador
- **Atravessar Objetos 5:** Idem ao anterior, mas é possível a transposição de criaturas, desde que não mágicas. O evocador também conseguirá atacar alvos através da utilização de armas mágicas, ou evocação de magias. A duração é de 5 rodadas e afeta 1 criatura a escolha do evocador.
- **Atravessar Objetos 7:** Idem ao anterior, mas afeta o evocador e 1 criatura adicional. A duração é de 7 rodadas.
- **Atravessar Objetos 9:** Idem ao anterior, mas os intangíveis são capazes de percorrer o interior de objetos sólidos enquanto durar o efeito, independentemente de sua espessura. A duração é de 10 rodadas e afeta o evocador e 3 criaturas adicionais.

Atuação

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Com este feitiço o evocador poderá assumir outra personalidade mudando seu jeito de falar, olhar, andar etc. Na prática isso dará ao evocador algumas vantagens, caso esteja incorporando uma pessoa corajosa, o evocador também tornar-se-á tão corajoso quanto o personagem desejado, ou covarde caso o mesmo seja. Note que também é possível adquirir apenas algumas características de um personagem. Essa magia é muito útil caso o evocador esteja tentando se disfarçar de alguém.

Para que as pessoas percebam a diferença entre o evocador e a pessoa que ele está personificando, é preciso que elas conheçam a pessoa personificada e passem em um teste de **RM** para perceber a verdade.

Note que os efeitos 3 em diante há menção de benefícios com o valor máximo o total de uma habilidade ou técnica da pessoa imitada. Estes bônus se limitam ao estágio do evocador; por exemplo, se um evocador de estágio 4 usar Atuação 3, para receber uma habilidade que a pessoa imitada possui total de 5, o evocador só terá 4 pontos nesta habilidade temporária.

- **Atuação 1:** O evocador se disfarça em uma pessoa que ele já observou. Ele mudará a sua aparência para a mais próxima da outra pessoa, e saberá exatamente como imitar o tom de voz, a maneira de falar, sotaque, expressão facial, maneirismos e demais traços da personalidade de uma pessoa que ele já observou. Neste efeito só é possível imitar alguém da mesma raça, gênero e porte físico similar ao do evocador. A duração é de 10 minutos.
- **Atuação 3:** Idem ao anterior, mas o porte físico não precisa ser similar (porém ainda tem que ser do mesmo gênero e raça). O evocador ganha temporariamente no máximo o total em uma habilidade da pessoa personificada (e tarefas aperfeiçoadas na habilidade) enquanto durar este efeito, que é de 15 min.

- **Atuação 5:** Idem ao anterior, mas sem a restrição de gênero. Além da habilidade, o evocador também ganha temporariamente no máximo o total em uma técnica de combate e em uma arma da pessoa personificada. A duração é de 30 min.
- **Atuação 7:** Idem ao anterior, mas retira a restrição de raça. Além da habilidade e da técnica de combate, o evocador também recebe temporariamente o total em um Atributo da pessoa personificada (substituindo temporariamente o seu), e uma segunda habilidade.
- **Atuação 9:** Idem ao anterior, o evocador também saberá o nome das pessoas importantes na vida da vítima bem como seu jeito de falar, olhar e ainda saberá responder perguntas sobre a vida da vítima que normalmente não saberia (mas não fatos secretos). O evocador não precisa nem ter observado a vítima, ele recebe todas as informações necessárias magicamente. A duração é de 1 hora.

Aura ameaçadora

Evocação: 10 minutos

Alcance: Toque

Duração: 7 noites

A aura ameaçadora imbui um objeto ou local com uma aura sobrenatural que transmite sensações de insegurança, medo e até desconforto físico em todos aqueles que estiverem no limite ou dentro do raio de ação do feitiço, medido a partir de um centro escolhido pelo evocador. Quanto mais perto do centro de efeito, piores serão as sensações das vítimas.

O desconforto provocado pela aura ameaçadora afeta qualquer criatura viva dentro da área de efeito que não seja bem-sucedida em um teste de RM. Mesmo aqueles que forem bem sucedidos sentirão muito mal dentro da área, recebendo penalidades. A sensação que este feitiço transmite não pode ser explicada de forma racional e nem mesmo pode ser percebida sem algum dom para a sensibilidade ou observação atenta por alguém que tenha conhecimentos em misticismo. Por isso, todos os afetados são repelidos da área de efeito de forma instintiva: eles evitam entrar por vontade própria, ou saem se já estiverem dentro, na tentativa de cessar ou evitar o desconforto que estão sentindo. Qualquer um que tenha fracassado na RM não é capaz de permanecer ou entrar na área. Aqueles que forem bem-sucedidos no teste de RM e permanecerem na área, ainda sofrerão uma penalidade, conforme o nível do efeito. Esta penalidade será aplicada nas colunas em todos os rolamentos que forem feitos na Tabela de Resolução de Ações.

Se um objeto, em vez de um local, for escolhido como o centro da magia, tocá-lo pode ser traumatizante, pois as sensações ruins são acompanhadas de sentimentos intensamente negativos. Se o personagem fracassou no teste de RM, ao tocar o objeto ele sofrerá uma paralisia completa por 1 rodada (considere qualquer ataque contra ele como uma surpresa parcial durante toda a rodada), mesmo se o contato for através de um objeto que o personagem segura (como uma arma). Destruir o objeto quebra o encanto.

O lançador do feitiço não sofre com seus efeitos, assim como até um número máximo de pessoas a sua escolha que varia com a dificuldade do efeito lançado. Uma aura ameaçadora não pode se sobrepor a outra. Se isso ocorrer, apenas a mais poderosa (a de maior nível) surtirá efeito.

Um sucesso muito difícil de sensibilidade pode revelar que a área está sob efeito de alguma magia. Um teste difícil de Misticismo revela qual o feitiço está afetando a área. Porém, o misticismo só pode ser utilizado se o personagem foi bem-sucedido na sensibilidade ou detectou a presença da magia de alguma outra forma.

- **Aura ameaçadora 1:** O raio de efeito da área é de 5 metros, tendo 1 indivíduo imune, a escolha do místico. A penalidade para quem passa no teste de RM é de -1.
- **Aura ameaçadora 2:** O raio de efeito da área é de 10 metros, tendo até 4 indivíduos imunes, a escolha do místico. A penalidade para quem passa no teste de RM é de -2.
- **Aura ameaçadora 4:** O raio de efeito da área é de 20 metros, tendo até 7 indivíduos imunes, a escolha do místico. A penalidade para quem passa no teste de RM é de -4.

- **Aura ameaçadora 6:** O raio de efeito da área é de 40 metros, tendo até 10 indivíduos imunes, a escolha do místico. A penalidade para quem passa no teste de RM é de -6.
- **Aura ameaçadora 8:** O raio de efeito da área é de 80 metros, tendo até 13 indivíduos imunes, a escolha do místico. A penalidade para quem passa no teste de RM é de -8.
- **Aura ameaçadora 10:** O raio de efeito da área é de 160 metros, tendo até 16 indivíduos imunes, a escolha do místico. A penalidade para quem passa no teste de RM é de -10.

Aura Venenosa

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

Essa magia imbui a aura do evocador com uma essência venenosa que ao ser atacada reage envenenando seu agressor. Sempre que o evocador for alvo de uma magia direta ou indireta a Aura Venenosa reage contra o agressor provocando um envenenamento de retorno.

O agressor que sofreu o revide da magia deve fazer um teste de resistência a magia, caso falhe terá sido envenenado e receberá os efeitos provocados pelo envenenamento que podem ser observados em cada nível da magia. Qualquer ser que tenha sido envenenado por essa magia não sofrerá um segundo efeito, ou seja, os efeitos não são cumulativos.

- **Aura Venenosa 1:** Causa envenenamento tipo I, a vítima fica com a saúde um pouco debilitada, recebendo ajuste de -1 em todas as colunas menos testes de resistência.
- **Aura Venenosa 3:** Causa envenenamento tipo II, a vítima começará a sentir fortes náuseas, recebendo ajuste de -2 em todas as colunas menos testes de resistência.
- **Aura Venenosa 5:** Causa envenenamento tipo III, a vítima sentirá uma dor muito forte, recebendo ajuste de -4 colunas para qualquer teste que realizar.
- **Aura Venenosa 7:** Causa envenenamento tipo IV, a vítima sentirá uma dor muito forte e começará a perder o controle sobre seus músculos, recebendo um ajuste de -6 para qualquer teste que realizar.
- **Aura Venenosa 9:** Causa envenenamento tipo V, a vítima ficará uma rodada paralisada devido à dor, recebendo 5 pontos de dano na EF e -7 Colunas de Resolução em qualquer teste que realizar.

Avivar

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Este encanto recupera instantaneamente ferimentos cicatrizando-os e estancando sangramentos, restaurando qualquer dano da EF do alvo. A quantidade recuperada depende do nível utilizado. Note que a EF não pode ultrapassar o máximo que o alvo possui.

- **Avivar 1:** Cura 2 pontos de dano na EF.
- **Avivar 3:** Cura 6 pontos de dano na EF.
- **Avivar 5:** Cura 12 pontos de dano na EF.
- **Avivar 7:** Cura 20 pontos de dano na EF.
- **Avivar 9:** Cura 30 pontos de dano na EF.

Azar

Evocação: Variável

Alcance: 30 metros

Duração: Variável

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. A duração é 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 tosses 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.

Bálsamo restaurador

Evocação: Ritual.

Alcance: Variável.

Duração: Variável.

Este ritual permite ao evocador criar um bálsamo capaz prevenir, promover e proteger uma criatura, podendo ser aplicado no corpo e/ou ingerido em forma de bebida.

O alvo tem direito a um teste de RM, caso falhe só sofrerá os efeitos descritos nos níveis ao término da duração. Este encanto também é capaz de estabilizar alvos em situação crítica como risco de morte, cura doenças, envenenamento e não pode ser usado novamente em um mesmo alvo em um prazo menor que de sete dias.

Note que se o usuário despertar antes do término do efeito da magia, nenhum benefício que necessita do descanso será instaurado.

O limite de bálsamos preparados que este encanto pode ter concomitantemente é até dois; se mais de um for usado ao mesmo tempo o místico poderá escolher qual terá efeito; o tempo em que os bálsamos podem ficar previamente prontos é igual ao total nesta magia em dias. Caso mais de um bálsamo seja usado em um mesmo alvo, o jogador deve escolher qual fará efeito, assim sendo, o outro será desperdiçado e não terá mais efeito algum. Os materiais naturais são raros e bem específicos e custam 1 M.O. por nível de dificuldade. A critério do Mestre podem se coletados na natureza; este estipulará o nível de dificuldade para encontrá-los.

- **Bálsamo Restaurador 1:** Permite que o usuário restaure um quinto de suas energias ao longo de 18 horas.
- **Bálsamo Restaurador 3:** Permite que o usuário restaure um quarto de suas energias ao longo de 15 horas.
- **Bálsamo Restaurador 5:** Permite que o usuário restaure um terço de suas energias ao longo de 12 horas.
- **Bálsamo Restaurador 7:** Permite que o usuário restaure um meio de suas energias ao longo de 9 horas.
- **Bálsamo Restaurador 9:** Permite que o usuário restaure suas energias ao término ao longo de 6 horas.

Besta Interior

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 10 minutos.

Essa magia permite o evocador a externar seus instintos primitivos e vorazes, alterando sua forma para um formato mais bestial. Semelhante aos efeitos da magia licantropia essa magia, porém, é denotada imediatamente por sua natureza bestial, fazendo crescer chifres, garras, cauda, escamas entre outras características únicas para cada rastreador que faça uso dessa magia.

Essa magia concede força, agilidade e vigor sobrenaturais, porém, gera uma fúria irracional incontrolável, fazendo o rastreador perder sua consciência pela duração da magia, não reconhecendo nem mesmo seus companheiros.

O rastreador além dos benefícios descritos nos efeitos da magia tem sua Força e Agilidade aumentados em 1 ponto e seu Físico aumentado em 2 pontos, independente do efeito utilizado.

O alvo da magia absorto pela Besta Interior, não pode ser acalmado tampouco persuadido, não raciocinando mais nada até que a magia cesse. Porém também não é afetado por nenhum efeito de medo, mágico ou não, ou mesmo tem sua moral abalada.

A forma de besta trás outro malefício, ficando mais vulnerável contra danos causados por armas de ferro, portanto, danos contra o evocador são aumentados em 25%.

O uso dessa magia exige muito do corpo do evocador, deixando suas forças totalmente exauridas após o término da magia. Na prática o evocador não conseguirá recuperar Karma, EH além de receber um ajuste negativo de 1 ponto no Físico pelas próximas 24 horas ao término da magia.

Os ataques naturais na forma bestial são:

Garras: Ataque nas colunas L3/M0/P-3 (AGI); e Dano 12 (100%);

Mordida: Ataque nas colunas L1/M0/P-1 (FOR); e Dano 20 (100%);

Cauda: Ataque nas colunas L0/M1/P-1 (PER); e Dano 16 (100%)

Obs. A Transformação aumenta um pouco a massa corporal do evocador, caso suas roupas sejam justas serão rasgadas na transformação, o mesmo se dá para a sua armadura, que tem suas costuras ou presilhas arrebitadas.

- **Besta Interior 1:** Aumenta em 1 na coluna de ataque e em 2 o dano, além disso o evocador ganha 3 ponto de EF e 10 EH podendo ultrapassar o máximo;
- **Besta Interior 3:** Idem ao anterior, mas aumenta em 2 colunas e em 3 o dano, o evocador ganha 5 de EF e 15 de EH.
- **Besta Interior 5:** Idem ao anterior, mas aumenta em 3 colunas e em 4 o dano, o evocador ganha 8 de EF e 20 de EH.
- **Besta Interior 7:** Idem ao anterior, mas aumenta em 4 colunas e em 6 o dano, o evocador ganha 10 de EF e 30 de EH, além disso o evocador adquire a capacidade de regeneração sobrenatural recuperando 1 de EF a cada 10 minutos e 1 de EH por minuto (4 rodadas);
- **Besta Interior 9:** Idem ao anterior, mas o aumenta em 5 colunas e o dano em 8, o evocador ganha 12 de EF e 50 de EH, e a regeneração é de 1 ponto de EF para cada 5 minutos e 1 ponto de EH a cada 2 rodadas.

Bestializar

Evocação: 1 Rodada

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Com este encanto o rastreador é capaz de assimilar uma ou mais capacidades de um animal causando assim algumas alterações em seu corpo a fim de ajustar-se a nova(s) capacidade(s) adquirida(s). Essas capacidades podem ser; poderes especiais, habilidades, técnicas de combate e qualquer capacidade inata que esteja descrita na criatura.

Também é possível assimilar guelras, Olhos, pulmões, pele, pelo, pernas e etc.

As habilidades e técnicas de combate copiadas terão o valor ajustado ao nível do místico e qualquer bônus referente a esse será adicionado, bônus em nível, redução de dificuldade, tarefa aperfeiçoada, aprimoramento etc.

Este encanto não é capaz de dar asas, caudas, mandíbulas avantajadas, garras, barbatanas, tentáculos, bicos, patas, membros extras etc., mas pode ajustar caso já existam.

Ex.: João das neves utiliza dessa magia para assimilar a capacidade de um tubarão de respirar dentro d'água.

Para realizar este encanto é necessário estar em contato com um animal ou ter em mãos alguma parte do corpo (pelos, escamas, ossos, penas etc.) do mesmo.

Este encanto pode ser cessado pelo místico a qualquer momento que este achar pertinente.

- **Bestializar 1:** Assimila 1 Capacidade. A duração é de 1 hora.
- **Bestializar 2:** Assimila 1 Capacidade. A duração é de 1 dia.
- **Bestializar 4:** Assimila 2 Capacidades. A duração é de 3 dias.
- **Bestializar 6:** Assimila 2 Capacidades. A duração é de 5 dias.
- **Bestializar 8:** Assimila 3 Capacidades. A duração é de 7 dias.
- **Bestializar 10:** Assimila todas as Capacidades que desejar. A duração é de 7 dias.

Brado de Batalha

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: 1 hora

O evocador "solta" um poderoso grito de guerra, aumentando a coragem e o ímpeto dele e de até 5 de seus aliados no combate. Os efeitos deste encanto não são acumulativos, renovando-se caso seja evocado novamente no mesmo alvo.

- **Brado de Batalha 1:** Acrescenta 3 na EH e 1 na iniciativa.

- **Brado de Batalha 2:** Acrescenta 6 na EH e 1 na iniciativa.
- **Brado de Batalha 4:** Acrescenta 12 na EH e 2 na iniciativa.
- **Brado de Batalha 6:** Acrescenta 18 na EH e 3 na iniciativa.
- **Brado de Batalha 8:** Acrescenta 24 na EH e 3 na iniciativa.
- **Brado de Batalha 10:** Acrescenta 30 na EH e 4 na iniciativa.

Bruma Nociva

Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 m.

Duração: 10 rodadas

Este feitiço cria uma bruma mística que irá se expandir num raio de dimensões variadas pelo efeito a partir do ponto escolhido dentro do alcance. Essa bruma é mágica, então não é dispersada pelo vento.

Além de atrapalhar a visão, a bruma tem um zumbido abafado que atrapalha a audição, causando penalidades, e possui um gás tóxico que causa dano. O dano tóxico primeiro cansa, atingindo a EH, e depois que a vítima está cansada (não tem mais EH) o dano é na EF. A RM só é feita por cada criatura na primeira rodada que entra na área da bruma, se passar, não sofre nenhum dos efeitos, mas se falhar na RM sofre todos os efeitos enquanto estiver na área da bruma. Caso a criatura saia da área de efeito e volte a entrar, deve fazer um novo teste. Quando a duração acaba, os efeitos cessam. O dano é instantâneo e depois só será curado com descanso, tratamento médico, ou magias se necessário.

A visibilidade e audição na área da bruma são parciais devido ao ruído e a névoa em si. Isto é representado pelas penalidades descritas nos efeitos abaixo, que são nas colunas de qualquer teste que envolva audição ou visão, como ataques, técnicas de combate ou habilidades que envolvam a visão ou audição. A Técnica de Combate Luta às Cegas funciona normalmente contra as penalidades desta magia.

O evocador é imune aos efeitos da bruma.

- **Bruma Nociva 1:** Todos na área da bruma, que falharem na RM sofrem penalidades de -1 coluna e sofrem 1 de dano na EH por rodada respirando nessa bruma. O raio da bruma é de 15 m.
- **Bruma Nociva 2:** Idem anterior, mas a penalidade é de -2. O raio da bruma é de 15 m.
- **Bruma Nociva 4:** Idem anterior, mas a penalidade é de -3 e o dano é de 2 por rodada. O raio da bruma é de 25 m.
- **Bruma Nociva 6:** Idem anterior, mas a penalidade é de -4. O raio da bruma é de 40 m.
- **Bruma Nociva 8:** Idem anterior, mas a penalidade é de -5 e o dano é de 3 por rodada. O raio da bruma é de 60 m.
- **Bruma Nociva 10:** Idem anterior, mas a penalidade é de -6. O raio da bruma é de 100 m.

Bruma Protetora

Evocação: 1 rodada

Alcance: 100 m

Duração: 20 rodadas

Com este feitiço, o evocador consegue proteger seus aliados com uma bruma que dificulta que seus oponentes consigam acertá-los. A bruma é translúcida aos olhos dos beneficiados, e por isso não os atrapalha.

- **Bruma Protetora 1:** As Bruma envolvem até 3 criaturas a escolha do evocador, as criaturas envolvidas na bruma recebem +1 na defesa.
- **Bruma Protetora 3:** As Brumas envolvem até 5 criaturas a escolha do evocador, as criaturas envolvidas na bruma recebem +2 na defesa.

- **Bruma Protetora 5:** As Brumas envolvem até 7 criaturas a escolha do evocador, as criaturas envolvidas na bruma recebem +3 na defesa.
- **Bruma Protetora 7:** As Brumas envolvem até 9 criaturas a escolha do evocador, as criaturas envolvidas na bruma recebem +4 na defesa.
- **Bruma Protetora 9:** As Brumas envolvem até 12 criaturas a escolha do evocador, as criaturas envolvidas na bruma recebem +5 na defesa.

Brumas da noite

Evocação: 3 rodadas

Alcance: 50 metros

Duração: 4 horas

Essa magia permite o evocador usando a natureza, criar uma nebulosidade utilizando gotículas de água que ficam suspensas causando um nevoeiro que diminui a visibilidade de todos os seres na área, inclusive do evocador. A área afetada aumenta conforme os efeitos. Apesar de diminuir a visibilidade as Brumas não interferem na visão curta (combate corpo a corpo) não acarretando penalidades no combate, contudo é possível espreitar e se esgueirar pelas Brumas sem ser detectado, desde que não chegue até 4 metros do observador. Caso um ser se aproxime a menos de 4 metros de um observador, usando ações furtivas terá um nível a mais de dificuldade para notá-lo.

Como a magia usa a natureza para seu efeito é difícil notar sua propriedade mística, sendo percebida apenas com um teste muito difícil em misticismo. Ao término da magia as Brumas se dissipam naturalmente.

A Bruma Noturna concede nos níveis mais altos ao evocador uma conexão sensitiva com o nevoeiro, permitindo que ele consiga saber a localização dos seres vivos dentro da área da Bruma Noturna.

- **Brumas da Noite 1:** Cria um nevoeiro com área total de 2 metros de raio.
- **Brumas da Noite 2:** Cria um nevoeiro com área total de 4 metros de raio.
- **Brumas da Noite 4:** Cria um nevoeiro com área total de 8 metros de raio.
- **Brumas da Noite 6:** Cria um nevoeiro com área total de 16 metros de raio. Além disso sabe a localização dos seres vivos até 8 metros do evocador.
- **Brumas da Noite 8:** Cria um nevoeiro com área total de 32 metros de raio. Além disso sabe a localização dos seres vivos até 16 metros do evocador.
- **Brumas da Noite 10:** Cria um nevoeiro com área total de 64 metros de raio. Além disso sabe a localização de todos os seres vivos dentro do nevoeiro.

Campo de Trevas

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: 5 rodadas

Este poderoso encanto cria uma tênue brisa gélida em torno do místico que causará um enorme desconforto em todos os seres vivos dentro do alcance do encanto, sugando sua vitalidade. As criaturas que desejarem permanecer dentro desta área têm direito a um teste de resistência a magia por rodada de exposição, caso falhem, perderão certa quantidade de energia física. Os corpos das criaturas mortas por esse encanto tendem a ficar ressequidos.

- **Campo de Trevas 1:** Causa a perda de 1 ponto de EF. Alcance 1 m de raio.
- **Campo de Trevas 3:** Causa a perda de 2 pontos de EF. Alcance 3 m de raio.
- **Campo de Trevas 5:** Causa a perda de 3 pontos de EF. Alcance 5 m de raio.
- **Campo de Trevas 7:** Causa a perda de 4 pontos de EF. Alcance 7 m de raio.
- **Campo de Trevas 9:** Causa a perda de 5 pontos de EF. Alcance 9 m de raio.

Camuflagem

Evocação: 1 rodada.

Alcance: Toque

Duração: Variável

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 pro 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 Controle

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: Variável

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

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

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

A canção surtirá efeito contra as pessoas e criaturas racionais, mas não se estendendo seus efeitos aos animais e criaturas irracionais. O evocador não pode obrigar o(s) afetado(s) dessa magia a se matar.

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

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

Capturar no Tempo

Evocação: 1 Rodada

Alcance: 2m de raio

Duração: Variável

Com este poderosíssimo encanto o místico cria uma distorção no espaço-tempo ao seu redor que tem como ponto central o místico; esta distorção possibilita-o capturar qualquer encanto que adentre a área ou que seja lançado dentro da mesma.

No momento em que a magia entra em contato com o espaço-tempo distorcido; o místico adquire total compreensão do funcionamento do encanto e de quais eram seus alvos. Podendo assim optar por deixá-lo ocorrer normalmente ou tentar capturá-lo. Para capturar a magia, o místico deve usar o seu total neste encanto como FA, contra o total do magia evocado como FD na tabela de resistência mágica.

Caso a magia lançada sucumba ao místico ele não fará nenhum efeito naquele momento. O místico passa a poder usá-lo a qualquer momento, desde que a magia ainda esteja sob o efeito desta magia. O místico também pode optar por gastar sua ação e usar a magia Receptáculo para guardar o encanto em um recipiente que tenha sido previamente preparado. Em ambos os casos o místico só pode fazê-lo caso a magia Capturar no Tempo estiver ativa.

Note que se houverem alvos a serem escolhidos, o místico escolhe novos alvos no momento em que for lançar o encanto. Porém controles mentais, ordens, sugestões e afins permanecem inalteradas.

Note que não é possível capturar magia que sejam de nível maior que o nível vigente da magia Capturar no Tempo e que cada nível funcional da magia descreve uma quantidade máxima de magia que pode ser capturada enquanto a magia estiver vigente e que o místico precisa usá-lo ou guardá-lo para que esse limite se renove. Ao término da duração deste encanto todos os encantos capturados que não tenham sido usados esvaem-se no tempo sem fazer efeito algum.

Obs.: Este encanto pode ter seu tempo prolongado indefinidamente, se isto acontecer o encanto torna-se instável e entra em colapso.

- **Capturar no Tempo 1:** Captura até 1 magia. O encanto perdura por 10 rodadas.
- **Capturar no Tempo 3:** Captura até 1 magia. O encanto perdura por 15 rodadas.
- **Capturar no Tempo 5:** Captura até 2 magia. O encanto perdura por 20 rodadas.
- **Capturar no Tempo 7:** Captura até 2 magia. O encanto perdura por 25 rodadas.
- **Capturar no Tempo 9:** Captura até 3 magia. O encanto perdura por 30 rodadas.

Casa dos Sonhos

Evocação: 4 rodadas

Alcance: Toque

Duração: variável

O evocador desenha uma porta em uma superfície plana, e a porta se abre mostrando um lugar em um sub plano onde o evocador e seus convidados podem descansar. Ao fechar a porta, não é possível vê-la do lado de fora sem a capacidade de ver o invisível, a não ser que o sonhador queira exibir a porta para convidar alguém.

Os amigos imaginários do evocador podem estar presentes tantos quantos ele desejar. Não é possível retirar nada originário da casa dos sonhos para o mundo exterior. Todos os itens descritos nos efeitos, como alimentação, água, equipamento, animais, são criados deste sub plano, e servem ao seu propósito normalmente neste espaço; porém, se quaisquer destes itens que passarem pela porta, se desfarão. Alimentos, porém, irão nutrir as pessoas normalmente se as comerem dentro da casa dos sonhos e passarem algumas horas dentro dela.

- **Casa dos Sonhos 1:** O lugar tem dimensões de 20 (largura) x 20 m (profundidade) x 5 m (altura), piso, paredes e teto feitos do mesmo material da superfície onde a porta foi desenhada, e é iluminado por uma fogueira no centro. Até 10 criaturas podem respirar e se acomodar no espaço (sem contar com os amigos imaginários). A duração é de 9 h.
- **Casa dos Sonhos 2:** As dimensões são de 20 x 40 m x 10 m (altura), e pode ter alguns cômodos com móveis rústicos; a disposição dos cômodos e móveis pode ser descrita pelo sonhador. Cada cômodo é iluminado por archotes com tochas que só se apagam com a vontade do sonhador. Até 20 criaturas podem respirar e se acomodar no espaço (sem contar com os amigos imaginários). A duração é de 10 h.
- **Casa dos Sonhos 4:** A casa é confortável, com tapeçarias, cortinas e móveis de boa qualidade, há água e comida suficientes para todas as criaturas se alimentarem durante sua estadia. Cada cômodo pode ser iluminado por castiçais ou candelabros. As dimensões são de 40 x 40 m x 10 m (altura). Pode abrigar até 40 criaturas. A duração é de 12 h.
- **Casa dos Sonhos 6:** Idem anterior, mas as dimensões são de 50 x 50 x 20 m, e a casa está no meio de um espaço de raio de 100 m, anexo a casa pode haver uma fonte de água, um estábulo e um jardim com flores e ervas medicinais e arbustos frutíferos. Pode abrigar até 60 criaturas com conforto (incluindo animais). A duração é de 12 h.
- **Casa dos Sonhos 8:** Idem anterior, mas a casa é uma fortaleza de 60 x 60 x 30 m, no meio de um espaço de raio de 1 km com uma mata e um rio ou lago em volta de seus muros, com animais e peixes, onde é possível praticar caça e pesca. No interior da fortaleza há equipamentos para treino com armas, e livros para estudo (somente livros que as pessoas presentes no espaço já leram). Pode abrigar até 80 criaturas e dura por 24 h. Além dos amigos imaginários também há servos imaginários da raça de cada convidado humanoide para lhes servir pessoalmente.
- **Casa dos Sonhos 10:** Idem anterior, mas a casa é um castelo de quaisquer dimensões imaginadas pelo seu criador, no meio de um espaço com raio de 5 km. O número de criaturas que podem entrar é limitado em 100. Ou pode ser evocado ritualisticamente, ao custo de 30 mo, para durar por 1 ano e 1 dia; neste caso, a porta permanecerá visível do lado de fora, e terá uma fechadura com uma chave de dificuldade Absurda de se abrir, além de algumas cópias da chave que o proprietário pode dar a até 10 pessoas.

Cegar

Evocação: 1 rodada.

Alcance: 30 metros.

Duração: 1 hora.

Esta magia permite ao feiticeiro prejudicar a visão da(s) vítima(s). Os efeitos se aplicam a qualquer forma de visão que o alvo possua, inclusive sentidos térmicos ou visão no escuro. Os níveis da magia determinam a intensidade da cegueira e quantos alvos elas podem afetar. Todos os efeitos que provocam penalidade em combate podem ser superados pela Técnica de Combate “Luta às Cegas”.

- **Cegar 1:** Prejudica a visão da vítima como se ela estivesse em iluminação um grau abaixo (visibilidade baixa > visibilidade muito baixa > visibilidade nula). As penalidades no ataque dependem da visibilidade final, conforme regras de Combate às cegas.
- **Cegar 3:** A vítima deixa de enxergar um objeto específico, a critério do feiticeiro. Se o objeto for utilizado para atacar a vítima, o atacante terá +10 colunas de ataque.
- **Cegar 5:** A vítima deixa de enxergar uma pessoa específica, a critério do feiticeiro.
- **Cegar 7:** A vítima passa a ter visibilidade nula.
- **Cegar 9:** Todos dentro do alcance da magia e a escolha do feiticeiro sofrem do efeito 1 desta magia.

Chuva Estelar

Evocação: 3 rodadas

Alcance: 1km

Duração: 30 rodadas

Através deste poderosíssimo encanto, o místico é capaz de distorcer gradativamente uma área até moldar completamente o tecido do espaço-tempo. As rodadas que precedem seu efeito devastador são de uma beleza incomumente assustadora.

Para usar esta magia o místico deve posicionar ponto central em um local que esteja dentro do alcance do encanto. Uma vez posicionado, o ponto central do encanto não mais poderá ser mudado e permanecerá no mesmo lugar até final da duração. O raio de atuação da magia a partir do ponto central deve ser decidido pelo místico no início da evocação, contudo, o místico pode gastar uma rodada a qualquer momento após o término da evocação deste encanto, e dentro da duração do mesmo para expandir ou reduzir o raio. Em ambas as opções o raio nunca pode ser inferior que o do menor nível e nem superior ao descrito no nível evocado, podendo a magia atingir qualquer raio dentro destes dois parâmetros.

A primeira rodada deste encanto causa uma leve distorção na área afetada fazendo com que tudo ao redor que não seja um ser, não esteja sendo portado e/ou não possua aura desapareça, dando espaço apenas para uma área vazia. Na rodada subsequente, uma grande energia sobe envolvendo a área afetada e aproxima o chão do firmamento. Na última rodada de evocação os seres que estão dentro da área de ação do encanto tem a impressão que as constelações estão tão próximas que é até mesmo possível contá-las, como uma noite de céu estrelado. Na rodada seguinte ao término da conjuração, é possível ver estrelas precipitando-se e fragmentando-se em minúsculos feixes estelares, causando danos a tudo que estiver na área.

Este encanto causa dano por rodada em tudo que permanecer dentro da área de ação, alvos que ocupem um espaço no "gride" de (4,8,12,...) metros, recebem respectivamente (1,2,3,...) feixes por rodada. Para acertar um alvo é necessário efetuar um rolamento que obtenha resultado igual ou superior a 25% na tabela de resolução. Note que, após as trinta rodadas, independentemente de qualquer efeito, este encanto colapsa; tudo que foi "removido" do local retorna no mesmo estado que estava quando o encanto começou a ser evocado.

- **Chuva Estelar 1:** Acerta a até dois alvos, cada feixe tem dano base igual a 1 e a área é de 25m de raio.
- **Chuva Estelar 3:** Acerta a até três alvos, cada feixe tem dano base igual a 2 e a área é de 25m a até 50m de raio.
- **Chuva Estelar 5:** Acerta a até quatro alvos, cada feixe tem dano base igual a 3 e a área é de 25m a até 125m de raio.
- **Chuva Estelar 7:** Acerta a até cinco alvos, cada feixe tem dano base igual a 4 e a área é de 25m a até 150m de raio.
- **Chuva Estelar 9:** Acerta a até seis alvos, cada feixe tem dano base igual a 5 e a área é de 25m a até 300m de raio.

Clarividência

Evocação: 10 rodadas

Alcance: Variável

Duração: Variável

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).

Compartilhar Carne

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 5 minutos

Compartilhar carne é um feitiço que permite ao místico servir como elo entre um espírito no plano astral e o mundo físico ao receber este espírito em seu corpo. O compartilhamento confere ao místico algumas habilidades extraordinárias e conhecimentos que ele não possui, mas suas ações ficam restritas aos interesses mistos do espírito que está hospedando e os dele próprio. Em outras palavras, o personagem não fará nada que não deseje, mas também não fará nada que o espírito invocado não deseje.

A magia funciona trazendo uma consciência espiritual para dividir o corpo do místico. Isso confere uma mudança na voz, nos trejeitos e as vezes até mesmo em alguns detalhes da aparência do evocador enquanto ele estiver compartilhando sua carne. Essas alterações podem ser imediatamente percebidas por qualquer um que conheça o evocador, embora um desconhecido possa ser ludibriado.

Os benefícios exatos do compartilhamento dependem do nível da magia, mas eles envolvem o aprendizado instantâneo de habilidades, grupos de armas, melhora dos reflexos e/ou força física, bem como algum conhecimento específico, a critério do mestre. Tarefas aperfeiçoadas e técnicas aprimoradas podem estar inclusas nos benefícios, dependendo do nível final do personagem e de uma boa justificativa apresentada pelo jogador (o espírito deve ser compatível com o benefício).

É possível utilizar esta magia para compartilha sua carne com um espírito específico. Neste caso, o personagem deve nomeá-lo e determinar quais são as capacidades dele, que se manterão as mesmas sempre que ele for invocado. A partir da terceira vez que o mesmo espírito for incorporado, uma sinergia passará a existir entre o místico e este espírito, o que concede [+Percepção do evocador] como bônus em todos os benefícios apresentados na lista abaixo. É possível ter 1 espírito nomeado em cada nível de efeito da magia. O personagem pode buscar um espírito específico para incorporar ao vagar pelo mundo astral, utilizar o feitiço Contatar Espírito ou após encontrá-lo em suas aventuras.

Tanto o místico quanto o espírito podem encerrar a incorporação quando desejarem, o que colapsa a magia. Contudo, expulsar um espírito nomeado sem o seu consentimento pode extinguir a sinergia em futuras incorporações.

- **Compartilhar Carne 1:** A simbiose entre o espírito e o místico possui uma conexão limitada, mas que podem ser úteis de alguma forma. Escolha até 3 habilidades que você não tenha e atribua +1 ponto para cada uma delas. Você as testa como se as soubesse enquanto a magia durar.
- **Compartilhar Carne 3:** A conexão ainda é limitada, mas o efeito foca em conectar as habilidades de combate do espírito. Escolha dois grupos de armas que você não possua nível e atribua total 2 a eles. Alternativamente, some +1 a dois grupos de armas diferentes que você já possua nível.
- **Compartilhar Carne 5:** O espírito incorporado é capaz de compartilhar conhecimentos específicos. Escolha até 5 habilidades que você não tenha e atribua +4 pontos para cada uma delas. Você as testa como se as soubesse enquanto a magia durar. Além disso, o espírito pode

ter alguns conhecimentos específicos sobre locais, eventos ou pessoas, dependendo de sua origem.

- **Compartilhar Carne 7:** O espírito incorporado consegue transmitir grande parte de seus talentos de combate. Você recebe 2 pontos de total em todos os grupos de armas que não possui ou, alternativamente, +4 para até três grupos de armas diferentes que você já conhece. Além disso, você possui total 3 em até quatro técnicas de combate que você não conhece. Você pode escolher técnicas de qualquer lista, mas todas as escolhidas devem pertencer a mesma lista de técnicas.
- **Compartilhar Carne 9:** O efeito cria uma conexão tão forte com a aura do evocador que concede benefícios que vão além das próprias capacidades do espírito sozinho. Os benefícios são como os níveis 5 e 7 somados: (1) Escolher até 5 habilidades que não conheça e receber +4; (2)+4 para até 3 grupos de armas diferentes; (3) 3 no total de até quatro técnicas de combate. Adicionalmente, o espírito fortalece o corpo e os reflexos do místico, concedendo-lhe +3 em defesa devido a reflexos rápidos e +15 em EH. O místico pode optar por escolher compartilhar sua carne com seu espírito guardião, se possuir algum. Caso o faça, a sinergia é obtida na primeira invocação desta magia.

Conhecimento Linguístico

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

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

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 Demoníaca

Evocação: Ritual

Alcance: 10 metros

Duração: 1 ano e 1 dia.

Este poderosíssimo encantamento permite que o evocador conjure habitantes dos planos infernais.

Note que este feitiço não fornece nenhum meio de controlar o Demônio após a sua chegada. Para isso, veja a magia Domínio Demoníaco. O Demônio conjurado aparece a uma distância do evocador menor ou igual ao alcance, sempre no local desejado pelo evocador. Chegando o Demônio e este não sendo dominado pela magia Domínio Demoníaco, atacará imediatamente o evocador. Se o evocador provar ser um inimigo poderoso, o Demônio tentará fugir. De qualquer forma, o Demônio estará livre para permanecer nos planos materiais durante um ano e um dia.

É possível fazer evocação conjunta de Conjuração Demoníaca com Domínio Demoníaco. É muito comum o místico evocar o ritual dentro de um Círculo de Proteção e fazer o Demônio aparecer dentro de um Pentagrama Místico. Este ritual exige materiais muito caros e raros, de modo que a sua utilização custará sempre 3 M.O. por dificuldade.

- **Conjuração Demoníaca 1:** Conjura um Demônio Menor.
- **Conjuração Demoníaca 2:** Conjura um Demônio Tipo I.

- **Conjuração Demoníaca 4:** Conjura um Demônio Tipo II.
- **Conjuração Demoníaca 6:** Conjura um Demônio Tipo III.
- **Conjuração Demoníaca 8:** Conjura dois Demônios de tipos diferentes que a magia pudesse conjurar.
- **Conjuração Demoníaca 10:** Conjura dois Demônios de qualquer tipo que a magia pudesse conjurar.

Conjurar objetos

Evocação: instantânea.

Alcance: variável.

Duração: variável.

O evocador 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.

- **Conjurar Objetos 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.
- **Conjurar Objetos 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.
- **Conjurar Objetos 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.
- **Conjurar Objetos 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.
- **Conjurar Objetos 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.

Contatar espírito

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: 5 minutos

Com este feitiço o místico é capaz de se comunicar com qualquer espírito.

A comunicação é feita utilizando o espírito do evocador como meio, sendo assim não é restringida por racionalidade ou idioma. Além disso, transparece qualquer intenção negativa ou mentira que seja dita um para o outro.

O ritual será feito como uma espécie de rito cerimonial, com o custo de 4 M.P. por nível. É preciso um item que possuía um grande vínculo com o espírito. O item pode ser os restos mortais para a alma de um morto no plano astral, uma pedra rara para um espírito elemental do plano elemental da terra, um chifre de demônio para uma criatura do limbo etc.

O conhecimento que os espíritos podem transmitir dependem do seu histórico, determinado pelo mestre, que pode aceitar sugestão do jogador. Espíritos elementais, por exemplo, possuem informações muito mais claras sobre seus planos de origem. Os espíritos de criaturas que viveram no plano material

e ainda não foram julgadas por Cruine possuem algumas informações de sua vida passada. Para informações muito específicas, o mestre pode exigir um teste no nível da magia com uma dificuldade variando entre fácil e muito difícil. Espíritos vivendo nos planos divinos ou infernais precisam de um objeto específico e pessoal para serem encontrados. Mesmo assim, não é possível contatar o espírito de criaturas superiores (demônios e enviados Tipo IV ou V).

O nível do efeito determina em quais planos é possível contatar um espírito. Os planos mais acessíveis são o éter e o próprio plano material (espíritos no plano material são, geralmente, mortos vivos). Os espíritos do éter são os seres vivos e os de objetos não sencientes que possuem corpo físico ou não no plano material, como o espírito de rios, lagos, vegetais, e etc.

A conversa com um espírito deve ser interpretada normalmente, com o espírito comportando-se como qualquer outro NPC, de acordo com sua natureza. Testes de habilidades sociais podem ser exigidos e o resultado pode influenciar na dificuldade, ou até tornar-se desnecessário, o teste de magia para obter alguma informação específica.

- **Contatar Espírito 1:** Permite se comunicar com espíritos do plano material ou do éter.
- **Contatar Espírito 2:** Permite se comunicar com espíritos do plano do ar ou da terra.
- **Contatar Espírito 4:** Permite se comunicar com espíritos do plano da água ou do fogo.
- **Contatar Espírito 6:** Permite se comunicar com espíritos do plano astral ou do limbo.
- **Contatar Espírito 8:** Permite se comunicar com espíritos do plano da luz ou das trevas.
- **Contatar Espírito 10:** Permite se comunicar com espíritos do plano infernal ou divino.

Contatos Mentais

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

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.

O alvo pode sentir que está sendo vítima da magia, uma voz em sua mente pode apavorá-lo ou irritá-lo, a escolha do mestre, a voz é do evocador que faz perguntas à vítima que pode lembrar ou pensar no ocorrido isso pode deixar claro uma mentira ou até mesmo ver o ocorrido, nesse momento todos os sentidos sobre o pensamento serão sentidos pelo evocador como o que ele ouviu, viu, ou sentiu. A magia pode ser amigável como uma conversa entre conhecidos, fazendo-o entender que não precisa resistir à magia.

Obs. 1: Quando se usa a magia para criar um contato direto com aliados, só poderá ser feita se o alvo aceitar a magia, e o evocador deve conhecer o alvo pessoalmente.

Obs. 2: Quando você usa a magia para ver o que a vítima já viu, ouviu e sentiu, baseado na pergunta, somente o que vier a mente da vítima será mostrado. O evocador não consegue buscar uma informação, mas pode induzir a vítima a "contar, mostrar ou dar uma intuição se ela fez ou sabe sobre o que foi perguntado" isso pode pelo menos garantir assim a veracidade da informação.

- **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 2:** Permite uma comunicação mental entre 2 pessoas que estejam a até 10 metros do evocador que queira recebê-los voluntariamente. A comunicação tem de ser voluntária. A duração é de 5 minutos.
- **Contatos Mentais 4:** Permite uma comunicação mental entre 4 pessoas que estejam a até 100 metros que queira recebê-los voluntariamente e dura 15 minutos.
- **Contatos Mentais 6:** Permite uma comunicação mental entre 8 pessoas que estejam a até 500 metros que queira recebê-los voluntariamente e dura 30 minutos. Uma opção alternativa para este efeito permite que o evocador toque a vítima que tem direito a resistência a magia. Caso

falhe ele pode fazer uma pergunta enquanto sua mente está sendo lida em tempo real, sabendo exatamente o que a vítima ouviu, viu, e sentiu, em relação a pergunta duração de 10min.

- **Contatos Mentais 8:** Permite uma comunicação mental entre várias pessoas que estejam a até 5 Km que queira recebê-los voluntariamente e dura 60 minutos. Para o efeito de ler a mente o evocador não precisa tocar a vítima e pode fazer duas perguntas, a vítima deve estar no máximo a 20 metros do evocador e a duração é de 20 min.
- **Contatos Mentais 10:** O evocador manda uma mensagem para alguém que conheça pessoalmente a até 250km de distância. A mensagem leva 1min para cada 1km de distância do alvo da mensagem caso a vítima não receba a mensagem o evocador saberá que a magia não foi bem-sucedida. O alvo ouve a voz do evocador com a mensagem. A mensagem não pode ter mais de 50 palavras.

Controle Climático

Evocação: 3 rodadas

Alcance: 10 km

Duração: 1 hora

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, acalmado um Temporal ou o transformando em uma Tempestade. O poder do efeito diz quantos passos desta cadeia o evocador pode alterar.

Umidade: 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 e 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 médias, 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:** Altera 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 Sanguíneo

Evocação: Instantânea

Duração: Variável

Alcance: Toque

Com esse encantamento o místico consegue influenciar magicamente o sangue do alvo aquecendo-o e alterando seu fluxo reduzindo-o ou o acelerando, com isso pode retardar envenenamentos e até cancelar os efeitos do envenenamento, e inclusive estancar ferimentos que estejam causando sangramento.

Essa magia também pode ser usada de forma a prejudicar inimigos, mas o místico deve poder tocar a pele do alvo para transmitir seus efeitos, além disso o alvo só será afetado caso falhe num teste de Resistência a Magia. Os alvos que falharem no teste de resistência sentirão calor demasiado pela aceleração do fluxo sanguíneo ou demasiado frio pelo seu retardo, ambos causaram penalidade conforme descritos nos efeitos.

- **Controle Sanguíneo 1:** Retarda envenenamento de venenos do Tipo II e neutraliza venenos do Tipo I. Duração 1 hora.
- **Controle Sanguíneo 3:** Prejudica alvos causando penalidade de -4. Duração 5 rodadas.
- **Controle Sanguíneo 5:** Retarda envenenamentos de venenos até Tipo III e neutraliza venenos até Tipo II. Duração 2 hora.
- **Controle Sanguíneo 7:** Prejudica alvos causando penalidade de -8. Duração 10 rodadas.
- **Controle Sanguíneo 9:** Retarda envenenamentos de venenos até Tipo IV e neutraliza venenos até Tipo III. Duração 6 hora.

Corpo Indomável

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Esse rito desperta a tenacidade contida no corpo, sendo capaz de resistir a situações verdadeiramente mortíferas. Sua duração encerra quando é efetivo pela primeira vez ou ao término da duração.

A redução do crítico é capaz de reduzir cinza para azul escuro, branco para verde e assim por diante, além disso os efeitos de penalidade também são reduzidos.

- **Corpo Indomável 1:** Ao receber um crítico reduza o resultado dele em 1 nível. Duração 5 rodadas.
- **Corpo Indomável 2:** Idem ao anterior, mas agora se o dano fosse capaz de levá-lo a inconsciência ou morte não ultrapassando -20 EF, se mantenha com 1 de EF.
- **Corpo Indomável 4:** Idem ao anterior, mas agora reduza o crítico em 2 níveis. Duração 10 rodadas.
- **Corpo Indomável 6:** Idem ao anterior, mas agora o valor vai até -25 EF. Adicionalmente fica imune a efeito do crítico.
- **Corpo Indomável 8:** Idem ao anterior, mas agora reduza o crítico em 3 níveis. Duração de 15 rodadas.
- **Corpo Indomável 10:** Idem ao anterior, mas agora o valor vai até -30 EF, adicionalmente se possuir EH o dano crítico será causado diretamente nela e qualquer sobressalente na EF.

Correntes de Gleipnir

Evocação: Instantânea

Duração: 1 hora

Alcance: Pessoal

O evocador é capaz de criar correntes de energia que envolvem seu corpo, ajudando a manter as armas nas mãos e os pés firmes no chão. O berserker não pode ser desequilibrado, sendo imune a qualquer penalidade desta origem, também não sofre penalidades relacionadas a terreno inclinado, irregular, arenoso, nevado ou qualquer outro que o mestre considera similar e condizente aos citados. O rito não prejudica a mobilidade do berserker.

- **Correntes de Gleipnir 1:** Recebe bônus em coluna igual ao total no rito contra testes com objetivo de desarmá-lo e derrubá-lo, além disso empurrões e puxões contra a vontade do berserker tem seu efeito reduzido pela metade.
- **Correntes de Gleipnir 3:** Idem ao anterior, mas agora concede bônus em coluna igual ao total no rito para as habilidades acrobacias, aplicar esforço, corrida e escalar superfícies.
- **Correntes de Gleipnir 5:** Idem ao anterior, mas agora o berserker é imune a desarme, empurrões e puxões tem o efeito reduzido para 1/4.
- **Correntes de Gleipnir 7:** Idem ao anterior, mas agora é possível atacar a uma distância de até 5 metros. A arma volta imediatamente depois de efetuar o ataque.
- **Correntes de Gleipnir 9:** Idem ao anterior, mas agora a distância é de até 10 metros.

Çouça Animal

Evocação: 1 rodada

Alcance: Especial

Duração: 20 Rodadas

Através da preparação de um Totem, o místico o ornamenta com tintas ou sangue selando o encantamento. O totem por sua vez será o catalizador da evocação dessa magia sendo indispensável para a obtenção dos efeitos dessa magia.

A evocação dessa magia transformará a pele do místico se tornando dura e resistente e aumentando essa resistência e a dureza em níveis mais altos. Caso o místico esteja usando armadura ou outra proteção que conceda absorção ela será alvo da evocação que ao invés da pele do místico e receberá os mesmos benefícios do efeito utilizado.

Note que a Absorção e Defesa concedida pelo efeito dessa magia não conta como mágica, também não torna a armadura mágica, para efeitos relativos como críticos e surpresa completa deverão ser resolvidos normalmente.

Em adicional o místico pode preparar até dois Totens extras que serão ligados misticamente ao Totem principal, estes poderão ser usados pelos companheiros do evocador, e serão ativados juntamente na evocação dessa magia desde que estejam até a 5 metros do evocador no momento da evocação. Os efeitos sobre os totens secundários continuam ativos mesmo que se afastem mais de 5 metros após terem sido ativados. Contudo os Totens extras recebem apenas metade dos benefícios do efeito evocado dessa magia.

A preparação de um Totem leva por volta de 10 minutos cada, mas uma vez finalizado poderá ser reutilizado inúmeras vezes. Caso seja danificado, perdido ou destruído, o místico devera preparar outro para poder receber os efeitos dessa magia, mas apenas 3 totens (1 principal e 2 extras) no total estarão conectados e poderão ser utilizados. O Totem pode ser um pedaço de madeira ou pedra entalhada com pelo menos 10 cm e ornamentado com tintas ou até mesmo sangue do usuário, pela simplicidade o Totem não tem custo, mas nada impede o místico de encomendar ou forjar algo mais rebuscado a seu gosto, devendo assim arcar com as despesas dos materiais utilizados a critério do mestre.

Ex. Darfum um Berserker da Tradição das Feras, após o preparo do seu Totem e outros dois extras que entregou a seus companheiros, evoca o efeito 7 da magia **Couraça Animal**, como os requisitos foram atendidos, Ele recebe o bônus de 20 na Absorção e +4 na Defesa, por sua vez seus companheiros recebem o bônus de 10 na Absorção e +2 na Defesa.

- **Couraça Animal 1:** Concede bônus de +8 na Absorção, caso esteja sem armadura a defesa será L2;
- **Couraça Animal 3:** Concede bônus de +12 na Absorção e +2 na Defesa, caso esteja sem armadura a defesa será L4;
- **Couraça Animal 5:** Concede bônus de +16 na Absorção e +4 na Defesa, caso esteja sem armadura a defesa será M2;
- **Couraça Animal 7:** Idem ao anterior, mas o bônus é +20 na Absorção, e caso esteja sem armadura a defesa será M4;
- **Couraça Animal 9:** Concede bônus de +24 na Absorção e +6 na Defesa, caso esteja sem armadura a defesa será P0;

Covardia

Evocação: Instantânea

Alcance: 50 metros

Duração: Variável

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

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, mas deve ser um morto-vivo corpóreo. 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). Para mortos vivos que são feitos de mais de um corpo, como a Abominação, é necessário ter vários corpos.

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 Necrocontrole deve ser usada em conjunto na evocação.

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

Criado-guia

Evocação: Ritual

Alcance: 9m

Duração: variável

A magia Criado-guia permite ao místico convocar uma entidade sobrenatural na forma de uma criatura de pequeno porte para lhe fazer companhia, auxiliá-lo e servir de contato entre ele e sua entidade tutora.

A criado-guia é a mistura de um espírito inteligente e o corpo de uma criatura menor do plano material, a qual o espírito possui. Sua forma física dependerá dos restos mortais que o evocador utilizar como base durante a evocação do ritual: animal, monstro vegetal, criatura mística, criatura de Dartel, morto-vivo, ser demoníaco ou divino. A origem da entidade sobrenatural será a mesma da entidade tutora do personagem. A forma física da criatura não poderá pesar mais do que 20 kg, independentemente do nível utilizado.

Enquanto ambos estiverem acordados, o feiticeiro e o criado-guia possuem um elo mental permanente que lhes permite comunicarem livremente um com o outro a até 10 km de distância. O criado-guia também pode se comunicar com a entidade que tutora do evocador e servir como conselheiro. No entanto, a entidade tutora é uma criatura superior e só irá contatar ou aconselhar o personagem nas situações que o mestre julgar apropriadas.

O elo mental entre ambos permite que o místico fale, enxergue e escute através do corpo do criado-guia durante um tempo máximo de 5 minutos (20 rodadas) por dia. Enquanto usa essa habilidade, o místico fica em transe e suscetível a qualquer ataque de oportunidade, além de não poder fazer uso de sua EH. Por fim, ambos sempre terão conhecimento da EF restante um do outro.

Além da carcaça da criatura que servirá de corpo físico para o criado-guia, o evocador precisa de gemas preciosas para armazenar a magia do ritual no valor de 2 moedas de ouro (apenas para o nível 1). Uma vez animado, as gemas misturam-se ao corpo da criatura e são consumidas. Assim, o criado-guia tem uma aparência tão natural quanto uma criatura normal para sua espécie. Só é possível ter um criado-guia de cada vez. Os rituais de convocação realizados para criar um segundo criado falham automaticamente.

Independente da forma física, um criado-guia possui um atributo com valor 2, três atributos com valor 1, um atributo com valor -1 e o restante com valor 0. Além disso, possui 1 nível em 4 habilidades não restritas diferentes, e 1 nível em 1 técnica de combate, a critério do jogador, em acordo com o mestre. Ele possui EF e EH igual a 10+atributos pertinentes e VB igual a 30. Para criaturas voadoras ou nadadoras, a VB em solo será de 15 e a outra será de 25.

Se o criado-guia morrer, o místico ficará impossibilitado de realizar este feitiço novamente até que faça oferendas generosas à sua entidade patrona. Tais oferendas variam de acordo com a entidade, mas nunca podem representar menos do que 10 moedas de ouro por estágio do criado-guia quando morreu.

O local em que os presentes são oferecidos variam de acordo com a entidade, a critério do mestre, mas via de regra elas nunca podem ter qualquer aplicação útil para o personagem ou seu grupo além de agradar a entidade, ou esta não as aceitará.

Os níveis nesta magia concederão habilidades extraordinárias ao criado-guia. Estas habilidades podem ser utilizadas pela vontade do criado-guia ou pela vontade do feiticeiro, desde que eles estejam dentro dos 10 km no qual seu elo mental funciona.

- **Criado-guia 1:** Convoca uma entidade sobrenatural menor para uma carcaça oriunda do plano material, animando um criado-guia no estágio 1. Os demais efeitos só podem ser evocados em uma criatura que passou por este ritual.
- **Criado-guia 3:** Concede ao criado-guia a habilidade de transportar-se imediatamente de qualquer lugar para um local a até 2 metros do feiticeiro. Esta habilidade pode ser utilizada uma vez por dia.
- **Criado-guia 5:** Concede ao criado-guia a habilidade de transportar-se imediatamente para um lugar seguro, que pode ser perto da entidade patrona, ou para junto do feiticeiro. A habilidade pode ser utilizada uma vez por dia.
- **Criado-guia 7:** Fortalece o criado-guia, aumentando seu estágio em 1 até um máximo igual ao estágio do místico. A evocação deste ritual custa 2 moedas de ouro em materiais e pedras preciosas. Para cada estágio recebido, o criado-guia recebe +4 EH, +1 em sua coluna de ataque, +1 ponto de habilidade para ser distribuído como o místico desejar e +1 ponto de técnicas de combate para ser atribuída a uma técnica de criatura ou outra em que o mestre e o jogador entrem em acordo que é razoável. Além disso, nos estágios 5, 9, 13 e 17, é possível elevar um dos atributos do criado-guia em +1, até um limite de 2. No estágio 20, é possível aumentar em +1 até dois atributos, até um limite de 3.
- **Criado-guia 9:** Concede ao criado-guia a capacidade de canalizar as magias do evocador através de seu corpo, como se fosse uma extensão do corpo dele. Só é possível canalizar magias de nível igual ou inferior ao estágio do criado-guia. O criado-guia é capaz de fazer uso desta habilidade até 2 vezes por dia.

Criatura Dísforme

Evocação: Especial

Alcance: Toque

Duração: Especial

Este encanto concede ajustes positivos para o morto-vivo no momento de sua criação. Portanto este encanto deve ser usado concomitantemente com outra magia que crie um morto-vivo e terá o mesmo tempo que a mesma.

O evocador fortalece seu morto vivo com qualquer outro pedaço de cadáver aglutinando a sua criatura como inserir pernas, braços e cabeças. Ex: Aumentar os poderes do morto-vivo incluindo novos membros como (cabeças, braços, pernas e etc.) em disposições bastante peculiares ou até mesmo substituindo-a, desde que a parte substituída seja melhor que a original.

Para efetuar o encanto o místico deverá escolher as carcaças dos seres que serão usadas e conjurar suas magias, este encanto fará o trabalho de uni-las magicamente, fazendo-as se aglutinem sozinhas.

Obs.: É possível usar o efeito deste encanto com múltiplos alvos, desde que se respeite a quantidade de corpos necessários, e caso o encanto de criação da criatura colapse por algum motivo, ou a criatura sofra dano letal, ela se despedaçará de forma a soltar as partes anexadas.

- **Criatura Dísforme 1:** O morto-vivo final recebe um adicional de +10 EF, +5 EH e +1 na coluna e dano. Serão necessários 2 cadáveres para criar um morto-vivo.
- **Criatura Dísforme 3:** Idem ao anterior, mas agora o adicional é de +20 EF, +10 EH e +2 na coluna e dano. Serão necessários usar 3 cadáveres para criar um morto-vivo.
- **Criatura Dísforme 5:** Idem ao anterior, mas agora o adicional é de +30 EF, +15 EH e +3 na coluna e dano. Serão necessários usar 4 cadáveres para criar um morto-vivo.

- **Criatura Disforme 7:** Idem ao anterior, mas agora o adicional é de +40 EF, +20 EH e +4 na coluna e dano. Serão necessários usar 5 cadáveres para criar um morto-vivo.
- **Criatura Disforme 9:** Idem ao anterior, mas agora o adicional é de +50 EF, +25 EH e +5 na coluna e dano. Serão necessários usar 6 cadáveres para criar um morto-vivo.

Cronogênese

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

Evocação: Variável

Através deste poderosíssimo encanto o místico é capaz de animar um Cronomante para servi-lo, de forma permanente ou temporária, gastando respectivamente materiais de ritual caríssimos ou um quinto de sua vida atual como forma de pagamento.

Permanente: O místico fará um ritual cujo o custo está descrito nos níveis e a criatura permanecerá até a sua morte, ou até o ritual ser evocado outra vez.

Temporária: O místico fará uma evocação instantânea e deverá escolher entre sacrificar um quinto de sua vida atual ou materiais específicos que custam 3 M.O como parte da evocação. A duração deste efeito será de 30 rodadas.

Obs.: Só é possível para um mesmo místico ter duas criaturas ao mesmo tempo, sendo necessariamente uma animada de forma permanente e outra de forma temporária.

- **Cronogênese 1:** Cria um Cronomante Menor temporariamente.
- **Cronogênese 3:** Cria um Cronomante Tipo I temporariamente ou um Menor permanentemente por um ritual que custa 10 M.O.
- **Cronogênese 5:** Cria um Cronomante Tipo II temporariamente ou um Tipo I permanentemente por um ritual que custa 30 M.O.
- **Cronogênese 7:** Cria um Cronomante Tipo III temporariamente ou um Tipo II permanentemente por um ritual que custa 50 M.O.
- **Cronogênese 9:** Cria um Cronomante Tipo III permanente por um ritual que custa 70 M.O.

Curas Espirituais

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

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.

Dádiva da natureza

Evocação: Ritual

Alcance: toque

Duração: Instantânea

Através desse poderoso ritual o místico reúne grande quantidade de energia da natureza a sua volta com o intuito de regenerar o corpo e criar novamente uma ligação entre o corpo e a alma. Dependendo da brutalidade com que foi morto e o tempo que permaneceu nesse estado, se torna mais difícil e até impossível trazer alguém de volta a vida. O morto também pode optar por não retornar a vida permanecendo em seu descanso eterno.

O corpo não pode ter sua cabeça e tronco muito danificado, não podendo estar decapitado, esmagado ou partido de alguma forma. Pernas e braços faltando não interferem no ritual e não são recuperados pelo mesmo, no entanto, é possível realizar o ritual Revitalizar concomitantemente para recuperar as partes perdidas. O alvo do encanto retornará mais fraco recebendo penalidades temporárias de acordo com o nível usado.

Este ritual só pode ser realizado em ambiente natural e tem o custo 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.

- **Dádiva da Natureza 1:** Permite trazer de volta a vida uma criatura que tenha morrido com até -15 na EF. O alvo do ritual não pode ter morrido a mais de 6 horas e retorna a vida estabilizado com 1 EF, este volta mais fraco recebendo penalidade de -5 colunas em todas tarefas físicas por 1 semana.
- **Dádiva da Natureza 3:** Idem ao anterior, mas agora a criatura pode ter morrido com até -20 EF, o tempo máximo passa a ser 12 horas e a penalidade de -4 colunas por 5 dias.
- **Dádiva da Natureza 5:** Idem ao anterior, mas agora a criatura pode ter morrido com até -25 EF, o tempo máximo passa a ser 24 horas e a penalidade de -3 colunas por 3 dias.
- **Dádiva da Natureza 7:** Idem ao anterior, mas agora a criatura pode ter morrido com até -30 EF, o tempo máximo passa a ser 36 horas e a penalidade de -2 colunas por 1 dias.
- **Dádiva da Natureza 9:** Idem ao anterior, mas o tempo máximo passa a ser 72 horas e o alvo passa a não sofrer penalidades.

Desenvolvimento Sobrenatural

Evocação: Ritual

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

Através deste encanto o místico consegue acelerar o crescimento de um animal até atingir a idade adulta, desenvolver a aptidão do animal tornando-o um alfa e fazê-lo crescer ao ponto de torna-lo um gigante entre seus iguais.

A criatura alvo da magia fica envolta em um casulo de uma energia natural, e dentro desse casulo ela irá sofrer as mudanças até atingir a forma desejada, após o crescimento ela rompe o casulo e então ela estará livre.

O ritual para criar o casulo usa materiais naturais específicos que custam cerca de 1 moeda de ouro por nível de dificuldade. 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.

Note que este ritual afeta apenas os animais que o místico possuir "Elo Animal". A caracterização gigante só pode ser aplicada uma única vez por criatura e precisa estar em ambiente natural para o efeito ser válido.

- **Desenvolvimento Sobrenatural 1:** Cresce uma criatura filhote (recém-nascido ou não) para jovem ou um jovem para adulto, a criatura leva 3 dias para se acostumar a seu novo porte e conhecer todas suas capacidades.
- **Desenvolvimento Sobrenatural 3:** Cresce uma criatura filhote (recém-nascido ou não) para adulto, a criatura leva 1 dia para se acostumar a seu novo porte e conhecer todas suas capacidades.
- **Desenvolvimento Sobrenatural 5:** Idem ao anterior, mas agora permite que a criatura adquira a caracterização Alfa do livro de criaturas.
- **Desenvolvimento Sobrenatural 7:** Idem ao anterior, mas agora permite que a criatura adquira a caracterização Gigante do livro de criaturas.
- **Desenvolvimento Sobrenatural 9:** Idem ao anterior, mas agora permite que a criatura adquira ambas as caracterizações ao mesmo tempo.

Desestabilização Mística

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 1 rodada

Através das vibrações de suas cordas vocais ampliadas por seu karma o místico cria em sua volta um campo de vibrações que interferem no funcionamento das magias evocadas durante a mesma rodada. Esta interferência causa apenas ajuda ou apenas prejuízo para todos no raio de efeito (exceto no nível 9, que permite escolher quem são os afetados dentro do raio de efeito).

- **Desestabilização Mística 1:** Afeta todos os evocadores num raio de 10m ao redor do Místico, alterando a força de ataque das magias dos demais em 3 pontos.
- **Desestabilização Mística 3:** Afeta todos os evocadores num raio de 10m ao redor do Místico, alterando o nível das magias evocadas pelos demais em 2 níveis.
- **Desestabilização Mística 5:** Afeta todos os evocadores num raio de 20m ao redor do Místico, alterando o nível das magias evocadas pelos demais em 2 níveis.
- **Desestabilização Mística 7:** Cada magia evocada pelas demais pessoas na área de 20m ao redor do Místico custa 50% de karma a mais (se escolheu prejudicar) ou 50% a menos (se escolheu ajudar), arredondado para cima, para quem está na área de efeito.
- **Desestabilização Mística 9:** idem anterior, mas permite focar o efeito apenas em pessoas escolhidas dentro do raio de alcance.

Desintegração

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

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 atralhar 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.

Despístamento

Evocação: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração: variável

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

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 obtêm 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.

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 fôcus 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.

Disparo de Vácuo

Evocação: Instantânea.

Alcance: 50 metros.

Duração: Instantânea.

Com um gesto de arremesso, o evocador dispara um raio semitransparente, escurecido como uma sombra, de alta velocidade e que cria um movimento de redemoinho no ar ao seu redor. O raio perfura com dano mágico quem ou o que atingir. Ele dissipa-se em uma fraca brisa assim que se choca contra qualquer objeto sólido.

O místico precisa possuir uma linha de visão clara do alvo para disparar. O dano provocado aumenta rapidamente com os níveis da magia e é resolvido na Tabela de Resolução utilizando a Força de Ataque que o místico possui nessa magia. Embora não tenha efeitos práticos, o efeito visual da seta também aumenta com o aumento dos níveis. Enquanto o nível 1 significa um raio de aproximadamente 10 cm, o nível 9 lança um raio com 1,5 metro de comprimento.

- **Disparo de vácuo 1:** Disparo causa dano base de 8.
- **Disparo de vácuo 3:** Disparo causa dano base de 16.
- **Disparo de vácuo 5:** Disparo causa dano base de 24.
- **Disparo de vácuo 7:** Disparo causa dano base de 32.
- **Disparo de vácuo 9:** Disparo causa dano base de 40.

Distorção

Evocação: Instantânea

Alcance: 50 Metros

Duração: 10 Minutos

Com este encanto o místico é capaz de distorcer a forma com que os alvos interagem com o tempo, aumentando ou diminuindo interação dos alvos em relação ao tempo "real". Nos últimos níveis é possível até mesmo criar pequenas distorções temporais, possibilitando a remoção ou adição de ações extras.

É importante ressaltar que é possível ter mais de um nível diferente deste encanto funcionando de forma concomitante em alvos distintos. Qualquer nova evocação de um nível que já esteja vigente cancela o mesmo nível que tenha sido usado em outrem anteriormente.

- **Distorção 1:** Reduz 25% da velocidade base e - 3 em suas atividades físicas e iniciativa. Afeta até 3 alvos.
- **Distorção 2:** Aumenta 25% da velocidade base e + 3 em suas atividades físicas e iniciativa. Afeta até 3 Alvos.
- **Distorção 4:** Reduz 50% da velocidade base e - 5 em suas atividades físicas e iniciativa. Afeta até 2 alvos.
- **Distorção 6:** Aumenta 50% da velocidade base e + 5 em suas atividades físicas e iniciativa. Afeta até 2 alvos.
- **Distorção 8:** Reduz 75% da velocidade base e - 7 em suas atividades físicas e iniciativa. O alvo perde uma ação a cada cinco rodadas. Afeta 1 alvo.
- **Distorção 10:** Aumenta 100% da velocidade base e + 7 em suas atividades físicas e iniciativa. O alvo ganha uma ação extra a cada cinco rodadas. Afeta 1 alvo.

Domínio Demoníaco

Evocação: 10 rodadas

Alcance: 10 metros

Duração: Variável

Através deste encanto é possível forçar um certo tipo de demônio à servidão temporária, fazendo-o prestar serviços para o evocador.

O demônio tem direito a um teste de RM, caso resista, o encanto terá que ser evocado novamente, enquanto isto o demônio estará livre para fazer o que quiser, contudo, caso falhe, será obrigado a servir o evocador.

O evocador deve dar instruções ao Demônio sobre como realizar o serviço, e o ser infernal vai então realizá-lo, note que Demônios tendem distorcer ordens mal formuladas, causando problemas ao evocador sempre que lhes for oportuno.

- **Domínio Demoníaco 1:** Obriga um Demônio Menor a servidão.
- **Domínio Demoníaco 2:** Obriga um Demônio Tipo I a servidão.
- **Domínio Demoníaco 4:** Obriga um Demônio Tipo II a servidão.
- **Domínio Demoníaco 6:** Obriga um Demônio Tipo III a servidão.
- **Domínio Demoníaco 8:** Obriga dois Demônios de Tipos diferentes a servidão, sendo que o mais fraco sucumbi automaticamente.
- **Domínio Demoníaco 10:** Obriga dois Demônios de mesmo Tipos a servidão, sendo que um deles sucumbi automaticamente a este encanto.

Domo Protetor

Evocação: 1 rodada

Alcance: 6 metros de raio.

Duração: 15 Rodadas.

Este encanto cria um domo protetor com a finalidade de servir como barreira para ataques que possam colidir com sua sólida superfície.

Ao evocar este encanto, um pilar de energia surge ao redor do místico, se expande formando um domo, expulsando qualquer um que o místico não queira proteger e que tenha falhado em um teste de **RM** para os entornos do encanto. O domo pode ter o tamanho que o místico quiser, desde que não ultrapasse o limite da magia e não poderá sofrer alterações em seu tamanho posteriormente. A defesa do domo é de acordo com o nível de efeito utilizado.

Enquanto o domo permanecer ativo o místico não poderá fazer movimentos bruscos e deverá manter-se concentrado. Nenhum ataque poderá ser infligido atravessando-se as paredes do domo, tanto de fora para dentro, como de dentro para fora.

Para quebrar a proteção oferecida pelo domo é necessário que este sofra de uma única vez um dano que seja superior a proteção oferecida.

- **Domo Protetor 1:** Cria um domo que possui 8 pontos de absorção e concede defesa é P1.
- **Domo Protetor 2:** Cria um domo que possui 12 pontos de absorção e concede defesa é P2.
- **Domo Protetor 4:** Cria um domo que possui 20 pontos de absorção e concede defesa é P3.
- **Domo Protetor 6:** Cria um domo que possui 32 pontos de absorção e concede defesa é P4.
- **Domo Protetor 8:** Cria um domo que possui 40 pontos de absorção e concede defesa é P5.
- **Domo Protetor 10:** Idem ao anterior, mas agora, uma vez por rodada, o místico pode escolher ativar ou desativar o encanto durante a rodada, contudo, diferente do momento de criação, o domo já aparece na área e quem estiver dentro permanecerá.

Draconificar

Evocação: Variável.

Alcance: Pessoal.

Duração: Variável.

Com essa magia o corpo do evocador sofre mudanças físicas de forma gradativa, assumindo um pouco das características dos Dragões se assemelhando aos Draconianos. Seus olhos ficam com as pupilas fendidas, sua estrutura óssea e articulações sofrem alterações abruptas, formação de focinho com maxilar e mandíbula avantajados, garras afiadíssimas, escamas de mesma coloração que as de seu tutor dragão irrompem de seu corpo dando-lhe mais resistência e robustez, cauda com placas laminadas, chifres surgem em sua cabeça e finalmente o surgimento de asas majestosas.

Durante a nova forma todos os seus sentidos ficam aguçados, dando-lhe uma compreensão mais ampla dos acontecimentos ao seu redor. Suas escamas extremamente rijas lhe concedem EF extra, esta pode ser recuperada através de descanso ou magia. A coluna de ataque será a Força de Ataque que o evocador possuir neste encanto, somado as colunas de ataque L+3/M0/P-3 (Garras), L1/M0/P-1 (Mordida) e L0/M1/P-2 (Cauda). O dano causado é de acordo com o informado no efeito utilizado, somado o atributo Força. Caso o evocador já possua garras, cauda e/ou mordida como armas naturais, ele continuará usando suas colunas de ataque (Combate desarmado) substituindo o dano de acordo com o nível da magia usado. Enquanto o encanto perdurar, os ataques de garras, mordida e cauda são considerados como ataques mágicos.

Este encanto pode ser usado de duas formas, evocação ou ritual. Quando usado através de evocação será necessária 1 rodada para ativação e terá duração de 10 minutos. No caso de ritual terá custo de 5 M.P. por nível e terá duração de 7 dias, também será possível reverter a transformação sendo necessário 1 rodada para isso, o mesmo vale para assumir a forma novamente, ao retrain a transformação alguns vestígios da magia serão visíveis dependendo do nível usado, estes serão: olhos reptilianos, unhas grandes, dentes afiados e partes da pele escamadas, é válido lembrar que nessa forma é possível que os outros sintam o vestígio da magia atrás da habilidade Sensitividade.

- **Draconificar 1:** O místico sofre uma leve mudança nas pálpebras e no contorno dos olhos concedendo-lhe uma nova capacidade perceptiva. Recebendo menos 1 nível de dificuldade em testes ou habilidades que usem o atributo percepção.
- **Draconificar 2:** Idem ao anterior, mas agora suas unhas transformam-se em garras afiadas, que podem ser usadas em combate. Dano base das garras são 8.
- **Draconificar 4:** Idem ao anterior, mas agora surgem pequenas marcas de escamas pelo corpo do místico e sua cabeça assume um formato reptiliano com grandes dentes serrilhados que podem ser usados como um ataque adicional durante o combate. Dano base da mordida são 12.
- **Draconificar 6:** Idem ao anterior, mas agora surgem uma fina camada de escamas recobrimdo todo corpo do místico ou torna suas escamas mais resistentes caso já tenham, concedendo-lhe uma defesa média (M) e 9 de EF extra. Também recebe imunidade a fogo e calor de origem não mágica.
- **Draconificar 8:** Idem ao anterior, mas agora surge uma cauda reptiliana com aproximadamente metade de sua altura como comprimento, com afiadas escamas protuberantes e uma ponta no formato de arpão, que pode ser usado como um ataque adicional durante o combate caso não tenha efetuado ataque adicional proveniente dessa magia na rodada. Dano base da cauda são 12.
- **Draconificar 10:** Idem ao anterior, mas agora o místico está completamente draconificado, suas garras mais afiadas (dano base 16). Sua boca e dentes maiores (dano base 20). Uma densa camada de escamas recobre toda a extensão de seu corpo tornando sua defesa pesada (P) e 15 de EF extra. Além de sua poderosa cauda (dano base 16), nessa forma final o místico recebe chifres semelhantes ao de seu mestre e um par de asas de dragão com o dobro de sua altura de envergadura. Sua Velocidade Base em voo é 60 metros por rodada e pode carregar algo que seja no máximo igual ao seu peso. Caso o feiticeiro possua asas a mesma será substituída pela que é ganha com esse nível.

Dueto Místico

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

Este ritual permite ao evocador equalizar temporariamente a frequência da aura de dois místicos fazendo com que estes consigam partilhar de suas energias e melhorarem seus encantos enquanto estiverem próximos um do outro.

O ritual para fazer este encanto necessita que os dois místicos estejam próximos um ao outro no momento da evocação, queiram sofrer os efeitos deste encanto e custa 3 moedas de prata por nível de dificuldade.

Após o término da evocação deste encanto ambos estarão ligados energeticamente. Enquanto não ultrapassarem a distância descrita nos níveis, estes poderão partilhar dos efeitos deste encanto. Este encanto cessará caso um dos místicos tenha seu karma completamente esgotado, morra ou tenha sua vida posta em risco por algum efeito (Ex: perda de vida, seja levado a inconsciência, etc.), ou opte por cessá-lo.

Este encanto tem as seguintes particularidades: Qualquer encanto evocado por um dos dois místicos passará a descontar um adicional de karma do outro místico, este adicional será sempre igual a um quinto do karma gasto pelo primeiro arredondado para cima e adicionará a diferença na força de ataque do encanto lançado - Qualquer efeito que faça um dos dois perder vida para evocar um encanto terá de ser dividido pelos dois, caso não possa ser dividido em um número inteiro a maior parte será daquele que evocou o encanto causador da perda de vida - Sempre que um ou ambos o(s) místico(s) precisar(em) efetuar um teste de R.M. este(s) poderá(ão) somar o valor de seu atributo aura ao atributo aura do outro místico.

Obs.: Os bônus recebidos por este encanto só permanecem ativos enquanto os místicos estiveram a uma distância igual ou menor a descrita no nível do ritual usado. Se ambos se afastarem a uma distância superior a que está descrita no nível de efeito usado, o encanto fica temporariamente inativo até que ambos se aproximem novamente.

- **Dueto Místico 1:** A distância máxima para que o encanto permaneça ativo é de 2 metros. A duração é de 1 dia.
- **Dueto Místico 3:** Idem ao anterior, mas a distância agora é de 6 metros. A duração é de 3 dias.
- **Dueto Místico 5:** Idem ao anterior, mas a distância agora é de 10 metros. A duração é de 5 dias.
- **Dueto Místico 7:** Idem ao anterior, mas a distância agora é de 14 metros. A duração é de 7 dias.
- **Dueto Místico 9:** Idem ao anterior, mas a distância agora é de 18 metros. A duração é de 9 dias.

Égide

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Com este encanto o evocador consegue estender sua aura para criar uma forma equivalente ao equipamento defensivo escudo, além disso é possível impregnar um escudo com sua aura. Em ambos os casos o evocador é capaz de atacar e bloquear, sendo possível bloquear ataques mágicos e atacar criaturas imunes a ataques não mágicos com o escudo.

O escudo criado com a Aura não pode ser removido do braço do berserker, a não ser que deseje encerrar o encanto, essa evocação tem duração de 15 rodadas, ao dano informado no efeito utilizado deverá ser somado a Aura do evocador.

Caso o evocador imbua sua Aura em um escudo, a duração dessa magia será de 12 horas, e ao dano informado no efeito deverá ser somado a Força. O efeito de atacar e bloquear concedida por essa magia só poderá ser usada pelo evocador, mas caso outrem utilizando o escudo imbuído de Aura por essa magia possua a técnica combate com escudo este será capaz de usar somente as propriedades de bloquear magias e atacar criaturas imunes a ataques não mágicos.

Atacar: Ataques com o escudo são feitos adicionalmente aos seus ataques regulares, a coluna de ataque será a Força de Ataque que o místico tiver nessa magia e o dano conforme descrito no efeito utilizado.

Bloquear: Para bloquear, o berserker deve anunciar no início da rodada e não poderá efetuar ações de ataque ou magia na duração dela. Ao receber um ataque deve-se rolar um ataque com o escudo, o resultado deve ter seu valor dobrado e será usado para reduzir o dano recebido. Se o ataque for totalmente bloqueado e o inimigo estiver em distancia corpo-a-corpo será possível rolar uma rolagem de ataque contra ele. O número de contra-ataques possíveis é igual ao valor de aura do místico.

Caso o evocador perceba que será atacado fora de combate, ele pode usar o escudo para bloquear sem anunciar.

- **Égide 1:** Cria ou encanta um escudo leve, seu dano será 8(100%).
- **Égide 3:** Cria ou encanta um escudo médio, seu dano será 12(100%).
- **Égide 5:** Cria ou encanta um escudo pesado, seu dano será 16(100%).
- **Égide 7:** Idem aos anteriores, mas agora o evocador é capaz de bloquear ataques para um aliado que esteja a 1 metro de distância.
- **Égide 9:** Idem aos anteriores, mas agora a distância passa a ser 2 metros.

Elo Animal

Evocação: Variável

Alcance: Variável

Duração: Variável

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 caíam 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 atordado 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 Sombrio

Evocação: Variável

Alcance: Variável

Duração: Variável

Da mesma forma da magia Elo Animal, este encanto permite que o místico se comunique com os animais sombrios, podendo também transmitir suas emoções, de maneira que construa um elo empático entre si mesmo e um animal sombrio.

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 se tornarão submissos 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). Porém o vínculo entre o evocador e o animal sombrio se difere por ser de domínio através da força, assim como na maioria das matilhas de predadores em que o Líder (Alpha) se sobrepõe aos demais membros. Neste caso não é diferente, no momento do Vínculo o animal sombrio que falhou no teste aceitará o evocador como Alpha, passando a obedecê-lo e segui-lo. Caso o Animal sombrio tenha sucesso em resistir ao Elo, verá o evocador como um rival de seu território.

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 sombrio, este elo perdurará até que um dos dois morra ou o evocador esteja em condições frágeis o suficiente para ser desafiado pelo animal sombrio. (de outra forma, este efeito não pode ser dissolvido). O evocador pode criar até 3 elos permanentes ao todo sejam animais sombrios ou não.

- **Elo Animal 1:** Cria um elo temporário ou permanente com um animal sombrio de Estágio 3 ou menos. O elo temporário tem duração de 1 dia.
- **Elo Animal 3:** Permite que o evocador se comunique e ordene 1 animal sombrio 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 5:** Cria um elo temporário ou permanente com até 2 animais sombrios de Estágio 7 ou menos. O elo temporário tem duração de 3 dias.
- **Elo Animal 7:** Cria um elo temporário ou permanente com até 3 animais sombrios de Estágio 11 ou menos. O elo temporário tem duração de 5 dias.

- **Elo Animal 9:** Cria um elo temporário ou permanente com até 3 animais sombrios de Estágio 15 ou menos. O elo temporário tem duração de 7 dias.

Encantamento

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

Com esta magia o místico poderá imbuir uma ou mais magias em “objetos comuns”, “Cetros” e/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 caros e cobiçados.

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 baratos para serem encantados, contudo, as magias atribuídas a eles são de menor poder e estes têm limite de usos por dia (dado pelo efeito) para serem usados.

Os “objetos comuns” podem ser qualquer coisa, no entanto os nota-se uma predileção por joias (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 sob medida, pois é necessário que eles portem perfeitamente as gemas, gemas estas que serão usadas como matrizes de poder (recipientes de magias que possuem energia própria). Cada Matriz de Poder só poderá ter em si uma magia encantada por vez, pode ser reutilizada ao término do encanto, pode ser encantada novamente, mas não muda o tempo do primeiro ritual feitos e tem custo de 3 M.O. Outro ponto importante é que diferente dos objetos normais, as gemas (Matrizes de Poder) retêm pontos de karma ao serem criadas, a quantidade de pontos que cada matriz pode reter será sempre igual ao total que o jogador possuir nesta magia no momento em que efetuou o ritual. 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 Cetros e Cajados).

Qualquer “objeto comum” encantado por esta magia não poderá ter em si Matrizes de Poder, enquanto os cetros e cajados poderão conter uma, duas e três magias, sendo que os cajados são os únicos a conseguirem portar 3 matrizes.

O místico só poderá encantar objetos com magias que ele conheça, ou magias que estejam sob a "sua posse" com encantos como "Assimilação", "Capturar no Tempo", entre outros encantos similares. O segundo requisito para encantar uma magia que esteja sob "sua posse" é que esta possa permanecer consigo até o término do ritual.

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 místico não pode manter mais de três itens encantados ao mesmo tempo. Caso o místico já tenha atingido o limite e opte por encantar um novo objeto, ao término do ritual este deverá escolher cessar o encanto de um dos três objetos encantados.

- **Encantamento 1:** Encanta um objeto comum com 1 magia de nível 1, o objeto pode ser usado 1 vez por dia. A duração deste nível é de 3 dias.
- **Encantamento 2:** Encanta um objeto comum com 1 magia de nível máximo 1, o objeto pode ser usado 3 vezes por dia. A duração deste nível é de 1 semana.
- **Encantamento 4:** Encanta um objeto comum com 1 magia de nível máximo 2, o objeto pode ser usado 3 vezes por dia. A duração deste nível é de 1 mês.
- **Encantamento 6:** Encanta um objeto comum com 1 magia de nível máximo 4, o objeto pode ser usado 3 vezes por dia, ou encanta um cetro menor com 1 magia de nível máximo 6. A duração deste nível é de 3 meses.

- **Encantamento 8:** Encanta um objeto comum com 2 magias de nível máximo 6, o objeto pode ser usado 3 vezes por dia, ou encanta um cetro maior com 2 magias de nível máximo 8. A duração deste nível é de 6 meses.
- **Encantamento 10:** Encanta um objeto comum com 3 magias de nível máximo 8, o objeto pode ser usado 3 vezes por dia, ou encanta um cajado comum com 3 magias de nível máximo 10. A duração deste nível é de 1 ano e 1 dia.

Encantamento Musical

Evocação: Instantânea

Alcance: 5m

Duração: 10 rodadas

Com esta magia o evocador consegue encantar objetos fazendo que eles se tornem animados, podendo-se locomover, pegar coisas pequenas (até metade de seu peso), subir e descer de obstáculos (degraus de escadas, cadeiras, mesas, etc.) desde que a altura não seja maior que o seu próprio tamanho. O tamanho e peso do objeto que pode ser animado depende do efeito evocado. Para locomover e pegar coisas a magia encantar "pernas" e "braços". Para evocar este encanto é obrigatório tocar ou cantar uma música, sendo que é necessário manter a concentração na música, se não o objeto animado volta ao seu estado normal. O objeto após animado pode se locomover até 20 metros de distância do evocador. Esta magia não funciona em objetos mágicos.

Dependendo do nível da magia é possível animar algo que esteja em posse de alguém, mas é necessário que este falhe num teste de RM. Em falhando no teste, se for uma vestimenta esta pode ser usada para atrapalhar a pessoa dificultando seus movimentos, ações de combate e habilidades (que dependam do movimento). As penalidades estão descritas nos efeitos e perduram até o final da duração. Se for uma arma ou escudo, caso falhe no teste, o possuidor da arma/escudo perde o seu próximo ataque e deve fazer um rolamento de Falha com a coluna igual a Força de Ataque da magia. Outros objetos que estejam em posse de quem for o alvo da magia apenas se animam (não causam penalidades) caso falhe no teste de RM. De qualquer forma em todos os casos o teste de RM é feito só uma vez e caso ele resista a magia se encerra.

- **Encantamento Musical 1:** Encanta um objeto pequeno de no máximo 10cm de altura, com peso máximo de 0,5 Kg. Não pode encantar objeto que estejam em posse de alguém.
- **Encantamento Musical 2:** Encanta um objeto pequeno de no máximo 50cm de altura, com peso máximo de 2 Kg. Pode encantar vestimentas que estejam em posse de alguém e caso falhe no teste de RM causam uma penalidade de -2.
- **Encantamento Musical 4:** Encanta um objeto pequeno de no máximo 50cm de altura, com peso máximo de 5 Kg. Pode encantar vestimentas que estejam em posse de alguém e caso falhe no teste de RM causam uma penalidade de -4.
- **Encantamento Musical 6:** Encanta um objeto de no máximo 1 m de altura, com peso máximo de 10 Kg. Caso falhe no teste de RM, o místico escolhe entre esses dois efeitos o que acontece: causar penalidade de -6 ou se alvo da magia estiver combatendo com uma arma, este deve rolar teste de falha.
- **Encantamento Musical 8:** Encanta um objeto de no máximo objeto de no máximo 1,5 m de altura, com peso máximo de 20 Kg e a penalidade é de -8 e. Caso falhe no teste de RM causa penalidade de -8 e também se o alvo da magia estiver combatendo com uma arma, este deve se rolar teste de falha. Neste nível é possível se encantar 2 objetos simultaneamente, mas isto não pode ser feito sobre algo que esteja sendo usado ou segurado por alguém. Ao encantar 2 objetos o peso e a altura máxima devem ser divididos entre eles.
- **Encantamento Musical 10:** Encanta um objeto de no máximo 2 m de altura, com peso máximo de 50 Kg. Caso falhe no teste de RM causa penalidade de -10 e também se o alvo da magia estiver combatendo com uma arma, este deve se rolar teste de falha. Semelhante ao anterior, pode-se encantar até 3 objetos, e o peso e a altura máxima devem ser divididos entre eles.

Obs. Para os efeitos de animação ou de penalidade desta magia requer concentração, logo não é possível se combater e fazer outras magias. Para o efeito de forçar uma falha, a magia se encerra logo após a falha ser resolvida.

Encantar Arte

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

Este ritual encanta objetos de arte com efeitos variados. O custo do ritual é de 1 m.o. em materiais por nível do efeito.

- **Encantar Arte 1:** Encanta um objeto de arte qualquer por 6 meses, o dono do objeto (o evocador ou alguém escolhido por ele durante o ritual) sempre que se concentrar no objeto saberá em que direção ele está, e sentirá um alerta caso o objeto seja movido.
- **Encantar Arte 2:** Encanta uma pintura com um dos efeitos: espionar, permite que o dono da pintura (o evocador ou alguém por ele escolhido durante o ritual) veja e ouça tudo como se estivesse no lugar da pintura; pasmar, a pessoa que olhar para a pintura e falhar na RM ficará parada e distraída por 1 hora (mas ainda poderá se defender caso seja atacada) e o dono da obra sentirá um alerta de que alguém ativou este efeito; animar, a pintura se move como se estivesse viva, e também emite música ou sons escolhidos previamente pelo evocador, dura 10 min, e este efeito só pode ser usado 1 vez por dia. Apenas 1 dos efeitos poderá ser escolhido, e o objeto manterá o encanto por 1 mês.
- **Encantar Arte 4:** Encanta um livro com iluminuras nas bordas de suas páginas, e a pessoa que ler o livro por alguns minutos ganhará temporariamente 3 pontos em uma habilidade e mais 2 tarefas aperfeiçoadas nesta habilidade ou em outras, por 24 h. A habilidade e as tarefas são escolhidas durante o ritual, mas tem que ter a ver com o conteúdo do livro. O encanto se mantém por 3 meses. Uma mesma pessoa não pode acumular simultaneamente efeitos adquiridos num mesmo livro ou em livros diferentes encantados por este meio.
- **Encantar Arte 6:** Encanta um artefato (joia, cerâmica, armadura, arma ou outro objeto em geral desde que ornamentado artisticamente) com o efeito de uma magia que o evocador conhece permanentemente ou temporariamente (por assimilação ou outro meio). O total de pontos de karma gastos deve ser igual ao necessário para este nível mais o necessário para usar a magia que deseja encantar. Uma vez por dia, o portador do objeto pode usar a magia encantada nele (gastando uma ação para a ativação da magia). O encanto dura por 15 dias.
- **Encantar Arte 8:** Encanta uma escultura com os seguintes efeitos: animar a escultura "ganha vida" por 30 minutos quando alguma pessoa tentar falar com ela, ela responderá a perguntas, fará gestos, cantará, tocará um instrumento e/ou dirá um texto, ambos previamente escolhidos pelo evocador; defender a escultura atacará a próxima pessoa que tentar passar diante dela sem dizer uma senha. A escultura tem defesa P8, 40 pontos de EF, 0 pontos de EH, e seu ataque físico é (L/M/P = 8/8/8, 100% de dano = 24) . O encanto dura 6 meses, e o efeito escolhido só funciona 1 vez por dia.
- **Encantar Arte 10:** Encanta um vitral, mural ou outro detalhe arquitetônico, transformando a área de 25 m² adjacente ao detalhe arquitetônico em uma espécie de santuário contra magia por 1 ano. Uma pessoa escolhida pelo evocador durante o ritual sentirá sempre que houver movimento no local diante do detalhe arquitetônico, e para outro evocador conseguir evocar magias neste lugar precisará passar por um teste de RM contra este efeito.

Encantar FOCUS

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: 1 ano e 1 dia

Este encanto permite ao místico encantar e/ou melhorar um item focus.

Para encantar um item para torná-lo focus ou melhorá-lo é necessário que: o místico use o nível funcional que desejar, escolha um objeto e esteja em contato tanto com o objeto quanto com o seu usuário enquanto faz o ritual a fim de criar um vínculo energético entre ambos.

O custo do ritual é de 1 moeda de ouro por efeito desejado. Note que, como especifica a regra, cada místico só pode usufruir dos efeitos de um objeto focus por vez, não podendo assim ter mais de um item focus ligado energeticamente consigo mesmo. E não é possível usar este encanto mais de uma vez em um mesmo item focus.

Obs.: Este ritual cancela a ligação energética anterior que o alvo teria com um item focus e cria uma nova com o objeto escolhido. Só é possível ter um efeito deste encanto por item.

- **Encantar Focus 1:** Torna um objeto qualquer em um item focus com 2 pontos de karma.
- **Encantar Focus 2:** Um item focus ganha um adicional de 4 pontos de karma.
- **Encantar Focus 4:** Um item focus ganha um adicional de 8 pontos de karma.
- **Encantar Focus 6:** Um item focus ganha um adicional de 12 pontos de karma.
- **Encantar Focus 8:** Um item focus ganha um adicional de 16 pontos de karma.
- **Encantar Focus 10:** Um item focus ganha um adicional de 20 pontos de karma. O efeito deste nível é permanente.

Encarcerar

Evocação: Variável

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

Este encanto permite transferir para uma gema previamente preparada a alma de um ser de uma das raças civilizadas.

A alma que será manipulada deve necessariamente estar dentro de um recipiente (corpo ou qualquer objeto que tenha uma alma presa a ele).

Este encanto é dividido em duas partes, a preparação da gema e evocação do ritual.

Preparação: O místico deve evocar em forma de ritual o nível de efeito que deseja usar neste encanto a fim de preparar uma gema para receber posteriormente uma alma. O custo desta preparação é de 2 M.O. e a duração do encanto só começa a contar a partir do momento em que a gema contiver uma alma em seu interior. É importante ressaltar que é possível ter várias gemas preparadas ao mesmo tempo, mas cada gema só poderá comportar uma alma.

Evocação: Em posse da gema, durante uma rodada, e a cinco metros do alvo, o místico deve evocar o mesmo nível que usou para prepará-la. Caso o alvo seja bem sucedido em um teste de RM, o encanto sobre a gema colapsa, nada acontece com o alvo e esta precisa ser preparada novamente, contudo, caso o alvo falhe em sua RM, sua alma passa diretamente para dentro da gema e o recipiente anterior fica vazio e caso seja um corpo ficará inanimado. Note que, o corpo não morrerá por não ter uma alma, mas poderá morrer por qualquer outra forma que o mataria anteriormente.

Obs.: Este encanto só permite manter três almas presas por vez. - Enquanto a alma permanecer na gema esta não perceberá o tempo passar. - Caso o tempo do efeito acabe a alma voltará imediatamente para o corpo, se o corpo estiver em sob a posse de outra alma, um teste de RM deverá ser rolado para que disputem aquele corpo, sendo a força de ataque (a resistência a magia da alma dona do corpo) e a força de defesa (a resistência a magia da alma possesora), a alma que perder virará uma alma penada. - Se o corpo estiver morto ou não existir mais, a alma virará uma alma penada em busca de vingança, e será imediatamente enviada até o lugar onde seu corpo está ou onde deixou de existir ficando livre pelo mundo.

- **Encarcerar 1:** O alvo deverá ser no máximo estágio 3. O tempo que a alma ficará encarcerada será de até 1 semana.
- **Encarcerar 2:** O alvo deverá ser no máximo estágio 5. O tempo que a alma ficará encarcerada será de até 1 Mês.

- **Encarcerar 4:** O alvo deverá ser no máximo estágio 7. O tempo que a alma ficará encarcerada será de até 3 meses.
- **Encarcerar 6:** O alvo deverá ser no máximo estágio 9. O tempo que a alma ficará encarcerada será de até 6 meses.
- **Encarcerar 8:** O alvo deverá ser no máximo estágio 11. O tempo que a alma ficará encarcerada será de até 1 ano e 1 dia.
- **Encarcerar 10:** O alvo deverá ser no máximo estágio 13. O tempo que a alma ficará encarcerada será até ser removida do recipiente.

Enérgia infemal

Evocação: Instantânea

Alcance: 15 metros

Duração: Instantânea

Este encanto libera uma grande quantidade de energia oriunda dos planos infernais na área imediatamente à frente do evocador.

A energia será liberada das mãos do evocador e afetará uma área com largura de 3 metros e comprimento de 15 metros imediatamente à frente do mesmo. Além do dano descrito nos níveis utilizados, o encanto sempre causa um adicional de 25% do seu dano base (dano base é aquele que não tem a aura somada) diretamente na EF dos que receberem este ataque causando queimaduras extremamente dolorosas, estas queimaduras tendem a forma cicatrizes. A liberação de energia é acompanhada de um odor de enxofre extremamente forte, o cheiro de enxofre permanece impregnado no usuário por até 3 dias.

- **Energia Infernal 1:** Causa 12 pontos de dano.
- **Energia Infernal 2:** Causa 16, pontos de dano.
- **Energia Infernal 4:** Causa 20 pontos de dano.
- **Energia Infernal 6:** Causa 28 pontos de dano.
- **Energia Infernal 8:** Causa 32 pontos de dano.
- **Energia Infernal 10:** Causa 36 pontos de dano.

Enfraquecer Espírito

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Enfraquecer Espírito é um ataque espiritual realizado com uma arma de combate corpo a corpo. Para isso, o místico deve realizar um ataque normal contra seu alvo e gastar o karma para a invocação da magia. A coluna de ataque é o menor valor entre a FA de Enfraquecer Espírito (FA = nível na magia + Aura) e o total na arma utilizada. O karma deve ser gasto antes da resolução do ataque.

O ataque de Enfraquecer Espírito deve ser descrito como uma série de golpes rápidos que não são realmente letais, mas priorizam a intimidação. Após determinação do resultado, o dano, subtraído de 25%, será deduzido do karma da vítima, limitado ao valor apresentado no nível da magia utilizado. Um oponente sem karma sofre dano na EH.

Exemplo: Artrog é um berserker Sekbetes que ataca o feiticeiro Ilis utilizando a magia Enfraquecer Espírito. Ele utiliza uma montante gigante que provoca dano máximo de 36 (12/20/28/36). A coluna final de ataque com a arma de Artrog é 11. No entanto, Artrog possui nível 7 em Enfraquecer Espírito e 1 ponto em Aura. Com isso, sua FA na magia é 8. Logo, ele deve lançar o dado na coluna 8 para o ataque (o menor valor entre a FA da magia e sua coluna de ataque final com a arma). O ataque resulta em vermelho (75%) A redução de 25% (penalidade da magia) levam ao dano de 50% (20 pontos). Porém, no nível 7 a magia provoca no máximo 18 pontos de dano no karma. Por isso, Ilis perde apenas 18 pontos de karma.

- **Enfraquecer Espírito 1:** Provoca no máximo a perda de 4 pontos de karma.
- **Enfraquecer Espírito 3:** Provoca no máximo a perda de 8 pontos de karma.
- **Enfraquecer Espírito 5:** Provoca no máximo a perda de 12 pontos de karma.
- **Enfraquecer Espírito 7:** Provoca no máximo a perda de 18 pontos de karma.
- **Enfraquecer Espírito 9:** Provoca no máximo a perda de 24 pontos de karma.

Enlaçar

Este feitiço cria um laço mágico entre dois pontos, geralmente a vítima e um ponto fixo e sólido a escolha do feiticeiro. Enquanto durar o feitiço, a vítima está ligada ao laço e presa a ele, não sendo capaz de se afastar a uma distância maior do que seu comprimento. O laço surge como uma energia semitransparente mas assim que a vítima fracassa em sua RM ele assume a forma do objeto em que está fixado, como uma parede ou o chão, embora flexível e na forma de um tubo de 5 cm de diâmetro.

É possível enlaçar dois objetos ou uma criatura na outra. Contudo, no caso de duas criaturas, ambas devem falhar na RM para que o efeito tenha sucesso. Ou seja, se uma delas tiver sucesso na RM, o feitiço não surte efeito.

Os níveis determinam o comprimento do laço, sua EF para tentar cortá-lo ou quebrá-lo e o peso máximo que ele é capaz de sustentar, se um dos objetos estiver suspenso. Este feitiço não interfere na resistência dos objetos, ou seja, embora o laço de nível 5 sustente até 800 kg, isso não significa que o objeto fixado é capaz de se manter íntegro com esta carga. Observe, ainda, que para cortar ou quebrar o laço é preciso provocar o dano equivalente a EF do laço todo de uma vez, em um único ataque. Se a criatura enlaçada entrar em uma zona sem magia, o laço se desfaz.

- **Enlaçar 1:** O laço tem 10 metros e 10 pontos de EF. Sustenta até 200 kg.
- **Enlaçar 3:** O laço tem de 8 a 10 metros e 15 pontos de EF. Sustenta até 400 kg.
- **Enlaçar 5:** O laço tem de 6 a 10 metros e 20 pontos de EF. Sustenta até 800 kg.
- **Enlaçar 7:** O laço tem de 4 a 10 metros e 25 pontos de EF. Sustenta até 1200 kg.
- **Enlaçar 9:** O laço tem de 2 a 10 metros e 30 pontos de EF. Sustenta até 2000 kg.

Enxame de Pragas

Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 metros

Duração: 10 rodadas

Com essa magia o evocador invoca um enxame de insetos e pragas, como marimbondos, vespas, moscas, percevejos, borrachudos, mutucas etc., esse enxame atacará uma quantidade de alvos de acordo com o efeito utilizado, causando dano por rodada enquanto estiverem na área e forem alvo do evocador.

O Evocador precisa se concentrar na magia mantendo o enxame sobre seu controle, podendo assim escolher os alvos dentro do alcance da magia e podendo alternar os alvos se desejar a cada rodada, e o ataque se resolve na Tabela de Resolução se utilizando a FA da magia. Caso o evocador não mantenha a concentração o enxame não atacará nessa rodada, mas apenas se dispersará no término da duração da magia, podendo assim o místico voltar a controlar o enxame.

Os alvos que sofrerem danos na EF ou um ataque de 100% na EH devem fazer um teste de RF contra a FA da magia para não contrair uma doença transmitida por essas pragas, como febre amarela, malária, dengue, Leishmaniose etc., devendo ser observado o processo de incubação da doença. Note que a doença em si não é mágica, podendo ser tratada normalmente por métodos convencionais.

Outro efeito que esse nefasto enxame provoca, é que caso o alvo venha a ter sua EH zerada pelo enxame, deve fazer um teste de RM contra a FA da magia, em caso de falha fugirá da área do enxame, mas assim que sair da área poderá realizar suas ações normalmente. Caso deseje retornar para a área enfestada será necessário novo teste de RM. Essa magia precisa ser evocada em um ambiente natural para invocar o enxame, com exceção de lugares não naturais repletos de pragas.

A área afetada pelo enxame é completamente carregada desses insetos e pragas, causando certa dificuldade na visibilidade, portando para ataques à distância causará o mesmo efeito da Escuridão Parcial atribuindo uma penalidade de -7 para ataques à distância partindo de dentro da área ou que tenha como alvo vítimas dentro da área de efeito.

- **Exame de Pragas 1:** Afeta 1 alvo e causa 8 de dano dentro de uma área de 2 metro de raio.
- **Exame de Pragas 3:** Afeta 1 alvo e causa 12 de dano dentro de uma área de 3 metros de raio.
- **Exame de Pragas 5:** Afeta até 2 alvos e causa 12 de dano dentro de uma área de 4 metros de raio.
- **Exame de Pragas 7:** Afeta até 2 alvos e causa 16 de dano dentro de uma área de 5 metros de raio.
- **Exame de Pragas 9:** Afeta até 3 alvos e causa 16 de dano dentro de uma área de 6 metros de raio.

Erva daninha

Evocação: 1 rodada

Alcance: 10 metros

Duração: 20 rodadas

A erva daninha é um feitiço que prolifera uma grande quantidade de ervas mágicas venenosas em um piso de qualquer tipo, desde que ele não esteja a mais de 2 metros do solo natural. As ervas crescem rapidamente e de forma rasteira (em torno de 5 cm do solo) em uma área de 4m x 4m.

As ervas daninhas matam qualquer vegetação rasteira que originalmente estivesse no solo, além de secar as folhas de árvores e vegetação alta em 4 rodadas. Elas destroem pisos de madeira e provocam rachaduras na rocha. Exalam um odor característico e um gás venenoso que afeta todos que estiverem sobre ela, provocando as penalidades de acordo com os níveis abaixo. Além disso, as ervas são pegajosas e são consideradas terreno difícil (penalidade de VB +2) para todos que precisam cruzá-la a pé.

As ervas secam e destroem-se ao fim da duração do feitiço. Elas são inflamáveis e se ateadas queimarão por 2 rodadas em uma labaredas alta que provoca 3 pontos de dano em quem estiver sobre ela. O fogo pode durar além da duração normal do feitiço. O dano indicado em alguns níveis pode ser absorvido pela EH, normalmente.

- **Erva daninha 1:** Não há penalidades extras.
- **Erva daninha 2:** Gases tóxicos nauseantes provocam penalidade de -1 em todos os testes. Testes de usar sentidos tem a penalidade aumentada para -4.
- **Erva daninha 4:** Gases tóxicos venenosos provocam penalidade de -2 em todos os testes e obrigam a vítima a ser bem-sucedida em um teste de RF ou ser acometida por uma doença chamada "Mal do Bruxo". A doença tem 1 dia de incubação. Os sintomas são náuseas constantes que duram 5 dias. Durante este tempo, todos os testes da vítima sofrem uma penalidade de -3, inclusive RF e RM. Além disso, o mal do bruxo impede a recuperação natural de EF, EH e karma.
- **Erva daninha 6:** Esporos venenosos provocam penalidade de -2 em todos os testes e o gás ataca as armaduras, queimando o couro e oxidando o metal, provocando a perda de 2 pontos de absorção por rodada de exposição. Também provocam o "Mal do Bruxo", como em 4.
- **Erva daninha 8:** Esporos venenosos provocam penalidade de -3 em todos os testes. O gás é tóxico para seres vivos, provocando 1 ponto de dano por rodada de exposição, mais dano na absorção como acima.
- **Erva daninha 10:** Esporos venenosos provocam penalidade de -3 em todos os testes. Os esporos sanguessuga se aderem aos seres vivos, provocando 2 pontos de dano por rodada que permanecerem em contato com a vítima, mais 3 pontos de dano na absorção por rodada de exposição. Os sanguessuga permanecem vivos enquanto durar o feitiço, mesmo que a vítima os leve para fora da área da erva daninha. Para removê-los, é preciso parar e utilizar suas ações

para arrancá-los do corpo durante 2 rodadas por rodada que o personagem permaneceu sobre a área da magia.

Esconjuração

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: 1 dia

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 4:** Expulsa 16 Estágios.
- **Esconjuração 6:** Expulsa 24 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 10:** Expulsa 40 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 3 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas.

Escrituras Místicas

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

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 Espiritual

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

O evocador conjura a energia espiritual e de entidades da natureza formando uma camada protetora em torno de si com capacidade de absorver danos. O Escudo Espiritual tem capacidade de absorver danos limitada e acumulativa, ou seja, assim que essa absorção for atingida a magia colapsa, e caso haja dano excedente será passado para o evocador. O Escudo Espiritual não protege o evocador contra efeitos de magias diretas, sendo o místico afetado normalmente, mas magias de dano indireto como Bola de Fogo são afetadas por essa magia, estando assim o místico protegido por seus efeitos.

Os efeitos dessa magia não são acumulativos, e caso seja evocada novamente, a magia anterior colapsa valendo apenas os efeitos da nova evocação.

- **Escudo Espiritual 1:** Absorve até 16 pontos de dano.
- **Escudo Espiritual 2:** Absorve até 20 pontos de dano.
- **Escudo Espiritual 4:** Absorve até 28 pontos de dano.
- **Escudo Espiritual 6:** Absorve até 32 pontos de dano.
- **Escudo Espiritual 8:** Absorve até 36 pontos de dano.
- **Escudo Espiritual 10:** Absorve até 40 pontos de dano.

Esfera Infernal

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Este encanto cria uma pequena esfera de energia infernal que tem o intuito de drenar a energia física de seus alvos. Após evocar este encanto, uma esfera de cinco centímetros aparecerá na mão do místico. Depois disto, toda vez que o místico evocar uma magia (de nível igual ou inferior) ou efetuar um ataque com armas as vítimas ao serem acertadas deverão efetuar um teste de RM X FA igual ao total que o místico possuir em Esfera Infernal, caso falhem terão três pontos de energia física drenados misticamente para a esfera.

A esfera tem uma quantidade de pontos máximos que pode acumular, cessando o efeito de drenagem após o seu máximo ser atingido. Outro ponto importante é que esta esfera pode ser lançada contra um alvo, como se fosse um ataque, contudo, seu alcance, coluna de ataque, dano e raio de ação serão iguais ao total de pontos acumulados. É importante ressaltar que o dano causado sempre será fixo e equivalente a quantidade de pontos acumulados.

- **Esfera Infernal 1:** Acumula até 16 pontos.
- **Esfera Infernal 3:** Acumula até 20 pontos.
- **Esfera Infernal 5:** Acumula até 24 pontos.
- **Esfera Infernal 7:** Acumula até 28 pontos.

- **Esfera Infernal 9:** Acumula até 32 pontos.

Espiral temporal

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 Metros

Duração: Variável

"Uma vez eu sonhei com o passado, mas agora é ele quem sonha comigo. E meu mudo apelo só é ouvido, pelo passado imerso no oblvio".

-Cântico Cronomântico

Após o término do cântico a vítima poderá fazer um teste de resistência à magia, caso falhe, será enviada diretamente para um dia marcante do seu passado e passará a revivê-lo, contudo, não importa o que a vítima tente fazer, sempre que o dia recomeçar tudo será como foi originalmente. A primeira vez em que estiver revivendo o seu passado a vítima terá uma leve impressão de que já passou por aquilo, mas não saberá que está sobre o efeito de algum tipo de encanto. No segundo dia a vítima pode vir a desconfiar de algo e precisará de um resultado crítico no seu teste no atributo intelecto. Nos dias subsequentes o nível de dificuldade passa a ser muito difícil, caso a vítima seja bem sucedida, saberá que existe algo de errado e fará de tudo pra se libertar. Os ciclos dessa magia podem se repetir por no máximo quatro vezes, após o término da sexta repetição a vítima é liberta do encanto em um local aleatório próximo onde sumiu, assim sendo, este encanto não pode ser prolongado além do tempo que está descrito em seus níveis.

- **Espiral Temporal 1:** A duração do dia dentro do encanto é de 1 rodada. A duração de todos os ciclos é de até 4 rodadas (1 minuto).
- **Espiral Temporal 2:** A duração do dia dentro do encanto é de 2 rodadas. A duração de todos os ciclos é de até 8 rodadas (2 minutos).
- **Espiral Temporal 4:** A duração do dia dentro do encanto é de 3 rodadas. A duração de todos os ciclos é de até 12 rodadas (3 minutos).
- **Espiral Temporal 6:** A duração do dia dentro do encanto é de 4 rodadas. A duração de todos os ciclos é de até 16 rodadas (4 minutos).
- **Espiral Temporal 8:** A duração do dia dentro do encanto é de 5 rodadas. A duração de todos os ciclos é de até 20 rodadas (5 minutos).
- **Espiral Temporal 10:** A duração do dia dentro do encanto é de 6 rodadas. A duração de todos os ciclos é de até 24 rodadas (6 minutos).

Espírito das Feras

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Instantânea

Essa magia evoca a energia dos espíritos das feras da floresta para atacarem os adversários do místico. Para evocar os efeitos da magia é necessário estar num ambiente natural, e então o místico com um breve recitar do encantamento convoca os espíritos das feras da floresta, que surgem como uma forma espectral branca e enevoadada, variando entre, lobos, ursos, águias, tigres etc., que se lançam contra os adversários do místico e ao se chocarem desaparecem em seguida. O ataque é resolvido na Tabela de Resolução utilizando a Força de Ataque que o místico tiver nessa magia e o dano máximo causado é de acordo do efeito utilizado.

- **Espírito das Feras 1:** Causa 12 de dano em até 2 alvos;
- **Espírito das Feras 2:** Causa 16 de dano em até 2 alvos;
- **Espírito das Feras 4:** Causa 16 de dano em até 3 alvos;
- **Espírito das Feras 6:** Causa 20 de dado em até 3 alvos;
- **Espírito das Feras 8:** Causa 20 de dano em até 4 alvos;

- **Espírito das Feras 10:** Causa 24 de dano em até 4 alvos;

Esquecimento

Evocação: 3 rodadas

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

Com este encanto o místico 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 místico evocou a magia Esquecimento.

Caso uma quebra de encanto seja feita 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-a 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 duração é de um dia.
- **Esquecimento 4:** Permite ao evocador apagar os fatos das últimas 24 horas da memória da vítima. A vítima não consegue fazer ações hostis pela próxima rodada. A duração é de 1 semana.
- **Esquecimento 6:** Este nível permite ao evocador apagar os fatos dos últimos 7 dias da memória. A vítima não consegue fazer ações hostis pelas próximas três rodadas. A duração é de 1 mês.
- **Esquecimento 8:** Este nível permite ao evocador apagar os fatos dos últimos 30 dias da memória da vítima. A vítima não consegue fazer ações hostis pelas próximas cinco rodadas. A duração é de 6 meses.
- **Esquecimento 10:** Neste nível o místico 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 1 ano e 1 dia.

Estremecer

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Com uma batida poderosa no chão, o místico provoca um tremor no ar e uma onda sonora se propaga a partir dele, ferindo e empurrando todos ao seu redor. O usuário deve fazer um teste na coluna do total da magia e aproveitar o resultado para todos que estejam a até 2 metros de distância dele. Todos que sofrerem qualquer dano e possuírem peso menor do que o descrito no efeito empregado na magia devem realizar um teste de RM. Um sucesso indica que o personagem não sofre nenhum outro efeito. Um fracasso força o personagem para trás conforme efeito. Adicionalmente, se o dano for de 100% ou mais, ou dano na EF, a vítima que fracassar na RM cai no chão. O peso da criatura deve ser considerado individualmente.

Este rito produz um som equivalente a um raio e, por isso, pode ser ouvido de longe.

- **Estremecer 1:** Provoca 2/4/6/8. Afasta em 1 metro as vítimas com até 250 kg que falharam na RM.

- **Estremecer 3:** Provoca 4/8/12/16. Afasta em 2 metros as vítimas com até 500 kg que falharam na RM.
- **Estremecer 5:** Provoca 5/10/15/20. Afasta em 3 metros as vítimas com até 1000 kg que falharam na RM.
- **Estremecer 7:** Provoca 6/12/18/24. Afasta em 4 metros as vítimas com até 1500 kg que falharam na RM.
- **Estremecer 9:** Provoca 7/14/21/28. Afasta em 5 metros as vítimas com até 2000 kg que falharam na RM.

Evocar Habilidade

Evocação: ritual ou instantâneo

Alcance: pessoal

Duração: um mês ou uma hora (vide texto)

Com este encanto, o evocador consegue evocar uma habilidade, grupo de arma, técnica, ou magia de um antepassado. Em alguns níveis, é preciso ter alguma relíquia (algum objeto pessoal ou mesmo um osso do antepassado) para evocar o efeito. No caso de Magias convocadas por este rito, só é possível evocar magias de antepassados Berserker.

A evocação ritual é feita para canalizar o antepassado e a habilidade, grupo de arma, técnica, ou magia específica, e tem duração de um mês. Só é possível ter canalizado ao mesmo tempo ao todo 3 habilidades/técnicas/magias em qualquer combinação.

- **Evocar Habilidade 1:** Canaliza ou evoca uma habilidade, como se possuísse 3 pontos na habilidade escolhida (fora os bônus do atributo correspondente) mesmo que não saiba usar a habilidade. É preciso ter um utensílio ou objeto antigo que pertenceu a alguém que já morreu e que é conhecido que sabia de tal habilidade.
- **Evocar Habilidade 3:** Idem anterior, mas os pontos básicos são 5; ou canaliza ou evoca o conhecimento de uso de uma arma específica, como se possuísse 5 pontos de treino no grupo de arma (fora os bônus de atributo correspondente). É preciso que a arma usada tenha pertencido a alguém que já morreu e que se sabe que a utilizava muito bem.
- **Evocar Habilidade 5:** Idem anterior, mas os pontos básicos são 7; ou canaliza ou evoca o conhecimento de uma técnica de combate qualquer, como se possuísse 7 pontos de treino na técnica (fora os bônus de atributo correspondente). É preciso estar portando um objeto de alguém que se sabe por contos que usava tal técnica.
- **Evocar Habilidade 7:** Idem anterior, mas os pontos são 9; ou canaliza ou evoca o conhecimento de uma magia de Berserker deste efeito. É preciso portar algum objeto de alguém que já morreu e que se sabe que usava tal magia através de relatos/contos.
- **Evocar Habilidade 9:** Idem anterior, mas a magia pode ser de até efeito 10 e não é necessário ter objetos, basta conhecer relatos do antepassado/herói e clamar por sua ajuda na evocação desta magia.

Familiar

Evocação: 3 horas

Alcance: 1 metro

Duração: 7 dias

Através deste encanto o místico convoca um espírito de um animal da natureza como familiar, este terá a aparência de qualquer animal que tenha o tamanho de 10cm a 40cm, será imune a dano não mágico e não pode se afastar do evocador mais do que 1 metro, caso contrário o encanto colapsará. Se o familiar for destruído o místico irá ficar atordoado por uma rodada.

O encanto só pode ser evocado em ambiente natural e apenas um familiar pode estar ao lado do místico, caso esse faça uma nova evocação o primeiro familiar irá regressar a natureza e um segundo irá segui-lo.

O familiar é capaz de conjurar algumas magias através do karma do místico, porém só as magias que o místico puder conjurar. Todas as magias continuam sendo do místico e não se acumulam.

O familiar obedece às ordens do místico e se comunicam de forma telepática.

Exemplo: Rastreador Jok de estágio 4 possui um Familiar evocado com nível 1 da magia, este familiar conjura a magia Selvageria nível 3, sendo assim Jok perde 3 de karma e o bônus será dele e de suas criaturas não podendo assim evocar a magia novamente caso o faça o efeito evocado substituirá o do Familiar.

- **Familiar 1:** Convoca um familiar que possui 1 de EF e pode ter 2 magias.
- **Familiar 3:** Idem ao anterior, porém agora ele possui 1 de EF e 5 EH e pode ter 3 magias.
- **Familiar 5:** Idem ao anterior, porém agora ele possui 1 de EF e 10 EH e pode ter 5 magias.
- **Familiar 7:** Idem ao anterior, porém agora ele possui 1 de EF e 20 EH e pode ter 7 magias.
- **Familiar 9:** Idem ao anterior, porém agora ele possui 1 de EF e 40 EH e pode ter 10 magias.

Fera de Trevas

Evocação: 1 Rodada

Alcance: 5 m

Duração: 30 Rodadas

Este encantamento é capaz de criar uma criatura de escuridão sólida com o aspecto de um ser humanoide, longas garras e presas sob o comando do evocador. A criatura evocada surge no máximo a 5m de distância do evocador e pode se afastar até 20m durante o tempo de duração da magia.

Quando se dissipa, caso ela saia do alcance da magia, permanecerá inanimada até que o evocador volte ao alcance da magia. A criatura acompanha o místico com uma postura neutra e só fará o que o místico lhe ordenar, exceto se envolver qualquer tipo de avaliação de sua parte, critérios que não possam ser captados pelo sentido da visão ou que sejam subjetivos. Está criatura é imune a ataques provenientes de ilusões ou de origem mental.

- **Fera de Trevas 1:** Conjura um ser alado diminuto (50 cm, EF 1, EH 10, Defesa L8, RM 5, Velocidade 10, Peso 5 kg, Coluna L8/M5/P2 e Dano 12).
- **Fera de Trevas 2:** Altura 1 m, EF 5, EH 15, Defesa M2, RM 7, Velocidade 14, Peso 50 kg, Coluna L10/M7/P4 e Dano 16.
- **Fera de Trevas 4:** Altura 1,5 m, EF 15, EH 30, Defesa M3, RM 9, Velocidade 18, Peso, 60 kg, Coluna L12/M9/P6 e Dano 20.
- **Fera de Trevas 6:** Altura 2 m, EF 25, EH 45, Defesa M4, RM 11, Velocidade 22, Peso 70 kg, Coluna L14/M11/P8 e Dano 24.
- **Fera de Trevas 8:** Altura 2,5 m, EF 35, EH 60, Defesa M5, RM 13, Velocidade 26, Peso 80 kg, Coluna L16/M13/P10 e Dano 28.
- **Fera de Trevas 10:** Altura 3 m, EF 45, EH 75, Defesa M6, RM 15, Velocidade 30, Peso 90 kg, Coluna L18/M15/P12 e Dano 32.

Força do Urso

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

Essa magia permite o evocador imbuir em seu corpo a força das feras aumentando temporariamente sua força.

A magia também concede alguns traços ferais ao evocador como um aumento na pelagem e unhas maiores e mais resistentes, que permitem o evocador atacar usando o Combate Desarmado, utilizando as garras provenientes dessa magia, o dano causado pelo ataque varia de acordo com o efeito

utilizado. Caso o evocador utilize armas, o dano será da arma utilizada sendo beneficiado apenas com o aumento da força condido no efeito evocado.

Para a evocação dessa magia o evocador deve possuir uma garra de uma fera sendo o catalizador dessa magia.

Ex. Darfum um Berserker das Feras com Força 3 evoca e efeito 5 dessa magia, aumento em 2 a sua Força sendo agora 5. Utilizando o Combate Desarmado para atacar causará dano de 21/17/13/9 respectivamente na Tabela de Resolução.

- **Força do Urso 1:** Aumenta a força em 1 e o dano das garras é 8.
- **Força do Urso 3:** Idem ao anterior, mas o dano das garras é 12.
- **Força do Urso 5:** Aumenta a força em 2 e o dano das garras é 16.
- **Força do Urso 7:** Idem ao anterior, mas o dano das garras é 20.
- **Força do Urso 9:** Aumenta a força em 3 e o dano das garras é 24.

Forma Etérea

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

Através deste encanto o evocador é capaz de tornar uma criatura material em imaterial, intangível e praticamente imperceptível aos olhos.

A criatura encantada por esta magia assumirá uma forma muito parecida com a de um espectro. Qualquer um que desejar ver o místico deve efetuar um rolamento Vermelho (Difícil) na habilidade Usar Sentidos e ser bem-sucedido. Nos efeitos mais baixos desta magia, não será possível atravessar criaturas e/ou objetos que possuam aura, contudo, nos últimos níveis será possível transpassar qualquer coisa, portadora de aura ou não. Note que, os efeitos da tabela de crítico também não serão aplicados contra o ser que estiver na forma intangível.

Os efeitos comuns, em todos os níveis, são:

- O usuário deste encanto consegue interagir com objetos sem aura e pode transpô-los.
- Ao tentar transpassar alvo que tenha uma espessura maior que o nível que o evocador possui, este não conseguirá e perderá a rodada.
- Os objetos que que estiver portando no momento em que o encanto se torna vigente se transformarão juntamente com você, entretanto, ao largar qualquer um desses objetos, estes se tornarão materiais novamente e você não mais poderá interagir com eles.
- Enquanto os efeitos deste encanto perdurarem o usuário não serão afetados pelos efeitos da física, fisiológicos e nem por necessidades como: fome, sede, sono, respirar e etc.).
- O usuário ficará imune a ataques normais (armas, garras, etc.), entretanto, ainda pode ser acertado por armas mágicas e magias.
- Sua movimentação vertical será limitada a 3 m por nível que possuir neste encanto do mesmo plano horizontal que estiver, ou seja, o encantado conseguirá atravessar um fosso caminhando por cima deste ou até mesmo "subir" a outro plano horizontal que não supere o espaço limite deste encanto em uma espécie de voo baixo.

Caso acabe o efeito deste encanto cesse durante a travessia de um corpo sólido, o usuário será automaticamente expelido para fora da matéria, antes de poder realizar qualquer ação, para um local mais próximo de onde estiver, sofrendo 10 pontos de dano em sua EF. Se estiver flutuando, este cairá sobre a superfície que estiver abaixo dele e sofrerá danos relativos a queda.

Os efeitos específicos, em decorrência de cada nível da magia, são:

- **Forma Etérea 1:** Neste nível o místico consegue transpassar estruturas de até 0,15 m de espessura. A duração é de 1 rodada.
- **Forma Etérea 2:** Neste nível o místico consegue transpassar estruturas de até 0,30 m de espessura. A duração é de 2 rodadas.

- **Forma Etérea 4:** Neste nível o místico consegue transpassar estruturas de até 0,60 m de espessura, alvejar e atacar alvos usando magias. A duração é de 4 rodadas.
- **Forma Etérea 6:** Neste nível o místico consegue transpassar estruturas de até 1,20 m de espessura, alvejar e atacar alvos desde que esteja utilizando armas mágicas ou magias. A duração é de 6 rodadas.
- **Forma Etérea 8:** Neste nível os alvos conseguem transpassar estruturas de até 2,5 m de espessura, alvejar e atacar alvos desde que estejam utilizando magias. Também é possível encantar até 3 alvos que o místico queira, e que estejam ao alcance do toque. A duração do encanto é de 8 rodadas.
- **Forma Etérea 10:** Neste nível os alvos conseguem transpassar estruturas de até 5 m de espessura, alvejar e atacar alvos desde que estejam utilizando armas mágicas e magias. Também é possível encantar até 3 alvos que o místico queira, e que estejam ao alcance do toque. A duração do encanto é de 10 rodadas.

Fúria de sangue

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 10 minutos (40 rodadas)

A fúria do sangue é um dos ritos berserkeres que inspirou inúmeros guerreiros a desenvolverem a técnica de combate Fúria. Através dele, o combatente é capaz de abdicar das sensações que poderiam lhe prejudicar diante de uma batalha mortal.

Para invocar a fúria do sangue, o berserker precisa fazer um corte profundo em seu corpo utilizando uma adaga ritual previamente preparada. O processo provoca 2 pontos de dano em sua EF. Nos segundos que precedem o corte, o sangue do berserker "ferve" em seu corpo e ele entra em um frenesi temível. A adaga ritual pode ser o foco do berserker e não precisa de qualquer ingrediente especial para ser confeccionada. De qualquer forma, a preparação dura 1 hora e custa a perda de 1 ponto de EF, além dos custos e tempo da preparação de um foco comum, se for o caso.

Enquanto a Fúria de sangue estiver ativa, o berserker faz todos os testes do atributo força e habilidades relacionadas com 1 nível a menos de dificuldade e possui +4 em VB.

Em contrapartida, todos os testes de Intelecto e habilidades relacionadas falham automaticamente. Os testes de Carisma e habilidades relacionadas, exceto o de autocontrole (descrito abaixo), tem penalidade de 1 nível. Os níveis abaixo apresentam os benefícios de acordo com a dificuldade empregada do efeito.

Para que o rito continue funcionando, é preciso atacar uma vítima qualquer em todas as rodadas com um ataque físico, seja corpo a corpo ou a distância, ou estar perseguindo uma vítima fugitiva ou escondida (neste caso, utilizando a habilidade Seguir Trilhas ou Usar Sentidos com o objetivo explícito de encontrar um alvo próximo e conhecido). Se não houver nenhum alvo disponível e o personagem estiver incapaz de atacar, o efeito colapsa. Para não atacar um alvo indesejado, como nos efeitos 1 e 3, o personagem precisa de autocontrole, obtido se for bem-sucedido em um teste médio de Carisma (o que encerra o efeito da Fúria de sangue). Um objeto inanimado não pode ser considerado um alvo para fins de manter esta magia ativa.

Em todos os níveis, o personagem enfurecido torna-se capaz de farejar o sangue de seus inimigos com uma eficácia sobre-humana. Por isso, ele realizará todos os testes de seguir trilhas e usar sentidos contra aqueles que tenha provocado dano na EF com 1 nível a menos de dificuldade enquanto durar a magia. Todos os benefícios abaixo são dobrados contra oponentes que ele tenha provocado dano de na 100% na EH ou qualquer dano na EF neste combate.

- **Fúria do Sangue 1:** O usuário recebe +2 colunas de bônus nos ataques e +2 nos danos (amarelo ou melhor) ao atacar com qualquer arma. Ele atacará seus inimigos primeiro, mas se não houver nenhum, ele atacará personagens neutros e, não havendo nenhum, seus aliados. Enquanto estiver em fúria, o personagem é capaz de permanecer acordado e lutando mesmo que sua EF seja reduzida até -5.

- **Fúria do Sangue 3:** O usuário recebe +3 colunas de ataque e +3 no dano (amarelo ou melhor) ao atacar com qualquer arma. Golpes críticos derrubam no chão os oponentes, dependendo do peso deles: se o berserker estiver utilizando as mãos nuas ou alguma arma de esmagamento, são derrubadas vítimas com até 1.500 kg. Caso contrário, são derrubadas vítimas com até 500 kg. O usuário ataca seus inimigos primeiro, mas se não houver nenhum, ele atacará personagens neutros. O efeito é encerrado se houver apenas aliados ao alcance. Ele é capaz de ignorar as penalidades de movimento por estar medianamente carregado. Enquanto estiver em fúria, o usuário é capaz de se manter acordado e lutando mesmo que sua EF seja reduzida até -10.
- **Fúria do Sangue 5:** O usuário recebe +6 colunas de ataque e +6 no dano (amarelo ou melhor) ao atacar com qualquer arma para. Golpes críticos derrubam as vítimas no chão como no nível Selvagem (Fúria de Sangue 3). No entanto, armas de esmagamento e mãos nuas derrubam até 3.000 kg, enquanto outras derrubam até 1.000 kg. Ele é capaz de ignorar as penalidades de movimento mesmo que esteja muito carregado. O usuário pode encerrar o efeito a qualquer momento. Enquanto estiver em fúria, o usuário é capaz de se manter acordado e lutando mesmo que sua EF seja reduzida até -15.

Furor Vigoroso

Evocação: Vide Texto

Alcance: Pessoal

Duração: Idem a Fúria de Sangue

Sangue Fervente é um encanto de evocação especial concomitante que age de forma a complementar e melhorar a magia Fúria de Sangue, deixando a mesma com evocação Instantânea e dispensando o uso da adaga ritual, contudo, sem cancelar o sacrifício de EF. Todas as demais adições estarão descritas nos níveis funcionais abaixo.

- **Furor Vigoroso 1:** O usuário recebe imunidade a covardia, intimidação, medo e similares de fontes mágicas ou não.
- **Furor Vigoroso 3:** Idem ao anterior, mas agora não pode ser desarmado e quando causar dano suficiente para sobrepassar a EH, o restante será aplicado diretamente na EF do alvo.
- **Furor Vigoroso 5:** Idem ao anterior, mas agora o místico consegue reduzir 1 ponto de penalidade aplicada em seu total no ataque para cada ponto de FA que possuir neste encanto, essa redução não afeta a defesa do alvo atacado ou os modificadores da arma usada. Além disso, qualquer rolagem que tenha como objetivo reduzir ou anular o dano de seus ataques terá penalidade de colunas igual seu total na magia. Exemplos disso são as técnicas aparar, desviar e a magia Égide.

Garra de Dragão

Evocação: Instantânea

Alcance: 5 metros

Duração: 10 rodadas

Esta magia cria uma garra de energia que se assemelha a dos Dragões. A garra surge e fica pairando dentro de um alcance de 5 metros do místico e sua VB está vinculada ao mesmo tendo sempre o mesmo valor que a dele. A cada início de rodada o evocador deve decidir se vai ou não usar a garra, caso não use a garra, ela apenas acompanhará pairando próximo a ele enquanto ele se move mantendo a distância. Se o evocador decidir controlar a garra, este deve fazê-lo através de gestos e pode apenas se movimentar durante a rodada, abdicando de quaisquer outras ações até o fim da rodada.

O encanto pode fazer as seguintes coisas; atacar, mover e quebrar coisas. Essa magia não pode ser usada para imobilizar ou para bloquear ataques e objetos como também não pode ser bloqueada por armas e objetos.

Ataque: A coluna de ataque será o total que o evocador possuir neste encanto, o dano causado será de acordo com o nível usado acrescido de Aura.

Mover: Para isso a garra de cada nível será equivalente a um valor do atributo força e será usado a regra Levantar, Puxar, Sustentar e Carregar Peso, é válido lembrar que a garra não é um ser vivo então ela não se cansa.

Quebrar coisas: Para isso se usa a regra Danificando Objetos. O mestre deve levar em consideração o tamanho da garra e a força, também que para esse objetivo pode ser considerada como arma de contusão ou corte como garra.

Se a magia for usada novamente antes de seu efeito acabar, a duração da magia será atualizada para duração máxima prevalecendo o nível da última magia usada.

Se por algum motivo seja forçada a se afastar além do limite a magia colapsa.

- **Garra de Dragão 1:** Causa 12/9/6/3 pontos de dano. A garra tem tamanho de 30 cm e é equivalente ao valor 0 no atributo força, sendo capaz mover coisas com peso de até 40 kg.
- **Garra de Dragão 3:** Causa 16/12/8/4 pontos de dano. A garra tem tamanho de 50 cm e é equivalente ao valor 1 no atributo força, sendo capaz mover coisas com peso de até 90 kg.
- **Garra de Dragão 5:** Causa 20/15/10/5 pontos de dano. A garra tem tamanho de 70 cm e é equivalente ao valor 2 no atributo força, sendo capaz mover coisas com peso de até 190 kg.
- **Garra de Dragão 7:** Causa 24/18/12/6 pontos de dano. A garra tem tamanho de 90 cm e é equivalente ao valor 3 no atributo força, sendo capaz mover coisas com peso de até 340 kg.
- **Garra de Dragão 9:** Idem ao anterior, mas agora o controle é mental e isso permite ao místico fazer quaisquer ações na rodada enquanto controla a garra.

Geoanimação

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Esta magia permite a criação ou reanimação de seres animados como Homúnculos, Gárgulas, estátuas Animadas e Variações de Golens.

Ao evocar o ritual o místico escolherá o nível de efeito utilizado e até o tempo do final do mesmo, os materiais vão tomando a forma da criatura desejada. A distância máxima que a criatura pode se afastar do local onde foi criada é de no máximo 1km. Depois de criados, o místico deve dar uma ordem de 25 palavras para que estes seres sirvam como guardiões desta ordem. Após isto o evocador não poderá mais alterar a sua ordem, contudo, não será reconhecido como um perigo caso este vá contra o que ordenou para as criaturas.

Das criaturas criadas com este ritual o homúnculo é a única exceção, pois não trabalhará como um guardião podendo seguir o mestre e ser incumbido de múltiplas tarefas. Os materiais para o ritual custam 15 moedas de prata por nível de dificuldade utilizado. Para reanimar uma ser que o místico tenha criado anteriormente é necessário que este conjure o mesmo nível que usará para fazer a criação sem necessidade do uso de matérias pro ritual.

- **Geoanimação 1:** Cria uma Estátua Animada.
- **Geoanimação 2:** Cria uma Gárgula.
- **Geoanimação 4:** Cria um Homúnculo.
- **Geoanimação 6:** Cria um Golem de Argila.
- **Geoanimação 8:** Cria um Golem de Pedra.
- **Geoanimação 10:** Cria um Golem de Ferro.

Glória Heroica

Evocação: instantânea

Alcance: 30 m

Duração: 10 rodadas

Esta magia consiste em evocar a glória de heróis do passado que conseguiram contornar situações de grande dificuldade ou desvantagem no combate, replicando isto para si ou para um aliado. A pessoa afetada se lembra como o herói contornou a situação, e assim, recebe os bônus conforme cada efeito.

Esta magia pode ser evocada sobre 1 beneficiário, que pode ser o próprio evocador ou um aliado no raio de alcance.

- **Glória Heroica 1:** O alvo que estiver desarmado recebe o bônus de +5 no ataque contra oponentes armados, e +1 nível em resultados de testes na tentativa de desarmar um oponente. O afetado que estiver caído recebe um bônus de +5 no ataque contra oponentes que estão em pé.
- **Glória Heroica 2:** O alvo que estiver sem conseguir ver recebe um bônus de +7 nos ataques e +1 nos danos. O afetado que estiver imobilizado consegue usar sua energia heroica normalmente para se defender, e recebe um bônus de +2 níveis em resultados de testes que realize para se soltar da imobilização.
- **Glória Heroica 4:** O alvo que estiver flanqueado, cercado ou em qualquer outra situação de desvantagem de números de aliados em relação a quantidade de oponentes recebe o bônus de +1 na defesa para cada oponente, e +1 no ataque para cada 2 oponentes, até o máximo de +8 na defesa e +4 no ataque.
- **Glória Heroica 6:** Idem anterior, até o máximo de +12 na defesa e +6 no ataque
- **Glória Heroica 8:** Idem anterior, mas também recebe +1 no dano para cada 4 oponentes, chegando ao limite de até +16 na defesa, +8 no ataque e +4 no dano.
- **Glória Heroica 10:** Idem anterior, mas não há limites máximos para os bônus por quantidade de oponente.

Golpes Devastadores

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Instantânea

Ao evocar a magia os ataques do evocador estarão Imbuídos com os efeitos descritos no nível usado. A evocação da magia não impede que o evocador efetue suas rolagens de ataque na rodada, mas não permite a evocação de outros encantos.

Exemplos de magias ou técnicas que tem seus efeitos totalmente ou parcialmente afetados pelo nível 5 são: Escudo Místico, Parede de Cristal, Escudo de Karma, Corpo Indomável, Égide, Proteção Divina, Postura Defensiva, Imprevisibilidade(aprimoramento).

- **Golpes Devastadores 1:** Seus ataques têm capacidade de sobrepujar a EH, ou seja, se a EH do inimigo chegar a 0, todo dano restante será causado na EF.
- **Golpes Devastadores 3:** Idem ao anterior, mas agora seus ataques não podem ser defendidos com técnicas de combate.
- **Golpes Devastadores 5:** Idem ao anterior, mas agora seus ataques ignoram qualquer magia ou técnica de combate de proteção com total menor que Golpes Devastadores. Efeitos que aumentam EF, EH, absorção, defesa ou que permite lutar até "-x" do alvo não estão inclusos.
- **Golpes Devastadores 7:** Idem ao anterior, mas agora seus ataques têm bônus de 5 na coluna e dano.
- **Golpes Devastadores 9:** Idem ao anterior, mas agora seus ataques têm bônus de 10 na coluna e dano.

Grilhão espiritual

Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 metros

Duração: 6 rodadas

Esta magia cria um grilhão mágico que se prende a aura de uma vítima, dificultando a manipulação do karma. Quanto maior o nível utilizado, mais energia o grilhão irá exigir da vítima que deseja manipular seu karma. Na prática, o alvo do Grilhão espiritual precisa gastar uma quantidade de karma extra igual à metade do nível dos Grilhões espirituais que o aprisiona para lançar qualquer efeito mágico. Qualquer gasto extra de karma exigido da vítima para manter ou potencializar uma magia também é afetado por Grilhões espirituais.

A vítima deve se manter a no máximo 20 metros do invocador do Grilhão Espiritual, ou perderá o controle sobre seu karma, ficando impossibilitada manusear a magia enquanto durar o efeito dos Grilhões. Isso não quebra os efeitos em execução, a menos que o invocador precise gastar alguma quantidade de karma para mantê-lo. Personagens além desta distância não conseguem ativar itens mágicos ou utilizar poderes que necessitem que qualquer gatilho por parte dele seja utilizado.

Esta magia não se acumula com ela mesma. No entanto, se um efeito mais poderoso for lançado sobre um mais fraco, ele o substitui.

Harmonia com a Natureza

Evocação: Variável

Alcance: Variável

Duração: 1 hora

Este feitiço só pode ser usado em ambiente natural e com ele o místico é capaz de unir seu corpo e mente com a natureza a sua volta, ganhando conhecimento de tudo que existe e acontece no raio de efeito do feitiço como se estivesse lá, além de ser capaz de falar através dela e de se teletransportar para um local específico que esteja dentro do alcance.

A evocação é de 10 rodadas e enquanto permanecer sobre o efeito do feitiço seu corpo ficará imóvel perdendo a capacidade de se mover e de se proteger. O místico também é capaz de evocar este feitiço de forma instantânea para se teletransportar enquanto estiver dentro de regiões que já foram alvo deste encanto pelas mãos do próprio místico.

- **Harmonia com a Natureza 1:** É possível usar barulhos da natureza (vento, folhas, rios, etc.) para projetar sua voz em um local dentro do alcance da magia, o místico só é capaz de falar 4 palavras por rodada que parece um sussurro muito baixo. Raio do feitiço é de 50m.
- **Harmonia com a Natureza 3:** Idem ao anterior, mas agora o raio é de 100m e é possível falar até 10 palavras, o sussurro passa a ter um volume moderado.
- **Harmonia com a Natureza 5:** Idem ao anterior, mas agora o raio é de 300m.
- **Harmonia com a Natureza 7:** Idem ao anterior, mas agora o raio é de 500m e é capaz de falar normalmente como se estivesse conversando pessoalmente.
- **Harmonia com a Natureza 9:** Idem ao anterior, mas agora o místico é capaz de projetar sua voz dentro de toda a área de efeito da magia podendo excluir um local, caso queira.

heptagrama

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 5 Rodadas

Com este poderosíssimo encanto o místico canaliza uma grande quantidade de energia oriunda dos primórdios, formando três esferas sólidas, que orbitarão em torno do místico sem colidir com ele ou qualquer um que adentre em sua órbita, dando a impressão a quem vê que o místico está dentro de uma estrela de sete pontas.

Enquanto permanecer ativo o encanto será controlado de forma mental, e não necessitará de gestos ou palavras para ser usado, assim sendo, após a rodada de evocação o místico pode executar outras tarefas enquanto mantém o encanto ativo (Andar, Atacar, Contrapor, Evocar, Falar e etc.).

O místico pode usar as esferas para atacar ou contrapor forças, porém somente os níveis ímpares podem ser usados para contrapor forças, contudo, em ambos os casos, só é possível utilizar uma esfera por alvo a cada rodada. Esse encanto permite administrar o uso das 3 esferas ao longo da duração máxima do encanto, podendo assim, o místico por exemplo pode usar 1 esfera na primeira rodada e as demais apenas na última rodada do encanto.

1ª: O místico pode usar as esferas contra até três alvos escolhidos. Opcionalmente o evocador pode fundir esferas aumentando o dano final causado em 4 pontos por esfera fundida. Ao usar a esfera, a mesma será teletransportada contra o alvo e se romperá imediatamente projetando toda sua energia contra o mesmo. Após esse processo a energia liberada pela esfera dissipa-se rapidamente.

2ª: Quando usado para contrapor forças, esse encanto funcionará da seguinte forma: O místico usará o total no encanto como coluna de ataque e fará um ataque contra o ataque do oponente. Caso o dano do oponente seja superior ao dano causado por este encanto, o místico tomará o dano subsequente na sua EH, caso não possua EH, o dano será aplicado diretamente na EF. Se o resultado do ataque do místico for um crítico e o oponente estiver empunhando sua arma, o golpe será completamente absorvido e ele precisará passar em um Teste Muito Difícil no total da arma usada para não ser desarmado. Ao término do embate a esfera se desfaz rapidamente.

Para cada 1 ponto de karma gasto no efeito deste encanto, cada esfera ganha 4 de dano; para cada nível que o místico possuir neste encanto ele soma 10 metros na distância máxima do projétil. O limite de dano que cada esfera pode causar separadamente é de 40; a distância máxima que cada projétil pode atingir é de 100 metros. As esferas têm 1/5 do tamanho do evocador.

Note que esse encanto entrará em colapso caso a duração termine, as esferas acabem, o encanto seja quebrado com Quebra de Encantos ou o místico evoque-o novamente. No último caso, o antigo efeito será desfeito e o novo passa a ficar vigente, impedindo que o místico tenha mais de 3 esferas ao mesmo tempo.

Iludir

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: Variável

Essa magia permite que alguém acredite em uma mentira contada, caso falhe em um teste de resistência à magia.

A pessoa que falhou no teste de resistência, irá reagir por emoção de forma irracional por causa da mentira que acredita veemente.

Note que o tipo de mentira que pode ser dita, e quão absurda ela é, varia de acordo com o nível. A princípio, mentiras muito “cabeludas” não funcionarão.

Ao passar o efeito a vítima não lembrará quem contou a mentira, mas alguém que viu o evocador contando, sim. Essa magia é muito utilizada quando se precisa dar uma desculpa esfarrapada de última hora.

Obs.: Para evitar desequilíbrio, o Mestre de Jogo decidirá qual reação será tomada pelas vítimas afetadas por esta magia.

- **Iludir 1:** Faz 1 vítima acreditar em uma mentira que tenha alguma parte de verdade. Exemplo: "Esta poção é muito saborosa e cura todas as doenças" (ela pode ser saborosa, mas na verdade não cura nada). A pessoa irá reagir a esta mentira através de ações por 5 rodadas.
- **Iludir 3:** Idem ao anterior, mas afeta 2 pessoas.
- **Iludir 5:** Faz até 2 vítimas acreditarem em uma mentira sem sentido, e que não se possa provar o contrário de imediato. Exemplo: "Atrás daquela moita há um baú cheio de tesouros" ou "pega ladrão" (com um inocente) A duração é de 7 rodadas.
- **Iludir 7:** Faz até 3 vítimas acreditarem em uma mentira totalmente absurda. Exemplo: "Este soldado que está com vocês é um infiltrado do inimigo". A duração é de 9 rodadas.
- **Iludir 9:** Idem ao anterior, mas afeta até 5 vítimas e dura até 11 rodadas.

Imbuir Elemento

Evocação: 1 rodada.

Alcance: Toque

Duração: variável

Através deste encanto o místico capta, canaliza, concentra e imbui temporariamente em um ser, uma certa quantidade de energia elemental a sua escolha. Esta energia é efêmera e rapidamente esvaem-se do alvo, contudo, aumentam consideravelmente o dano causado pelo ser e seus ataques são considerados mágicos durante a duração do encanto.

- **Imbuir Elemento 1:** Aumenta em +1 a Coluna e o Dano causado pelo alvo. A duração é de 5 rodadas.
- **Imbuir Elemento 3:** Idem ao anterior, mas agora o bônus é de +2. A duração é de 7 rodadas.
- **Imbuir Elemento 5:** Idem ao anterior, mas agora o bônus é de +3. A duração é de 8 rodadas.
- **Imbuir Elemento 7:** Idem ao anterior, mas agora o bônus é de +4. A duração é de 10 rodadas.
- **Imbuir Elemento 9:** Idem ao anterior, mas agora o bônus é de +5. A duração é de 12 rodadas

Imbuir Espírito

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: 1 mês

Através dessa magia de marca o evocador realiza uma cerimônia ritualística aos ancestrais para abençoar suas armas. Ele sacrifica 1 ponto de EF para escrever símbolos místicos de poder no equipamento. Nem a EF nem o karma podem ser recuperados enquanto durarem os efeitos da magia. Os bônus serão de acordo com nível usado, mas todos eles tornam as armas capazes de ferir seres que só podem ser afetados por magias.

É possível encantar qualquer número de armas com um mesmo ritual e o mesmo custo de karma, desde que seja pago o custo apropriado em EF e materiais. O nível da magia afeta a intensidade do bônus e o número de armas que podem ser encantadas para cada ponto de EF sacrificado. O místico que lançou a magia pode quebrar o encantamento apagando os símbolos com suas mãos em 1 rodada para cada arma. O encanto se quebra naturalmente se o místico morrer. Outras pessoas podem quebrar o encantamento apenas se utilizarem uma magia adequada (como quebra de encantos) ou destruindo a arma.

Quando uma arma é desencantada ou destruída contra a vontade do invocador, é preciso que ele gaste uma quantidade de karma equivalente ao nível do efeito que foi perdido. Caso não o faça, ele perde o nível do efeito quebrado em EF imediatamente.

Os materiais para a realização do ritual custam 1 moeda de ouro por nível da magia, para cada arma encantada.

- **Imbuir Espírito 1:** Uma ou mais armas se tornam magicamente + 1. É possível encantar uma arma para cada ponto de EF sacrificado.
- **Imbuir Espírito 2:** Uma ou mais armas se tornam magicamente + 1. É possível encantar 2 armas para cada ponto de EF sacrificado.
- **Imbuir Espírito 4:** Uma ou mais armas se tornam magicamente + 2. É possível encantar 1 arma para cada ponto de EF sacrificado.
- **Imbuir Espírito 6:** Uma ou mais armas se tornam magicamente + 2. É possível encantar 2 armas para cada ponto de EF sacrificado.
- **Imbuir Espírito 8:** Uma ou mais armas se tornam magicamente + 3. É possível encantar 1 arma para cada ponto de EF sacrificado.
- **Imbuir Espírito 10:** Uma ou mais armas se tornam magicamente + 3. É possível encantar 2 armas para cada ponto de EF sacrificado.

Imperecer

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

Morrer certamente não é uma opção para esses místicos que descobriram como prolongar suas vidas estagnando o seu estado físico. Estes utilizam-se de um poderosíssimo ritual que faz o corpo do evocador entrar em um estado reverso de entropia e de uma raríssima gema que é capaz de prender a essência do ser ao corpo, mantendo-o vivo, mesmo quando este já deveria estar morto.

Através de um poderosíssimo ritual, o místico cria um forte elo temporal que permite manter seu corpo quase imutável, porém, suas habilidades mentais ainda podem se expandir. O ritual exige o uso de materiais raríssimos, que custam 10 moedas de ouro por nível de dificuldade. A gema não faz parte do custo do ritual, devendo ser adquirida a parte, sob o custo de 100 moedas de ouro. O ritual pode ser refeito mesmo antes do término do encanto. Caso isso ocorra, o tempo dado no nível evocado será acrescido ao tempo do término do encanto. A gema será o ponto fraco do evocador, pois caso seja destruída, ou a magia Quebra de Encantos seja usada na mesma, o místico morrerá imediatamente.

Sempre que o místico sofrer dano suficiente para ultrapassar a faixa de inconsciência ou de morte, seu corpo permanecerá inerte, porém seus ferimentos continuarão regenerando-se. Se houver perda de partes, o corpo será reconstituído a partir da maior porção existente, ou da porção mais importante. A reconstituição perdurará pelo tempo que o mestre de jogo julgar necessário, contudo, não deverá ultrapassar o prazo de 7 dias.

O vínculo entre o corpo e a gema será quebrado caso o corpo inexista (desintegração total das partes), ou todas as partes do corpo estejam em uma situação que não favoreça a manutenção da vida. Nesses casos o corpo será abandonado, as memórias e capacidades mágicas ficarão retidas dentro da gema até que o tempo do ritual termine, a gema seja destruída ou algum ser das raças civilizadas a toque. No último caso, a vítima terá de passar em um teste de RM x FA ao total que o místico possuir neste encanto. Caso falhe as memórias e capacidades mágicas da vítima irão trocar de lugar com a do místico e este passará a viver no corpo da vítima perdendo o vínculo com este encanto. Em caso de permuta de corpos os atributos; Intelecto, Aura e Carisma serão iguais ao do místico, sendo EF e os demais atributos iguais aos da vítima. Note que as capacidades cognitivas como: Combate, Energia Heroica, Habilidades, Magias e Técnicas de Combate, serão iguais ao do místico, recebendo o modificador racial da vítima quando necessário.

- **Imperecer 1:** O ritual perdurará por seis meses.
- **Imperecer 2:** O ritual perdurará por 1 ano.
- **Imperecer 4:** O ritual perdurará por 4 anos.
- **Imperecer 6:** O ritual perdurará por 7 anos.
- **Imperecer 8:** O ritual perdurará por 10 anos.
- **Imperecer 10:** O ritual perdurará por 13 anos.

Incorporar

Evocação: Variável

Alcance: Toque

Duração: Variável

Este poderosíssimo encanto é capaz de reencarnar uma alma que esteja em uma gema em um corpo sem alma que pertença a uma das raças civilizadas. A alma que estiver aprisionada em uma gema não tem direito a teste de RM e sofrerá normalmente os efeitos deste encanto.

A alma que sofrer os efeitos deste encanto terá os atributos; Intelecto, Aura e Carisma iguais aos seus, sendo EF e os demais atributos iguais aos do novo corpo. Note que as capacidades cognitivas como: Combate, Energia Heroica, Habilidades, Magias e Técnicas de Combate, serão iguais as da alma, recebendo o modificador racial do novo corpo quando necessário. O custo do ritual será de 15 M.P. por nível de efeito utilizado.

Obs.: Este encanto pode ser evocado novamente antes de seu término para prolongar o tempo de permanência da alma no novo corpo. Caso o prazo expire a alma será destruída.

- **Incorporar 1:** O alvo deverá ser de até estágio 3. O tempo que a alma ficará encarcerada será de até 1 dia.
- **Incorporar 2:** O alvo deverá ser de até estágio 5. O tempo que a alma ficará encarcerada será de até 1 semana.
- **Incorporar 4:** O alvo deverá ser de até estágio 7. O tempo que a alma ficará encarcerada será de até 1 mês.
- **Incorporar 6:** O alvo deverá ser de até estágio 9. O tempo que a alma ficará encarcerada será de até 3 meses.
- **Incorporar 8:** O alvo deverá ser de até estágio 11. O tempo que a alma ficará encarcerada será de até 6 meses
- **Incorporar 10:** O alvo deverá ser de até estágio 13. O tempo que a alma ficará encarcerada será de até 1 ano e 1 dia.

Intensificar

Evocação: Variável

Alcance: Pessoal

Duração: uso

Este feitiço deve ser usado em conjunto com algum outro, sua função é ampliar o poder de outros encantos. Também é possível usá-lo enquanto ingere alguma poção, ampliando o efeito dela. Poções que foram criadas com auxílio de Intensificar não podem ser melhoradas durante sua ingestão.

Os níveis neste feitiço determinam quais e quantos bônus serão aplicados sobre o efeito lançado em concomitância. O último nível permite acumular os bônus.

Aperfeiçoar: O feitiço recebe um aumento de colunas de acerto indireto iguais a Aura do místico em seu total.

Estender: O feitiço recebe um aumento igual metade do próprio alcance. Feitiços de toque e pessoais não mudam.

Potencializar: O feitiço recebe um aumento igual a Aura do místico em seu dano. Também aumenta cura e bônus de EF, EH e Absorção.

Prolongar: O feitiço recebe um aumento de mais Aura do místico em seu tempo de duração. O tempo final depende da duração original. Uma duração expressa em rodadas tem seu aumento em rodadas; uma duração expressa em minutos tem sua duração prolongada em minutos, etc.

- **Intensificar 1:** Você pode Prolongar seus feitiços.
- **Intensificar 3:** Você pode Aperfeiçoar seus feitiços.
- **Intensificar 5:** Você pode Potencializar seus feitiços.
- **Intensificar 7:** Você pode Estender seus feitiços.
- **Intensificar 9:** Você pode escolher 2 bônus.

Intuição

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

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. Os 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: variável

O alvo da magia se torna opticamente indetectável. Note que o alvo se torna invisível e não incorpóreo, logo ainda é possível de ser encontrado por seu odor, pelo barulho causado e marcas que sua passagem cria. Todo o objeto que estiver sendo carregados pelo alvo também se tornam invisíveis. Porém, se não estiver mais em contato com o alvo, voltará a ser visto.

Quando o Alvo fizer uma magia, atacar ou usar alguma Técnica de Combate, ele fica visível imediatamente. Essa magia não garante automaticamente uma surpresa completa. Ainda deve-se seguir as regras de Surpresa Completa (vide livro de regras.) O evocador pode desfazer a magia instantaneamente em seu turno, mas sem gastar sua ação. Veja que em alguns níveis o Alvo pode correr e saltar o que provavelmente pode chamar a atenção pelo barulho e etc., assim para detecta-lo com percepção não tem penalidades. Porém caso o alvo esteja evitando fazer barulho (usando Ações Furtivas) os testes de Usar os Sentidos para perceber alguém invisível recebem uma penalidade de 2 níveis.

Quando a magia é usada em outras pessoas, ele se torna mais difícil de controlar, com isso as ações de qualquer um (do grupo invisível) que atacar, usar técnicas de combate ou fazer magia, irá quebrar automaticamente a invisibilidade do grupo todo, e a penalidade de 2 níveis no Usar os Sentido não se aplica em grupo pois um grupo é bem mais fácil de ser detectado. Os alvos da magia de grupo devem se manter a menos de 20 metros do evocador ou todos perdem a magia ficando visíveis imediatamente.

Uma teste Muito difícil de Sensitividade pode deixar quem estiver no mesmo ambiente com a pulga atrás da orelha deixando-o atento!

Obs.: A magia chega aos aliados como uma magia não hostil e estes saberão que não fará mal, em outros casos uma RM é necessária.

- **Invisibilidade 1:** Torna um objeto (máximo de 50cm x 50cm x 50cm) invisível. Duração de 10 minutos.
- **Invisibilidade 2:** Tornar um objeto (máximo de 1m x 1m x 1m) invisível ou permite que uma criatura fique invisível, contanto que permaneça completamente parada. Duração de 15 minutos.
- **Invisibilidade 4:** Tornar um objeto (máximo de 1,5m x 1,5m x 1,5m) invisível ou permite que uma criatura fique invisível, mas esta não pode efetuar movimentos rápidos como correr ou saltar. Duração de 30 minutos.
- **Invisibilidade 6:** Tornar um objeto (máximo de 2,0m x 2,0m x 2,0m) invisível ou permite que o conjurador uma criatura fique invisível e possa fazer movimentos como correr e saltar ou duas

pessoas porem o mago deve manter a concentração fazendo com que só possam andar de forma normal. Duração de 1 horas.

- **Invisibilidade 8:** Tornar um objeto (máximo de 3,0m x 3,0m x 3,0m) invisível ou permite que o conjurador uma criatura fique invisível e possa fazer movimentos como correr e saltar ou 3 pessoas porem o mago deve manter a concentração fazendo com que só possam andar de forma normal. Duração de 2 horas.
- **Invisibilidade 10:** Torna um objeto (máximo de 5,0m x 5,0m x 5,0m) invisível ou permite que o conjurador uma criatura fique invisível e possa fazer movimentos como correr e saltar ou 4 pessoas porem o mago deve manter a concentração fazendo com que só possam andar de forma normal. Duração de 3 horas.

Invocar Espíritos

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: 10 rodadas

Essa magia permite que o evocador convoque os espíritos e entidades da natureza a virem em seu auxílio, atrapalhando e retendo seus oponentes. Os espíritos prejudicam a ação apenas dos adversários do místico conseguindo até confinarem completamente seus movimentos. Caso o oponente saia da área afetada as penalidades cessam imediatamente.

A área afetada sempre parte do místico como centro e aumenta conforme o nível utilizado, bem como as penalidades e alvos que os espíritos conseguem confinar. A penalidade afeta todas as atividades motoras, visuais e sensitivas, devido aos espíritos causarem certa influência no mundo físico, atrapalhando assim os ataques, uso de **Habilidades**, evocação de **Magias** e até a concentração de místicos adversários. Assim os místicos adversários deverão passar num teste de **Concentração Difícil**, para conseguirem evocar magias ou manter a concentração em magias evocadas quando estiverem dentro da área afetada dessa magia.

Os adversários que forem alvos do confinamento dos espíritos devem ser bem-sucedidos num teste de **RM** contra a **FA** dessa magia, e caso falhem estarão confinados até o término da magia não podendo fazer qualquer ação. As vítimas confinadas não conseguirão se defender adequadamente, utilizando apenas da sua **Defesa Passiva**, contudo caso sejam atacadas enquanto no confinamento poderão fazer uso da sua **EH**.

A quantidade máxima de alvos que os espíritos conseguem confinar é de acordo com o efeito escolhido e cada alvo não pode ter tamanho superior a 2 metros de altura ou peso superior a 200kg, os demais efeitos funcionam normalmente independente da criatura. Os espíritos continuarão tentando confinar os oponentes do evocador até que a quantidade limite de confinamentos seja atingida ou que a duração da magia acabe. Uma vítima que tenha obtido sucesso no teste de **RM** contra o confinamento não poderá ser alvo novamente da tentativa de confinamento, ficando suscetível apenas as penalidades causadas pelo efeito evocado enquanto estiver dentro da área afetada. A quantidade de tentativas de confinamento por rodada é igual a quantidade total de confinamentos do efeito utilizado, e uma vez que algum alvo tenha sido confinado, as tentativas de confinamento por rodada passam a ser a quantidade de confinamento restantes.

- **Invocar Espíritos 1:** Afeta uma área de 2m de raio a partir do evocador, causando uma penalidade de -2 coluna.
- **Invocar Espíritos 2:** Idem ao anterior, mas os espíritos confinam 1 alvo.
- **Invocar Espíritos 4:** Idem ao anterior, mas a área é de 3m de raio e a penalidade é de -3.
- **Invocar Espíritos 6:** Idem ao anterior, mas os espíritos confinam até 2 alvos.
- **Invocar Espíritos 8:** Idem ao anterior, mas a área é de 4m de raio e a penalidade é de -4.
- **Invocar Espíritos 10:** Idem ao anterior, mas os espíritos confinam até 3 alvos.

Lâmina de Mana

Evocação: Instantânea

Alcance: toque

Duração: 15 rodadas

Cria ou encanta armas com mana, seus ataques afetam criaturas que não podem ser acertadas por armas não mágicas. Armas criadas são sólidas e podem assumir a forma de qualquer arma encontrada nas tabelas de armas, podendo mudar sua forma conforme a vontade do místico mas não podem deixar suas mãos, caso aconteça o rito encerra. Com a criação de armas de mana será impossível efetuar ataques a distância com armas arremessáveis ou criar projéteis, mas ainda sim é possível usar arcos ou bestas criadas pela magia se possuir projéteis ou usufruir dos efeitos de Correntes de Gleipnir para armas corpo a corpo.

A coluna de ataque das armas criadas é igual ao total no rito e o dano será de acordo com o nível usado acrescido de Aura. Quando rito for evocado criando armas e o rito armadura espectral estiver ativo, sua duração será igual ao do rito Armadura Espectral se o nível evocado for igual ou inferior ao dele.

É possível bloquear ataques mágicos com técnicas de combate usando as armas criadas ou encantadas por Lâmina de Mana.

- **Lâmina de Mana 1:** Encanta uma arma com +1 de dano ou coluna, cria uma arma de mana com 20(100%) ou duas com 12(100%).
- **Lâmina de Mana 3:** Encanta uma arma com +2 de dano ou coluna, cria uma arma de mana com 24(100%) ou duas com 16(100%).
- **Lâmina de Mana 5:** Encanta duas armas com +3 de dano ou coluna, cria uma arma de mana com 28(100%) ou duas com 20(100%).
- **Lâmina de Mana 7:** Encanta três armas com +4 de dano ou coluna.
- **Lâmina de Mana 9:** Encanta quatro armas com +5 de dano ou coluna.

Lança Elemental

Evocação: Instantânea

Alcance: 50 Metros

Duração: Instantânea

Esta magia concentra uma grande quantidade de energia Elemental (fogo, água, terra, ar) ou para-elemental (gelo, eletricidade, etc.), que assumirá a forma de uma lança de 1 metro de comprimento, que imediatamente se arremessa no alvo escolhido. Caso o alvo seja vulnerável ao elemento escolhido o mesmo recebe 1 nível de dano a mais, e caso tenha resistência ao elemento o dano será reduzido em 1 nível.

- **Lança Elemental 1:** Causa 20/15/10/5 pontos de dano.
- **Lança Elemental 2:** Causa 24/18/12/6 pontos de dano.
- **Lança Elemental 4:** Causa 28/21/14/7 pontos de dano.
- **Lança Elemental 6:** Causa 32/24/16/8 pontos de dano.
- **Lança Elemental 8:** Causa 36/27/18/9 pontos de dano.
- **Lança Elemental 10:** Causa 40/30/20/10 pontos de dano.

Legião de almas

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Legião de almas é um feitiço de ataque que invoca espíritos e os fazem agredir um ou mais alvos dentro do alcance. Os espíritos lançados não têm consciência, pois são apenas reproduções criadas a partir da aura do evocador. No entanto, eles são capazes de atacar as vítimas destruindo sua mente. Os danos provocados por esta magia resultam em fadiga, enfraquecimento de sinais vitais, tonturas, desmaio e até morte. Algumas vítimas frequentes de Legião de Almas podem acabar sucumbindo a loucura, a critério do mestre.

Esta magia não tem efeito sobre criaturas sem mente, como alguns construtos e mortos-vivos.

- **Legião de almas 1:** Provoca até 4 pontos de dano em 2 alvos diferentes a até 20 metros.
- **Legião de almas 2:** Provoca até 8 pontos de dano em 2 alvos diferentes a até 25 metros.
- **Legião de almas 4:** Provoca até 12 pontos de dano em 3 alvos diferentes a até 30 metros.
- **Legião de almas 6:** Provoca até 16 pontos de dano em 3 alvos diferentes a até 35 metros. Para cada vítima que sofrer dano na EF ou pelo menos 100% de dano da EH, mais um alvo dentro do alcance pode ser escolhido.
- **Legião de almas 8:** Provoca até 20 pontos de dano em 4 alvos diferentes a até 40 metros. Para cada vítima que sofrer dano na EF ou pelo menos 100% de dano da EH, mais um alvo dentro do alcance pode ser escolhido.
- **Legião de almas 10:** Provoca até 24 pontos de dano em 4 alvos diferentes a até 50 metros. Para cada vítima que sofrer dano na EF ou pelo menos 100% de dano da EH, mais um alvo dentro do alcance pode ser escolhido.

Leitura

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

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.

Lenda Vívda

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

As histórias e lendas são componentes marcantes na vida das pessoas. Muitas vezes são elas que mantêm a esperança e registram os fatos se tornando a cultura de um povo, entretanto, muitas vezes elas são esquecidas e se tornam meramente atraentes para estrangeiros, perdendo o significado para o próprio povo. Este encanto consegue reavivar a lenda de um determinado local de uma tal maneira que todos os acontecimentos cabíveis são creditados a lenda de alguma forma.

Para que o encanto possa ser evocado, o místico deve buscar ou ter conhecimento sobre a lenda. Após isto o mesmo deve providenciar e encantar um objeto que não ultrapasse as dimensões máximas 2m³. O objeto pode ou não ter relação com a lenda, contudo, é importante que o mesmo possa ser relacionado com a mesma. O objeto deve ser posto em um lugar que possa ser visto e que esteja ao acesso de qualquer ser.

O ritual consiste em imbuir uma aura no objeto que fará com que todos os que olhem e/ou toquem o objeto e que tenham conhecimento da lenda acreditem que a lenda será renovada, começando até mesmo a contar a lenda para os que não sabem e creditar alguns acontecimentos a mesma. Todos aqueles que virem ou entrarem em contato com o objeto e não tenham conhecimento sobre a lenda deverão fazer um teste de RM, caso falhem, passam a partilhar das mesmas crenças, de forma mágica e enquanto durar o encanto. Se houverem profecias inclusas na lenda estas começando a ocorrer em um prazo estipulado pelo mestre.

Ex: O evocador vai até uma cidade e descobre que existe uma lenda em que um necromante a muito tempo naquele local foi queimado na fogueira. Enquanto era queimado, rogava maldições dizendo que um dia voltaria para se vingar. Escolhendo um crânio como objeto e místico o encantar e aquele que olhar deve fazer um teste de RM contra a FA dessa magia e em caso de falha acreditará que o necromante irá retornar para a sua vingança. Todo evento que ocorrer na cidade será para esta pessoa um indício da volta do necromante, assim se aparecer um corpo nos arredores da cidade, ocorrer uma grande tempestade, ou algum surto de doença tudo isso será creditado ao necromante morto.

Obs.: O encanto pode ser aplicado a lendas de cunho positivo, como o retorno de um grande herói por exemplo. Uma vez a lenda revivida, pode-se tirar vários proveitos disto. Em um local em que 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 onde acredita-se em 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 suspeita.

A duração da magia varia de acordo com efeito utilizado. Entretanto caso o item seja destruído não haverá mais como as novas pessoas serem afetadas pelo encanto, contudo as que já foram, continuarão sobre o efeito até o término do encanto. Um outro fator importante é que para se destruir o item é necessário passar em um teste com FA igual ao total usados nesta magia. Caso falhe a pessoa sentirá um grande poder naquele item, acreditando poder ser amaldiçoado caso ouse destruí-lo novamente.

- **Lenda Vívica 1:** O Encanto funciona sobre uma aldeia por 1 dia. O custo do ritual é de 1 M.O.
- **Lenda Vívica 2:** O Encanto funciona sobre uma aldeia por 1 semana. O custo do ritual é de 3 M.O.
- **Lenda Vívica 4:** O Encanto funciona sobre uma aldeia ou vila por 1 mês. O custo do ritual é de 6 M.O.
- **Lenda Vívica 6:** O Encanto funciona sobre uma aldeia ou vila por 3 meses O custo do ritual é de 12 M.O.
- **Lenda Vívica 8:** O Encanto funciona sobre uma aldeia, vila ou cidade por 6 meses O custo do ritual é de 24 M.O.
- **Lenda Vívica 10:** O Encanto funciona sobre uma aldeia, vila ou cidade por 1 ano e 1 dia. O custo do ritual é de 48 M.O.

Lendas

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Variável

Duração: 1 uso

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.

Libertação

Evocação: 10 minutos

Alcance: 5m

Duração: Variável

Esta magia serve para libertar uma criatura animada da função de guardiã, fazendo com que esta, cumpra uma missão para o evocador.

Este encanto só pode ser evocado sobre uma criatura animada que tenha sido criada pelo evocador. Este ritual atribuirá uma missão a criatura, esta fará de tudo para cumpri-la com o melhor de sua capacidade (não é necessário fazer resistência à magia). Quando o tempo de duração do efeito acabar, (tenha a criatura, cumprido a missão, ou não), a criatura perderá as suas funções e será apenas uma estátua. Caso o místico queira reanimá-la, este deverá usar o mesmo nível de "Geoanimação" que usou para criá-la. A missão atribuída à criatura não poderá conter mais de 25 palavras e não pode envolver critérios que sejam subjetivos.

- **Libertação 1:** Atribui uma missão a uma estátua animada. O tempo de duração do efeito é de 2 dias.
- **Libertação 2:** Atribui uma missão a uma gárgula ou mais fraco. O tempo de duração do efeito é de 4 dias.
- **Libertação 4:** Atribui uma missão a um Golem de Argila ou mais fraco. O tempo de duração do efeito é de 6 dias.
- **Libertação 6:** Atribui uma missão a um Golem de Pedra ou mais fraco. O tempo de duração do efeito é de 8 dias.
- **Libertação 8:** Atribui uma missão a um Golem de Ferro ou mais fraco. O tempo de duração do efeito é de 10 dias.
- **Libertação 10:** Este nível libertar qualquer uma das criaturas citadas anteriormente, contudo, afeta apenas uma única criatura por vez. A missão pode ser mudada pelo evocador a qualquer momento em que este puder dar outras ordens a esta criatura. O tempo de duração é permanentemente.

Língua

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Esta poderosa magia permite que o evocador se comunique em qualquer linguagem oral, escrita ou mesmo gestual. Uma vez evocada a magia dá ao místico a capacidade plena de compreender, falar, ler e escrever. Note que a habilidade de uso da escrita de maneira artística, para escrever poemas por exemplo, depende da habilidade Arte: Literatura independente da Língua utilizada.

Outro detalhe, certas línguas possuem sons e gestos impossíveis de serem produzidos naturalmente pelo Evocador, como por exemplo a linguagem dos Goura e a dos Napóis, cujos sons só podem ser reproduzidos por Papos e Bicos e alguns gestos por farfalhar de asas, neste caso o Místico será capaz de escrever, ler. Mas a partir do efeito 7 a magia o permitirá falar nestas línguas.

Dependendo do nível utilizado, a magia pode dar a compreensão de várias línguas simultaneamente. A magia funciona acessando o conhecimento coletivo dos falantes da língua em questão, logo acessar uma Língua Morta só é possível no nível mais alto.

- **Língua 1:** Com este efeito é possível ler ou escrever um texto que esteja em uma língua comum na região. Apenas uma língua pode ser abrangida por cada evocação da magia. A duração é de 1 hora.
- **Língua 3:** Este nível permite ao evocador ler, escrever, compreender o que é falado e também falar em uma língua comum na região. Falar numa língua somente será possível caso o evocador consiga produzir naturalmente os sons e gestos da linguagem. Apenas uma língua pode ser abrangida por cada evocação da magia. A duração é de 3 horas.
- **Língua 5:** Idem ao anterior, mas não há mais a limitação de ser uma língua comum na região ou de ser apenas uma única língua por evocação, só precisa ser uma língua utilizada em algum lugar de Tagmar. A duração passa a ser de 6 horas.
- **Língua 7:** Idem ao anterior, mas a língua pode ser utilizada até em outros planos, por exemplo Língua Demoníaca falada nos planos infernais. A partir deste nível não há

limitações de falar línguas na qual ele naturalmente não consiga produzir sons e gestos da linguagem. A duração passa a ser de 12 horas.

- **Linguagem 9:** Idem ao anterior, mas pode ser uma língua morta, isto é uma língua que não é mais utilizada por ninguém. A duração passa a ser de 1 dia.

Lugar de honra

Evocação: ritual

Alcance: variável

Duração: variado

Com este rito, o herdeiro estabelece um vínculo sobrenatural entre um povoado (ex.: vilarejo, tribo nômade, cidade), uma pessoa (a quem este povoado tenha algum vínculo forte) e uma arma. Através deste vínculo, o portador terá premonições se este lugar irá sofrer algum ataque ou tragédia e a intuição da direção do povoado. O portador também pode usar o vínculo para clamar pelo poder da honra do lugar, e receber emprestado alguns bônus especiais, a duração, frequência e efeitos deste bônus são descritos em cada efeito.

O ritual para criar o vínculo custa 1 mo por nível do efeito, e entre os componentes precisa de uma arma encravada com o selo (brasão ou símbolo) do lugar que será seu foco para usar os poderes deste ritual. O ritual deve acontecer em um lugar importante do povoado, Ex: o templo da divindade principal, o salão do trono, a tenda do líder da tribo... O vínculo dura por 1 mês.

Depois do ritual, a arma torna-se uma relíquia com poderes temporárias. Somente o portador pode utilizar os efeitos e apenas se estiver de posse desta relíquia. Os efeitos não funcionam com outras pessoas que a manusearem.

As premonições ocorrem a critério do mestre e podem indicar uma sensação de perigo que vai se intensificando à medida que a situação de perigo daquele povoado se aproxima.

Se o portador sentir uma premonição, deve fazer de tudo para voltar ao local de honra com urgência, ou perderá o vínculo.

Uma mesma pessoa não pode ter mais de um vínculo de honra com um povoado e uma arma/relíquia.

Observe que ao aumentar os atributos, se aumenta temporariamente os atributos secundários como velocidade, EH e EF que dependem deles.

- **Lugar de honra 1:** Uma vez por dia pode usar instantaneamente o poder da honra do lugar para receber bônus de +1 na força por 5 rodadas.
- **Lugar de honra 3:** Idem anterior, mas os bônus são de +1 na força, +1 no físico, e duram 10 rodadas.
- **Lugar de honra 5:** Idem anterior, mas os bônus são de +1 na força, +1 no físico e +1 na agilidade, e duram 10 rodadas. O poder pode ser usado 2 vezes ao dia.
- **Lugar de honra 7:** Idem anterior, junto com os bônus o portador e seus objetos que está vestindo/portando aumentam temporariamente de tamanho em 10%, aumentando também a EF e a EH total em 10% com esta transformação enquanto durar o efeito e os bônus e transformação agora duram por até 15 rodadas.
- **Lugar de honra 9:** Idem anterior, e a transformação também pode afetar uma montaria do portador pelo mesmo tempo.

Maldição de Sangue

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: 1 hora

A fim de penalizar o inimigo, o evocador dessa magia usa seu próprio sangue para encantar uma ou mais armas, a cada evocação há sacrifício de 1 ponto na EF do místico. As armas são consideradas mágicas com o propósito de ultrapassar imunidade a danos não mágicos.

Feito o encanto, o adversário que sofrer 100% de dano na EH ou qualquer dano na EF receberá devida penalidade, a depender do nível encantado. As penalidades não se acumulam, renovando-se, porém, sua duração a cada novo ataque que cumprir os critérios acima. Teste de RF e RM não sofrem a penalidade.

- **Maldição de Sangue 1:** Encanta uma arma, essa causará penalidade de -2 colunas para qualquer rolagem, os efeitos duram por 2 rodadas.
- **Maldição de sangue 3:** Idem ao anterior, mas agora causará penalidade de -4 colunas.
- **Maldição de sangue 5:** Idem ao anterior, mas agora encanta até 2 armas.
- **Maldição de sangue 7:** Idem ao anterior, mas agora causará penalidade de -5 colunas.
- **Maldição de sangue 9:** Idem ao anterior, mas a penalidade é de -6 colunas. Além disso aplica penalidade na VB de 50%, os efeitos duram 3 rodadas.

Maldições

Evocação: variável

Alcance: 10 metros (exceto nível 10)

Duração: Permanente

Este encantamento poderoso é um dos mais conhecidos e temidos que existem. Ao mesmo tempo, também é um dos mais simples que um místico é capaz de aprender, embora uma ligação com forças malignas ou os favores diretos de um deus sejam necessários para que ele tenha sucesso.

A maldição aplica em uma vítima ou local uma condição prejudicial que pode variar desde pequenos infortúnios até um estado de quase-morte. A força motriz de uma maldição não é apenas o poder do místico que a coloca, mas a força de seus sentimentos ruins acumulados contra a vítima ou local. O mestre pode ampliar os poderes desta magia quando lançada por PnJs com sentimentos particularmente distorcidos, principalmente os não sacerdotes.

No seu nível mais baixo, uma maldição coloca uma marca profana em uma vítima, lugar ou objeto. Esta marca, cujo desenho representa a personalidade e as intenções do místico que a colocou, identifica uma pessoa como amaldiçoada, geralmente provocando prejuízos sociais, mas inteiramente interpretativos. Porém, a simples visão da marca em si quando ela estiver em um lugar ou em um objeto não é capaz de revelar que ele é amaldiçoado até que um sucesso muito difícil em Misticismo seja obtido após análise minuciosa. Todos os níveis seguintes colocam a marca, mas nesses casos ela também acarretará outras penalidades, como descrito nos níveis da magia.

Observe que, exceto se especificado o contrário, não há testes de RM para evitar as penalidades dentro de uma área amaldiçoada ou portando um objeto amaldiçoado. No entanto, todas elas desaparecem quando o personagem deixar a área ou conseguir largar o objeto.

Uma variante bem peculiar de amaldiçoar uma pessoa é quando ela não se dirige diretamente ao seu corpo, mas a sua alma. Uma pessoa com a alma amaldiçoada não sofre qualquer efeito deletério oriundo da magia enquanto estiver viva, com exceção da marca. No entanto, depois de sua morte, sua alma não será capaz de alcançar os reinos divinos e ficará presa no plano material, dando origem a alguma criatura morta-viva, tal como um fantasma, aparição, assombração ou outra qualquer, a depender de como se deu a morte. O evocador, qualquer que seja o caso, não tem controle sobre o morto-vivo criado (desnecessário dizer que Cruine jamais autoriza seus sacerdotes a lançar a magia desta forma).

Quebrando uma maldição: As maldições são encantamentos difíceis de serem quebrados. Em parte, porque são difíceis de serem detectados, mas também porque alguns deles possuem condições únicas que devem ser atendidas antes de levantar uma maldição.

Os níveis baixos e intermediários de Maldições podem ser quebrados normalmente com uma magia de Quebra de Encantos (QdE) com nível igual ao nível da Maldição lançada. No entanto, o místico deve saber que se trata de uma maldição para conseguir quebrá-la. Uma detecção de magia não irá revelar

nada além do colégio necromântico quando for utilizada contra uma marca amaldiçoada. Assim, para se ter certeza que se trata de uma maldição e principalmente qual o nível de Quebra de Encantos necessário, um personagem precisa ser bem sucedido em um teste muito difícil de Misticismo depois de encontrar a marca, exceto naquelas que forem colocadas em pessoas. Estas marcas são identificadas automaticamente como amaldiçoadas, mesmo por não místicos (ainda assim, é necessário o sucesso em Misticismo para se descobrir o nível do encantamento). Lançar uma Quebra de Encantos em um nível mais alto do que o necessário acarreta em um efeito rebote, como descrito ao final desta seção.

Uma maldição de nível máximo é uma condição ainda mais difícil de ser removida, pois pode possuir uma condição específica, criada pelo místico que amaldiçoa ou transmitida através do sacerdote após revelação divina. Seja qual for ela, parte do ritual de invocação da magia é pronunciar claramente para pessoas capazes de ouvir, entender e transmitir qual a condição que deve ser cumprida antes de quebrar a maldição. Uma vez que ela tenha sido atendida, a maldição poderá ser levantada por uma magia de Quebra de Encantos com força de ataque igual à magia Maldições sobre a vítima.

A condição pode ser muito específica, mas não pode exigir o sacrifício de pessoas e deve ser possível de ser cumprida por meios mundanos (um jogador pode consultar o mestre se a condição que planejou se enquadra nesse critério no momento do lançamento). Por exemplo, o místico pode estabelecer que a condição é “banhar a vítima em leite de ogra”. Se a condição não puder ser atendida por meios mundanos ou ela deixar de ser possível em algum momento, a Maldição fica “sem condição específica” e poderá ser quebrada normalmente sem atendê-la.

Uma maldição não se quebra se o místico que a lançou morrer. No entanto, se não for um sacerdote, a maldição se torna "sem condição específica" e poderá ser quebrada assim que identificada por Misticismo, utilizando Quebra de Encantos normalmente. Ela não fica "sem condição específica" se o sacerdote que a lançou morrer. Isso ocorre porque este místico é apenas um intermediário, sendo o verdadeiro mantenedor da condição a própria divindade.

Se o alvo da maldição morrer (ou for destruído, no caso de um local ou objeto), o encanto se dissipa. Mesmo que ele seja trazido de volta à vida ou reconstruído, a maldição não retornará. A única exceção a isso é quando o místico amaldiçoa a alma da vítima. Neste caso, a maldição será quebrada depois que a vítima der origem a uma alma penada, conforme descrito acima. Quanto a locais, o mestre tem a palavra final do quão destruído um local deve ficar para dissipar uma maldição, mas, em geral, ele deve ficar descaracterizado da forma que possuía ou do objetivo que tinha antes da magia ser lançada contra ele.

O efeito rebote: Tentar uma Quebra de Encantos em nível mais alto do que o nível da Maldição lançada é arriscado, embora possa surtir efeito. Inicialmente, a QdE deve ser executada como um ritual, pois o nível 10 de maldição é sempre um ritual. Caso seja executada de forma diferente, ela falha automaticamente, independentemente do nível utilizado. A maldição é quebrada ao final do processo, mas em seguida o místico deve ser bem-sucedido em um teste de RM contra a FA de seu próprio desencanto. Ele fica seguro e nada acontece em caso de sucesso, mas, caso fracasse, o efeito rebote lhe atinge com força total. A partir daí ele estará amaldiçoado (maldição sobre uma pessoa), mas os efeitos variam de acordo com como ela estava funcionando antes da quebra:

Se a maldição estava colocada em uma pessoa, o místico que desencantou fica amaldiçoado no lugar dela. As condições são exatamente as mesmas da maldição original. O encanto simplesmente migra pelo excesso de karma até o usuário da QdE.

Se a maldição estava sobre um objeto ou sobre um local, os restos da consciência do evocador original navegam pelo excesso de karma e conferem ao místico a loucura Dupla Personalidade, conforme livro de regras. A nova personalidade é um amálgama da personalidade do evocador original com as intenções do local ou objeto amaldiçoado, e o mestre deve definir os traços gerais. Em todos os casos, o evocador original precisa de um ódio intenso contra o alvo de sua maldição e isso deverá ser representado pelo místico que lançou QdE quando estiver interpretando a nova personalidade (ou o mestre deve assumir o controle nestes momentos). A nova personalidade não entra em ação imediatamente, mas pode surgir a qualquer momento depois de um descanso, conforme detalhes no Livro de Regras.

- **Maldições 1:** Permite a criação de um símbolo no corpo da vítima, local ou objeto 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. 1 rodada de evocação.
- **Maldições 2:** A marca possui um efeito místico pequeno e emana uma aura ruim. Qualquer sensitivo poderá notar que a vítima possui algo de errado com ela, e pessoas comuns tendem a se afastar por “não simpatizar” com a vítima. Em um local ou objeto a marca afeta uma área com 10 metros de raio e tem efeitos semelhantes: as pessoas evitam o local/objeto inconscientemente, achando-o desagradável por alguma razão. 1 rodada de evocação.
- **Maldições 4:** Faz aparecer um problema físico ou mental, como gagueira, dificuldade para enxergar, mudanças de humor repentinas etc. Estes efeitos podem provocar uma penalidade de até -3 em uma tarefa ou ataque específico ou exigir um teste em uma tarefa que normalmente não exigiria. Por exemplo, um místico pode ser obrigado a passar em um teste de Concentração para conseguir lançar magias devido a confusão mental. A dificuldade do teste fica a critério do mestre, mas não deve ser inferior a fácil nem superior a difícil, a depender do quão específica é a condição. Por exemplo, se a maldição exige que um místico faça testes de Concentração para lançar qualquer magia, o mestre deve estabelecer dificuldade fácil. Se ela exigir testes apenas em uma magia específica, como Apelo, por exemplo (talvez porque a maldição seja uma forma de dificultar o acesso do sacerdote à sua divindade), o teste pode ser difícil. Quando aplicada em um local, a maldição dificulta em um nível todos os testes de uma tarefa específica realizadas ali. Por exemplo, uma oficina amaldiçoada poderia aumentar em 1 nível a dificuldade de todos os testes de trabalhos em metais para reforçar armas. Quando aplicada sobre um objeto, ela dificulta todas as tarefas realizadas com ele, implicando em -3 de penalidade em testes de habilidade ou ataque, mas o usuário não é capaz de notar essa perda de proficiência. 1 rodadas de evocação.
- **Maldições 6:** Idem a anterior, mas com efeitos mais poderosos. As penalidades aplicadas a pessoas e na manipulação de objetos são de -6; a dificuldade dos testes deve variar entre médio e muito difícil; em um local, ela torna 1 nível mais difícil os testes de uma habilidade, independente da tarefa realizada. 1 rodada de evocação.
- **Maldições 8:** Sobre uma pessoa, a maldição torna-a incapaz de realizar uma tarefa. Qualquer tentativa falha automaticamente (exemplo: montar um cavalo, usar um arco longo, etc.). Um lugar carregará uma emoção muito forte a escolha do místico. Pessoas que entrarem na área devem ser bem sucedidas em uma Resistência à Magia contra a FA de Maldições ou serem afetadas. Os efeitos sobre os PJs ficam a critério do mestre, mas emoções fortes e aflorantes podem dificultar a percepção e diversas ações, dificultando testes de habilidades e até de ataques. O mestre pode aplicar modificadores de até -8 no que achar pertinente, além de exigir testes médios de habilidades para situações que normalmente não exigiria (por exemplo, um teste de empatia para perceber se outra pessoa o está ameaçando ao iniciar uma conversa). 4 rodada de evocação.
- **Maldições 10:** O efeito mais poderoso de maldições é o mais temível de todos e que exige que o evocar coloque uma condição de quebra, conforme descrito acima. Neste nível, o místico pode fazer uma vítima sofrer de um mal sobrenatural, tais como: cair em um torpor permanente, adquirir uma loucura listada no Livro de Regras, mudar sua personalidade para alguma mais cruel e egoísta, dentre outras a critério do evocador, discutida com o mestre. Além disso, Maldições 10 pode ser lançada com outra magia simultaneamente, mas cujos efeitos só irão se manifestar em um prazo específico definido no lançamento (mínimo de 1 semana. A maldição é quebrada depois de ativado este efeito). O local afetado agora tem um limite variável e contextual que não pode passar do tamanho de uma cidade. Os efeitos sobre locais podem incluir desde o descrito nos níveis anteriores com penalidades de até -10, até problemas específicos, como falta de chuvas, mortandade de animais ou improdutividade das lavouras. A condição para um local é encontrar a marca, que deverá ficar oculta em uma área muito vasta para ser descoberta facilmente (uma detecção de magia é inútil, pois toda a área amaldiçoada é considerada mágica e não é possível diferenciar a marca de qualquer outro lugar). Objetos amaldiçoados podem possuir um dos dois efeitos a seguir: motivação, quando o objeto coloca uma obsessão na mente do portador, conforme a loucura adquirida duas vezes descrita no Livro de Regras. Estas obsessões muitas vezes se revelam na forma de uma missão que o

portador acha que possui; ou revelação, quando o objeto transmite alguma informação do portador para quem amaldiçoou o objeto, tal como localização, pensamentos ou o que está fazendo. Além destas duas, o objeto possui o efeito de fixação, que confere ao portador a loucura Paranoia. Neste caso, o portador jamais aceitará que o objeto é amaldiçoado; ao contrário, verá que todos que tentam ajudá-lo na verdade desejam o objeto para si. Ele também fica obcecado pelo objeto. Evocação ritual e alcance de 10 km.

Manipulação de Luz

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: Variável

Este encantamento concede ao evocador a capacidade de criar luz ou impedir a propagação da luz criando escuridão nestas áreas. A Luz criada iluminará como uma fonte de luz expurgando as áreas de escuridão dentro da sua área de efeito, já a escuridão não poderá ser penetrada por nenhum tipo de visão sem o auxílio de magia.

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 luz ou escuridão, desde poucos centímetros até o raio máximo (indicado na descrição do efeito). Na hora da evocação da magia o evocador deve escolher usar um efeito fraco com maior duração ou efeito forte com duração mais limitada (conforme indicado no efeito usado).

O evocador pode lançar esta magia sobre uma área ou sobre uma criatura. Ao lançar o feitiço sobre uma área, o evocador cria um volume imóvel luz ou 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 luz ou escuridão ficará vinculado a ela, acompanhando seus movimentos.

A evocação para a criação de luz fraca, pode ser utilizada para criar um foco de luz tênue que ilumina na mesma intensidade de uma tocha podendo ser conjurados separadamente dentro do alcance da magia, a quantidade de focos de luz tênue e a duração deles aumentam de acordo com o nível da magia. Já a evocação utilizada para criação de Luz Forte, criará um volume de luz brilhante o suficiente para prejudicar e até cegar temporariamente todos os seres dentro da área de efeito, dependendo do nível de efeito a Luz Forte será tão intensa fazendo os seres dentro da área de efeito perderem sua próxima ação protegendo seus olhos do brilho intenso provocado pela magia.

Essa magia também 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. As penalidades que a magia concede nestes casos são aplicadas para qualquer ação física (Ataques, Habilidades, Técnicas de Combate, Magias) que dependa da visão.

- **Manipulação de Luz 1:** Cria um foco de luz tênue que ilumina até 4 metros por 10 minutos, ou afeta uma área com raio máximo de 1 metro criando Luz Forte ou Escuridão Parcial por 5 rodadas. A Luz Forte dá ajuste de -2 colunas pela duração do efeito da magia.
- **Manipulação de Luz 2:** Cria um foco de luz tênue que ilumina até 8 metros por 30 minutos, ou afeta uma área com raio máximo de 3 metro criando Luz Forte ou Escuridão Parcial por 10 rodadas. A Luz Forte dá ajuste de -3 colunas pela duração do efeito da magia.
- **Manipulação de Luz 4:** Cria até dois focos de luz tênue que iluminam até 12 metros por 1 hora, ou afeta uma área com raio máximo de 1 metro criando Luz Forte ou escuridão Total por 15 rodadas. A Luz Forte faz com que os seres afetados percam sua próxima ação, além de cegar o oponente por 2 rodadas e posteriormente recebem um ajuste de -4 colunas pela duração do efeito da magia.
- **Manipulação de Luz 6:** Cria até dois focos de luz tênue que iluminam até 16 metros por 2 horas, ou afeta uma área com raio máximo de 3 metro criando Luz Forte ou Escuridão Total

por 20 rodadas. A Luz Forte faz com que os seres afetados percam sua próxima ação, além de cegar o oponente por 4 rodadas e posteriormente recebem um ajuste de -5 colunas pela duração do efeito da magia.

- **Manipulação de Luz 8:** Cria até três focos de luz tênue que iluminam até 20 metros por 4 horas, ou afeta uma área com raio máximo de 10 metro criando Luz Forte ou Escuridão Total por 25 rodadas. A Luz Forte faz com que os seres afetados percam sua próxima ação, além de cegar o oponente por 10 rodadas e posteriormente recebem um ajuste de -6 colunas pela duração do efeito da magia.
- **Manipulação de Luz 10:** Cria até três focos de luz tênue que iluminam até 30 metros por 8 horas, ou afeta uma área com raio máximo de 30 metro criando Luz Forte ou Escuridão Total por 30 rodadas. A Luz Forte faz com que os seres afetados percam sua próxima ação, além de cegar o oponente por 20 rodadas e posteriormente recebem um ajuste de -7 colunas pela duração do efeito da magia. 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 Códigos

Evocação: Variável

Alcance: Toque

Duração: Variável

Aquele que detém a informação, detém o poder. Acredita-se que este encanto foi criado com base nesse ditado, e permite manipular mensagens secretas em pergaminhos, livros, pinturas ou outras obras de arte.

Assim, este encanto permite manipular as artes secretas que permeiam os códigos, criptogramas e outras formas de mensagens secretas, mundanas ou místicas, e pode ser usado para analisar a presença de mensagens secretas (e quebrá-las dependendo do efeito escolhido) ou para criar mensagens secretas.

Para analisar mensagens secretas, a evocação é de 1 minuto, e a duração é de 1 uso. Já para criar mensagens secretas, a evocação é de 1 hora, com custo de 1 m.p. em tinta, e a duração é permanente. Uma vez criada, uma mensagem secreta estará gravada no papel, tela ou outra obra de arte através de uma tinta permanentemente invisível. Previamente ao uso desta magia é possível codificar o texto com a habilidade códigos, de forma que quem quebrar a magia com outro encanto irá precisar quebrar o código em separado. A mensagem pode ser oculta em páginas ou outras superfícies, que podem receber novas inscrições ou pinturas - caso isso aconteça, quando a mensagem for revelada surgirá com uma cor que se destacará, também de forma permanente.

Nos efeitos de extrair mensagem oculta com magias, inclusive é possível extrair mensagens ocultadas não só com esta magia como também outras como Criptograma Místico.

- **Manipular Códigos 1:** Ao analisar um texto ou objeto de arte em busca de mensagens protegidas de forma mundana ou mágica, revela as informações a seguir: a presença de mensagem oculta e que habilidade ou magia é necessária para revelá-la e a origem do código (nome da habilidade ou magia empregada, possível idioma do código); a chave do código (se for uma chave simples criada na habilidade códigos) ou extrai a mensagem se foi oculta com magias deste nível. Ou cria uma mensagem oculta com tinta invisível no tamanho máximo de 20 cm x 30 cm ou 1 folha de pergaminho.
- **Manipular Códigos 3:** idem anterior, além disso, se for usada para Análise, nas informações de origem do código também é informada uma dica sobre o gênero, raça e mão dominante de quem fez o código; a chave de código é revelada se for uma chave moderada; e extrai uma mensagem oculta com magia neste nível ou inferior. Se for usada para criação de mensagem oculta, as dimensões máximas são de 40 cm x 60 cm ou 4 folhas de pergaminho.
- **Manipular Códigos 5:** idem anterior, além disso, na Análise revela a data em que a mensagem foi oculta e o autor caso o evocador da magia já tenha lido algo que ele escreveu, e na criação de mensagem oculta, as dimensões máximas são de 80 cm x 120 cm ou um livrete de 16 folhas de pergaminho.

- **Manipular Códigos 7:** idem anterior, além disso, na Análise revela o autor mesmo que o evocador da magia não tenha lido algo que ele escreveu, e na criação de mensagem oculta, as dimensões máximas são de 160 cm x 240 cm ou um livro de 64 folhas de pergaminho.
- **Manipular Códigos 9:** idem anterior, além disso, depois da leitura da mensagem permite alterar a mensagem encontrada e deixá-la novamente oculta (e com o mesmo código se foi usado algum) - o que é muito útil para enganar o destinatário da mensagem; e na criação permite criar algo de 320 cm x 480 cm, ou um tomo de 256 folhas de pergaminho. Ao extrair uma mensagem oculta com esta magia, é possível revelar apenas temporariamente a mensagem oculta, para que ela volte a ficar oculta e seja encaminhada para outros aliados.

Manipular Materiais

Evocação: Variável

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Esse rito tem como efeito principal extrair matéria prima diretamente da fonte sem a necessidade de ferramentas e refiná-las. Ou seja, o berserker é capaz de manipular diversos materiais sem a necessidade de portar ferramentas apropriadas, deixando-os no ponto ideal para ser usados para fabricar algo. Por exemplo: é possível extrair minério de ferro de uma jazida, curtir couro recém colhido, "secar" madeira verde, coletar minérios da pedra e até mesmo fundir minérios diferentes em uma nova liga, entre outros. A evocação será de 10 minutos (40 rodadas) e o volume que poderá ser manipulado será de acordo com o nível.

Outro efeito desse rito é de ser usado concomitantemente (obrigatoriamente) com o rito Artificio para criação e reparo de objetos, possibilitando a dispensa de ferramentas apropriadas na criação ou reparo desses objetos. Para funcionar, os materiais devem estar refinados. Para se refinar, pode ser pelo uso do rito Manipular Materiais (gastando karma em separado), comprando ou encontrando na natureza. São exemplos desse efeito: um galho de madeira reto pode ser curvado perfeitamente para assumir a forma de um arco, forjar um machado, ossos podem ter um de seus lados achatado para criar lâmina, um crânio pode ser ajustado para servir como elmo, um galho ou osso pode ter sua ponta afinada para funcionar como lança ou flecha, entre outros. A evocação e duração serão baseados no rito Artificio, porém o volume dos materiais que se pode manipular será de acordo com o nível de Manipular Materiais. O karma deverá ser gasto normalmente para evocar os dois ritos.

Também será possível "soldar" objetos feitos de osso, madeira, couro ou similares. No caso do reparo será necessário ter material condizente para substituir qualquer parte faltante do objeto, itens reparados dessa forma tem sua durabilidade totalmente restaurada.

Tanto para criação quanto para o reparo, o uso de ferramentas não será necessário, no entanto, caso deseje criar objetos menos rústicos será preciso o uso de uma faca pelo menos. A velocidade de criação e reparo de Artificio será dobrada. Apesar da duração permanente, os resultados do rito não podem ser anulados por quebra de encantos ou similares.

Ao usar osso como material para construção de equipamentos é possível produzir qualquer tipo de arma, elmo, escudo e armadura leve, sua durabilidade será equivalente aos equipamentos de metal. Qualquer coisa além disso fica a critério do mestre.

- **Manipular Materiais 1:** permite manipular material com volume de até 30 cm cúbicos.
- **Manipular Materiais 2:** Idem ao anterior, mas de até 45 cm cúbicos.
- **Manipular Materiais 4:** Idem ao anterior, mas de até 60 cm cúbicos.
- **Manipular Materiais 6:** Idem ao anterior, mas de até 90 cm cúbicos.
- **Manipular Materiais 8:** Idem ao anterior, mas de até 1,2 m cúbicos.
- **Manipular Materiais 10:** Idem ao anterior, mas de até 1,5 m cúbicos.

Mão do Destino

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Uso

Com este feitiço o místico consegue através de sensações encontrar a melhor forma de efetuar o uso de suas habilidades. Na pratica o místico deve evocar o encanto ao mesmo tempo em que usa a habilidade.

- **Mão do Destino 1:** Ignora resultado verde(falha), considerando-a como um resultado branco (Rotineiro).
- **Mão do Destino 2:** Idem ao anterior, mas agora o pior resultado possível é um amarelo (Fácil).
- **Mão do Destino 4:** Idem ao anterior, mas agora o pior resultado possível é um laranja (Média).
- **Mão do Destino 6:** Idem ao anterior, mas agora o pior resultado possível é um vermelho (Difícil).
- **Mão do Destino 8:** Idem ao anterior, mas agora o pior resultado possível é um azul (Muito Difícil).
- **Mão do Destino 10:** Torna uma tarefa de dificuldade Absurda em Muito Difícil e Impossível em uma Absurda.

Marca Antimagia

Evocação: 10 minutos

Alcance: Pessoal

Duração: 12 Horas

Com essa marca o místico é capaz de aumentar grandemente sua resistência a magia e a efeitos que afetam sua mente. Para utilizá-la, o evocador pinta seu corpo com corantes de qualquer fonte, podendo ser sangue, extrato de insetos ou ervas, solo, etc. As pinturas geralmente são tradições familiares ou de criação particular do evocador, não possuindo um padrão específico.

- **Marca Antimagia 1:** Todo dano mágico recebido deve ser reduzido em 3, somado com a Aura.
- **Marca Antimagia 3:** Idem ao anterior, mas agora o dano mágico reduzido é de 6, somado com a Aura, e magias nocivas que afetam a mente com total inferior a Marca Antimagia não surtem efeito.
- **Marca Antimagia 5:** Idem ao anterior, mas agora o dano mágico reduzido é de 9, somado com a Aura, e qualquer efeito nocivo não importando sua origem que afete a mente, não afetará o místico, se o total for igual ou inferior ao total de Marca Antimagia.
- **Marca Antimagia 7:** Idem ao anterior, mas agora o dano mágico reduzido é de 12, somado com a Aura, e acrescenta novamente o atributo Aura na RM.
- **Marca Antimagia 9:** Idem ao anterior, mas agora o dano mágico reduzido é de 15, somado com a Aura, e quando falhar pela primeira vez em um teste de RM, o místico pode rolar novamente o teste de RM e usar a nova rolagem independente do resultado.

Marca da Vitalidade

Evocação: 10 minutos

Alcance: Pessoal

Duração: 12 horas

Essa magia exige que o evocador retire um pouco de seu sangue, sacrificando 1 ponto de EF, e o utilizando para produzir marcas mágicas no próprio corpo (rosto e tronco), estimulando, assim, sua vitalidade e tenacidade. O evocador, no entanto, não pode usar nenhum equipamento defensivo (armadura, elmo e escudo) se o fizer, o rito perde seu efeito imediatamente devendo ser evocado novamente para obter novamente seus efeitos.

Enquanto Marca da Vitalidade estiver vigente junto a magia Fúria de Sangue, o evocador recebe imunidade a qualquer efeito crítico até o término de uma das duas magias, exceto no caso de morte instantânea.

- **Marca da Vitalidade 1:** Acrescenta 8 na EF.
- **Marca da Vitalidade 3:** Acrescenta 16 na EF e 1 na defesa.
- **Marca da Vitalidade 5:** Acrescenta 24 na EF e 2 na defesa.
- **Marca da Vitalidade 7:** Acrescenta 32 na EF e 3 na defesa.
- **Marca da Vitalidade 9:** Acrescenta 40 na EF e 4 na defesa.

Marca de Aço

Evocação: 10 minutos

Alcance: Pessoal

Duração: 12 Horas

Com esta marca o evocador torna sua vontade e corpo tão forte quanto o aço. Para utilizá-la, o evocador pinta seu corpo, armadura e/ou elmo (caso esteja vestido) com corantes de qualquer fonte, podendo ser sangue, extrato de insetos ou ervas, solo etc. As pinturas geralmente são tradições familiares ou de criação particular do evocador, não possuindo um padrão específico. Armadura e elmo pintados não podem ser removidos do corpo sem encerrar o efeito do rito, a absorção deles funciona ao receber ataques críticos.

- **Marca de Aço 1:** Aumenta sua defesa em +1 e torna ela M, além de conceder imunidade a dor (incluindo mágica) e qualquer teste para cair inconsciente recebe bônus em colunas igual o total do rito.
- **Marca de Aço 3:** Idem ao anterior, mas agora fica imune a efeitos que provocam medo, covardia e similares (incluindo mágico) com força de ataque igual ou menor que o total no rito.
- **Marca de Aço 5:** Idem ao anterior, mas agora torna sua defesa P, aumenta ela em +2 em vez de +1 e permite continuar consciente e lutando até -10 de EF.
- **Marca de Aço 7:** Idem ao anterior, mas agora continua consciente e lutando até -15 EF e fica imune a qualquer efeito que afeta a mente com força de ataque igual ou menor que o total no rito.
- **Marca de Aço 9:** Idem ao anterior, mas agora reduz o dano recebido em 1 nível (25%).

Marca de Guerra

Evocação: 10 min

Alcance: Pessoal

Duração: 12 h

Com este rito desenvolvido em gerações, o berserker faz uma pintura especial no pescoço e rosto, com ervas e óleos raros em símbolos de heroísmo e padrões tribais. Durante o tempo de efeito, sempre que estiver em combate pode bradar seu grito de guerra que emana os efeitos.

Durante as 12 horas de duração, o evocador pode ativar a marca através de seu grito de guerra, aplicando temporariamente o efeito da marca por 5 rodadas. A marca só pode ser ativada durante o combate real, pós precisa do espírito de luta e sobrevivência do berserker pra funcionar, e só pode ser ativada 1 vez por combate pelo tempo descrito no campo "Duração".

O ganho de EH descrito nos efeitos abaixo é instantâneo caso seja usado para restaurar EH perdida, ou é temporário por 5 rodadas se a EH estiver igual ou acima do seu valor "normal" na ficha.

- **Marca Heroica 1:** Para ativar a marca neste efeito, basta gritar seu grito de guerra enquanto faz as ações da rodada. Durante 5 rodadas, o evocador ganham 1 de EH por rodada.
- **Marca Heroica 3:** Para ativar a marca neste efeito, o evocador deve concentrar a rodada bradando seu grito de guerra (sem executar outras ações além de se defender). O grito emana coragem para o evocador e para os aliados num raio de 15 m, concedendo a cada um 3 pontos de EH por rodada durante 3 rodadas.
- **Marca Heroica 5:** Para ativar a marca neste efeito, basta gritar seu grito de guerra enquanto faz as ações da rodada. Durante 5 rodadas, o evocador ganha 5 de EH por rodada. Além disso, o

evocador se torna imune a efeitos comuns ou mágicos de medo ou covardia por esta mesma duração.

- **Marca Heroica 7:** Para ativar a marca neste efeito, o evocador deve concentrar a rodada bradando seu grito de guerra (sem executar outras ações além de se defender). O grito emana coragem para o evocador e para os aliados num raio de 15 m, concedendo a cada um 5 pontos de EH por rodada durante 5 rodadas. Além disso, o evocador e os aliados se tornam imunes a efeitos comuns ou mágicos de medo ou covardia por esta mesma duração.
- **Marca Heroica 9:** Idem anterior, e todos os oponentes no raio de 15 m devem fazer o teste de RM para não fugir amedrontados.

Marcas de Batalha

Evocação: 5 minutos

Alcance: Pessoal

Duração: 8 horas

Marcas de batalha é um rito de marca comum a praticamente todos os berserkeres. Ela inspira o combatente, tornando-o mais rápido e feroz. Para utilizá-lo, os berserkeres pintam seus rostos com tintas escuras esmagando insetos ou extraindo de ervas comuns. As pinturas geralmente cobrem o entorno dos olhos, mas cada um tem seu próprio perfil de maquiagem. A inspiração para as marcas vem de tradições familiares.

Todos os níveis abaixo são cumulativos.

- **Marcas de Batalha 1:** Veloz. Ampliam os sentidos, conferindo reflexos mais rápidos para sobreviver ao combate. O berserker possui +2 em defesa ativa.
- **Marcas de Batalha 3:** Diligente. Idem ao anterior, mas também faz o usuário mais perigoso, conferindo +2 nos danos e ataques com armas físicas.
- **Marcas de Batalha 5:** Duro. Idem ao anterior, mas também torna o usuário mais difícil de matar, conferindo uma nível de bônus em qualquer teste para cair inconsciente, inclusive os da técnica de combate Resistência à Dor.
- **Marcas de Batalha 7:** Audaz. Idem ao anterior, mas também faz o usuário forte e inabalável, conferindo +2 nos danos (total +4) e ataques com armas físicas, além de imunidade a efeitos que provocam medo, covardia e similares que abalam sua moral com força de ataque menores ou iguais ao total do encanto.
- **Marcas de Batalha 9:** Obstinado. Potencializa os músculos e a concentração, melhorando os reflexos e a precisão de seus golpes. Confere 50 pontos de EH temporária, e +1 ponto adicional de dano (total de +5, considerando os níveis anteriores). A EH temporária deve ser a primeira a ser perdida em caso de dano e ela some imediatamente quando a marca é removida. Enquanto durar o efeito, esta EH pode ser curada normalmente com magias ou descanso.

Marionetes Místicas

Evocação: Variável

Alcance: Variável

Duração: Variável

Este magnífico encanto é capaz de encantar misticamente marionetes com parte da energia do evocador e posteriormente dar ânimo a elas.

Durante a evocação do ritual minúsculos conectores são criados para que as marionetes possam vir a ser controladas pela aura do místico, após todos os conectores serem feitos o ritual está encerrado e marionete estará pronta para ser usada. As marionetes místicas são como “cópias” do místico, tendo os parâmetros (Atributos, EH, etc.) e capacidades físicas iguais ao do mesmo (falar, usar armas, habilidades, técnicas, combater, etc.), exceto que possuem apenas 7 EF, não possuem mente e nem intelecto, não tem karma e nem podem evocar magias.

Toda vez que o encantador das marionetes desejar animá-las, este deverá evocar o nível necessário para criar conexão por um tempo igual a 1 rodada por marionete que desejar animar concomitantemente. Depois disto, pequenos e imperceptíveis fios sairão de sua aura e se conectaram com as marionetes para que o místico possa controlá-las. O nível 1 deste encanto permite ao místico animar apenas uma marionete, já o nível 5 permite animar duas concomitantemente e o nível 9 três.

O místico não perde a ação por controlar nenhuma das marionetes. Apesar de estarem ligadas energeticamente com o místico, estas não são capazes de passar informações de qualquer espécie para o místico a menos que este abdique dos seus sentidos para usá-los em uma de suas marionetes, neste caso o corpo do místico ficará estático e indefeso até que o mesmo decida retorna-los para o seu corpo. As marionetes que por algum motivo se afastarem da distância limite do místico ficaram inertes.

Enquanto estiverem sendo controladas pelo místico redirecionam qualquer encanto direto que receberem para o místico e este deverá efetuar testes de resistência a magia para cada vez que foi alvo. Ex: O místico Alexander Pierre a si mesmo e uma de suas marionetes alvejadas com a magia medo de ser adversário, Alexander terá de fazer dois testes de resistência, sedo um para si e outro para o efeito que foi redirecionado pela marionete, caso não tenha sucesso em um ou em todos os testes, Alexander sofrerá apenas uma única vez os efeitos do encanto medo, não sendo cumulativo os malefícios oriundos de uma única evocação.

As marionetes ao receberem qualquer dano em sua EF tem o encanto de controle quebrado automaticamente, caso cheguem a -16 EF, a marionete estará danificada o suficiente pra que o efeito permanente do ritual colapse. As marionetes regeneram seus danos da mesma forma que objetos mágicos, contudo, com as peculiaridades a seguir: Enquanto permanecem inativas (fora do controle do místico) a proporção de regeneração delas é de 1 ponto de EF e EH por hora.

As marionetes devem ser humanoides, feitas de madeira e em proporções corpóreas de um humano. São um material de luxo e podem ser encontradas em lojas especializadas; custam cerca de 2 M.O. para as mais simples e 5 M.O para as mais realísticas. É possível também fazê-las com suas próprias mãos usando a habilidade carpintaria em um nível de dificuldade Médio para as mais simples e Muito Difícil para as mais realísticas, economizando metade do valor cobrado nas lojas ao término da construção.

O material para criação dos conectores deve ser comprado a parte e custam 5 M.O. O ritual pode ser evocado novamente em uma mesma marionete já encantada sem precisar de custos extras, podendo assim aumentar a distância que uma marionete pode se afastar do místico.

- **Marionetes Místicas 1:** Cria conectores em uma marionete que permitem que ela se afaste até 10 metros do evocador ou anima e controla uma marionete por 10 rodadas.
- **Marionetes Místicas 3:** Cria conectores em uma marionete que permitem que ela se afaste até 20 metros do evocador ou anima e controla uma marionete por 20 rodadas.
- **Marionetes Místicas 5:** Cria conectores em uma marionete que permitem que ela se afaste até 30 metros do evocador ou anima e controla uma marionete por 30 rodadas.
- **Marionetes Místicas 7:** Cria conectores em uma marionete que permitem que ela se afaste até 40 metros do evocador ou anima e controla uma marionete por 40 rodadas.
- **Marionetes Místicas 9:** Cria conectores em uma marionete que permitem que ela se afaste até 50 metros do evocador ou anima e controla uma marionete por 50 rodadas. Neste nível o evocador pode conjurar uma magia e fazer com que esta magia saia de uma de suas marionetes.

Materializar

Evocação: Variável

Alcance: Toque

Duração: Variável

Este encanto gera uma réplica exata do objeto selecionado pelo místico, mantendo a forma de sua matriz e partilhando de todas as suas capacidades, entretanto a cópia não possui perfeita estabilidade e o encanto pode colapsar durante o uso do objeto.

A evocação deste encanto é variável podendo ser de duas formas: Instantânea caso o místico doe um quinto de sua EF atual ou 20 rodadas caso o místico doe 1 EF. Note que é impossível recuperar a EF cedida a este encanto enquanto o mesmo estiver ativo, após o término do mesmo é possível recuperar esta EF das formas normais ou até mesmo por magia.

Este encanto entrará em colapso caso o místico decida cessá-lo, encante outro objeto e/ou a matriz seja destruída. Este encanto pode também entrar em colapso sempre que o objeto encantado for usado, quando isto, acontecer o jogador deverá lançar 1D10, caso o resultado seja 1 o encanto entrará em colapso e a energia nele se esvairá dissipando-se rapidamente. Os usos serão contados da seguinte forma: Evocar um poder que acabe na mesma rodada ou não; usar por um combate inteiro; usar o objeto de forma passiva em prol de efetuar uma tarefa. Outras opções de uso podem aparecer e devem ficar a critério do mestre, contudo, é importante ressaltar que portar o objeto ou manuseá-lo de forma a não ter proveito algum gerido pelo objeto não contam como uso.

O tempo de duração da magia, o peso máximo que o objeto pode ter e a quantidade de propriedades estarão descritas nos níveis de efeito deste encanto. As propriedades devem ser contadas pela unidade e podem ser divididas nos seguintes itens: absorção, dano, defesa, habilidade, capacidade/poder e técnica.

Obs.: Objeto com aura tem direito a rolar um teste de Resistência à Magia, caso passe, o encanto falha e o objeto não será replicado.

- **Materializar 1:** O objeto não pode ter mais que uma propriedades e deve ter até 3 kg. O encanto perdura por 1 horas.
- **Materializar 2:** O objeto não pode ter mais que duas propriedades e deve ter até 6 kg. O encanto perdura por 2 horas.
- **Materializar 4:** O objeto não pode ter mais que três propriedades e deve ter até 12 kg. O encanto perdura por 4 horas.
- **Materializar 6:** O objeto não pode ter mais que quatro propriedades e deve ter até 24 kg. O encanto perdura 8 horas.
- **Materializar 8:** O objeto não pode ter mais que cinco propriedades e deve ter até 48 kg. O encanto perdura por 16 horas.
- **Materializar 10:** O objeto tem todas as suas propriedades copiados e deve ter até 96 kg. O encanto perdura por 32 horas.

Medo

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 10 rodadas

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.

Memória assimilada

Evocação: 1 rodada

Alcance: 30 m

Duração: variável

Para evocar esta magia, o evocador passa 1 rodada se concentrando em uma plateia num raio de 30m. De repente, ele começa a absorver algo que está nas memórias e no inconsciente coletivo da plateia.

A plateia precisa ser um grupo de mais de 5 pessoas.

- **Memória Assimilada 1:** o evocador consegue perceber intuitivamente os sentimentos das pessoas, que estão presentes, umas pelas outras. Ex: uma pessoa gosta da outra, que sente inveja de uma terceira, que odeia outra... Este efeito concede um bônus de 1 nível em interações sociais usando habilidades do grupo Influência com estas pessoas por 30 min.
- **Memória Assimilada 3:** o evocador recebe intuitivamente lembranças do trabalho das pessoas. Este efeito concede bônus de + 1 nível no uso de 3 habilidades do grupo Profissional por 4 horas.
- **Memória Assimilada 5:** o evocador recebe intuitivamente lembranças do trabalho e dos estudos das pessoas recebendo bônus de +1 nível no uso de 2 habilidades do grupo Profissional, 2 habilidades do grupo de Conhecimento e em uma técnica de combate nas próximas 8 horas.
- **Memória Assimilada 7:** o evocador recebe intuitivamente fortes lembranças variadas das pessoas, recebendo um bônus de +1 nível no uso de 5 características escolhidas entre habilidades e técnicas de combate, e grupos de armas nas próximas 12 horas.
- **Memória Assimilada 9:** idem anterior, mas o bônus é de 2 níveis.

Obs.: nos casos dos efeitos 7 e 9, há possibilidade de assimilar grupo de armas, neste caso o bônus não é em níveis e sim de colunas igual ao nível do efeito. (Se não tiver o grupo, a penalidade de -7 é zerada no efeito 7, e vira um bônus de +9 no efeito 9).

Mensagem dos Sonhos

Evocação: 1 minuto

Alcance: -

Duração: Variável

Com este feitiço, o sonhador consegue enviar mensagens para pessoas que ele conhece. Os destinatários receberão a mensagem na próxima vez que dormirem. A mensagem chega aos destinatários em qualquer distância que estiverem. O sonhador aparecerá no sonho da pessoa contando a mensagem.

O tempo de evocação é igual ao tempo mínimo de 1 minuto, e o evocador precisa se manter concentrado pelo tempo da duração.

Mensagem dos Sonhos 1: Envia uma mensagem com duração de 1 minuto para uma pessoa.

Mensagem dos Sonhos 2: Envia uma mensagem com duração de 1 minuto para até três pessoas.

Mensagem dos Sonhos 4: Envia uma mensagem com duração de até 5 minutos para até três pessoas.

Mensagem dos Sonhos 6: Se conecta telepaticamente através do sonho com uma pessoa, neste período é possível conversar com a pessoa por até 1 minuto.

Mensagem dos Sonhos 8: Se conecta telepaticamente através do sonho com uma pessoa, neste período é possível conversar com a pessoa por até 5 minutos.

Mensagem dos Sonhos 10: A imagem do sonhador aparece no sonho de cada um de até 5 pessoas, fazendo um gesto a chamando para entrar em uma porta. Cada pessoa que entrar na porta, sairá de seu sonho e sonhará que está em uma sala de reunião, onde poderá permanecer por até 10 minutos. Durante este tempo, todos que estão na sala podem conversar.

Mesmerizar

Evocação: 6 horas

Alcance: 5 metros de raio

Duração: Permanente

Mesmerizar utiliza a música para acelerar o processo de recuperação de uma criatura debilitada

Este encanto só faz efeito se os ouvintes estiverem descansando ou no máximo em atividades similares a uma caminhada leve. Ao término da evocação, se alguma energia foi recuperada os seres afetados pelo encanto sentem-se como se tivessem completamente descansados.

Este encanto possui as seguintes limitações: Só pode ser conjurado uma vez por dia; se for interrompido antes da metade do tempo não restaura nada; se for interrompido da metade pra frente só recupera metade dos valores descritos; valores de EH, EF e Karma recuperados não ultrapassam o valor máximo descrito na ficha do personagem. A magia tem o evocador como ponto central, afeta a todos que estejam a sua volta e não é capaz de recuperar karma do evocador.

- **Mesmerizar 1:** Permite que os alvos recuperem 2 pontos de EF, 10 pontos de EH.
- **Mesmerizar 3:** Permite que os alvos recuperem 4 pontos de EF, 10 pontos de EH e 5 pontos de karma.
- **Mesmerizar 5:** Permite que os alvos recuperem 4 pontos de EF, 10 pontos de EH e todo o seu Karma.
- **Mesmerizar 7:** Permite que os alvos recuperem 4 pontos de EF e toda a sua EH e Karma.
- **Mesmerizar 9:** Permite que os alvos recuperem totalmente suas EF, EH e Karma.

Mestre das Feras

Evocação: Variável

Alcance: 10 metros

Duração: Variável

Com esse encanto o místico emana uma presença dominadora e imponente, direcionando-a para uma criatura mística irracional. Caso a vítima venha a falhar no teste de RM terá o místico como um poderoso líder e vai se submeter a ele.

O encanto funciona de forma temporária (instantânea) a qual permite o místico emitir ordens a criatura, ou permanente (ritual) onde se cria uma ligação permanente, este perdurará até que um dos dois morra (ou seja, este efeito não pode ser dissolvido) e é necessário estar em ambiental natural para efetuar o ritual. 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.

O místico só pode ter 3 criaturas sobre o efeito temporário e 1 pelo permanente. 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 a criatura na frente para que as armadilhas caíam nele, mandar a criatura para a morte para poder arranjar alianças com animais melhores, etc.) É uma ofensa gravíssima que deverá ser punida com extremo rigor pelo Mestre. Note que se a criatura 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 usuário passa ser capaz de se comunicar com a criatura afetada por esse encanto como se estivesse ligado, a comunicação continuará sendo oral ou por gestos, no entanto ambos se entenderam perfeitamente. É válido lembrar que o místico só é capaz de compreender a criatura que é afetada por esse encanto e não as criaturas da espécie dela.

Uma criatura mística afetada por esse encanto é tratada como um animal, podendo ser alvo de magias que afetaria apenas animais normais.

- **Mestre das Feras 1:** Este pode pedir um favor a criatura mística irracional, caso a criatura se fira (dano na EF) o encanto se quebra imediatamente se não o encanto dura até o favor ser cumprido, ou se passar um período de 12 horas. Cria um pacto com uma criatura de Estágio 3 ou menos.
- **Mestre das Feras 3:** Idem a anterior, mas agora caso a criatura se fira gravemente (-50% da EF) esta pode fazer uma nova RM para sair do efeito do encanto, a duração passa a ser de 1 dia. Cria um pacto com uma criatura de Estágio 7 ou menos.

- **Mestre das Feras 5:** Idem a anterior, mas agora a duração passa ser de 2 dias e a criatura ira obedecer a todas as ordens durante esse tempo. Cria um pacto com uma criatura de Estágio 11 ou menos.
- **Mestre das Feras 7:** Idem a anterior, mas agora a duração é de 4 dias. Cria um pacto com uma criatura de Estágio 15 ou menos.
- **Mestre das Feras 9:** Idem a anterior, mas agora a duração é de 7 dias. Cria um pacto com uma criatura de Estágio máximo até o dobro do Estágio do evocador.

Mestre de Armas

Evocação : Instantânea

Alcance: Toque

Duração: 12 horas

Como o criador de todas as armas, o evocador é capaz de manipular qualquer tipo de arma. Ao evocar o encanto tocando uma arma, o evocador será capaz de manuseá-la com extensão total de suas capacidades. Mecanicamente o nível do rito será somado ao grupo de armas referente a arma tocada, o valor do grupo de armas não deve ser maior que o estágio do místico.

A magia também permite usar um objeto comum como se fosse uma arma, ganhando resistência, dano e modificadores LMP equivalentes a uma. O objeto precisa ter o tamanho aproximado da arma do grupo escolhido. Uma arma improvisada como arma leve pode ter modificadores LMP iguais a qualquer arma leve existente nas tabelas de armas a escolha do jogador, o mesmo acontece com as médias e pesadas.

Uma arma improvisada que foi alvo do rito Imbuir Espírito terá sua duração equivalente a dele.

- **Mestre de armas 1:** Capaz de usar armas do grupo leve e ou criar uma arma improvisada equivalente ao grupo leve, seu dano será 12(100%).
- **Mestre de armas 2:** Idem ao anterior, mas agora é capaz de usar armas do grupo médio e ou criar uma arma improvisada equivalente ao grupo médio, seu dano será 16(100%).
- **Mestre de armas 4:** Idem ao anterior, mas agora é capaz de usar armas do grupo pesado e ou criar uma arma improvisada equivalente ao grupo pesado, seu dano será 20(100%).
- **Mestre de armas 6:** Idem ao anterior, mas agora o dano será igual a 24(100%).
- **Mestre de armas 8:** Idem ao anterior, mas agora o dano será igual a 28(100%).
- **Mestre de armas 10:** Idem ao anterior, mas agora o dano será igual a 32(100%).

Metamorfose

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Com este encanto o místico pode assumir a forma de um animal a sua escolha, nos níveis mais altos este pode assumir a forma de animais adicionando a elas as caracterizações de criaturas; Alpha, Gigante e nos casos possíveis Mini. Para isso é necessário que tenha parte do corpo do animal que deseja se transforma como; unha, dente, pele, escama, osso, pena, etc. Os itens carregados pelo usuário são transformam juntos com ele.

É valido lembrar que animais gigantes podem adquirir a caracterização Gigante, pois seu tamanho provém da característica de sua raça e não de uma caracterização particular.

Ao assumir a forma de um animal sua EF, Atributos, Defesa e VB serão as mesmas que a do animal, excerto os atributos de Intelecto e Aura que continuaram sendo os do místico. Sua EH passa a ser; EH do usuário + metade da EH do animal. Habilidades, técnicas, Colunas de ataque, RM, RF do animal serão todos reajustados para o nível do usuário. Quaisquer poderes especiais e outras capacidades inatas que o animal tenha também serão adicionados ao místico durante o encanto. O místico ainda mantém suas técnicas e habilidades e será capaz de usá-las caso seja possível na forma animal. Caso tanto o

místico quando a forma animal assumida possua a mesma técnica ou habilidade, será usada a que tem maior nível.

Este feitiço pode ser cessado pelo místico a qualquer momento que este achar pertinente.

Com o intuito de não causar atrasos na mesa de jogo é recomendado que o jogador prepare as fichas dos animais que pretende usar com antecedência.

- **Metamorfose 1:** Permite assumir a forma de uma animal de pequeno porte(pássaro, lobos, etc.). A duração é de 1 hora.
- **Metamorfose 2:** Idem a anterior, mas agora também pode assumir a forma de uma animal de médio porte(tigres, leões, etc.). A duração é de 3 horas.
- **Metamorfose 4:** Idem a anterior, mas agora é capaz de usar feitiços que não sejam rituais e pode assumir a forma de uma animal de grande porte(rinocerontes, búfalos, ursos, etc.) ou um animal gigante. A duração é de 6 horas.
- **Metamorfose 6:** Idem a anterior, mas agora é capaz de falar e a forma animal pode ter a caracterização Alpha. A duração é de 12 horas.
- **Metamorfose 8:** Idem a anterior, mas agora além da caracterização Alpha ele pode ter Gigante ou Mini. A duração é de 1 dia.
- **Metamorfose 10:** Idem a anterior, mas agora pode voltar para sua forma original ou trocar para outros animais enquanto a magia estiver ativa e todos seus ataques em forma animal são considerados mágicos. A duração é de 1 dia.

Mimetismo Animal

Evocação: 1 Rodada

Alcance: Toque

Duração: Variável

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 receptor. 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 uma 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.

Mitridatismo

Evocação: instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 6 horas.

Essa magia permite o evocador a controlar as defesas de seu organismo para combater venenos que estão afetando o evocador retardando ou mesmo eliminando os efeitos do envenenamento. Caso o evocador não esteja sobre o efeito de nenhum veneno essa magia concede uma resistência contra os venenos conforme indicado em cada efeito. Note que essa magia não torna o evocador imune a venenos, mas aumenta sua resistência, tanto para envenenamentos naturais ou mágicos. Caso o evocador já esteja sobre efeito de um envenenamento o evocador pode fazer um novo teste de resistência e caso tenha sucesso os efeitos perdem efeito pelo tempo em que a magia estiver ativa.

- **Mitridatismo 1:** Aumenta a Resistência em 2 contra venenos até do Tipo I.
- **Mitridatismo 2:** Aumenta a Resistência em 4 contra venenos até do Tipo II.
- **Mitridatismo 4:** Aumenta a Resistência em 4 contra venenos até do Tipo III.
- **Mitridatismo 6:** Aumenta a Resistência em 6 contra venenos até do Tipo III.
- **Mitridatismo 8:** Aumenta a Resistência em 6 contra venenos até do Tipo IV.
- **Mitridatismo 10:** Aumenta a Resistência em 8 contra venenos até do Tipo V.

Movimento Ardiloso

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 4 horas

O evocador deve fazer pequenas perfurações superficiais na pele de seus braços e pernas, afim de evocar os efeitos desse rito, o sangue escorrerá por seus braços e pernas e no termino da evocação o sangue escorrido será a marca da ativação do efeito, essas perfurações não acarretam em perda de EF.

Após ativada essa magia torna os movimentos do evocador mais instintivos, sutis e precisos, aumentando a dificuldade de notá-lo em situações de furtividade, e concedendo deslocamento maior e mais rápido, como de um grande felino.

É possível evocar a magia novamente antes do término, afim de renovar a duração da magia, mas os efeitos não se acumulam.

Obs. Note que nessa evocação há marcas nos braços e pernas, caso haja outra evocação ativa que se utilize marcas pelos braços e pernas ela será imediatamente cancelada na ativação desta.

- **Movimento Ardiloso 1:** Seus movimentos se tornam mais sutis aumentando em 1 nível a dificuldade para perceber o evocador.
- **Movimento Ardiloso 3:** Idem ao anterior, mas agora sua VB é aumentada em 50%, a distância de salto duplicada.
- **Movimento Ardiloso 5:** Idem ao anterior, mas agora você se move com grande capacidade não sofrendo penalidades de terreno.
- **Movimento Ardiloso 7:** Idem ao anterior, mas a VB é dobrada e a dificuldade para notar o evocador aumenta em 2 níveis.
- **Movimento Ardiloso 9:** Idem ao anterior, mas os movimentos são tão instintivos que o evocador recebe os benefícios da Técnica de Combate Esquiva no total da FA dessa magia, mas ainda pode agir normalmente.

Movimento estragado

Evocação: Instantânea

Alcance: 15 metros

Duração: 5 minutos (20 rodadas)

Movimento estragado é um feitiço que encanta uma vítima e lhe provoca dores profundas sempre que um determinado movimento é repetido. O tipo de movimento é determinado pelo místico no momento da evocação, limitado pelos níveis abaixo.

A vítima tem direito a um teste de RM durante a evocação para resistir ao efeito. O dano provocado por esta magia pode ser absorvido normalmente pela EH.

A vítima deste feitiço sabe qual é o movimento que lhes faz mal e pode evitar de realizá-lo.

- **Movimento estragado 1:** Passo em falso. Provoca 15 pontos de dano em uma vítima que se mova para menos do que 3 metros de um objeto ou pessoa determinado na evocação.
- **Movimento estragado 2:** Magia de sangue. Provoca 15 pontos de dano em uma vítima que tenta lançar uma magia, obrigando-a a ser bem-sucedida em um teste de concentração.
- **Movimento estragado 4:** Visão maligna. Provoca 15 pontos de dano em uma vítima que ataque fisicamente a distância o alvo determinado na evocação.
- **Movimento estragado 6:** Braço frágil. Provoca 15 pontos de dano em uma vítima que ataque fisicamente, corpo a corpo, o alvo determinado na evocação.
- **Movimento estragado 8:** Movimento doído. Provoca 15 pontos de dano em uma vítima que se movimento mais do que 2 metros em uma mesma rodada.
- **Movimento estragado 10:** Dor maior. Replica um dos efeitos anteriores, mas provoca 30 pontos de dano, em vez de 15.

Naturalizar

Evocação: 1 hora

Alcance: Toque

Duração: Variável

Através deste encanto o evocador é capaz clamar pelos poderes primais oriundos da natureza, estagnando durante a evocação os efeitos de malefícios sofridos, naturalizando-os ao término do encanto e prevenindo os futuros.

- **Naturalizar 1:** Concede proteção contra doenças curáveis que não fatais e venenos tipo I, durante 12 horas.
- **Naturalizar 2:** Idem ao anterior, mas agora também expulsa, durante 12 horas.
- **Naturalizar 3:** Idem ao anterior, mas agora protege contra doenças curáveis que sejam fatais e venenos tipo II, durante 1 dia.
- **Naturalizar 4:** Idem ao anterior, mas agora também expulsa durante 1 dia.
- **Naturalizar 5:** Idem ao anterior, mas agora protege contra doenças incuráveis que não sejam fatais e venenos tipo III, durante 3 dias.
- **Naturalizar 6:** Idem ao anterior, mas agora também expulsa, durante 3 dias.
- **Naturalizar 7:** Idem ao anterior, mas agora protege contra doenças incuráveis que sejam fatais e venenos tipo IV, durante 5 dias.
- **Naturalizar 8:** Idem ao anterior, mas agora também expulsa, durante 5 dias.
- **Naturalizar 9:** Idem ao anterior, mas agora protege contra venenos tipo V e maldições não permanentes, durante 7 dias.
- **Naturalizar 10:** Neste nível o evocador consegue expulsar e se proteger de qualquer tipo de doença, maldição ou veneno, durante 13 dias.

Necrocontrole

Evocação: 10 rodadas

Alcance: 10 metros

Duração: Permanente

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.

Em cada efeito especifica qual a quantidade máxima simultânea de mortos-vivos que podem ser dominados, mas para cada um que o evocador desejar controlar, deve-se evocar a magia separadamente. 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 mágica. 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 é igual ao seu total na magia Controle.

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.

- **Necrocontrole 1:** Domina 1 morto-vivo de Estágio máximo 1.

- **Necrocontrole 2:** Domina 2 mortos-vivos de Estágio máximo 2
- **Necrocontrole 4:** Domina 4 mortos-vivos de Estágio máximo 4.
- **Necrocontrole 6:** Domina 6 mortos-vivos de Estágio máximo 6.
- **Necrocontrole 8:** Domina 8 mortos-vivos de Estágio máximo 8.
- **Necrocontrole 10:** domina 10 mortos-vivos de Estágio máximo 10.

Notas Encantadas

Evocação: 10 Minutos

Alcance: Variável

Duração: 6 horas

Este encanto transforma qualquer magia que o místico possua em uma partitura mística. Esta partitura tem o poder de ampliar os efeitos da magia em questão, contudo aumenta significativamente o tempo de evocação da mesma.

Sempre que o místico cantar ou tocar a partitura criada, ele receberá os bônus de acordo com o nível usado para criar a partitura. Independentemente do nível usado, as magias que o místico optar evocar pela partitura terão seu tempo de evocação aumentado em 3 vezes baseado no seu tempo de evocação total, tendo magias instantâneas o mesmo tempo de evocação de magia que gastam 1 rodada. Outro ponto importante é que o nível da magia encantada não pode ser superior ao nível que se possui neste encanto.

Obs.: É possível encantar qualquer tipo de magia com este encanto, exceto rituais. Os efeitos dos níveis (1;3;5;7) devem ser sempre arredondados para cima em caso de números quebrados. Importante ressaltar que a duração de 6 horas e a evocação de 10 minutos são referentes a partitura criada e não ao encanto que vai ser evocado. Outra ressalva a se fazer é a do uso em conjunto com encanto Simplificar, este pode ser usado tanto para acelerar o processo de criação da partitura quanto para acelerar a evocação da magia que está na partitura.

- **Notas Encantadas 1:** Reduz em 1/3 o gasto total de karma do encanto.
- **Notas Encantadas 3:** Idem ao anterior, mas aumenta a duração do encanto em 1/3 do sua duração total.
- **Notas Encantadas 5:** Idem ao anterior, mas aumenta a área de ação do encanto em 1/3 de sua área total.
- **Notas Encantadas 7:** Idem ao anterior, mas aumenta o alcance do encanto em 1/3 do seu alcance total.
- **Notas Encantadas 9:** Idem ao anterior, mas permite criar duas partituras ao invés de uma.

Nuvem Voadora

Evocação: 2 rodadas

Alcance: 30 m

Duração: Variável

Cria uma nuvem especial que pode transportar uma ou mais pessoas. A nuvem se move conforme controlada pelo sonhador. A quantidade de pessoas ou peso de carga, a duração e velocidade também variam conforme o efeito. Cada pessoa pode ficar em pé, sentada ou deitada na nuvem.

Nos efeitos é descrito uma velocidade com sua carga-máxima, porém com metade da carga-máxima ela move-se ao dobro da velocidade. Caso ela seja carregada mais do que o máximo, ela se move na metade da velocidade e as pessoas ou objetos começam a afundar na nuvem até atravessá-la até o mais pesado cair da nuvem em 4 rodadas, nas rodadas seguintes uma pessoa ou objeto mais pesado será ejetado desta forma por rodada.

- **Nuvem Voadora 1:** A nuvem é capaz de levar uma pessoa ou até 80 kg, e com sua carga máxima move-se a uma velocidade de 10 km/h ou 40 m por rodada. A nuvem dura por 1 hora.

- **Nuvem Voadora 3:** A nuvem é capaz de levar até 3 pessoas ou até 240 kg, movendo-se com a carga máxima a uma velocidade de 20 km/h ou 83 m por rodada. A duração é de 3 horas.
- **Nuvem Voadora 5:** A nuvem é capaz de levar até 5 pessoas ou até 400 kg, movendo-se com a carga máxima a uma velocidade de 30 km/h ou 125 m por rodada. A duração é de 6 horas.
- **Nuvem Voadora 7:** A nuvem é capaz de levar até 7 pessoas ou até 560 kg, movendo-se com a carga máxima a uma velocidade de 40 km/h ou 166 m por rodada. A duração é de 9 horas.
- **Nuvem Voadora 9:** A nuvem é capaz de levar até 10 pessoas ou até 800 kg, movendo-se com a carga máxima a uma velocidade de 40 km/h ou 166 m por rodada. A duração é de 12 horas.

Obscurecer

Evocação: 1 Rodada

Alcance: Variável

Duração: Variável

Com este poderoso encanto, o místico canaliza uma quantidade de mana ao seu redor, que terá a função de melhorar o desempenho de suas magias de Trevas. A presença do mana ao redor do evocador traz benefícios para a utilização de outros feitiços.

Esses benefícios surgirão logo após a evocação desta magia e poderão ser usados até o final de sua duração. O Místico ficará coberto por um ténue manto de mana negro até o término da magia.

Quando um dano adicional for atribuído ao dano básico de encanto, significa que o dano a mais passará a fazer parte do dano integral da magia. Por exemplo: se uma magia que cause dano máximo 20 receber um acréscimo de 4 no dano, quer dizer que o dano máximo passará a ser 24, devendo ser integralmente dividido de acordo com o resultado da rolagem, logo, o dano correspondente às porcentagens: 100%/75%/50%/25% passarão de 20/15/10/5 para 24/18/12/6. Os níveis da magia determinam a duração do encanto e os benefícios atribuídos aos feitiços evocados pelo místico durante o tempo do encanto.

Os níveis da magia determinam a duração do encanto e os benefícios atribuídos aos feitiços evocados pelo místico durante o tempo do encanto.

- **Obscurecer 1:** Dá mais uma coluna de ataque para todas as magias de trevas evocadas pelo místico. A duração do encanto é de 5 rodadas.
- **Obscurecer 3:** Dá mais uma coluna de ataque para todas as magias de trevas evocadas pelo místico. A duração do encanto é de 10 rodadas.
- **Obscurecer 5:** Dá mais duas colunas de ataque para todas as magias de trevas evocadas pelo místico e mais 2 no seu dano básico. A duração do encanto é de 10 rodadas.
- **Obscurecer 7:** Dá mais três colunas de ataque para todas as magias de trevas evocadas pelo místico e mais 4 no seu dano básico. A duração do encanto é de 15 rodadas.
- **Obscurecer 9:** Dá mais quatro colunas de ataque para todas as magias de trevas evocadas pelo místico e mais 8 no seu dano básico. A duração do encanto é de 20 rodadas.

Olhar assustador

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 4 rodadas

Olhar assustador aplica em seu adversário um medo inexplicável do combatente que o atacou. Para executá-la, o místico deve encarar os olhos do seu alvo por alguns instantes em posição de confronto. Em seguida a vítima realiza um teste de RM. Em caso de fracasso, ela fica assustada com a presença do usuário de Olhar assustador. Os níveis abaixo determinam os efeitos.

- **Olhar assustador 1:** Foco no místico. A vítima assusta-se com a presença do místico e não consegue desviar sua atenção dele. Todos, exceto o usuário desta magia, recebem um bônus de +2 para atacar a vítima de Olhar assustador.
- **Olhar assustador 2:** Idem ao anterior, e o usuário da magia também recebe o bônus de +2 para atacar a vítima.
- **Olhar assustador 4:** Idem ao anterior e a vítima não consegue atacar o usuário desta magia.
- **Olhar assustador 6:** Idem ao anterior e a vítima é obrigada a ficar a no mínimo 4 metros do usuário desta magia. Se não conseguir por alguma razão, ela perde 4 pontos de EH no fim do turno em que esteja a uma distância menor do que 4 metros.
- **Olhar assustador 8:** Idem ao anterior, e a vítima não é capaz de tirar os olhos do místico. Além disso todos os ataques contra ele, exceto os realizados pelo usuário, podem se beneficiar da técnica de combate Ataque Oportuno.
- **Olhar assustador 10:** Idem ao anterior, mas todos inclusive o usuário, podem se beneficiar da técnica de combate Ataque Oportuno contra a vítima.

Olhar do Predador

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 m

Duração: 20 rodadas

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 (e seus aprimoramentos).
- **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.

Olho Animal

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: Variável

Com essa magia o evocador entra numa espécie de transe perdendo o sentido da visão, mas pela duração da magia é capaz de enxergar pelos olhos dos animais que estiverem nas proximidades de acordo com o efeito utilizado.

Essa magia não permite o evocador controlar o animal apenas enxergar o que o animal está vendo, contudo, o evocador pode ver através de vários animais que estiverem dentro do alcance da magia, podendo a cada rodada trocar a visão para a visão de outro animal. Na evocação dessa magia o místico toma conhecimento dos animais que estão dentro da área do efeito utilizado

Animais sem estágio como um pardal ou um rato, são afetados automaticamente, porém animais com estágio como uma águia, uma coruja ou um cavalo tem direito a um teste de resistência a magia.

O evocador durante a duração dessa magia apesar de perder o sentido da visão ainda possui seus outros sentidos não ficando aquém do que se passa ao seu redor, porém devido a concentração na magia, tem um nível a mais de dificuldade em Usar Sentidos.

A magia pode ser encerrada a qualquer momento pelo evocador mesmo que o término da duração não tenha finalizado, mas caso o faça, será necessária uma nova evocação para retomar os efeitos. Caso no momento em que o místico estiver utilizando a visão de um animal e este for morto, antes de mudar para a visão de outro animal, a magia também é cancelada imediatamente.

- **Olho Animal 1:** Permite o evocador enxergar através de animais até 15 metros de distancia, a duração é de 5 rodadas;
- **Olho Animal 3:** Permite o evocador enxergar através de animais até 30 metros, a duração é de 15 rodadas;
- **Olho Animal 5:** Permite o evocador enxergar através de animais até 70 metros, a duração é de 15 minutos;
- **Olho Animal 7:** Permite o evocador enxergar através de animais até 150 metros, a duração é de 30 minutos;
- **Olho Animal 9:** Permite o evocador enxergar através de animais até 300 metros, a duração é de 1 hora;

Olhos da Cobiça

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 rodada

Através deste encanto os olhos do místico recebe um leve brilho em suas íris, tornando-o capaz de imitar as capacidades analíticas e/ou persuasivas de um dragão. Ao observar o objeto que deseja analisar, este será capaz de avaliar a raridade, o valor e até a existência de propriedade mágicas e caso seja mágico identificará a origem (profano, arcano, etc.).

Olhos da Cobiça 1: Consegue avaliar item da proporção de uma joia até um punhal e/ou recebe bônus de 1 nível em Negociação ou Persuasão.

Olhos da Cobiça 3: Idem ao anterior, mas agora o item pode ser um capacete, escudo pequeno, gládio, livro, pergaminho, etc. O bônus passa a ser de 2 níveis.

Olhos da Cobiça 5: Idem ao anterior, mas agora o item pode ser armas médias ou pesadas, couraças, móveis pequenos, etc. O bônus passa a ser de 3 níveis.

Olhos da Cobiça 7: Idem ao anterior, mas agora o item pode ser como um grande mobiliário, carroça, carruagem, etc. O bônus passa a ser de 4 níveis.

Olhos da Cobiça 9: Idem ao anterior, mas agora o item pode ser de qualquer magnitude e o bônus passa a ser de 5 níveis, adicionalmente torna uma tarefa de dificuldade Impossível em uma Absurda.

Olhos das Sombras

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: variável

"Aquele sensação que as sombras lhe observam, podem não ser apenas uma sensação"

Essa magia permite o evocador transferir sua consciência para sua sombra e se separar dela. Enquanto sombra o evocador poderá de deslocar livremente, enquanto seu corpo ficará em transe sem sua sombra, totalmente sem consciência, portanto sem nenhum sentido do que ocorre a sua volta. A distância e o tempo em que a sombra poderá ficar separada do seu corpo aumentam de acordo com o efeito utilizado. A velocidade de deslocamento da sombra será o dobro da VB do evocador, e a sombra não conseguirá percorrer locais de escuridão total, sendo necessário um mínimo de iluminação para se deslocar, inclusive em áreas que houver outras sombras poderão ser usadas para o deslocamento.

O evocador enquanto sombra tem acesso a visão sempre apenas em tons acinzentados e limitados pela iluminação, em efeitos maiores o evocador poderá ter acesso a outros sentidos. No nível mais alto da magia o evocador terá tato poderá penosamente arrastar e empurrar pequenos objetos que não pesem mais de 2kg, sendo possível abrir uma gaveta ou mover um livro de uma estante. Esses pequenos tatos concedidos a sombra impõem muito esforço, são sendo possível fazer movimentos finos e suaves, apesar de apenas conseguir arrastar um livro lentamente. Note que a sombra não tem materialidade, portanto não pode levantar objetos, apenas deslizá-los pela superfície que a sombra está.

A sombra pode ser percebida, mas caso o evocador não seja descuidado será muito difícil notá-la, a sombra pode se misturar em outras, mas não pode alterar seu formato, que sempre será do evocador. Enquanto sombra o evocador não poderá evocar outras magias, a sombra também não poderá atacar ou ser atacada pois não tem nenhuma materialidade. Caso a sombra se depare com uma fonte de luz forte apenas ficará em mais destaque, por outro lado, caso seja repentinamente submetida a uma área de escuridão total deixará de existir cancelamento a magia imediatamente. Caso o corpo do evocador, que se encontra em transe e totalmente desprotegido, sofra algum dano o transe é interrompido e a magia é perdida.

Caso a duração da magia termine ou o evocador cesse o efeito, a sombra e a consciência do evocador retorna imediatamente para seu corpo independente da distância, a sombra que estava separada desaparece onde estava.

- **Olhos das Sombras 1:** A Sombra se desloca até 150 metros, a duração é de 15 minutos.
- **Olhos das Sombras 2:** Idem ao anterior, mas a distância é de 300 metros, a duração é de 20 minutos, e o evocador tem olfato
- **Olhos das Sombras 4:** Idem ao anterior, mas a distância é de 500 metros, a duração é de 30 minutos.
- **Olhos das Sombras 6:** Idem ao anterior, mas a distância é de 1 quilômetro e a duração é de 1 hora. e o evocador pode também ouvir.
- **Olhos das Sombras 8:** Idem ao anterior, mas a distância é de 2 quilômetros, a duração é de 2 horas.
- **Olhos das Sombras 10:** Idem ao anterior, mas a distância é de 5 quilômetros, a duração é de 4 horas e o evocador tem tato.

Onda Destrutiva

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: Instantânea

O místico solta uma onda de energia a partir dele mesmo com 3 metros de largura e alcance de 10 metros. Essa onda de energia não prejudica os atingidos, mas danifica qualquer arma, armadura, elmo ou escudo que o mesmo possuir. Constructos também são afetados pelo encanto e recebem dano como se fossem armaduras.

Na prática o dano causado, que variará conforme o resultado tirado na tabela de resolução (trata-se de um ataque), afetará primeiro os itens defensivos com menor absorção para depois afetar os itens de maior absorção. Posteriormente, as armas com menor dano para as de maior dano. O dano causado não destrói completamente o item, mas o torna inutilizável até o reparo com a habilidade correspondente (carpintaria, trabalho em metal ou trabalhos manuais), para inutilizar uma arma é necessário que o dano causado seja numericamente igual ao 100% da arma. Flechas constam como armas e valem 1 ponto de dano cada.

Exemplo: O místico com aura 2 evoca Onda Destrutiva 7 e obtém o resultado laranja(50%) causando assim 10 de dano contra um inimigo que veste um elmo com 2 de absorção, escudo com 4, armadura com 10 e uma arma com 16(100%) de dano. O elmo e escudo serão inutilizados até o reparo e a armadura toma 4 de dano enquanto a arma fica intacta.

No caso de objetos mágicos ou infundido com magias como Armamento Vital e Sagração, o dano causado não é realmente dano, mas sim uma espécie de sobrecarga/interferência que dura 1 dia. Quando o objeto mágico recebe "dano" suficiente para ficar inutilizado, ele perde todas as suas propriedades, incluindo defesa, capacidade de ataque, efeitos passivos e ativos. É possível limpar essa sobrecarga/interferência antes do tempo através da evocação de Quebra de Encantos com duração de 10 minutos, o nível usado deve ser igual ou maior que o maior nível de Onda Destrutiva usado contra o objeto mágico.

Observe que quando um item de proteção é totalmente danificado, 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(100%).
- **Onda Destrutiva 3:** Causa dano máximo de 8(100%).
- **Onda Destrutiva 5:** Causa dano máximo de 12(100%).
- **Onda Destrutiva 7:** Causa dano máximo de 16(100%).
- **Onda Destrutiva 9:** Causa dano máximo de 20(100%).

Pactos

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Um pacto é um feitiço poderoso e perigoso que permite ao seu usuário barganhar um bem de valor inestimável por um benefício tentador, geralmente poderoso, mas de duração relativamente curta. Através deste poder, o místico é capaz de adquirir capacidades como uma vida prolongada, maior resistência ou favores e poderes únicos. Não é possível sobrepor quatro ou mais efeitos do feitiço Pacto. Isso significa que se o feitiço for realizado novamente enquanto três pactos estiverem ativos, o mais antigo irá se desfazer (não há devolução de qualquer material consumido ou valor inestimável perdido).

Para que o feitiço funcione, o místico deve ter acesso prévio a alguma criatura poderosa o suficiente para fazer um pacto. Tais criaturas devem ser entidades extra planares, como demônios ou enviados Tipo IV ou superiores, ou criaturas místicas, monstros ou dragões com estágio 25 ou superior.

Além de custar um bem inestimável, que deverá ser determinado pelo mestre durante a barganha, seguindo as diretrizes de cada nível do feitiço, realizar um ritual de pacto também é custoso financeiramente. Para cada nível no feitiço, o místico deverá consumir 10 moedas de ouro em agradecimentos para a criatura com a qual realizará o pacto. Este custo também inclui a preparação do local onde será realizado o ritual, que consiste em desenhar um círculo perfeito ao redor do místico e na colocação de objetos de valor em sete pontos distribuídos uniformemente ao longo de seu perímetro.

O mestre deve interpretar a criatura convocada para a realização do Pacto e pode negar o pedido do personagem se julgar que ele está além dos poderes do feitiço. Neste caso, todos os custos financeiros são perdidos, exceto o bem de valor inestimável.

- **Pacto 1:** Pacto de sorte. Todos os dias, durante sete dias consecutivos, o místico se beneficiará de um evento positivo, como achar uma moeda de ouro, ou ouvir uma informação importante. A oferenda é de 7 litros de sangue; o quão melhor é a qualidade (seres irracionais x racionais) do sangue, melhores serão os eventos positivos.
- **Pacto 2:** Favor. Oferece 1 ponto de EF (permanentemente) em troca de um favor. Este favor pode ser a realização de uma missão, que será alvo da barganha e delimitará o tempo do feitiço como o tempo necessário para seu cumprimento, ou pode ser uma tarefa mais curta, dentro das capacidades da criatura, como um transporte para outro plano ou uma audiência com uma entidade superior, por exemplo. Como parâmetro, a missão de matar uma pessoa bem protegida pode levar seis meses, enquanto matar um plebeu pode levar uma semana. Um favor pode ser resolvido imediatamente ou durar o tempo que for preciso para que o pedido seja atendido. O mestre deve julgar se o pedido está dentro do perfil da criatura. Um demônio não ousaria assassinar sozinho um sumo sacerdote dentro dos limites de poder da divindade, por exemplo. A criatura que aceitar a missão irá realizá-la dentro de suas capacidades. Um morto vivo poderá tentar matar sua vítima enquanto dorme, mas um demônio auto confiante pode tentar fazê-lo em combate direto. Além disso, uma missão pode exigir outros custos além dos citados acima. Um pedido de assassinato pode pedir outra alma em troca. Um pedido de roubo pode pedir outro objeto. Enfim, o mestre deve julgar o custo de acordo com a situação.
- **Pacto 4:** Pacto de vaidade. Oferece 1 ponto EF e RF permanentemente em troca de algum benefício como: rejuvenescer a aparência (até 5 anos para um meio orco, 10 anos para humano ou pequenino, 50 anos para um ser longevo como um anão, etc.), embelezamento (caracterização muito belo), sorte financeira (bônus de 1 nível em comércio e jogatina e todos os jogos de azar tem maiores chances de lhe beneficiar, a critério do mestre), etc. Observe que este efeito não aumenta a vida do personagem, mas apenas altera sua aparência. Dura seis meses.
- **Pacto 6:** Pacto de conhecimento. Oferece 1 ponto de EF e 2 pontos de EH permanentemente em troca de um conhecimento novo. O conhecimento deve estar na área de atuação da criatura pactuada (um demônio não saberá sobre objetos mágicos criados por magos Elementalista, etc.). O conhecimento é considerado uma tarefa aperfeiçoada para qualquer habilidade. Por exemplo, se o conhecimento for "Espadas demoníacas", todos os testes de habilidade relacionados a obter informações sobre espadas criadas por demônios, sejam eles de Religião, Trabalhos em Metais, etc., receberão o benefício da tarefa aperfeiçoada. Dura 1 ano.
- **Pacto 8:** Pacto de poder. Oferece 2 pontos de EF, 1 pontos de EH e 1 ponto de RM permanentemente em troca da abertura de uma magia nova na lista do místico. Esta magia pode ser de qualquer profissão ou especialidade, desde que comum ou perdida. No entanto, o místico já deve ter visto a magia ser realizada ou ter lido sobre ela em algum lugar (critério do mestre). O personagem poderá fazer uso da magia como se ela fosse de nível 5 enquanto durar o pacto. Dura 1 ano.
- **Pacto 10:** Pacto das almas. Oferece a própria alma, 3 pontos de EF, 1 ponto de RF e 1 ponto de RM permanentemente. Após o ritual, as criaturas pactuadas estarão ligadas misticamente e uma sempre saberá em qual plano de existência a outra está. Como consequência de oferecer a alma, o místico não poderá mais ser revivido por quaisquer magias comuns ou perdidas. Uma magia de nível ancestral será capaz de trazê-lo e volta a vida, mas isso enfiurecerá permanentemente a criatura pactuada. A barganha poderá oferecer ao personagem um benefício de qualquer nível desta magia de forma permanente. Esse benefício não contará como um pacto ativo, para fins de contagem de sobreposição e pactos. Alternativamente, um místico não elfo poderá optar pela vida eterna. Neste caso, ele para de envelhecer e não morrerá mais por idade.

Parede de Espinhos

Evocação: 3 rodadas

Alcance: 50 metros

Duração: 30 minutos

Essa magia permite o evocador a moldar a natureza fazendo crescer vinhas e espinhos como uma cerca viva. Dentro do alcance da magia o evocador pode moldar a Parede de espinhos como bem entender limitado ao tamanho descrito em cada efeito. A magia sempre cria uma barreira com 2 metros de espessura e 2 metros de altura, o evocador pode empilhá-las (tornando-a mais alta) ou dobrá-la (tornando-a mais espessa). A Parede de espinhos é robusta e espinhosa o suficiente para causar dano em quem tentar atravessá-la causando arranhões e cortes obtidos ao se espremer por entre as vinhas e espinhos.

Um personagem pode tentar atravessar 2 metros de barreira com um teste difícil de escapar em um terreno considerado difícil (penalidade 3). Um fracasso significa que ele sofre o dano determinado no nível ou que deve permanecer dentro da barreira nesta rodada (e não sofrer o dano). Não é possível atacar ou lançar magias enquanto estiver dentro da barreira.

É possível destruir 1 metro de barreira com um sucesso difícil com uma arma de corte média ou pesada, ou muito difícil com uma arma de contusão. Armas de perfuração não causam dano na barreira. A Parede de Espinhos é formada por vegetação "verde" sendo difícil atear fogo.

Essa magia só tem efeito em ambientes naturais com razoável vegetação.

- **Parede de Espinhos 1:** Cria uma barreira de até 4 metros de comprimento. Causa 12 pontos de dano.
- **Parede de Espinhos 2:** Cria uma barreira de até 8 metros de comprimento. Causa 16 pontos de dano.
- **Parede de Espinhos 4:** Cria uma barreira de até 12 metros de comprimento. Causa 20 pontos de dano.
- **Parede de Espinhos 6:** Cria uma barreira de até 16 metros de comprimento. Causa 24 pontos de dano.
- **Parede de Espinhos 8:** Cria uma barreira de até 20 metros de comprimento. Causa 28 pontos de dano.
- **Parede de Espinhos 10:** Cria uma barreira de até 24 metros de comprimento. Causa 32 pontos de dano.

Passo Largo

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Instantânea

A magia Passo Largo permite ao usuário ampliar seu campo de ação, fazendo dele um atacante mais eficaz ou simplesmente permitindo que ele supere obstáculos. Em níveis mais altos, a magia permite deslocamento para cima tão altos que permite ao usuário atingir criaturas no ar.

- **Passo Largo 1:** O usuário amplia o tamanho de seus passos em solo, sendo capaz de cobrir toda sua VB mesmo realizando outras ações na rodada, como lançando magias ou fazendo ataques.
- **Passo Largo 2:** Idem ao anterior, mais: o usuário passa a tocar tão pouco o solo durante seu deslocamento, que ele não é mais afetado por penalidades de terreno na VB.
- **Passo Largo 4:** Idem ao anterior, mas o usuário ainda pode marcar um alvo e partir em velocidade assustadora em sua direção (6 vezes sua VB, se for importante determinar). Ao atacar fisicamente este alvo, o usuário recebe +8 colunas de ataque.
- **Passo Largo 6:** Idem ao anterior, mas o bônus de ataque é de +12.
- **Passo Largo 8:** Idem ao anterior, mas contra personagens que estejam a até 10 metros de altura e 5 vezes sua VB de distância.
- **Passo Largo 10:** Idem ao anterior, mas permite ao usuário marcar qualquer número de alvos, possibilitando que ele ataque vários alvos com bônus, se ele for capaz de atacar várias vezes.

Passo Umbral

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Através dessa magia o rastreador se conecta com as sombras a sua volta, podendo usá-las como portais. O evocador usa o Passo Umbral para adentrar em uma sombra e sair imediatamente em outra através do Umbral.

Para poder atravessar através de uma sombra elas devem ter tamanho suficiente, ou seja, a projeção das sombras deve ser pelo menos do tamanho do rastreador. A distância entre as sombras que o rastreador pode usar como entrada e saída do Passo Umbral aumentam conforme o efeito usado.

Caso não existam sombras ou caso elas sejam menores que a altura do rastreador, não será possível usar o Passo Umbral, como por exemplo as áreas de escuridão total onde não existem sombras impossibilitando assim o Passo Umbral.

- **Passo Umbral 1:** Permite atravessar sombras com distância máxima de 2 metro entre si uma única vez.
- **Passo Umbral 3:** Permite atravessar sombras com distância máxima de 4 metros apenas 2 vezes.
- **Passo Umbral 5:** Permite atravessar sombras com distância máxima de 6 metros por 5 rodadas.
- **Passo Umbral 7:** Permite atravessar sombras com distância máxima de 8 metros por 15 rodadas.
- **Passo Umbral 9:** Permite atravessar sombras com distância máxima de 10 metros por 30 rodadas.

Pentagrama

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 5 Rodadas

Com este poderosíssimo encanto o místico canaliza uma grande quantidade de energia oriunda dos primórdios, formando três esferas sólidas, que orbitarão em torno do místico sem colidir com ele ou qualquer um que adentre em sua órbita, dando a impressão a quem vê que o místico está dentro de uma estrela invertida de cinco pontas.

Enquanto permanecer ativo o encanto será controlado de forma mental, e não necessitará de gestos ou palavras para ser usado, assim sendo, após a rodada de evocação o místico pode executar outras tarefas enquanto mantém o encanto ativo (Andar, Atacar, Contrapor, Evocar, Falar e etc.).

O místico pode usar as esferas para atacar ou contrapor forças, porém somente os níveis ímpares podem ser usados para contrapor forças, contudo, em ambos os casos, só é possível utilizar uma esfera por alvo a cada rodada. Esse encanto permite administrar o uso das 3 esferas ao longo da duração máxima do encanto, podendo assim, o místico por exemplo pode usar 1 esfera na primeira rodada e as demais apenas na última rodada do encanto.

1ª - O místico pode usar as esferas contra até três alvos escolhidos. Opcionalmente o evocador pode fundir esferas aumentando o dano final causado em 4 pontos por esfera fundida. Ao usar a esfera, a mesma será teleportada contra o alvo e se romperá imediatamente projetando toda sua energia contra o mesmo. Após esse processo a energia liberada pela esfera dissipa-se rapidamente.

2ª - Quando usado para contrapor forças, esse encanto funcionará da seguinte forma: O místico usará o total no encanto como coluna de ataque e fará um ataque contra o ataque do oponente. Caso o dano do oponente seja superior ao dano causado por este encanto, o místico tomará o dano subsequente na sua EH, caso não possua EH, o dano será aplicado diretamente na EF. Se o resultado do ataque do místico for um crítico e o oponente estiver empunhando sua arma, o golpe será completamente absorvido e ele precisará passar em um Teste Muito Difícil no total da arma usada para não ser desarmado. Ao término do embate a esfera se desfaz rapidamente.

Para cada 1 ponto de karma gasto no efeito deste encanto, cada esfera ganha 4 de dano; para cada nível que o místico possuir neste encanto ele soma 10 metros na distância máxima do projétil. O limite de dano que cada esfera pode causar separadamente é de 40; a distância máxima que cada projétil pode atingir é de 100 metros. As esferas têm 1/5 do tamanho do evocador.

Note que esse encanto entrará em colapso caso a duração termine, as esferas acabem, o encanto seja quebrado com Quebra de Encantos ou o místico evoque-o novamente. No último caso, o antigo efeito será desfeito e o novo efeito passa a ficar vigente, impedindo que o místico tenha mais de 3 esferas ao mesmo tempo.

Pentagrama místico

Evocação: 1 rodadas

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

Através deste encanto o místico é capaz de criar uma cela de energia em formato de pentagrama em torno de um demônio.

Ao conjurar este encanto, um pentagrama surge a base da criatura e outro surge imediatamente no ponto oposto formando uma espécie de cilindro de energia, após isto, a criatura deve fazer um teste de RM, caso falhe, ficará presa dentro desta cela, contudo, caso resista, o encanto se colapsa e a criatura não poderá mais ser alvo deste encanto por um dia. Enquanto estiver preso na cela, a criatura será incapaz de fazer qualquer ação além de falar.

Este encanto pode ser invocado conjuntamente com os encantos: conjuração demoníaca e domínio demoníaco e pode ser quebrado facilmente se um ser que possua aura própria toque pelo lado de fora a prisão. A duração é de seiscentos e sessenta e seis dias, exceto no último nível.

- **Pentagrama Místico 1:** Aprisiona um Demônio Menor.
- **Pentagrama Místico 3:** Aprisiona um Demônio Tipo I.
- **Pentagrama Místico 5:** Aprisiona um Demônio Tipo II.
- **Pentagrama Místico 7:** Aprisiona um Demônio Tipo III.
- **Pentagrama Místico 9:** Idem ao anterior, mas a duração deste nível é permanente.

Perfeccionismo

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Instantânea

Esta magia foi criada por um antigo mestre bardo perfeccionista, que desejava criar sua arte cada vez com mais perfeição, e ao longo dos anos a aprimorou para outras habilidades.

Basicamente, ela permite se rolar um novo teste, sem penalidades adicionais, e manter o maior resultado entre os dois. Ela não pode ser usada uma segunda vez para o mesmo teste. Fica o maior resultado entre o teste original e o novo teste.

Perfeccionismo 1: É possível refazer um teste de Arte, o segundo teste ganha um bônus de 1 nível de dificuldade no resultado.

Perfeccionismo 3: É possível refazer um teste de qualquer habilidade do grupo Influência, o segundo teste ganha um bônus de 1 nível de dificuldade no resultado.

Perfeccionismo 5: É possível refazer um teste de qualquer habilidade dos grupos Influência e Profissional, o segundo teste ganha um bônus de 1 nível de dificuldade no resultado.

Perfeccionismo 7: É possível refazer um teste de qualquer habilidade, o segundo teste ganha um bônus de 2 níveis de dificuldade no resultado.

Perfeccionismo 9: É possível refazer um teste de qualquer habilidade ou técnica de combate, o segundo teste ganha um bônus de 2 níveis de dificuldade no resultado.

Personificação

Evocação: 20 rodadas

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

Este encanto é capaz de criar uma fenda constante no tempo personificando quase que inteiramente o seu "eu" de instantes atrás. A personificação será completamente independente, contudo, sempre agirá de uma forma condizente com o evocador.

Por ser impossível de se personificar completamente o seu próprio "eu", o místico deve doar 1 EF para manter o elo entre o passado e o presente. Também é possível evocar esta magia de forma instantânea caso o místico doe um quinto de sua energia física atual. Note que é possível recuperar a EF cedida a este encanto com descanso ou magia, contudo, só ao término desse encanto. É importante ressaltar que ambos compartilham de todas as capacidades, exceto a EF.

Se a personificação fosse morrer, ao invés disso o encanto colapsa abruptamente retornando-a para a linha temporal do místico. Caso o místico morra, a personificação será atordoada por uma rodada, e após isto cumprirá o término do encanto sem restrições físicas ou mentais.

Note que só é possível ter uma personificação evocada por vez, caso o místico evoque outra o encanto sobre a primeira colapsa automaticamente. Se o místico se afastar mais do que a magia permite, a personificação ficará atônita e inerte.

- **Personificação 1:** A Personificação não pode se afastar mais que 100m do místico. A Duração é de 12 horas.
- **Personificação 2:** Idem ao anterior, mas a distância agora é de 200m A Duração é de 1 dia.
- **Personificação 4:** Idem ao anterior, mas a distância agora é de 400m. A Duração é de 3 dias.
- **Personificação 6:** Idem ao anterior, mas a distância agora é de 600m do místico. A Duração é de 1 semana.
- **Personificação 8:** Idem ao anterior, mas a distância agora é de 800m. A Duração é de 2 semanas.
- **Personificação 10:** Idem ao anterior, mas pode afastar-se a qualquer distância do místico. A Duração é de 1 mês.

Pesadelo

Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 metros

Duração: 1 semana

Este feitiço macabro implanta pensamentos terríveis na mente da vítima que falhar no teste de RM. Nos níveis iniciais a magia afeta apenas o sono, mas os níveis mais poderosos são capazes de tornar os pesadelos tão reais que a vítima será incapaz de diferenciar o sono e a vigília.

Alguns dos efeitos de pesadelo são cumulativos. Isso significa que as penalidades vão aumentando à medida que a vítima sofre com os pesadelos em noites subsequentes. No entanto, quando esta magia for lançada novamente sobre uma vítima já afetada, os efeitos não serão somados. Em vez disso, a duração da magia será prolongada para o prazo da que foi lançada mais recentemente.

Uma vítima de pesadelos pode realizar um teste de RM todas as noites. Caso obtenha sucesso, ela sofrerá apenas o nível 1 da magia naquela noite. Em caso de falha, ela sofre o nível normal a que foi exposta e perde 10 pontos de sua EH máxima, não podendo ser curada por qualquer efeito enquanto o personagem não se recuperar de Pesadelos.

Todas as penalidades da magia Pesadelo são dispersadas depois que o personagem conseguir dormir pelo menos 8 horas sem estar afetado pela magia, inclusive a EH perdida.

Pesadelo 1: A vítima da magia não conseguirá ter um sono tranquilo, pois será atormentada por pensamentos e sonhos ruins. Para se beneficiar do descanso e recuperar EH e karma enquanto durar o efeito deste encanto, será necessário que a vítima descanse no mínimo 12 horas, em vez das 8 normais.

Pesadelo 3: Idem ao anterior. No entanto, ela não consegue descansar apropriadamente e não irá recuperar EH nem karma, independente do tempo que descanse.

Pesadelo 5: Idem ao anterior. Além disso, a vítima sofrerá de um cansaço extremo nos dias seguintes, sofrendo uma penalidade de -2 em ataques e testes de habilidades para cada dia completo que permanecer sob efeito da magia.

Pesadelo 7: Idem a anterior. Além disso, a vítima passará a ter visões diurnas depois de pelo menos 1 noite com pesadelos. Em um combate, isso significa que o personagem tem 50% de chance de atacar uma “criatura de pesadelo” em vez de um alvo real. O mestre deve determinar arbitrariamente se esta “criatura” (que só existe na cabeça da vítima de Pesadelo) está em um lugar ocupado por outro personagem ou não.

Pesadelo 9: Idem à anterior, mas os efeitos são aplicados rapidamente. A vítima que fracassar no teste de RM entra em um estado de sonambulismo repentino repleto de pesadelos terríveis durante 2 rodadas. Ela fica sujeita a ataques oportunos durante este tempo (ataques contra a EH) e não pode atacar inimigos que não a tenham atacado nesta rodada. Passado este tempo ela desperta e passa a sofrer os efeitos de Pesadelos como se estivesse há duas noites sobre efeito da magia.

Piromanipulação

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 10 rodadas

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 direto na EF.

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 - 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.

Planta Venenosa

Evocação: 1 rodadas

Alcance: Variável

Duração: 1 hora

Essa magia permite o evocador alterar a composição das plantas numa determinada área transformando-as em venenosas. A área afetada e a letalidade do veneno aumentam conforme os efeitos. A área transformada exala toxinas que podem ser percebidas com um teste de Usar Sentidos médio, mas apenas um teste de Venefício Médio para se concluir que se trata de algo venenoso. Qualquer criatura desavisada que entrar na área deve ter sucesso em um teste de Resistência a Magia para evitar ser envenenada. Em níveis mais altos, as plantas terão aspectos mais sutis deixando o teste para notar a área mais difíceis.

Planta Venenosa 1: Transforma as plantas de uma área de 1 metro de raio, e o veneno será do Tipo I.

Planta Venenosa 2: Transforma as plantas de uma área de 2 metros de raio, e o veneno será do Tipo I.

Planta Venenosa 4: Transforma as plantas de uma área de 2 metros de raio, e o veneno será do Tipo II.

Planta Venenosa 6: Transforma as plantas de uma área de 3 metros de raio, notar a área agora é um teste difícil, e o veneno será do Tipo II.

Planta Venenosa 8: Transforma as plantas de uma área de 3 metros de raio, notar a área agora é um teste difícil, e o veneno será do Tipo III.

Planta Venenosa 10: Transforma as plantas de uma área de 4 metros de raio, notar a área agora é um teste muito difícil, e o veneno será do Tipo IV.

Poção da comunicação

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Com este ritual, o sonhador cria poderosas poções que auxiliam a comunicação.

Poção da Comunicação 1: Concede bônus em +1 coluna nas habilidades Empatia, Extrair Informação, Liderança, Negociação, Persuasão, Enganação e Línguas. Dura por 2 horas.

Poção da Comunicação 2: Permite falar qualquer idioma. Dura por 1 hora.

Poção da Comunicação 4: Ao beber a poção pode tentar se comunicar telepaticamente com qualquer pessoa num raio de 15 m, mas a pessoa poderá fazer um teste de RM contra a força de ataque deste feitiço. Dura por meia hora.

Poção da Comunicação 6: Concede bônus em +1 nível nas habilidades Empatia, Extrair Informação, Liderança, Negociação, Persuasão, Enganação e Línguas. Dura por 1 hora.

Poção da Comunicação 8: Ao beber a poção, pode tentar se comunicar telepaticamente com qualquer pessoa num raio de 100 m, mas a pessoa poderá fazer um teste de RM contra a força de ataque deste feitiço. O usuário da poção também pode falar oralmente ou por telepatia no idioma nativo de um de seus interlocutores. Dura por meia hora.

Poção da Comunicação 10: Ao beber a poção antes de dormir, o usuário deve concentrar-se em uma pessoa em qualquer lugar. Eles conversarão em seus sonhos por 5 min, mas (se quiser) o interlocutor pode fazer RM para resistir.

Poção da Juventude

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: 1 dia

A Poção da Juventude concede ao usuário uma aparência jovem e bela, independentemente de sua idade real e estado de saúde. O feitiço imbuído na poção não se trata de uma ilusão ou de uma transformação, mas sim de um efeito real de regeneração do corpo até um estado de juventude saudável. Dizem, no entanto, que o uso prolongado desta poção pode provocar o vício. De várias formas, esta poção pode ser considerada uma droga, conforme descrito no capítulo 10.9: Venenos e

Drogas, do Livro de regras. Ela possui ciclo de 7 dias e uso viciante igual a 3. A força de ataque é igual ao nível da poção ingerida.

Para criar a Poção da Juventude o místico precisa de duas gotas de sangue daquele que irá beber a poção. Além disso, são necessários ervas e cogumelos raros no custo total de 1 moeda de ouro por nível do feitiço. O preparo deve acontecer em um caldeirão de bruxo sob aquecimento constante. O preparo requer bastante água, esteja limpa ou não.

Quando o efeito da Poção da Juventude termina, o usuário entra em um estado de abstinência com duração igual à duração da poção ingerida. A abstinência cessa se uma nova poção for utilizada (mas retorna quando o efeito da nova poção acabar). A abstinência consiste em uma penalidade de -1 coluna em todos os testes e -1 em RF e RM para cada 2 níveis da poção ingerida (mínimo de penalidade 1). Além disso, o personagem fica irritadiço e com uma aparência envelhecida, o que aumenta em um nível a dificuldade de todos os testes de Carisma e habilidades que tem Carisma como atributo vinculado.

Exceto se especificado o contrário, a Poção da Juventude não restaura membros perdidos ou inutilizados e não recupera sentidos perdidos por formas não naturais, bem como não é capaz de trazer alguém de volta à vida. Este feitiço não surte efeito em meio elfos ou elfos de qualquer tipo.

- **Poção da Juventude 1:** Melhoramento menor. Remove cicatrizes superficiais e marcas da idade no rosto, como rugas e pintas.
- **Poção da Juventude 3:** Renovação. Remove cicatrizes profundas e torna a pele mais jovem. O usuário recebe +4 em testes de primeira impressão.
- **Poção da Juventude 5:** Melhoramento físico. Cura ferimentos recentes, restaurando qualquer quantidade de EF perdida. Ela regenera cicatrizes profundas, torna a pele mais jovem e os músculos mais fortes, concedendo +4 colunas em qualquer teste de força, físico e habilidades vinculadas a estes atributos. Além disso, o personagem passa a provocar +1 ponto de dano em ataques físicos.
- **Poção da Juventude 7:** Melhoramento sensorial. Idem à anterior, mas também aprimora os sentidos, concedendo +4 em todos os testes de Percepção e habilidades relacionadas a este atributo. Também concede +1 coluna de ataque.
- **Poção da Juventude 9:** Melhoramento maior. Idem à anterior, mas também amplia as capacidades extrassensoriais do usuário, concedendo +2 em RM e +4 em testes de Sensitividade. Neste nível, a poção suspende qualquer doença ou veneno naturais que estavam em atividade no corpo do personagem antes da ingestão da poção. Os efeitos retornam após o término do efeito.

Poção da maldição

Evocação: Ritual

Alcance: -

Duração: Permanente

O feitiço cria uma poção líquida que deve ser injetada no interior de algum alimento poroso, como uma fruta ou pão. Sua essência é magicamente misturada com o alimento não deixando rastros físicos de sua existência. Não é preciso ingerir todo o alimento encantado para que o feitiço surta efeito. No entanto, apenas uma vítima pode ser alvo desta magia por frasco da poção injetado: o primeiro a ingerir o alimento amaldiçoado.

O efeito da maldição depende do nível do efeito que produziu a poção. A maldição da poção pode ser quebrada por uma quebra de encantos normalmente. Contudo, a força de ataque da magia aumenta em 1 para cada mês que a vítima passa sob seu efeito.

No entanto, há outra forma de quebrar o efeito da poção da maldição além de utilizar uma contramágica. No momento da confecção da poção, o bruxo deve determinar um Ritual do desencanto que, se realizado corretamente, reverte os efeitos da poção sem a necessidade de qualquer teste.

O ritual de desencanto deve ser simples e possível de ser realizado, mas tão específico quanto o bruxo desejar. Por exemplo, o bruxo pode determinar que o ritual de desencanto para sua poção é "coçar o pé da vítima com uma pena do rei dos grifos da Cordilheira da Navalha.". Uma vez lançado o feitiço, o

bruxo é obrigado a pronunciar o ritual de desencanto sempre que lhe é perguntado, sob pena de quebra do feitiço.

O ritual de confecção da poção custa 3 moedas de ouro por nível do feitiço.

- **Poção da maldição 1:** O amaldiçoado é vítima de um azar sobrenatural que lhe afeta constantemente. Os efeitos são o mesmo da caracterização azarado enquanto durar o efeito. Faz 2 poções.
- **Poção da maldição 3:** Idem a anterior, mas o efeito é como o extremamente azarado. Além disso, sempre que o personagem estiver na presença do bruxo, todo acontecimento que prejudica o personagem em razão do azar irá, normalmente, beneficiar o bruxo (critério do mestre). Faz 2 poções.
- **Poção da maldição 5:** As vítimas dessa poção sofrem de dores e desconforto permanentes, o que lhes confere -3 colunas em todos os testes físicos realizados. Além disso, o desconforto prejudica a concentração, forçando evocadores a testarem sua concentração a cada minuto que desejam mantê-la a fim de manter um efeito ou evocação. Faz 2 poções.
- **Poção da maldição 7:** As vítimas desta poção passam a ver o mundo de outra forma. De forma aleatória (um lançamento par em 1d20, no momento que o mestre desejar), a vítima irá (a) ou enxergar a imagem de um inimigo em vez da imagem de um aliado; (b) ou não ver pessoas específicas, como na magia Cegar; (c) ou não será capaz de escutar nenhum som que um determinado aliado emita ou produza, mesmo que indiretamente. O efeito pode ser substituído no máximo 1 vez por dia. Faz 3 poções.
- **Poção da maldição 9:** Um minuto após ingerir a poção, a vítima sofre de fortes vertigens. Poucos minutos depois ela cai em um estado de coma que muito se parece com a morte (Um teste médio de sensibilidade identifica que ela está enfeitiçada. Um teste médio de medicina identifica que a vítima está viva. Um teste difícil de misticismo reconhece o feitiço). Faz 1 poção.

Poção da Metamorfose

Evocação: Ritual.

Alcance: Pessoal.

Duração: Variável.

Este feitiço permite criar uma poção que causa metamorfose em quem a ingere. A pessoa que beber a poção consciente de seus efeitos pode optar por bebê-la sem resistir. O custo em componentes rituais é de 1 mo por nível do efeito, além de um ingrediente especial descrito em alguns dos efeitos abaixo. A poção também pode ser misturada com alimentos/bebidas para transformar uma pessoa involuntariamente (neste caso, ela fará uma RM para tentar resistir ao efeito).

A metamorfose dura 1 rodada inteira para se concluir e é bastante dolorida, provocando uma penalidade de -2 em qualquer ação posterior por 5 minutos. A reversão ao estado natural é igualmente dolorosa e implica na mesma penalidade.

O feiticeiro deve determinar em que se transformará quem beber a poção durante o ritual de criação. A poção só é capaz de realizar a metamorfose para criaturas com o estágio igual ou inferior ao karma gasto na criação da poção, limitada ainda pelo estágio do feiticeiro que a criou. Por exemplo, um feiticeiro de estágio 9 é capaz de criar uma poção de metamorfose 5 e gastar 4 pontos extras de karma (totalizando 9) para transformar quem bebê-la em um Dentes de Sabre (estágio 9).

- **Poção da Metamorfose 1:** Disfarce. Transforma uma criatura em outra de mesma espécie/raça mas com aparência diferente (elfo em elfo, humano em humano, etc.). Se quiser replicar a aparência exata de alguma criatura específica, basta adicionar um fio de cabelo, unha, ou outro material da criatura na poção. A voz, a aparência e os atributos físicos serão os mesmos do outro ser enquanto durar o efeito. O efeito dura por 6 h. Faz 2 poções.
- **Poção da Metamorfose 3:** Metamorfose em animal. Transforma quem beber a poção num animal, é preciso colocar uma amostra de tecido do animal na poção. As habilidades naturais, aparência e atributos físicos serão iguais aos do animal. Enquanto metamorfoseado, só é

possível realizar magias instantâneas que não exija fala ou o consumo de materiais. O efeito dura por 6h. Faz 2 poções.

- **Poção da Metamorfose 5:** Metamorfose completa. Idem anterior, mas pode alterar o corpo para o de qualquer criatura, desde que haja uma amostra dela na poção. A metamorfose falha se quem beber a poção for mais do que 5 vezes mais leve ou pesado do que a criatura objetivo do feitiço. A duração é de 1 hora. Faz 2 poções.
- **Poção da Metamorfose 7:** Disfarce prolongado. Idem efeito 1, mas dura por 24 h. Faz 4 poções.
- **Poção da Metamorfose 9:** Metamorfose em animal prolongado. Idem efeito 3, mas dura por 24 h. Faz 4 poções.

Poção da Restauração

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: Instantânea

Com este feitiço, o feiticeiro consegue criar diferentes poções de cura ou restauração a partir de mistura de ervas comuns e medicinais no custo de 5 m.p. por nível do efeito. Cada poção pode ter um dos efeitos descrito em seu nível, escolhido durante o ritual (por exemplo, uma poção de restauração 1 pode servir para curar 3 de EF e outra poção de restauração 1 pode servir para curar 9 de EH).

Os efeitos mais altos são capazes de produzir mais de uma poção com apenas um ritual de preparação, contato que o feiticeiro forneça materiais para todas elas (pagando o custo multiplicado pelo número de poções que deseja produzir). No entanto, observe que todas as poções produzidas devem ser idênticas. Ou seja, não é possível produzir uma poção média de cura e uma poção Energética utilizando este feitiço apenas uma vez.

- **Poção da Restauração 1:** Permite criar uma Poção Menor de Cura, que restaura 3 de EF; ou uma Poção Energética, que restaura 9 de EH. Faz 1 poção.
- **Poção da Restauração 2:** Permite criar uma das poções: Poção de Cura, que restaura 6 de EF; ou uma Poção Energética, que restaura 18 de EH; ou uma Poção da Saúde, que cura doenças tipo I; ou uma Poção Antídoto que restaura venenos tipo I; ou uma Poção Mística Mínima, que restaura 1 ponto de karma. Faz 1 poção.
- **Poção de Restauração 4:** Permite criar uma das poções: Poção Média de Cura, que restaura 9 de EF; ou uma Poção Média Energética, que restaura 27 de EH; ou uma Poção Média da Saúde, que cura doenças até tipo III; ou uma Poção Média de Antídoto que restaura venenos até tipo II; ou uma Poção Mística Menor, que restaura 2 pontos de karma. Faz até 2 poções.
- **Poção da Restauração 6:** Permite criar uma das poções: Poção Forte de Cura, que restaura 12 de EF; ou uma Poção Forte Energética, que restaura 36 de EH; ou uma Poção Forte da Saúde, que cura doenças até tipo III; ou uma Poção Forte de Antídoto que restaura venenos até tipo III; ou uma Poção Mística Média, que restaura 4 pontos de karma. Faz até 2 poções.
- **Poção da Restauração 8:** Permite criar uma das poções: Poção Potente de Cura, que restaura 15 de EF; ou uma Poção Potente Energética, que restaura 45 de EH; ou uma Poção Potente da Saúde, que cura doenças até tipo IV; ou uma Poção Potente de Antídoto que restaura venenos até tipo IV; ou uma Poção Mística Potente, que restaura 6 pontos de karma. Faz até 3 poções.
- **Poção da Restauração 10:** Permite criar uma das poções: Elixir de Cura, que restaura 18 de EF; ou um Elixir Energético, que restaura 54 de EH; ou um Elixir da Saúde, que cura doenças até tipo V; ou um Elixir de Antídoto que restaura venenos até tipo V; ou uma Poção Mística Potente, que restaura 8 pontos de karma. Faz até 3 poções.

Poção da viagem

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: 4 horas

A poção da viagem permite ao usuário enviar seu espírito para outros planos para colher informações, encontrar criaturas ou realizar tarefas que seriam impossíveis no plano material. Durante seu efeito, o corpo do personagem permanece em transe e vulnerável, enquanto seu espírito, na forma exatamente igual a que seu corpo físico possui (inclusive com uma cópia das mesmas armas, munição e objetos), passa a vagar no plano destino. Enquanto estiver nessa situação, o espírito do usuário da poção só pode ser atingido por objetos mágicos. Por outro lado, ele só é capaz de afetar o plano material se estiver usando um objeto mágico. A magia não termina se o corpo físico do usuário sofrer dano ou for afetado de qualquer forma. Magias de cunho mental, no entanto, afetam o espírito do usuário.

As estatísticas do personagem são idênticas no plano destino. Se ele morrer naquele local, seu corpo físico morre no plano material. Da mesma forma, se ele morrer no plano material, sua projeção no plano físico também morre.

O quão profundamente seu espírito consegue viajar de forma segura varia conforme o nível da poção. Cada plano possui suas próprias características que o mestre pode explorar como quiser além do que é informado nos níveis da magia. Nem todas as criaturas encontradas nos planos de destino são espirituais. No entanto, muitas delas serão (a critério do mestre). Se o usuário estabelecer um contato amistoso com alguma criatura, ele pode chamá-la especificamente em um momento futuro utilizando o feitiço Contatar Espírito.

Como a viagem é espiritual, não é possível trazer qualquer objeto físico de volta da viagem. Qualquer material que um personagem esteja carregando consigo que ele não tenha levado no momento em que ingeriu a poção irá cair de suas mãos no local em que ele estava, no plano em que ele estava. Ao término da magia, o transe termina e o personagem retoma os sentidos imediatamente.

O ritual de criação da poção exige algumas ervas exóticas, cheirosas e de gosto ruim. Não há custo para a produção além do tempo gasto, que deve ser integral para apenas uma dose. No entanto, diferente das outras poções, esta precisa de um preparativo para ser ingerida. É preciso gastar 4 moedas de ouro por nível da poção em materiais e decoração do local que será a partida da "viagem". Um caldeirão com incensos e ervas fervidas deve estar por perto e um círculo deve ser desenhado ao redor de todos que irão beber da poção. Se todos os passos forem concluídos, aqueles que beberem uma poção com poucos minutos de intervalo irão surgir no mesmo local no plano destino. No entanto, se qualquer etapa não for concluída, a poção não surte efeito nenhum, com exceção de uma azia persistente.

- **Poção da viagem 1:** Viagem ao Éter. O éter é a parede que separa todos os planos. A partir dele é possível observar a periferia dos planos elementais, do plano astral e do limbo. Não é possível enxergar o plano divino ou infernal. Também é possível ver e interagir com o plano material através de objetos mágicos. Criaturas invisíveis através de magia são visíveis a partir do éter. Criaturas imateriais no plano material podem ser afetadas por armas normais no éter, mas criaturas físicas no plano material só podem ser afetadas por armas mágicas. O espírito do personagem não é invisível, mas percebê-lo exige um teste fácil de sensibilidade. Após o sucesso no teste, a criatura é capaz de vê-la com seu sentido de visão normal.
- **Poção da viagem 3:** Viagem FATA. Permite entrar na periferia do plano elemental do fogo, da água, da terra ou do ar. A viagem é instantânea (o personagem não tem acesso ao éter). Na periferia dos planos elementais é possível encontrar elementais (geralmente menos agressivos do que aqueles trazidos a força para o plano material) e conversar com eles, além de gênios e outras criaturas titânicas. Cada plano possui locais de poder vinculados aos seus elementos e podem possuir conhecimentos valiosos.
- **Poção da viagem 5:** Viagem da Luz e das Trevas. Permite visitar a periferia dos planos da Luz e das Trevas. A viagem é como na Viagem FATA. O plano das Trevas é uma noite eterna, sem luas, mas fisicamente é muito parecido com plano material, distorcido. Animais da noite e vermes vivem por lá, mas o plano é governado secretamente por mortos-vivos inteligentes, como vampiros milenares (talvez os originais). O plano da Luz é o oposto, com um dia eterno em um sol escaldante permanente. Os cristais encontrados nas Estepes Vítreas podem ser encontrados facilmente neste plano. Ambos os planos possuem um mana extraordinário, uma vez que os planos, crê-se, foram criados a partir da essência dos Titãs homônimos. Enviados de Cruine podem ser encontrados em ambos, vigiando e patrulhando, caçando mortos vivos ou

remanescentes de guerras passadas. Se um sacerdote ou seguidor fiel de Cruine não estiver entre os viajantes, não é prudente esperar que os enviados serão amistosos.

- **Poção da viagem 7:** Viagem Astral. Permite entrar no plano astral e conversar com as almas de todas as criaturas que já morreram e não foram levadas a algum plano divino. Isso inclui criaturas artificiais com alma e criaturas místicas sem um deus criador conhecido, além de qualquer indivíduo ateu que habite Tagmar. O plano astral possui santuários de redenção colocados por enviados dos deuses que guardam muito conhecimento e tesouros (geralmente não físicos);
- **Poção da viagem 9:** Viagem ao Limbo. Não há nada no Limbo, dizem. Porém, o Limbo possui uma coleção de almas perdidas que por alguma razão não acabaram no plano Astral. Também é possível sentir a forte presença de energia infernal e alguns demônios de fato escapam do plano demoníaco para o Limbo através do Tártaro, um local sombrio, que muito se assemelha a um vulcão ativo. É quase impossível alcançar o Tártaro, porque a viagem para o Limbo sempre deixa o usuário distante demais para chegar na vigência da magia. Visualmente, o limbo acessado por esta poção é uma grande savana, basicamente plana, e com ruínas espalhadas por todos os lugares. Espíritos poderosos são encontrados por lá. Afinal, os que não são acabam por serem engolidos pelos mais poderosos.

Poção das Emoções

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal.

Duração: 1 dia.

A poção das emoções torna aqueles que a beberem muito mais suscetíveis a manipulações passionais. Esse indivíduo mudará seu comportamento de forma abrupta, dependendo da situação. Todos os testes de habilidade do grupo influenciados realizados conta uma vítima da poção das emoções tem um nível extra em seus resultados. Além disso, o personagem afetado deve interpretar seu desequilíbrio emocional, como chorar por fatos tristes para ele ou ficar eufórico com boas notícias.

Para o preparo da poção o feiticeiro deve reunir ervas e temperos que totalizam 3 m.p. por nível da magia, além de fluidos corporais de um indivíduo da mesma raça que pretende afetar. Se uma raça diferente beber a poção, nenhum efeito mágico será sentido, mas enjoos e um péssimo gosto na boca acompanharão este personagem por 6 horas. A poção é quase inodora e transparente, possuindo apenas um pequeno tom esverdeado. Ela pode ser misturada em bebidas ou alimentos e ainda sim surtir efeito, desde que todo o seu conteúdo seja ingerido (em torno de 50 ml). Não é possível detectá-la com Usar Sentidos. Contudo, um sucesso Difícil em Sensitividade pode sugerir a sensação de que algo não está certo com a bebida ou alimento (mas não indica diretamente a presença da poção).

O nível da poção determina qual o extremo que a vítima é capaz de alcançar. Se uma determinada provocação for levar a vítima a realizar um ato além daquele que o poder da poção determinar, o efeito é encerrado imediatamente. Todas as vítimas da poção das emoções lembram do ocorrido e podem ou não perceber que estavam enfeitiçadas, embora não precisem saber, necessariamente, que foi a poção que lhes imbuíu este efeito.

- **Poção das emoções 1:** A vítima pode variar um pouco seus sentimentos, tornando-se mais alegre ou triste dependendo da situação. Ele não realizará nada que não esteja dentro do seu normal. Faz 5 poções.
- **Poção das emoções 2:** A vítima varia bastante seus sentimentos. Os testes de impressão podem receber mais ou menos um nível de situação, dependendo da abordagem. Faz 4 poções.
- **Poção das emoções 4:** A vítima tem variações extremas de comportamento e pode entrar em um combate desarmado facilmente. Faz 3 poções.
- **Poção das emoções 7:** A vítima tem variações extremas de comportamento e pode entrar em um combate mortal facilmente. Faz 2 poções.
- **Poção das emoções 10:** A vítima tem variações completas em seu comportamento. Ela pode apaixonar-se e casar-se durante o efeito da magia, suicidar-se ou o que mais for cabível e de acordo com as experiências que tiver. Faz 1 poção.

Poção de Projeção Astral

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Este ritual cria poções que permitem que uma pessoa projete seus sentidos para fora do corpo, e dependendo do nível de poder do efeito, permite que a pessoa projete sua mente fora do corpo em uma imagem de si própria capaz de fazer ações ou até usar magias.

Enquanto a poção está em efeito, o corpo da pessoa permanece dormindo e pode ser vítima de ataques oportunos.

- **Poção de Projeção Astral 1:** Permite criar uma Poção Sensorial, que depois de ingerida projeta os sentidos de visão, audição e olfato para um ponto fora do corpo num raio de 10 m por 10 rodadas. A cada rodada, o ponto pode se deslocar por outros 10 m até estar em uma distância total de 100 m.
- **Poção de Projeção Astral 3:** Permite criar uma Poção de Projeção, que depois de ingerida deixa o corpo em transe enquanto uma imagem do usuário da poção sai de seu corpo e flutua a 1 m do solo, podendo se mover a uma velocidade de 20 m. A imagem só pode ser atingida por magias e armas mágicas, e pode se afastar até uma distância total de 200 metros. O corpo astral não tem EF, mas a EH é somada da EF original (EF total na forma física). O efeito dura por 10 rodadas. Quando a projeção perde a EH, ela é destruída. E caso a imagem seja destruída ou acabe o feito, a pessoa acorda atordoada por uma rodada. A imagem pode falar, se movimentar e usar equipamentos "espirituais" iguais aos que o corpo está portando, e funcionam como se fossem armas mágicas. Neste nível, a projeção não pode atravessar paredes, ou se dissipa, a imagem também não pode se mover na vertical e sempre está a 1m de altura do solo.
- **Poção de Projeção Astral 5:** Permite criar uma Poção Espiritual, similar ao efeito anterior, mas a velocidade é de 30 m, pode se afastar até 500 m do corpo, e neste nível, a projeção pode atravessar paredes. Dura por até 20 rodadas.
- **Poção de Projeção Astral 7:** Permite criar uma Poção Astral, similar ao efeito anterior, mas pode se afastar a até 1 km, pode se mover em qualquer direção (inclusive a vertical), e dura por até 30 rodadas.
- **Poção de Projeção Astral 9:** Permite criar uma Poção de Projeção Astral ou uma Poção de Projeção Sensorial. A poção de projeção astral é como a anterior, mas a EH da projeção é acrescentada do dobro da EF original, permite se afastar a qualquer distância dentro dos limites da duração e de sua velocidade, e caso a imagem seja destruída ou acabe o efeito, a pessoa desperta imediatamente sem ficar atordoada. A poção de projeção sensorial dura por 1 hora, e neste período é possível ficar em transe enquanto move um ponto invisível que começa do meio de seus olhos e pode ser movido em qualquer direção a uma velocidade de 15 m / rodada (ou 1 m/s, ou 60m/m, ou 3600 m/h); todos os sentidos do usuário podem ser experimentados pelo ponto invisível.

Poção de voo

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: variável

Este feitiço permite criar poções que concedem a capacidade de voar para quem ingerir. O usuário pode optar por não resistir ao efeito da poção. Após ingestão receberá instantaneamente a capacidade de voar, caso seja sua primeira vezes terá de rolar um teste no atributo intelecto ou percepção para entender e/ou perceber as nuances de sua nova habilidade. Essa nova habilidade funciona como se fosse Levitação, no entanto o usuário é capaz de ir em todos os sentidos e mudar direção instantaneamente sem sofrer efeitos, diferente do voo de seres alados. As regras de Peso Carregado e qualquer outra necessária continua sendo a mesma como se estivesse no solo.

O custo dos ingredientes é de 1 M.O. por nível, além de um pena de grifo ou hipogrifo como ingrediente especial. O valor da VB e a duração dependem do nível usado na hora da criação.

- **Poção de Voo 1:** Velocidade base em Voo é igual a do solo e a duração é de 10 minutos(40 rodadas).
- **Poção de Voo 2:** Velocidade base em Voo de 30 e a duração é de 30 minutos.
- **Poção de Voo 4:** Velocidade base em Voo de 40 e a duração é de 30 minutos. Faz até 2 poções.
- **Poção de Voo 6:** Velocidade base em Voo de 40 e a duração é de 1 hora. Faz até 2 poções.
- **Poção de Voo 8:** Velocidade base em Voo de 50 e a duração é de 2 horas. Faz até 3 poções.
- **Poção de Voo 10:** Velocidade base em Voo de 60 e a duração é de 4 horas. Faz até 4 poções.

Poção do Duplo

Evocação: Ritual

Alcance: -

Duração: Até o usuário adormecer ou perder a consciência.

A poção do duplo copia outra criatura, transformando quem bebê-la em um clone. Quanto mais poderosa a poção criada, mais poderosa poderá ser a forma assumida, ou mais poções serão criadas.

A forma assumida copia perfeitamente todas as características físicas do ser original, como voz, cicatrizes, defeitos e qualidades físicas. Mesmo que exista alguma razão para desconfiar do clone, todos seus testes de enganação ou persuasão para tentar convencer alguém de que o usuário da poção é realmente aquele indivíduo copiado serão realizados com dois níveis a menos de dificuldade. Alguns trejeitos também serão carregados, mesmo que involuntariamente. O usuário da poção também terá um sentimento próximo do sentimento que o ser copiado sentiria ao ver outras pessoas.

Esta poção não permite a transformação em criaturas artificiais ou mortos-vivos.

A confecção da poção da transformação exige algum objeto pessoal da criatura que será copiada. Este objeto pode ser uma parte da própria criatura, como um fio de cabelo ou uma escama, ou um objeto íntimo, com valor sentimental (que geralmente já estará impregnado com a aura da vítima). Além disso, a poção deve ser fervida na água em um caldeirão juntamente com ervas, insetos e pedras preciosas no valor de 1 mo por nível da poção.

A transformação completa leva 1 rodada completa. Enquanto ela ocorre, o usuário não é capaz de realizar nenhuma ação devido a dor e o desconforto. Observe que se uma criatura não apta a se transformar na criatura copiada beber a poção, nenhum efeito mágico é sentido. No entanto, o usuário sofrerá fortes dores abdominais por 2 horas, lhe conferindo -1 em todos os testes físicos.

Um personagem que morrer na forma duplicada volta a sua forma original. Membros perdidos na forma alternativa são recuperados quando o personagem volta para sua forma natural. Durante a transformação, o personagem muda de tamanho de acordo com a nova forma, rasgando roupas, cordas ou destruindo armaduras. Durante estes breves e doloridos momentos, ele torna-se imune ao dano sofrido por estes objetos ou qualquer outro que imporia limitação não mágica a sua forma transformada. Limitações mágicas exigem um teste de RM, onde a força de ataque é a magia limitadora e a força de defesa é a magia Poção do Duplo. Caso fracasse no teste de RM, o efeito não se manifesta e o personagem volta a sua forma natural. Qualquer ataque contra o personagem durante sua rodada de transformação provoca -25% de dano e deve superar uma defesa P1, independente da defesa original do personagem.

Exemplo: Rufriek cria uma Poção Diabólica com um chifre de demônio tipo III. Ele dá sua poção para o guerreiro anão Badum. Ao bebê-la, Badum cresce rapidamente, rasgando suas roupas e armaduras até assumir a forma do demônio cujo chifre foi arrancado.

- **Poção da transformação 1:** Poção Imitadora. Permite ao usuário transformar-se em uma criatura viva de uma raça semelhante ao personagem (humano em anão, elfo, Goura ou bestial, por exemplo). Faz 1 poção.

- **Poção da transformação 2:** Poção Multirracial. Permite ao usuário transformar-se em uma criatura viva, nativa do plano material, de outra raça e que possua de 1/2 a 2x seu próprio peso. Faz 1 poção.
- **Poção da transformação 4:** Poção da Monstruosidade. Faz 4 Poções Imitadoras ou faz uma poção da Monstruosidade, que permite ao usuário transformar-se em qualquer criatura viva, do plano material, da mesma ou de outra raça e que possua de 1/10 a 10x seu próprio peso.
- **Poção da transformação 6:** Poção Diabólica. Faz 3 Poções Multirraciais ou faz uma Poção Diabólica, que permite ao usuário transformar-se em qualquer criatura infernal ou do éter. O personagem não é capaz de se transformar em uma criatura com mais estágios do que ele próprio.
- **Poção da transformação 8:** Poção Celestial. Faz 2 Poções da Monstruosidade ou faz uma Poção Celestial, que permite ao usuário transformar-se em qualquer criatura celestial ou de Dartel. O personagem não é capaz de se transformar em uma criatura com mais estágios do que ele próprio.
- **Poção da transformação 10:** Poção Titânica. Permite ao usuário transformar-se em qualquer criatura titânica. O personagem não é capaz de se transformar em uma criatura com mais estágios do que ele próprio.

Poção do hálito de dragão

Evocação: Ritual.

Alcance: Pessoal.

Duração: Instantânea.

Este feitiço cria um poção vermelho intenso que permite ao usuário cuspir uma rajada elemental que pode ser utilizada como ataque. A poção deve ser ingerida e em seguida cuspidada na forma de uma labaredas, raio, borrifada ou rajada. Independentemente do tipo de poção de hálito de dragão utilizada, o efeito tem um alcance máximo de 4 metros. Alguns níveis da poção permitem que o hálito seja manobrado para afetar mais de um alvo. No entanto, todas os alvos devem estar do mesmo lado do feiticeiro e distantes no máximo 3 metros entre si.

O acréscimo de uma escama de dragão na mistura da poção determina qual o tipo de hálito o usuário da poção manifestará. Para uma labaredas de chamas, utiliza-se uma escama de dragão púrpura, do fogo ou dourado (dano de queimadura); para uma borrifada ácida, utiliza-se a escama de um dradenar (dano de corrosão); para um raio elétrico, utiliza-se a escama de um dragão de areia (dano elétrico); para uma rajada congelante, a escama de um dragão do gelo (dano de frio); para uma rajada de ar espiral subaquático ou jato d'água fora d'água, uma escama de draquae (dano de esmagamento); para uma rajada sagrada, a escama de dragão de cristal (dano de karma); e para uma rajada infernal, a escama de um dragão negro (dano de karma). Todos os efeitos provocam dano mágico.

Além da escama de dragão, o preparo desta poção consome materiais no custo de 5 moeda de prata por nível do efeito na forma de misturas de diversas ervas e carvão, além, é claro, dos frascos disponíveis (que podem ser reaproveitados). O nível da magia determina o poder do hálito de dragão manifestado e o número de frascos de poção que é possível produzir. Cada poção criada ainda deve ser considerada para o número máximo de poções que o feiticeiro é capaz de manter. Portanto, fazer o ritual de nível 10 ocupa 5 espaços de poções do místico.

O feiticeiro que criou a poção pode ingerir todo o líquido do frasco e atacar com seu hálito encantado utilizando a força de ataque do feitiço, que é determinado em sua criação, de acordo com o karma gasto. Ingerir a poção e manifestar o hálito (como ataque ou não) é uma ação instantânea. Qualquer um que não seja o criador da poção pode tentar utilizá-la para o mesmo propósito mas, antes disso, devem ser bem sucedidos em um teste médio de malabarismo. Um fracasso faz a poção ativar-se na boca do usuário, provocando o seu dano de 100% diretamente em quem tenta utilizá-la.

- **Poção do hálito de dragão 1:** Um frasco. Causa 16 pontos de dano em 1 alvo.
- **Poção do hálito de dragão 3:** Três frascos. Causa 16 pontos de dano em até 2 alvos.
- **Poção do hálito de dragão 5:** Três frascos. Causa 24 pontos de dano em até 2 alvos.
- **Poção do hálito de dragão 7:** Cinco frascos. Causa 24 pontos de dano em até 3 alvos.

- **Poção do hálito de dragão 9:** Cinco frascos. Causa 32 pontos de dano em até 3 alvos.

Poção do Sono

Evocação: Variável

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Este feitiço cria uma poção, com variações líquidas ou em incenso, que causa sono em uma ou mais pessoas. Os efeitos rituais têm custo de 5 m.p. por nível do efeito.

Obs. A partir do efeito 2, todas as evocações são rituais.

- **Poção do Sono 1:** Durante a evocação escolha Poção da Sonolência ou Poção do Desmaio, ambas de evocação instantânea e lançam o líquido direto das mãos do evocador contra uma criatura. A criatura tem direito a teste de RM para resistir ao efeito. Não é possível guardar a poção, pois ela evapora e se dissipa ao término da rodada. **Poção da Sonolência:** Se falhar na RM, a criatura fica sonolenta, com penalidade de -2 em todas as colunas por 6 rodadas. **Poção do Desmaio:** se falhar na RM, a criatura tem uma vertigem e cai, despertando imediatamente, mas demora uma rodada para se recompor a agir, podendo apenas se levantar e manter seus reflexos minimamente para se defender (ou seja, os ataques contra ela não são direto na EF, mas pode ser vítima de ataques oportunos).
- **Poção do Sono 2:** Produz 3 frascos com Poções do Sono. Cada poção pode ser inserida em alimentos ou bebidas para que alguém ingira involuntariamente, ou administrada diretamente para uma pessoa que a ingira de forma voluntária. Quem a ingerir de forma involuntária deve fazer um teste de RM para não sofrer o efeito da poção. Quem falhar na RM fica sonolento (penalidade de -4) por 20 rodadas (5 min), se a pessoa for incomodada (barulho, combate) o efeito passará após os 5 min, mas se ela não for incomodada adormecerá após as 20 rodadas. Uma vez adormecida, a pessoa irá dormir um sono leve por 8 horas mas durante este sono se houver som alto ou alguém agitar seu corpo ela desperta.
- **Poção do Sono 4:** Produz um frasco de Incenso do Sono que ao se abrir ou quebrar libera um gás de incenso num raio de 6m e permanece no ar neste espaço por 4 rodadas antes de se dissipar. Todos que respiraram o incenso tem que fazer uma RM para não sofrer os mesmos efeitos descritos na Poção do Sono (vide efeito 2).
- **Poção do Sono 6:** Cria 3 doses de Poção Concentrada do Sono bem mais concentrada que a poção do sono. Cada dose pode ser atirada no rosto de qualquer criatura. Se a criatura não tiver imunidade a sono, deve fazer a RM para não sofrer os efeitos. Quem falhar na RM fica muito sonolento (penalidade de -6) por 8 rodadas (2 min), e no término deste tempo deve fazer uma nova RM para não cair adormecida. Uma vez adormecida, a pessoa irá dormir um sono pesado por 8 horas mas durante este sono se houver som alto ou alguém agitar seu corpo ela poderá fazer uma nova RM para resistir ao efeito e despertar.
- **Poção do Sono 8:** Cria um poderoso elixir, capaz de fazer uma criatura dormir imediatamente após o consumo se falhar na RM. O sono é pesado e dura por 12 horas e nada pode acordar a pessoa a não ser algum efeito de quebra de encantos ou algum ataque que cause dano nela.
- **Poção do Sono 10:** Cria um Incenso de Elixir do Sono, que é composto de um frasco contendo incenso e um frasco contendo o elixir. Quando os dois frascos são quebrados, um gás forte se expande num raio de 6 m e dura por 3 minutos nesta área. Quem respirar o gás deve fazer uma RM para não sofrer efeitos equivalentes ao elixir do sono (vide efeito 8).

Poção do Tamanho

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: variável

Este feitiço permite criar poções que causam mudança no tamanho, sendo possível crescer ou encolher. O usuário pode optar por não resistir ao efeito da poção. Após ingestão a transformação levará uma rodada para acontecer.

O custo dos ingredientes é de 4 M.P. por nível, além de um ingrediente especial que decidirá o tipo da poção, os ingredientes especiais são; um dente de ogro para a poção de crescimento e/ou uma unha de pequenino para a poção de encolhimento, se o místico decidir usar os dois, a poção terá seu efeito decidido no momento da ingestão. Neste último caso o usuário que não souber do que se trata a poção ativará um dos dois efeitos de forma aleatória. O efeito e a duração dependem do tipo de poção e do nível usado na hora da criação.

- **Poção do Tamanho 1:** Diminui em 10% o tamanho de um ser que tenha no máximo o tamanho de 3m, dando +1 de agilidade e reduzido 10% de sua EF; ou aumenta em 10% dando +1 de força e mais 10% de EF. A duração é de 30 minutos.
- **Poção do Tamanho 3:** Idem ao anterior, mas agora em vez de 10% é 15% e pessoas aumentadas podem segurar armas de 2 mãos com apenas 1 mão. A duração é de 2 horas.
- **Poção do Tamanho 5:** Idem ao anterior, mas agora pode produzir até 2 frascos e em vez de 15% é 20% e aumentar/diminuir dá + 1 nível de bônus/penalidade no dano. A duração é de 6 horas.
- **Poção do Tamanho 7:** Idem ao anterior, mas agora pode produzir até 3 frascos e sua agilidade ou força aumenta em +3. A duração é de 12 horas.
- **Poção do Tamanho 9:** Idem ao anterior, mas agora pode produzir até 4 frascos e sua duração é de 1 dia.

Poção do Vigor

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Este feitiço permite criar poções feitas com ervas energéticas e relaxantes, que tem como objetivo revigorar quem toma energizando seu corpo, clareando a mente, curando a fadiga e aumentando temporariamente sua EH em combate. O aumento de EH só ocorre caso o usuário esteja em combate e perdura até o término dele. O usuário pode optar por não resistir ao efeito da poção.

O custo dos ingredientes é de 5 M.P. por nível.

- **Poção do Vigor 1:** Produz 1 poção que aumenta 10 pontos de EH.
- **Poção do Vigor 2:** Produz até 2 poções que aumenta 15 pontos de EH.
- **Poção do Vigor 4:** Produz até 2 poções que aumenta 20 pontos de EH.
- **Poção do Vigor 6:** Produz até 3 poções que aumenta 25 pontos de EH.
- **Poção do Vigor 8:** Produz até 3 poções que aumenta 30 pontos de EH.
- **Poção do Vigor 10:** Produz até 4 poções que aumenta 35 pontos de EH.

Poção Pele Cascarocha

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Este feitiço permite criar poções que tornam a pele mais grossa e resistente como se fosse a casca de uma árvore ou rocha, recebendo a tonalidade de um castanho acinzentado e não perdendo sua flexibilidade. O usuário pode optar por não resistir ao efeito da poção. A transformação da pele acontece instantaneamente.

É válido lembrar que a EF extra faz parte do corpo do usuário, pode, portanto, ser recuperada através de descanso ou magia.

O custo dos ingredientes é de 5 M.P. por nível, além de uma lasca de pedra e casca de árvore como ingrediente especial.

- **Poção Pele Cascarocha 1:** Aumenta 6 pontos de EF e sua defesa passa a ser M. A duração é de 30 minutos.
- **Poção Pele Cascarocha 2:** Idem a anterior, mas agora recebe 8 de EF e 1 de defesa. A duração é de 2 horas e produz até 2 poções.
- **Poção Pele Cascarocha 4:** Idem a anterior, mas agora recebe 10 de EF e 2 de defesa. A duração é de 8 horas e produz até 2 poções.
- **Poção Pele Cascarocha 6:** Aumenta 15 pontos de EF e sua defesa passa a ser P. A duração é de 12 horas e produz até 3 poções.
- **Poção Pele Cascarocha 8:** Idem a anterior, mas agora recebe 18 de EF e 1 de defesa. A duração é de 1 dia e produz até 3 poções.
- **Poção Pele Cascarocha 10:** Idem a anterior, mas agora recebe 20 de EF e 2 de defesa. A duração é de 1 dia e produz até 4 poções

Possessão

Evocação: Variável

Alcance: Toque

Duração: Variável

Este poderoso feitiço permite que o espírito de seu evocador troque de corpo com alguma outra criatura, caso este 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.

Presságio

Evocação: 2 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: Instantânea

Com este feitiço, o místico consegue através de sensações diversas pressentir as oportunidades e perigos que se encontram no futuro. A evocação do feitiço ocorre de forma sutil e não concede qualquer visão do futuro, somente sensações vagas. O mestre pode optar por qualificar as sensações entre nula, baixa, média e alta.

Ex.: O jogador de Estágio 3 usa o feitiço para verificar uma caverna, descobrindo que ele pode ter sorte baixa e perigo médio. O mestre passou essas informações depois de decidir que dentro da caverna haverá alguns orcos carregando uma porção de moedas de cobre/prata/ouro.

As ações do místico e de seu grupo podem mudar o resultado do presságio, por exemplo, levar muitos mercenários em uma viagem que deveria ser perigosa reduzindo assim a chance do evocador de encontrar perigo, ou arrumar confusão em um lugar onde o místico estaria segurando causando assim a possibilidade de encontrar algum perigo. Além disso, o feitiço pode ser usado um número de vezes por dia igual seu valor de aura.

O místico só é capaz de pressentir as coisas dentro de um período de tempo em dias igual ao nível que se está usando.

- Ex.: Sian utiliza o nível 3 de Presságio para descobrir as possibilidades que ele pode encontrar em sua viagem de uma cidade para outra pelos próximos 3 dias, ele descobriu que dentro desse período ele poderá encontrar perigo baixo e sorte nula.
- **Presságio 1:** O evocador determina um local ou caminho que esteja dentro de sua visão ou por visualização mental (caso já tenha visto antes) para saber se existe algum perigo.
- **Presságio 3:** Idem ao anterior, mas agora é possível pressentir a possível existência de alguma sorte.
- **Presságio 5:** Idem ao anterior, mas agora é possível em objetos.
- **Presságio 7:** Idem ao anterior, mas agora é possível em criaturas. Válido lembrar que o feitiço é pessoal, sendo assim não exige teste de RM das criaturas.
- **Presságio 9:** Idem ao anterior, mas agora é possível usar este encanto para pressentir o futuro de outra criatura.

Prestidigitação

Evocação: Instantânea

Alcance: 1 metro

Duração: 10 min

Com esta magia o evocador consegue fazer desaparecer objetos enviando-os a um pequeno subplano temporário de energia, fazendo-os reaparecerem quando desejarem (encerrando assim a magia). Caso a magia chegue ao limite de duração, o objeto reaparece.

Esta magia é muito comum para encantar plateias que ficam de olhos atentos nos artistas na tentativa frustrada de tentar adivinhar como foi feito para fazer sumir o objeto.

Caso o objeto esteja em posse de um ser por um longo período ou possua algum tipo de aura própria, haverá um teste de Resistência Mágica para que o objeto não desapareça (se passar no teste).

O evocador precisa apontar os objetos para que eles desapareçam.

Esta magia não afeta criaturas de qualquer tipo.

- **Prestidigitação 1:** Faz sumir 1 objeto cujo volume não ultrapasse 10 cm x 10 cm x 10 cm.
- **Prestidigitação 3:** Faz sumir 1 objeto cujo volume não ultrapasse 25 cm x 25 cm x 25 cm.
- **Prestidigitação 5:** Faz sumir 1 ou mais objetos cujo volume total não ultrapasse 50 cm x 50 cm x 50 cm.
- **Prestidigitação 7:** Faz sumir 1 ou mais objetos cujo volume total não ultrapasse 1 m x 1 m x 1 m.
- **Prestidigitação 9:** Faz sumir 1 ou mais objetos cujo volume total não ultrapasse 2 m x 2 m x 2 m.

Prevenção

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: 6 horas

Através deste encanto o místico imbui uma aura temporal capaz de prevenir uma quantidade de dano que o alvo iria vir a sofrer.

Toda vez que o usuário deste encanto fosse receber algum tipo de dano, este dano deverá ser descontado primeiro dos pontos de prevenção oferecidos por este encanto, após isto, outras formas mágicas de proteção a escolha do usuário devem ser aplicadas, só então, o dano subsequente que exceda estas proteções deve ser tratado e aplicado normalmente. Caso um crítico atinja o usuário deste encanto, a magia absorve o dano que seria capaz de absorver, o encanto colapsa, e os efeitos do crítico não são aplicados. É importante reiterar que a aura do místico deve ser somada a proteção oferecida.

- **Prevenção 1:** Previne os primeiros 2 de dano que iriam ser sofridos.
- **Prevenção 2:** Previne os primeiros 4 de dano que iriam ser sofridos.
- **Prevenção 4:** Previne os primeiros 6 de dano que iriam ser sofridos.
- **Prevenção 6:** Previne os primeiros 8 de dano que iriam ser sofridos.
- **Prevenção 8:** Previne os primeiros 10 de dano que iriam ser sofridos.
- **Prevenção 10:** Previne os primeiros 12 de dano que iriam ser sofridos.

Prisão das Sombras

Evocação: instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: 30 rodadas

Essa magia afeta as sombras de uma área que parecem ganhar vida e alguma materialidade. As sombras se prendem a qualquer ser que estiver dentro da área tornando o terreno de difícil locomoção. Nos primeiros níveis as sombras apenas prejudicam os movimentos, mas em níveis mais altos elas conseguem aprisionar. O ser aprisionado é libertado apenas no término da magia. Todos os seres que estiverem na área podem realizar um teste de Resistência a Magia para escaparem do aprisionamento das sombras, porém caso permaneçam na área serão submetidos a um novo teste a cada rodada. Os

efeitos de penalidades de movimentação e locomoção afetam a todos que estiverem dentro da área, inclusive o evocador.

Para a evocação dessa magia é necessário que existam sombras, e as áreas afetadas pela magia são apenas as extensões dessas mesmas sombras. Uma área de escuridão não tem sombras, portanto essa magia não gera nenhum efeito.

- **Prisão das Sombras 1:** Afeta as sombras de uma área de 1 metro de raio, concede uma penalidade de 1 em todas as Habilidades motoras e colunas de ataque.
- **Prisão das Sombras 2:** idem ao anterior, mas a penalidade é de 2 colunas. Além disso o terreno passa a ser considerado difícil gerando uma penalidade de 1 para a movimentação.
- **Prisão das Sombras 4:** idem ao anterior, mas a área é de 2 metros de raio, e a penalidade é de 3 colunas.
- **Prisão das Sombras 6:** idem ao anterior, mas a penalidade é de 4 colunas, além disso as sombras aprisionam até 1 alvo.
- **Prisão das Sombras 8:** Afeta as sombras até 3 metros de raio, a penalidade é de 5 colunas, o terreno gera penalidade em 2, e as sombras aprisionam até 2 alvos.
- **Prisão das Sombras 10:** idem ao anterior, mas a penalidade é de 6 colunas, o terreno gera penalidade em 3, e as sombras aprisionam até 3 alvos.

Prisão Demoníaca

Evocação: 1 Rodada

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Esta magia permite que o evocador aprisione um Demônio em um objeto previamente preparado caso este falhe em uma Resistência à Magia. O custo do encanto, o poder do Demônio que pode ser aprisionado e o tempo pelo qual ele pode ser aprisionado dependem do efeito utilizado.

O objeto onde se deseja aprisionar o Demônio pode ser virtualmente qualquer coisa. A única restrição é que o objeto não pode ter partes móveis.

Depois de escolher o objeto, o evocador deve prepará-lo. A preparação é um ritual que demora 8 horas e custa 1 moedas de ouro. O evocador pode evocar este feitiço várias vezes com o mesmo objeto, mas este deve ser preparado novamente antes de cada evocação.

A Duração deste encanto é o período de tempo máximo que um Demônio pode ser mantido dentro da Prisão Demoníaca. Demônios aprisionados podem ser libertados antes da Duração se esgotar com a destruição do objeto ou com a quebra do encanto.

Quando um Demônio é aprisionado dentro de um objeto, os encantos de controle que estivessem em ação sobre ele são quebrados. Além disso, a prisão

é extremamente dolorosa e por isso o Demônio estará enlouquecido de dor e ódio quando for libertado. Ele atacará imediatamente após ser libertado todas as criaturas próximas de si por 20 rodadas, lutando até a morte, a não ser que seja impedido ou controlado de algum modo. A seguir ele retornará aos planos infernais. Um objeto pode ser reutilizado, desde que não tenha sido danificado. Esta magia pode ser evocada várias vezes seguidas para prolongar a prisão da

criatura, mas cada que isto ocorre o Demônio tem direito a fazer uma nova Resistência à Magia a cada nova evocação.

- **Prisão Demoníaca 1:** Aprisiona Demônio de Estágio 3 ou menos. A Duração é de 13 horas.
- **Prisão Demoníaca 3:** Aprisiona Demônio de Estágio 7 ou menos. A Duração é de 13 dias.
- **Prisão Demoníaca 5:** Aprisiona Demônio de Estágio 12 ou menos. A Duração é de 66 dias.
- **Prisão Demoníaca 7:** Aprisiona Demônio de Estágio 25 ou menos. A Duração é de 1 ano e 1 dia.
- **Prisão Demoníaca 9:** Aprisiona Demônio de Estágio 30 ou menos. A Duração é de 13 anos.

Proeza Lendária

Evocação: instantânea

Alcance: pessoal

Duração: instantânea

Com este rito, o evocador replica uma proeza física realizada por heróis da antiguidade e repassada por gerações através de contos. Tais proezas costumam envolver a combinação de alguma habilidade física e uma técnica de combate.

Desta forma, com esta magia é possível combinar uma ação física (Ex: testes de habilidades que usem os atributos físico, força ou agilidade - desde que não seja para fazer algo covarde ou ilícito) a uma técnica de combate, em uma só rodada. Para fazer a combinação, é preciso passar num teste da habilidade escolhido com a dificuldade definida em cada efeito desta magia. Se conseguir passar no teste, pode fazer o ataque na mesma rodada, e aplicar um efeito especial no dano conforme o nível desta magia. Se falhar, não faz mais nada na rodada a não ser se defender.

- **Proeza Lendária 1:** Se passar na dificuldade difícil na habilidade escolhida e acertar o ataque (mínimo 25% de dano), conseguirá derrubar uma arma ou objeto das mãos do oponente.
- **Proeza Lendária 3:** Se passar na dificuldade muito difícil na habilidade escolhida e acertar o ataque, conseguirá derrubar o oponente a uma distância de 1,5m de onde ele está, ou aplica o efeito anterior 2x (se couber, em um mesmo adversário ou adversários adjacentes).
- **Proeza Lendária 5:** Se passar na dificuldade muito difícil na habilidade escolhida e acertar o ataque, conseguirá derrubar o oponente a uma distância de 1,5m de onde ele está e o deixará com uma perna machucada diminuindo sua VB para 1/4 de seu valor por um dia, ou aplica o efeito anterior 2x (se couber, em um mesmo adversário ou adversários adjacentes).
- **Proeza Lendária 7:** Se passar na dificuldade difícil na habilidade escolhida e acertar o ataque, incapacitará o oponente por uma rodada (o oponente não poderá agir, apenas falar ou usar sua EH para se defender) e deixará um dos braços do oponente ferido por um dia (com penalidade de -4 em ações que requeiram o braço), ou aplica o efeito anterior 2x (se couber, em um mesmo adversário ou adversários adjacentes).
- **Proeza Lendária 9:** Idem anterior, mas a dificuldade é média.

Ex.: Ulmo usa Proeza Lendária 1 e usa a habilidade Malabarismo para fazer um malabarismo em sua adaga ao atirá-la contra um oponente. Rola o teste de Malabarismo e consegue atingir a dificuldade Difícil. Então ele rola o teste do ataque de atirar a adaga, consegue 25% de dano, então, além do dano o oponente é desarmado.

Projeção Sensorial

Evocação: Instantânea.

Alcance: Variável.

Duração: Variável.

O evocador projeta um ou mais de seus sentidos para fora de seu corpo, para um ponto ou objeto dentro do alcance do nível usado de Projeção Sensorial e que seja conhecido pelo evocador (ele já deve ter estado nele), devem estar ao alcance da vista ou, no caso de um objeto, deve ser tocado.

O ponto para onde os sentidos serão transportados é imutável. Uma vez escolhido, este ponto não pode ser alterado, embora os sentidos possam "rodar", permitindo alterar a direção do foco em que eles percebem a área. O encantamento é quebrado imediatamente se o objeto afetado por este encantamento for destruído.

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.

Uma pessoa ou criatura diretamente vigiada por um efeito de Projeção Sensorial dá o direito de um teste muito difícil de Sensitividade uma única vez após 1 minuto de vigilância. Em caso de sucesso, o sensitivo terá uma sensação de que está sendo observado. Esta sensação de forma alguma pode revelar qual a magia, o sentido que está vigiando, sua localização ou sequer se há uma magia nos arredores. Ela apenas gera uma desconfiança no sensitivo que, a depender de sua reação, pode acabar frustrando os planos do evocador espião.

A distância e o tempo que o mago pode manter este encanto variam de acordo com os níveis da magia. No entanto, o alcance para afetar um objeto é sempre de toque, ou seja, o evocador precisa estar em contato com o objeto quando lança a magia. O objeto pode ser transportado depois, mas não pode ultrapassar o alcance máximo da magia, ou o efeito é encerrado.

Objetos que estejam em contato com uma criatura ou pessoa quando o evocador lança a magia oferecem resistência. O usuário do objeto deve realizar um teste de RM contra a FA da Projeção Sensorial do evocador e, caso obtenha sucesso, a magia falha e o karma é gasto.

- **Projeção Sensorial 1:** Projeta 1 sentido a 10 metros do corpo por até 4 rodadas.
- **Projeção Sensorial 2:** Projeta 1 sentido a 50 metros do corpo por até 20 rodadas (5 minutos).
- **Projeção Sensorial 4:** Projeta até 2 sentidos a 100 metros do corpo por até 40 rodadas (10 minutos).
- **Projeção Sensorial 6:** Projeta até 2 sentidos a 200 metros do corpo por até 30 minutos.
- **Projeção Sensorial 8:** Projeta até 3 sentidos a 500 metros do corpo por até 1 hora.
- **Projeção Sensorial 10:** Projeta até 3 sentidos a 1km do corpo do mago por até 4 horas.

Projeção Temporal

Evocação: 10 rodadas

Alcance: Variável

Duração: Variável

Através deste poderosíssimo encanto o evocador é capaz de criar um pequeno holograma (3D) em sua mão de algum lugar do passado, presente ou futuro onde é possível ampliar para até o tamanho real podendo assim adentrá-lo, podendo também ficar em um tamanho intermediário por exemplo, ou diminuir para um tamanho inicial e guardá-lo. Note que não é possível interagir e/ou modificar qualquer acontecimento, objetos, e afins, mas é possível ver os acontecimentos em movimento, avançar, pausar e retroceder o que está sendo visto.

O Jogador deve dizer ao Mestre qual o tipo de acontecimento ele deseja ver de uma forma a dar uma ideia ao Mestre sobre uma cena. O Mestre escolherá em qual tempo aconteceu (exceto no último nível), se é que aconteceu. Caso o acontecimento não tenha ocorrido em tempo algum a magia falha.

Para que este encanto funcione, é necessário que o personagem já tenha estado naquela área, e esteja a uma distância de no máximo 100 metros por nível que possuir neste encanto, contudo não é preciso estar dentro desta distância para ver ou rever um holograma já existente. O limite de hologramas por místico é de três por vez e após este limite, cada holograma novo fará com que o mais antigo se desfça.

Após o místico ser bem-sucedido ao evocar este encanto ele ficará impedido de evocá-lo novamente por uma semana. Note que, o tempo conta a partir do momento em que o encanto foi lançado.

- **Projeção Temporal 1:** O místico forma um holograma cuja cena tenha duração de 10 segundos e pode ser do futuro.
- **Projeção Temporal 3:** O místico forma um holograma cuja cena tenha duração de 8 segundos e pode ser do presente ou do futuro.
- **Projeção Temporal 5:** O místico forma um holograma cuja cena tenha duração de 6 segundos e pode ser do passado ou presente.
- **Projeção Temporal 7:** O místico forma um holograma com som cuja cena tenha duração de 4 segundos e pode ser do passado ou presente.

- **Projeção Temporal 9:** O místico forma um holograma com som cuja cena tenha duração de 2 segundos e pode ser do passado, presente ou do futuro.

Proteção de sangue

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Toque

Duração: 4 horas

Proteção de sangue imbui o usuário com uma aura protetora, impedindo que magias de paralisia, petrificação, aprisionamento e outras de efeito similar tenham efeito sobre ele.

Para ativar a Proteção de sangue, o místico precisa utilizar uma adaga ritual para sangrar lentamente o alvo da magia. O processo provoca a perda de 2 pontos de EF no alvo. Enquanto o sangue escorre, o místico desenha símbolos com o sangue e uma mistura de ervas maceradas ou insetos esmagados no corpo do alvo. Quando a evocação estiver concluída, os símbolos desaparecem e o alvo torna-se imune a magias de paralisia, petrificação, aprisionamento e outras de efeito similar que possuam nível igual ou inferior ao nível de Proteção de Sangue. As ervas para a realização da magia devem ter sido colhidas há no máximo um dia e podem ser encontradas na natureza selvagem, mas não em cidades. Para encontrá-las, o mestre pode exigir um sucesso em Sobrevivência com dificuldade arbitrada levando em conta o ambiente de busca (mais fácil em uma floresta, mais difícil em um deserto, impossível em uma cidade etc.)

Esta magia não remove os efeitos já em vigência ao qual confere proteção. Logo, utilizar Proteção de Sangue em uma vítima já paralisada não irá livrá-la da condição.

A adaga ritual deve ser uma ferramenta construída de metal ou ossos e fabricada pelo próprio usuário da magia. Se ele não possuir a habilidade necessária para sua confecção, a ferramenta não pode ser empregada como arma em combate (exceto como arma improvisada, com dano reduzido, e que se partirá facilmente), mas ainda servirá como adaga ritual para execução desta magia.

Proteção Infernal

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Esta magia concede imunidade contra qualquer tipo de fogo (elemental, infernal, natural, etc.) e de ataques provenientes de criaturas infernais.

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 sofridos. 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.

- **Proteção Infernal 1:** Protege contra até 10 pontos de dano por até 10 rodadas.
- **Proteção Infernal 2:** Protege contra até 15 pontos de dano por até 20 rodadas.
- **Proteção Infernal 4:** Protege contra até 20 pontos de dano por até 10 minutos.
- **Proteção Infernal 6:** Protege contra até 25 pontos de dano por até 30 minutos.
- **Proteção Infernal 8:** Protege contra até 30 pontos de dano por até 1 hora.
- **Proteção Infernal 10:** Protege contra até 35 pontos de dano por até 2 horas.

Quebra de Encantos

Evocação: Variável

Alcance: 20 metros

Duração: Instantânea

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.

Ex.: 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.

Obs.: Não é possível quebrar magias com Duração instantânea como bolas de fogo, raio elétrico e etc.

Obs2: Algumas magias têm certas restrições a serem cumpridas para poderem ser quebradas. Isto está descrito na própria magia.

Reanimar os Mortos

Evocação: Ritual

Alcance: 5 Metros

Duração: Permanente

Através desse ritual o místico é capaz de dar ânimo novamente a uma criatura que tenha morrido em um curto período de tempo.

Este encanto possui as seguintes limitações:

- A criatura não pode ter morrido de forma muito violenta (crítico, crítico).
- EH reduzida pela metade.
- Nível nas Armas reduzido pela metade.
- Nível nas Habilidades reduzido pela metade.
- Nível nas Magias reduzido pela metade.
- Nível nas Técnica de Combate reduzido pela metade.

A criatura não retorna com suas lembranças, mas tem a mesma capacidade de raciocínio de quando estava viva. As ordens do místico serão acatadas como se estas fossem suas próprias decisões, sem desvirtuar as mesmas. O custo do ritual é de 1 M.O. por nível de dificuldade e o limite de criaturas que podem permanecer concomitantemente sobre o efeito desta magia é de somente três. Ao sofrer dano letal o efeito deste encanto colapsa e aquele corpo não poderá mais ser alvo deste encanto.

- **Reanimar 1:** O corpo não pode ter morrido a mais de 12 horas antes do começo do ritual.
- **Reanimar 2:** Idem ao anterior, mas o tempo passa a ser de 24 horas.
- **Reanimar 4:** Idem ao anterior, mas o tempo passa a ser de 36 horas.
- **Reanimar 6:** Idem ao anterior, mas o tempo passa a ser de 48 horas.
- **Reanimar 8:** Idem ao anterior, mas o tempo passa a ser de 60 horas.
- **Reanimar 10:** Idem ao anterior, mas o tempo passa a ser de 72 horas.

Receptáculo

Evocação: Variável

Alcance: Toque

Duração: Variável

Este encanto permite criar um receptáculo que será capaz de armazenar e/ou transferir para seu interior criaturas, encantos e/ou energias.

O receptáculo, enquanto vazio, é apenas uma caixa frágil, preenchida por uma energia translúcida, hermeticamente fechada e envolta em uma aura primordial. Após encantado, o místico consegue saber o que tem dentro só de tocar, outras pessoas podem mensurar o que existe dentro através do vislumbre. Um teste na habilidade misticismo, sensibilidade e/ou usar sentidos com dificuldade descrita pelo Mestre para auxiliar o Jogador a descobrir o que está no interior; quanto mais conhecido for, mais fácil é o teste em caso de encantos ou karma. As criaturas são mais fáceis de serem identificadas pois tem forma física específica.

A criação deste objeto demora dez minutos e precisa dos materiais específicos que custam três moedas de ouro. O karma gasto na criação do objeto acrescido da aura do usuário é o que determina até qual o estágio a criatura pode ser, até que nível a magia pode ter e a quantidade máxima de karma que será armazenado e/ou transferido. Após a criação, o receptáculo está pronto para receber a qualquer momento, qualquer criatura, encanto e/ou karma que um usuário queira guardar, entretanto, o tempo de duração deste encanto deve ser respeitado. Cada nível neste encanto lhe permite ter 1 receptáculo, contudo, só é possível ter três receptáculos preenchidos por tipo (Criatura, Encanto e Karma).

Para que uma criatura seja armazenada e/ou transferida para este objeto é preciso que o usuário segure o receptáculo e o mantenha em contato físico com a criatura durante o tempo de um minuto. A criatura tem direito a um teste de resistência à magia se desejar. Enquanto estiver sob o efeito deste encanto, a criatura ficará em uma espécie de suspensão; tudo relativo a ela ficará estagnado e imutável como no momento em que adentrou ao objeto.

Para que um encanto seja armazenado, o usuário do receptáculo deve evocar o feitiço que deseja tocando o receptáculo pelo menos até o término da evocação, após isto o encanto ao invés de ter efeito vai diretamente para o interior do objeto. Encantos como (elo animal, ordens, sugestão, e etc.) que

precisam de comandos, já ficam predeterminados pelo evocador; já os alvos só são definidos quando o receptáculo for rompido.

Para que o karma seja armazenada e/ou transferido para este objeto, é preciso que o usuário segure o receptáculo com intuito de transferir sua energia para dentro do mesmo. Cada ponto de karma demora uma rodada para ser transferido para o interior. O karma transferido para dentro do receptáculo não diminui o total de karma do místico, assim sendo, o místico pode recuperá-lo.

Os encantos e o karma armazenados, que não forem utilizados até o término da duração dessa magia; serão perdidos sem fazer efeito algum. Já as criaturas, estas serão liberadas do cárcere. É importante ressaltar que: não é possível ter mais do que seis receptáculos, sendo três receptáculos por objeto que se deseje guardar. Qualquer nova evocação deste encanto que ultrapasse o limite de receptáculos faz colapsar o mais antigo. O místico também pode decidir cessar o encanto de qualquer um dos objetos.

Obs.: Somente o místico é capaz de usar os seus receptáculos, tanto para guardar, quanto para liberar algo. Não é possível quebrar mais de um receptáculo por rodada, e para rompê-lo, é necessário fazer um pouco de pressão afim de esmagá-lo.

Recuperação acelerada

Evocação: 4 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Com este encanto o místico consegue acelerar a regeneração dos ferimentos, recuperando seu vigor e repondo suas energias. A magia funciona até que o usuário sofra qualquer tipo de dano, seja na EF ou na EH, mas não impede que ele faça qualquer tipo de atividade física. Sua evocação envolve beber o chá de uma relva comum macerada com os próprios punhos que pode facilmente passar por uma bebida comum para os não místicos que observarem. Alternativamente, em alguns locais a bebida é fabricada a partir de gelo derretido e sais moídos de rochas encontradas abaixo das camadas de gelo.

Em todos os níveis o usuário recupera 1 ponto de EF por hora que o efeito permanecer vigente. Qualquer sangramento cessa no momento em que a magia é evocada. Após a primeira hora, quando começam a ser recuperadas as energias, os ferimentos começam a cicatrizar e se fechar. Esta magia não é capaz de restaurar membros perdidos ou "colar" membros arrancados, com exceção das extremidades do corpo, como dedos, orelhas, entre outros.

Observe que danos de venenos ou doenças são suficientes para encerrar a magia. Além disso, a magia não surte efeito em um corpo envenenado ou com uma doença que afete a EF da vítima.

Os níveis da magia determinam por quanto tempo dura o efeito e quanto de EH é restaurado a cada hora.

- **Recuperação Acelerada 1:** 2 pontos de EH por hora. Dura 4 horas.
- **Recuperação Acelerada 2:** 3 pontos de EH por hora. Dura 6 horas.
- **Recuperação Acelerada 4:** 5 pontos de EH por hora. Dura 8 horas.
- **Recuperação Acelerada 6:** 7 pontos de EH por hora. Dura 10 horas.
- **Recuperação Acelerada 8:** 9 pontos de EH por hora. Dura 12 horas.
- **Recuperação Acelerada 10:** 12 pontos de EH por hora. Dura 14 horas.

Recuperação natural

Evocação: 4 rodadas

Duração: 3 horas

Alcance: Toque

Com esse encanto o místico consegue acelerar sua recuperação e das suas criaturas para que consigam em pouco tempo resultados que levariam semanas ou até meses para se recuperar, podendo ajudar ele a recuperar a pata quebrada de um animal mesmo em estado terminal ou até mesmo recuperar alguns

membros perdidos de animais. Para que a recuperação funcione os alvos não podem estar fazendo atividades físicas pesadas (lutar, escalar, correr, etc.).

A recuperação quando utilizada no próprio evocador, tem uma redução na efetividade, demorando o triplo do tempo para recuperar proporção que recuperaria em uma criatura.

O encanto deve ser utilizado em ambiente natural.

- **Recuperação Natural 1:** A cada 10 minutos recupera 1 de EF e 2 de EH de até 1 alvo.
- **Recuperação Natural 3:** A cada 10 minutos recupera 1 de EF e 3 de EH de até 1 alvo, acelera recuperação de pequenos ferimentos.
- **Recuperação Natural 5:** A cada 10 minutos recupera 2 de EF e 4 de EH de até 1 alvo, acelera recuperação de ferimentos graves.
- **Recuperação Natural 7:** A cada 5 minutos recupera 2 de EF e 5 de EH de até 2 alvos, ao longo do efeito pode regenerar até ferimentos quase fatais em criaturas.
- **Recuperação Natural 9:** A cada 5 minutos recupera 3 de EF e 6 de EH de até 2 alvos, pode até regenerar membros perdidos de suas criaturas.

Redimensionar

Evocação: Variável

Alcance: 10 Metros

Duração: Variável

Esse ritual cria um grande domo de energia negra (Espaço-Temporal), fazendo com que a área atingida seja transportada para uma sub dimensão.

A região ao redor do domo se une, adaptando-se naturalmente como se a região envolta pelo domo nunca tivesse existido no local. No espaço interno do domo é impossível enxergar, influenciar e tocar o espaço afora, o mesmo se aplica ao espaço externo.

Para acessar o interior da sub dimensão é necessário gastar uma rodada usando encanto redimensionar, usar mentalmente as palavras-chave encantadas e estar a até 10 metros de onde o local encantado deveria estar. O evocador só levará seus pertences consigo. Caso mais alguém tenha todas as informações (local e palavras-chave) e capacidades para adentrar na sub dimensão (puder evocar o encanto) este também poderá adentrar. Para sair só é necessário passar por um portal que fica constantemente aberto na sub dimensão, este portal o levará para o mesmo local que usou para adentrar na sub dimensão.

O espaço dentro da sub dimensão é envolto em uma intransponível e inquebrável energia (Espaço-Temporal), impossibilitando aqueles que ali estão de se movimentarem além dos limites máximos do encanto. O tempo ali dentro é quantificado positivamente e têm suas próprias particularidades. A cada 5 minutos dentro da sub dimensão equivalem a 1 minuto do lado de fora. Aqueles que podem desfrutar deste grandiosíssimo poder devem tomar muito cuidado, passar muito tempo dentro deste lugar trará um envelhecimento precoce para o usuário, proporcional ao tempo ali dedicado.

O ritual pode ser feito mesmo antes do término do encanto sem nenhum custo. Caso isso ocorra, o tempo dado no nível evocado será o novo tempo vigente, não sendo possível aumentar o tempo deste encanto de outra forma. Ao término do ritual todas as criaturas que não forem o místico, e que não tenham sido criadas por ele serão expulsas da sub dimensão. Através de um pequeno rito que perdurará por 10 minutos é possível encantar novas palavras-chave ou chaves. Caso escolha encantar uma chave, está criará uma conexão energética com a sub dimensão, permitindo que esta seja acessada mesmo estando fora dos limites.

Só é possível ter cinco chaves e uma sub dimensão encantada por vez. Caso o místico opte por encantar uma nova chave após o limite, o encanto sobre a mais antiga é imediatamente desfeito, o mesmo ocorrerá caso ele queira encantar uma nova sub dimensão. Adicionalmente, também é possível optar por cessar o acesso de quaisquer números de chaves a sua escolha ou até mesmo o encanto da sub dimensão.

- **Redimensionar 1:** Afeta uma área de no máximo 5 metros de raio, permite encantar 1 chave e a duração é de 1 semana.
- **Redimensionar 2:** Afeta uma área de no máximo 10 metros de raio, permite encantar até 2 chaves e a 2 semanas.
- **Redimensionar 4:** Afeta uma área de no máximo 20 metros de raio, permite encantar até 3 chaves e a duração é de 1 mês.
- **Redimensionar 6:** Afeta uma área de no máximo 40 metros de raio, permite encantar até 4 chaves e a duração é de 6 meses.
- **Redimensionar 8:** Afeta uma área de no máximo 80 metros de raio, permite encantar até 4 chaves e a duração é de 1 ano e 1 dia.
- **Redimensionar 10:** Afeta uma área de no máximo 160 metros de raio, permite encantar até 5 chaves e a duração é de 13 anos.

Relâmpagos

Evocação: Instantânea

Alcance: 100 metros

Duração: Instantânea

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.

Remodelar

Evocação: 10 Minutos

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Através deste encanto o místico usa a vibração de ondas para remodelar a matéria.

A matéria manipulada não poderá ter aura própria, ser um objeto encantado ou estar em contato direto com uma das duas coisas citadas. Também não poderá ficar de um tamanho menor ou maior que o seu peso e volume naturalmente permitiriam.

- **Remodelar 1:** Este encanto afeta uma área de 10 centímetros cúbicos.
- **Remodelar 3:** Este encanto afeta uma área de 30 centímetros cúbicos.
- **Remodelar 5:** Este encanto afeta uma área de 50 centímetros cúbicos.
- **Remodelar 7:** Este encanto afeta uma área de 70 centímetros cúbicos.
- **Remodelar 9:** Este encanto afeta uma área de 90 centímetros cúbicos.

Reproduzir

Evocação: Variável

Alcance: Variável

Duração: Variável

Este encanto é capaz de reproduzir as vibrações deixadas por outra magia de uma forma mais leve, no entanto, quanto mais tempo passar, mais difícil ou até mesmo impossível será de reproduzi-lo.

O místico só poderá reproduzir uma magia se este estiver a no máximo 2 metros do local onde a magia fez efeito, se o seu nível neste encanto for igual ou maior que o nível da magia que se deseja reproduzir e se puder gastar uma quantidade de karma igual à que foi gasta pelo evocador da magia que deseja reproduzir. Após isto, a magia será reproduzida automaticamente e terá menos um nível funcional (são os níveis que possuem efeito) na rodada em que foi evocado e na rodada seguinte, depois disto, para cada rodada posterior a estas, mais um nível funcional da magia deve ser reduzido até que seja impossível de ser evocada.

Ex¹: Suponhamos que uma magia que possua níveis funcionais (1;3;5;7;9) teve seu nono nível evocado. Caso o encanto reproduzir seja evocado na mesma rodada ou na posterior, o efeito da magia que sairá será o 7. Se a evocação tivesse sido feita após quatro rodadas o efeito seria o do nível 1, depois disto o encanto não poderia ser mais reproduzido.

O encanto Reproduzir deverá evocar a magia pelo mesmo tempo que o nível original foi evocado, contudo terá o efeito e duração do nível funcional que o místico conseguiu reproduzir, poderá escolher alvo(s) diferente(s) e optar por funcionamentos distintos da original caso queira ou seja necessário.

Ex²: Magia Direta - Sugestão: Escolher uma sugestão diferente da escolhida pela magia reproduzida.

Ex³: Magia Indireta - Dardo de Gelo: Escolher número de alvos diferentes ou menos alvos somando os dardos.

Obs.: Não é possível reproduzir milagres, rituais e nem o mesmo encanto mais de uma vez.

Resistência

Evocação: uma rodada

Alcance: toque

Duração: variável

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 4 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 4 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 6 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 6 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 12 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 Climática

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 dia

Este feitiço protege o evocador contra frio e calor extremos de origem natural. O feitiço também pode proteger o evocador 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 evocador depende do efeito usado. Os itens do evocador não são protegidos podendo, portanto, ser destruídos, normalmente, caso aconteça um evento que propicie isso.

Cada um dos efeitos deste feitiço tem uma faixa de operação. Caso a temperatura ambiente esteja dentro desta faixa, o evocador estará completamente protegido de seus efeitos adversos. Caso a temperatura esteja fora dos limites do efeito usado, o feitiço protegerá o evocador por 5 rodadas e então entrará em colapso - esta regra aplica-se apenas à temperatura.

O evocador que usa 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). Os efeitos deste feitiço são cumulativos.

- **Resistência Climática 1:** Protege o evocador de 5°C a 45°C e de quaisquer problemas causados pela excessiva umidade do ar ou a falta desta.
- **Resistência Climática 2:** Protege o evocador de -5°C a 55°C e das penalidades causadas por uma tempestade de areia.
- **Resistência Climática 4:** Protege o evocador de -15°C a 65°C e das penalidades causadas por gases nocivos de ambientes naturais, como o de pântanos.
- **Resistência Climática 6:** Protege o evocador de -35°C a 85°C e das penalidades causadas por tempestades fortes com ou sem relâmpagos.
- **Resistência Climática 8:** Protege o evocador de -50°C a 100°C e das penalidades causadas por terremotos de quaisquer magnitudes.
- **Resistência Climática 10:** Protege o evocador de quaisquer extremos naturais e de temperatura.

Respiração Arcana

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Este encanto modifica as vias nasais do místico fazendo com que este consiga respirar em qualquer ambiente.

Este encanto é muito eficaz contra gases venenosos e para sobrevivência de baixo d'água.

Este ritual exige o uso de materiais raros, de modo que eles custam 1 M.O. por dificuldade do efeito que se deseja usar.

- **Respiração Arcana 1:** Duração de 30 minutos.
- **Respiração Arcana 4:** Duração de 1 hora.
- **Respiração Arcana 7:** Duração de 3 horas.
- **Respiração Arcana 10:** Duração de 6 horas.

Retorno à Distorção

Evocação: 10 minutos

Alcance: Toque

Duração: Variável

Com este encanto o místico é capaz de vincular um objeto a um espaço e este ali perdura até o término do encanto. O místico pode optar por permitir que o objeto seja movido do espaço encantado por um tempo e/ou distância predeterminados. Entretanto os parâmetros adotados não poderão exceder o tempo máximo de duração deste encanto.

Apesar de poder ser manipulado, o objeto que foi alvo deste encanto conserva suas propriedades físicas iguais ao momento em que foi alvo. Assim sendo, mesmo que o objeto fosse completamente desintegrado ele seria recomposto rapidamente. Objetos ocultos tem seu interior impregnado por uma aura particular, por isso, tendem a repelir qualquer manifestação de aura diferente da sua em seu interior e objetos mágicos tem direito a resistência à magia.

Este encanto também permite que o objeto seja retirado do espaço-tempo presente e retorne ao mesmo lugar ao término do encanto.

Note que, caso o tempo, a distância ou término do encanto sejam atingidos, o objeto retorna diretamente para o local encantado, deslocando lateralmente qualquer coisa que tente obstruir seu espaço original.

Este encanto exige o uso de materiais que custam 5 moedas de prata por nível usado.

- **Retorno à Distorção 1:** O encanto perdurará por seis meses.
- **Retorno à Distorção 2:** O encanto perdurará por 1 e 1 dia ano.
- **Retorno à Distorção 4:** O encanto perdurará por 4 anos.
- **Retorno à Distorção 6:** O encanto perdurará por 7 anos.
- **Retorno à Distorção 8:** O encanto perdurará por 13 anos.
- **Retorno à Distorção 10:** O encanto dura permanente.

Retroceder

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 Metros

Duração: Instantânea

Este encanto é capaz de Restabelecer algumas mudanças no estado de um alvo. Apesar de todos se lembrarem do ocorrido, estes percebem que o acontecimento foi revertido ou não surtiu nenhum efeito.

É possível desfazer mudanças como: Adormecimento, Maldições, Atordoamento, Cegueira, Cura, Dano, Desmaio, Efeitos Críticos, Envenenamento, Privação de Sentidos. Para restabelecer algumas mudanças, é necessário um teste de resistência, que usa a força de ataque desse encanto contra a força do efeito que causou a mudança. Caso este não possa ser quantificado, usa-se a resistência à magia do alvo no lugar.

Obs.: Não é possível evocar esta magia após 3 rodadas do fato acontecido, exceto para cura. E é possível trazer a vítima de volta a vida, caso o místico consiga retroceder dano o suficiente para que a mesma chegue a pelo menos -15 de vida.

- **Retroceder 1:** Retrocede até 2 pontos de dano ou cura e ou afeta Atordoamento.
- **Retroceder 2:** Idem ao anterior, pode alterar até 4 pontos e/ou afeta Adormecimento.
- **Retroceder 4:** Idem ao anterior, pode alterar até 6 pontos e/ou afeta Envenenamento.
- **Retroceder 6:** Idem ao anterior, pode alterar até 8 pontos e/ou afeta Perda dos Sentidos.
- **Retroceder 8:** Idem ao anterior, pode alterar até 10 pontos e/ou afeta Maldições.
- **Retroceder 10:** Idem ao anterior, pode alterar até 12 pontos e/ou afeta Efeitos Críticos.

Revitalizar

Evocação: Ritual

Alcance: toque

Duração: Instantânea

Este ritual só pode ser realizado em ambiente natural e com ele o místico canaliza a energia da natureza com o objetivo de curar totalmente o corpo, sendo possível recuperar-se mais rápido de críticos e até mesmo regenera partes do corpo inutilizadas ou perdidas. É impossível regenerar partes do corpo que tenham sido perdidas a mais de 1 ano.

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.

- **Revitalizar 1:** Estabiliza a criatura caso esteja com EF inferior a 0, curando até a faixa de 1 EF. Elimina cicatrizes e a recuperação de qualquer crítico passa a ser de 12 horas se ele era maior que esse valor.
- **Revitalizar 3:** Idem ao anterior, mas agora estabiliza a criatura curando até ficar com 1/3 de sua EF. A recuperação dos críticos passa a ser de 1 hora.
- **Revitalizar 5:** Idem ao anterior, mas agora estabiliza a criatura curando até ficar com 1/2 de sua EF. Qualquer crítico é curado até o término do ritual, também regenera pequenas partes do corpo como; olhos, mãos, pés, orelhas etc.
- **Revitalizar 7:** Idem ao anterior, mas agora cura totalmente sua EF e regenera qualquer lesão no corpo, sejam elas; membros perdidos, inutilizados, fraturas na coluna etc.

Roubar Energia

Evocação: Instantânea

Duração: 4 rodadas

Alcance: 15 metros

Roubar energia é capaz de prejudicar outros místicos em suas evocações e, em níveis mais altos, devolver a energia extra que eles despendem para quem realiza este feitiço. Esta bruxaria não tem efeito se lançada sobre não místicos.

- **Roubar energia 1:** Perturbação no mana. O feitiço afeta um místico. A vítima precisa ser bem sucedida em um teste muito difícil de Intelecto ou difícil de concentração ou não será capaz de concluir qualquer evocação. Os testes devem ser realizados em cada rodada da evocação. Magias instantâneas não são afetadas.
- **Roubar energia 2:** Perturbação no mana em par. Idem a anterior, mas a magia afeta até 2 místicos.
- **Roubar energia 4:** Barreira de mana. O feitiço afeta um místico. A vítima precisa concentrar-se como em Roubar energia efeito 1: Perturbação de mana. Além disso, a vítima passa a ter mais dificuldade em comandar sua aura e, assim, toda magia que ela for realizar lhe custará 1 ponto a mais de karma por nível de efeito lançado.
- **Roubar energia 6:** Barreira de mana em par. Idem a anterior, mas o efeito afeta até 2 místicos.
- **Roubar energia 8:** Barreira Usurpadora. Idem ao efeito 4: Barreira de mana. Contudo, em adição aos efeitos já mencionados, o feiteceiro regenera uma quantidade de mana igual a 1 para cada 3 pontos de karma que forem gastos pelas vítimas de Roubar Energia 8: Barreira Usurpadora.
- **Roubar energia 10:** Barreira Usurpadora em par. Idem à anterior, mas o efeito afeta até 2 místicos.

Rugido Aterrorizante

Evocação: Instantânea

Alcance: 15 metros

Duração: Instantânea

Com essa magia o evocador brada um tremendo rugido capaz de amedrontar seus inimigos. O rugido afeta uma área de 15 metros de raio partindo do evocador, e afeta uma quantidade de alvos descrito em cada efeito da magia.

A Magia Rugido afeta primeiramente inimigos com menor estágio, até a quantidade de alvos descrito no efeito evocado. Os alvos afetados pela magia têm direito ao teste de Resistência a Magia para evitar seus efeitos. Aliados não são afetados pela magia. Caso a vítima seja levada a 0 de EH por essa magia, ela fugirá com medo por 5 rodadas, e caso a vítima não tenha EH, ela apenas correrá com medo caso falhe no teste de Resistência.

- **Rugido Aterrorizante 1:** Rugido causa perda de 12 pontos de EH. Afeta 2 alvos.
- **Rugido Aterrorizante 2:** Rugido causa perda de 16 pontos de EH. Afeta 3 alvos.
- **Rugido Aterrorizante 4:** Rugido causa perda de 20 pontos de EH. Afeta 4 alvos.
- **Rugido Aterrorizante 6:** Rugido causa perda de 24 pontos de EH. Afeta 6 alvos.
- **Rugido Aterrorizante 8:** Rugido causa perda de 28 pontos de EH. Afeta 8 alvos.
- **Rugido Aterrorizante 10:** Rugido causa perda de 32 pontos de EH. Afeta 10 alvos.

Rugido selvagem

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: 1 hora

Após se concentrar por um instante o místico libera um grande rugido que afeta todas as criaturas que ele controla e todos os inimigos a sua volta, seu vigor físico e das suas criaturas aumentam concedendo benefícios únicos e em contrapartida os inimigos que falharem no teste de RM não conseguirão ser tão efetivos na presença do evocador e suas criaturas.

Alguns seres que falharem no teste irão recuar de medo.

- **Rugido Selvagem 1:** As criaturas e você recebem um bônus de 3 de EH e seus oponentes receberam uma penalidade de -1 coluna em todos os testes e criaturas de estágio igual 1 recuam.
- **Rugido Selvagem 2:** As criaturas e você recebem um bônus de 6 de EH e seus oponentes receberam uma penalidade de -2 colunas em todos os testes e criaturas de estágio 1 recuam.
- **Rugido Selvagem 4:** As criaturas e você recebem um bônus de 12 de EH e seus oponentes receberam uma penalidade de -3 colunas em todos os testes e criaturas de estágio 2 ou menos irão recuar.
- **Rugido Selvagem 6:** As criaturas e você recebem um bônus de 18 de EH e seus oponentes receberam uma penalidade de -4 colunas em todos os testes e criaturas de estágio 3 ou menos irão recuar.
- **Rugido Selvagem 8:** As criaturas e você recebem um bônus de 24 de EH e seus oponentes receberam uma penalidade de -5 colunas em todos os testes e criaturas de estágio 4 ou menos irão recuar.
- **Rugido Selvagem 10:** As criaturas e você recebem um bônus de 30 de EH e seus oponentes receberam uma penalidade de -6 colunas em todos os testes e criaturas de estágio 5 ou menos irão recuar.

Rugido Supressor

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: 15 rodadas

O evocador solta um rugido que abala a alma e desestabiliza a mente daqueles que tenham hostilidade contra ele. As ações penalizadas são ataques (incluindo mágico), técnicas de combate, habilidades e rolagens de atributo. Alvos do rito tem direito ao teste de RM.

- **Rugido Supressor 1:** Penalidade nas ações de 2 colunas. Impossibilita a evocação de magias de 1 rodada ou mais nessa rodada.
- **Rugido Supressor 3:** Penalidade nas ações de 3 colunas. Impossibilita a evocação de magias nessa rodada.
- **Rugido Supressor 5:** Penalidade nas ações de 4 colunas. Impossibilita a evocação de magias de 1 rodada ou mais nessa e na próxima rodada.
- **Rugido Supressor 7:** Penalidade nas ações de 5 colunas. Impossibilita a evocação de magias nessa e na próxima rodada.
- **Rugido Supressor 9:** Penalidade nas ações de 6 colunas. Impossibilita a evocação de magias nessa e na próxima rodada.

Sangue Fervente

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 4 rodadas

Essa magia força o metabolismo a trabalhar muito mais rápido do que o normal, acelerando de forma sobrenatural a recuperação de EF e de EH pela duração da magia. No entanto, o desgaste místico é tão grande que, uma vez evocado o Sangue Fervente, o usuário não conseguirá recuperar pontos de karma e EH naturalmente pelo prazo de 24 horas. O místico fica incapaz de evocar novamente a magia Sangue Fervente por este mesmo período.

Todos os efeitos da magia surtem efeito no fim da rodada do usuário, iniciando na mesma rodada em que a magia foi evocada.

- **Sangue Fervente 1:** Recupera 2 pontos de EH por rodada.
- **Sangue Fervente 3:** Recupera 4 pontos de EH e 1 ponto de EF por rodada.
- **Sangue Fervente 5:** Recupera 8 pontos de EH e 1 ponto de EF por rodada.
- **Sangue Fervente 7:** Recupera 15 pontos de EH e 2 pontos de EF por rodada.
- **Sangue Fervente 9:** Recupera 30 pontos de EH e 4 pontos de EF por rodada.

Sangue Heroico

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

A fim de criar uma tatuagem mágica no seu próprio corpo, o evocador utiliza o sangue de um inimigo morto em combate.

Para que o encanto funcione é necessário que o evocador tenha participado, mesmo que conjuntamente, da derradeira batalha desse adversário, tendo-o combatido. Esse oponente não pode ter sido impossibilitado de atacar, mover-se e/ou fugir, isto é, necessita-se que ele tenha tido alguma chance, ainda que pequena, de vencer o combate ou salvar-se. O estágio desse inimigo tem de ser, pelo menos, igual a metade do estágio que o evocador possui (arredonda-se para baixo). Morto o adversário, esse encanto deverá ser feito dentro de 4 rodadas ou falhará.

Feito o encanto, cria-se uma tatuagem que durará por 30 dias, não concedendo benefícios passivamente, podendo, porém, ser ativada a qualquer momento dentro desse período. A cada vez que for ativada, a tatuagem concederá os efeitos descritos nos níveis abaixo por 10 rodadas. Reativá-la, porém, não proverá acúmulo de benefícios. Note também que essa simples ativação não consome a tatuagem, além disso, não conta como uma ação, embora deva ocorrer durante o turno do místico. Tarefas

aperfeiçoadas e aprimoramentos estarão incluídos nas habilidades e técnicas de combate recebidas como efeito da ativação.

Gasta-se, tanto na criação da magia quanto nas ativações da tatuagem, karma equivalente ao nível pretendido.

Por fim, caso a magia Sangue Heroico esteja vigente e o místico opte por evocá-la novamente, prevalecerá apenas a última, perdendo-se todos os efeitos conseguidos anteriormente, inclusive a tatuagem.

- **Sangue Heroico 1:** Concede 1 técnica de combate, habilidade ou grupo de armas do inimigo, contanto que o místico não a tenha. Para qualquer opção escolhida, o nível será sempre igual ao estágio do evocador.
- **Sangue Heroico 3:** Idem ao anterior, mas agora é possível receber até 2 técnicas de combate, habilidades ou grupos de armas.
- **Sangue Heroico 5:** Idem ao anterior, mas agora é possível receber até 3 técnicas de combate, habilidades ou grupos de armas, inclusive as conhecidas pelo místico.
- **Sangue Heroico 7:** Idem ao anterior, mas agora é possível receber até 4 técnicas de combate, habilidades ou grupos de armas.
- **Sangue Heroico 9:** Idem ao anterior, mas agora é possível receber até 5 técnicas de combate, habilidades ou grupos de armas.

Santuário do Sono

Evocação: Variável

Alcance: 15 m

Duração: Variável

Este feitiço ajuda o feiticeiro a envolver uma área com efeitos mágicos que ajudam a não perturbar o sono, mas que podem ser usados para outras situações...

- **Santuário do Sono 1:** Abafa o som em uma área, diminuindo em 2 níveis todos os testes de usar os sentidos para escutar. Um som alto como um grito se torna mediano como uma voz "normal", um som mediano se torna um sussurro, e um sussurro se torna inaudível. A evocação é de 1 rodada, e a duração é de 3 horas. A área de efeito é um domo com um raio de 6 m.
- **Santuário do Sono 3:** Idem anterior, mas a evocação é de 1 min (4 rodadas) e a duração é de 6 horas, os efeitos também prejudicam outros testes de usar os sentidos envolvendo a visão. O domo torna-se opaco e um lugar bem iluminado fica com escuridão parcial, e um lugar com escuridão parcial fica com escuridão total.
- **Santuário do Sono 5:** Idem anterior, mas a evocação é de 10 min e os efeitos duram por 12 horas, além disso qualquer criatura que se aproxime num raio de 100 m do domo gera um alarme que apenas quem estiver dentro do domo ouve; o raio do domo é de 10 m.
- **Santuário do Sono 7:** Evocação instantânea, cria um domo de raio de 6m de silêncio total, que dura por 10 rodadas.
- **Santuário do Sono 9:** Idem anterior, mas o domo também causa escuridão total.

Segredo das Fadas

Evocação: instantânea

Alcance: 15 m

Duração: instantânea ou 10 rodadas (ver texto).

Este feitiço, ensinado pelas fadas aos primeiros sonhadores, permite fazer alguns efeitos variados conforme seu poder. A magia acerta os oponentes instantaneamente, mas eles podem se defender com sua RM conforme descrito nos efeitos.

Cada raio pode ser mirado para um oponente diferente, ou até três raios podem ser mirados para um mesmo oponente, a critério do evocador.

No caso de mais de um raio ser mirado para um mesmo oponente, cada raio mirado no mesmo ser deve ser de uma cor diferente. Um oponente atingido por mais de um raio deve fazer apenas uma **RM** contra todos os efeitos.

Os raios podem ter as seguintes cores e efeitos:

Vermelho: causa dano instantâneo de 1 ponto (na **EH**, ou se não tiver **EH**, na **EF**) a cada nível do efeito, sucesso na **RM** reduz este dano pela metade.

Laranja: se oponente falhar na **RM**, foge apavorado por 1 rodada a cada 2 níveis do efeito em sua maior velocidade possível.

Amarelo: se oponente falhar na **RM**, sofre penalidade de 1 ponto na iniciativa a cada 2 níveis do efeito.

Verde: se oponente falhar na **RM**, sofre penalidade de -1 na defesa a cada 3 níveis do efeito.

Azul: se oponente falhar na **RM**, sofre penalidade de -1 coluna em todos os testes para cada 3 níveis do efeito.

Anil: se oponente falhar na **RM**, é empurrado para uma distância de 0,5 m a cada nível do efeito, mas o oponente só cai se for afastado mais de 1,5 m.

Violeta: se oponente falhar na **RM**, é atordoado por 1 rodada para cada 4 níveis do efeito; o oponente atordoado com este efeito não pode atacar ou se mover, mas tem os reflexos mínimos para se defender (usar **EH**).

Para cálculo dos níveis por efeito, quando necessário dividir, arredonde o resultado para cima.

A duração é instantânea para os efeitos vermelho e anil; de 10 rodadas para os efeitos amarelo, verde e azul; e os efeitos laranja e violeta tem sua duração descrita neles.

- **Segredo das Fadas 1:** Evoca 2 raios de luz.
- **Segredo das Fadas 2:** Evoca 3 raios de luz.
- **Segredo das Fadas 4:** Evoca 4 raios de luz.
- **Segredo das Fadas 6:** Evoca 5 raios de luz.
- **Segredo das Fadas 8:** Evoca 6 raios de luz.
- **Segredo das Fadas 10:** Evoca 7 raios de luz.

Segredos da Fogueira

Evocação: variável

Alcance: variável

Duração: variável

Este rito, transmitido de pai para filho, ensina como contar histórias em volta de uma fonte de fogo, usando um pó especialmente preparado para causar efeitos especiais nas chamas. Os poucos que presenciaram seus efeitos mais poderosos ficaram maravilhados pelo que viram.

No primeiro nível, se ensina a preparar o pó de chamas, necessário para usar nos níveis acima mas também útil por si só, pois quando um punhado de pó de chamas é atirado por qualquer pessoa em uma fogueira, as chamas crescem em labaredas que duram por meia hora, soltam faíscas e brilham de cores específicas de acordo com o material escolhido. Mas quando o pó é usado por quem conhece este encanto, podem fazer grandes efeitos que auxiliam a ilustrar histórias ou mesmo para se defender. Uma vez usado, o pó de chamas se perde.

A magia foi originalmente criada para funcionar em fogueiras, mas funciona em qualquer fonte de fogo, como tochas, lareiras...

No nível 6, a figura de fogo que é criada pode se movimentar, atingindo um oponente e parando. A partir do nível 8, a figura se desloca e pode se rolar um ataque contra cada adversários que estiver dentro do seu caminho como se a figura fosse uma esfera de 1,5m que se desloca na velocidade descrita no efeito.

Enquanto controla uma figura, o evocador pode falar, agir, atacar, e até criar múltiplas figuras se assim desejar e dispor dos recursos necessários, exceto para os efeitos de usar a figura para atacar - neste caso, é necessário manter-se concentrado controlando a figura, podendo apenas se mover até a metade de sua VB, falar e usar sua EH para se defender.

- **Segredos da Fogueira 1:** Ritual de 1 hora, com custo de 1 m.p em materiais minerais que devem ser moídos e triturados até formar 3 punhados do pó de chamas. O pó pode ser armazenado em saquinhos individuais por punhado ou em sacos maiores. Neste nível, o alcance para criar o pó de chamas é o de toque e sua duração é permanente até que o pó seja usado.
- **Segredos da Fogueira 2:** Evocação de 1 rodada, ao atirar no fogo um punhado do pó de chamas, as chamas se transformam em uma figura feita de chamas de até 1m de altura. A imagem impressiona o público e ilustra bem a história, transformando resultados rotineiros e falhas em resultados fáceis em testes de habilidades sociais que o evocador fizer durante o efeito. A partir deste nível, o efeito tem alcance de 1,5 m do ponto de fogo. A duração é de 4 rodadas.
- **Segredos da Fogueira 4:** Idem anterior, mas a figura tem feições detalhadas e até 1,80m de altura, resultados inferiores a médios em testes sociais são transformados em resultados médios.
- **Segredos da Fogueira 6:** Idem anterior, mas a figura executa movimentos simples, pairando no ar a alguns centímetros da fonte original do fogo, e pode ilustrar uma cena inteira de algo que está sendo narrado pelo evocador, resultados inferiores a difíceis em testes sociais são transformados em difíceis. Alternadamente, a partir deste efeito, a figura pode ser enviada para "atacar" um oponente a até 10 m do fogo por rodada enquanto durar o efeito. O ataque deve ser lançado na coluna igual a força de ataque desta magia, e 100% do dano é de 12 pontos.
- **Segredos da Fogueira 8:** Idem anterior, mas a figura executa movimentos complexos e pode se mover a uma Velocidade Base de 10 m por rodada e pode ser usada para "atacar" os adversários que estiverem em seu caminho, 100% do dano é de 16 pontos.
- **Segredos da Fogueira 10:** Idem anterior, movimentação de 20 m por rodada, 100% do dano é de 20 pontos.

Selvageria

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: 20 minutos

A partir desse encanto o místico libera uma aura de selvageria e adrenalina nele e em todas as criaturas sobre seu controle, eles receberam benefícios em seu próximo combate porem vão se sentir cansados após o termino da magia, os alvos da magia não poderão fazer atividades pesadas até descansarem o suficiente.

- **Selvageria 1:** Recebem imunidade à dor, mesmo causada por magia, não perdendo rodada(s) ou recebendo redutor(es). E recebendo um bônus de 1 em dano e coluna.
- **Selvageria 3:** Idem ao anterior, porém agora recebe imunidade a medo, covardia e efeitos similares (mesmo mágicos). E recebe um bônus de 2 em dano e colunas.
- **Selvageria 5:** Idem ao anterior, porém agora poderão lutar ate -15 pontos de EF. E recebe um bônus de 3 em dano e colunas.
- **Selvageria 7:** Idem ao anterior, porém agora a aura da magia faz com que todas as criaturas e o místico causem dano magico. E recebem um bônus de 4 em dano e colunas.
- **Selvageria 9:** Idem ao anterior. porém agora ele pode decidir encerrar o encantamento, se não tiver passado da metade da duração total ele não recebera as penalidades. E recebe um bônus de 6 em dano e colunas.

Servo voador

Evocação: Variável

Alcance: Variável

Duração: Variável

O feitiço Servo voador cria um objeto pessoal, consciente e voador, com força e resistência suficiente para transportar no mínimo o próprio místico. O personagem torna-se capaz de subir sobre ele e guiá-lo com a habilidade montar animais sem penalidades, independente de seu formato.

O nível 1 deste feitiço tem duração ritual, consome 20 moedas de ouro em materiais e é utilizado para criar o Servo voador de forma permanente, enquanto os demais tem evocação instantânea e são utilizados para fazê-lo executar façanhas diversas. Só é possível ter um Servo Voador de cada vez. Quando esta magia é lançada sobre um novo objeto, o encantamento sobre um Servo Voador ainda ativo é quebrado.

O servo voador deve ser criado a partir de um objeto com no máximo 7 kg, de qualquer formato. Ele possui VB aérea de 30, 10 pontos de EF e defesa L7. O servo não pode ser alvejado e não sofrerá dano de ataques enquanto o místico estiver sobre ele (o místico sofrerá todo o dano em seu lugar). Ele não é capaz de atacar ou ser ordenado a esbarrar em pessoas ou objetos, mas pode receber ordens simples de movimento, como "vá até a porta" ou "venha até aqui". O servo só é capaz de carregar o próprio místico com carga no máximo média, exceto se alterado por algum efeito deste feitiço.

- **Servo voador 1:** Criação. Encanta um objeto para que ele se torne um Servo voador. Ele é permanente até o encanto ser quebrado ou o servo ser destruído.
- **Servo voador 3:** Velocidade. Faz a VB do Servo Voador aumentar para 60 durante 1 minuto.
- **Servo voador 5:** Manobras evasivas. Aumenta a defesa do místico enquanto estiver sobre o servo voador em +5 durante 1 minuto.
- **Servo voador 7:** Carona. Faz o servo ser capaz de transportar outra pessoa além do místico, durante 15 minutos.
- **Servo voador 9:** Reunião. Ativa o servo voador para que ele viaje de onde esteja até encontrar seu criador, desde que isso seja possível com suas capacidades.

Simplificar

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: 3 Usos

Este ritual encanta um pergaminho com escritas rúnicas capazes de simplificar encantos evocados.

Para evocar magias com o pergaminho encantado é necessário que o mesmo esteja em posse do usuário e aberto. A cada uso, o pergaminho se desfaz um pouco, ao término dos usos o mesmo se virará pó.

Obs.1.: Este encanto entrará em colapso quando o místico evocar um novo pergaminho e já tiver atingido o limite de pergaminhos, quando isto acontecer, o mais antigo colapsa automaticamente; ou quando todos os usos de um pergaminho tiverem sido esgotados.

Obs.2.: Um mesmo místico só pode ter três pergaminhos feitos ao mesmo tempo, podendo ter apenas um até o quarto nível neste encanto, após isto é possível ter concomitantemente dois quando adquirir o sétimo nível neste encanto e três no décimo nível neste encanto.

- **Simplificar 1:** O pergaminho permite ao usuário evocar uma magia de 1 rodada de forma instantânea. O custo do ritual é de 1 M.O.
- **Simplificar 2:** Idem ao Anterior e/ou o pergaminho permite ao usuário evocar uma magia de 2 rodadas de forma instantânea. O custo do ritual é de 2,5 M.O.
- **Simplificar 4:** Idem ao Anterior e/ou o pergaminho permite ao usuário evocar uma magia de 3 rodadas de forma instantânea. O custo do ritual é de 5 M.O.
- **Simplificar 6:** Idem ao Anterior e/ou o pergaminho permite ao usuário evocar uma magia de 10 minutos ou menos em 3 rodadas. O custo do ritual é de 7,5 M.O.
- **Simplificar 8:** Idem ao Anterior e/ou o pergaminho permite ao usuário evocar uma magia de 1 hora ou menos em 10 minutos. O custo do ritual é de 10 M.O.

- **Simplificar 10:** Idem ao Anterior e/ou o pergaminho permite ao usuário evocar um ritual em 1 hora. O custo do ritual é de 100 M.O.

Síncronia Musical

Evocação: Especial

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Este encanto permite ao místico continuar evocando uma magia musical sem necessidade de permanecer tocando-a, possibilitando assim a evocação de outros encantos.

Sempre que o místico desejar, este pode gastar a mesma quantidade de karma que usou para evocar a magia musical para ativar a magia sincronia musical e deixá-la agindo sem a necessidade de permanecer concentrado nela. É importante ressaltar que todos os acontecimentos posteriores que tenham relação com a evocação da magia estarão de acordo com as vontades do jogador. O encanto permanece saindo da fonte da magia musical. Exemplo: Se estiver sendo tocada, a magia tem como fonte o objeto ou instrumento que a está produzindo, se for um canto permanece saindo da vocalização.

Obs.¹:: Esta magia possui evocação especial pois só pode ser usada em conjunto com outras magias.

Obs.²:: Este encanto só funciona com magias que sejam de nível menor ou igual ao nível que você possui em Sincronia Musical.

Sombras

Evocação: Variável

Alcance: Variável

Duração: Variável

Este feitiço serve para evocar, controlar e/ou destruir Sombras Menores e Sombras Maiores.

A evocação, a duração e o alcance deste feitiço variam de efeito para efeito. Quando o efeito evoca uma Sombra Menor ou uma Sombra Maior e o obriga à servidão, o alcance é a distância máxima que a criatura pode se afastar de seu mestre.

Caso, por algum motivo, a criatura afaste-se mais do que esta distância descrita nos níveis de seu mestre, ou a duração acabe esta criatura voltará para o seu local de origem imediatamente.

- **Sombras 1:** Cria uma área sombria de 3 m de raio. Sombras Menores na área devem fazer uma Resistência à Magia ou ficarem aprisionadas na jaula por 1 hora. O Alcance é de 25 m e a Evocação instantânea.
- **Sombras 2:** Obriga uma Sombra Menor a tentar uma Resistência à Magia. Caso ela falhe ficará atordoada por 1 rodada. O alcance é 5 m e a Evocação instantânea
- **Sombras 3:** Invoca uma Sombra Menor e a obriga a servir o evocador por 20 rodadas. O Alcance é de 10 m e a Evocação demora 3 rodadas.
- **Sombras 4:** Obriga uma Sombra Menor a fazer uma Resistência à Magia ou ser mandada de volta às regiões infernais. A Evocação é instantânea e o Alcance é de 10 m.
- **Sombras 5:** Invoca uma Sombra Menor para servidão durante 1 dia. A Evocação é ritual e o Alcance é de 20 m.
- **Sombras 6:** Cria uma área sombria de 6 m de raio. Sombras Maiores e Menores na área devem fazer uma Resistência à Magia ou ficarem aprisionadas na jaula por 1 hora. O Alcance é de 50 m e a Evocação instantânea.
- **Sombras 7:** Invoca uma Sombra Menor para servidão durante 1 ano e 1 dia. A Evocação é ritual e o Alcance é de 30 m. O ritual tem um custo de 5 moedas de ouro.
- **Sombras 8:** Invoca uma Sombra Maior para servidão durante 1 dia. A Evocação é ritual e o Alcance é de 30 m. O ritual tem um custo de 3 moedas de ouro.

- **Sombras 9:** Permite que uma Sombra Menor ou um Sombra Maior que esteja servindo o evocador fique a uma distância maior que o permitido normalmente por 24 horas. A Evocação é ritual e a Sombra Menor ou Sombra Maior pode ficar a qualquer distância do evocador sem problemas. Este efeito pode ser usado apenas se a Sombra Menor ou Sombra Maior estiver a menos de 10 m de distância do evocador no momento da evocação deste feitiço.
- **Sombras 10:** Invoca uma Sombra Maior para servidão durante 1 ano e 1 dia. A Evocação é ritual e o Alcance é de 30 metros. O ritual custa 15 moedas de ouro.

Sonambulismo

Evocação: instantânea

Alcance: 15 m

Duração: Variável

Este feitiço tem um pré-requisito, uma criatura precisa já estar dormindo durante sua evocação para que possa ser afetada por ele (se falhar na RM).

Uma criatura controlada permanece com os olhos fechados, enquanto sonha que está fazendo exatamente aquilo a que ela foi ordenada a fazer, mas não pode controlar o sonho, por isso a visão não é um problema. Dependendo da profundidade do sono da criatura, ela pode acordar ao ser tocada ou ouvir um som. Sono leve, pode despertar com qualquer toque ou som mediano; sono comum, pode despertar com qualquer som alto ou se seu corpo for balançado por alguém; sono pesado, só pode despertar com um som muito alto, ou se for ferido ou molhado.

- **Sonambulismo 1:** Controla 1 criatura dando uma ordem para ela fazer uma ação, ela fará a ação enquanto estiver dormindo, por um tempo máximo de 5 min; este efeito não permite uma ordem para a criatura se ferir diretamente.
- **Sonambulismo 3:** Idem anterior, mas o tempo do efeito é de 10 min e é possível dar novas ordens durante o efeito; se uma das novas ordens pretender fazer a criatura se ferir gravemente de forma direta, ela pode fazer uma nova RM para quebrar o controle.
- **Sonambulismo 5:** Idem anterior, mas afeta 2 criaturas.
- **Sonambulismo 7:** Idem anterior, as afeta apenas 1 criatura por até 8h.
- **Sonambulismo 9:** Controla 1 criatura por até 1 hora, e as ordens podem ser inclusive para ela se ferir gravemente.

Sonho Providencial

Evocação: 10 minutos

Alcance: Toque

Duração: 24 h ou até dormir novamente.

Com este feitiço, o feiticeiro é capaz de dar a si mesmo ou a uma pessoa que ele tocar um sonho em que a pessoa receberá instruções sobre uma técnica de combate, ou como usar uma arma, ou sobre uma habilidade que lhe serão úteis nas próximas 24 h depois que ela acordar. Mas primeiro, a pessoa escolhida para receber o efeito precisa dormir por pelo menos 2h, durante este tempo, o beneficiário da magia não consegue recuperar karma. Assim que ele acordar, estará com lembranças dessas instruções e poderá usá-las enquanto estiver acordado por no máximo 24h. A habilidade, técnica afetada deve ser escolhida durante a evocação.

- **Sonho Providencial 1:** Sonho dá pequenas revelações sobre o uso da habilidade, técnica ou arma escolhida, concedendo um bônus de +1 durante todo o efeito.
- **Sonho Providencial 2:** Sonho dá pequenas revelações sobre o uso da habilidade, técnica ou arma escolhida, concedendo um bônus de +2 durante todo o efeito.
- **Sonho Providencial 4:** Graças ao sonho, a pessoa terá temporariamente uma nova tarefa aperfeiçoada em uma habilidade que conheça OU um aprimoramento em uma técnica de combate que conheça, durante todo o efeito.

- **Sonho Providencial 6:** Graças ao sonho, a pessoa poderá usar uma habilidade, arma, ou técnica de combate que ela não conhece como se tivesse 1 ponto de graduação (para calcular o total, some o atributo correspondente a habilidade ou técnica).
- **Sonho Providencial 8:** Graças ao sonho, a pessoa terá mais proficiência com uma arma que saiba usar, tendo resultados 1 nível maior nos resultados dos ataques com esta arma durante todo o efeito (exceto para falhas críticas).
- **Sonho Providencial 10:** A pessoa será afetada por 2 efeitos escolhidos entre os anteriores, os 2 efeitos podem ser para uma mesma habilidade ou técnica, ou cada um dos efeitos se aplicará para uma técnica diferente.

Sono Restaurador

Evocação: 4 rodadas

Alcance: Toque

Duração: 8 horas

Com este encanto o místico é capaz de acelerar o processo curativo de um ser após induzi-lo a um sono leve.

O alvo deste encanto pode optar por não resistir caso queira sofrer os efeitos deste encanto. Note que, se este acordar antes do término deste encanto, apenas recuperará o proporcional em horas dormidas.

- **Sono Restaurador 1:** Recupera 1 de EF por cada 4 horas de sono, e 4 de EH para cada hora de sono.
- **Sono Restaurador 3:** Recupera 1 de EF por cada 3 horas de sono, e 5 de EH para cada hora de sono.
- **Sono Restaurador 5:** Recupera 1 de EF por cada 2 horas de sono, e 6 de EH para cada hora de sono.
- **Sono Restaurador 7:** Recupera 1 de EF por cada 1 horas de sono, e 7 de EH para cada hora de sono.
- **Sono Restaurador 9:** Idem ao anterior, mas agora recupera 9 de EH para cada hora de sono.

Sorte

Evocação: Variável

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

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 a 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 para 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 roubá-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 colmeia 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.

Submissão à natureza

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

Através desse poderoso ritual o místico é capaz de criar e ou aumentar a vitalidade de florestas, também será capaz de regenerar qualquer ambiente natural que esteja destruído ou poluído. A região afetada pelo feitiço terá uma maior quantidade de árvores frutíferas, ervas e ou plantas comestíveis e de ritual. Quanto maior o nível usado maior deve ser a quantidade e vitalidade da vegetação, o valor exato será de acordo com mestre de jogo. A vegetação gerada deve ser a mais apta a sobreviver naquela região, no entanto, deve ser sempre vegetação florestal.

O efeito do feitiço cessa ao término do ritual e por conta disso o ambiente criado ou afetado deve ser capaz de se manter, caso contrário ira morrer ou regredir até o ponto sustentável.

É possível controlar o alcance da magia reduzindo seu raio ou excluindo áreas específicas, a região afetada por esse feitiço é considerada um ambiente natural. Se algum local dentro do alcance de Submissão a Natureza estiver sobre efeito de alguma magia que se contraponha, Submissão a Natureza só funcionará no local se possuir total maior que a magia vigente, caso contrário a região específica não será afetada e o ritual prosseguirá normalmente no resto de seu alcance tendo o místico conhecimento que o feitiço falhou em afetar o local.

Quando Submissão a Natureza for usado para criar florestas, este não será capaz de afetar região onde tenha grande quantidade de vida não animal, como cidades e aldeias.

O ritual tem o custo 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.

- **Submissão a Natureza 1:** Raio do feitiço é de 100m. A vitalidade dura no mínimo 1 mês caso seja incapaz de se manter.
- **Submissão a Natureza 3:** Idem a anterior, mas agora o raio é de 200m e a vitalidade dura no mínimo 3 meses.
- **Submissão a Natureza 5:** Idem a anterior, mas agora o raio é de 300m e a vitalidade dura no mínimo 6 meses.
- **Submissão a Natureza 7:** Idem a anterior, mas agora o raio é de 400m e a vitalidade dura no mínimo 9 meses.
- **Submissão a Natureza 9:** Idem a anterior, mas agora o raio é de 500m e a vitalidade dura no mínimo 1 ano.

Sufocar

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: 5 rodadas

O feitiço de sufocar permite que o feiticeiro realize um grande mal-estar sobre suas vítimas, dando-lhes a impressão de estarem sufocando por sofrerem grande pressão nas vias respiratórias. O número de alvos é determinado pelo nível da magia, mas todos devem estar dentro do raio de efeito. Este feitiço não possui nenhum efeito visual marcante, embora oscilações do ar ao redor das vítimas podem ser notados com frequência.

As vítimas de sufocar que falharem em sua resistência a magia sofrem -4 colunas em qualquer teste realizado, exceto RM e RF. Além disso, em cada uma das 5 rodadas em que o feitiço está agindo, a vítima deve realizar um teste de RF contra a FA do feitiço para não permanecer sem ar, sob o risco de sufocar, conforme regras de segurando a respiração, em mecânica de jogo.

- **Sufocar 1:** Permite afetar 2 alvos.
- **Sufocar 3:** Permite afetar 4 alvos.
- **Sufocar 5:** Permite afetar 6 alvos.
- **Sufocar 7:** Permite afetar 10 alvos.
- **Sufocar 9:** Permite afetar 15 alvos.

Sugestão

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Esse feitiço implanta uma sugestão na mente de uma vítima que, caso falhe na RM, será obrigada a aceitar. A insinuação poderá ter efeito imediato ou o alvo da magia precisará envidar esforços para cumpri-la. A sugestão será uma frase simples de até 10 palavras.

Ex¹.: O místico usa a magia no feirante: “Você está vendo 3 moedas de prata” (quando na verdade são 3 de cobre);

Ex².: O místico usa a magia no bibliotecário: “Você quer me entregar o livro de magias proibidas” (o alvo se desloca até a sala secreta, pega o livro e entrega).

A vítima terá até o fim da duração da magia para cumprir a recomendação. Findado o prazo, a vítima recupera sua liberdade de ação e percebe que foi enfeitiçada.

Mas se por algum motivo coerente o alvo não tenha conseguido executar a sugestão (qualquer tipo), terminando a duração da magia, ele não perceberá que foi enfeitiçado (não lembrará das palavras implantadas na mente pelo místico e terá um lapso de memória sobre o ocorrido).

Ex³.: O místico usa a magia no vizir da rainha: "Você quer beijar a rainha em segredo". A vítima tenta mas a rainha está sempre em público. Findou a duração da magia e o vizir não sabe o motivo que o fez sair dos seus aposentos para ir até a sala do trono.

Até o sexto nível, caso o alvo dessa magia seja atingido em 100% na EH ou qualquer valor na EF, o encanto cessará. No oitavo nível, a magia somente será rompida caso a vítima perca, pelo menos, 25% da EF. E no décimo nível, a magia não quebrará caso o alvo seja atingido. Lembrando que magias do tipo Quebra de Encantos funcionam em qualquer nível.

Essa magia afeta apenas raças civilizadas, raças selvagens, raças gigantes e licantropos, mas é necessário que o místico saiba a língua falada pelo alvo da magia, ou o encanto não funcionará. Os níveis dirão o tipo da Sugestão e a duração.

- **Sugestão 1:** Implanta uma sugestão em uma criatura. Essa sugestão não pode contrariar sua índole, seus deveres ou o prejudicar muito. Duração de 5 minutos.
- **Sugestão 2:** Idem ao anterior, mas a vítima pode fazer algo que a prejudique. Duração de 30 minutos.
- **Sugestão 4:** Idem ao anterior, mas a vítima desprezará seus deveres para executar a sugestão, desde que não contrarie sua índole. Duração de 2 horas.
- **Sugestão 6:** Idem ao anterior, mas pode contrariar sua índole, desde que não ofereça risco a sua integridade física. Duração de 5 horas.
- **Sugestão 8:** Idem ao anterior, mas a vítima tomará qualquer atitude para executar a sugestão podendo até ter ferimentos leves, mas não pode ter risco de morte. Duração de 10 horas.
- **Sugestão 10:** Idem ao anterior, mas poderá ter risco de morte, desde que não seja uma conduta suicida, ou seja, uma atitude que claramente o matará. Duração de 24 horas.

Tatuagem animal

Evocação: Variável

Alcance: toque

Duração: Variável

Com este feitiço o místico é capaz de guardar um animal que esteja ligado a ele pela magia Elo Animal permanente em uma tatuagem. A tatuagem terá um diâmetro mínimo de 10 cm e só pode ser criada no tronco ou cabeça do místico tendo a aparência que lembre o animal.

Para guardar o animal é preciso estar o tocando e fazer uma evocação de 10 rodadas, para libertar o animal antes do término do feitiço só é preciso se concentrar por 5 rodadas e não haverá custo de karma. O tempo que o animal pode ser mantido na tatuagem é igual a 8 vezes o nível máximo que se tem na magia em horas. Após liberar o animal da tatuagem o místico será incapaz de guardá-lo novamente até que passe um período equivalente a 1/4 do tempo que o animal passou dentro dela.

O místico perderá 1 ponto de EF para cada animal guardado e será incapaz de recuperá-lo até que a criatura seja liberada, ele também é capaz de usar as habilidades, aperfeiçoamentos, técnicas de combates e/ou aprimoramentos dos animais guardados. As habilidades e técnicas de combates serão usadas em seu nível mais o atributo do místico, não é possível somar o nível de uma habilidade ou técnica do animal ao seu, mas é possível trocar o seu nível pelo do animal.

Enquanto o animal estiver dentro da tatuagem terá suas necessidades fisiológicas, recuperando de EF, EH e efeitos mágicos estagnado como se o tempo estivesse parado, o mesmo acontece para qualquer ferimento que tenha sofrido ou para magias que depende de tempo como Revitalizar, Adestramento entre outras.

- **Tatuagem Animal 1:** Guarda um animal Estágio 3 ou menos.

- **Tatuagem Animal 3:** Guarda um animal Estágio 7 ou menos.
- **Tatuagem Animal 5:** Guarda um animal Estágio 11 ou menos.
- **Tatuagem Animal 7:** Guarda um animal Estágio 15 ou menos.
- **Tatuagem Animal 9:** Guarda um animal com Estágio máximo até o dobro do Estágio do evocador.

Teletransporte

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

Com este encanto é possível mover múltiplos alvos de pontos distintos para uma mesma área através de dobras no tecido espaço-temporal.

O evocador precisa conhecer os alvos e a área para qual deseja ir. A área que irá recebê-los precisa ser necessariamente uma superfície que não ofereça perigo para os teleportados.

Cada nível deste encanto funciona de forma cumulativa e permite mover alvos que estejam a uma distância de até 10 metros do evocador para uma mesma área que esteja até 100 metros do evocador.

O número de alvos que pode vir a ser afetado por este encanto será inicialmente igual a dois e expandirá em um a cada cinco níveis neste encanto. Note que este encanto pode ser evocado conjuntamente com Transporte Dimensional, quando isto acontecer o místico terá que gastar o karma pra cada efeito que este estiver usando das magias Teletransporte e Transporte Dimensional e a distância final dos dois encantos será somada.

É importante ressaltar que este encanto pode falhar de duas formas: parcial ou total.

Parcial: Acontece quando um ou mais alvos, porém não todos, estiverem fora do raio de ação do encanto ou decidam resistir à magia e sejam bem-sucedidos. Neste caso os outros alvos completaram o encanto.

Total: Acontece quando todos os alvos não puderem por algum motivo citado anteriormente completar a magia ou quando a área final estiver fora do alcance da magia.

Terceiro olho

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 15 rodadas

Alguns chamam de terceiro olho, outros de sexto sentido, premonição, intuição, sentido especial, entre outros nomes. Esse feitiço permite que o místico pressinta qualquer ataque desferido contra ele causando assim penalidade aos atacantes.

Se o místico concentrar sua atenção contra um único inimigo ele é capaz de duplicar a penalidade contra ele, no entanto, qualquer outro inimigo não sofrerá penalidade da magia.

- **Terceiro olho 1:** Causa penalidade aos inimigos de -1 para qualquer ataque corpo-a-corpo e -2 para ataques a distância.
- **Terceiro olho 3:** Causa penalidade aos inimigos de -2 para qualquer ataque corpo-a-corpo e -4 para ataques a distância.
- **Terceiro olho 5:** Causa penalidade aos inimigos de -3 para qualquer ataque corpo-a-corpo e -6 para ataques a distância.
- **Terceiro olho 7:** Causa penalidade aos inimigos de -4 para qualquer ataque corpo-a-corpo e -8 para ataques a distância.
- **Terceiro olho 9:** Causa penalidade aos inimigos de -5 para qualquer ataque corpo-a-corpo e -10 para ataques a distância.

Títère sinistro

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: 10 minutos

Títère sinistro é um feitiço complexo que permite a projeção de uma parte da aura do místico para fora de seu corpo na forma de uma ilusão de aparência idêntica à sua própria imagem, com uma única exceção: todo o globo ocular mantém apenas uma cor que, no caso dos humanos, normalmente é o branco.

O feitiço leva uma rodada completa para ser invocada. Nesse período, o místico profere em voz baixa as palavras mágicas que permite a projeção da aura. A imagem surge no local vazio mais próximo a escolha evocador, dentro do alcance da visão ou que ele já tenha visitado.

Enquanto se projeta, o místico fica em um estado de inércia, imóvel, sendo incapaz de ver, ouvir, falar ou sentir através de seu corpo físico, ficando exposto a ataques com surpresa total. No entanto, a projeção é capaz de utilizar todos os sentidos, ou seja, o místico é capaz de ver, ouvir, falar e sentir através da ilusão. Não é possível lançar magias (exceto a partir do nível 7), segurar objetos ou atacar através da projeção. É possível, porém, sentir suavemente texturas através da palma da mão, bem como tocar ou ser tocado amigavelmente por outras pessoas. É possível, também, ativar itens mágicos que não dependam de contato físico (com uma palavra mágica, por exemplo). Não é possível segurar objetos, embora a projeção possa carregar um cópia de qualquer objeto que esteja sob posse do místico no momento da evocação da magia. Estes objetos somem instantaneamente quando perdem contato com a projeção.

O títère sinistro é desfeito se o corpo do místico for perturbado (fracasso em teste fácil de concentração contra pequenos incômodos, fracasso em teste muito difícil contra dano na EF) ou se a projeção for atingida de qualquer forma. As únicas técnicas de combate possíveis durante a concentração na magia são concentração (para o corpo físico) e esquiva (para a projeção). Um títère sinistro em esquiva pode usar (e consumir) até metade da EH do evocador para evitar ser atingido.

A projeção provoca incômodo em pessoas sensíveis. Um sucesso difícil de sensibilidade acusará uma presença anormal emanando da projeção, embora não acuse imediatamente que se trata de uma ilusão. Se puder ver os olhos da imagem, um teste difícil de misticismo acusará que se trata de um feitiço (e, a critério do mestre, de qual feitiço se trata).

Os níveis nesta magia ampliam o alcance que o místico é capaz de projetar sua aura, bem como confere capacidades extraordinárias ao títère. Todos os níveis são cumulativos.

- **Títère sinistro 1:** Projeção básica. A imagem pode se afastar até 10 metros de distância do evocador.
- **Títère sinistro 3:** Projeção longa. A imagem pode se afastar até 20 metros de distância do evocador.
- **Títère sinistro 5:** Títère transportável. A imagem pode se afastar até 40 metros de distância do evocador. Mantendo a projeção estática por duas rodadas (30 segundos), o místico é capaz de transportá-la instantaneamente para qualquer lugar dentro do alcance.
- **Títère sinistro 7:** Títère místico. A imagem pode se afastar até 80 metros de distância do evocador. O títère sinistro, além de transportável como o nível 5, ganha a capacidade de lançar magias de nível 1, consumindo o karma do místico.
- **Títère sinistro 9:** Títère sombrio. A imagem pode se afastar até 160 metros de distância do evocador. O títère, além de transportável e místico, emana uma aura sinistra que o torna mais difícil de ser detectado por seres vivos. Todos os testes de ações furtivas são realizados com um nível a menos de dificuldade.

Totem Ancestral

Evocação: ritual

Alcance: variável

Duração: variável

Um totem é a figura de um brasão, padrão, animal, planta, ou criatura mística, referenciando a ancestralidade de um povo. Este ritual, passado de geração em geração, prepara um totem para proteger um lugar.

A criação da base do totem é feita a parte e pode ser encomendada com tecido, madeira ou pedra, de acordo com o efeito escolhido. Durante o ritual do totem, a base é tingida com uma tinta especial preparada ritualmente com materiais frescos: flores nas cores que se quer pintar, raízes com propriedades místicas, ervas com propriedades de proteção, e moluscos raros; todo o custo do totem, da base aos ingredientes para o ritual de tintura, é de 1 M.O. por nível do efeito.

É possível que criar diferentes totens e os empilhem um sobre o outro (ou os arranjam de alguma maneira lógica), somando suas áreas de efeito. Caso se faça o empilhamento ou arranjo de totens, as peças de material mais pesado ficam na base e as de material mais leves ficam no topo.

- **Totem Ancestral 1:** Cria um totem em uma bandeira (ou outro objeto que simbolize a tribo) com o brasão ou padrão da tribo (ou povo). O totem inspira bravura ao evocador e seus aliados. No momento em que for erguido/hasteado, enquanto estiver dentro da área, o evocador e seus aliados possuem um bônus de +1 em todas as colunas e +1 na EH por estágio. O alcance da área é um raio de 15 m, e o encanto dura por 1 mês.
- **Totem Ancestral 3:** Cria um totem com uma figura qualquer, pintada em uma placa ou máscara de madeira de pelo menos 60 cm de altura por 30 cm de largura, que dá pressentimentos ao evocador e a aliados. Ao tocar no totem, o evocador pode ter impressões de acontecimentos importantes que sucederam na área do objeto durante seu período de efeito. Quando a área for invadida por seres hostis o evocador e seus aliados sentirão isso, não sendo possível ataques de surpresa contra eles. O alcance da área é um raio de 35 m, e a duração é de 3 meses.
- **Totem Ancestral 5:** Cria um totem esculpido e pintado em uma peça de madeira de pelo menos 80 cm de altura por 40 cm de diâmetro, que assusta seres hostis. Caso seres hostis tentem entrar na área de efeito, terão uma penalidade de -5 na iniciativa, e devem fazer uma RM ou evitarão entrar na área caso falhem. O alcance da área é um raio de 50 m, e a duração é de 6 meses.
- **Totem Ancestral 7:** Cria um totem pintado em rocha de ao menos 1 m de altura por 50 cm de diâmetro que inspira saúde. Todos que estiverem feridos, doentes ou envenenados na área de proteção, podem fazer um segundo teste de resistência ou de físico para se curar, mantendo o maior valor. O alcance da área é de um raio de 15 m e a duração é de 6 meses.
- **Totem Ancestral 9:** Cria um totem esculpido em rocha de ao menos 1,20 m de altura por 60 cm de diâmetro que desestabiliza a defesa de inimigos e inspira a de aliados. Evocador e aliados recebem um bônus de +5 na defesa, e oponentes devem fazer um teste de RM para não sofrer a penalidade de -5 na defesa enquanto tiverem na área de efeito (mas não pode diminuir menos que a coluna -7). O alcance da área é de um raio de 50 m, e a duração é de 1 ano.

Totem Anulador

Evocação: 1 hora

Alcance: Toque

Duração: 30 dias

Imbuir karma em seu item focus, o místico não é capaz de recuperar essa karma até que seja usado, o item focus não recupera o karma imbuído depois de seu uso. O karma imbuído pode ser usado para interromper a evocação de magia de outros místicos, para isso é necessário que místico perceba a evocação, que o nível usado para imbuir karma seja igual ou maior que magia que se deseja interromper e que esteja dentro do raio de 30 metros. O cancelamento não pode ocorrer mais de 1 vez por rodada e não consome qualquer ação do místico.

É consumido 1 ponto de karma para cada nível da magia cancelada, a partir do nível 5 de Totem Anulador é consumido 1 ponto para cada 2 níveis da magia cancelada arredondando para cima. O rito

encerra quando todo mana é gasto, quando rito termina ou quando Totem Anulador é evocado novamente.

O item focus precisa estar em posse do místico para surtir efeito.

Tradição da Tatuagem

Evocação: ritual

Alcance: 1 pessoa

Duração: variável

Este rito permite ao herdeiro executar uma tatuagem temporária ou permanente que transmite as tradições de seu povo e concede um efeito especial ao seu portador. Estes efeitos não são cumulativos entre si ou com outros efeitos mágicos, valendo apenas o maior efeito ativo.

A tatuagem temporária é uma pintura corporal que tem custo de 1 m.p em materiais, tempo de evocação de 1 hora por nível, e dura uma semana mesmo que a pessoa seja banhada pois suas propriedades místicas a protegem.

O ritual da tatuagem permanente demora 10 vezes mais em material e tempo de evocação (dividido neste caso em alguns dias), e sua aparência dura para toda a vida, mas precisa ser retocada a cada ano (com metade dos custos e tempo) para manter o efeito.

Todos os efeitos abaixo podem ser escolhidos entre tatuagem permanente ou temporária respeitando os critérios de tempo e custo específicas.

- **Tradição da Tatuagem 1:** A tatuagem ilustra um símbolo de um dos valores da tribo, durante o tempo de duração da magia, sempre que o tatuado fizer uma ação em que este valor específico é importante, recebe +2 colunas de bônus. Exemplos de valores: fé, honestidade, coragem, bondade, altruísmo, amor, amizade, dinheiro, lealdade etc.
- **Tradição da Tatuagem 3:** A tatuagem ilustra uma bela figura em uma cena cotidiana, trazendo a memória de como os antepassados faziam aquela tarefa. Para todos os efeitos o tatuado sabe a tarefa aperfeiçoada lembrada pela ilustração.
- **Tradição da Tatuagem 5:** Idem efeito anterior, mas para o uso de uma arma, técnica ou habilidade. O tatuado possui 3 pontos no grupo de armas, técnica ou habilidade enquanto durar o efeito.
- **Tradição da Tatuagem 7:** Uma tatuagem mais complexa ilustra força, agilidade, carisma, aura, intelecto, sabedoria ou saúde física, concedendo +1 no atributo escolhido.
- **Tradição da Tatuagem 9:** Uma tatuagem muito rebuscada que concede uma das imunidades a seguir: a veneno, a doenças física, a medo, a controle mental, a possessão, a loucura ou a vícios - mas a imunidade só dura 1 mês, tendo que ser retocada pela metade do custo.

Transformação

Evocação: Variável

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Este feitiço permite transformar qualquer criatura em outra. Existe duas formas de transformação:

1) **Transformação sem amostra:** A magia é instantânea. O Evocador só pode transformar alguém ou a si mesmo em uma criatura que ele tiver visto a criatura viva em ação. Ao adquirir a nova forma, o alvo passará a ter as habilidades nativas da criatura como, poder voar, respirar debaixo d'água, cavar, escalar, etc. Quem for transformado mantém sua consciência, assim como todas as suas características, não podendo usar os ataques, Habilidades, Técnicas de Combate, Magias e Poderes Especiais da criatura transformada.

Caso um místico seja transformado, ele sempre poderá usar suas magias instantâneas. Se na nova forma o alvo tenha a possibilidade de falar e ter os gestos finos "um ser semelhante ao alvo" será possível fazer magias com duração de rodadas ou rituais. Isto também se aplica habilidades e Técnicas de Combates,

assim para usá-las a nova forma deve ser compatível com sua forma original. Em outros casos somente se a criatura tiver as mesmas técnicas de combate poderão ser usadas. Exemplo: Caso o alvo se transforme em um Urso com Carga, Fúria, Imprevisibilidade, Prender e Retalhar e o alvo tiver somente Carga e imprevisibilidade, poderá usar somente as que tem conhecimento "Carga e imprevisibilidade".

2) Transformação com amostra: A magia leva 1 rodada. Para que essa transformação seja completa, o místico precisa ter visto a criatura viva em ação e deve ter obtido uma amostra da criatura. Essa amostra deve ser recolhida da criatura ainda com vida ou em até 24h depois de sua morte. Um pequeno ritual de 1 hora deve ser feito com essa amostra e custa um valor de 2 MO por estágio da criatura essa amostra será usada sempre que precisar, porém se perder ou for roubada terá que refazer o ritual com uma nova amostra. A amostra pode ser uma qualquer parte do corpo.

Atenção: O nível da criatura não pode ser maior que o nível da magia. A amostra pode ser feita mesmo que a criatura exceda o nível da magia, porém não poderá ser usada até que o evocador tenha nível na mesma.

Além do que ele já ganha com a transformação sem amostra, o alvo passará a ter todas as características físicas de sua nova forma, assim ele adquire a RF, Força, Físico, Agilidade, Percepção, VB, absorção, defesa e os ataques da criatura. A EF é limitada pelo multiplicador indicado no nível da magia.

Exemplo: se a criatura tem 150 de EF e o Alvo tem 15 de EF no nível 10 ele pode ter no máximo ($15 \times 4 = 60$) e caso a criatura tenha 20 o alvo terá a EF 20.

Em casos que a EF seja menor que a do alvo ele ficara com a EF menor. Exemplo: um místico se transforma em um gato que tem 2 de EF ele terá 2 de EF, a EH se mantém a do alvo.

Exemplo com EF Maior: O alvo tendo 20 de EF usando a magia no nível 10 a nova forma concede 80 de EF se ao término da magia ou na quebra da magia o alvo estiver com 40 de EF ele volta a ter 20 de EF mas caso na nova forma ele fique com 10 de EF ele voltara ao sua forma normal com 10 EF.

Exemplo com EF Menor: O alvo tendo 20 de EF usando a magia no nível 10 e a Forma tem 2 de EF, caso venha a receber 1 de dano, ao termino da magia ou na quebrada da magia o alvo estiver com 1 de EF ele volta a sua forma normal tendo 19 de EF subtraindo somente o dano perdido.

Exemplo com EF Zero: Caso sua EF levada a 0, ou menos, a magia é quebrada imediatamente e o alvo volta a sua forma inicial com 0 ou menos EF!

Caso o alvo da magia seja atingido por um ataque de 100% na EH ou qualquer ataque na EF, ele deverá fazer um teste de Concentração (médio) e caso falhe, a magia é imediatamente quebrada.

Atenção: A transformação com amostra é de uso pessoal, a sem amostra pode ser usada em si mesmo ou em outros, mas este tem direito a um teste de RM.

OBS: O Evocador só pode manter 3 transformações ativas por vez. O evocador pode quebrar a magia de forma instantânea a qualquer momento mesmo transformado em ambas as Transformações.

- **Transformação 1:** Causa uma modificação na aparência, como se fosse um disfarce perfeito, porém a voz não é copiada se o mago não tenha uma amostra da pessoa a ser copiada. (Mudanças: rosto, tom de pele etc.) percebe que altura ou massa não são alteradas. Os itens e roupas não podem ser modificados. A duração é de uma hora e a EF Máxima é a mesma do alvo da magia.
- **Transformação 2:** A criatura pode ser do tamanho que esteja entre o de um gato e o de um cavalo. Note que os itens do evocador não se transformam com ele. A duração é de 2 horas e a EF Máxima é 2 vezes a do alvo da magia.
- **Transformação 4:** Idem a anterior, mas os itens se transformam junto do evocador, fazendo parte da nova forma caso desejado. A duração é de 3 horas.
- **Transformação 6:** Idem a anterior, mas a duração e de 6 horas e a EF Máxima é 3 vezes a do alvo da magia.
- **Transformação 8:** Idem a anterior, mas a criatura pode ser do tamanho que esteja entre um rato e um Trol. A duração é de 12 horas.
- **Transformação 10:** Idem a anterior, mas a criatura pode ser do tamanho que esteja entre uma formiga e um dragão. A duração de 24 horas e a EF Máxima é 4 vezes a do alvo da magia.

Transporte das Brumas

Evocação: Variável

Alcance: 30 m

Duração: Instantânea

Este feitiço cria brumas e envolve um número variável de criaturas ou objetos com elas, depois todos desaparecem junto com as brumas e reaparecem teletransportados em outro lugar. A evocação comum é de 2 rodadas, tempo necessário para criar as brumas e envolver as pessoas, mas passa a ser instantânea caso as pessoas já estejam cobertas de brumas naturais, sobrenaturais (como as de Dartel) ou de outros feitiços. A área de brumas é criada em um ponto dentro do alcance e seu tamanho é o suficiente para envolver todas as pessoas, mas com raio máximo de 20 m.

O feitiço pode atingir criaturas ou objetos. No caso de envolver uma criatura, a criatura transportada pode fazer um teste de RM para evitar o efeito, e se falhar ou se voluntariamente quiser ser carregada pelas brumas levará consigo o que estiver carregando. Também é possível evitar ser transportado se a pessoa sair da área de brumas criada durante o tempo de evocação. No caso de envolver e transportar objetos que não estão portados por uma criatura, há uma descrição de limite de peso. No caso de focar o efeito em algum objeto que está sendo portado por uma criatura, mas não focar na criatura, a aura do portador ainda assim protegerá o objeto, permitindo que a criatura faça uma RM para evitar que o objeto seja levado.

- **Transporte das Brumas 1:** transporta 1 criatura pequena (altura máxima de 1,25 m) ou objetos de até 30 kg, para um lugar a até 10 metros de distância.
- **Transporte das Brumas 2:** transporta 1 criatura (altura máxima de 1,75 m) ou objetos de até 60 kg, para um lugar a até 15 metros de distância.
- **Transporte das Brumas 4:** transporta 1 criatura (altura máxima de até 2m) ou objetos de até 120 kg, para um lugar a até 30 metros de distância.
- **Transporte das Brumas 6:** transporta até 2 criaturas (altura máxima de até 2,5m) ou volumes de objetos de até 250 kg, para um lugar a até 50 metros de distância.
- **Transporte das Brumas 8:** transporta até 3 criaturas quaisquer ou volumes de objetos de até 500 kg, para um lugar a até 100 metros de distância.
- **Transporte das Brumas 10:** transporta até 5 criaturas quaisquer ou volumes de objetos de até 1000 kg, para um lugar a até 1 km de distância.

Transporte Dimensional

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

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 ou já ter visto o local para onde deseja ir. Caso o local escolhido não comporte o volume transportado, a magia falha e o Karma é perdido.

Exemplo: "um místico evoca o Transporte Dimensional 3 para transportar um arco composto para o baú de seu quarto na estalagem que está a 150 metros de distância, o místico já havia visto o baú previamente inclusive seu interior, contudo as dimensões do arco composto são maiores do que espaço disponível dentro do baú, portanto a magia falha, o arco não é transportado, e o místico perde o Karma utilizado na evocação do feitiço."

Esta magia não consegue transportar nenhum objeto para junto de uma criatura com aura, seja ela natural, como uma pessoa, ou mágica, como uma criatura artificial. No entanto, a magia é capaz de transportar para junto de objetos mágicos estáticos, como uma caixa mágica, por exemplo.

O místico pode usar os efeitos instantâneos da magia em outros seres e criaturas desde que estejam em contato físico direto com o evocador no momento da sua conjuração, mas os alvos da magia devem ser voluntários ao transporte ou a magia falha e o karma gasto é perdido. A exceção da magia é o efeito mais alto que cria um portal em forma de um vórtex sendo afetados os objetos e/ou criaturas que o atravessam, o místico pode escolher dentro do limite da magia o local em que o portal de saída abrirá, e se não o fizer o portal irá surgir a altura do solo na localidade desejada.

- **Transporte Dimensional 1:** Permite ao evocador transportar instantaneamente um objeto de até 5kg que esteja em contato com o evocador até uma distância de 50 metros.
- **Transporte Dimensional 3:** Idem ao anterior, mas transporta objetos que não ultrapassem uma massa de até 20kg e é transportado até uma distância de 200 metros,
- **Transporte Dimensional 5:** Permite transportar instantaneamente o evocador da magia e mais uma criatura de até 100kg a até 500 metros de distância, podendo levar 50 kg de peso adicional.
- **Transporte Dimensional 7:** Idem ao anterior, mas permite transportar até três criaturas de até 150kg cada além do evocador, o peso adicional é de 100kg e a distância é de 1 quilômetro.
- **Transporte Dimensional 9:** O evocador cria um portal entre dois pontos que estejam a até 5 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.

Transposição Temporal

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Evocação: 3 Rodadas

A capacidade de transpor os fatos é um fator recorrente na vida destes místicos, porém, o fluxo temporal jamais pode ser alterado. Mexer com o fluxo temporal é como atirar uma pequena pedra em um rio, ele tremula, mas não muda de curso.

Este encanto é capaz de remover um acontecimento vislumbrado pelo místico do fluxo temporal de um ser permanentemente, entretanto, este poder tem suas limitações; ao remover um acontecimento do fluxo temporal de um ser, o místico automaticamente adiciona este acontecimento imediatamente a sua vida, sofrendo todos os efeitos causados pelo mesmo.

Sempre que um fato acontecer, e o místico puder vislumbrar, o mesmo pode optar por gastar o uso deste encanto e transpor o fato. Esta decisão tem que ser tomada na mesma rodada em que o místico vislumbrou o fato, e isto ocorre de forma passiva não gastando a ação do personagem.

Note que, o fato transposto será mesclado permanentemente na linha temporal do místico, causando a sensação de que dois fatos totalmente diferentes ocorreram no mesmo instante, contudo o místico consegue discernir qual era o dele e qual veio de outrem.

O encanto colapsará sempre que o tempo acabar, o uso for gasto, ou caso seja evocado novamente, neste último caso, o novo encanto passa a ficar vigente.

Velocidade

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

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 invoque 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.

Vigília

Evocação: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração: 8 horas

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 0 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 0.
- **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 0 para tarefas que tenham a dificuldade menor ou igual a Rotineiro.

OBS: caso o personagem não possua as Habilidades Usar os Sentidos ou Sensitividade estas serão usadas sempre na coluna -7.

Vínculo

Evocação: 2 Rodadas

Alcance: Toque

Duração: Variável

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, mas a vítima tem direito a um teste de RM e caso fracasse o vínculo será efetuado.

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 Sombrio

Evocação: 2 Rodadas

Alcance: 50 m

Duração: Variável

Com este encanto, o místico faz com que a sua sombra se esgueire até a sombra do alvo e a implanta como um espião na sombra da vítima, criando um vínculo visual e auditivo com o alvo. A partir daí, cria-se uma ligação energética entre o místico e a vítima, e sempre que o místico se concentrar poderá saber o que está se passando com o alvo. Caso a vítima se mova do local enquanto o encanto estiver sendo evocado, a sombra do místico não conseguirá tocar a da vítima e a evocação será quebrada imediatamente. Este encanto é tão discreto que se a vítima não ver a sombra do místico indo de encontro a sua, nem ao menos perceberá que tem algo errado ou que foi alvo de magia. A vítima tem direito a fazer um rolamento de RM para não ser afetada pelo encanto. Se a vítima estiver além do limite da magia, a magia entrará imediatamente em colapso.

- **Vínculo Sombrio 1:** A vítima pode se distância até 100 m. A Duração 30 minutos.
- **Vínculo Sombrio 2:** A vítima pode se distância até 500 m. A Duração 1 hora.
- **Vínculo Sombrio 4:** A vítima pode se distância até 1 km. A Duração 5 horas.
- **Vínculo Sombrio 6:** A vítima pode se distância até 10 km. A Duração 24 horas.
- **Vínculo Sombrio 8:** A vítima pode se distância até 50 km. A Duração 5 dias.
- **Vínculo Sombrio 10:** A vítima pode se distância até 100 km. A Duração 10 dias

Vínculo Vital

Evocação: Ritual

Alcance: 5 metros

Duração: 1 mês

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 ficará 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 está 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

Alcance: Pessoal

Duração: 12 horas

Evocação: Instantânea

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 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.

Escuridão Parcial: é aquela em que, apesar de haver luz, a quantidade existente é pequena demais para permitir uma visão nítida.

Escuridão Total: é aquela em que não existe nenhuma possibilidade de enxergar o ambiente ao seu redor.

Escuridão Mágica: é aquela em que é causada por efeitos de magia.

Visão da Alma

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Este feitiço aumenta a sensibilidade do místico permitindo que ele enxergue as auras de criaturas. A evocação ocorre de forma sutil e imperceptível. Enquanto Visão da Alma estiver em efeito, o místico enxergará uma aura colorida no entorno de criaturas e objetos que a possuam. Ele não é capaz de discernir formas ou detalhes além dos listados abaixo, mas será capaz de detectar a presença e a localização aproximada de alguém na escuridão. A magia não remove o bônus de ataque para alguém atacar o usuário de Visão da Alma no escuro.

- **Visão da Alma 1:** Permite enxergar auras, possibilitando conhecer a localização de criaturas invisíveis (em caso de combate, considere que a criatura invisível está apenas em escuridão parcial, em vez de escuridão total). A duração é de 1 hora.
- **Visão da Alma 3:** Idem ao anterior, mas agora com este efeito é possível enxergar auras através de obstáculos sólidos de até 30 cm, desde que estes não possuam aura ou não sejam feitos de karma.
- **Visão da Alma 5:** Idem ao anterior, mas agora o místico é capaz de saber se o alvo é hostil ou não a ele ao observar nuances em sua aura. Um alvo neutro aparece como "não hostil". Observe que, como a magia detecta o momento, haverá vezes que uma criatura precisará ver o personagem para tornar-se hostil. Essa regra vale especialmente para criaturas irracionais. Para funcionar, o total desta magia precisa ser maior do que a RM da criatura (não é necessário teste de RM). Um alvo que possua RM superior à FA da magia aparece como "não hostil" ao personagem, mas o evocador saberá que ele não foi capaz de superar a RM do alvo. A duração é de 3 horas.
- **Visão da Alma 7:** Idem ao anterior, mas agora o místico é capaz de distinguir o a índole da uma criatura. Para isso o total deste encanto precisa ser maior que RM da criatura (não é necessário teste de RM). Observe que criaturas irracionais, com frequência não possuem índole. A duração é de 8 horas.

Visão do Passado

Evocação: 10 minutos

Alcance: Variável

Duração: Variável

Com este feitiço o místico é capaz de ver um acontecimento do passado relacionado a um local, objeto ou pessoa. O jogador deve informar ao mestre o que pretende ver. O mestre pode optar por fracionar as partes mais importantes do acontecimento na visão, como mostrar o início e fim de uma batalha ou as partes mais importantes dela.

O encanto será realizado através de um rito, sendo necessário está em contato com o alvo, o custo será de 8 M.P. por nível.

- **Visão do Passado 1:** A visão tem duração de 5 rodada e não pode ter ocorrido a mais de 7 dia. Neste nível a visão é desfocada sendo possível distinguir formas e cores, mas não visualizar detalhes.
- **Visão do Passado 3:** Idem a anterior, mas agora a visão tem duração de 10 rodadas e não pode ter ocorrido a mais de 15 dias.
- **Visão do Passado 5:** Idem a anterior, mas agora a visão tem duração de 10 rodadas e não pode ter ocorrido a mais de 60 dias. Neste nível a visão é nítida.
- **Visão do Passado 7:** Idem a anterior, mas agora a visão tem duração de 15 rodadas e não pode ter ocorrido a mais de 1 ano.
- **Visão do Passado 9:** Idem a anterior, mas agora a visão tem duração de 15 rodadas e não pode ter ocorrido a mais de 10 anos.

Visão Noturna

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Este encantamento permite que uma criatura receba a capacidade de ver em condições de pouca ou nenhuma 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. 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.

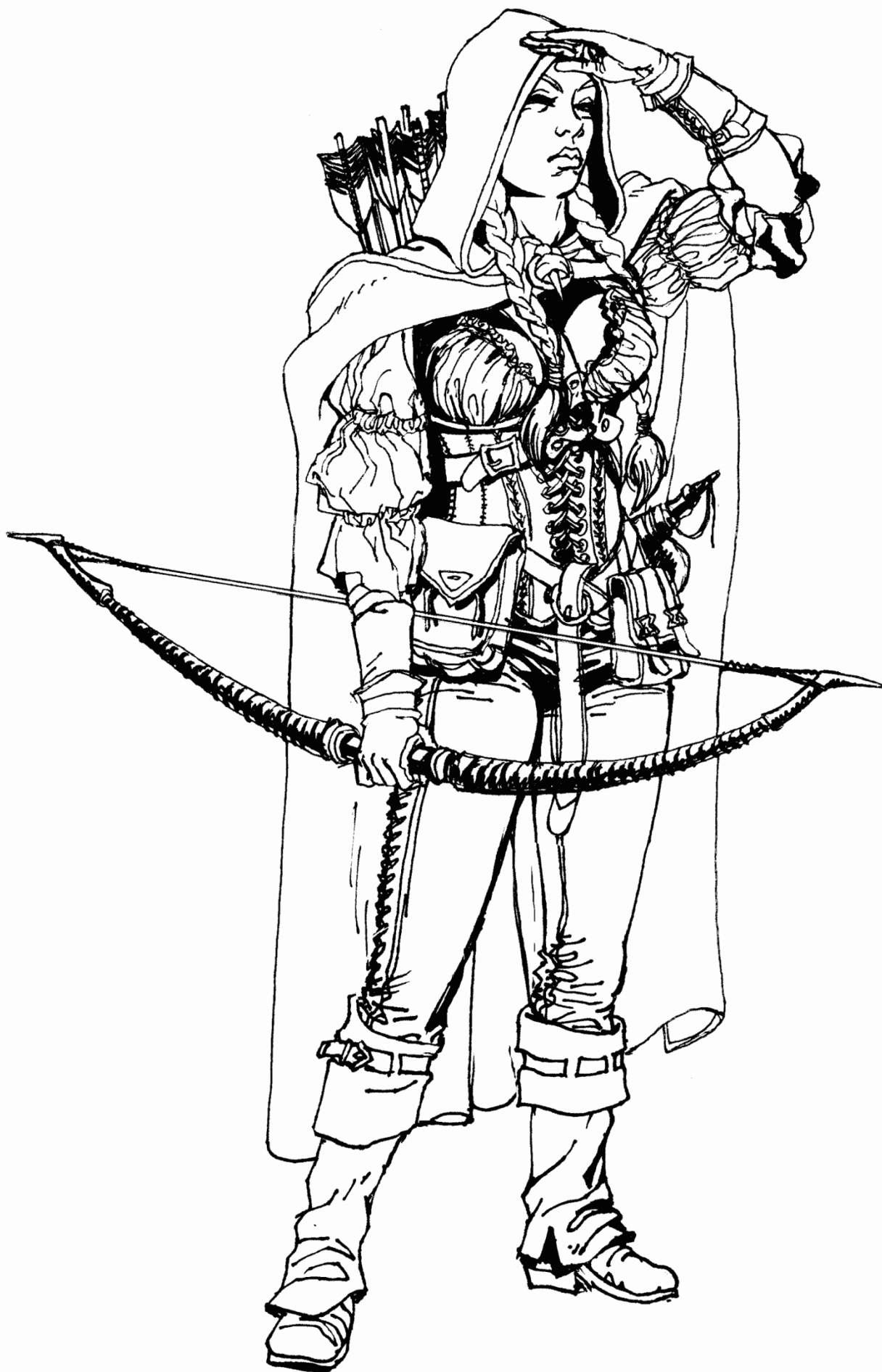
Escurecimento parcial é aquela em que, apesar de haver luz, a quantidade existente é pequena demais para permitir uma visão nítida. Nesta categoria se encaixam noites estreladas, mas sem lua e cavernas à luz de uma tocha.

Escurecimento total é aquela onde não existe nenhuma fonte de luz presente. Um compartimento fechado sem iluminação se encaixa nesta categoria.

Escurecimento de origem mágica é, obviamente, aquela que é causada por magia. Um exemplo disso é a causada pela magia Manipulação de luz.

- **Visão Noturna 1:** Permite visão em escurecimento parcial. A duração é de 1 hora.
- **Visão Noturna 3:** Permite visão em escurecimento total. A duração é de 2 horas
- **Visão Noturna 5:** Idem ao Anterior, mas afeta até 2 alvos, ou permite visão em escurecimento parcial de origem mágica para 1 alvo. A duração é de 4 horas.
- **Visão Noturna 7:** Idem ao anterior, mas permite visão em escurecimento parcial de origem mágica para 2 alvos ou permite visão em escurecimento total de origem mágica para 1 alvo. A duração é de 6 horas
- **Visão Noturna 9:** Idem ao anterior, mas afeta até 4 alvos, exceto escurecimento total de origem mágica que agora afeta até 2 alvos. A duração é de 8 horas.

Caracterizações



6 Caracterizações

Terras Selvagens com suas peculiaridades únicas, também vem recheadas de novas caracterizações.

As caracterizações são divididas em **Caracterizações positivas**, quando trazem vantagens ao personagem, e **Caracterizações negativas**, quando trazem desvantagens ao personagem.

No texto estão marcadas com uma estrela ☆ e representa Caracterizações Iniciais que são caracterizações que só podem ser obtidas no momento da criação do. Há também Caracterizações Muito Raras que estão marcadas com um ⊕. Isto indica são consideradas muito raras. Assim, é proibido que mais de um personagem de um mesmo grupo de jogadores possua aquela caracterização.

As novas Caracterizações estão agrupadas em dois tipos diferentes:

- Caracterizações Gerais;
- Caracterizações Raciais;

6.1 Caracterizações Gerais

Essas características estão disponíveis a quaisquer habitantes das Terras Selvagens, seja ele de qualquer Raça, Região ou Sociedade, são elas:

Agricultor {1}

Você aprendeu a cultivar alimentos em solos inférteis e consegue fazê-los germinar nos locais mais improváveis. Você tem a tarefa aperfeiçoada "Cultivar em Solos Inférteis" na habilidade Agricultura. Após está você pode adquirir outras tarefas na mesma habilidade a seu critério desde que pague o custo da caracterização novamente.

Assombrado {-2}

Existe um fantasma ou aparição dedicado a atormentar você. Pode ser alguém que você matou, ou alguém afirmando ser a única pessoa que pode ajudá-lo. Ninguém mais pode ver esse fantasma além de você. Ele só deixa você em paz quando está satisfeito por incomoda-lo Sempre que você entra em combate, jogue um dado se o resultado for par, o fantasma aparece e todas as suas ações recebem -2 colunas de resolução até que ele vá embora."

Cobiçado {-1}

Você consegue produzir produtos de excelente qualidade recebendo +2 para qualquer testes que envolvam a produção de qualquer coisa, contudo, seus trabalhos são tão bem feitos que geram a cobiça e inveja alheia e isto constantemente está pondo-o em problemas, seja por alguém querer roubar algo seu, ou até mesmo alguém inventar boatos maldosos sobre você está superfaturando seus produtos e coisas do gênero.

Conhecimento Militar {3}

Seu personagem aprendeu com um veterano uma técnica que normalmente não teria chance de ter, esta técnica passará a custar um a mais que seu valor normal.

Conhecimento Místico {3}

Seu personagem, místico, pode aprender uma magia que está na lista de outra profissão ou especialização, esta magia passará a custar dois a mais que seu valor normal.

Dedicado {3}

O personagem foi capaz de aprimorar uma técnica ao máximo de sua capacidade tirando dela mais do que outros normalmente são capazes. Na prática, você pode adquirir um aprimoramento extra em uma técnica. (Este aprimoramento não conta para a regra que lhe permite um aprimoramento nos estágios 2, 5, 8, etc.).

Acromatopsia {-2}

O seu personagem enxerga o mundo em preto, branco e escalas de cinza, precisando sempre de uma rodada de observação para conseguir diferenciar cores (mas não tons). Adicionalmente, qualquer teste de Seguir Trilhas e Usar os Sentidos que dependam da visão em um ambiente com a iluminação igual ou semelhante ao de um dia com muita luz tem a dificuldade aumentada em 1 nível.

Dom {-3 à 3}★

Existem aqueles que nascem com dom para aprender e os que não. (Cada item positivo desta caracterização só pode ser adquirido uma única vez, contudo as características negativas podem ser adquiridas uma por grupo).

- **Sem Dom {-3}**: Personagem não tem dom para certo tipo de coisa, escolha um grupo de habilidade e as habilidade desse grupo custam um ponto a mais.
- **Habilidoso {1}**: Seu personagem possui dom para uma certa tarefa. Na prática você deve escolher uma habilidade, esta habilidade passa a ter seu custo reduzido em um, se o seu custo fosse ser reduzido para zero ao invés disto você recebe um bônus de mais quatro em suas rolagens ou um aperfeiçoamento a sua escolha.
- **Dom Exacerbado {3}**: Seu personagem possui um dom raro para uma certa tarefa e o mesmo é enaltecido como um "gênio". Na prática, qualquer rolamento na habilidade escolhida tem seu nível aumentado em um nível, exceto Verde (Falha); os resultados de cor Azul (Muito Difícil) podem tornar-se Crítico (Cinza).

Encantador {5}

O personagem é capaz de aprender mais encantos do que a maioria. Escolha um encanto que o personagem possa ter acesso e este encanto terá custo igual a 0.

Engenheiro {2}

Você tem um profundo conhecimento sobre engenharia e história da arte. Na prática, qualquer rolamento na habilidade escolhida tem seu nível aumentado em um nível, exceto Verde (Falha); o resultados de cor Azul (Muito Difícil) pode tornar-se Crítico (Cinza). Adicionalmente você recebe a tarefa aperfeiçoada "História da Arte".

Excepcional {5}★

O personagem nasceu com capacidades extraordinárias, podendo até mesmo ultrapassar o limite de sua raça. Na pratica seu personagem terá um adicional de +1 no ajuste final de um atributo em sua ficha e passa a adquirir a vantagem de extrapolar o limite racial. Esta caracterização só pode ser usada com o sistema de rolagens.

Exímio Caçador {2}

Uma das maiores paixão de sua vida é caçar e você é bom nisso, o personagem recebe mais quatro em Sobrevivência e Seguir Trilhas, além das tarefas aperfeiçoadas de Caçar na habilidade Sobrevivência e Encontrar Rastros na habilidade Seguir Trilhas.

Experto {2}

O personagem treina com o mesmo grupo de arma há muito tempo, por isso consegue perceber as nuances de seu manuseio e obter o máximo delas. Na prática, qualquer ataque ou teste que utilize a arma tem um bônus de +2.

Extasiado {-3 à -1}

Sempre que vê pela primeira vez algo muito bonito ou bem feito, você perde uma parte do seu tempo para apreciar aquele objeto, deixando inclusive de fazer coisas que tenham certa relevância. Na prática,

durante as próximas 4 rodadas o personagem mantém um grande enfoque no objeto, e isso o deixa suscetível a receber um único ataque oportuno. Além disso, testes de negociação com objetos que lhe tenham causado extasia são desvantajosos e recebem -1 nível. O jogador deve escolher entre uma, duas ou todas as seguintes opções:

- **Armas, Armaduras e Escudos {-1};**
- **Construções e Monumentos. {-1};**
- **Obras de Artes {-1};**

Forjador {1}

Você é considerado a verdadeira enciclopédia da forja. Cada vez que adquirir esta caracterização recebe um aperfeiçoamento na habilidade Trabalho em Metais.

Franco {-1 a 1}

Você é franco até demais e isto pode lhe colocar as vezes em situações embaraçosas ou elevar o seu conceito com as pessoas.

- **Negativo {-1}:** Você definitivamente não possui a medida certa da franqueza e isto frequentemente o deixa em uma situação delicada. Sempre que interagir com alguém você recebe -2 colunas para qualquer teste realizado.
- **Positivo {+1}:** Você sabe como ser franco. Por mais que a verdade doa você sabe a medida certa para dizê-la. Sempre que interagir com alguém você recebe +2 colunas pra testes que tiverem a sua franqueza envolvida.

Incompetente {-8 à -2}☆

O personagem nasceu com uma incapacidade em uma área específica e receberá a(s) seguinte(s) limitação(ões). Só é possível comprar uma caracterização de cada e a caracterização magia só pode ser adquirida por místicos.

- **Combate {-2}:** Perde um ponto em Grupos de Armas por nível.
- **Habilidade {-2}:** Perde dois pontos de Habilidade por nível.
- **Magia {-2}:** Perde um ponto de aquisição de Magia por nível.
- **Técnicas {-2}:** Perde um ponto de aquisição de Técnicas de Combate por nível.

Linguísta {2}

Seu personagem é um grande estudioso e conhecedor de línguas, recebendo bônus quatro colunas em Língua e Escrita e as tarefas aperfeiçoadas "Reconhecer Idiomas" e "Traduzir e Transcrever".

Maestria com Minerais {3}

Seu personagem sabe manipular com primor uma infinidade de minerais e tem um vasto conhecimento sobre materiais raros para melhorar um objeto forjado. Na prática, você pode escolher uma habilidade que requeira conhecimento em minérios, após isto, qualquer rolamento na habilidade escolhida tem seu nível aumentado em um nível, exceto Verde (Falha); o resultados de cor Azul (Muito Difícil) pode tornar-se Crítico (Cinza).

Manipulador {1}

O personagem fala de forma articulada e possui uma altíssima capacidade de influenciar os outros, consegue feitos como: convencer alguém de que é de índole boa mesmo sendo um vilão vil e cruel. Na prática, testes no atributo carisma e que fazem uso do mesmo recebem + 3 colunas.

Negociante {2}

Você é o cara dos negócios! É culto, tem facilidade de reconhecer um objeto valioso, sabe barganhar como poucos e quase sempre sai ganhando em seus negócios. Sempre que for tentar barganhar, reconhecer, trocar ou vender algo, você recebe um bônus de nível em testes que envolvam essas ações.

Parte de Etherium {2}

O personagem possui uma parte do corpo formado por esse mineral raríssimo. Este mineral ao entrar em contato com uma parte faltante do corpo do ser toma forma da mesma, faz conexões neurais e exerce todas as funções que a parte perdida exercia.

Perito {3 à 5}

O personagem é extremamente habilidoso em aprender o uso de armas. Escolha um grupo de armas que este possa ter acesso e este grupo passará a ter custo 0. O custo desta caracterização depende do grupo de armas usado. Grupo de armas que custem um, dois e três custam respectivamente tem, quatro e cinco pontos de caracterização.

Plurilíngue {1 à 3}

Além do seu idioma materno, você sabe escrever e ler em dois idiomas adicionais (custo 1), ou três (custo 2) ou cinco (custo 3). Os idiomas devem ser sempre plausíveis e caso sejam muito exóticos o jogador deve explicar como seu personagem o aprendeu e fica a critério do mestre aceitar ou não a justificativa.

Poliglota {1 à 3}

Além do seu idioma materno, você sabe falar em dois idiomas adicionais (custo 1), ou três (custo 2) ou cinco (custo 3).

Positivista {2}

Você vê a vida por uma outra perspectiva, por mais que tudo esteja dando errado você ainda mantém a fé em si mesmo. Ele consegue ver um lado bom em tudo e todos e por isso recebe +4 colunas em testes que envolvam o carisma. Além disso, uma vez por sessão de jogo, o Jogador do Positivista poderá conceder a qualquer teste de habilidade, de qualquer personagem presente na cena um bônus de mais um nível em sua rolagem.

Prodígio {1 à 5}

Você é prodígio místico e consegue efetuar seus encantos com primazia. Esta caracterização pode atingir três graus (1, 2 e 3), para cada grau um benefício diferente aparecerá. Cada grau tem seu próprio custo e deve ser adquirido gradativamente, assim sendo, para adquirir Grau³ você deveria gastar (1+2+2= totalizando 5 pontos de caracterização).

- **Grau¹:** Você capaz de economizar karma ao fazer seus encantos. Na prática, qualquer encanto lançado por você custa menos um de karma, mas nunca zero.
- **Grau²:** Você tem uma excelente pontaria e sabe o local certo pra causar mais dano em seus alvos. Na prática, magias indiretas recebem bônus de +2.
- **Grau³:** Você é um verdadeiro encantador, suas magias de resistências são mais potentes. Na prática, magias diretas recebem bônus de +2.

Profissional Inábil {-2}

Você acha perda de tempo consertar e/ou fabricar suas próprias armas e equipamentos já que outras pessoas podem fazer isso por você. Essa caracterização te impede de adquirir qualquer habilidade profissional que remeta a criação e conserto de objetos diversos.

Proteção Mística {5}⓪

Raros são os que nascem com uma densa aura mística em torno de si; alguns sensitivos conseguem até mesmo vislumbrá-la. Os protegidos são agraciados por uma proteção arcana que se manifesta sempre que sua vida está em risco. A proteção se manifesta na forma de uma barreira tênue de tom enegrecido que surge no momento derradeiro em que o personagem seria colocado em situação fatal. Em outras palavras, quando o personagem sofrer danos de um acerto crítico ou sua EF for reduzida abaixo de 0 por qualquer outra ação hostil, o personagem poderá utilizar seu Karma e/ou EH para evitar o dano, não sofrendo o efeito especial. Para surtir efeito, o personagem deve possuir Karma e/ou EH maior do que 0. Esta caracterização só funciona 1 vez ao dia.

Técnico {3}

O personagem é capaz de aprender mais técnicas do que a maioria. Escolha uma técnica que este possa ter acesso e esta técnica terá custo 0.

Tutor {-1 à 1}

Você tem um tutor que está interessado em seus trabalhos. Ao mesmo tempo em que ele lhe ensina novos conhecimentos você faz tarefas e/ou missões para ele. Ele é capaz de lhe ensinar habilidades restritas, magias perdidas e ancestrais e/ou lhe fornecer informações de difícil acesso com aprovação do mestre, em troca ele irá lhe pedir um que realize tarefas como forma de pagamento. Note que, nem sempre o tutor quem presta o benefício, as vezes ele pode ser a ponte entre o beneficiário e o beneficiado.

Benevolente {1}: A tarefa que ele pede é sempre de um valor igual aquilo que o pede.

Exemplos de tarefas: ensinar uma magia comum a sua profissão, tarefas corriqueiras como buscar componentes comuns para experimentos místicos (frascos, velas, giz, ervas, etc.); introduzir a uma especialização, servir como ajudante e faz tudo da casa do mestre por quatro anos, ou cumprir uma série de missões viajando pelo mundo durante este período; ensinar uma magia da especialização, caçar uma criatura mística perigosa; ensinar uma magia perdida ou ancestral, caçar um dragão, explorar e recuperar um item de uma ruína antiga guardada por um ser mágico muito poderoso.

Rigoroso {-1}: A tarefa que ele pede é sempre maior do que o ensinamento que ele dará.

Vulnerável ao Clima Extremo {-2}☆

Você tem menos três colunas de penalidade em todos os testes quando está em climas muito quentes ou muito frios.

Xenofobia {-1}

Sua xenofobia o prejudica nas interações sociais com outras pessoas que não sejam do seu povo, sofrendo -2 coluna de penalidade em testes de interações sociais nestes casos.

6.2 Caracterizações Raciais

As caracterizações raciais são como o nome já sugere específicas das raças habitantes das Terras Selvagens, e, portanto, esse tópico apresenta novas caracterizações inclusive para algumas Raças do Manual de Regras como os Anões e Humanos.

Anões

Conhecimento Antigo {2}: A grande biblioteca de Blur Um dos locais mais inacessíveis de Blur é a grande biblioteca central, localizada na Ala Sul. Esta foi construída dois anos depois da fundação do santuário e passou a contar com exemplares trazidos pelos visitantes e imigrantes. À medida que Blur cresceu e se tornou posteriormente o reino anão sua biblioteca cresceu exponencialmente. Grandes exemplares literários foram guardados e dados sobre a fundação de alas, eventos históricos e do reino,

durante os anos seguintes, foram sendo armazenados. É, sem sombra de dúvida, um dos locais onde antigas informações, a muito perdidas pelo evento do Cataclismo e guerras, ainda são mantidas. Um grande calendário de pedra é mantido em seu interior e escrituras sagradas, assim como as três tábuas de pedra dos mandamentos de Blator são mantidos seguros. Seu acesso é permitido somente aos Regentes e alguns poucos Vice Regentes, além dos Alpus designados para a tarefa de manter sempre atualizados os dados de seus arquivos.

Longevidade {1}: Você descobriu o segredo de Puskaar e agora consegue aumentar a sua longevidade indeterminadamente. (O jogador deve apresentar o segredo ao mestre e este deve aprovar).

Martelinho de Ouro {2}: Os anões de Blur são conhecidos por seu grande conhecimento e tecnologia avançada na arte do artífice, tendo técnicas únicas que facilitam na criação de itens obras primas. Na prática, você consegue construir obras primas com um resultado Azul (Muito Difícil) e seus resultados Cinza (Crítico) duplicam qualquer status de uma obra prima.

Minerador {1}: Os minérios mais puros das terras selvagens são extraídos em Blur. O conhecimento e as técnicas de lapidação de pedras e metais são passados oralmente para todo nativo, concedendo +4 colunas de resolução em todas as tarefas de negociação ou sabedoria que envolva conhecimento sobre joias ou metais.

Elfos Sombrios

Contato com Alcormis {2}: Brutais, gananciosos, pérfidos e mesquinhos, assim são conhecidos os Alcormis, estes comerciantes que representam o elo entre os sombrios e o mundo exterior e são capazes de lhe entregar quase tudo que lhe for requisitado, desde que não seja mágico. Esta caracterização lhe permite que você tenha ligação com alguns Alcormis, porém estes vão lhe cobrar até o dobro do valor de algo que você queira dependendo de sua raridade. Seu comércio se baseia principalmente em produtos e escravos importados de outros reinos.

Fotofobia {-3}★: Também fruto da maldição de Seret Analiom, a exposição à luz do dia causa incômodo agudo aos olhos dos sombrios místicos, não sendo tão acentuada nos demais membros da raça. Por isso, habilidades que necessitem percepção visual enquanto a luz é necessária recebem +1 nível de dificuldade.

Infiltrado {-1}★: Este elfo foi levado ainda quando criança para Caridrândia e sofreu uma forte imersão cultural até atingir no mínimo a sua maturidade (25 anos), foi cuidadosamente ensinado (Conhecimento Incalculável, Exímio Envenenador, Poliglota, e/ou etc.) a ser um Sombrio, entretanto, não teve seu corpo diretamente exposto ao ritual (Domínio Maldito, Pele Cinzenta, Fotofobia, e/ou etc.); por isso continuará mantendo suas características (Atributos) como um elfo dourado ou florestal sem ser afetado pelas caracterizações oriundas da maldição do karma infernal. Este também pode ser um descendente de um elfo treinado e ensinado a partir do legado de Caridrândia que mantêm seus ideais. Os Elfos Sombrios tomaram este tipo de atitude para disseminar seu legado e contaminar pouco a pouco o mundo. A estes elfos é dada a função de agir como espíões que porventura vem a assassinar peças-chave que possam atrapalhar os planos de Caridrândia.

Pária Sombria {1}: O personagem acredita que qualquer ser pode ser digno de respeito se este mostrar-se valoroso para o mesmo; assumindo uma postura mais amigável ao invés de trata-lo de forma xenofóbica.

Pele Negra {-1}★: Sua derme se tornou totalmente negra e isso pode lhe trazer muitos problemas já que o impede de disfarçar qual é a sua raça e sua ligação íntima com o karma infernal. -2 colunas para interações sociais com estranhos de outras raças.

Pele Normal {2}★: Sua pele tem uma tonalidade mas clara, lembrando um pouco a tonalidade dos humanos/meio-elfos e também lhe falta as manchas que são a marca registrada de sua raça.

Rajim-Seru {2}★: São elfos sombrios que abdicaram de sua natureza, já corrompida, para tornarem-se máquinas de guerra, destruição e ódio. Através de um intrincado ritual infernal um elfo sombrio tem seu corpo mutilado e/ou unidos a partes de outras criaturas. Esse ritual cria um monstro totalmente antinatural. Toda a Aura que o personagem possui é convertida em Agilidade, Físico, Força ou Percepção em uma proporção de 2 pontos para 1 arredondado para cima. Após o ritual, o personagem fica impedido de receber pontos de Aura oriundos do sistema de pontos de atributo por nível.

Resistência à Luz {1}★: Por algum motivo você não sente o incomodo que os de sua raça sente quando exposto a luz do dia.

Goura

Glândula de veneno {2 a 10}★: Seu corpo possui um par de glândulas que lhe permite atirar veneno em um oponente a até 3 m de distância uma vez por dia. O oponente pode fazer um teste de Acrobacias (Difícil) para não ser atingido.

- **Veneno cegante temporário {2}:** Seu veneno é como um veneno tipo I que cega temporariamente o oponente; quando o oponente é atingido, ele fica com irritação nos olhos e sofre automaticamente uma penalidade de -1 em todas as ações que requerem sua visão por até 1 hora, e se falhar em RF contra força de ataque 2 fica temporariamente cego por este mesmo tempo.
- **Veneno paralisante fraco {4}:** Seu veneno é como um veneno tipo II paralisante; o oponente perde sua próxima rodada com náuseas muito fortes (podendo apenas se defender), e tem que fazer RF contra força de ataque 4 para não ficar paralisado por 5 minutos.
- **Veneno alucinógeno {6}:** Seu veneno é como um veneno tipo III alucinante; o oponente perde sua próxima rodada tendo alucinações sensoriais que podem lhe fazer atacar o ar ou se curvar apavorado com suas visões (durante esta rodada ele não pode se defender) e tem que fazer uma RF contra força de ataque 6 ou passará 10 minutos tendo alucinações que irão causar -6 de dificuldade em todas as suas ações.
- **Veneno hemorrágico {8}:** Seu veneno é como um veneno tipo IV hemorrágico; o oponente perde até 4 na EF por sangramentos imediatamente depois da exposição, e depois deve fazer um teste de resistência contra força de ataque 8 para estancar o sangramento, se falhar, deve perder 1 de EF e deve repetir o testes na próxima rodada e assim por diante até ter um sucesso.
- **Veneno mortal {10}:** Seu veneno é como um veneno tipo V; o oponente imediatamente sente dores pelo corpo (sofrendo 3 de dano na EH por minuto - ou 1 por EF caso não tenha mais EH até a EF cair para 0), e deve fazer uma RF contra força de ataque 10 para cortar este efeito; caso a EF chegue a 0 ou menor, deve fazer outra RF contra mesma força de ataque para não sofrer uma parada cardíaca em 1 hora.

Glândula de Odor {1}★: Você tem uma glândula de odor que pode ativar para causar repulsa em seres em distância de corpo a corpo, que sentirão náuseas e terão de fazer um teste de RF contra força de ataque igual a 4 para se manter nesta distância, ou em caso de falha, terão de se afastar para não perderem uma rodada sem agir exceto para se defender, porque estarão ocupados vomitando.

Língua de Sapo {2}★: Sua língua pode se esticar a até 3 m e atingir um alvo usando seu combate desarmado (mesmo dano), mas é mais usada para prender coisas e insetos com velocidade e precisão.

Pele colorida {2}★: Sua pele tem padrões de cores fortes (como vermelho, amarelo, roxo, verde limão), o que indica para predadores que seu corpo é venenoso. Animais ou monstros predadores não irão lhe atacar a não ser em defesa própria.

Pele escorregadia {2}★: Sua pele é mais lisa e escorregadia, lhe conferindo +1 nível em testes de escapar.

Pele rugosa {2}★: Sua pele é mais rugosa e rígida, lhe conferindo +1 na defesa.

Pele muito fina {-2}★: Sua pele é tão fina que a defesa tem penalidade acumulada de -1.

Saltador {2}★: Suas pernas são mais longas e fortes que a média de sua raça, e lhe permitem saltar o dobro da distância ou altura de outras pessoas.

Vulnerável ao clima extremo {-2}★: Você tem -3 colunas de penalidade em todos os testes quando está em climas muito quentes ou muito frios.

Ventosas {3}★: Suas mãos e pés tem ventosas que lhe concedem permitem escalar sem necessidade de equipamento de escalada (equivalente a aperfeiçoamento em escalar sem uso de equipamentos), ou bônus de +4 colunas em Escalar caso tenha equipamento.

Hábil com a funda {1 a 3}: treinamento especial lhe dá +1 a +3 coluna(s) com o uso da funda.

Luta com rede {1 a 3}: treinamento especial lhe dá +1 a +3 coluna(s) com o uso da rede.

Pacífico {-2}: nunca inicia um combate.

Camuflagem {2}: você tem treinamento para se esconder na natureza, usando as plantas e terra para se camuflar; possui aperfeiçoamento em Ações Furtivas (se esconder por camuflagem).

Obeso {-2}: O personagem é muito gordo. Sua VB básica é apenas $\frac{3}{4}$ do padrão para sua raça. Além disso, todas as tarefas de habilidades na área de manobra têm sua dificuldade aumentada em +1 nível de dificuldade.

humanos

Bárbaros

Bárbaro {1}★: Nasceu entre o povo bárbaro, deve possuir uma tribo associada a uma das nações bárbaras.

- **Efeito Positivo**: Pronto para o combate (1) e Treinamento com armas (2).
- **Efeito Negativo**: Inculto e Selvagem (-2).

Inculto e Selvagem {-2}★: Você se comporta como um selvagem ou inculto para outros povos, -1 nível em testes sociais com pessoas de povos não bárbaros.

Pronto para o Combate {1}: Você sempre anseia pelo combate, +1 em iniciativa.

Treinamento com armas {2}: Você recebeu um treinamento extra com armas, recebe +3 pontos para grupos de armas.

Armadureiro Volim {2}: Você aprendeu com os melhores ferreiros volins a arte de fazer armaduras completas, recebe aperfeiçoamento em Trabalho em Metal (construir armaduras).

Aparência Nasinqui {0}★: Você tem uma aparência macabra e violenta, impondo medo nos seus adversários por meio de cicatrizes, tatuagens, brincos em locais pouco convencionais, cortes de cabelo exóticos. Bônus de +1 coluna em testes envolvendo intimidação; mas penalidade de -1 coluna em testes de empatia e persuasão (esta penalidade se acumula com outras penalidades como a da origem bárbara).

Ilim Sanguinário {3}: Você aprendeu a sentir prazer ao ver o sangue do inimigo jorrando; cada vez que um ataque seu causar dano na EF de um adversário, o sanguinário recupera de 1 a 4 de EH (1 ponto para cada 25% de dano).

Treinador Zumi {1}: Você aprendeu com tradições da nação mais avançada em domar e treinar animais; bônus de +1 coluna em testes de Lidar com Animais.

Envenenador Nieru {1}: Os Nierus são famosos por lutar com armas embebidas em veneno, você aprendeu sua arte; bônus de +1 coluna em testes de venefício.

Escravagista {1 a 3}: Entre os bárbaros é comum a posse de escravos conquistados de tribos rivais ou clãs inimigos (como os nômades). O proprietário deve prover alimento e teto para seus escravos, e não deve forçá-lo a tarefas a que ele não foi treinado para fazer, ou o escravo tentará fugir na primeira oportunidade. Para evitar a fuga, alguns escravagistas oferecem uma vida relativamente confortável aos seus escravos, outros, além de promessas de punições rigorosas, mantém os filhos dos escravos em algum lugar seguro como reféns (cada filho dos escravos são escravos não treinados e de custo 1). Se bem cuidados e fizerem partes das aventuras, estes escravos podem evoluir como descrito em cada um a seguir:

- **Escravo(a) de Arena {3}**: treinado para ser usado como gladiador nas arenas e como guarda no dia a dia. Sua ficha é similar a de qualquer humano guerreiro, mas os pontos das habilidades, técnicas, e grupos de arma são divididos por 2; e os atributos são (três com valor 0, dois com valor 1, um com valor -1, e um com valor 2). Pode evoluir como um guerreiro (mas apenas o metade dos valores das técnicas e habilidades).
- **Escravo(a) Comerciante {2}**: Sabe falar muitos idiomas e ajudar em negócios. A ficha deste escravo tem EF a de um humano comum, EH 0; os atributos são medianos (três com valor 0,

um com valor -1, dois com valor 1, e carisma 2) e as habilidades Empatia (3), Enganação (3), Línguas (três idiomas extras), Negociação (3), e Persuasão (3); inicialmente não sabem técnicas de combate mas podem usar punhais. Podem evoluir como Ladinos (mas apenas o metade dos valores das técnicas e habilidades).

- **Escravo(a) de Ofício {2}**: Treinado em ofícios para produzir bens para seu senhor. A ficha deste escravo tem EF a de um humano comum, EH 0; os atributos são medianos (três com valor 0, um com valor -1, dois com valor 1, e um com valor 2), e as habilidades: Carpintaria, Trabalho em Metais, e Trabalhos Manuais (duas destas habilidades com 2 graduações e uma com total 5 e um aperfeiçoamento); inicialmente não sabem usar técnicas de combate mas podem usar porretes. Pode evoluir como um ladino (com metade dos pontos de técnicas e habilidades).
- **Escravo(a) Mateiro {1}**: Sabe caçar, coletar alimento e ervas na natureza. A ficha deste escravo tem EF a de um humano comum, EH 0; os atributos são medianos (três com valor 0, dois com valor -1, e dois com valor 1), e as habilidades: Sobrevivência (1), Seguir Trilhas (1), Manusear Armadilhas (1) e Navegação (1); inicialmente não sabem técnicas de combate mas podem usar punhais, e lanças ou arcos. Pode evoluir como um ladino (com metade dos pontos de técnicas e habilidades).
- **Escravo(a) Doméstico {1}**: Sabe cuidar de lavoura e animais, preparar alimentos, erguer tendas, limpar, lavar, e costurar. A ficha deste escravo tem EF a de um humano comum, EH 0; os atributos são medianos (três com valor 0, dois com valor -1, e dois com valor 1), e as habilidades: Agricultura (1), Lidar com Animais(1), e Sobrevivência (5 aperfeiçoado em alimentar dezenas de pessoas); inicialmente não sabem técnicas de combate mas podem usar punhais. Pode evoluir como um ladino (com metade dos pontos de técnicas e habilidades).
- **Escravo(a) Sexual {1 a 3}**: Treinado para seduzir e satisfazer homens e mulheres, este tipo de escravo pode ser usado para a renda ou deleite de seu senhor. Também são treinados a usar chás e remédios para evitar a gravidez e a lidar com algumas doenças e ferimentos comuns em seu ofício. Os mais feios (custo 1) rendem 1 m.c. por serviço; os de beleza e carisma medianos (custo 2) rendem 1 m.p por serviço; e os de beleza e carisma maiores (custo 3) rendem 1 mo por serviço. A ficha deste escravo tem EF a de um humano comum, EH 0; os atributos são medianos (três com valor 0, um com valor -1, dois com valor 1, e carisma que varia entre 1 a 3 dependendo do custo do escravo) e as habilidades Empatia (3 a 5 variando com o custo e especializado em sedução), Etiqueta (0 a 2), Enganação ou Persuasão (1 a 3), Furtar Objetos (1 a 3), e Medicina (0 a 2). Podem evoluir como Ladinos (mas apenas a metade dos valores das técnicas e habilidades).

Linhagem Maldita {-3}★: Seus antepassados dominados pelos Bankdi ou pelos reis feiticeiros fizeram um pacto pela sobrevivência com demônios ou outras entidades. Penalidade de -2 para RM contra possessão; e o mestre vai definir uma ocasião em que um demônio ou outra entidade de nível de dificuldade compatível com seu grupo surgirá para cobrar sua parte no pacto.

Ateu {-4}: O ateu não crê em nenhum dos deuses, e se negará a acreditar mesmo quando presencia um milagre, tratando o feito como um mero truque ou acaso. Os Deuses, por sua vez, impedem que qualquer magia divina beneficie o personagem.

Observe que essa caracterização é muito malvista pela sociedade. Um personagem que seja descoberto ser ateu pode ser queimado vivo como demonista, especialmente em reinos como a Levânia e Verrogar. Esta caracterização também impede que qualquer outra caracterização de fé aja sobre o personagem.

Coragem {-3 a 3}: Esta caracterização representa o quanto o personagem é suscetível a medos. Enquanto a caracterização negativa Fobia representa um medo de uma ou muitas coisas, a caracterização positiva Bravura representa a resistência ao abalo da moral. A covardia é um tipo de caracterização negativa que aumenta a dificuldade para o personagem resistir ao medo.

Com Bravura, o personagem é audacioso e não se assusta com facilidade. Quanto mais alto o nível da caracterização, mais difícil será para ele fracassar em testes de resistência contra medo. Com o gasto de 1 ponto, todos os testes de resistência contra o medo recebem +1 em sua Força de Defesa ou +3 colunas de resolução. Com o gasto de 2 pontos, todos os testes de resistência contra o medo recebem +3 em sua Força de Defesa ou +6 colunas de resolução. Com o gasto de 3 pontos de caracterização, o jogador pode optar por ter sucesso automático em um teste de resistência contra o medo 1 vez por sessão de

jogo. Além disso, todos os testes são realizados com +3 em Força de Defesa ou +6 colunas de Resolução, como o nível 2.

A Covardia faz com que o personagem sempre tema pela vida e se esforce para evitar qualquer situação de perigo. Com o nível 1, o personagem recebe 3 pontos de penalidade na Força de Defesa de qualquer teste de resistência contra o medo. Com o nível 2, o mestre pode decidir que o personagem fracassa automaticamente em um teste de resistência contra o medo até uma vez por sessão de jogo. Com o nível 3, o personagem sempre fracassa automaticamente em testes de resistência contra o medo.

Escravo {-2}★: O personagem é um escravo. Ele pode ser reconhecido por sinais claros (tatuagens, marcas, grilhões, etc.). Todo escravo possui um dono que decide seu destino. O personagem pode ser escravo desde que nasceu, ter adquirido esta condição devida a algum crime ou ter sido capturado por inimigos e transformado em escravo.

Aventureiros desta classe são raros e, quando existem, normalmente é porque seus donos tem algum interesse nos produtos que o personagem gera. Estes indivíduos normalmente, por alguma razão, aceitam sua condição de escravo. Um escravo fugido torna-se procurado em todos os reinos, mesmo aqueles que não possuem escravidão.

Todo escravo sofre uma penalidade de 1 nível de dificuldade em todos os testes de primeira impressão (modificador estabelecido), exceto quando interage com outros escravos. Além disso, o tratamento dado a um escravo é diferente do tratamento dado a uma pessoa livre. Mesmo aqueles com uma impressão positiva não poderão falar ou oferecer a ele o mesmo tratamento que oferecem a pessoas livres, especialmente em público.

O escravo normalmente não detém direito a propriedades. Isso significa que nenhuma de suas posses são realmente dele, podendo serem retiradas de acordo com o desejo de seu dono.

Lazúlis

Lazúli {0}★: Nasceu entre o povo lazúli, se for jovem, seus pais foram escravos que escaparam do domínio orco; se tiver mais de 40 anos, com certeza ainda vivenciou a escravidão.

- **Efeitos negativos:** baixa estatura (-1), ódio a orcos (-2).
- **Efeito positivo:** resistência ao frio (1), exímio arqueiro (2).

Exímio Arqueiro {2}: Bônus de +1 coluna com o uso de arcos.

Resistência ao frio {1}: Você é acostumado ao clima frio, bônus de +1 coluna ao fazer testes de resistência contra o frio.

Artesanato Lazúli {1}: Você sabe fazer armaduras e roupas de frio, usando a habilidade de trabalhos manuais, que dão +1 coluna em testes contra o frio, e é capaz de construir casas de gelo com o material (gelo) e as ferramentas adequadas (serra, martelo, cunha, pinçã) capaz de proteger das intempéries climáticas (serve como um abrigo contra o frio, com isolamento térmico).

Condutor de Trenós {1}: Você pode conduzir um trenó puxado por cães, lobos ou renas ou outros animais tão bem quanto uma carroça (ver a habilidade Montar Animais).

Compulsão Canibal{-3}: Você já provou carne de pessoas inimigas, orcos, humanos e talvez até de outras raças. Agora, você tem uma compulsão por carne de pessoas. Você precisa comer carne de pessoas uma vez por semana, ou sentirá uma vontade cada vez maior de matar alguém para comer sua carne. Caso veja uma pessoa morta, sentirá desejo de devorar sua carne, e se tiver a muitos dias sem fazer terá vontade de comer a carne crua mesmo, direto dos ferimentos. Se este comportamento compulsivo for visto, o canibal poderá ser isolado ou até banido de seu grupo.

Mira Lazúli {1}: Ao passar uma rodada concentrando um tiro, ganha +1 na próxima coluna de ataque com arcos; o que se soma com a técnica Mira caso o personagem a tenha.

Frieza lógica {3}: é uma característica rara de conseguir separar as informações dos fatores emocionais que as acompanham. Assim, o personagem é capaz de tomar atitudes baseadas apenas na razão sem a necessidade de testes. Diferente de coração de pedra, o personagem com frieza lógica é capaz de demonstrar sentimentos. A diferença é que ele tem total controle sobre eles.

Em alguns exemplos extremos o personagem seria capaz de fazer coisas como: Escolher qual vida é mais importante dentre seus critérios; amputar um membro sem hesitar se esta for sua única saída; Entregar um amigo que tenha cometido um delito; etc.

Um benefício adicional é que o personagem é capaz de testar enganação, jogatina ou persuasão com +4 colunas de resolução sempre que blefa ou tenta resistir a intimidação, além dos benefícios de coração de pedra.

Nômades

Nômade {0}★: você nasceu entre as tribos nômades da região entre as Geleiras e a Muralha de Goguístá, em meio a territórios dos inimigos bárbaros.

- **Efeitos Negativos:** Má fama (-1) - seu povo tem fama de serem ladrões e bandoleiros,
- **Efeitos Positivos:** Passos largos (1).

Passos largos {1}: Acostumado a estar sempre em movimento, tem +2 em deslocamento.

Apelar para a Solidariedade {1}: os nômades se ajudam uns aos outros e são solidários em situações de perigo. Você aprendeu a saber pedir ajuda. Quando estiver em perigo, pode passar uma rodada pedindo ajuda e rolando um teste de carisma ou persuasão, (dificuldade pré-determinada pelo mestre conforme a disponibilidade de personagens figurantes ou coadjuvantes na cena); se passar com a dificuldade exata, terá um aliado para a cena.

Caçador Coletor {2}: você treinou com os nômades como encontrar mais facilmente alimentos na natureza, caçando, pescando ou coletando; Cada vez que adquirir esta caracterização recebe um dos três aperfeiçoamentos a seguir - Sobrevivência (caça, pesca, ou encontrar ervas comestíveis).

Pilhagem {2}: Ao saquear ou pilhar pessoas, você consegue olhar rapidamente para o que tem mais valor. Bônus de +25% no resultado total de um tesouro pilhado.

Solidário {-1}: você não pode ver um pedido de ajuda, que sente-se inclinado a ajudar se tiver algo a ganhar ou se não tiver outra coisa para fazer. (versão mais branda da caracterização Coração Mole).

Status Social {-3 a 3}★: Para ser aceito entre os nômades, é preciso provar um status social. O status independe de raça, credo ou tribo de origem. O status é a soma dos status da família com os feitos pessoais de cada pessoa. Se ela é um bastardo, sem família, e que não fez nada notável, viverá entre a escória dos nômades. É possível mudar de status por casamento com pessoa de status diferente; o novo status do casal será a média dos dois status. É possível subir de status com vitórias em combate ou grandes feitos de caça ou comércio. Ao crescer os bens da família também se sobe o status. Ao perder combates ou perder uma quantidade considerável de bens se diminui de status. Quando um status está abaixo da escória a pessoa cai em desgraça e é expulsa da tribo. Os status principais podem ser:

- **Escória {-3}:** mendigos, bastardos, ex-escravos, mestiços sem feitos notáveis. Penalidade de -3 níveis em testes sociais com pessoas acima de seu status.
- **Criminoso {-2}:** criminosos ao menos possuem posses. Penalidade de -2 níveis em testes sociais com pessoas acima de seu status.
- **Desonrado {-1}:** pessoas que fizeram algo considerado desonrado entre os seus, ou de má fama, ou de família pobre. Penalidade de -1 nível em testes sociais com pessoas acima de seu status.
- **Medíocre {0}:** pessoas comuns, de família mediana.
- **Honrado {1}:** guerreiros, comerciantes, sacerdotes, etc. Bônus de +1 nível em testes sociais com pessoas de status inferior.
- **Importante {2}:** pessoas com recursos e poder dentro das tribos, ou campeões de arenas de tempos passados. Bônus de +2 níveis em testes sociais com pessoas de status inferior.
- **Glorioso {3}:** pessoas abastadas, ou pessoas que fizeram um grande feito heroico (como ser o campeão atual das arenas). Bônus de +3 níveis em testes sociais com pessoas de status inferior.

Rúbeos

Rúbeo {0}★: você nasceu em meio ao povo rúbeo, seu nome é exótico e cheio de consoantes e poucas vogais.

- **Efeitos Positivos:** grande estatura (1), mentalidade persistente (1).
- **Efeitos Negativos:** teimosia (-2).

Chefe de Caça {1}: você sabe como liderar as pessoas para uma caçada. Ao caçar, cada pessoa ajudando você lhe dá +1 coluna de bônus em qualquer testes envolvidos na caça (principalmente Sobrevivência).

Escravo de Guerra {-2 ou +2}: Se você venceu um combate singular, e poupou a vida do oponente, ele se tornou seu escravo de guerra (2). Se você perdeu e o combate singular e foi poupado, é um escravo de guerra (-2). O escravo de guerra pertence ao seu senhor, e deve obedecê-lo lealmente ou será desonrado; poderá fazer toda sorte de tarefas e poderá desfrutar de algumas honras como participar de caçadas ou até casar-se. O senhor deve levá-lo para sua tribo e dar-lhe aquecimento, proteção e alimento. O senhor deve recompensar a fora e valentia do escravo, chegando ao ponto de o casar com uma de suas filhas se ele se mostrar digno. Se seu personagem for o senhor de um escravo de guerra, pode fazer uma ficha de estágio 1 para o escravo, e ele evoluirá normalmente se participar das aventuras.

Feitiçaria {3}: Seu personagem, usuário de magia, pode aprender uma magia similar a uma que está na lista de outra profissão ou especialização, com custo 4 (sob aprovação do mestre).

Segredo Rúbeo {1}: Você sabe usar ervas comuns nas geleiras para preparar bebidas que aquecem, e conhece o segredo de fazer uma bebida que cura a hipotermia (mas o ingrediente dessa é difícil de conseguir). Independente disso, possui um bônus de +4 colunas em testes de medicina para tratar hipotermia.

Supersticioso {-1}: Sempre que vir seres ou fenômenos sobrenaturais perderá uma rodada, paralisado por respeito aos espíritos ou por todas as superstições que ouviu.

Teimosia {-2}: Mesmo errado, você insiste que está certo; ao falhar em testes, você agirá como se tivesse certeza que sua opinião é a certa (e não tentar um segundo teste).

Sangar

Sangar {0}★: você é descendente do povo Sangar, tem algum parentesco com um reino antigo que desapareceu, e com o povo lazúli; recebeu um guia espiritual que é conectado a você através de um elemento, que se manifesta como uma fraqueza.

- **Efeitos Positivos:** guia espiritual (2).
- **Efeitos Negativos:** baixa estatura (-1), fraqueza elemental (-1).

Fraqueza elemental {-1 a -2}★: você se conecta ao seu guia espiritual por meio de um dos elementos, e através dele manifesta uma fraqueza; ou simplesmente tem uma fraqueza especial da lista abaixo:

- **Água {-1}:** Sofre mais com o frio, ficando com RF -1 em situações de frio.
- **Ar {-1}:** Doenças lhe afetam mais, RF -1 para doenças.
- **Fogo {-1}:** Sofre mais com o calor, RF -1 quando está com calor.
- **Luz {-2}:** A luz afeta sua visão, penalidade de -1 em testes de Usar os Sentidos durante o dia.
- **Sombras {-2}:** A escuridão lhe afeta, penalidade de -1 em testes contra o medo.
- **Terra {-1}:** Veneno lhe afeta mais, RF -1 contra venenos.

Guia espiritual {2}: Você recebeu seu espírito guia de um Olgari, entre os quatro totens do povo Sangar:

- A águia (visão e clareza mental) - uma vez por dia, pode pedir ao espírito da águia que lhe dê um bônus de +1 na percepção ou na aura por 5 minutos por estágio.
- O búfalo (força e vitalidade) - uma vez por dia, pode pedir ao espírito do búfalo que lhe dê um bônus de +1 na força ou no físico por 5 minutos por estágio.
- O lobo (astúcia e paciência) - uma vez por dia, pode pedir ao espírito do lobo que lhe dê um bônus de +1 no intelecto ou na agilidade por 5 minutos por estágio.
- A serpente (sabedoria e longevidade) - uma vez por dia, pode pedir ao espírito do lobo que lhe dê um bônus de +1 no carisma ou no físico por 5 minutos por estágio.

Camuflagem {2}: Você tem treinamento para se esconder na natureza, usando as plantas e terra para se camuflar; possui aperfeiçoamento em Ações Furtivas (se esconder por camuflagem).

Herbalista {1}: Você aprendeu os segredos do povo Sangar sobre ervas medicinais e seu preparo. Com isso, possui bônus de +1 coluna em todos os testes para encontrar, cultivar, ou identificar ervas, ou em testes de medicina para usar as ervas como remédio.

Mãos verdes {2}: Você aprendeu os segredos de agricultura do povo Sangar, e consegue fazer as plantas crescerem e produzirem o dobro; recebe aperfeiçoamento em testes de Agricultura (melhorar produção).

Treinamento Olgari {2}: Você aprendeu com os sacerdotes Sangar, ou Olgari, os ritos deste povo. Adquiriu a habilidade de identificar os guias espirituais das pessoas por simples observação (teste rotineiro de sensibilidade), e também sabe o ritual para conceder um guia espiritual para outras pessoas (entretanto uma pessoa não pode ter mais de um guia espiritual, se um segundo guia for definido, o antigo vai embora). Para fazer o ritual, gasta 1 m.o. em componentes rituais. **OBS**: É preciso ser um sacerdote para ter esta caracterização, e você tem que justificar o animal e o elemento com alguma simbologia com o deus a quem a pessoa serve.

Vício em Ervas Xamânicas {-2}: As ervas e drogas usadas nos rituais xamânicos Sangar devem ser usadas com reverência, ou poderão causar vício. O uso ritualístico das ervas xamânicas permite se conectar com o mundo dos espíritos e se comunicar por alguns minutos com um espírito, que pode ser de um morto ou outra entidade, ou dar alguma visão. Fica a critério do mestre descrever uma visão com alguma dica para o enredo ou com um espírito que irá dar informações com boas ou más intenções. Porém essas ervas funcionam como uma droga tipo IV com ciclo de 7 dias, e força de ataque 16 para resistir; caso alguém use 2 vezes dentro do ciclo ficará viciado. Os efeitos da abstinência são alucinações e mania de perseguição.

Tíndaeli

Tíndaeli {0}★: Você é descendente do povo de Tindael, o reino amaldiçoado em cristal na região onde hoje é conhecido como as Estepes Vítreas.

- **Efeitos Positivos**: além do idioma Rina, tem a caracterização poliglota (2) com os idiomas élfico, malês meridional e a voz da pedra.
- **Efeitos Negativos**: herege (-2) seu culto principal é a Edrom, um rei da antiguidade.

Cavaleiro de Avestruz {1}: você consegue montar avestruzes (e emas, se for pequeno o suficiente), como se fossem cavalos (sem a dificuldade a mais descrita na habilidade Montar Animais). Se conhecer Lidar com animais, também sabe treinar estas aves para montaria com a mesma dificuldade de cavalos.

Herege {-2}: Você adora principalmente alguma pessoa ou entidade como se fosse um deus; mas tem um culto secundário aos deuses. Terá penalidade de 2 níveis em interações sociais com sacerdotes, ou 1 nível em interações sociais com pessoas muito fiéis aos deuses.

Lutador {2}: Você é mestre na luta desarmada, recebendo +1 no ataque e no dano no grupo combate desarmado.

Treinamento com Foices {1}: O grupo de armas dos facões e das foices é um grupo de armas comum para você.

Napóis

Asas fortes {2}★: Você é capaz de carregar o dobro do peso de um Napol comum. Isso lhe permite utilizar armaduras médias enquanto voa.

Napol de briga {2}★: As garras e bico que você possui são mais fortes e afiados. O dano básico de 100% utilizando as pernas ou o bico (grupo CD) é igual 8. Além disso, a técnica de combate Ambidestria fica disponível para este personagem, independente de sua profissão.

Paraquedista {2}: Você é capaz de abrir suas asas e atenuar sua queda. Você ainda precisa de espaço para sua envergadura total (4 metros), mas não sofre dano de queda algum.

Mestre falcão {1}: Você herdou o talento dos Napóis para treinar falcões e recebe +4 colunas em testes de Lidar com animais relacionados a estas criaturas.

Asas frágeis {-2}★: Suas asas são um pouco menores do que deveriam ser. Com isso, você é capaz de carregar ainda menos peso em voo. Além da limitação das armaduras, você não pode carregar nem armas pesadas, nem múltiplas armas médias e nem mochilas ou sacolas cheias enquanto voa.

Visão de predador {1}: Seus olhos são tão precisos quanto o de uma águia. Você recebe gratuitamente a tarefa aperfeiçoada de Usar Sentidos "Enxergar de longe".

Precisão x velocidade de voo {Escolher apenas 1}.

- **Manobrista aéreo {3}:** Seu voo é mais preciso. Você precisa de apenas 3 metros de movimento para alçar voo e pode voar um mínimo de 5 metros por rodada e ainda sim ganhar altura. Você também pode manobrar com mais facilidade.
- **Veloz {2}:** Suas asas tem uma aerodinâmica mais voltada para a velocidade do que para a precisão. Sua VB racial no ar é de 40, em vez de 30.

Voz melodiosa {1}★: Você canta com graciosidade. Você soma 4 colunas em qualquer teste de Arte (Música) que envolva o canto. Além disso, você também pode somar 2 colunas em qualquer teste de empatia que envolva seduzir um(a) Napol com auxílio do canto.

Corpo frágil {-2}★: Seus ossos são frágeis e quebram mais facilmente. Sempre que sofrer um crítico de uma arma contundente, considere um verde como sendo um branco, um branco como um amarelo, um amarelo como um laranja, um laranja como um vermelho, um vermelho como um azul e um azul normal ou escuro como um azul escuro.

Outras caracterizações: As caracterizações físicas de Estatura e Estrutura Corporal são raras entre os Napóis. A variação física entre eles é pequena para serem representadas por caracterizações, na maioria esmagadora das vezes. No entanto, elas existem. Napóis obesos ou magros tem dificuldade em voar, além das penalidades normais das caracterizações. Considere que eles sofrem da penalidade da caracterização asas frágeis, mas sem ganhar pontos por ela. Napóis gigantes tem 5 metros de envergadura e precisam de mais 2 metros de deslocamento em terra para alçar voo. Napóis nanicos tem a VB de voo reduzida em 5. Napóis atléticos recebem mais VB em solo, não em voo.

Além disso, também são comuns entre os Napóis as caracterizações fobia (lugares fechados), ódio (Sekbetes) e Perfeccionista.

Meio-Orco

Aparência {2}★: Sua herança sanguínea influenciou um pouco em sua aparência.

Aparência Humana {2}★: O meio-orco acabou por ter seu sangue orco diluído com o passar das gerações, garantindo uma aparência mais humana. O personagem parece um humano com algumas manchas na pele, com as presas significativamente menores. O personagem não tem penalidade em testes de primeiras impressões.

Aparência de Orco {2}★: O meio-orco tem um forte herança dos orcos em sua aparência, garantindo bônus de mais quatro colunas em tarefas que envolvam intimidação.

Sede de Sangue {3}★: O meio orco nasceu para batalha, quando frente a um embate não consegue evitar de ficar eufórico, não existe nada nesse mundo que lhe dê mais prazer do que uma luta armada. Enquanto em combate, você desvirtua-se das outras coisas recebendo menos um nível em Usar Sentidos para testes relativos a visão, contudo você consegue desferir golpes com maior brutalidade em seus adversários, consequentemente aumentando o dano final causado. Note que não aumentará o acerto, caso você acerte um 75% o acerto ainda contará como 75%, entretanto o dano será igual ao 100%.

Sekbetes

Aparência Abominável {-3}★: Você é uma aberração entre os de sua raça, sua cabeça é extremamente semelhante a de humanos e seu rabo tem metade do tamanho normal, em contrapartida é mais flexível, recebendo gratuitamente a caracterização Terceira Mão; além de andar de forma ereta como um humano, você também não pode efetuar ataques de Cauda e Mordida. É tratado pelos de sua raça como uma abominação que não tem motivos para estar vivo e isto lhe confere uma penalidade de um nível em testes de Primeiras Impressões e Empatia. Para as outras espécies você aparenta ser uma raça

nunca vista antes e isto os fazem o tratar de forma receosa; recebendo assim penalidade de um nível em testes de Primeiras Impressões.

Descaudado {-1}★: Você nasceu sem ou sofreu uma amputação e isto o impossibilita de usar sua cauda e caracterizações que dependam dela. Seu peso será reduzido em um quarto, sua Velocidade Base na água em um terço e sua Velocidade Base em terra receberá um acréscimo de um quinto por você estar mais leve.

Escalador {1}★: Suas garras são extremamente úteis para escalar sem equipamento, você recebe a tarefa aperfeiçoada de Escalar Sem Equipamentos em Escalar Superfície.

Saltador Nato {1}★: O personagem é capaz de usar sua cauda para auxiliar em seus saltos recebendo assim a tarefa aperfeiçoada de Salto à Distância e Altura na habilidade Aplicar Esforço.

Terceira Mão {1}★: O personagem é extremamente hábil em usar sua cauda para tarefas mais elaboradas, ele é capaz de pegar uma chave, segurar um corpo ou jarro frágil e interagir com objeto pequeno de mesmas proporções usando sua cauda quase como se fosse sua mão. É impossível manusear armas com sua cauda mesmo tendo essa caracterização.

Regeneração Reptiliana {3}★: Aparentemente você tem a mesma capacidade regenerativa de alguns répteis, podendo assim regenera partes do corpo perdidas; membros (braços, cauda e pernas) em até três meses e partes de órgãos perdidas que não poderiam ser regeneradas normalmente, levam até 3 semanas. Lesões por críticos demoram metade do tempo para se recuperar e sua energia física e heroica se recuperam respectivamente duas e três vezes mais rápidas.

Escravo Fugitivo {-3 a 0}★: Você nasceu ou tornou-se escravo mas conseguiu escapar, no entanto, você carrega uma marca na nuca que é o brasão do seu senhor e ao mesmo tempo um símbolo de escravidão e esta marca identifica-o como um escravo de elfos sombrios. Pessoas que odeiam os sombrios podem achar que você esta ali a mando de seu senhor, aliados do povo sombrio podem identificar você como um fujão e querer levá-lo de volta ou entrega-lo para um escravista. Por conta disso você recebe penalidade de um nível em Primeiras Impressões. Veja que a marca pode ser escondida mas nunca removida, caso seja removida o personagem perde a caracterização. O valor desta caracterização depende de dois fatores: o primeiro possui valor fixo que é o fato de ser Fugitivo, o segundo é que tipo de escravo você era, a soma dos dois valores gera o custo e caracterização escolha.

- **Fugitivo {-2}:** Você se libertou da escravidão através da fuga.
- **Carrasco ou Minerador {-1}:** Você trabalhava nas minas e por um milagre conseguiu fugir, no entanto, com uma mão na frente e outra atrás. O personagem não tem acesso aos itens iniciais, você começa com algumas roupas bem rudimentares e simples, com um pouco de comida. Se o usuário desta caracterização decidir adquirir a caracterização Herança Mágica, este deverá inventar uma história para que ele consiga adquirir este objeto ao decorrer de seu nível inicial, o mestre pode fazer uso deste objeto na mão de um inimigo se desejar para inserir o mesmo na campanha.
- **Militar de Baixo Valor {0}:** Você era um recém chegado nas tropas élficas, seu personagem tem direito de começar com os itens iniciais e a caracterização Herança se desejar.
- **Militar de Alto Valor {2}:** Você era veterano das tropas élficas com algumas conquistas. Você pode começar com qualquer equipamento defensivo e pode escolher uma arma pesada, uma arma média e uma leve e pode começar com a caracterização Herança caso deseje. Além dos itens anteriores, você pode ter comida e alguns itens iniciais básicos como corda, tocha, óleo de lanterna, pederneira e etc.

Exímio Caçador {2}: Uma das maiores paixão de sua vida é caçar e você é bom nisso, o personagem recebe mais quatro em Sobrevivência e Seguir Trilhas, além das tarefas aperfeiçoadas de Caçar na habilidade Sobrevivência e Encontrar Rastros na habilidade Seguir Trilhas.

Incompetente {-9 à -2}★: O personagem nasceu com uma incapacidade em uma área específica e receberá a(s) seguinte(s) limitação(ões). Só é possível comprar uma caracterização de cada e a caracterização magia só pode ser adquirida por místicos.

- **Combate {-2}:** Perde um ponto em Grupos de Armas por nível.
- **Habilidade {-2}:** Perde dois pontos de Habilidade por nível.

- **Magia {-2}**: Perde um ponto de aquisição de Magia por nível (somente para Sacerdotes e Rastreadores).
- **Técnicas {-3}**: Perde um ponto de aquisição de Técnicas de Combate por nível.

Sobrevivente do Labirinto {2}★: Por causa de suas habilidades e/ou de sua sorte, você foi capaz de sobreviver ao labirinto de Mini-rum, agora você é visto como uma lenda viva entre seu povo e até mesmo conhecido entre outros povos dos mangues. Você recebe bônus de um nível ou de mais oito colunas em Primeiras Impressões e Empatia com qualquer povo do mangue que conheça seu feito.

Vulnerável ao Clima Extremo {-2}★: Você tem menos três colunas de penalidade em todos os testes quando está em climas muito quentes ou muito frios.

Escama Rija {2 ou 4}: Suas escamas são mais espessas, fortes e rígidas, lhe conferindo uma categoria de defesa diferente de Leve e absorção extra. Esta caracterização pode atingir dois graus de dureza (M ou P). Cada grau tem seu próprio custo, como apresentado abaixo. Em caso de uso de armadura, a melhor defesa se sobressai (P>M>L). As escamas conferem Absorção, não EF, pois são placas de couro salientes, anexas ao corpo do Sekbetes. Logo, seu bônus não deve ser considerado em efeito crítico, como ocorre com as armaduras. No entanto, elas regeneram-se naturalmente na mesma taxa da EF (e em paralelo a ela) e podem ser curadas com magia. Se o Sekbetes possuir qualquer ponto de absorção natural restante, considera-se que ele está sempre utilizando armadura completa e elmo para fins de determinação de efeito crítico.

- **Escama Rija M {2}**: Sua categoria de defesa é M e você possui +3 pontos em absorção.
- **Escama Rija P {4}**: Sua categoria de defesa é P e você possui +6 em absorção.

Pertences & Afins



7 Pertences & Afins

O último fator de grande importância para a caracterização dos personagens são os seus pertences. Dizem que a riqueza é por si mesma, um grande poder. Em Tagmar, isto é particularmente correto, pois muitas vezes a sua vida ou a sua capacidade dependerão do equipamento possuído. Um Guerreiro poderoso e experiente que esteja sem armadura e lutando com um porrete pouco poderá fazer contra outro menos poderoso, porém com uma Couraça Metálica e uma Espada de Mão e Meia.

Este é um capítulo que sempre será usado, pois quanto maiores os desafios enfrentados, melhores devem ser os recursos e materiais utilizados pelos heróis. As únicas limitações de um personagem para adquirir qualquer item deste capítulo é o dinheiro e a disponibilidade do item no local onde se encontra o personagem.

7.1 Lista de Itens

Armas, Armaduras e Afins

A lista a seguir mostra todas as armas e armaduras existentes em Tagmar incluindo as encontradas nas Terras Selvagens.

Os Itens caros ou raros (armaduras de cota de malha ou couraças, e algumas armas) normalmente são encontrados em grandes centros comerciais, mas alguns itens são comercializados apenas em algumas regiões ou entre alguns povos, tornando-os mais difíceis de serem encontrados. Mais a frente nesse capítulo poderá ser encontrada a descrição dos itens e suas origens.

3	Preço	Equipamentos de saque	Preço de venda
Casaco de lã de carneiro da montanha	5 m.c.	Couro de Medusa	3 m.p.
Couro Leve	2 m.p.	Couro de Salamandra e Dragonetes	5 m.p.
Couro Rígido	10 m.p.	Couro e escamas de Lagarto do Gelo	1 m.o.
Cota de Malha Parcial	20 m.p.	Escamas de Basilisco e Cocatrizes	12 m.p.
Cota de Malha Parcial de Nuem	14 m.p.	Couro de Aedra	1 m.o.
Cota de Malha Parcial de Pulgur	37 m.p.	Couro de Cerberus	10 m.o.
Cota de Malha Completa	60 m.p.	Escamas de Pazuzu	27 m.p.
Cota de Malha Completa de Nuem	42 m.p.	Cota de malha parcial de Coral e Aço	50 m.p.
Cota de Malha Completa de Pulgur	106 m.p.	Cota de malha completa de Coral de Aço	150 m.p.
Couraça Parcial	15 m.o.	Couraça parcial de Coral e Aço	37 m.o.
Couraça Parcial de Nuem	10 m.o.	Couraça Parcial de escaravelho	32 m.o.
Couraça parcial de Pulgur	20 m.o.	Couraça parcial de madeira Enida	11 m.o.

Couraça Completa	20 m.o.	Casco de tartaruga	4 m.p.
Couraça Completa de Nuem	14 m.o.	Couraça parcial de tartaruga	8 m.p.
Couraça completa de Pulgur	26 m.o.	Couraça parcial de ossos	6 m.p.
Escudo Pequeno	2 m.p.	Couraça Completa de Escaravelho	36 m.o.
Escudo pequeno com couro de Aedra	61 m.p.	Armadura completa de ossos	26 m.p.
Escudo pequeno com couro de Cerberus	50 m.o.	Armadura completa de ossos de monstro dos mangues	52 m.p.
Escudo pequeno de Mogno	1 m.p.	Escudo pequeno de Coral de Aço	1 m.o.
Escudo Pequeno de Nuem	14 m.c.	Escudo pequeno de Escaravelho	3 m.o.
Escudo Pequeno de Pulgur	5 m.p.	Escudo pequeno de Madeira de Enida	15 m.p.
Escudo Grande	15 m.p.	Escudo Pequeno de ossos	2 m.p.
Escudo grande com couro de Aedra	1 m.o.	Escudo Pequeno de ossos de monstro dos mangues	3 m.p.
Escudo grande de Mogno	7 m.p.	Escudo Pequeno de Tartaruga	4 m.p.
Escudo grande de Nuem	10 m.p.	Escudo grande de Coral de Aço	4 m.o.
Escudo Grande de Pulgur	19 m.p.	Escudo grande de Escaravelho	8 m.o.
Escudo Torre	30 m.p.	Escudo de madeira de Enida	32 m.p.
Escudo Torre contendo couro de Aedra	2 m.o.	Escudo Grande de ossos	9 m.p.
Escudo Torre de Nuem	21 m.p.	Escudo Grande de ossos de monstro dos mangues	13 m.p.
Escudo Torre de Pulgur	31 m.p.	Escudo grande de Tartaruga	17 m.p.
Elmo Aberto	2 m.p.	Escudo Torre de Coral de Aço	7 m.o.
Elmo Aberto de Nuem	14 m.c.	Gorro de lã de carneiro da montanha	1 m.o.
Elmo Aberto de Pulgur	5 m.p.	Elmo Aberto de Coral de Aço	1 m.o.
Capacete de Mogno	8 m.c.	Elmo Aberto de ossos	1 m.p.
Elmo fechado	5 m.p.	Elmo Aberto de ossos de monstro dos mangues	15 m.c.
Elmo fechado de Nuem	3 m.p.	Capacete de Escaravelho	2 m.o.
Elmo fechado de Pulgur	9 m.p.	Capacete de Tartaruga	4 m.p.
Laços de Caudas	1 m.p.	Elmo fechado de Coral de Aço	3 m.o.
Cota de Caudas	17 m.p.	Elmo fechado de ossos	18 m.c.

Cota de Caudas de Nuem	12 m.p.	Elmo fechado de ossos de monstro dos mangues	25 m.c.
Couraça de Caudas	25 m.p.	-	-
Couraça de Caudas de Nuem	17 m.p.	-	-
Correntes de caudas	6 m.p.	-	-
Correntes de caudas de Nuem	4 m.p.	-	-
Protetor de Asas	2 m.o	-	-
Protetor de Asas com Nuem	1 m.o	-	-

*Obs.: Os Gouras comercializam equipamentos de Tartaruga normalmente entre sua raça. E os Volins comercializam Armaduras de Ossos normalmente entre seu povo.

Arma	Preço	Arma	Preço
Adorno de conchas (3 unidades)	2 m.c.	Katar	50 m.p.
Adorno de Ferrão de Escorpião Gigante (1 unidade)	4 m.p.	Lâminas Caudais	30 m.p.
Adorno de Pulgur (1 unidade)	8 m.c.	Lança de Guarda	17 m.p.
Adornos Negros (1 unidades)	1 m.p.	Lança Leve	8 m.p.
Apem	20 m.p.	Lança Nasinqui	20m.p.
Arco Composto	20 m.p.	Lança Pesada	15 m.p.
Arco de Guerra	70 m.p.	Lança Zumi	8 m.c.
Arco longo élfico	12 m.o.	Maça	15 m.p.
Arco Simples	10 m.p.	Maça de Armas	30 m.p.
Besta	16 m.o.	Maça de Caudas	16 m.p.
Besta Pesada	32 m.o.	Maça Machado	27 m.p.
Boleadeira	4 m.p.	Machadinha	6 m.p.
Borduna	35 m.p.	Machado	10 m.p.
Bumerangue	20 m.c.	Machado Crescente	22 m.p.
Bumerangue de Corte	12 m.p.	Machado de Batalha	12 m.p.
Cajado	5 m.c.	Machado de Caudas	19 m.p.
Chicote	5 m.p.	Machado Mangual	55 m.p.
Chicote de Caudas	8 m.p.	Machado duplo	85 m.p.
Cimitarra	50 m.p.	Machado Montante	115 m.p.
Clava	15 m.c.	Malho	12 m.p.
Corde com ganchos	7 m.p.	Mangual	30 m.p.
Dardos Zarabatana (10 unidades)	33 m.c.	Mangual de caudas	32 m.p.
Dardos de Ferrão de Escorpião gigante (3 unidades)	30 m.p.	Mangual Duplo	48 m.p.

Dardos Negros (5 unidades)	82 m.p.	Mangual Leve	25 m.p.
Espada	40 m.p.	Manopla	2 m.p.
Espada de Mão e Meia	60 m.p.	Manopla protetora	15 m.p.
Espada de Mão e Meia Lantus	90 m.p.	Manopla Quebra Crânios	34 m.p.
Esporo de caudas	41 m.p.	Marreta de guerra	30 m.p.
Faca	2 m.p.	Marreta pacificadora	27 m.o.
Faca Negra	2 m.o.	Martelo de Guerra	11 m.p.
Facão	35 m.c.	Montante	80 m.p.
Flecha (10 unidades)	60m.p.	Montante de esmagamento	98 m.p.
Flechas Negras (1 unidade)	30 m.p.	Picareta de combate	75 m.p.
Foice	45 m.p.	Projétil de metal para funda	5 m.p.
Foice de mão	7 m.p.	Porrete	3 m.c.
Funda	12 m.c.	Punhal	5 m.p.
Gadanha	85 m.p.	Punhal de Prata	15 m.p.
Gancho Armado	4 m.o.	Punhal Negro	3 m.o.
Gancho Armado de Nuem	3 m.o.	Quebra crânio	37 m.p.
Garras	5 m.p.	Rapiera	60 m.p.
Empunhadura c/ 2 Lâminas	12 m.p.	Rede	80 m.p.
Empunhadura c/ 3 Lâminas	19 m.p.	Sabre élfico	28 m.o.
Empunhadura c/ 4 Lâminas	25 m.p.	Virotes (5 unidades)	35 m.p.
Garras retráteis	13 m.p.	Zarabatana	1 m.o.
Gládio	12 m.p.	-	-

* Bestas e Armas élficas são armas raras na região dos reinos e por isto o personagem não poderá comprar em qualquer lugar. O mestre define onde os personagens podem adquiri-las. Em *Âniem e Lar* as armas élficas podem ser encontradas mais facilmente e por isto custam 1/4 do preço. Em *Acordo e Blur* as bestas podem ser encontradas mais facilmente e por isto também custam 1/4 do preço.

ATENÇÃO: os habitantes destes reinos são xenófobos e nunca vendem estas armas para uma raça diferente, e, mesmo para um semelhante existe uma certa dificuldade de comprar sendo um estrangeiro."

7.2 Descrição dos Materiais Exóticos das Terras Selvagens

Equipamentos de Aço de Tra Omons

Este material é proveniente de uma civilização avançadíssima a qual não mais existe.

Origem: Folclórico - sul das geleiras pelos Tar Omons

Descrição: Um metal o qual apresenta mais leveza e resistência do que o Aço comum.

Manutenção: Teste de trabalhos em metais.

Regras de Uso: Sendo 25% mais leve que itens de aço comum, dispendo de flexibilidade e resistência elevada, fornecendo um bônus de 4 pontos em 100% para armas leves, bônus de 8 pontos em 100% para armas médias, bônus de 12 pontos em 100% para armas pesadas e absorção extra de +8 em relação ao aço comum. Capaz de atingir criaturas incorpóreas.

Equipamentos de Aedra

Origem: Regional - vulcões

Descrição: O couro e escamas de Aedra podem ser utilizados no revestimento de equipamentos.

Manutenção: Teste de trabalhos em metais.

Regras de Uso: Aplica-se +8 de absorção em relação ao couro rígido e sendo um equipamento de defesa M2. Fornecendo +3 na absorção quando aplicado em escudos criando uma nova camada.

Equipamentos de Aníliem

Origem: Regional - Lar

Descrição: Este minério comumente encontrado no Plano Elemental da Terra é muito duro, extremamente resistente e estranhamente leve. Encontrado apenas em grandes profundezas, é conhecido através dos Elfos do Lar e desejado pelos anões de Blur que pagam barras de ouro por algumas gramas deste minério.

Manutenção: Teste de trabalhos em metais.

Regras de Uso: Formando equipamento leve e resistente.

Equipamentos de Basiliscos Originais, Reptilianos e de Çocatrizes

Origem: Terras selvagens, cavernas e montanhas.

Descrição: O couro dessas criaturas por ser utilizado na confecção de boas armaduras leves.

Manutenção: Teste de trabalhos manuais.

Regras de Uso: Aplica-se +1 de absorção em relação ao couro leve.

Equipamentos de Carneiros das montanhas

Origem: Racial - Lilins

Descrição: O Carneiro da montanha possui além de seus chifres que são utilizados na confecção da Marreta Pacificadora uma lã a qual é considerada única. Possuindo características raras de acordo com sua utilização, sendo três conhecidas como o Gorro, o Laços de Caudas e o Casaco de Carneiro da Montanha. A arte de confeccionar tais distintos itens é dominada e mantida em segredo pelo povo Lilins.

O gorro foi comercializado durante um determinado período junto ao casaco, como sendo itens comuns nas negociações do povo Lilins, até o mesmo descobrir sua particularidade e decretar a proibição de sua comercialização a estrangeiros, tendo sido decretada uma espécie de lei marcial, a qual qualquer gorro avistado com estrangeiros tendo de ser confiscado a qualquer custo. Enquanto o Laços de Caudas é um produto mais recente, comercializado a quaisquer interessados.

Manutenção: Teste de trabalhos manuais.

Regras de Uso: Enquanto utilizada na confecção de gorros, este é um protetor contra a paralisação da Marreta Pacificadora, e ao ser utilizado em casacos fornecerá uma resistência a força de ataque de venenos de -1, tornando-o em um item de grande procura comercial. Ao efetuar a proteção contra a atuação do veneno, o equipamento muda de cor tornando-se na maioria dos casos verde.

Existe uma particularidade no gorro de lã, este deve ser utilizado sem qualquer outro adorno ou proteção para que seu efeito esteja ativo, caso combinado a outro item não surtirá o efeito desejado, servindo apenas para aquecimento.

Equipamentos de Çerberus

Origem: Áreas com grande concentração mística.

Descrição: Estes equipamentos apesar de incomum devido a peculiaridade de sua aquisição, batalha pesada a qual praticamente há de destruir toda a matéria prima é bastante resistente e praticamente impenetrável. Não é comum a utilização deste couro além de armadura e escudo pequeno, visto sua raridade e a proporção de utilização. Um escudo grande utilizaria praticamente a mesma quantidade que uma armadura de couro, retornando menos atributos. Enquanto um escudo pequeno é revestido com as sobras.

Manutenção: Teste de trabalhos manuais.

Regras de Uso: Aplica-se +28 de absorção em relação ao couro rígido, e caso utilizado como revestimento +7 de absorção em escudo pequeno e +2 de defesa base.

Equipamentos de Chama Pétreo

Origem: Folclórico - Plano Elemental do Fogo

Descrição: Um minério de cor alaranjada existente no Plano Elemental do Fogo, em seu estado bruto chega a temperatura de 800° C, sendo encontrado principalmente em vulcões e rios de magma. Mas após ser refinado adquire uma coloração azulada e gera um calor de quase 1000° C, o que cria pequenas chamas em volta do material.

Manutenção: Teste de trabalhos em metais.

Regras de Uso: Possuindo um dano extra de fogo natural do minério e não de proveniência mágica, sendo um ótimo minério para armamentos. Este dano sendo de 25% do equipamento.

Equipamentos de Coral de Aço

Origem: Folclórico - Plano Elemental de Água

Descrição: Esse coral facilmente encontrado no Plano Elemental da Água é tão resistente quanto aço temperado, mas não enferruja ou se desgasta com o tempo. As cores do metal resultante variam entre cores vivas ou pastéis de azul, verde ou roxo.

Manutenção: Para reparar eventuais danos, basta banhá-lo em água oceânica..

Regras de Uso: Fornece os mesmos atributos em relação ao aço utilizado na confecção de equipamentos.

Equipamentos de Cristal de Luz

Origem: Folclórico - Plano Elemental de Luz

Descrição: Material originário do plano elemental da luz, pode ser usado para confecção de joias ou armas, apesar de não ser tão duro quanto aço. Sua propriedade especial é a de emitir constantemente luz. A área que um cristal deste tipo ilumina depende de seu tamanho. Um cristal que ornamente um anel ilumina como uma vela, do tamanho de um medalhão ilumina como uma tocha, do tamanho de uma espada ilumina uma área como uma lâmparina.

Manutenção: Teste de trabalhos em metais.

Regras de Uso: Podem ser usadas como focus mágico (+1 se ornar um anel, +3 se ornar um medalhão, +5 para algum objeto maior). Além de iluminar, armas feitas ou ornadas com este material podem ferir seres incorpóreos como fantasmas.

Equipamentos de Escaravelho

Origem: Regional - Florestas e Montanhas; Terras Selvagens.

Descrição: Estes equipamento são compostos de casca de escaravelho rinoceronte. Em caso de capacete, este será a carapaça superior. Apesar de ser extremamente resistente, propicia um equipamento leve.

Manutenção: Teste de trabalhos manuais.

Regras de Uso: Aplica-se +2 de absorção em relação ao aço. Armaduras quando utilizadas contendo placas de escaravelho propiciam uma absorção+1.

Equipamentos de Escorpião gigante

Origem: Regional - Florestas densas e mangues.

Descrição: Os escorpiões fornecem aos aventureiros o seu ferrão. Geralmente utilizados na confecção de dardos para Zarabatanas e pontas de flechas. Não sendo impossível sua utilização em armas, como em bordunas. Todavia, o veneno deve ser repostado a cada acerto.

Manutenção: Teste de trabalhos manuais.

Regras de Uso: O ferrão de um escorpião quando trabalhado e transformado em armas possui uma força de ataque +2 em relação a ação de veneno de paralisia e em caso de acerto crítico, o usuário entra em estado de morte.

Equipamentos de Esteanor

Origem: Folclórico - Plano Infernal

Descrição: Um minério negro de origem infernal, usado em muitos itens profanos. Apesar de ser relativamente frágil para o uso em armas, é fácil de reparar e é quase indestrutível a meios mágicos.

Manutenção: Teste de trabalhos em metais.

Regras de Uso: Frágil fisicamente, e indestrutível magicamente.

Equipamentos de Etherium

Origem: Desconhecido

Descrição: Essa gema é capaz de estagnar o processo de envelhecimento, regenerar seu corpo e mantê-lo vivo, mesmo quando este já deveria estar morto, entretanto o uso desse artifício tem um grande preço... A inexistência após a morte.

Manutenção: Teste de trabalhos em metais.

Regras de Uso: Desconhecido

Equipamentos de Lagartos do gelo

Origem: Regional - Geleiras

Descrição: O couro e escamas deste lagarto propicia a criação de armaduras.

Manutenção: Teste de trabalhos manuais.

Regras de Uso: Aplica-se -1 de absorção em relação ao couro leve. Este equipamento fornece resistência ao frio. A questão da Resistência a Magia deve ser debatida com o mestre.

Equipamentos de Madeira de Enida

Origem: Histórico

Descrição: Muito mais resistente e maleável que madeira de freixo, se for cedida de bom grado pelos Enidas ela terá um tom levemente prateado, mas se for tomada a força ficará com uma cor pétrea.

Manutenção: Teste de carpintaria.

Regras de Uso: Aplica-se -2 de absorção em relação ao aço. Possui bom isolamento ao frio e armaduras feitas dela protegem contra 25% de dano de frio natural ou mágico.

Equipamentos de Medusa

Origem: Histórico

Descrição: O couro de Medusas pode ser utilizado como armaduras.

Manutenção: Teste de trabalhos manuais.

Regras de Uso: Aplica-se -4 de absorção em relação ao couro leve.

Equipamentos de Mítrio

Origem: Minas profundas

Descrição: Metal de cor branco azulada, conhecido como a prata dos anões, é muito raro e altamente resistente e leve. Acredita-se que veio do plano elemental da terra, e respingou na formação do mundo quando os Titãs foram derrotados, sendo encontrado em grandes profundezas.

Manutenção: Teste de trabalhos em metais.

Regras de Uso: Armaduras ou escudos feitos deste metal sofrem 25% a menos de dano por qualquer tipo de arma.

Equipamentos de Mogno

Origem: Histórico

Descrição: Devido a dificuldade em conseguir matéria prima metálica, em determinadas regiões utiliza-se um resistente escudo de Mogno

Manutenção: Teste de carpintaria.

Regras de Uso: Equipamentos de Mogno apesar de sua incrível resistência são danificados com golpes críticos. Aplica-se -3 de absorção em relação a escudos de metal e -1 em seu capacete em relação ao elmo aberto.

Equipamentos de Nuem

Origem: Regional - Uno

Há diferentes histórias de sua origem, há os que dizem ser um mineral que nascia em árvores da época anterior ao cataclisma, como também há aqueles que alegam ser o mineral algo místico, formado após aglomeração de energias subterrâneas.

Datado recentemente pelo filho de um ferreiro que participou da expedição de Edil Nargo, sua transformação de mineral para metal sendo um sigilo familiar, sigilo este que elevou o status de sua família devido a grande importância que o metal vem tomando na região, atraindo inclusive viajantes de distantes partes das terras selvagens e alguns raros vindo das Estepes Vítreas.

Em sua forma mineral sendo bastante duro, porém ao ser fundido seu produto final é mais maleável e leve que o aço, quando oxidado adota uma coloração púrpura avermelhada e opaca. A única informação acreditada a respeito da liga metálica é sua composição que engloba Pulgur e Nuem, fato conhecido visto a procura dessas matérias primas pela fundição da família. Ainda há aqueles que alegam conter uma fração de Anlien. Não sendo utilizado com frequência na confecção de armamentos, visto sua fragilidade, porém resistente às intempéries da região e principalmente ao frio, algo que armas de metal geralmente não são.

Um fato inusitado em relação a liga é que em sua apresentação, o ferreiro patriarca responsável pela fundição, devido a ser gago ao tentar pronunciar ser um Metal De Nuvem, devido a seu peso, gaguejou e disse "- Met-t-tal de Nuuu-em" por algumas vezes, tendo o material ficado conhecido por este nome

Descrição: Este mineral (Nuem) de coloração púrpura é proveniente da região dos mangues nas proximidades de Uno, também podendo ser encontrado com menor frequência na Floresta Petrificada, Floresta Sombria e Floresta Gélida de Gingord.

Encontrado quase que em sua totalidade incrustado em madeiras enterradas, sendo um material exótico, pois sua mina fornece ao mesmo tempo madeira e o mineral. Há ocorrências do material em profundidades relativamente pequenas, em determinados casos, enterrados a pouco mais de meio metro de profundidade.

Uma das particularidades desse material é a possibilidade de seres pequenos venham a utilizar um escudo grande com somente uma mão devido a seu peso, tal qual anões e raramente pequeninos.

Manutenção: Teste de trabalhos em metais.

Regras de Uso: Geralmente tendo seus equipamentos comercializados por valores aproximados de 70% em relação ao mesmo equipamento padrão. E seus atributos também se aproximam de 70%. Em caso de armas, os modificadores recebem um ajuste de M-1 e P-2 em relação ao aço e ajuste de dano de -4 em 100%, -3 em 75%, -2 em 50% e -1 em 25% em relação ao armamento comum.

Equipamentos de Ossos

Origem: Regional - Povos caçadores do interior

Descrição: As armaduras de ossos são componentes utilizados por povos tribais sem acesso a armaduras mais complexas ou de materiais caros em sua região, utilizando assim partes restantes de sua caça a fim de fornecer proteção em batalhas.

Dentre os equipamentos de ossos os Volins são os únicos habitualmente a utilizar armaduras completas de ossos.

Manutenção: Teste de trabalhos manuais.

Regras de Uso: Por ser um equipamento confeccionado de Ossos, caso sua absorção atinja o valor 0, há de ser inutilizado. Aplica-se -14 de absorção em relação às armaduras de metal, -2 de absorção em escudo pequeno, -3 de absorção em escudo grande e -1 de absorção em elmos.

As flechas de ossos são menos eficazes das flechas em batalhas, porém ótimas para caça, aplicam um modificador contra armaduras médias e pesadas (-1 coluna contra defesas M e P), entretanto para armaduras leves, recebem +1 em contra defesas L.

Equipamentos de Ossos dos mangues

Origem: Regional - Mangues

Descrição: Os equipamentos de ossos do Monstro dos Mangues são raras e diferentemente das armaduras comuns de ossos, não são inutilizadas ao receber golpes críticos.

Manutenção: Teste de trabalhos manuais.

Regras de Uso: Aplica-se -13 de absorção em relação às armaduras de metal, -1 de absorção em escudo pequeno, -2 de absorção em escudo grande e sem modificadores em elmos.

Equipamentos de Pazuzu

Origem: Montanhas

Descrição: Estes equipamentos são confeccionados com escamas de Pazuzu.

Apesar de Meio Orcos não dispor de equipamentos exóticos exclusivos, sabem reconhecer uma armadura de escamas de Pazuzu, diferente das demais raças que a consideram apenas couro trabalhado. E apesar de sua raridade, há uma grande probabilidade de que lutem por um de seus exemplares a todo custo, visto a importância em suas lendas.

Manutenção: Teste de trabalhos manuais.

Regras de Uso: Aplica-se +4 de absorção em relação ao couro rígido.

Equipamentos de Prata

Origem: Regional - Licantropos

Descrição: Equipamentos de prata são trabalhados geralmente em regiões contendo Licantropos, elas são equipamentos comuns forjados em prata.

Manutenção: Teste de trabalhos em metais.

Regras de Uso: Os modificadores recebem um ajuste de M-1 e P-2 em relação ao aço. Em comparação ao punhal comum (L = 3, M = -2, P = -3) tem-se o punhal de prata (L = 3, M = -3, P = -5).

Em relação aos Licantropos, sua maior fraqueza é a prata. Esse metal causa ferimentos terríveis nos licantropos (soma-se 5 a todas as categorias de dano caso a arma seja de prata), e sua regeneração não funciona para estes ferimentos.

Equipamentos de Pulgur

Origem: Regional - Uno

Descrição: Este mineral (Pulgur) é encontrado nas imediações de Uno e é utilizado para a confecção de armas mais resistentes e poderosas que as comuns, ou mesmo a confecção de focus mágicos. Depois de trabalhado apresenta uma superfície bastante lisa e dura, que dificilmente se desgasta ou enferruja. Porém, para se trabalhar com este mineral necessita-se de temperaturas enormes.

Manutenção: Teste de trabalhos em metais.

Regras de Uso: Aplica-se +2 de absorção em relação a equipamentos padrões. Em caso de armas, os modificadores recebem um ajuste de M+1 e P+2 em relação ao aço.

Equipamentos de Rocha Negra

Origem: Regional - Elfos Negros e Humanos (Nierus)

Descrição: O mineral Rocha Negra possui sem trabalho somente conhecido por Elfos negros e Humanos do grupo Nieros. Os Nierus somente o utilizam na confecção de dardos de zarabatana, enquanto os Elfos na confecção de determinadas armas.

Manutenção: Teste de trabalhos em metais.

Regras de Uso: Armamentos deste material são menos eficazes contra armaduras médias e pesadas (-1 coluna contra defesas M e P), entretanto possuem a propriedade peculiar de ampliar o poder de ação de qualquer veneno que seja aplicado nelas (Força de Ataque +5).

Equipamentos de Salamandra e Dragonetes

Origem: Terras selvagens: Áreas vulcânicas, regiões muito quentes (Salamandras), Montanhas e montes altos (Dragonetes),

Descrição: O couro de Salamandra ou Dragonetes podem ser utilizados como armaduras.

Manutenção: Teste de trabalhos manuais.

Regras de Uso: Aplica-se -2 de absorção em relação ao couro leve.

Equipamentos de Seda de Aço

Origem: Demônios-aranha

Descrição: Este material raríssimo é feito por exclusivamente demônios-aranha. Seus fios são resistentes e flexíveis. A uma veste bem feita com este material além de oferecer proteção é confortável e não atrapalha a movimentação nem mesmo para os gestos mágicos mais delicados.

Manutenção: Teste de trabalhos em metais.

Regras de Uso: O material é imune a fogo, e uma roupa completa feita deste material absorve metade do dano por fogo natural ou mágico causado ao seu usuário, uma veste feita deste material oferece defesa base M0.

Equipamentos de Sílex

Origem: Povos da geleira

Descrição: Armamentos entalhados na pedra Sílex.

Manutenção: Teste de trabalhos manuais.

Regras de Uso: Oferecendo atributos similares a armas de Aço comum.

Equipamentos de Tartarugas

Origem: Racial - Gouras

Descrição: Estes equipamentos são compostos de casco de tartaruga dragão, o qual os Gouras adotam como possível equipamento.

O equipamento relacionado à armadura pode ser somente um casco nas costas amarrado por cordas ou o casco completo, inclusive com proteção para o peitoral.

Manutenção: Teste de trabalhos manuais.

Regras de Uso: Os equipamentos de tartaruga possuem modificadores próprios, sem relação com outros materiais, entretanto caso suas placas sejam utilizadas anexadas a escudos ou armaduras hão de fornecer uma absorção extra de +2.

Protetor de asas

Origem: Racial - Napois

Descrição: Este equipamento é um protetor de asas desenvolvido com teias especiais de aranhas da região de Caridrândia, lã de carneiros da região das geleiras, Pulgur e uma pitada de Aniliem, sendo sua confecção um segredo dos Napois. O mesmo é bastante complexo aos olhos de qualquer outra raça, as quais não conseguem imaginar uma forma de utilização. O equipamento é incolor e praticamente invisível a olhos desatentos. Também possuindo uma versão a qual utiliza-se uma pitada de Nuem al invés de Aniliem.

Tal protetor é adicionado às asas dos Napois oferecendo proteção para as mesmas sem que reduza ou restrinja de qualquer forma sua mobilidade.

Manutenção: Teste de trabalhos manuais.

Regras de Uso: O equipamento deve ser adicionado antes de sua utilização, visto sua complexa forma de amarramento. Sendo uma proteção localizada para as asas, protegendo-as de um ataque crítico. A versão utilizando Nuem possui um sutil brilho púrpura.

7.3 Descrição das Armas e Equipamentos

Equipamentos com ajustes especiais

Determinados equipamentos possuem ajustes sobre seus modificadores caso em comunhão a outros propósitos, tendo como exemplo equipamentos de Rocha Negra, possuindo a propriedade peculiar de ampliar o poder de ação de qualquer veneno que seja aplicado nelas (Força de Ataque +5). Ornamentos utilizando o ferrão de um escorpião gigante possuem uma força de ataque +2 no poder de ação do veneno visando a paralisia e em caso de dano crítico o ser entra em estado de morte. A Marreta Pacificadora possui a característica de causar a paralisia do ser por 1 turno caso o acerto venha a ser de 100%. As armas bestas possuem um modificador de +25% do dano caso seja utilizada em distância inferior a 10m do alvo.

Algumas das armas padrões dos Sekbetes utilizadas em suas caudas adicionam o modificados de EH -1 devido a sua forma de utilização.

Uma armadura confeccionada com escamas de escama de Lagarto do Gelo possui um modificador de resistência ao frio e resistência mágica, a qual deve ser estabelecida em comum acordo com o mestre narrador.

No caso de equipamentos de ossos, caso sua absorção atinja 0, ficará totalmente inutilizável, não podendo ser reparado.

Os equipamentos e materiais com efeitos distintos ou exóticos possuem sua própria redação, sendo interessante sua leitura antes de fornecimento do mesmo. E caso não possuam modificadores distintos apresentados, significa que seus atributos serão os mesmos do aço comum, contudo, detendo

características únicas. Tendo como exemplo equipamentos de Aniliem, Mítrio, Etherium, dentre outros.

Equipamentos exóticos:

Os equipamentos exóticos são geralmente restritos a uma raça, tribo ou profissão, sendo de certa forma exclusivos, não facilmente comercializados e seu aprendizado requer um tutor. Também podendo ser exóticos devido a sua procedência ou forma peculiar de utilização.

Equipamentos duplos

Há ainda a classe de equipamentos duplos, a qual engloba algumas armas na terra selvagem, sendo elas: Gancho Armado, Maça Machado, Machado Mangual e o Montante de esmagamento.

Tais equipamentos necessitam de perícia em ambos os grupos para que sejam utilizados, com exceção do Gancho Armado o qual pode ser manuseado com somente um dos grupos, limitando assim a totalidade de ação com o equipamento.

Descrição das armas exóticas

Adornos

Origem: Racial - Napois

Descrição: Este é um equipamento bem específico, o qual pode ser desenvolvido através do trabalho em conchas, Ferrão de escorpião Gigante ou Rocha negra e adicionado as asas dos Napois, possibilitando uma nova forma de ataque.

Os adornos são itens adicionados às asas e que serão arremessados, sendo de utilização única em cada asa, possibilitando assim dois ataques distintos.

Manutenção: Teste de Trabalhos manuais.

Regras de Uso: Este equipamento pode ou não ser utilizado junto ao protetor de asas, entretanto em caso de um ataque crítico falho o mesmo há de rasgar o protetor de asas, caso o mesmo esteja presente.

Adorno de Escorpião: Em caso de um ataque crítico falho o mesmo aplicará o veneno contido ao utilizador. Possuem a característica de ampliar a força de ataque de venenos em +2. Em caso de crítico o ser entra em estado de morte.

Adornos Negros: Em caso de um ataque crítico falho o mesmo aplicará o veneno contido ao utilizador. Menos eficazes contra armaduras médias e pesadas (-1 coluna contra defesas M e P), entretanto possuem uma propriedade peculiar; ampliando grandemente o poder de ação de qualquer veneno que seja aplicado neles (Força de Ataque +5).

Apem

Origem: Racial - Humanos (Rúbeos)

Descrição: Os Apem são feitos com madeiras muito rígidas, duras feito ferro e bastante pesadas, como o cedro ou mogno; estas armas são adornadas com entalhes e tiras de couro, e a madeira é temperada no fogo para ficar tão resistente quanto armas feitas com aço.

Manutenção: Teste de Trabalhos manuais.

Regras de Uso: Arma baseada nas regras normais.

Arco longo élfico

Origem: Racial - Elfos Sombrios

Este arco é o mais bélico de todos os arcos, é extremamente longo com cerca de 1,50 metros e feito em madeira de excelente qualidade. É bem trabalhado em ornamentos belíssimos e delicados. Possui um

par de cordas, e sua empunhadura é feita de couro e madeira. Graças a sua corda dupla é capaz de disparar a distâncias muito mais longas que qualquer arco alcançando 300 m.

Com sua leve curvatura e fio duplo é a arma que mais representa o orgulho dos elfos em combate. O aprendizado de seu uso leva anos, apenas para se aprender a posicioná-lo corretamente e como puxar as cordas simultaneamente levam-se quase dois anos.

Oriunda da cultura élfica do segundo ciclo é uma das poucas coisas que permanecem idênticas desde a época em que Palier viveu entre os Filhos.

Sempre feito em madeira nobre, é tradicionalmente ornado com runas e traços que se espalham pelo corpo.

Os poucos mestres existentes dessa arte, costumam acolher vários discípulos de uma vez, mas são extremamente preconceituosos com os não-elfos. Pois apenas esta raça com sua visão aguçada e leveza, consegue usar toda potência e graciosidade deste artefato bélico.

Descrição: É um arco de quase 1,50 metros, feito em madeira de excelente qualidade e com ornamentos belíssimos e delicados. Possui um encordoamento duplo, a empunhadura é trabalhada com couro e madeira. Graças a sua corda dupla é capaz de disparar a distâncias muito mais longas que qualquer arco. Dificilmente se encontra dois destes arcos iguais.

Manutenção: Teste de Carpintaria para o corpo e Trabalhos Manuais para o resto.

Regra de Uso: Possui um alcance muito superior aos demais arcos, porém só os elfos conseguem mirar com precisão em distâncias superiores a 300m. Requer o mínimo de 2 pontos de Agilidade.

Besta de Blur

Origem: Racial - Anões de Blur

Arma exclusiva e somente existente do reino dos anões de Blur, é usada principalmente pelo exército na defesa do reino. Sua criação data da época da fundação de Blur, quando os anões deixaram uma vida de nômades da superfície para irer viver nas profundezas da terra. Foi desenvolvida pela sua facilidade de manipulação e relativo pouco tempo de treino necessário para o correto manuseio.

Descrição: A balestra ou besta é uma arma com a aparência de um bastão, com um arco de flechas acoplado na ponta de sua coronha, acionado por um gatilho rústico, que projeta flechas ou virotes.

Existe em dois modelos, a balestra leve e a pesada, a primeira sendo utilizada para tiros rápidos a curta distância e requer uma rodada para ser carregada. A segunda, mais lenta, para tiros a grandes distâncias, precisa de duas rodadas ser recarregada e disparada, devido ao esforço necessário para se reengatilhar a arma.

Manutenção: Para consertos na arma deve-se fazer dois testes, um de carpintaria para o corpo e outro de engenharia para o mecanismo de disparo. A dificuldade varia de acordo com o dano.

Regras de Uso: Esta arma possui um agravo de dano se for disparada a menos de 10 metros de distância do alvo. Nestas condições o dano é aumentado em 25%.

Detalhes Técnicos:

Besta Leve Peso: 1,2kg Comprimento: 40cm

Besta Pesada Peso: 3,5kg Comprimento: 70cm

Boleadeira

Origem: Racial - Humanos (Nierus)

Descrição: As boleadeiras são três bolas pesadas (de ferro, madeira pesada ou pedra) cobertas por couro e amarradas entre si com cordas de couro, sendo duas do mesmo tamanho e uma menor que é utilizada para girar as outras duas e arremessar de encontro do alvo, geralmente as pernas de um escravo fujão ou um boi, o que leva a um tombo na hora, deixando o alvo imobilizado.

Manutenção: Teste de Trabalhos Manuais para a corda Trabalhar Metais/Carpintaria para as bolas.

Regras de Uso: Esta arma não causa dano, mas serve para imobilizar a vítima. Vide Regras de Imobilização.

Borduna

Origem: Racial - Humanos (Rúbeos)

Descrição: É uma arma produzida com madeira por povos tribais, elas assemelham-se a armas de lâminas, contudo são armas de esmagamento.

Manutenção: Teste de Trabalhos manuais.

Regras de Uso: Arma baseada nas regras normais. Algumas bordunas especiais possuem uma espécie de lâmina de metal em sua extremidade superior, transformando o dano crítico em penetração, e mais raramente um ferrão de escorpião gigante. O ferrão de um escorpião possui uma força de ataque +2 em relação a ação de veneno de paralisia e em caso de acerto crítico, o usuário entra em estado de morte. Ocorre que o ferrão deve receber veneno a cada acerto, ou será somente uma ponteira.

Chicote

Origem: Racial - Humanos (Nasinsquis)

Descrição: O chicote que consiste basicamente numa peça de couro entrançado, presa a um cabo de madeira ou a uma parte couro mais rígida.

Manutenção: Teste de Trabalhos Manuais.

Regras de Uso: Vide Regra de Imobilização. Concede bônus de +1 para as manobras de Acrobacias e Malabarismo.

Chicote de Caudas

Origem: Racial - Sekbetes

O equipamento surgiu quando um Sekbetes teve seu chicote favorito partido ao meio em uma batalha, tendo ele a ideia de anexá-lo a sua cauda após adquirir uma nova arma. Tal guerreiro ficou conhecido como Chicote Duplo.

Descrição: Este equipamento é um chicote o qual é anexado à cauda do Sekbetes através de amarrações ao redor da cauda. Sendo este o equipamento mais simples de ser adicionado.

Manutenção: Teste de trabalho trabalhos manuais.

Regras de Uso: O equipamento deve ser anexado à ponta da cauda do utilizador e utilizado um teste de trabalhos manuais para sua fixação. Possuindo dano crítico de corte e também sendo utilizado para imobilização.

Çorda com gancho

Origem: Cultural em povos caçadores.

Descrição: Uma corda um gancho em sua extremidade.

Manutenção: Teste de Trabalhos manuais ou trabalhos em metais para o gancho.

Regras de Uso: Possui alcance de arremesso de 15 metros. Este é um equipamento de imobilização, causando dano somente em caso de crítico, sendo dano de penetração.

Çorrentes de caudas

Origem: Racial - Sekbetes

Este é um equipamento recente e não conhecido pela maioria dos Sekbetes, tendo sido baseado em um guerreiro desonrado que retornou e reconquistou sua posição após uma batalha.

Descrição: O equipamento foi projetado para ser um extensor das correntes que suportavam o Mangual de Caudas em um Sekbetes. Sendo a corrente de Nuem e cor púrpura avermelhada, a qual engloba a cauda do Sekbetes fornecendo proteção contra cortes. Apesar da proteção extra, não é qualquer Sekbetes que consegue utilizar, visto que mesmo sendo um material leve, diminui a mobilidade de sua cauda.

Não sendo tão resistente quanto o metal, entretanto devido a seu peso possibilitando sua utilização. O equipamento é preso à cauda através do suporte estendido, em torno do tronco do Sekbetes.

Com o tempo passou a ser utilizado em conjunto a qualquer arma de caudas dos Sekbetes.

Manutenção: Trabalho em metais.

Regras de Uso: Este equipamento aplica modificador ao equipamento utilizado na cauda pelo Sekbetes, sendo L-1. Não aplicando modificador a EH.

Çota de caudas

Origem: Regional - uno e Racial - Sekbetes

Este é um equipamento recente e comercializado principalmente nas regiões próximas a Uno.

Descrição: O equipamento é uma Cota de malha para a cauda do Sekbetes. Sendo de Nuem, material leve e com cor púrpura avermelhada. O equipamento é preso à cauda através do suporte estendido, em torno do tronco do Sekbetes.

Manutenção: Trabalho em metais.

Regras de Uso: Este equipamento aplica modificadores ao equipamento utilizado na cauda pelo Sekbetes, sendo L-1e P +1. Não aplicando modificador a EH.

Çoureira de caudas

Origem: Regional - uno e Racial - Sekbetes

Este é um equipamento recente e comercializado principalmente nas regiões próximas a Uno.

Descrição: O equipamento é uma Çoureira de caudas para a cauda do Sekbetes. Sendo de Nuem, material leve e com cor púrpura avermelhada. Podendo ser utilizado em comunhão a armas. O equipamento é preso à cauda através do suporte estendido, em torno do tronco do Sekbetes, tendo algumas ancoragens visando que permaneça no local.

Manutenção: Trabalho em metais.

Regras de Uso: Este equipamento aplica modificadores ao equipamento utilizado na cauda pelo Sekbetes, sendo L-1, M-2 e P+1. Não aplicando modificador a EH.

Çspada de Mão e Meia Lantus

Origem: Racial - Elfos Sombrios

Descrição: Esta arma é um exemplar de rara beleza, delicada, mas resistente, comumente usadas pelo Guerreiros Riogan. Sua forma e contorno valoriza a velocidade e precisão dos golpes, por conta disso utilizam agilidade em suas colunas de ataques ao invés de força. Algumas Lantus, muito raras, são forjadas, com minérios conjurados do próprio inferno. Os ferimentos provocados por essas armas, causam grande dor em criaturas celestiais e sacerdotes.

Manutenção: Teste de trabalhar com metais.

Regras de Uso: Conforme os equipamentos.

Esporo de Caudas

Origem: Racial - Sekbetes

Descrição: Este equipamento é composto por dois espetos adicionados à cauda do Sekbetes. Seu intuito é a perfuração do oponente. Sendo preso a cauda como uma luva com pressão e garras atravessando a cauda, adicionado na ponta da cauda do Sekbetes.

Manutenção: Teste de trabalho em metais.

Regras de Uso: O equipamento deve ser anexado à ponta da cauda do utilizador e utilizado um teste de trabalhos manuais para sua fixação. Enquanto utilizando o equipamento, o Sekbetes recebe um modificador de EH -1. Possuindo crítico de penetração.

Fóices de mão

Origem: Histórica - Ordem dos Filhos da Terra - Ala dos Ceifadores, camponeses de toda a Tagmar, Racial - Sangar.

Descrição: Uma foice é uma ferramenta de lâmina curvilínea e muito afiada, presa a uma de pequena haste de madeira, utilizada para corte profundo e letal. Esta é uma versão marcial e ritual das foices, aquelas utilizadas pelos camponeses de toda a Tagmar não causa tantos estragos..

Manutenção: Teste de Trabalhar Metais para a lâmina e de Trabalhos Manuais para as hastes.

Regras de Uso: Seu tamanho e manuseio específico possibilita o uso de duas destas armas ao mesmo tempo mais facilmente, sendo muito eficaz para personagens ambidestros, concedendo + 2 para o próximo ataque após uma aparada bem-sucedida. Lembrando que o uso duplo não permite o uso de escudos. Considere que as foices dos camponeses espalhados pelo mundo causam sempre ao menos 25% de dano no mínimo, exceto em falhas críticas.

Funda

Origem: Racial - Gouras

Descrição: Uma funda ou fundíbulo é uma arma de arremesso constituída por uma correia ou corda dobrada, em cujo centro é colocado o projétil que se deseja lançar.

Manutenção: Teste de Trabalhos Manuais.

Regras de Uso: Por sua simplicidade o adversário que não conheça esta arma, não irá considerá-la uma arma, permitindo assim que o primeiro ataque seja oportuno.

Gancho Armado

Origem: Regional de Abadom e Terras Selvagens na região de Uno.

O elfo diz ao portador desta arma.

Esta arma é pesada demais para alguns elfos.

Então ao portador do Gancho Armado, responde: /

Esta arma é pra ser empunhada por homens e não por fadas!!!

Descrição: A arma contém normalmente de comprimento 1m a 1,5 m. Na extremidade um Gancho com 4 pontas, em quanto armadas forma um Gancho e quando fechadas forma uma Maça de Armas. Para que seu utilizador possa utilizar o equipamento por completo é necessário a perícia em EP Esmagamento e em CI (Combate de imobilização). Não sendo obrigatório, entretanto sendo um limitador na utilização do equipamento.

Tendo 8m de corrente envolvendo o bastão, inteiramente constituída de aço. Enquanto nas Terras selvagens seu réplica constituída de Nuem. Dotado de peso na extremidade contendo uma ponteira. A técnica de imobilização incluem giros curtos ou longos sendo administrado pelo jogador que deverá

informar ser longo ou curto que irá aplicar, arremesso e defesa ampla. Sendo sua principal característica ofensiva a de enrolamento de partes do corpo do adversário ou criatura com a produção de múltiplas lesões. Com relação a técnica, seja similar a usada no manuseio de corrente com gancho.

A arma foi desenvolvida ao que dizem por caçadores de grandes criaturas em Abadom, visto que suas cordas e ganchos utilizados até então eram frágeis a determinadas situações.

Quando deparar com alguém, portando algo assim, eles costumam dizer de que vão a caça de algo grande.

O equipamento possui uma versão completamente em Nuem contendo somente o gancho em aço, o qual é comercializado nas proximidades de Nuem.

Manutenção: Teste de Trabalhos em metais.

Regras de Uso: O usuário pode decidir soltar o Gancho por meio de uma trava para somente ter a intenção de usar a técnica de imobilização. Mas deverá informar a Mestre antes. Caso queira voltar usar como uma maça gasta uma roda. Sendo uma arma do grupo de EM, podendo ser utilizada em combate de imobilização no grupo CI.

Garras

Origem: Regional - Nasinqui e Nierus.

Garras e Empunhaduras são originárias das terras selvagens do sul de Tagmar. Algumas tribos bárbaras humanas nativas adoradoras de Maira Nil começaram a confeccioná-las, após a passagem da Seita e o contato com os povos Unificados.

Nesse período, eles utilizavam as garras de animais abatidos em combate e elas eram ao mesmo tempo símbolo de força, arma e troféu, pois seus donos tinham que abater o animal com as próprias mãos. Esse ritual mostrava que o jovem estava apto a se tornar homem e se submeter a Lei suprema de Maira, a Lei do mais forte.

Recentemente, modificaram o ritual em alguns aspectos: o jovem ainda deve matar a fera com as próprias mãos, mas recebem garras de metais feitas sobre medida para serem empunhadas por eles.

Descrição: As garras consistem em uma luva de couro onde se prendem as garras da fera com uma solução especial aglutinante e costura na altura das articulações entre a mão e os dedos.

A empunhadura é um anel largo que fica preso na palma da mão, sendo feito de metal. O guerreiro segura onde ficam presas as "garras" de metal afiado, dando a impressão que estas brotam das costas das suas mãos, seu número neste caso varia de duas até quatro "garras".

Manutenção: Para as Garras Trabalhos Manuais e para a Empunhadura Trabalho em Metais.

Regras de Uso: As garras dão um bônus de +2 colunas em testes de escalar e ambas dão um bônus de +1 em testes de aparar. Tendo seu crítico aplicado em garras.

Garras retráteis

Origem: Racial -Sekbetes

Descrição: Este equipamento é como uma manopla com quatro garras retráteis no dorso da mesma.

Manutenção: Para as Garras Trabalhos Manuais e para a Empunhadura Trabalho em Metais.

Regras de Uso: Para ativar e desativar é necessário que o usuário cerre os punhos.

Katar

Origem: Racial - Humanos (Nômades)

Descrição: Este equipamento é um punhal o qual possui duas hastes que se alongam pela empunhadura em direção ao braço.

Manutenção: Trabalho em Metais.

Regras de Uso: Conforme equipamentos.

Laços de Caudas

Origem: Racial - Lilins

Certa vez um grupo de Sekbetes estava em busca de um escorpião gigante, pois o detentor de seu ferrão receberia a honraria de acasalar com uma das fêmeas, e em meio a caçada ocorreu um conflito interno entre dois dos principais caçadores, tendo sido uma batalha marcada para a próxima lua cheia a qual ocorreria em poucos dias.

Ambos os guerreiros estavam preparados para a luta, foi quando em meio ao trajeto quase no horário predestinado encontraram uma criança humana. O instinto do grupo de Sekbetes foi de ataca-la, entretanto um dos desafiantes conclamou a luta e sua importância sobre a caça ao filhote. Seu oponente não observava a situação por este lado e animou-se com o possível aquecimento antes do embate. Os demais guerreiros do grupo apenas observavam, enquanto este partiu para cima da criança, sendo impedido pelo oponente, o qual punha-se entre ambos.

Nesta ocasião iniciou-se a lutam, enquanto um buscava focar na batalha alegando a insignificância do filhote, o oponente em uma fúria tentava a qualquer forma atacar o meninil. No decorrer da luta, o defensor teve uma de suas mãos destruída e sua cauda contendo lâminas caudais cortada, em seguida foi derrubado e abandonado a sorte em uma possível morte. Tendo seu campeão, a criança corria um grave risco, foi quando guerreiros Lilins chegaram e entraram em ação protegendo a criança. Não houve embate visto a proporção de Lilins presentes e os répteis seguiram seu caminho.

Mesmo considerado uma criatura selvagem, o Sekbetes derrotado teve um tratamento de honras em meio a tribo, visto a tentativa de defender a criança. Tratado pelos melhores curandeiros e logo que estava reestabelecido recebeu de uma anciã uma grande honraria, uma corda a qual englobaria sua recente crescida cauda e também seria o suporte de suas lâminas caudais.

Dizem as lendas dos Lilins que poucos meses após sua partida, este Sekbetes retornou oferecendo a cauda de seu oponente em agradecimento e tomou aquela criança como seu pupilo.

Descrição: O equipamento é uma espécie de corda de lã de carneiro das montanhas possuindo um trançado especial, visando manter a mobilidade e proteger a cauda de um Sekbetes.

Manutenção: Trabalho manuais somente possível por Lilins.

Regras de Uso: O equipamento fornece proteção contra ação de venenos, atuando na força de ataque em -1. Devido seu trançado especial, possibilita uma absorção de 1 ponto.

Lâminas Caudais

Origem: Racial - Sekbetes

Descrição: Este equipamento é composto de diversas lâminas que devem ser anexadas próximos a ponta de sua cauda. Estando fixados geralmente por 3 ou 4 hastes de aproximadamente 15cm as quais englobam a cauda. Sendo elas fixadas por pressão de amarração por cordas e possuindo algumas garras as quais ajudam a fixar o equipamento.

Manutenção: Trabalho em metais e trabalhos manuais.

Regras de Uso: O equipamento deve ser anexado à ponta da cauda do utilizador através de um teste de trabalhos manuais para que mantenha-se bem rígido. Possuindo crítico de corte.

Lança Nasínqui

Origem: Racial - Humanos (Nasinsquis)

Descrição: Uma lança média com uma forquilha adaptada na ponta para imobilizar e sufocar o pescoço de fugitivos.

Manutenção: Teste de trabalhar com metais

Regras de Uso: Arma baseada nas regras normais. Para a imobilização, utilizar a regra de imobilização.

Lança Zumís

Origem: Racial - Humanos (Zumís)

Descrição: Uma lança média feita de ossos de animais, podendo ser inteiramente composta de ossos ou a sua parte superior de contato com o oponente. O que diferencia esta lança da utilizada por outros povos é a possibilidade de ser trabalhada com hastes metálicas, aumentando assim sua durabilidade.

Manutenção: Teste de trabalhos manuais.

Regras de Uso: Conforme equipamentos de ossos, caso efetue um crítico a mesma há de partir.

Mangual de Caudas

Origem: Racial - Sekbetes

Descrição: Este equipamento é uma corrente com uma bola de mangual. Diferentemente dos demais equipamentos de caudas, este mangual é ancorado apenas com suas correntes entrelaçadas ao final da cauda através de pressão e ganchos que a atravessam, não sendo facilmente retirado.

Manutenção: Teste de trabalho em metais e trabalhos manuais.

Regras de Uso: O equipamento deve ser anexado à ponta da cauda do utilizador e utilizado um teste de trabalhos manuais para sua fixação. Enquanto utilizando o equipamento, o Sekbetes recebe um modificador de EH -1. Possuindo crítico de esmagamento.

Mangual Duplo

Origem: Geográfica - Levânia; Racial Sekbetes (Tamanho) e Humanos (Nômades)

Tribos divididas entre norte e sul, deserto e mar, cidades irmãs, nômades do deserto e cidades esplendorosas, deuses e demonistas... assim é na Levânia. Essa estranha dualidade também não deixou de influenciar o arsenal da terra natal da cimitarra. A criação da arma é creditada ao culto local de Blator, a qual é referência como representação de seu deus (cabo da arma) e de seus filhos, Crezir e Crizagom (as esferas). Outra versão seria que elas mostram as três tribos unidas, com duas tribos submetendo o seu poder a governante. Por ser uma arma com raízes em diversos contos e lendas do folclore local seu uso é mais comum entre a nobreza e as tropas especiais do país, simbolizando o status dessas posições.

Esta arma não é bem vista pelas pessoas de toda Tagmar, pois foi empregada em larga escala pelo Bankdis, o que a associa ao culto demonista.

Descrição: É semelhante ao mangual, só que com uma esfera de metal a mais e uma capacidade estrago superior a qualquer outra arma já vista. Em geral carregam o símbolo do artesão que o produziu, mas podem ser encontrados exemplares com brasões dos donos.

Manutenção: Teste de trabalhar com metais

Regras de Uso: Esta arma é de difícil manuseio, e caso num ataque saia uma falha (verde), além do efeito descrito na tabela, o atacante deverá gastar uma rodada extra se reequilibrar.

Maça de Caudas

Origem: Racial - Sekbetes

Descrição: Este equipamento é uma bola de Maça de armas com o cabo oco. O cabo funciona como uma luva de aproximadamente 35cm que engloba o fim da cauda, feito sob medida para cada Sekbetes.

Sendo fixado por intermédio de uma garra que atravessam a cauda e pressão, impossibilitando que o equipamento seja retirado facilmente.

Manutenção: Teste de trabalho em metais e trabalhos manuais.

Regras de Uso: O equipamento deve ser anexado à ponta da cauda do utilizador, necessitando de um teste de trabalhos manuais para determinar o quão bem encontra-se ancorado. Enquanto utilizando o equipamento, o Sekbetes recebe um modificador de EH -1. Possuindo crítico de esmagamento.

Machado de caudas

Origem: Racial - Sekbetes

Descrição: Este equipamento é uma lâmina de machado com o cabo oco. O cabo funciona como uma luva de aproximadamente 35cm englobando o fim da cauda, feito sob medida para cada Sekbetes. Sendo fixado por intermédio de uma garras que a atravessam e pressão, impossibilitando que o equipamento seja retirado facilmente.

Manutenção: Teste de trabalho em metais.

Regras de Uso: O equipamento deve ser anexado à ponta da cauda do utilizador e utilizado um teste de trabalhos manuais para sua fixação. Enquanto utilizando o equipamento, o Sekbetes recebe um modificador de EH -1. Possuindo crítico de cortes.

Machado Duplo

Origem: Regional - região próxima a muralha e as arenas. Geralmente utilizada por Sekbetes devido ao seu peso e proporções.

Descrição: Esta arma de grandes proporções, sendo um machado de guerra com seu cabo alongado e dispondo de duas lâminas com espaçamento de cerca de 10 cm.

Manutenção: Teste de trabalhos em metais

Regras de Uso: As mesmas de armas pesadas.

Manoplas protetoras

Origem: Racial - Sekbetes

Descrição: Este equipamento pode ser usado como uma arma e/ou escudo pequeno. Ela é uma manopla duas vezes maior e mais robusta que uma normal;

Manutenção: Teste de Trabalhos em metais

Regras de Uso: Ela concede absorção extra de quatro pontos; quando usada como escudo ela pode atacar e/ou bloquear ataques, no entanto ela reduz drasticamente a mobilidade da mão em que está equipada impedindo assim que seja usada para o manuseio de armas de uma mão e escudos, mas ainda pode ser usada como mão de apoio para armas de duas mãos.

Manopla Quebra Crânio

Origem: Regional das arenas

Certa vez ocorreu uma luta em um das arenas arena entre um Sekbetes e um ser não habitual deste lado da muralhas, um pequenino. A luta estava disputada, o pequenino havia cortado a cauda do reptiliano e este em fúria desarmou o pequenino, tendo sua rapiera lançada longe de seu alcance. Sem opções e com sua vida em risco não ousou ao pegar a cauda contendo um Quebra Crânios e o utilizou como arma, acoplando em sua mão e protegendo-se na outra com o seu pequeno escudo. O item ficou

famoso na região após o Sekbetes ser nocauteado com seu próprio equipamento exótico. Tendo surgido assim a lenda do Pequenino Quebrador de Crânios.

Descrição: Este equipamento é similar a uma manopla com uma bola de maça, entretanto sua empunhadura é similar a do Katar, possuindo uma espécie de proteção a qual engloba a mão e parte do antebraço, proteção esta não rente a pele, possibilitando uma certa liberdade de movimentos. Algumas manoplas mais exóticas possuem uma espécie de escudo pequeno acoplado.

Manutenção: Teste de Trabalhos em metais

Regras de Uso: Conforme regra de equipamento.

Marreta pacificadora

Origem: Racial - Lilins e histórica

A marreta pacificadora é uma espécie de marreta de combate, remetendo ao tempo das proteções das terras das invasões de seres selvagens, característica que acabou por denotar o posicionamento geográfico destes. O ferreiro Graste, O Pacifista, há certo tempo trabalhava na confecção de uma arma resistente e composta de chifres carneiros das montanhas, o que ele não percebeu foi que ao utilizar Aniliem em sua interface uma distinta arma seria criada.

Seu teste ocorreu em batalha, quando o nobre ferreiro ao tentar defender sua fundição utilizou a marreta, observando que em determinados golpes o oponente aparentava ficar imobilizado.

Origem: Racial - Lilins e histórica contato com o oponente é composta de chifres de um ser o qual vive nas regiões montanhosas ao entorno das Geleiras. A interface entre os chifres e o cabo é composta de Aniliem, o cabo sendo geralmente de Mogno ou Cedro;

Manutenção: Teste de Trabalhos manuais

Regras de Uso: Este equipamento após ser confeccionado contendo os chifres, o Aniliem e uma madeira nobre, oferecendo 25% de chance de paralisar o oponente por 1 turno devido a soltar uma pequena descarga elétrica. Para que o efeito de paralisia seja ativado, o jogador deve conseguir um ataque de 100%.

Montante de esmagamento

Origem: Regional - região próxima a muralha e as arenas. Geralmente utilizada por Sekbetes devido ao seu peso e proporções.

Descrição: Esta arma gigante, um montante de grandes proporções. Esta arma causa dano principalmente de esmagamento proporcionado devido a seu peso, e também de corte devido a sua lâmina. Não são raros os montantes de esmagamento contendo uma bola com espinhos em sua ponta.

Manutenção: Teste de trabalhos em metais

Regras de Uso: As mesmas de armas pesadas, entretanto necessita de perícia em Esmagamento pesado e Corte pesado de Espadas.

Picareta de combate

Origem: Racial - Humanos (Lazúlis)

Descrição: Ao contrário de uma picareta comum, sua haste é feita de uma liga metálica leve e resistente, não raro o uso de Aniliem. A cabeça da arma composta por uma face de picareta extremamente afiada, própria para perfuração e a face oposta que se assemelha a um machado, mas não possui corte.

Manutenção: Teste de Trabalhar Metais.

Regras de Uso: Além do seu uso em combate e para escavação, ela concede um bônus de +1 coluna para testes de Escalar.

Quebra crânio

Origem: Racial - Sekbetes

Descrição: Este equipamento é como um martelo com o cabo oco. O cabo funciona como uma luva de aproximadamente 35cm que engloba o fim da cauda, feito sob medida para cada Sekbetes. Sendo fixado por intermédio de uma garra e pressão que atravessam sua cauda, impossibilitando que o equipamento seja retirado facilmente.

Manutenção: Teste de trabalho em metais e trabalhos manuais.

Regras de Uso: O equipamento deve ser anexado à ponta da cauda do utilizador, necessitando de um teste de trabalhos manuais para determinar o quão bem encontra-se ancorado. Enquanto utilizando o equipamento, o Sekbetes recebe um modificador de EH -1. Possuindo crítico de esmagamento..

Rede

Origem: Racial e regional - Gouras, Nasinsquis

Descrição: São vários fios trançados em padrão quadriculado com vários pesos nas extremidades de cada trançado.

Manutenção: Teste de Trabalhos Manuais.

Regras de Uso: Vide Regra para Imobilização, se usada para fazer armadilhas ela concede um bônus de +2 colunas.

Sabre élfico

Origem: Racial - Elfos de Lar

Este sabre possui apenas um gume, sua lâmina é mais fina que um sabre normal, possui uma curva característica no término do gume. É muito bem trabalhado nos detalhes, por vezes havendo joias ornamentando a empunhadura. É uma arma leve para melhor utilização em golpes rápidos e precisos capazes de cortar armaduras facilmente se manuseadas de forma correta, muito usada pelo espadachins élficos. Por conta de suas características possui um manuseio próprio causando dano com atributo de agilidade ao invés de força.

Descrição: Possui apenas um gume, mas este é capaz de cortar armaduras como se fossem de madeira. Sua lâmina é fina possuindo não mais que 4 mm de espessura, possui uma curva característica no término do gume. É muito bem trabalhado nos detalhes, por vezes havendo joias ornamentando a empunhadura.

Manutenção: Teste de trabalhar com metais.

Regras de Uso: Deve-se adicionar o valor da agilidade no dano ao invés da força. Uma desvantagem desta arma é que não é boa para aparar golpes, se usado para isso possui uma chance em cinco de se danificar.

Zarabatana

Origem: Racial - Elfos e Humanos (Nierus)

Os Elfos de Ludgrim e de Lar e também os Nierus utilizam esta arma para inocular veneno em suas vítimas. Estes venenos costumam ser paralisantes ou soníferos dependendo da avaliação do perigo corrido por eles.

Eles preferem se valer do seu conhecimento das florestas para atingirem seus alvos sem que estes jamais levantem suspeitas do que os atingiu ou derrotou, e os dardos são opções excelentes para as flechas, visto que as matas destas regiões são mais fechadas.

Atualmente há rumores em Ludgrim de que um famoso assassino meio-elfo local teria usurpado o segredo da fabricação deste item e estaria utilizando-o para serviços especiais e difíceis, cobrando

extremamente caro por isso é claro. As autoridades negam a história, dizendo que ela não passa de contos de taberna.

Os venenos mais comumente usados são os paralisantes e soníferos naturais do tipo II, III e IV. Venenos mais potentes não são nativos destes territórios, mas isso não impossibilita o seu uso em qualquer hipótese.

Descrição: É tubo comprido pelo qual se arremessam, com o sopro, dardos. Tais dardos são embebidos em veneno.

Manutenção: Não é feita, caso o tubo quebre é impossível consertá-lo.

Regras de Uso: Esta arma não causa dano, serve apenas para inocular veneno.

7.4 Variação de Preços – Terras Selvagens

Assim como em todo Mundo Conhecido, há variações de preços seja pela qualidade do trabalho empregado, como na escassez dos itens e matérias primas. As Terras Selvagens apresentam outros materiais de fabricação e itens diversos gerando uma diversificação enorme, mas tudo isso se deve principalmente pela dificuldade de encontrá-los ou de fabricá-los. Portanto abaixo será apresentado a variação de preços dos principais materiais e a raridade do mesmos.

Preços dos Equipamentos e Materiais

Para calcular o preço de um equipamento em distintos materiais, multiplica-se o valor padrão pelo valor contido na coluna Multiplicador.

Exemplo: Uma Cota de Malha Parcial custa 20 m.p. e como o multiplicador do Material Nuem é de 0,7, logo uma Cota de Malha Parcial feita com o Material Nuem custará 14 m.p. ($20\text{m.p.} \cdot 0,7 = 14$).

Escudos e Elmos de Coral de Aço possuem arredondamento para cima. Conforme cada equipamento e sua raridade.

Variação do preço dos Itens Vs. Materiais de fabricação

Materiais comercializados	Multiplicador	Raridade	-	Materiais não comercializados	Raridade II	-	Materiais não mais fabricados	Raridade III
Aço	1	Comum	-	Aniliem	Raro	-	Aço de Tar Omons	Lendário
Nuem	0,7	Comum	-	Mítrio	Raro	-	-	-
Sílex	0,9	Comum	-	Etherium	Raríssimo	-	-	-
Prata	3	Incomum	-	Seda de Aço	Raríssimo	-	-	-
Prata (Banhada)	1,5	Incomum	-	Chama Pétrea	Lendário	-	-	-
Pulgur	1,3	Incomum	-	Cristal de Luz	Lendário	-	-	-
Rocha Negra	5	Incomum	-	Esteanor	Lendário	-	-	-
Coral de Aço	2,5	Raro	-	-	-	-	-	-

Observação: A prata por exemplo é um material comum, entretanto uma arma de prata é incomum.

* Alguns materiais são tão raros que não há comercialização, portanto não há discriminação para cálculo do valor do item, devendo o mestre determinar como poderá ser adquirido.