

DOMÍNIOS E MAGIAS ADICIONAIS

Estes são os domínios e magias adicionais do sistema d20 usados no **Réia** e no **Crônicas da 7ª Lua**. Também trazemos traduzidos – conforme a versão oficial – os demais domínios e magias adicionais que constam no SRD 3.5 (abreviação de System Reference Document, Documento de Referência do Sistema d20, versão 3.5).

As magias marcadas com asterisco (*) nos domínios são as magias adicionais, descritas em seguida.

Observação: Tanto no **Réia – Cenário de Campanha**, quanto no **Crônicas da 7ª Lua – Cenário de Campanha**, onde estiver indicado o domínio **Dominação**, o correto é **Encantamento**.

DOMÍNIOS ADICIONAIS

DOMÍNIO DO ARTESANATO

Poderes Concedidos: +4 de bônus em testes de Ofícios. +1 nível efetivo para conjurar magias da escola Conjuração (criação). *Observação:* Todos que tiverem acesso aos domínios Artesanato e Criação recebem +3 níveis efetivos para suas magias de Conjuração [criação].

Magias do Domínio do Artesanato

1. *Animar cordas*
2. *Moldar madeira*
3. *Moldar rochas*
4. *Criar itens efêmeros*
5. *Compor*
6. *Criar itens temporários*
7. *Enrijecer**
8. *Criar itens permanentes**
9. *Esfera prismática*

DOMÍNIO DO CLIMA

Poderes Concedidos: Sobrevivência como perícia de classe.

Magias do Domínio do Clima

1. *Névoa obscurescente*
2. *Névoa*
3. *Convocar relâmpagos*
4. *Nevasca*
5. *Tempestade glacial*
6. *Controlar os ventos*
7. *Controlar o clima*
8. *Ciclone*
9. *Tempestade da vingança*

DOMÍNIO DA COMUNIDADE

Poderes Concedidos: 1/dia – *acalmar emoções* como habilidade similar à magia. +2 de bônus de competência em testes de Diplomacia.

Magias do Domínio da Comunidade

1. *Benção*
2. *Proteger outro*
3. *Oração*
4. *Condição maior**
5. *Ligação telepática*
6. *Banquete de heróis*
7. *Refúgio*
8. *Cura completa em massa*
9. *Milagre*

DOMÍNIO DA CRIAÇÃO

Poderes Concedidos: +2 níveis efetivos para conjurar magias da escola da Conjuração (criação). *Observação:* Todos que tiverem acesso aos domínios Artesanato e Criação recebem +3 níveis efetivos para suas magias de Conjuração [criação].

Magias do Domínio da Criação

1. *Criar água*
2. *Imagem menor*
3. *Criar alimentos*
4. *Criar itens efêmeros*
5. *Criar itens temporários*

6. *Banquete de heróis*
7. *Imagem permanente*
8. *Criar itens permanentes**
9. *Gênese**

DOMÍNIO DO ENCANTAMENTO

Poderes Concedidos: +4 de bônus de Carisma uma vez por dia. Ativar este poder é uma ação livre. O aumento de Carisma permanece ativo por 1 minuto.

Magias do Domínio do Encantamento

1. *Enfeitiçar pessoas*
2. *Acalmar emoções*
3. *Sugestão*
4. *Heroísmo*
5. *Enfeitiçar monstro*
6. *Tarefa/missão*
7. *Insanidade*
8. *Ordem*
9. *Dominar monstro*

DOMÍNIO DOS ESCAMOSOS

Poderes Concedidos: Fascinar ou controlar animais (apenas criaturas répteis e ofídias) da mesma maneira que um clérigo Mau afeta os mortos-vivos. Esta habilidade pode ser utilizada uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + modificador de Carisma.

Magias do Domínio dos Escamosos

1. *Presa mágica*
2. *Transe animal†*
3. *Presa mágica maior*
4. *Envenenamento*
5. *Ampliar animais†*
6. *Ataque visual*
7. *Destruição rastejante* (composta de pequenas cobras)
8. *Forma animal†*
9. *Alterar forma*

† Afeta apenas répteis e ofídios

DOMÍNIO DA ESCURIDÃO

Poderes Concedidos: Talento Lutar às Cegas.

Magias do Domínio da Escuridão

1. *Névoa obscurescente*
2. *Cegueira*

3. *Luz negra**
4. *Armadura das trevas**
5. *Invocar criaturas V (invoca 1d3 sombras)*
6. *Olhos observadores*
7. *Pesadelo*
8. *Palavra de poder; cegar*
9. *Palavra de poder; matar*

DOMÍNIO DA GLÓRIA

Poderes Concedidos: +2 de bônus nos testes de Expulsar Mortos-Vivos e +1d6 na jogada para calcular o dano da expulsão.

Magias do Domínio da Glória

1. *Romper morto-vivo*
2. *Abençoar arma*
3. *Luz cegante*
4. *Destruição sagrada*
5. *Espada sagrada*
6. *Raio de glória**
7. *Raio de sol*
8. *Coroa da glória**
9. *Portal*

DOMÍNIO DA INSANIDADE

Poderes Concedidos: O personagem adquire um “valor de Insanidade” equivalente à metade do seu nível de classe. Para conjurar magias, determinar suas magias adicionais e CD de resistência, adicione esse valor à sua Sabedoria e utiliza o resultado como Sabedoria efetiva. Para todos os demais propósitos, como testes de perícias e testes de resistência, subtraia esse valor da sua Sabedoria e use o resultado como Sabedoria efetiva.

Uma vez por dia, o personagem poderá enxergar e agir com a clareza da insanidade genuína. Utilize o seu valor de Insanidade como bônus em uma única jogada que envolva Sabedoria. É necessário declarar o uso do poder antes da jogada.

Magias do Domínio da Insanidade

1. *Confusão menor*
2. *Toque da loucura**
3. *Fúria*
4. *Confusão*
5. *Raio da malevolência**
6. *Assassino fantasmagórico*

7. *Insanidade*
8. *Grito Enlouecedor**
9. *Encarnação fantasmagórica*

DOMÍNIO DA LIBERTAÇÃO

Poderes Concedidos: +2 de bônus de moral em todos os testes de resistência contra magias ou efeitos de encantamento.

Magias do Domínio da Libertação

1. *Remover medo*
2. *Remover paralisia*
3. *Remover maldição*
4. *Movimentação livre*
5. *Cancelar encantamento*
6. *Dissipar magia maior*
7. *Refúgio*
8. *Limpar a mente*
9. *Desatar*

DOMÍNIO DA NOBREZA

Poderes Concedidos: Uma vez por dia, o personagem adquire a habilidade similar a magia de inspirar seus aliados, concedendo-lhes +2 de bônus de moral em testes de resistência, jogadas de ataque, testes de habilidade, testes de perícia e dano com armas. Eles devem ser capazes de ouvir o personagem durante uma rodada. Ativar essa habilidade exige uma ação padrão. Ela permanece ativa uma quantidade de rodadas equivalente ao modificador de Carisma do clérigo.

Magias do Domínio da Nobreza

1. *Auxílio divino*
2. *Cativar*
3. *Roupa encantada*
4. *Discernir mentiras*
5. *Comando maior*
6. *Tarefa/missão*
7. *Repulsão*
8. *Ordem*
9. *Tempestade da vingança*

DOMÍNIO DO REPOUSO

Poderes Concedidos: 1/dia – *toque mortal* (SM). O personagem deve obter sucesso em um ataque de toque corpo a corpo contra uma criatura viva

(utilize as regras para magias de toque). Caso atinja a vítima, jogue 1d6 por nível do clérigo. Caso o total seja igual ou superior ao total de Pontos de Vida atuais da vítima, ela morrerá. O toque mortal é uma habilidade similar a magia e um efeito de morte.

Magias do Domínio do Repouso

1. *Visão da morte*
2. *Descanso tranquilo*
3. *Falar com os mortos*
4. *Proteção contra a morte*
5. *Matar*
6. *Pós-vida em morte**
7. *Destruição*
8. *Assegurar sobrevivência**
9. *Grito da banshee*

DOMÍNIO DAS RUNAS

Poderes Concedidos: Talento Escrever Pergaminhos.

Magias do Domínio das Runas

1. *Apagar*
2. *Página secreta*
3. *Símbolo de proteção*
4. *Runas explosivas*
5. *Âncora planar menor*
6. *Símbolo de proteção maior*
7. *Convocação instantânea*
8. *Símbolo da morte*
9. *Círculo de teletransporte*

MAGIAS ADICIONAIS

ARMADURA DAS TREVAS

Abjuração [Ecuridão]

Nível: Ecuridão 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Vontade nega (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

A magia envolve a criatura protegida com uma muralha de sombras oscilantes. Se o usuário desejar, ela será capaz de ocultar suas feições. Além disso, o alvo recebe +3 de bônus de deflexão na Classe de Armadura, +1 adicional a cada quatro níveis do conjurador (máximo 8). O alvo consegue enxergar através da armadura como se ela não existisse e também adquire Visão no Escuro 18 metros. Finalmente, o alvo recebe +2 de bônus nos testes de resistência contra qualquer efeito ou magia sagrada ou com descritores [Bem] e [Luz]. Os mortos-vivos envoltos na *armadura das trevas* recebem +4 de resistência à expulsão.

LUZ NEGRA

Evocação [Ecuridão]

Nível: Ecuridão 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Área: Emanação de 6 metros de raio, centrada na criatura, objeto ou ponto determinado

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula ou nenhum (objeto)

Resistência à Magia: Sim ou não (objeto)

Essa magia cria uma área de escuridão total. É impossível enxergar através dela usando a visão normal ou a Visão no Escuro; no entanto, o conjurador poderá enxergar normalmente dentro do local afetado. As criaturas fora da área da magia, inclusive o conjurador, não conseguem enxergar através dela.

É possível indicar um ponto de origem fixo para a magia, mas o efeito será estacionário, a menos que seja conjurado sobre um objeto móvel. A magia pode ser conjurada sobre uma criatura: o efeito emanará dela e se deslocará com ela. Os objetos livres e pontos de origem fixos não podem realizar testes de resistência ou utilizar a Resistência a Magia.

A *luz negra* anula ou dissipa qualquer magia de luz de mesmo nível ou inferior, como *luz do dia*. Por sua vez, *luz do dia* (clérigo, 3º nível) serve de contra-mágica ou dissipa *luz negra*.

RAIO DE GLÓRIA

Evocação [Bem]

Nível: Glória 6

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Ao conjurar esta magia, o conjurador projeta um raio de energia advinda do Plano de Energia Positiva contra uma criatura. É preciso obter sucesso em uma jogada de ataque de toque à distância para atingir o alvo. A criatura atingida sofre um dano variável, dependendo de seu plano de existência e da sua natureza, conforme a tabela a seguir:

Origem/Natureza da Criatura	Dano	Dano Máximo
Plano Material, Plano Elemental, extra-planar Neutro	1d6/2 níveis	7d6
Plano da Energia Negativa, extra-planar Mau, morto-vivo	1d6/nível	15d6
Plano da Energia Positiva, extra-planar Bom	—	—

RAIO DA MALEVOLENÇA

Encantamento [Ação Mental]

Nível: Insanidade 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Efeito: Raio

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Essa magia permite que o conjurador dispare um raio a cada rodada. O raio pasma uma criatura viva, enevoando sua mente de forma que ela não consegue realizar qualquer ação durante 1d3 rodadas. A criatura não está atordoada (logo, os

atacantes não adquirem vantagens especiais contra ela), mas não consegue se mover, conjurar magias, usar habilidades mentais e ações semelhantes.

COROA DA GLÓRIA

Evocação

Nível: Glória 8

Componentes: V, G, M, FD

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Área: Emissão de 36 m de raio, centrada no conjurador

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador fica envolto por uma aura de autoridade celestial, inspirando temor em qualquer criatura inferior. O conjurador recebe +4 de bônus de aprimoramento no Carisma enquanto a magia permanecer ativa.

Todas as criaturas com menos de 8 DV para suas ações em andamento e são compelidas a olharem para o conjurador. Para realizar qualquer atitude hostil contra o conjurador, elas devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade. Caso não obtenha sucesso nessa primeira tentativa, a criatura ficará cativada enquanto a magia permanecer ativa (de forma idêntica à magia *cativar*) e enquanto estiver na área afetada, mas não tentará sair da área voluntariamente. As criaturas com 8 DV ou mais prestarão atenção no conjurador, mas não sofrerão esses efeitos.

Quando o conjurador falar, todos os ouvintes o compreenderão por telepatia, mesmo que não conheçam seu idioma. Enquanto a magia permanecer ativa, é possível realizar até três sugestões para as criaturas com menos de 8 DV, com efeitos idênticos à magia *sugestão em massa* (Vontade anula); as criaturas com 8 DV ou mais não são afetadas. Somente as criaturas dentro do alcance da sugestão poderão ser afetadas por esse efeito de *coroa da glória*.

Componente Material: no valor de 200 PO ou mais.

GÊNESE

Conjuração (Criação)

Nível: Criação 9

Componentes: V, G, M, XP

Tempo de Execução: 1 semana (8 horas/dia)

Alcance: 60 m

Efeito: Um semi-plano dentro do Plano Etéreo, centrado na localização do conjurador

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador cria um plano imóvel, limitado e de acesso restrito – um semi-plano. Os semi-planos criados por essa magia são pequenos, muito menores que os demais. Ela somente pode ser conjurada no Plano Etéreo. Quando a conjuração é iniciada, a flutuação de densidade local se altera para criar o semi-plano. Inicialmente, ele cresce um raio de 30 cm por dia até atingir o alcance máximo de 60 m, conforme absorve substância rapidamente dos vapores e protomaterias etéreas que o envolvem.

O ambiente do semi-plano é determinado no início da conjuração de *gênese*, refletindo qualquer visualização dos desejos do conjurador. É possível definir fatores como atmosfera, água, temperatura e os acidentes geográficos do plano. Entretanto, a magia não cria qualquer forma de vida (inclusive vegetação), nem construções (como prédios, estradas, poços, masmorras, etc.). Se o conjurador desejar esses benefícios, deverá obtê-los de outra forma.

Depois que o semi-plano alcançar seu tamanho máximo inicial, é possível conjurar essa magia repetidamente para aumentá-lo, adicionando uma “bolha” de 18 m de diâmetro em cada ocasião. O conjurador precisa estar dentro do semi-plano já existente, ou criará uma bolha separada sem qualquer contato ou vínculo com o semi-plano original.

Custo em XP: 5.000 XP

ENRIJECER

Transmutação

Nível: Fet/Mag 6, Artesanato 7

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Um item com volume máximo de 3 m³ cúbicos/nível (veja texto)

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (objeto)

Esta magia aumenta a dureza das substâncias e materiais (consulte a Tabela 9-9: Dureza e Pontos de Vida de Substâncias, página 166 do *Livro do Jogador*). A cada dois níveis de conjurador, acrescente 1 ponto de dureza às substâncias tocadas. Esse aumento altera somente a resistência do material em relação ao dano. Nada mais é modificado. A magia *enrijecer* não altera a resistência de outras transformações sobre a substância.

Essa magia afeta até 3 m³ de material por nível de conjurador. Se for conjurada sobre metais ou minerais, esse volume é reduzido para 30 cm³/nível.

GRITO ENLOUQUECEDOR

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Fet/Mag 8, Insanidade 8

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 1d4+1 rodadas

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

O alvo não consegue se controlar e ficará agindo como se estivesse completamente louco. A vítima não conseguirá realizar qualquer ação além de correr em círculos, emitindo gritos estridentes. Isto impõe -4 na Classe de Armadura, torna impossível obter sucesso em testes de resistência de Reflexos (exceto se obtiver um resultado '20' natural) e não permite a utilização de escudos.

ASSEGURAR SOBREVIVÊNCIA

Abjuração

Nível: Repouso 8

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 minuto/2 níveis

Esta magia permite que o conjurador se proteja contra alguma condição que certamente causaria sua morte. Somente é possível afetar uma ocorrência ou condição natural, mas não magias ou as ações de uma criatura. O personagem deve especificar qual a condição que deseja evitar e a magia somente funcionará contra ela. Caso seja exposto ao risco indicado enquanto a magia estiver ativa, o conjurador não sentirá desconforto e não sofrerá qualquer dano. Entretanto, a magia não protege os itens que ele estiver carregando. Quando a duração da magia terminar, a condição volta a causar os efeitos normais se o alvo ainda estiver exposto.

CONDIÇÃO MAIOR

Adivinhação

Nível: Comunidade 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Uma criatura tocada/3 níveis

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Vontade nega (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Como a magia *condição*, mas o conjurador também pode conjurar uma limitada seleção de magias através da ligação mental, como se ele estivesse tocando o alvo. Ele pode conjurar qualquer magia que atenda aos seguintes requisitos:

- Nível: 0, 1º ou 2º níveis
- Alcance: Toque
- Alvo: Criatura tocada
- Teste de Resistência: inofensiva

Por exemplo, se o conjurador ficar ciente (através da magia *condição maior*) de que um de seus companheiros com os quais está ligado estiver morrendo, ele pode conjurar *curar ferimentos moderados* para tentar revivê-lo.

TOQUE DA LOUCURA

Encantamento [Ação Mental]

Nível: Insanidade 2**Componentes:** V, G**Tempo de Execução:** 1 ação padrão**Alcance:** Toque**Alvo:** Criatura tocada**Duração:** 1 rodada/nível**Teste de Resistência:** Vontade anula**Resistência à Magia:** Sim

O conjurador é capaz de pasmar uma criatura viva caso realize um ataque de toque bem-sucedido. Se a criatura tocada não obtiver sucesso em um teste de resistência de Vontade, sua mente ficará enevoada e ela não poderá realizar nenhuma outra ação durante 1 rodada por nível de conjurador. A criatura não estará atordoada (logo os atacantes não adquirem vantagens especiais contra ela), mas não consegue se mover, conjurar magias, usar habilidades mentais e ações semelhantes.

CRIAR ITENS PERMANENTES

Conjuração (Criação)

Nível: Artesanato 8, Criação 8**Componentes:** V, G, M, XP**Tempo de Execução:** 10 minutos**Alcance:** 0 m**Efeito:** Um objeto comum (mas não mágico), feito de madeira inorgânica, com até 30 cm³/nível**Duração:** Instantânea**Teste de Resistência:** Nenhum**Resistência à Magia:** Não

O conjurador cria um único objeto não-mágico feito de qualquer material. Os itens criados dessa forma são permanentes e não podem ser destruídos por *dissipar magia* ou poderes de neutralização. Para todos os propósitos, esses itens são completamente reais. O volume do item criado não pode exceder 30 cm³ por nível de conjurador. O personagem precisa obter sucesso no teste de perícia apropriado para criar um item complexo.

Diferente de itens criados pelas magias de níveis inferiores, como *criar itens efêmeros* e *criar itens temporários*, os objetos gerados pela magia *criar itens permanentes* podem ser utilizados como

componentes materiais.

Custo em XP: O valor em PO do item ou um mínimo de 1 XP, o que for mais alto.

PÓS-VIDA EM MORTE

Necromancia

Nível: Fet/Mag 6, Clr 6, Repouso 6**Componentes:** V, G, M, FD**Tempo de Execução:** 1 ação padrão**Alcance:** Médio (30 m + 3 m/nível)**Área:** Diversos mortos-vivos em uma explosão de 15 m de raio**Duração:** Instantânea**Teste de Resistência:** Vontade anula**Resistência à Magia:** Sim

Pós-vida em morte dissipa as energias de animação que existem nos mortos-vivos, eliminando-os instantaneamente. A magia destrói 1d4 DV de mortos-vivos por nível de conjurador (máximo de 20d4). As criaturas com a menor quantidade de Dados de Vida são afetadas primeiro; no caso de criaturas com a mesma quantidade de DV, os mortos-vivos mais próximos do ponto de origem da explosão serão afetados primeiro.

Componente Material: no valor de 500 PO, no mínimo.