Tagmar II

Livro de Magias

www.tagmar2.com.br

Tagmar II

Livro de Magias

www.tagmar2.com.br

Créditos & Licenciamento

Autores

Marcelo Rodrigues, Diego Guinâncio, Gustavo Lorena Pinto, Stefano Guimarães Giusini, Alex Ladeiras, Alex Resende, Fernando Nascimento Reis da Costa, Geraldo Lucio Cabral da Silva

Capa

Licínio Souza (ilustração), Geliard Roberto Barbosa (design & layout).

Ilustrações Internas

Antonio Alexandre "Lobo" dos Santos

Coordenação

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

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar 2 em 31/8/2010 e disponível para download gratuito em www.tagmar2.com.br

Versão

2.3

Licenciamento

Este livro foi adaptado do livro "Tagmar – RPG de Aventura Medieval" © 1991 de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria; e está licenciada de acordo as seguintes condições: **Atribuição-Uso Não-Comercial-Compartilhamento pela mesma licença 2.5 Brasil**

Você pode:

- Copiar, distribuir, exibir e executar a obra.
- Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.

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.

Qualquer uma destas condições pode ser renunciada, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/br/ com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

Índice

1 Introdução 7
1.1 Correções nesta Atualização 7
1.2 Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2 7
2 As Profissões e as Magias 8
2.1 Rastreadores 8
As Trilhas 8
2.2 Bardos 9
As Confrarias 9
2.3 Sacerdotes 11
Ordens 11
2.4 Magos 14
2.5 Colégios 14
Colégio das Ilusões 14
Colégio Elemental 14
Colégio Necromântico 15
Colégio Naturalista 15
Colégio Alquímico 15
Colégio do Conhecimento 15
3 Descrição das Magias 17
Abrigo 17
Ações Furtivas 17
Aeroataque 17
Aeromanipulação 18
Alucinação 18
Amizade 19
Análise 19
Animação Metálica 20
Animação Vegetal 21
Anulação Mística 21
Apelo 21
Área de Paz 22
Armadilha 22
Armadura Elemental 23
Armadura Natural 23
Assimilação 23
Assombração 24
Ataque Impetuoso 25
Ataque Térmico 25
Ato Falho 26
Aura ameaçadora 26
Aura Divina 27
Aura Emocional 27
Aura Mágica 28
Ausência 28
Auxilio Incerto 28
Auxílio Natural 29
Avaliação 29
Azar 30
Barreira Mística 30
Bênção 31
Biogerminação 31
Bloqueio 32
Boato 32
Bola de Fogo 33
Bote 33
Bravura 33
Caçada 34
Campo Abençoado 34
Camuflagem 34
Canção do Alento 35
Canção do Ânimo 35
Canção do Sono 36
Canção do Tormento 36
Cataclisma 37
Chuva Ácida 37
Círculo de Proteção 38
Clarividência 38
Cobertura 39
Comunhão Natural 39
Conhecimento 39
Conhecimento Natural 40
Conjuração Natural 40
Contatos 40
Contatos Mentais 41
Contatos Musicais 41
Controle 41
Controle Climático 42
Controle Mecânico 42
Conversão Energética 43
Convivência 43
Convocação 44
Convocação Animal 44
Coordenação 45
Corrente 45
Covardia 45
Criação 46
Criptograma Místico 46
Curas Espirituais 47
Curas Físicas 47
Curas Heróicas 47
Dardos de Gelo 48
Degeneração Física 48
Desertificação 48
Desintegração 49
Deslocamento Natural 49
Despistamento 50
Detecção de Magia 50
Detecções 51
Detectar Intenção 51
Distração 51
Doenças 52
Domínio 52
Domínio Mental 53
Domínio Natural 53
Elemental da Água 54
Elemental da Terra 54
Elemental do Ar 55
Elemental do Fogo 55
Elo Animal 56
Empatia 57
Empatia Animal 57
Encantamento 58
Encolhimento 58
Energia Infernal 59
Escalar Superfícies 59
Esconjuração 59
Escrita 60
Escrituras Místicas 60
Escudo Místico 61
Escudo Térmico 61
Escuridão 61
Esquecimento 62
Explosão Mística 62
Fabricação 63
Fanatismo 63
Faro 63
Fascínio 64
Feixes Incandescentes 64

Fitogênese 64
Fogo Divino 65
Fôlego 65
Força Mútua 65
Força Sagrada 66
Força Sentimental 66
Forma de Pedra 66
Garras 67
Geoanimação 67
Geomanipulação 68
Geoproteção 68
Graça Divina 68
Habilidade Animal 69
Hidromanipulação 69
Hidrotolerância 70
Ícone Sagrado 70
Identificação 71
Ilusões 71
Imagem 72
Inteligência Animal 72
Invisibilidade 73
Ira Divina 73
Lágrima de Dragão 74
Lamina de Luz 74
Leitura 74
Leitura de Hábitos 75
Leitura Labial 75
Lenda Viva 75
Lendas 76
Ler Trilhas 76
Levitação 77
Libertação 77
Licantropia Lupina 78
Ligação Afetiva 78
Linguagem 79
Malabarismo 79
Maldições 79
Manipulação de Luz 80
Manipular Confiança 80
Marca Arcana 81
Marca da Morte 81
Medo 81
Memorização 82
Meteoros 82
Modificar Espírito 83
Montar 83
Motivação 84
Mutação 84
Mutualidade 84
Necroanimação 85
Necroconhecimento 85
Necropotência 85
Obstinação 86
Ódio 87
Onda Destrutiva 87
Onda Psíquica 88
Ordens 88
Orientação 89
Paralisia 89
Peçonha 89
Pentagrama Místico 90
Pergunta 91
Persistência 92
Perspicácia 92
Pesadelo 92
Piromanipulação 93
Piroproteção 93
Plano Místico 93
Possessão 94
Presença Divina 95
Presença Intimidadora 95
Pressentir Perigo 95
Previsibilidade 96
Prisão 96
Prisão Demoníaca 97
Prisão Vegetal 97
Projeção 98
Projeção Sensorial 98
Proteção Animal 98
Proteção Divina 99
Proteção Mental 99
Proteção Natural 99
Proteção Vegetal 99
Pseudoconsciência 100
Pseudomatéria 100
Purificação 101
Putrefação 102
Quebra de Encantos 102
Raio Elétrico 103
Raízes Místicas 103
Rastreamento 104
Recuperação Física 104
Refletir 104
Regeneração 105
Rejuvenescimento 105
Relâmpago 105
Réplicas 106
Resistência 106
Resistência à Fadiga 106
Resistência Elemental 106
Ressurreição 107
Restauração 107
Retenção Mágica 107
Retorno 108
Ritual de Sangue 108
Ruído 109
Runa 110
Sacrifício 110
Sagração de Itens 111
Sedução 111
Sentido Natural 111
Serenidade 111
Sexto Sentido 112
Silêncio 112
Solo Sagrado 112
Sombras 113
Sono 113
Sorte 114
Sósia 115
Sugestão 115
Telecinese 116
Tensão 116
Terremoto 117
Toque Gélido 117
Transformação 118
Transformação Metálica 118
Transmutação 119
Transporte Dimensional 119
Unidade Natural 120
Ventriloquismo 120
Vigília 120
Vigor 121

Vínculo 121
Visão de Batalhas..... 121
Visão de Cena..... 122
Visão Mística 122
Visão Noturna..... 122
Visão Térmica..... 123

1 Introdução

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

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

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

1.1 Correções nesta Atualização

Esta versão 2.3 traz as seguintes alterações e correções:

- Algumas magias que não estavam em nenhum lista e foram removidas.
- As listas foram reordenadas alfabeticamente.
- Aeromanipulação: Os efeitos foram potencialisados.
- Aura Ameaçadora: A duração foi mudada para permanete e os efeitos foram potencialisados.
- Auxilio Incerto: Os efeitos foram aumentados até o nível 10.
- Benção: Os efeitos a partir do nível 6 foram potencialisados.
- Canção do Ânimo: Redução da evocação e ajuste nos efeitos 3 e 10.
- Canção do Sono: Os efeitos foram revisados e aumentados até o nível 10.

1.2 Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2

O Projeto Tagmar 2 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:

- **E-mail**: se você tem sugestões/críticas para este livro ou para algum outro livro, visite www.tagmar2.com.br/EntreEmContato.aspx e veja nosso email de 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 desenhar; entre para o Projeto Tagmar e participe mais ativamente da construção de um RPG. Entrar para o projeto (é gratuito!) é fácil, basta seguir as instruções em: http://www.tagmar2.com.br/ComoParticipar.aspx

2 As Profissões e as Magias

2.1 Rastreadores

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

Rastreador (lista básica)			
Magia	**Custo**	**Magia**	**Custo**
Abrigo	1	Escalar Superfícies	1
Ações Furtivas	1	Ler Trilhas	1
Armadura Elemental	3	Montar	2
Despistamento	1	Rastreamento	1
Elo Animal	2	Resistência	2
Empatia Animal	2	Resistência Elemental	3

Caçadores			
Magia	Custo	**Magia**	Custo
Bote	2	Garras	2
Caçada	2	Peçonha	3
Faro	2	Vigília	2
Fôlego	1	Visão Térmica	2

Exploradores			
Magia	Custo	**Magia**	Custo
Conhecimento Natural	2	Proteção Natural	2
Deslocamento Natural	2	Resistência à Fadiga	1
Orientação	2	Visão de Cena	2
Pressentir Perigo	3	Visão Noturna	2

Guardiões			
Magia	Custo	**Magia**	Custo
Camuflagem	2	Inteligência Animal	2
Convocação Animal	2	Licantropia Lupina	2
Força Mútua	2	Proteção Natural	2
Habilidade Animal	3	Resistência a Fadiga	1

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

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

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

As Trilhas

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.2 Bardos

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

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

Bardos (lista Básica)			
Magia	**Custo**	**Magia**	**Custo**
Amizade	3	Linguagem	2
Canção do Animo	2	Memorização	1
Distração	1	Modificar Espírito	2
Empatia	1	Sedução	1
Escrita	1	Silêncio	2
Lendas	1	Ventriloquismo	1

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

As Confrarias

Os bardos podem ser de três confrarias:

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

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

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

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

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

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

Artistas: Os artistas são aqueles que mais procuram manter um relacionamento íntimo com a Arte. Pintores, instrumentistas, cantores, circenses, dançarinos, escultores; todos eles, ao escolherem a

Arte como campo de estudo, têm como principal objetivo o desenvolvimento da própria Arte, ou seja, a perseguição incansável pelo belo, que é transcendental como a alma, mas que se revela aos sentidos humanos, encantando e influenciando os sentimentos.

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

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

Mas não só ele é beneficiado, as pessoas se encantam, se divertem, se sentem felizes com suas apresentações. Os artistas são peças fundamentais na vida das pessoas, especialmente as mais pobres, cujas vidas não oferecerem muitas oportunidades de diversão.
Por estes motivos eles são muito bem recebidos em praticamente todos os lugares por onde passam, tornando-se ótima companhia de aventuras. Apesar de outras pessoas se apresentarem como artistas (como os arautos ou simplesmente pessoas que têm algum conhecimento técnico em alguma arte) a diferença entre eles é nítida, embora não explicável. Enquanto outras pessoas, como os outros bardos, conseguem simplesmente entreter as pessoas, dando-lhes diversão, os artistas conseguem ir além, envolvendo os sentimentos e marcando a vida das pessoas. Estas, no entanto, não conseguem explicar essa diferença.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

diversas áreas, encantando as pessoas comuns pelas suas vastas experiências.

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

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

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

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

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

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

2.3 Sacerdotes

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

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

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

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

Milagres comuns a todos os sacerdotes			
Milagre	**Custo**	**Milagre**	**Custo**
Apelo	3	Ordens	2
Contatos	2	Presença Divina	1
Curas Físicas	2	Quebra de Encantos	3
Curas Heróicas	2	Resistência	1
Esconjuração	1	Sagração de Itens	2
Maldições	2	Solo Sagrado	1

Ordens

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

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

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

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

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

Selimon

Milagre	Custo	Milagre	Custo
Área de Paz	2	Recuperação Física	2
Cobertura	2	Regeneração	1
Corrente	2	Ressurreição	1
Curas Espirituais	1	Restauração	2
Curas Físicas	1	Sacrifício	2
Proteção Divina	1	Serenidade	3
Purificação	1	Vigor	1

Sevides

Milagre	Custo	Milagre	Custo
Campo abençoado	2	Maldições	1
Controle Climático	1	Purificação	1
Corrente	2	Recuperação Física	1
Curas Espirituais	1	Regeneração	2
Curas Físicas	1	Ressurreição	2
Graça divina	2	Serenidade	1
Ira Divina	3	Sexto Sentido	2

Ganis

Milagre	Custo	Milagre	Custo
Auxílio Natural	2	Hidrotolerância	2
Comunhão natural	2	Ira Divina	2
Controle Climático	1	Purificação	1
Corrente	2	Recuperação Física	1
Curas Espirituais	1	Regeneração	2
Curas Físicas	1	Relâmpagos	3
Hidromanipulação	1	Ressurreição	2

Parom

Milagre	Custo	Milagre	Custo
Análise	1	Ícone Sagrado	2
Avaliação	1	Ira Divina	2
Controle Mecânico	1	Onda Destrutiva	3
Corrente	2	Ressurreição	2
Detecção de Magia	2	Restauração	1
Fabricação	1	Runas	2
Forma de Pedra	2	Sagração de Itens	1

Crizagom

Milagre	Custo	Milagre	Custo
Benção	2	Fanatismo	1
Bravura	1	Ira Divina	2
Cobertura	1	Presença Intimidad.	2
Convocação	2	Proteção Divina	2
Coordenação	3	Relâmpagos	2
Corrente	2	Resistência Fadiga	1
Curas Heróicas	1	Vigor	1

Crezir

Milagre	Custo	Milagre	Custo
Ataque Impetuoso	3	Fanatismo	1
Benção	2	Ira Divina	2
Bravura	1	Marca da Morte	1
Convocação	2	Ódio	1
Corrente	2	Relâmpagos	2
Curas Heróicas	1	Resistência Fadiga	1
Degeneração Fís.	2	Ritual de Sangue	2

Blator

Milagre	Custo	Milagre	Custo
Benção	2	Fanatismo	1
Bravura	1	Força Sagrada	3
Convocação	2	Ira Divina	2
Corrente	2	Ódio	1
Covardia	2	Relâmpagos	2
Curas Heróicas	1	Resistência Fadiga	1
Degeneração Física	2	Visão de Batalhas	1

Cruine

Milagre	Custo	Milagre	Custo
Aura Divina	1	Ira Divina	2
Benção	3	Lâmina de Luz	2
Corrente	2	Manipulação Luz	1
Curas Espirituais	2	Necroconhecimento	1
Curas Heróicas	1	Necropotência	2
Detecções	1	Piroproteção	2
Fanatismo	2	Ressurreição	1

Cambu			
Milagre	**Custo**	**Milagre**	**Custo**
Análise	1	Empatia	1
Avaliação	1	Ira Divina	2
Contatos	1	Lendas	1
Corrente	2	Linguagem	2
Curas Espirituais	1	Modificar Espírito	2
Detecção Magia	2	Ressurreição	2
Detectar Intenções	2	Sexto Sentido	3

Palier			
Milagre	**Custo**	**Milagre**	**Custo**
Análise	1	Leitura	2
Anulação Mística	2	Lendas	1
Corrente	2	Proteção Mental	1
Curas Espirituais	1	Quebra de Encantos	2
Detecção Magia	2	Ressurreição	2
Fogo Divino	3	Restauração	1
Ira Divina	2	Runas	2

Plandis			
Nome	**Custo**	**Nome**	**Custo**
Ato Falho	1	Fanatismo	1
Auxílio Incerto	2	Ira Divina	2
Azar	1	Modificar Espírito	2
Convocação	2	Obstinação	2
Corrente	2	Previsibilidade	1
Curas Espirituais	1	Relâmpagos	2
Curas Heróicas	1	Sorte	3

Lena			
Milagre	**Custo**	**Milagre**	**Custo**
Corrente	2	Ligação Afetiva	2
Curas Espirituais	1	Persistência	3
Curas Físicas	1	Recuperação Física	2
Detectar Intenções	2	Regeneração	2
Empatia	1	Rejuvenescimento	2
Força Sentimental	1	Ressurreição	2
Ira Divina	2	Sedução	1

Maira			
Milagre	**Custo**	**Milagre**	**Custo**
Abrigo	2	Empatia Animal	1
Auxílio Natural	2	Ira Divina	2
Comunhão natural	2	Purificação	1
Controle Climático	1	Relâmpagos	3
Corrente	2	Ressurreição	2
Curas Espirituais	1	Transf. Metálica (Mon)	1
Curas Físicas	1	Unidade Natural (Vet)	1
Elo Animal (Nil)	1	Visão Noturna	2

2.4 Magos

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

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

2.5 Colégios

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

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

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

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

Colégio das Ilusões

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

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

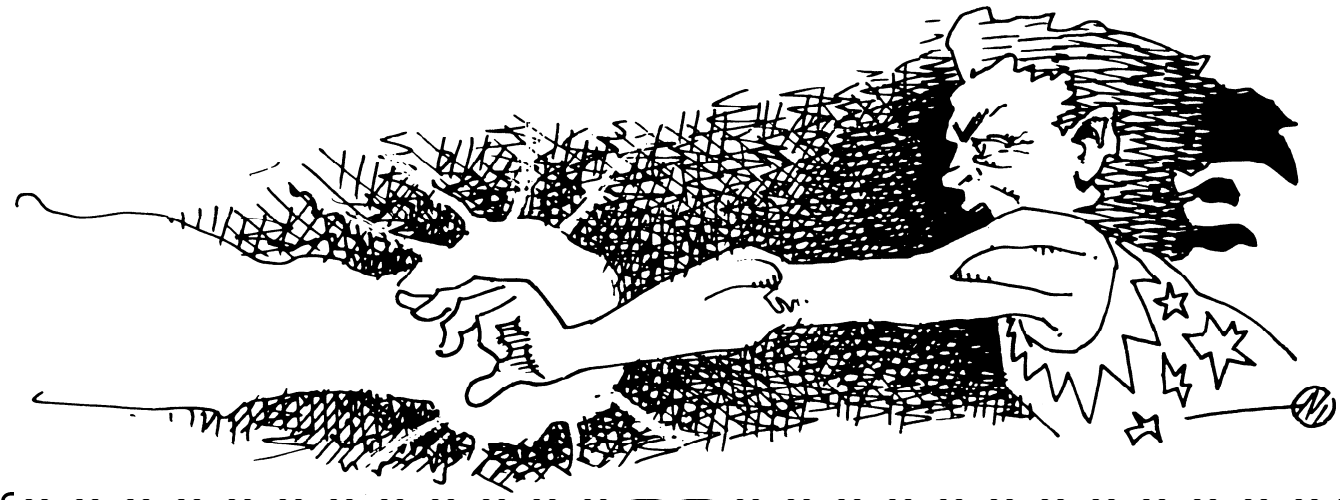
Muitos dizem que os mestres do ilusionismo conseguem criar objetos verdadeiros com seus efeitos mais poderosos. É bem verdade também que os ilusionistas riem ao ouvir essas afirmações.

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

Colégio Elemental

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

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



Colégio Necromântico

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

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

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

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

Colégio Naturalista

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

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

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

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

Colégio Alquímico

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

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

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

Colégio do Conhecimento

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3 Descrição das Magias

Abrigo

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: Instantânea

Permite que o evocador encontre abrigos relativamente seguros, dentro de uma área de 5 quilômetros de raio. Caso não haja nenhum abrigo na área, esta informação é obtida.

Os abrigos encontrados serão seguros no que diz respeito a perigos "ambientais" (chuva, sol, inundações, desabamentos, terremotos, etc), mas não quanto a perigos "vivos" (ursos, Trols, dragões, etc). A quantidade de pessoas que pode ser abrigada varia com a dificuldade do feitiço, como indicado abaixo. Este encanto pode ser usado apenas em Ambiente Natural.

- Abrigo 1: Encontra um abrigo capaz de proteger apenas uma pessoa.
- Abrigo 3: Encontra um abrigo capaz de proteger 3 pessoas e 3 cavalos.
- Abrigo 5: Encontra um abrigo capaz de proteger 7 pessoas e 7 cavalos.

Ações Furtivas

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 uso

Este feitiço facilita o uso da habilidade Ações Furtivas, reduzindo o Nível de Dificuldade da tarefa, podendo ser usado fora de ambiente natural. Note que apenas o efeito 9 afeta tarefas impossíveis.

- Ações Furtivas 1: Reduz em um o Nível de Dificuldade.
- Ações Furtivas 3: Reduz em dois o Nível de Dificuldade.
- Ações Furtivas 5: Reduz em três o Nível de Dificuldade.
- Ações Furtivas 7: Reduz em quatro o Nível de Dificuldade.
- Ações Furtivas 9: Reduz em cinco o Nível de Dificuldade e toma Muito Difícil uma tarefa Impossível.

Aeroataque

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: 1 rodada

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

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

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

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

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

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

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

- Aeroataque 1: Carrega até 20 kg, é preciso Força -1 para se segurar e derruba até 60 kg, não afetando criaturas e objetos a partir daí.
- Aeroataque 3: Carrega até 40 kg, é preciso Força 0 para se segurar e derruba até 120 kg, não afetando criaturas e objetos a partir daí.

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

Aeromanipulação

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: 30 rodadas

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

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

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

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

Alucinação

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

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 vitima de perceber que o que ela está sentindo não é normal. Quando isto acontecer, a vítima tem direito a tentar uma Percepção difícil. Caso obtenha sucesso, saberá que não pode confiar em seus sentidos, mas continuará sob o efeito da magia. A evocação deste feitiço é muito discreta e, por isto, não pode ser percebida normalmente.

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

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

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

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

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

Amizade

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

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

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

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

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

Análise

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: 1 uso

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

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

- Propriedades de nível 1: Magias de nível 1; focus +2; absorção +1.
- Propriedades de nível 2: Magias de nível 2; focus +4; absorção +2; armas +1.
- Propriedades de nível 3: Magias de nível 3; focus +6; absorção +3; defesa +1.
- Propriedades de nível 4: Magias de nível 4; focus +8; absorção +4; armas +2.
- Propriedades de nível 5: Magias de nível 5; focus +10; absorção +5.
- Propriedades de nível 6: Magias de nível 6; focus +12; absorção +6; armas +3; defesa +2.
- Propriedades de nível 7: Magias de nível 7; focus +14; absorção +7.
- Propriedades de nível 8: Magias de nível 8; focus +16; absorção +8; armas +4.

- Propriedades de nível 9: Magias de nível 9; focus +18; absorção +9.
- Propriedades de nível 10: Magias de nível 10; focus +20; absorção +10; armas +5; defesa +3.

Propriedades específicas que não se enquadrem na relação acima como por exemplo os itens descritos no Livro de Artefatos, terão seu nível determinado pelo mestre do jogo.

Caso um item tenha mais de uma propriedade, o evocador deve primeiro descobrir as propriedades de menor nível para depois ser capaz de analisar as de nível mais alto, em uma escala crescente. Sempre se analisa apenas uma propriedade de cada vez.

Após o último poder ser descoberto, a leitura seguinte dirá que não existe mais nenhuma propriedade a ser lida. Note que não há nenhuma maneira de se saber que uma determinada propriedade é a última, a não ser usar novamente o encanto.

Se um ritual de Análise de baixo nível for realizado em um item com propriedades de nível mais alto, o evocador não será capaz de descobrir a propriedade, mas saberá qual nível deve ser usado, se possuir o nível necessário. Caso o evocador não possua o nível necessário ele apenas saberá que a análise daquela propriedade está além de suas capacidades.

Este ritual exige o uso de materiais raros, de modo que eles custam 5 moedas de prata por dificuldade do efeito que se deseja usar.

- Análise 1: Analisa propriedades mágicas de nível 1.
- Análise 2: Analisa propriedades mágicas de nível máximo 2.
- Análise 3: Analisa propriedades mágicas de nível máximo 3.
- Análise 4: Analisa propriedades mágicas de nível máximo 4.
- Análise 5: Analisa propriedades mágicas de nível máximo 5.
- Análise 6: Analisa propriedades mágicas de nível máximo 6.
- Análise 7: Analisa propriedades mágicas de nível máximo 7.
- Análise 8: Analisa propriedades mágicas de nível máximo 8.
- Análise 9: Analisa propriedades mágicas de nível máximo 9.
- Análise 10: Analisa propriedades mágicas de nível máximo 10.

Animação Metálica

Evocação: Ritual

Alcance 5m

Duração: 1 ano e 1 dia

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Animação Metálica 1: Grupo de Armas igual a 1 em uma arma média que cause dano máximo 16, Concede defesa P1 e 10 pontos de EH. O ritual custa 1 moeda de ouro.
- Animação Metálica 2: Grupo de Armas igual a 3 em uma arma média que cause dano máximo 20, Concede defesa P1 e 20 pontos de EH. O ritual custa 2 moedas de ouro.
- Animação Metálica 4: Grupo de Armas igual a 6 em duas armas médias que causem dano máximo 20, Concede defesa P2 e 30 pontos de EH. O ritual custa 4 moedas de ouro.

- Animação Metálica 6: Grupo de Armas igual a 9 em uma arma média que cause 20 de dano e uma arma pesada que cause 20 de dano. Concede defesa P3 e 40 pontos de EH. O ritual custa 6 moedas de ouro.
- Animação Metálica 8: Grupo de Armas igual a 12 em uma arma média que cause 20 de dano e uma arma pesada que cause 24 de dano. Concede defesa P4 e 50 pontos de EH. O ritual custa 8 moedas de ouro.
- Animação Metálica 10: Grupo de Armas igual a 15 em três armas á escolha do evocador. Concede defesa P5 e 60 pontos de EH. O ritual custa 10 moedas de ouro

Animação Vegetal

Evocação: Ritual

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

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

O custo do ritual e o poder da criatura variam com o porte da árvore e a dificuldade do efeito usado. O ser atacará com seus punhos e para controlá-lo o evocador deve manter a concentração e não se afastar mais de 40m do mesmo, caso contrário o ser ficará imóvel até que as condições necessárias se restabeleçam.

As árvores podem ser classificadas em porte menor (entre 2m e 3m), pequeno porte (entre 3m e 4m), médio porte (entre 4m e 5m) e grande porte (entre 5m e 7m). Qualquer árvore que seja de tamanho incompatível com o necessário não será afetada pelo ritual, o karma e os materiais serão gastos inutilmente. O evocador só pode ter uma Árvore Animada por vez com este ritual.

- Animação vegetal 1: Anima uma árvore de Porte menor, o ritual custa 2 moedas de ouro e o tempo de animação é de 2 dias.
- Animação vegetal 3: Anima uma árvore de Pequeno porte, o ritual custa 4 moedas de ouro e o tempo de animação é de 4 dias.
- Animação vegetal 5: Anima uma árvore de Médio porte, o ritual custa 6 moedas de ouro e o tempo de animação é de 4 dias.
- Animação vegetal 7: Anima uma árvore de Médio porte, o ritual custa 8 moedas de ouro e o tempo de animação é de 8 dias.
- Animação vegetal 9: Anima uma árvore de Grande porte, o ritual custa 10 moedas de ouro e o tempo de animação é de 10 dias.

Anulação Mística

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

Com esta magia, o místico cria um campo que impossibilita a utilização de magias de qualquer natureza através de um ritual que custa 3 moedas de ouro vezes o nível utilizado. O campo anula quaisquer magias cujos níveis sejam iguais ou inferiores aos do campo de anulação mística. Assim, se for evocada anulação mística 7, um mago que evoque alguma magia nível 4, gastará seus pontos de karma e não conseguirá nenhum resultado. Caso evoque uma magia nível 8 não terá nenhum empecilho. A única exceção para essa magia é a magia Quebra de Encantos, pois é possível evocar a quebra de encantos com o mesmo nível da magia anulação mística, enquanto qualquer outra magia só terá seu efeito realizado caso o nível seja maior (e não igual) ao do campo. Itens encantados seguem a mesma regra. Se alguém desejar usar um anel com raio elétrico 4, só terá o efeito realizado caso o campo de anulação mística tenha nível menor que 4.

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

O tempo em que o campo de anulação mística permanece ativo varia com os níveis.

- Anulação Mística 1: Cria uma área de um metro de raio. A duração do encanto é de 1 dia.
- Anulação Mística 3: Cria uma área de dois metros de raio. A duração do encanto é de uma semana.
- Anulação Mística 5: Cria uma área de quatro metros de raio. A duração do encanto é de um mês.
- Anulação Mística 7: Cria uma área de seis metros de raio. A duração do encanto é de 6 meses.
- Anulação Mística 9: Cria uma área de dez metros de raio. A duração do encanto é de 1 ano e 1 dia.

Apelo

Evocação: Variável.

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

Com esse milagre, o sacerdote pede ajuda ao seu deus, que responde mandando enviados para

solucionar seus problemas ou ajudá-lo em suas funções.

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

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

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

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

Área de Paz

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

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

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

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

Armadilha

Evocação: Ritual

Alcance: 10 metros

Duração: Variável

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

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

Assim, a condição "dispare quando um orco de elmo preto entrar nesta sala e falar a palavra grokk" é válida, mas "dispare quando um homem feio entrar nesta sala" não é, pois envolve um critério subjetivo (beleza). Do mesmo modo,

"dispare quando uma elfa com cheiro de flores entrar na sala" também não é válido, pois envolve um sentido que não é visão ou audição. Caso uma condição inadequada seja usada, a ilusão dispara imediatamente contra o evocador (além disso, é óbvio, do dinheiro do ritual ser perdido).

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

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

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

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

Armadura Elemental

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 15 rodadas

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

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

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

Armadura Natural

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 10 minutos

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

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

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

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

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 radada), por isso o encanto **não** poderia ser Assimilado. O mesmo vale para uma situação em que a ligação energética seja feita **durante** o tempo da evocação de alguma magia.

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

Existem duas formas de assimilação de magias: A **"Assimilação Temporária"** e a **"Assimilação Armazenada".**

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

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

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

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

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

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

Assombração

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: 1 ano e 1 dia

Esta magia canaliza uma quantidade de energia negativa e as vincula a um ambiente fechado (casas, torres, castelos...) fazendo com que mortos-vivos incorpóreos (Fantasmas, Assombrações, Sombras, Espectros...) sejam atraídos para o local. A quantidade e o tipo de criaturas que irão assombrar o local dependem da quantidade de estágios de mortos-vivos que o efeito indicar, assim o efeito de dificuldade 8 poderá atrair 4 sombras menores (3+3+3+3=12) ou em vez disso apenas um espectro maior (12=12). O evocador não tem controle sobre o tipo de criatura que será atraída para o local (cabe ao mestre decidir quais criaturas serão atraídas para o local, de acordo com o número de estágios indicado no efeito).

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

O custo do ritual é de 2 moedas de prata por nível de dificuldade. A quantidade de estágios de mortos-vivos que serão atraídos para o local varia com a dificuldade do efeito. A magia só funciona uma vez e quando um morto-vivo for esconjurado ou destruído ela não atrairá mais mortos-vivos.

Enquanto existir um morto-vivo esta magia não poderá ser evocada novamente no mesmo lugar.

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

Ataque Impetuoso

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Pnstantânea

Com esse encanto, o sacerdote pede ao seu deus(a)a uma força sobrenatural e oferece a ela seu corpo como oferta por esta dádiva. Observe que ao contrário do encanto Força Sagrada de Blator que dura 10 rodadas, o Ataque Impetuoso é uma magia com duração instantânea, ou seja, dura apenas um ataque e somente pode ser usado em ataques de corpo-a-corpo. O sacerdote receberá um bônus de dano que deverá ser somado ao seu dano normal além de colunas extras que também deverão ser somados ao seu ataque normal. Entretanto, ele sofrerá um dano na EF toda vez que utilizar o encanto. O dano variará conforme o nível da magia e não pode ser evitado por nenhuma magia, embora possa ser curado por Curas Físicas ou naturalmente.

Exemplo: Um sacerdote que atacaria seu inimigo na coluna 6 e daria dano 22/17/12/7 para 100%/75%/50%/25% respectivamente, com um machado de guerra e tem força 2. Nesta rodada então o sacerdote usa Ataque Impetuoso 4. Então, ao invés de atacar na coluna 6, ele atacará na coluna 10 (6+4). Fazendo o ataque, ele consegue obter um 75%. Ele então fará, 17+9 = 26 de dano nesta rodada. Mas caso o personagem erre o ataque nenhum dano será feito e mesmo assim ele levará o dano na EF.

- Ataque Impetuoso 1: Adiciona 1 coluna e +4/+3/+2/+1 de dano respectivamente no 100%/75%/50%/25% do seu ataque normal. O sacerdote levará 2 pontos de dano na sua EF.
- Ataque Impetuoso 2: Adiciona 2 colunas e +8/+6/+4/+2 de dano respectivamente no 100%/75%/50%/25% do seu ataque normal. O sacerdote levará 4 pontos de dano na sua EF.
- Ataque Impetuoso 4: Adiciona 3 colunas e +12/+9/+6/+3 de dano respectivamente no 100%/75%/50%/25% do seu ataque normal. O sacerdote levará 6 pontos de dano na sua EF.
- Ataque Impetuoso 6: Adiciona 4 colunas e +16/+12/+8/+4 de dano respectivamente no 100%/75%/50%/25% do seu ataque normal. O sacerdote levará 8 pontos de dano na sua EF.
- Ataque Impetuoso 8: Adiciona 5 colunas e +20/+15/+10/+5 de dano respectivamente no 100%/75%/50%/25% do seu ataque normal. O sacerdote levará 10 pontos de dano na sua EF.
- Ataque Impetuoso 10: Adiciona 6 colunas e +24/+18/+12/+6 de dano respectivamente no 100%/75%/50%/25% do seu ataque normal. O sacerdote levará 12 pontos de dano na sua EF.

Ataque Térmico

Evocação: 1 rodada

Alcance: 30 metros

Duração: Instantânea

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

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

Ato Falho

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 1 rodada

Com este encanto o sacerdote de Plandis pode fazer com que uma pessoa tenha um ato falho, ou seja, que diga algo que está pensando, mas que não teria coragem para falar ou que não tenha relação direta com o assunto em discussão caso não obtenha êxito em uma Resistência à Magia. A evocação do milagre é discreta, não podendo ser percebida por meios normais, a não ser por meios mágicos. Quando a vítima falha na sua RM, ela fala algo sem nexo com o que estava falando, que quanto maior o nível, mais comprometedor será. Apesar disso, o que a pessoa falar, sempre será o que ela pensa, ou seja, a magia não induz a pessoa a mentir. O ato falho não poderá conter mais do que 10 palavras. A vítima da magia percebe logo após terminar a frase o que ela falou impensadamente.

- Ato Falho 1: A pessoa falará algo de menor importância que poderia ser dito normalmente, mas que soa estranha. Ex: Fui ao ferreiro e conversando com ele sobre as [eu comprei um elmo] cidades em que eu havia passado, descobri muitas coisas interessantes.
- Ato Falho 3: A pessoa falará algo de pouca importância mas que não tem uma relação com a conversa. Ex: Claro que iremos ajudá-lo a derrotar os orcos [tenho que visitar meu pai] para que sua vila fique em paz.
- Ato Falho 5: A pessoa falará algo que tenha a ver com o assunto mas que a comprometa. Ex: Claro senhor que eu irei me casar [apesar de ser muito feia] com sua filha.
- Ato Falho 7: A pessoa falará algo que tenha a ver com o assunto da conversa e que a comprometa muito. Ex: Majestade, creio que o melhor seria evitarmos aumentar os impostos para que [nossa como você é idiota] não haja rebeliões.
- Ato Falho 9: A pessoa falará algo que a comprometa muito mais que não precisa ter relação com a conversa. Ex: Acho melhor nós seguirmos por aquele caminho já [fui eu mesmo quem matei seu pai, aquele vagabundo] que é mais rápido.

Aura ameaçadora

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Permanete

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

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

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

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

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

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

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

Aura ameaçadora 1: as vítimas que forem bem sucedidas em um teste de observação ficarão sem ação por uma rodada e sofrerão na próxima rodada que voltarem a jogar um reajuste negativo de -1 em todos os rolamentos por 3 rodadas. Entretanto mesmo falhando no teste este obrigatoriamente perceberá a obra de arte se três pessoas de seu grupo forem bem sucedidas no teste de observar.

- Aura ameaçadora 2: as vítimas que forem bem sucedidas em um teste de observação ficarão sem ação por uma rodada e sofrerão na próxima rodada em que jogar reajuste de -1.
- Aura ameaçadora 4: as vítimas ficam sem ação por 4 rodadas.

- Aura ameaçadora 6: as vítimas ficam sem ação por 6 rodadas.
- Aura ameaçadora 8: as vítimas ficam sem ação por 8 rodadas.
- Aura ameaçadora 10: as vítimas ficam compenetradas na obra de arte por 5 rodadas, devendo ainda se submeter a um teste de resistência mágica, falhando receberá -6 pontos negativos em todas as habilidades nas próximas 5 rodadas.

Aura Divina

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 rodadas

Duração: Pessoal

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

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

Aura Emocional

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

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

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

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

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

- Aura Emocional 1: Imbui um local com uma aura cuja área seja de até 1 metro de raio. A duração é de um dia e o ritual custa 1 moeda de ouro.
- Aura Emocional 3: Imbui um local com uma aura cuja área seja de até 5 metros de raio. A duração é de um mês e o ritual custa 5 moedas de ouro.
- Aura Emocional 5: Imbui um local com uma aura cuja área seja de até 10 metros de raio. A duração é de um mês e o ritual custa 10 moedas de ouro.
- Aura Emocional 7: Imbui um local com uma aura cuja área seja de até 15 metros de raio. A duração é de um ano e um dia e o ritual custa 20 moedas de ouro.
- Aura Emocional 9: Imbui um local com uma aura cuja área seja de até 20 metros de raio. A

duração é de 13 anos e o ritual custa 40 medas de ouro.

Aura Mágica

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

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

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

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

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

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

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

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

Ausência

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

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

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

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

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

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

Auxilio Incerto

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

Com este milagre, o sacerdote de Plandis pede uma ajuda a seu deus, e é respondido de forma a não saber como irá ser essa resposta. A resposta poderá ser de grande ajuda ou mesmo inútil. Ao evocar o milagre o sacerdote terá como resposta

uma das seguintes magias a serem sorteadas da seguinte lista com o dado de 20 faces:

No.	Magia	No.	Magia
1	Abrigo	2	Área de Paz
3	Aura Divina	4	Auxílio Natural
5	Benção	6	Controle Climático
7	Corrente	8	Covardia
9	Degeneração Física	10	Detecções de Magia
11	Empatia	12	Manipulação de Luz
13	Vigor	14	Proteção Divina
15	Purificação	16	Relâmpagos
17	Resistência à Fadiga	18	Ressurreição
19	Sedução	20	Visão Noturna

Após sortear o dado, uma magia virá como resposta. A magia poderá ser utilizada como se o próprio sacerdote estivesse evocando e, portanto, ele escolherá os inimigos que serão as vítimas dos relâmpagos, por exemplo, ou quem irá ser ressuscitado, ou aonde que será colocada a luz da manipulação de luz. O nível da magia que virá como resposta é numericamente igual ao nível da magia utilizada pelo sacerdote.

Ex: O sacerdote evoca Auxílio Incerto 3 e rola 13 no dado, ele então evocará a magia Vigor 3. Caso o nível da magia não exista, deve-se pegar o nível da magia existente imediatamente abaixo. Assim se o sacerdote evocar Auxílio Incerto 7 e tirar 20, ele evocará Visão Noturna 4. Observe que o sacerdote não pode escolher o efeito (ele não poderia evocar Visão Noturna 1 ou 2 no exemplo).

- Auxílio Incerto 1: Evoca a magia sorteada com nível 1.
- Auxílio Incerto 2: Evoca a magia sorteada com nível 2.
- Auxílio Incerto 3: Evoca a magia sorteada com nível 3.
- Auxílio Incerto 4: Evoca a magia sorteada com nível 4.
- Auxílio Incerto 5: Evoca a magia sorteada com nível 5.
- Auxílio Incerto 6: Evoca a magia sorteada com nível 6.
- Auxílio Incerto 7: Evoca a magia sorteada com nível 7.
- Auxílio Incerto 8: Evoca a magia sorteada com nível 8.
- Auxílio Incerto 9: Evoca a magia sorteada com nível 9.
- Auxílio Incerto 10 : Evoca a magia sorteada com nível 10.

Auxílio Natural

Evocação: 1 rodada

Alcance: 500 metros de raio

Duração: 15 rodadas

Ambiente Natural

Com este encanto o sacerdote clama a sua deusa e pede ao ambiente que o ajude a derrotar seus inimigos. Observe que cada sacerdote só poderá usar esse encanto em ambientes específicos. Sacerdotes de Vet e Nil poderão usar em planícies ou florestas, de Mon, em montanhas e cavernas, de Ganis, em alto mar, uma praia ou um lago.

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

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

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

Avaliação

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: 1 uso

Com este encanto, o evocador é capaz de avaliar qualquer bem que ele toque, ajudando-o a saber o

valor daquele bem. Observe que esse encanto ajuda muito pouco na descoberta de algum poder mágico que o item possa vir a ter.

- Avaliação 1: Reduz 1 nível de dificuldade da habilidade comércio.
- Avaliação 3: Reduz 2 níveis de dificuldade da habilidade comércio. Revela se o item é mágico.
- Avaliação 5: Reduz 3 níveis de dificuldade da habilidade comércio.
- Avaliação 7: Reduz 4 níveis de dificuldade da habilidade comércio. Revela a essência do objeto se ele for mágico.
- Avaliação 9: Reduz 5 níveis de dificuldade da habilidade comércio ou torna Muito Difícil algo que seria Impossível. Revela a essência e o objetivo se ele for mágico.

Azar

Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 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.

- Azar 1: A vítima sofre de algum efeito menor como uma coceira constante, ou tropeções na rua ou não conseguir segurar uma caneca sem deixá-la cair. O efeito deve ser especificado pelo sacerdote. Dura 1 hora.
- Azar 2: Idem ao anterior mas dura 1 semana.
- Azar 4: Tudo o que a pessoa faz tem uma maior chance de dar errado. Ao tentar se esconder escorrega em algum lugar, ao tentar escutar alguma coisa um mosquito entra em seu ouvido, ao tentar tocar algum instrumento os dedos começam a tremer; na prática, qualquer habilidade utilizada pela pessoa tem um nível a mais de dificuldade. Dura 1 dia.
- Azar 6: Idem ao anterior mas dura 1 mês.
- Azar 8: Eventos indesejados acontecem com a vítima. Ela no meio da estrada cruza com um antigo inimigo; a ponte pelo qual iria passar despenca; o item pelo qual procurava já foi vendido; a audiência que teria com o rei foi cancelada; sua residência ficou incendiada por um raio que caiu sobre ela. Os efeitos devem ser indiretos. Muitas são as possibilidades e o MJ deverá escolher qual (is) evento(s) acontece(m) com a vítima, que de preferência se relacionem bastante com a aventura vigente. O sacerdote de Plandis não determina o que acontece, cabendo essa decisão ao MJ. Dura 1 semana.
- Azar 10: Neste poderoso efeito, tudo conspira contra a vítima, passando a ter efeitos diretos sobre a mesma. Ao passar, galhos de árvores caem sobre a pessoa, viajantes atacam a vítima por pensar que se tratava de um bandido, o rei passa a caçar a vítima por achar que foi o culpado de um assassinato de um nobre, a vítima se depara no meio da estrada com orcos que estavam para invadir uma vila, um necromante poderoso em busca de um corpo com certas características vai atrás da vítima por ser o corpo ideal. Assim como no nível anterior, muitas são as possibilidades e o MJ deverá escolher qual (is) evento(s) acontece(m) com a vítima, não cabendo ao sacerdote de Plandis escolher o efeito ocorrido. Dura 1 mês.

Barreira Mística

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

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

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

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

- Barreira Mística 1: Afeta um total de criaturas cujos Estágios somados não excedam 2.
- Barreira Mística 2: Afeta um total de criaturas cujos Estágios somados não excedam 3.
- Barreira Mística 4: Afeta um total de criaturas cujos Estágios somados não excedam 6.

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

Bênção

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: 10 rodadas

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

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

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

Biogerminação

Evocação: 2 rodadas

Alcance: 15m

Duração: Variável

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

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

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

- Biogerminação 1 : Causa um efeito plástico menor como a aparição de um pequeno galho verde (0,3 cm de diâmetro e 5cm de comprimento) em uma parte do corpo(braço, testa, etc.) não causando dores. O efeito perdura por 6 horas.
- Biogerminação 2 : Causa a aparição de folhas na superfície da pele (5% da superfície corporal) causando dores menores, mas sem efeitos para combate. O efeito perdura por 1 dia.
- Biogerminação 4 : Causa a aparição de pequenos galhos (1cm de diâmetro; 10cm de comprimento) com folhas na superfície da pele. Este efeito abrange 15% da superfície corporal. Causa dores e um ajuste de –3 para combate e magia. O efeito perdura por 2 dias.
- Biogerminação 6 : Causa a aparição de galhos médios e ramificados (2cm de diâmetro, 15cm de comprimento) com folhas e flores na superfície da pele. Este efeito abrange 30% da superfície corporal, causando dores intensas com um ajuste de –5 para combate e magia. O efeito perdurada por 3 dias

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

Bloqueio

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

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

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

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

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

Boato

Evocação: 20 rodadas

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

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

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

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

Além disso, a vítima após uma hora de enfeitiçada esquecerá quem foi a pessoa que lhe passou a informação. Ela não se lembrará de seu nome nem

rosto nem qualquer outro elemento que possa identificá-la, mas no saberá que veio de uma fonte altamente "confiável".

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

Bola de Fogo

Evocação: Instantânea

Alcance: 50 metros

Duração: Instantânea

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

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

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

Bote

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: 10 rodadas

Com esta magia o evocador executará uma manobra muito comum entre predadores naturais como leões, leopardos e crocodilos, que consiste em aproximar-se cautelosamente da vítima e no momento mais oportuno realizar o bote.

Para realizar o bote é necessário se evocar a magia a uma distancia de pelo menos 10 metros de sua vítima, sem que ela tenha percebido sua presença. Caso contrário, a magia não funcionará. É comum o uso de outras magias como Camuflagem e Ações Furtivas para se obter as condições favoráveis á evocação deste encanto. Os ajustes desta magia afetarão apenas o evocador e a vítima do seu bote. Esta magia tem a limitação de só poder ser evocada em ambientes naturais.

- Bote 1: O evocador recebe +1 e a vítima recebe -1 para os primeiros 2 ataques realizados.
- Bote 3: O evocador recebe +2 e a vítima recebe -2 para os primeiros 2 ataques realizados.
- Bote 5: O evocador recebe +3 e a vítima recebe -3 para os primeiros 2 ataques realizados.
- Bote 7: O evocador recebe +4 e a vítima recebe -4 para os primeiros 2 ataques realizados.
- Bote 9: O evocador recebe +5 e a vítima recebe -5 para os primeiros 2 ataques realizados.

Bravura

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: 1 hora

Com esse milagre o sacerdote torna alguém ou a si próprio mais bravo, fazendo com que o beneficiado se torne imune a magias que causem pavor, como Medo e Covardia e ainda ganhe uma EH extra que pode ir além do máximo. A imunidade a magias que causem pavor, funciona do mesmo jeito que a Magia Proteção Mental, ou seja, o nível de "Bravura" utilizado torna o personagem imune a magias que causem pavor cujo nível seja igual ou inferior ao do milagre. Assim com Bravura 4, um personagem está imune a Medo 1, 2 e 4 mas não tem qualquer efeito para Medo 6 por exemplo.

- Bravura 1: Torna alguém imune a magias que causem pavor de nível 1 e ainda ganha 2 pontos de EH, podendo ir além do máximo.
- Bravura 2: Torna alguém imune a magias que causem pavor de nível 2 e ainda ganha 4 pontos de EH, podendo ir além do máximo.
- Bravura 4: Torna alguém imune a magias que causem pavor de nível 4 e ainda ganha 8 pontos de EH, podendo ir além do máximo.
- Bravura 6: Torna alguém imune a magias que causem pavor de nível 6 e ainda ganha 12 pontos de EH, podendo ir além do máximo.

- Bravura 8: Torna alguém imune a magias que causem pavor de nível 8 e ainda ganha 16 pontos de EH, podendo ir além do máximo.
- Bravura 10: Torna alguém imune a magias que causem pavor de nível 10 e ainda ganha 20 pontos de EH, podendo ir além do máximo.

Caçada

Evocação: 10 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Ambiente Natural

Com esta magia, o evocador conseguirá informações sobre a localização de uma criatura das raças civilizadas ou selvagens a qual ele tenha tomado como sua caça. As informações serão fornecidas sob a forma de uma intuição de no máximo 4 palavras, ou manifestações de imagens, odores, barulhos característicos, na mente do evocador. As informações necessariamente terão uma relação íntima com o lugar aonde se encontra o alvo caçado, no entanto elas se manifestarão sempre de uma forma enigmática. Sendo assim o evocador poderá receber a seguinte intuição: "*morada de animais perigosos*", caso esteja na caverna de um urso, ou ainda, sentir o cheiro de flores, caso o alvo da magia esteja próximo a um jardim. Para tomar uma pessoa como sua caça o evocador deverá ter visto a "caça" ou ter em mãos alguma peça de roupa ou qualquer outro objeto de uso pessoal.

Uma vez evocada a magia, o evocador terá um tempo (determinado pelo efeito) para encontrar sua caça. Se o prazo se esgotar e o evocador não conseguir êxito em sua caçada, ele não poderá evocar novamente esta magia contra esta mesma caça até conseguir se aproximar a pelo menos a 30 metros (mantendo-o em seu campo de visão) do alvo da "caçada frustrada", por seus próprios meios (sem a ajuda deste encanto). Somente com esta condição o evocador poderá iniciar uma nova caçada a esta mesma vítima em uma outra empreitada. A duração máxima da caçada e o tempo de intervalo entre uma intuição e outra variam com a dificuldade do efeito.

- Caçada 1: O evocador receberá apenas uma intuição. A duração da caçada é de 1 dia.
- Caçada 2: O evocador receberá uma intuição por dia. A duração da caçada é de 3 dias.
- Caçada 4: O evocador receberá uma intuição a cada 12 horas. A duração da caçada é de 7 dias.
- Caçada 6: O evocador receberá uma intuição a cada 6 horas. A duração da caçada é de 15 dias.
- Caçada 8: O evocador receberá uma intuição a cada 2 horas. A duração da caçada é de 30 dias.
- Caçada 10: O evocador receberá uma intuição a cada 1 hora. A duração da caçada é de 60 dias.

Campo Abençoado

Evocação: 10 minutos

Alcance: 20 metros

Duração: 8 horas

Com este milagre, o sacerdote de Sevides é capaz de abençoar uma determinada área de 20 metros de raio. Nessa área, a proteção de Sevides estará sobre todo aquele que nela permanecer. Esse milagre é muito utilizado nas aventuras antes de se dormir, dada as propriedades curativas.

- Campo abençoado 1: Com este efeito o sacerdote cria um campo em que todo aquele que dormir nele, não terá pesadelos, desde que tal pesadelo não tenha origem mágica.
- Campo abençoado 3: Idem ao anterior, mas com este efeito todos os que dormirem no campo recuperarão 4 pontos de EH por hora ao invés dos 3 pontos normais.
- Campo abençoado 5: Idem ao anterior, mas com este efeito não são necessárias mais as duas horas iniciais para conformação do mana, para só então passar a recuperar o karma. Já na primeira hora de sono todos as classes místicas já começam a recuperar seu karma.
- Campo abençoado 8: Idem ao anterior, mas além disso, pelas propriedades curativas, qualquer teste de medicina realizado no campo terá -1 nível de dificuldade.

Camuflagem

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Toque

Duração: Variável

Ar Livre

Ambiente Natural

Este feitiço permite que o Rastreador use o ambiente à sua volta para camuflar a si mesmo ou outras pessoas próximas, dando a essas pessoas uma redução no Nível de Dificuldade de seus rolamentos de Ações Furtivas enquanto permanecerem imóveis, não fizerem qualquer ataque ou usarem qualquer feitiço. O efeito da camuflagem dura até a pessoa camuflada se mexer.

Este feitiço pode ser usado apenas ao ar livre e em ambiente natural. Somente o rastreador pode ser alvo do efeito 10.

O ajuste ganho e o número de pessoas que podem ser escondidas com cada uso deste encantamento é uma função da dificuldade do efeito usado, da seguinte forma:

- Camuflagem 1: Dá -1 Nível de Dificuldade para o rolamento de Ações Furtivas de uma pessoa.
- Camuflagem 3: Dá -1 -Nível de Dificuldade para o rolamento de Ações Furtivas de até três pessoas.
- Camuflagem 4: Dá -2 Níveis de Dificuldade para o rolamento de Ações Furtivas de uma pessoa.
- Camuflagem 6: Dá -2 Níveis de Dificuldade para o rolamento de Ações Furtivas de até três pessoas
- Camuflagem 8: Dá -3 Níveis de Dificuldade para o rolamento de Ações Furtivas de uma pessoa.
- Camuflagem 10: Concede -5 Níveis de Dificuldade para o rolamento de Ações Furtivas. Além disso, enquanto o Rastreador estiver sob o efeito deste encanto ele não poderá ser detectado por nenhum meio mágico.

Canção do Alento

Evocação: Variável

Alcance: 5 metros

Duração: 1 dia

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

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

Para que o ritual funcione, é necessário primeiramente que a pessoa beneficiada tenha algum motivo de preocupação e ansiedade de algo que venha a ocorrer no dia seguinte da realização do ritual. Satisfeita essa condição, o evocador deverá tocar uma canção suave enquanto a pessoa ainda estiver acordada. Após algum tempo, essa pessoa acabará dormindo e o evocador deverá continuar tocando até o dia seguinte, quando a pessoa acordar. Ela irá dormir muito bem e acordará no dia seguinte com uma série de bônus.

No entanto, é necessário que o tempo de sono seja de no mínimo 6 horas. Conseqüentemente, a evocação da magia será de no mínimo seis horas somados ao tempo inicial da música enquanto a pessoa ainda estava acordada.

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

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

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

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

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

Canção do Ânimo

Evocação: uma rodada

Alcance: 5 metros

Duração: 20 rodadas

Com o uso deste feitiço, o Bardo pode dar a um ou mais de seus companheiros ânimo e coragem para

enfrentar o combate. O número de pessoas que podem ser afetadas e o efeito específico de cada uso dependem da dificuldade.

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

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

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

Canção do Sono

Evocação: una rodada

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

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

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

- Canção do Sono 1: Torna uma vítima sonolenta, causando um ajuste de -5 para as Percepções.
- Canção do Sono 2: Torna três vítimas sonolentas, causando um ajuste de -5 para as Percepções.
- Canção do Sono 3: Faz dormir uma pessoa. Note-se o simples sacolejar da vítima poderá quebrar o efeito da magia.
- Canção do Sono 4: Faz dormir duas pessoas. Note-se o simples sacolejar da vítima poderá quebrar o efeito da magia.
- Canção do Sono 5: Faz dormir uma pessoa, sendo quebrado o encanto caso a vítima sinta dor ou incômodos maiores.
- Canção do Sono 6: Faz dormir duas pessoas, sendo quebrado o encanto caso as vítimas sintam dor ou incômodos maiores.
- Canção do Sono 7: Faz dormir três pessoas, sendo quebrado o encanto caso as vítimas sintam dor ou incômodos maiores.
- Canção do Sono 8: Faz uma pessoa dormir um sono profundo, mas podendo ser acordada apenas quando a magia for anulada ou sua duração se esgotar, por isso este efeito não poderá ser quebrado mesmo que sejam desferidos golpes que causem dor na vítima.
- Canção do Sono 9: Faz três pessoas dormirem um sono profundo, que podem ser acordadas apenas quando a magia for anulada ou sua duração se esgotar, por isso este efeito não poderá ser quebrado mesmo que sejam desferidos golpes que causem dor nas vítimas.
- Canção do Sono 10: Faz todas as pessoas que escutarem a música dormirem um sono profundo, os efeitos atingem inclusive os aliados do evocador que escutarem. Só acordarão quando a magia for anulada ou sua duração se esgotar. Note-se que os efeitos deste nível não serão quebrados mesmo que sejam desferidos golpes que causem dor nas vítimas.

Canção do Tormento

Evocação: 1 rodada

Duração: 20 rodadas

Alcance: 20 metros

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

lutem em piores condições, já que estão sendo submetidas a um olhar superior que as pressionam e as desconcentram.

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

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

Cataclisma

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

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

Na pratica o evocador deverá, primeiramente, escolher os alvos que terão suas energias "roubadas" (os alvos têm de estar a pelo menos 20 metros do evocador). Após a evocação, os alvos escolhidos deverão fazer uma resistência á magia e os que falharem perderão 1 ponto de karma que será imediatamente assimilado à energia do cataclisma. A cada um (1) ponto de karma roubado, aumenta-se (4) no dano **básico** da explosão (se um cataclisma de dano máximo 16 receber um acréscimo de 2 pontos de karma, seu dano máximo passará a ser 24) .

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

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

Chuva Ácida

Evocação: 3 rodadas

Alcance 1km

Duração: 30 rodadas

Ar livre

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

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

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

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

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

- Chuva ácida 1: Causa dano 1 por rodada de exposição em área de até 25 m de raio.
- Chuva ácida 3: Causa dano 2 por rodada de exposição em área de até 50 m de raio.

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

Círculo de Proteção

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: Variável

Esta magia permite que o evocador energize um círculo, previamente preparado no chão, que protegerá quem estiver no seu interior de mortos-vivos que estiverem fora dele. Qualquer outra criatura não será afetada pelo círculo. O poder das criaturas que podem ser contidas e o tempo pelo qual elas podem ser contidas varia com o efeito usado. A Evocação deste feitiço não inclui o tempo necessário para se preparar o círculo.

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

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

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

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

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

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

Clarividência

Evocação: 10 rodadas

Alcance: Variável

Duração: Variável

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 MJ o que pretende ver. De acordo com o efeito o MJ, determinará o que será visto. Não há limite para a distância mas a duração da visão é dada no efeito. Note que toda visão é meio turva e mas o som é bem razoável. Toda clarividência que seja sobre o futuro não necessariamente irá acontecer.

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

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

pode ser do presente ou do futuro (o mestre escolhe).

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

Cobertura

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: 30 rodadas

Com este milagre o sacerdote protege uma pessoa, recebendo dano em seu lugar. A quantidade de dano que o sacerdote poderá receber no lugar da pessoa varia de acordo com o nível da magia. Apesar de estar protegendo o alvo da magia, o sacerdote pode continuar atacando normalmente sem qualquer penalidade.

- Cobertura 1: Os primeiros 5 pontos de dano no alvo são redirecionados para o sacerdote.
- Cobertura 2: Os primeiros 10 pontos de dano no alvo são redirecionados para o sacerdote.
- Cobertura 4: Os primeiros 20 pontos de dano no alvo são redirecionados para o sacerdote.
- Cobertura 6: Os primeiros 30 pontos de dano no alvo são redirecionados para o sacerdote.
- Cobertura 8: Os primeiros 40 pontos de dano no alvo são redirecionados para o sacerdote.
- Cobertura 10: Os primeiros 50 pontos de dano no alvo são redirecionados para o sacerdote.

Comunhão Natural

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: 1 hora.

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

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

Conhecimento

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 Ativação

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

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

Conhecimento Natural

Evocação: 20 Rodadas

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Ambiente Natural

Com este feitiço, o evocador é capaz de em pouco tempo compreender o ambiente no qual vive ou que esteja de passagem. O evocador só pode utilizar este feitiço em um local natural, como florestas, montanhas, planícies, etc. O efeito da magia dará conhecimento sobre aquela área: saberá sobre as espécies de animais e vegetais que existem naquela área. Caso haja alguma construção na localidade, ele sentirá uma perturbação na informação, mas não conseguirá definir o que é e nem onde está. O tamanho da área e a quantidade de informações, vária conforme o nível.

- Conhecimento Natural 1: O evocador adquire conhecimento sobre a principal espécie animal e vegetal do local em uma área natural de 300m de raio.
- Conhecimento Natural 3: O evocador adquire conhecimento sobre as principais espécies animais e vegetais do local em uma área natural de 500m de raio.
- Conhecimento Natural 5: Como o anterior, mas consegue também identificar trilhas no local em uma área natural de 1km de raio.
- Conhecimento Natural 7: Como o anterior, mas consegue também identificar rios no local em uma área natural de 3km de raio.
- Conhecimento Natural 9: O evocador tem pleno conhecimento de toda a fauna, flora e também de todo tipo de relevo, caminhos e outras informações em uma área natural de 10km de raio.

Conjuração Natural

Evocação: Ritual

Alcance 5m

Duração: 1 ano e 1 dia

Ambiente Natural

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

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

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

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

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

Contatos

Evocação: Variável

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Este encanto traz conhecimentos de fatos do passado ou do presente. Uma intuição será enviada por uma entidade, esta será na forma de respostas mais ou menos precisas (dependendo do efeito usado).

O efeito de Dificuldade 1 tem evocação instantânea, mas todos os demais são rituais. A duração corresponde ao tempo que a entidade demora para dar a resposta (uma ou duas rodadas, normalmente).

Algumas magias mascaram a verdade, tomando esta mágica inútil, ou até mesmo mentirosa, mas este é um evento raro. Outras vezes, a entidade pode não saber ou não querer transmitir a resposta; neste caso, a magia falha. Estas ocasiões são muito raras, e dependem de fatores que o seu Mestre de Jogo tem que manter secretos.

- Contatos 1: O evocador recebe uma intuição geral sobre um assunto. O assunto deve ser definido por duas palavras, no máximo (líder bandido, o castelo, as negociações, etc) e a intuição pode ser qualquer coisa referente ao assunto, sem controle por parte do evocador (eu sinto falsidade, há forças demoníacas agindo, há um grande ódio nele, etc). Diversas perguntas sobre o mesmo assunto causam respostas iguais.
- Contatos 3: A entidade dará uma resposta de Sim ou Não a uma pergunta de até 4 palavras. Perguntas parecidas causam respostas iguais. O ritual custa 10 moedas de ouro.
- Contatos 5: Idem ao anterior, mas a resposta será uma palavra qualquer (subsolo, Demônios, falso, etc) que defina bem a resposta. O custo do ritual é de 18 moedas de ouro.
- Contatos 7: A entidade responderá a uma pergunta de até 6 palavras com uma resposta de até 4 palavras. O ritual custa 23 moedas de ouro.

- Contatos 9: Idem ao anterior, mas a pergunta pode ter até 8 palavras e uma resposta de até 7 palavras. O ritual custa 30 moedas de ouro.

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 e até implantar sugestões nela.

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

Contatos Musicais

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

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

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

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

- Contatos Musicais 1: Permite transmitir uma mensagem de até 1 palavra a uma pessoa.
- Contatos Musicais 2: Permite transmitir uma mensagem de até 3 palavras a até 2 pessoas.
- Contatos Musicais 4: Permite transmitir uma frase curta com no máximo 10 palavras para 2 pessoas.
- Contatos Musicais 6: Permite transmitir uma frase longa com no máximo 25 palavras para 3 pessoas.
- Contatos Musicais 8: Permite transmitir um pequeno discurso com no máximo 100 palavras para 4 pessoas.
- Contatos Musicais 10: Permite transmitir um discurso com no máximo 1000 palavras para uma pessoa.

Controle

Alcance: 10 metros

Evocação: 10 rodadas

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.

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

Um morto-vivo controlado passa a ser um escravo completo do evocador, sempre procurando servir o seu mestre com o melhor de suas capacidades e de seu entendimento. Ele não pode ser convencido a agir contra o seu mestre sem uso de 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 até 5 vezes seu total na magia Controle. Assim, um necromante com total 6 em Controle pode dominar no máximo 30 mortos vivos.

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

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

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

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

Controle Climático

Evocação: 3 rodadas

Alcance: 10km de raio

Duração: 1 hora

Ar Livre

Esta magia permite ao evocador mudar as condições climáticas de uma região em poucas rodadas. Esta mudança, porém, não pode sair da faixa estipulada do local (não é possível fazer tempestades no deserto).

Outra limitação da magia é que ela não muda radicalmente o tempo (a não ser em seus efeitos mais poderosos - 7 e 9). Toda a mudança é gradual, seguindo a linha a seguir:

Tornado - Tempestade - Chuva - Muito Nublado - Normal - Céu Limpo - Calor Seco - Seca Menor - Seca Maior.

A mudança pode ser em um sentido ou em outro (um céu limpo se toma normal, ou um céu limpo se toma calor seco). O poder do efeito diz quantos passos desta cadeia você pode alterar.

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

Para mais informações sobre estas condições de tempo, pergunte ao seu Mestre do Jogo.

- Controle Climático 1: Apenas consegue prever qual o tempo para os próximos 2 dias.
- Controle Climático 3: Altera em um passo o tempo local.
- Controle Climático 5 : Altera em dois passos o tempo local.
- Controle Climático 7: Altera em três passos o tempo local.
- Controle Climático 9: Altera em quatro passos o tempo local.

Controle Mecânico

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 10 rodadas

Com esta magia é possível o evocador controlar dispositivos mecânicos que seriam operados por uma pessoa(s) ou criaturas. Assim é possível se mover uma alavanca, um leme, uma roda ou até mesmo dispositivos tracionados por animais ou criaturas, tais como um moinho tracionado por bois, uma ponte levadiça, portão levadiço, leme de um barco, uma roda de tortura...

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

A magia funciona como se o evocador tivesse operando diretamente o mecanismo o que requer

concentração durante a operação. O alcance da magia varia com o efeito.

- Controle Mecânico 1: Permite controlar mecanismos que seriam operados com uma mão com uma força normal (força = 0), tais como alavancas e fechaduras. O alcance é de 5 metros
- Controle Mecânico 3: Permite controlar mecanismos que seriam operados por uma pessoa e que exige as duas mão e que precise força média (força = 2), tais como lemes de direção, roda para içar uma pequena ancora. O alcance é de 10 metros
- Controle Mecânico 5: Permite controlar mecanismos que seriam operados por até duas pessoas normais ou por uma pessoa de grande força (força = 3), tais como controle de um pequeno barco, uma roda para içar uma ancora média. O alcance é de 15 metros
- Controle Mecânico 7: Permite controlar mecanismos que seriam operados por até 3 pessoas ou com uma força de um boi, tais como um pequeno moinho, uma roda para içar uma grande ancora de um navio, uma grande roda para levantar um portão de um castelo. O alcance é de 20 metros
- Controle Mecânico 9: Permite controlar mecanismos que seriam operados por grandes animais tais como Elefantes ou criaturas gigantes. O alcance é de 25 metros

Conversão Energética

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

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

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

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

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

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

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

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

Convivência

Evocação: 10 rodadas

Alcance: Variável

Duração: 1 dia

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

Na prática, ao final da duração da magia, o evocador saberá as principais características do local como: regime legal, deuses mais influentes, padrão de comércio, principais lendas e canções, comidas típicas, pessoas mais importantes, as festividades; enfim, o evocador passa a ter conhecimento de todas as principais informações existentes na localidade. Ao critério do MJ é possível ainda que informações mais sigilosas

sejam obtidas. Nesse caso o jogador poderá fazer um ou mais testes de Persuasão de dificuldade determinada pela MJ, mas influenciada pela interpretação do jogador.

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

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

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

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

Convocação

Evocação: Variável

Alcance: Variável

Duração: Variável

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

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

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

Convocação Animal

Evocação: Ritual

Alcance: 10 km de raio

Duração: Variável

Através esta magia o evocador entra em contato com a natureza ao seu redor para convocar um grupo de animais que ficará a sua disposição para cumprir uma missão especial. É preciso que exista um motivo muito importante para que esta magia seja evocada. Caso contrário, o evocador perderá a harmonia necessária à evocação de seus feitiços e não poderá mais utilizar seus poderes, até se redimir de seu erro.

Após a evocação do feitiço, uma quantidade de estágios de animais será convocada a executar uma missão. O tipo de animal convocado varia de acordo com a missão e o estágio máximo indicado no efeito, tendo como parâmetro os animais mais aptos a executar as funções destinadas (ao critério do mestre do jogo).

O jogador pode ainda selecionar os animais que ele deseja convocar (desde que respeite os limites do efeito). Mas para isso ele deve ter conhecimento da existência dos animais na área de efeito. Para fazer

isso ele pode utilizar os efeitos 1 e 2 desta magia, que servem para este fim.

A quantidade de estágios de animais e o Estágio máximo possível para a convocação variam com a dificuldade do efeito. Esta magia tem a limitação de só poder ser evocada em ambientes naturais.

- Convocação Animal 1: Faz com que o evocador tome ciência das espécies de animais que estejam na área de efeito.
- Convocação Animal 2: Idem ao anterior, mas o evocador saberá também a direção e distancia que se encontra dos animais que ele deseja localizar.
- Convocação Animal 4: Convoca até 9 estágios de animais, cujo estágio máximo seja 3.
- Convocação Animal 6: Convoca até 15 estágios de animais, cujo estágio máximo seja 5.
- Convocação Animal 8: Convoca até 21 estágios de animais, cujo estágio máximo seja 7.
- Convocação Animal 10: Convoca até 27 estágios de animais, cujo estágio máximo seja 9.

Coordenação

Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 metros

Duração: 15 rodadas

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

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

Corrente

Alcance: 15 metros

Evocação: 1 rodada

Duração: Variável

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

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

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

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

Covardia

Evocação: Instantânea

Alcance: 50 metros

Duração: Variável

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. Para evocar este efeito, o necromante deve dispor de um corpo morto, que deverá ser de acordo com o tipo de morto-vivo que se deseja criar (ver descrição das criaturas mortos-vivos).

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

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

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

Criptograma Místico

Evocação: Variável

Alcance: Toque

Duração: 1 ano e 1 dia

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

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

- Criptograma Místico 1: Faz um texto ou desenho em uma folha ficar invisível a olhos não treinados. Mesmo textos já escritos podem ser afetados por esta magia. Qualquer mago capaz de usar este nível sentirá, caso toque um material encantado por Criptograma Místico 1, que a magia está sendo usada. Para ler é preciso usar o mesmo. A Evocação é de 3 rodadas.
- Criptograma Místico 2: Com este nível é possível criar uma ou mais penas e tinta. O texto escrito com esse material poderá ser visto somente por aqueles que participaram do ritual, ninguém mais. O custo de sacrifício desse ritual é de 1 moeda de ouro por pena. A evocação deste nível é de 1 hora.
- Criptograma Místico 4: O mago consegue transmitir para o papel com perfeição qualquer imagem visualizada por ele. O usuário entra num estado de transe e seus dedos "desenham" na superfície do papel a imagem. Os detalhes, a cor e a nitidez do desenho vão depender do quão bem a imagem ficou gravada na memória do usuário A evocação da magia varia de 1 minuto para desenhos simples a 10 minutos para desenhos complexos.
- Criptograma Místico 6: Idem ao anterior mas o mago pode fazer um desenho extraído do subconsciente de outro ser, fazendo com que ele pense na figura que o evocador quer extrair. Para isso o mago toca com uma das mãos a cabeça do alvo e com a outra começa o desenho. O alvo pode resistir com um teste se resistência à magia se assim desejar e, caso falhe (ou concorde), ambos entram em estado de transe e a mente do alvo ficará fixada nesta imagem até que o mago acabe o desenho.
- Criptograma Místico 8: Esse interessante ritual deve ser usado em um livro ou pergaminho que após confeccionado pode ao desejo do mago gravar magicamente, em suas folhas, toda a conversação realizada próxima a ele por um máximo de uma hora. Após este período o livro deverá ser encantado novamente. O livro capta palavras num raio de até 25 metros. As palavras serão escritas com a letra do

conjurador e no sentido em que o mesmo entenderia essa conversa se estivesse presente. Existe uma cor para cada timbre de voz, sendo fácil uma visualização de quem diz cada frase. O custo em sacrifício é de 6 Moedas de ouro.

- Criptograma Místico 10: Esse nível é um ritual conhecido como folhas gêmeas. Este nível permite encantar duas folhas de modo que, após o encantamento ao escrever em um deles, a outra ficará escritas da mesma forma, independente da distância que as duas folhas estiverem. Note que qualquer acidente com uma das folhas (fogo, água, tempo, sangue), serão assimilados pelas outras. O custo de sacrifício é de 6 moedas de ouro.

Curas Espirituais

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

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.

Alguns níveis deste milagre são capazes de 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 efeito de Curas Espirituais é 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 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, esta 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, esta magia Cura 100 pontos de EH do ser tocado.

Curas Físicas

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Permanente

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

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

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

Curas Heróicas

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

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

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

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

- Curas Heróicas 1: Cura um valor máximo de 16 pontos de EH.
- Curas Heróicas 2: Cura um valor máximo de 24 pontos de EH.

- Curas Heróicas 4: Cura um valor máximo de 36 pontos de EH.
- Curas Heróicas 6: Cura um valor máximo de 48 pontos de EH.
- Curas Heróicas 8: Cura um valor máximo de 64 pontos de EH.
- Curas Heróicas 10: Cura um valor máximo de 80 pontos de EH.

Dardos de Gelo

Evocação: Instantânea

Alcance: 50 Metros

Duração: 1 Rodada

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

Por exemplo, se um mago evocar o efeito 1, ele pode laçar 3 dardos com dano máximo 8 contra três alvos, ou dois dardos contra dois alvos onde um dardo tem dano máximo 8 e outro tem dano máximo 12, ou 1 único dardo com dano máximo 16. O dano máximo de cada dardo é determinado pelo efeito que está sendo usado.

Após atingir (ou não) o inimigo o dardo se fragmenta, derrete rapidamente e em seguida toda a água desaparece. Todo esse processo demora uma rodada (daí a Duração do feitiço).

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

Degeneração Física

Evocação: Instantânea

Alcance: 15 metros

Duração: Variável

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

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

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

Desertificação

Evocação: 10 rodadas

Alcance Variável

Duração: Permanente

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

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

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

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

Desintegração

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

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

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

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

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

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

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

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

- Desintegração 1: Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 10cm x 10cm x 10cm. O alcance é de 5 metros.
- Desintegração 2: Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 50cm x 50cm x 50cm. O Alcance é de 10 metros.
- Desintegração 4: Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 1m x 1m x 1m, e vegetais cujas dimensões máximas sejam 10cm x 10cm x 10cm. O mago pode afetar até 2 objetos e/ou criaturas diferentes. O alcance é de 20 metros.
- Desintegração 6: Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 2m x 2m x 2m, e vegetais cujas dimensões máximas sejam 50cm x 50cm x 50cm. A partir deste nível o usuário tem um controle melhor sobre sua magia, ele pode "desenhar" com sua desintegração, como se estivesse desenhando com as mãos. (usa-se o nível na habilidade "Arte" em desenho). O mago pode afetar até 3 objetos e/ou criaturas diferentes. O Alcance é de 30 metros.
- Desintegração 8: Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 3m x 3m x 3m, vegetais cujas dimensões máximas sejam 1m x 1m x 1m e animais cujas dimensões máximas sejam 20cm x 20cm x 20cm. O mago pode afetar 4 objetos/criaturas diferentes. O Alcance é de 40 metros.
- Desintegração 10: Afeta minerais, cujas dimensões máximas sejam 4m x 4m x 4m, vegetais cujas dimensões máximas sejam 2m x 2m x 2m, e animais cujas dimensões máximas sejam 60cm x 60cm x60cm. O mago pode afetar 5 objetos/criaturas diferentes. O Alcance é de 50 metros.

Deslocamento Natural

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Ambiente Natural

Com esta magia o evocador manterá sua mente e corpo, concentrados apenas em seu deslocamento, adquirindo a capacidade de se movimentar em ambientais naturais de difícil acesso (como pântanos, areia fofa, ladeiras íngremes etc...), como se estivesse atravessando normalmente.

O deslocamento do evocador será feito como se ele estivesse em terreno com menor dificuldade de acesso.

Quanto mais alto for o nível da magia maior será o tempo máximo do deslocamento natural e mais difícil será o ambiente pelo qual o evocador poderá trafegar normalmente, podendo chegar até mesmo á níveis sobre-humanos de deslocamento.

Note que os efeitos da magia se aplicam apenas enquanto o evocador estiver "se deslocando", sendo assim, caso ele execute um ataque ou tome qualquer outra ação enquanto estiver sob efeito do deslocamento natural, esta será instantaneamente quebrada.

As situações não previstas serão aplicadas da maneira que o mestre do jogo achar mais condizente com o nível usado. Esta magia tem a limitação de só poder ser evocada em ambientes naturais.

- Deslocamento Natural 1: O evocador poderá se deslocar normalmente em ambientes pouco acidentados como em um chão pedregoso, matas medianamente fechadas, areia da orla de uma praia ou ladeiras pouco íngremes. (até 20 graus de inclinação). A duração é de 10 minutos.
- Deslocamento Natural 3: Idem ao anterior, mas dura 2 horas.

- Deslocamento Natural 5: O evocador poderá se deslocar normalmente em ambientes muito acidentados e de difícil (porém possível) travessia, como pântanos, dunas de um deserto, matas muito fechadas, mangues e ladeiras bastante íngrimes (até 40 graus de inclinação). A duração é de 10 minutos.
- Deslocamento Natural 7: Idem ao anterior, mas dura 2 horas.
- Deslocamento Natural 10: O evocador poderá se deslocar normalmente em ambientes absurdamente acidentados e de acesso quase impossível, como se deslocar por sobre os galhos das árvores de uma floresta fechada, durante um terremoto muito forte, em areias movediças e ladeiras absurdamente íngrimes (até 60 graus de inclinação). A duração é de 2 horas.

Despistamento

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Toque

Duração: 3 horas

Esta magia permite que o evocador apague os rastros deixados por si mesmo e/ou seus companheiros, tornando mais difíceis o,, rolamentos de Seguir Trilhas para alguém que deseje segui-lo Este encanto pode ser usado apenas em ambiente natural.

- Despistamento 1: Afeta uma pessoa e concede -1 Nível de Dificuldade
- Despistamento 2: Afeta 5 pessoas e concede -1 Nível de Dificuldade.
- Despistamento 3: Afeta uma pessoa e concede -2 Níveis de Dificuldade.
- Despistamento 5: Afeta 5 pessoas e concede -2 Níveis de Dificuldade.
- Despistamento 6: Afeta 8 pessoas e concede -2 Níveis de Dificuldade.
- Despistamento 7: Afeta 3 pessoas e concede -3 Níveis de Dificuldade.
- Despistamento 8: Afeta uma pessoa e concede -4 Níveis de Dificuldade.
- Despistamento 10: Torna impossível se rastrear o evocador.

Detecção de Magia

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 1 rodada

Este encantamento permite que o evocador detecte a aura emanada por qualquer objeto mágico ou local onde haja magia em operação. O objeto ou local testado brilha de maneira visível caso haja magia no mesmo. Com o passar dos níveis o evocador passa a obter informações sobre a natureza e a força da magia presente. Para poder usar essa magia o evocador deve ter uma linha de visão para o objeto.

Caso queira utilizar esse feitiço em pessoas, as mesmas terão direito a uma resistência à magia. Se passarem, nenhuma informação é obtida. Caso não passem, poderá ser detectado se há ou não magia nessa pessoa. Quanto maior o nível, maiores poderão ser as informações detectadas nessa pessoa.

Note que, caso uma área esteja sob o efeito de uma magia, toda a área brilhará. Deste modo, não se poderá determinar se existe algum objeto que brilha a área, por exemplo, pois não será possível distinguir o brilho do objeto do brilho do local. No caso de pessoas, também não será possível distinguir o efeito. Tanto para um, quanto para outro, se houver mais de um encanto, as informações obtidas serão sempre a do feitiço mais poderoso (maior nível).

O nível 10 é a única exceção a essa regra.

- Detecção de Magia 1: Detecta magia em 1 objeto ou local tocado pelo evocador.
- Detecção de Magia 2: Detecta magia em 1 objeto ou local a até 5 metros do evocador ou detecta se há magia em uma pessoa nessa mesma distância.
- Detecção de Magia 4: Idem ao anterior, mas permite saber a natureza da magia (natural, profana, arcana, sagrada, divina ou demoníaca). No caso de pessoas, permite saber se a magia é um encantamento no qual a pessoa tenha sido vítima ou se é de outra fonte como um item mágico (observe que neste caso os focus normais são incluídos como itens mágicos)
- Detecção de Magia 6: Idem ao anterior, mas permite saber com precisão a origem da magia (magia necromante, elementalista, de bardo...).
- Detecção de Magia 8: Idem ao anterior, mas permite saber a força da magia (o nível dela). Idem para o caso de pessoas.
- Detecção de Magia 10: Permite saber em uma área de até 5 metros de distância do evocador se existe magia, qual a origem dela, a força; o evocador saberá não só a da magia mais forte, mas de todas as outras caso hajam mais. No caso de pessoas, o personagem poderá também discriminar e saber que ao mesmo tempo a pessoa tem um item mágico e está sob um feitiço, sabendo a natureza e a força dessas magias.

Detecções

Evocação: 2 rodadas

Alcance: 1 km

Duração: 3 rodadas

Com este milagre, o sacerdote detecta emanações oriundas de locais e seres malédicos, detectando o mal, conforme visto nos efeitos. O que se descobre através deste encanto aparece na mente do evocador.

- Detecções 1: Descobre-se a presença do mal em um lugar de alta concentração maléfica. Pode ser um templo demoníaco, um castelo mal-assombrado, etc. Apenas se sabe da existência de mal no local, não o que é nem a fonte das emanações.
- Detecções 2: Detecta-se a presença de demônios na área e sua direção geral (norte, sudoeste, etc)
- Detecções 3: Detecta-se a presença de mortos-vivos na área, sua direção geral e a quantidade relativa: poucos (se forem 5 ou menos), média (entre 6 e 10 mortos vivos) e muitos (mais que 10).
- Detecções 5: Detecta-se a presença do mal sob outras formas, como um ritual ou um item amaldiçoado.
- Detecções 8: O sacerdote consegue ter informações precisas da quantidade,direção exata de demônios, mortos vivos ou qualquer outros seres malignos incluindo cultistas (demonistas).

Detectar Intenção

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 3 rodadas

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

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

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

Distração

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Instantânea

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

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

- Distração 1: Permite atrair a atenção das pessoas em locais muito movimentados como festivais e celebrações.
- Distração 3: Permite atrair a atenção das pessoas em locais bem movimentados, como um porto durante o dia.

- Distração 5: Permite atrair a atenção das pessoas em locais de mediana movimentação, como uma cidade pequena ou vila.
- Distração 7: Permite atrair a atenção das pessoas em locais de pouca movimentação, como uma cidade ou vila à noite.
- Distração 9: Permite atrair a atenção das pessoas em locais onde quase não há movimentação, como um deserto.

Doenças

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: Instantânea

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

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

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

Domínio

Evocação: uma rodada

Alcance: 30 metros

Duração: variável

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Domínio Mental

Evocação: 1 rodada

Alcance: 3 metros

Duração: Variável

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

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

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

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

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

Domínio Natural

Evocação: 1 rodada

Alcance 20m

Duração: Variável.

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

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

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

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

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

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

Elemental da Água

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

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

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

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

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

Elemental da Terra

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

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

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

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

- Elemental da Terra 1: Conjura um Elemental. Menor da Terra por 1 dia. O rubi custa 1 moeda de ouro.

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

Elemental do Ar

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

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

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

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

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

Elemental do Fogo

Evocação: ritual

Alcance: variável

Duração: variável

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

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

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

- Elemental do Fogo 1: Conjura um Elemental Menor do Fogo por 1 dia.' 0 rubi custa 1 moeda de ouro.
- Elemental do Fogo 3: Conjura um Elemental do Fogo fraco por 1 dia. O rubi custa 3 moedas de ouro.

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

Elo Animal

Evocação: Variável

Alcance: Variável

Duração: Variável

Ambiente Natural

Este encanto permite que o evocador forme um elo empático entre si mesmo e um ser de inteligência animal que não tenha nenhuma habilidade mágica. O ser não pode ter intenções hostis em relação ao místico. Este encanto pode ser usado apenas em ambiente natural.

O animal submetido a este feitiço tem direito a uma Resistência à Magia; e caso obtenha sucesso, recusará a aliança. Esta magia não mais poderá ser usada neste animal durante o período de seis meses.

O elo criado permite que o evocador transmita ordens e receba informações do animal, mesmo à distância. O modo de comunicação é muito rudimentar e deve se restringir a sensações e conceitos de 4 palavras ou menos. O animal obedecerá às ordens do evocador com o máximo de sua capacidade.

O efeito de Dificuldade 10 desta magia permite que o evocador crie um elo com todos os mamíferos e aves de pequeno porte de uma mata. Animais de pequeno porte são aqueles que são pequenos demais sequer para ter Estágio (esquilos, passarinhos, etc). A aliança incluirá todos estes animais que vivam a uma distância de até 5 quilômetros de um ponto determinado pelo evocador. Para poder usar este efeito, o evocador tem de ter vivido na área por pelo menos 3 meses.

O que acontece quando este efeito é usado é que todos os animais citados passam a se comunicar com o evocador e lhe dizer tudo o que acontece e tudo o que existe na área de efeito da magia. Nada pode acontecer na área sem que o evocador tome conhecimento. Um dos efeitos disso é que o evocador que usar Elo Animal 10 não pode ser surpreendido enquanto estiver neste local. Muitas outras conseqüências ocorrerão, mas estas devem ser determinadas caso a caso, conforme o MJ achar justo.

Caso o evocador use este encanto para criar um elo com Duração permanente com um animal, este elo durará até que um dos dois morra (ou seja, este efeito não pode ser dissolvido). O evocador pode criar até 3 Elos permanentes com animais.

Caso o animal morra, o evocador fica atordoado por 3 horas e não pode usar este feitiço para criar novas alianças com animais por um ano.

O evocador desta magia oferece ao animal uma aliança para ajuda e proteção mútua. Conforme o efeito usado, a aliança pode ser temporária ou permanente. Qualquer que seja a forma da aliança, ela é muito séria, e causar problemas ao animal com que se tem o elo para tirar proveito disso (por exemplo: mandar o animal na frente para que as armadilhas calam 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 MJ.

- Elo Animal 1: Cria uma aliança com um animal de Estágio 1. A Evocação deste feitiço demora 10 rodadas e a Duração é de 24 horas.
- Elo Animal 2: Cria uma aliança com um animal de Estágio 3 ou menos. A Evocação deste feitiço demora 10 rodadas, o Alcance é toque e a Duração é de 3 dias.
- Elo Animal 3: Concede ao evocador a capacidade de ver, ouvir e sentir as coisas que um animal com que se tem aliança sente. A Evocação demora uma rodada, o Alcance é toque e a Duração é de 20 rodadas.
- Elo Animal 4: Cria uma aliança com um animal de Estágio 3 ou menos. A Evocação deste feitiço é ritual, o Alcance é toque e sua Duração é permanente. Os materiais necessários ao ritual custarão 3 moedas de ouro.
- Elo Animal 5: Cria uma aliança com um animal de Estágio 6 ou menos. A Evocação deste feitiço demora 10 rodadas, o Alcance é toque e a Duração é de 6 dias.
- Elo Animal 6: Idem ao Efeito 3, mas a duração é de 3 horas.
- Elo Animal 7: Cria uma aliança com um animal de Estágio 6 ou menos. A Evocação deste feitiço é ritual, o Alcance é toque e sua Duração é permanente. Os materiais necessários ao ritual custarão 7 moedas de ouro.
- Elo Animal 8: Cria uma aliança com um animal de Estágio 9 ou menos. A Evocação deste feitiço demora 10 rodadas, o Alcance é toque e a Duração é de 24 horas.
- Elo Animal 9: cria uma aliança com um animal de Estágio 9 ou menos. A Evocação deste feitiço é ritual, o Alcance é toque e sua Duração é permanente. Os materiais necessários ao ritual custarão 15 moedas de ouro.
- Elo Animal 10: cria uma aliança com todos os mamíferos e aves de pequeno porte de uma mata. A Evocação deste feitiço é ritual, o Alcance é de 5 quilômetros e sua Duração permanente. Os materiais necessários ao ritual

custarão 15 moedas de ouro. Nenhuma Resistência à Magia é envolvida (o sucesso na aliança é automático).

Empatia

Evocação: 1 rodada

Alcance: 10 metros

Duração: 1 hora

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

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

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

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

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

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

Empatia Animal

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: Variável

Este feitiço permite que o evocador se comunique com os animais, transmitindo emoções, ordens ou mesmo se comunicando com eles. Os animais têm direito a uma Resistência à Magia. Caso obtenham sucesso, não serão afetados pelo encanto. Note que este feitiço só atua em seres de inteligência animal que não tenham nenhuma capacidade mágica.

Se o evocador e/ou qualquer membro de seu grupo atacar um animal que esteja sob o efeito desta magia, a mesma será instantânea e irrevogavelmente quebrada.

Apesar de o evocador poder comandar animais com este encanto, isto não lhe concede de forma alguma o direito de explorá-los. Nenhum animal obedecerá um comando que lhe faça ir contra a sua natureza (como atacar oponentes mais fortes, por exemplo). Além disso, tais comandos desrespeitam grandemente a Natureza como um todo, e o evocador deverá ser punido pelo MJ.

Alguns efeitos permitem que o evocador se comunique com os animais. A Duração da magia, neste caso, é o tempo durante o qual o evocador mantém a capacidade de se comunicar com o animal. Lembre-se que a inteligência do animal é pequena e a comunicação deve incluir apenas conceitos básicos. Como regra prática, considere que apenas conceitos muito simples (4 palavras ou menos), imagens, sons, odores, sabores ou impressões táteis podem ser transmitidos ou recebidos.

Pele, mesmo,, motivo, sugestões transmitidas aos animais também devem ser simples, mantendo os mesmos limites usados para as comunicações. A Duração da magia neste caso é o tempo dentro do qual a vítima está sob o efeito da sugestão. Caso a sugestão não tenha sido cumprida até então, o animal irá embora, abandonando a tarefa no meio, se for o caso.

- Empatia Animal 1: Impede que 1 animal ataque o evocador por 10 rodadas.
- Empatia Animal 3: Permite que o evocador se comunique com um animal. A Duração do encanto é de 10 rodadas.
- Empatia Animal 4: Permite que o evocador dê uma sugestão a um animal. A Duração do feitiço é de 10 rodadas.
- Empatia Animal 5: Impede que até 10 animais ataquem o evocador e seus acompanhantes por 20 rodadas.

- Empatia Animal 6: Permite que o evocador se comunique com uma espécie de animal (ursos, tigres, etc). A Duração do encanto é de 6 horas.
- Empatia Animal 7: Permite que o evocador dê uma sugestão a um animal. A Duração do feitiço é de 10 horas.

Encantamento

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Encolhimento

Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

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

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

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

A criatura que for Encolhida por esta magia, terá a EF reduzida na mesma proporção da diminuição de

seu corpo (a critério do mestre do jogo) considerando, no entanto, o valor mínimo como (1). *"Um guerreiro de energia física 18 que tenha sido encolhido para 1% do tamanho original, terá energia física 1."*

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

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

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

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

Energia Infernal

Evocação: Instantânea

Alcance: 15 metros

Duração: Instantânea

Este feitiço, o preferido dos demonistas, libera uma grande quantidade de energia oriunda dos planos infernais na área imediatamente à frente do evocador. Quanto maior a Dificuldade do Efeito utilizado, maior será a quantidade de energia liberada e, conseqüentemente, maior o dano causado pelo feitiço.

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. A liberação de energia é acompanhada de um odor de enxofre extremamente forte.

Esta energia é muito nociva à vida, causando queimaduras extremamente dolorosas e que tendem a formar cicatrizes. A simples evocação deste feitiço é suficiente para condenar um místico à morte na maior parte dos sistemas jurídicos (quando existem) de Tagmar.

- Energia Infernal 1: Causa 12 pontos de dano.
- Energia Infernal 2: Causa 16, pontos de dano.
- Energia Infernal 3: Causa 20 pontos de dano.
- Energia Infernal 5: Causa 28 pontos de dano.
- Energia Infernal 7: Causa 32 pontos de dano.
- Energia Infernal 9: Causa 36 pontos de dano.

Escalar Superfícies

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 uso

Este feitiço aumenta a chance de um Rastreador realizar com sucesso a manobra Escalar Superfícies, seu uso reduzirá o Nível de Dificuldade em um rolamento de Escalar Superfícies, e, no efeito 9, transformará uma tentativa Impossível em Muito Difícil.

Este feitiço tem apenas duas exigências: o Rastreador não pode estar carregando mais do que a metade de seu próprio peso ao usá-lo, e deve ter pelo menos nível 1 na habilidade Escalar Superfícies. Este feitiço pode ser usado fora de Ambiente Natural sem problemas.

- Escalar Superfícies 1: Reduz em um o Nível de Dificuldade.
- Escalar Superfícies 3: Reduz em dois o Nível de Dificuldade.
- Escalar Superfícies 5: Reduz em três o Nível de Dificuldade.
- Escalar Superfícies 7: Reduz em quatro o Nível de Dificuldade.
- Escalar Superfícies 9: Reduz em cinco o Nível de Dificuldade e faz com que rolamentos Impossíveis se tornem Muito Difíceis.

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 3: Expulsa 12 Estágios.
- Esconjuração 4: Expulsa 16 Estágios.
- Esconjuração 5: Expulsa 20 Estágios.
- Esconjuração 6: Expulsa 24 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 1 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas.
- Esconjuração 7: Expulsa 28 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 1 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas.
- Esconjuração 8: Expulsa 32 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 2 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas.
- Esconjuração 9: Expulsa 36 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 2 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas.
- Esconjuração 10: Expulsa 40 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 3 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas.

Escrita

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 uso

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

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

Escrituras Místicas

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

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

Note que é **impossível** reter magias cujo tempo de evocação seja "ritual".

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

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

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

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

- Escrituras Místicas 1: Retêm uma magia de nível 1 que poderá ser liberada apenas 1 vez após o ritual. A duração do encanto é de 1 dia.
- Escrituras Místicas 3: Retêm uma magia de nível máximo 3 que poderá ser liberada até 1 vez após o ritual. A duração do encanto é de 1 semana.
- Escrituras Místicas 5: Retêm uma magia de nível máximo 5 que poderá ser liberada até 2 vezes após o ritual. A duração do encanto é de 1 mês.
- Escrituras Místicas 7: Retêm uma magia de nível máximo 7 que poderá ser liberada até 2 vezes após o ritual. A duração do encanto é de 1 ano e um dia.
- Escrituras Místicas 9: Retêm uma magia de nível máximo 9 que poderá ser liberada até 3 vezes após o ritual. A duração do encanto é de 13 anos.

Escudo Místico

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

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

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

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

Escudo Térmico

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: 1 uso.

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

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

Escuridão

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: Variável

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

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

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

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

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

- Escuridão 1: Cria escuridão parcial com raio máximo de 1 metro. A escuridão perdura por até 10 rodadas.
- Escuridão 3: Cria escuridão parcial com raio máximo de 3 metros. A escuridão perdura por até 30 rodadas.

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

Esquecimento

Evocação: 2 rodadas

Alcance: 10 metros

Duração: Variável

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

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

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

- Esquecimento 1: Permite ao evocador apagar os fatos dos últimos 5 minutos da memória da vítima. A duração é de 1 dia.
- Esquecimento 2: Permite ao evocador apagar os fatos da última hora da memória da vítima. A vítima fica atordoada por uma rodada. A duração é de uma semana.
- Esquecimento 4: Permite ao evocador apagar os fatos das últimas 24 horas da memória da vítima. A vítima fica atordoada por 2 rodadas. A duração é de 1 mês.
- Esquecimento 6: Este nível permite ao evocador apagar os fatos dos últimos 7 dias da memória. A vítima fica atordoada por 5 rodadas. A duração é de 6 meses.
- Esquecimento 8: Este nível permite ao evocador apagar os fatos dos últimos 30 dias da memória da vítima. A vítima fica atordoada por 10 rodadas. A duração é de 1 ano e 1 dia
- Esquecimento 10: Neste nível o mago é capaz de causar amnésia total em um indivíduo. O ser afetado perde a capacidade de lançar magias e usar habilidades que não sejam eminentemente físicas. As vítimas não se lembram nem mesmo do próprio nome, possuindo apenas a capacidade de falar em sua língua nativa. A duração é de 13 anos.

Explosão Mística

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Instantânea

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

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

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

- Explosão Mística 10: Causa dano máximo 16 em até três vítimas.

Fabricação

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 uso

Com este milagre, sacerdote se torna mais hábil no manejo com os metais, reduzindo o nível de dificuldade da habilidade trabalho em metal. Esse milagre não altera em nada o tempo necessário para a confecção dos itens.

- Fabricação 1: Reduz 1 nível de dificuldade da habilidade trabalho em metal.
- Fabricação 3: Reduz 2 níveis de dificuldade da habilidade trabalho em metal.
- Fabricação 5: Reduz 3 níveis de dificuldade da habilidade trabalho em metal.
- Fabricação 7: Reduz 4 níveis de dificuldade da habilidade trabalho em metal.
- Fabricação 9: Reduz 5 níveis de dificuldade da habilidade trabalho em metal ou torna Muito Difícil algo que seria Impossível.

Fanatismo

Evocação: 10 rodadas

Alcance: 100 metros

Duração: 12 horas

Este milagre é uma espécie de bênção, onde guerreiros que irão lutar a favor da causa do Deus se tornam mais bravos no combate.

Até 100 indivíduos podem ser afetados. Cada um deles terá um aumento em sua coluna de moral, conforme o efeito usado.

- Fanatismo 1: Aumenta em 2 colunas o moral.
- Fanatismo 3: Aumenta em 5 colunas o moral.
- Fanatismo 5: Aumenta em 9 colunas o moral.
- Fanatismo 7: Aumenta em 12 colunas o moral.

Faro

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 12 horas

Ambiente Natural

Com essa magia o evocador ganhará temporariamente a Habilidade de farejar assim como fazem os caninos. O poder do faro varia com a capacidade do efeito. Quanto mais alto o nível, mais aguçada será a capacidade de farejar, podendo chegar a níveis tão altos quanto os próprios caninos. Na pratica a percepção do faro será dada de acordo com a distancia ou tempo, que o alvo esteja ou esteve no local. Para o caso de perceber um alvo presente, a distância dada no nível da magia determina a relação entre dificuldade do efeito conseguido e o numero de vezes que poderá ser aplicada a distancia do alvo, a partir da dificuldade "Rotineiro" (branco). Dessa maneira um nível que determine 5 metros por dificuldade, fará com que o farejador consiga perceber a presença de um alvo nas seguintes distancias: Rotineiro = 5 metros, Fácil = 10 metros, Médio = 15 metros e assim por diante...

Depois de percebida a presença do alvo, o farejador poderá determinar a natureza do cheiro, com um novo teste. Saber se trata de alguém em específico de um homem, uma mulher ou um animal, o teste será determinado com dificuldade a critério do mestre do jogo baseado no conhecimento do farejador no cheiro em questão. No caso de farejar o rastro de alguém, o farejador deverá aproxima-se o mais perto possível do local, encostando o nariz na trilha ou lugar do rastro. A dificuldade do teste neste caso será relacionada pelo tempo em que o alvo esteve no local farejado, da mesma maneira como é aplicada a regra para a distancia de alvos presentes.

É importante ressaltar que em algumas situações o teste pode ser facilitado ou dificultado, de acordo com a situação. Perceber a presença de um morto-vivo é muito mais fácil do que a de um homem comum, ou perceber a presença de alguém que esteja a favor ou contra o vento é mais difícil ou mais fácil de acordo com a intensidade ou direção do vento. Os parâmetros adotados na descrição da magia são para a percepção de um ser humano em um ambiente neutro (sem ventos). Cada caso deverá ser resolvido da maneira que o mestre do jogo achar mais coerente. Esta magia tem a limitação de só poder ser evocada em Ambiente Naturais.

- Faro 1: A distância do alvo ou tempo do rastro, são de respectivamente 5 metros ou 1 minuto, por dificuldade do efeito.
- Faro 3: A distância do alvo ou tempo do rastro, são de respectivamente 10 metros ou 2 minutos, por dificuldade do efeito.
- Faro 5: A distância do alvo ou tempo do rastro, são de respectivamente 20 metros ou 5 minutos, por dificuldade do efeito.
- Faro 7: A distância do alvo ou tempo do rastro, são de respectivamente 50 metros ou 10 minutos, por dificuldade do efeito.
- Faro 9: A distância do alvo ou tempo do rastro, são de respectivamente 100 metros ou 30 minutos, por dificuldade do efeito.

Fascínio

Evocação: 10 rodadas

Alcance: 50 metros.

Duração: Variável

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

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

- Fascínio 1: Afeta até 3 pessoas.
- Fascínio 2: Afeta até 10 pessoas.
- Fascínio 4: Afeta até 25 pessoas.
- Fascínio 6: Afeta até 60 pessoas.
- Fascínio 8: Afeta até 100 pessoas.
- Fascínio 10: Afeta até 200 pessoas.

Feixes Incandescentes

Evocação: Instantânea

Alcance 50 metros

Duração: Instantânea

Ar Livre

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

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

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

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

Fitogênese

Evocação: Variável

Alcance: Variável

Duração: Variável

Ambiente Natural

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

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

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

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

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

- Fitogênese1: Cria uma área de 2 m de raio de vegetação rasteira sem presença de arvores. O tempo de duração dos vegetais é de 12 horas.
- Fitogênese 2: cria uma área de 7 m de raio de clareira e uma árvore de porte menor. O tempo de duração dos vegetais é de 2 dias.
- Filogênese 4: Cria uma área de 10 m de raio com uma pequena diversidade de plantas e árvores de Pequeno porte ou menores. O tempo de duração dos vegetais é de 4 dias.
- Fitogênese 6: Cria uma área de 20m de raio com uma razoável diversidade de plantas e flores com árvores de médio porte ou menores. O tempo de duração dos vegetais é de 7 dias.

- Fitogênese 8: Cria uma área de 30 de raio com uma grande diversidade de plantas, flores e a presença de raízes comestíveis. O tempo de duração dos vegetais é de 15 dias.
- Fitogênese 9: Cria uma área de 50 de raio com vasta diversidade de plantas, flores, raízes comestíveis e árvores frutíferas de porte maior, ou menores. O tempo de duração dos vegetais é de um mês.
- Fitogênese 10: Idem ao anterior, mas a área pode se estender até 100 m de raio. O tempo de duração dos vegetais é permanente, e a evocação é um ritual que custa 5 moedas de ouro para cada 10m de raio.

Fogo Divino

Evocação: Instantânea

Alcance: 100 metros

Duração: Instantânea

Ar Livre

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

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

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

Fôlego

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 uso

Esta magia amplia a capacidade do evocador de armazenar ar em seu pulmão ampliando seu fôlego e aumentando sua capacidade de apnéia. O normal de uma pessoa é 1 minuto.

Note que esta magia não pode ser usada duas vezes consecutivas em um mesmo período de apnéia.

- Fôlego 1: Permite ao evocador prender sua respiração por mais 1 minuto além do normal.
- Fôlego 2: Permite ao evocador prender sua respiração por mais 3 minutos além do normal.
- Fôlego 3: Permite ao evocador prender sua respiração por mais 5 minutos além do normal.
- Fôlego 4: Permite ao evocador prender sua respiração por mais 10 minutos além do normal.

Força Mútua

Evocação: 1 rodada

Alcance: 10 metros

Duração: 15 rodadas

Ambiente Natural

Com esta magia o evocador cria um laço de coragem e determinação entre si e seus companheiros animais, fazendo com que todos aumentem suas capacidades para o combate desde que estejam lutando por uma causa em comum.

O número de colunas de ataque atribuído ao evocador e os animais variam com a dificuldade do efeito. Este magia só afeta animais que esteja sob efeito das magias **Elo animal**, **ou Convocação Animal**.

- Força Mútua 1: Concede +1 na coluna de ataque do evocador e de até 3 de seus companheiros animais.
- Força Mútua 3: Concede +2 na coluna de ataque do evocador e de até 3 de seus companheiros animais.
- Força Mútua 5: Concede +3 na coluna de ataque do evocador e de até 3 de seus companheiros animais.
- Força Mútua 7: Concede +4 na coluna de ataque do evocador e de até 3 de seus companheiros animais.
- Força Mútua 9: Concede +4 na coluna de ataque do evocador e de todos os seus companheiros animais.

Força Sagrada

Evocação: 1 rodada.

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

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

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

Força Sentimental

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: 1 mês

Com este encanto, o sacerdote de Lena evoca seus poderes sobre um homem e uma mulher que estejam unidos pela paixão e pelo amor. Como resultado, enquanto um estiver perto do outro, os dois se tornarão mais fortes e determinados. Enquanto estiverem sob efeito, qualquer magia que seja evocada sobre um dos dois que possam provocar desavenças para o casal, é automaticamente anulada (exemplo: se algum mago mandar sugestão para que o homem agride fisicamente ou verbalmente a mulher não terá qualquer efeito). Se por algum motivo, eles ficarem afastados por mais que 10 km, automaticamente o encanto se desfaz, por mais que ainda restasse bastante tempo da duração inicial. Da mesma forma, se por algum motivo a paixão ou do homem ou da mulher cessar, inclusive através da morte do (a) amado (a), o feitiço também automaticamente se quebra. Nesse caso, tanto o homem quanto a mulher deverão fazer uma resistência à magia contra a força de ataque do nível da magia. Caso passem nada lhe ocorrerão, mas caso não resistam sofrerão de profunda depressão, enfraquecendo-se e perdendo a vontade de viver e de lutar.

O efeito prático disso é equivalente a magia Doenças 7, além desse feitiço não poder ser quebrado como ocorre com a magia Doenças, não existe como curar essa doença por medicina. Isso perdurará por uma 1 semana, e o homem e/ou a mulher deverão fazer uma resistência a magia por dia. Se falharem 4 ou mais vezes, morrerão. Caso consigam resistir ao término de uma semana, eles voltam a seu estado normal.

Entretanto, caso o casal se reconcilie ou então o homem e/ou a mulher se apaixonem por outra pessoa durante o efeito depressivo, este efeito automaticamente se quebra. O custo do ritual encontra-se descrito no nível da magia.

- Força Sentimental 1: O homem e a mulher ganham +1 em todas as suas colunas de ataque e habilidades e + 1 em sua resistência física e mágica. O ritual custa 1 moeda de ouro.
- Força Sentimental 3: O homem e a mulher ganham +2 em todas as suas colunas de ataque e habilidades e + 2 em sua resistência física e mágica. O ritual custa 3 moedas de ouro.
- Força Sentimental 5: O homem e a mulher ganham +3 em todas as suas colunas de ataque e habilidades e + 3 em sua resistência física e mágica. O ritual custa 5 moedas de ouro.
- Força Sentimental 7: O homem e a mulher ganham +4 em todas as suas colunas de ataque e habilidades e + 4 em sua resistência física e mágica. O ritual custa 7 moedas de ouro.
- Força Sentimental 9: O homem e a mulher ganham +5 em todas as suas colunas de ataque e habilidades e + 5 em sua resistência física e mágica. O ritual custa 9 moedas de ouro.

Forma de Pedra

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

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

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

No estado de pedra, a pessoa não envelhece, não pode sofrer qualquer doença nem ser alvo de qualquer magia direta (as que necessitam de

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

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

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

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

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

Garras

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

Ambiente Natural

Com esta magia o evocador permite encantar temporariamente uma garra animal que tenha sido previamente preparada. Este encantamento invoca o espírito do animal dando a capacidade de usar a garra em combate como se fosse o próprio animal. A coluna de ataque será igual ao total na magia somado de sua Agilidade acrescido do modificador +3/0/-3 para cada tipo de armadura (Leve, Média, Pesada). Ao total do dano deve-se somar o atributo Força.

Os preparativos da garra levam em torno de 1 dia num ritual que deve ser feita em ambiente natural e a garra deve ter sido obtida de um animal encontrado já morto ou que tenha sido morto, mas não de uma forma intencional. De forma alguma pode ser usada a garra de um animal que tenha sido caçado exclusivamente para este ritual. É necessário que o tamanho da garra seja compatível com o dano do efeito escolhido. O que obriga que a garra tenha de ser de uma criatura grande (leão, leopardo, urso e etc.). Caso o evocador acerte a EF da vítima, ele poderá inocular veneno em seu corpo, caso esteja sob efeito da magia "Peçonha".

Se o evocador possuir a técnica Ambidestra, ele poderá utilizá-la com as garras. Tipicamente, garras são penduradas em colares ou pulseiras e não possuem uma aparência de ser uma arma. O dano máximo de cada garra é determinado pelo efeito.

- Garras 1: As garras causam dano máximo 8.
- Garras 3: As garras causam dano máximo 12
- Garras 5: As garras causam dano máximo 16
- Garras 7: As garras causam dano máximo 20
- Garras 9: Idêntico ao efeito anterior, mas permite acertar criaturas que só seriam acertadas com armas mágicas.

Geoanimação

Evocação: Ritual

Alcance Toque

Duração: Permanente

Esta magia permite a criação de seres animados como Homúnculos, Gárgulas, estátuas Animadas e Variações de Golens. Para tanto, o mago deve dispor do material necessário ou de uma escultura já pronta. Se não tiver a escultura (estátua), pode fazer uma com um sucesso em trabalhos manuais ou em metal com dificuldade Média para um trabalho sem muitos detalhes, ou difícil para um bom trabalho. Geomanipulação serve para este fim.

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

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

Geomanipulação

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: 10 rodadas

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

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

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

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

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

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

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

Geoproteção

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: 20 rodadas

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

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

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

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

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

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

Graça Divina

Evocação: Ritual

Alcance: 10 km

Duração: 1 mês

Conhecido sempre pela sua bondade, Sevides pode conceder sua graça na forma de uma grande benção. Para que o sacerdote possa evocar este milagre, é necessário que o cidade ou a vila

abençoada tenha feito algo muito bom aos olhos de Sevides. Para se convocar os efeitos 7 e 9 entretanto, é necessário que esse feito seja realmente muito apreciável, como uma vila ter defendido o templo de Sevides perdendo vidas de aldeões.

- Graça Divina 1: Com este efeito, toda a plantação do lugar abençoado será muito boa, como se estivesse na melhor época do ano, ainda que não esteja de fato.
- Graça Divina 3: Com este efeito, todas as pessoas do local abençoado são curadas de qualquer doença pouco grave, como um resfriado ou uma conjuntivite.
- Graça Divina 5: Neste nível, todas as pessoas do local abençoado são curadas de doenças um pouco mais graves, como diarréia, dengue.
- Graça Divina 7: Com este efeito, não só as pessoas são protegidas e curadas contra doenças médias, como qualquer mulher que engravide ou já esteja grávida terá necessariamente um filho saudável, sem qualquer defeito físico ou mental. Além disso as plantações terão sua produtividade duplicada.
- Graça Divina 9: Além dos efeitos anteriores, neste nível, nenhuma pessoa irá contrair uma doença ou morrer por velhice durante o efeito do milagre. Além disso, qualquer pessoa que tente alguma coisa contra qualquer uma das pessoas abençoadas, terá que fazer uma resistência a magia por rodada. Caso passe poderá agir normalmente. Caso não passe, a pessoa se sentirá muito incomodada por estar naquele lugar e sairá do local abençoado o mais rápido possível.

Habilidade Animal

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: 2 horas

Ambiente Natural

Com esta magia o evocador terá o poder adquirir algumas habilidades de determinados animais. Cada um dos efeitos é cumulativo, desta forma ao evocar um efeito ele ganha a habilidade dos efeitos anteriores. Ao contrario das magias Transformação e Mutação, esta magia não faz uma transformação, mas concede ao evocador as habilidades do animal escolhido.

- Habilidade Animal 1: Concede a habilidade de corrida de um coelho, tendo sua Velocidade Básica dobrada.
- Habilidade Animal 3: Concede a habilidade de um jacaré, podendo nadar no dobro da velocidade básica.
- Habilidade Animal 5: Concede a habilidade de acrobáticas de um macaco podendo se equilibrar facilmente em lugares que seriam muito difícil para um ser humano. Nesta situação o teste de acrobacias é feito com 2 níveis a menos de dificuldade podendo inclusive fazer coisas que seriam impossíveis para um ser humano (desde que possíveis para um macaco).
- Habilidade Animal 7: Concede a habilidade de uma lontra podendo prender a respiração de baixo da água por até 6 minutos.
- Habilidade Animal 9: Concede a habilidade de um gato podendo cair de grandes alturas. Na prática reduz em até 5 metros no calculo da queda.

Hidromanipulação

Evocação: 1 rodada

Alcance: 15 metros

Duração: 10 rodadas

Esta magia torna o evocador capaz de moldar um grande volume de líquidos. O volume que pode ser manipulado depende da Dificuldade do Efeito.

Apenas os líquidos que estejam a uma distância do evocador menor do que o Alcance podem ser manipulados. Os líquidos podem ser jogados para fora desta área, mas após saírem eles voltarão a se comportar normalmente.

A capacidade de manipulação deste encanto é total, podendo-se criar pilares de água, ondas, buracos na água, redemoinhos e etc, conforme o desejo do evocador, desde que a restrição do volume seja respeitada.

É possível tentar afogar uma criatura com este encanto, mas isto é muito difícil de se fazer. O Efeito que se está usando para afogá-la deve ser capaz de carregar o seu peso.

Caso o evocador tente fazer isto, a criatura que ele está tentando afogar tem o direito de rolar a cada rodada sua Habilidade Natação contra um Nível de Dificuldade Difícil. Caso obtenha sucesso, a vítima consegue se libertar na rodada do rolamento. Caso passe mais de 6 rodadas (90 segundos) sem conseguir respirar, ela perderá a consciência por falta de ar.

- Hidromanipulação 1: Afeta 3 metros cúbicos e carrega até 20 kg.
- Hidromanipulação 2: Afeta 6 metros cúbicos e carrega até 40 kg.
- Hidromanipulação 4: Afeta 15 metros cúbicos e carrega até 100 kg.
- Hidromanipulação 6: Afeta 25 metros cúbicos e carrega até 150 kg.
- Hidromanipulação 8: Afeta 35 metros cúbicos e carrega até 250 kg.
- Hidromanipulação 10: Afeta 50 metros cúbicos e carrega até 400 kg.

Hidrotolerância

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Hidrotolerância como o próprio nome sugere, é a tolerância a água. Uma grande aura envolve a pessoa que possibilita realizar as mesmas coisas que alguém na superfície poderia fazer. Nos efeitos iniciais o sacerdote consegue fazer com que ele mesmo ou algum de seus companheiros possa respirar debaixo d'água. Já nos efeitos mais avançados, a tolerância à água é de tal forma, que o sacerdote (ou quem escolher) pode agir naturalmente debaixo d'água, como se estivesse na superfície, podendo até mesmo lutar.

- Hidrotolerância 1: O sacerdote ou um companheiro seu consegue respirar debaixo d'água por 5 minutos.
- Hidrotolerância 2: Idem ao anterior, mas dura 1 hora.
- Hidrotolerância 4: O sacerdote ou um companheiro seu não só consegue respirar debaixo d'água como também consegue utilizar seus sentidos normalmente. Assim o alvo da magia pode ouvir o que outra pessoa está dizendo embaixo d'água embora essa mesma pessoa não o possa ou pode ver também com a mesma clareza como se estivesse na superfície. Dura 2 horas.
- Hidrotolerância 6: Idem ao anterior, mas o alvo adquire uma movimentação melhor na água. Isso permite que o alvo da magia possa lutar debaixo d'água, mas terá - 10 em todas as suas colunas de ataque, sua agilidade não contará para sua defesa e, além disso, é impossível convocar qualquer magia ou milagre neste efeito. A EH, entretanto, já pode ser utilizada normalmente. Observe que armas que ataquem a longa distância como arcos, não podem ser utilizadas. Dura 2 horas.
- Hidrotolerância 8: Idem ao anterior, mas o ajuste é de -5 e é possível convocar magias ou milagres desde que não tenham manifestações físicas, como dardos de gelo. Dura 2 horas.
- Hidrotolerância 10: O alvo do milagre pode se locomover normalmente na água, como se estivesse na superfície, podendo até mesmo tocar um instrumento, dançar ou fazer acrobacias. Assim ele poderá lutar normalmente sem qualquer penalidade, podendo usar a sua agilidade na defesa. Além disso, a aura não só afeta o alvo da magia, como qualquer objeto por ele possuído ou lançado, se tornando possível atacar com arco e flecha e com magias de manifestação física debaixo d'água (dentro do bom senso). Dura 6 horas.

Ícone Sagrado

Evocação: Ritual

Alcance: 100 metros

Duração: Permanente

Este poderoso milagre torna um item um símbolo da sua nação ou do ideal dos soldados em uma batalha, dando grande benefícios a todos os que podem vê-lo durante a batalha. O item a ser encantado com este milagre, deve ser um item que tenha uma história profundamente interligada com a história dos soldados que o terão como símbolo e deve ser relativamente grande para que todos possam vê-lo em batalha. Pode ser uma bandeira, uma grande estátua de um rei,uma pintura de uma batalha antiga e etc, muitas são as opções, mas o efeito é o mesmo.

Uma vez escolhido o item, o sacerdote deverá fazer um ritual de preparação do item que tem um tempo de evocação de um mês e custa 50 moedas de ouro. Isso independe do efeito utilizado e torna o item mágico, mas não ativado. Após isso o sacerdote deverá fazer a ativação do item, que custa 2 moedas de ouro vezes o nível utilizado da magia.

Uma vez ativado o item, todos os soldados que estiverem a 100 metros e puderem vê-lo em batalha ganharão benefícios como EH, coluna, moral, RF, RM além de se tornarem imunes a qualquer magia que cause medo. Os bônus durarão somente uma batalha, e o item precisará ser ativado novamente para ser utilizado em uma outra batalha, requerendo novo sacrificio de moedas de ouro.

O item sagrado também recebe uma proteção de Parom, sendo dotado de uma EF que é determinada pelo nível da magia. O milagre é extremamente poderoso, mas caso o item seja destruído os bônus concedidos não só são perdidos, como todos os soldados deverão fazer uma RM contra força de ataque igual ao nível da magia e caso não passem, levarão uma penalidade de –7 colunas de resolução em seus ataques e caso alguém não tenha EH ou a tenha zerado durante a batalha, se acovardará fugindo da batalha ou se rendendo (um teste de Liderança Muito Difícil pode evitar que os soldados fujam). Não é à toa que muitas vezes o item protegido está sempre junto ao rei ou ao comandante da batalha.

- Ícone Sagrado 1: O item possuirá 20 de EF. Todos os soldados sob o ícone sagrado receberão um bônus de 4 de EH podendo ir além do máximo, além de +1 em suas colunas de ataque, em suas RF e RM e em sua moral.
- Ícone Sagrado 3: O item possuirá 40 de EF. Todos os soldados sob o ícone sagrado receberão um bônus de 8 de EH podendo ir além do máximo, além de +2 em suas colunas de ataque, em suas RF e RM e em sua moral.

- Ícone Sagrado 5: O item possuirá 60 de EF. Todos os soldados sob o ícone sagrado receberão um bônus de 12 de EH podendo ir além do máximo, além de +3 em suas colunas de ataque, em suas RF e RM e em sua moral.
- Ícone Sagrado 7: O item possuirá 80 de EF. Todos os soldados sob o ícone sagrado receberão um bônus de 16 de EH podendo ir além do máximo, além de +4 em suas colunas de ataque, em suas RF e RM e em sua moral.
- Ícone Sagrado 9: O item possuirá 100 de EF. Todos os soldados sob o ícone sagrado receberão um bônus de 20 de EH podendo ir além do máximo, além de +5 em suas colunas de ataque, em suas RF e RM e em sua moral.

Identificação

Evocação: 10 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: 1 dia

Com este encanto, o evocador consegue criar uma identificação entre ele mesmo e alguma pessoa com quem ele tenha algum contato, geralmente aquele quem ele representa. Na prática, é como se as pessoas o tratassem exatamente da mesma forma como tratariam aquele que ele representa. Assim, se o evocador representa um nobre conhecido e respeitado por sua valentia e coragem, dificilmente ele conseguiria liderar um grupo de guerreiros como seu patrono faria; no entanto, com o encanto, caso os guerreiros falhem em seus testes de Resistência à Magia, eles tratarão o evocador como se fosse o nobre, ainda que ele não tenha o mesmo porte físico, nem as experiências e conquistas de seu representado.

Para que o feitiço funcione é necessário que cada pessoa que tenha contato com o evocador faça um teste de Resistência à Magia. Caso passe, ela tratará a pessoa como ela iria tratar antes do encanto, mas caso falhe, ela deverá tratar a pessoa como se fosse seu representado. Observe que esse encanto pode até mesmo prejudicar o evocador, caso ele esteja identificado com alguém odiado ou temido. Uma outra observação é que esse feitiço só funciona se as pessoas conhecem aquele quem o evocador representa.

Conforme o nível aumenta, o evocador precisa conhecer menos o seu representado, a tal ponto que ele poderá criar uma identificação com alguém com quem tenha tido um contato mínimo. Contudo, independentemente do nível, é necessário que a pessoa representada necessariamente o olhe de forma amigável.

É importante observar que o evocador não pode estar identificado com mais de uma pessoa ao mesmo tempo e além disso, uma vez utilizada a magia, ela só poderá ser utilizada novamente para se identificar com a mesma pessoa que havia se identificado anteriormente após uma semana.

- Identificação 1: Permite a identificação do evocador com uma pessoa que seja seu amigo de longa data (mais de cinco anos), com motivações e perfil plenamente conhecidos pelo evocador.
- Identificação 3: Idem ao anterior, mas a amizade pode ser de média data (de um a cinco anos).
- Identificação 5: Permite a identificação do evocador com uma pessoa que seja seu amigo de média data e o amigo pode ter alguns segredos e motivações não reveladas ao evocador.
- Identificação 7: Permite a identificação do evocador com uma pessoa que seja seu amigo de curta data (de um mês a um ano) e o amigo pode ter significativos segredos e motivações desconhecidas pelo evocador.
- Identificação 9: Permite a identificação do evocador com uma pessoa que ele tenha conhecido a pelo menos um dia e o amigo pode não ter praticamente nenhuma motivação ou segredo revelado ao evocador.

Ilusões

Evocação: Instantânea

Alcance: 100 metros

Duração: Variável

Esta magia permite que o evocador crie uma imagem tridimensional móvel de algo que o evocador conheça. A duração máxima da ilusão, o som e odor que ele pode produzir e o seu tamanho é determinado pela dificuldade do efeito usado. Quanto melhor o evocador conhecer o objeto ou criatura que está imitando com este encanto, mais perfeito e convincente ele será.

Esta magia não consegue interagir sozinha com um ser que tenha Aura, por isto ela não é capaz de causar nenhum dano independente da forma e da intensidade escolhida.Caso a ilusão toque ou seja tocada por uma criatura ou objeto qualquer, ela desaparece instantaneamente (veja a magia Pseudomatéria). Caso o evocador se afaste mais de 100 metros da ilusão, esta desaparecerá instantaneamente.

Para fazer com que a ilusão se movimente o evocador deve manter concentração sobre ela. Caso a concentração seja interrompida, a ilusão se imobiliza mesmo instante. Caso alguém tente tocar a ilusão enquanto o evocador está se concentrando nela (e o feitiço Pseudomatéria não estiver sendo usado) a defesa da ilusão é L1. Caso o evocador não esteja se concentrando o toque é automático,

Esta magia pode ser evocada conjuntamente com algumas outras magias do Colégio da ilusão para criar ilusões mais reais (Pseudomatéria e Pseudoconsciência).

Quando se diz que um determinado efeito altera um odor e/ou sabor, isto quer dizer que ele pode criá-lo, suprimi-lo ou modificá-lo..

Note que cada efeito gera uma imagem, um sabor, odor e som, mas o evocador é livre para decidir quais deles ele quer gerar, podendo por exemplo só gerar um som, ou um odor e uma imagem, etc. ou uma livre combinação de imagem, sabor, odor e som.

Este encantamento pode simular o som de vozes ou outros sons emitidos por criaturas ou qualquer outra coisa, mas caso o evocador deseje imitar a voz de um ser específico, ele deve ter ouvido a voz pelo menos uma vez e obter sucesso em um rolamento da Habilidade Falsificação (Nível de Dificuldade Médio, modificado pela familiaridade com a voz imitada, como determinado pelo MJ). Fazer uma ilusão de algo comum que se conheça bem torna a ilusão perfeita. Fazer uma ilusão de algo que se tenha visto poucas vazes a torna menos realística. Quanto mais o evocador conhecer ou poder estudar mais perfeita será Ilusão. É claro que o evocador pode usar sua imaginação para criar uma ilusão de algo que não conheça, mas provavelmente ela será pouco convincente (o MJ decide).

- Ilusões 1: Cria uma imagem que ocupa até 1 metro cúbico, com até um odor e/ou sabor bem leve em uma área de até 3 metros de raio, com um som cujo volume não seja superior ao de um homem falando. Dura até 10 rodadas.
- Ilusões 3: Cria. uma imagem que ocupa até 2 metros cúbicos, com até um odor e/ou sabor leve em uma área de até 5 metros de raio, com um som cujo volume não seja superior ao de 5 homens falando. Dura até 20 rodadas.
- Ilusões 5: Cria uma imagem que ocupa até 5 metros cúbicos, com até um odor e/ou sabor médio em uma área de até 10 metros de raio, com um som cujo volume supere o o rugido de um leão. Dura até 30 rodadas.
- Ilusões 7: Cria uma imagem que ocupa até 10 metros cúbicos, com até um odor e/ou sabor forte em uma área de até 15 metros de raio, com um som cujo volume não supere o urro de um Dragão. Dura até 40 rodadas.
- Ilusões 9: Cria uma imagem que ocupa até 20 metroscúbicos, com até um odor e/ou sabor muito forte em uma área de até 20 metros de raio, com um som cujo volume pode ser equivalente a um grande evento natural. Dura até 40 rodadas.

Imagem

Evocação: Variável

Alcance: 50 metros

Duração: Variável

Este feitiço cria uma imagem tridimensional imóvel de uma criatura ou objeto. A Evocação, a Duração e o tamanho da imagem variam com a dificuldade do efeito usado.

A imagem não tem defesa, sendo atingida automaticamente se for atacada, e geralmente desaparece ao ser tocada. A magia Pseudomatéria pode ser evocada em conjunto desta para a imagem ter aparência, consistência,cheiro,odor e gosto idênticos ao real, alem do que a imagem passa a ter Defesa (L1) e EF. Neste caso a imagem pode ser tocada e até mesmo atacada.

Caso uma imagem seja destruída, ela e todos os efeitos evocados conjuntamente são destruídos (a magia é quebrada).

A imagem criada pode ocupar qualquer volume máximo para o efeito usado. O volume máximo é geralmente um cubo, cujo tamanho do lado é dado pela dificuldade do efeito usado. Alguns dos efeitos deste feitiço necessitam de alguns materiais caros. Quando for o caso, o preço destes materiais estará escrito na descrição do feitiço.

- Imagem 1: Evocação de 1 rodada, Duração de 6 horas e ocupa até um cubo cujo lado é 10 metros.
- Imagem 2: Evocação de 1 rodada, Duração de 12 horas e ocupa até um cubo cujo lado é 10 metros.
- Imagem 4: Evocação de 3 rodadas, Duração de 1 dia e ocupa até um cubo cujo lado é 30 metros.
- Imagem 6: Evocação de 3 rodadas, Duração de 7 dias e ocupa até um cubo cujo lado é 45 metros.
- Imagem 8: Evocação de ritual, custa 3.Mo, Duração de um mês e ocupa até um cubo cujo lado é 75 metros.
- Imagem 10: Evocação ritual, Duração 1 ano e 1 dia e ocupa até um cubo cujo lado é 100 metros. Os materiais necessários à Evocação custam 10 moedas de ouro.

Inteligência Animal

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: 1 ano e 1 dia

Com esta magia o evocador poderá atribuir mais capacidade intelectual ao animal com o qual ele possua um elo **permanente.**

Cada nível da magia determinará um efeito diferente a ser aplicado na capacidade intelectual do animal. Veja que os efeitos práticos desta magia podem ser os mais diversos e deverão ser aplicados da maneira que o mestre julgar mais coerente de acordo com o nível de inteligência do animal. Caso um efeito mais forte seja evocado sobre um animal, o mais efeito mais fraco será quebrado instantaneamente. Note que somente o evocador poderá se comunicar com o animal e ninguém presente entenderá o dialogo.

Os materiais necessários à evocação deste feitiço custam 15 moedas de prata por nível de dificuldade do efeito usado.

- Inteligência Animal 1: Aumenta para 8 o limite de palavras na comunicação entre o animal e o evocador.
- Inteligência Animal 3: Aumenta para 15 o limite de palavras para a comunicação entre o animal e o evocador, e além disso o animal poderá dizer coisas que envolvam um critério de avaliação por parte dele. Ex: um falcão após observar um grupo rival na estrada diz: *o grupo deles e composto por cinco pessoas, mas apenas um deles parece ser bem forte.*
- Inteligência Animal 5: Idem ao anterior, mas o limite de palavras é de 25 e além disso o animal conseguirá transmitir informações de até 6 palavras a pessoas que não possuam Elo, ou Empatia Animal com ele.
- Inteligência Animal 7: O animal se tornará um ser consciente, possuindo a capacidade intelectual semelhante a de um ogro. O dialogo entre ele e o evocador se fará normalmente (sem limite de palavras).
- Inteligência Animal 9: O animal passa a ser um ser consciente com a inteligência de um homem medíocre.

Invisibilidade

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: 10 minutos

Este encanto causa uma invisibilidade a todo tipo de onda luminosa. O recebedor da magia se torna opticamente indetectável, porém ainda possível de ser achado por seu odor e pelo barulho causado, além das marcas que sua passagem cria.

Todo objeto que estiver em contato direto com o beneficiado pela magia também se torna invisível. Se ele deixar algo cair, porém, o objeto se tomará visível.

- Invisibilidade 1: Torna um objeto pequeno (máximo de 50cm x 50cm x 50cm) invisível.
- Invisibilidade 2: Permite que uma criatura fique invisível, contanto que permaneça completamente parada.
- Invisibilidade 4: Faz com que uma criatura fique invisível, mas esta não pode fazer movimentos rápidos, ou o encanto é imediatamente quebrado.
- Invisibilidade 6: Torna uma criatura invisível, mas um movimento brusco (como um ataque ou uma Evocação) quebra imediatamente o encanto.

Ira Divina

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: 1 semana

Este feitiço é usado como castigo àqueles que tenham ofendido ao deus do sacerdote ou a sua causa. O sacerdote faz cair sobre seus inimigos as mais diversas pragas, mostrando a vingança divina.

A Ira Divina não pode ser evocada sem um bom motivo ou a magia falhará e o sacerdote será penalizado por seu deus por seu descuido com os poderes recebidos, que normalmente implicará na perda de seus poderes, ou mesmo por alguma maldição (o MJ deverá decidir a melhor forma de punir o sacerdote).

O efeito de dificuldade 7 só pode ser usado contra aqueles que vão diretamente contra os seus ou perseguem seus seguidores. O efeito de dificuldade 9 é permitido apenas contra aqueles que ofendem diretamente o deus com gestos e palavras (matando os fiéis, prendendo os sacerdotes e blasfemando contra a divindade, etc).

- Ira Divina 1: Faz com que uma região de 1 km de diâmetro passe por uma enorme maré de azar, onde muitos acidentes menores acontecem. Isto cria um grande desperdício dos recursos do local (o que pode ser fatal em um cerco, por exemplo).
- Ira Divina 3: As superstições locais são atiçadas: por toda parte aparecerão sombras misteriosas, maus espíritos e etc, conforme a cultura. A população e todos os indivíduos normais (não têm EH) terão um ajuste negativo de 3 colunas para o seu moral, além de ficarem todos apavorados. O alcance é de 1 km de diâmetro.
- Ira Divina 5: Traz contra as vítimas da magia efeitos reais, porém não catastróficos, como uma praga de insetos ou animais inofensivos (sapos, moscas, baratas e etc.) ou colheitas ruins. O alcance é de 6 km de diâmetro.
- Ira Divina 7: Causa tragédias menores, tais como tremores de terra fracos (mas que derrubam estruturas frágeis como choupanas e casas pequenas), praga de animais nocivos (gafanhotos, ratos, mosquitos e etc.) e até doenças menores na população (febre, gripes, diarréia e etc). O alcance é de 12 km de diâmetro.

- Ira Divina 9: As catástrofes de verdade aparecem agora: devastação das lavouras, peste, inundações e etc. O efeito causado deve ser escolhido com cuidado pois muitos - inocentes podem sofrer com eles. O alcance é de 15 km de distância.

Lágrima de Dragão

Evocação: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração:Variável

Este encantamento se trata de um ritual que envolve um ritual para descobrir se alguém está mentindo.

A vitima estará livre para falar o que quiser a cada rodada e deverá fazer seu teste de resistência para cada mentira que falar. Se falhar uma lágrima vermelha escorrerá de seus olhos, indicando que ela disse uma mentira. Se disser a verdade uma lágrima azul aparecerá. Se ela resistir à magia nenhuma lágrima aparecerá. Se assim desejar a vítima poderá não resistir ao encanto.

Note que será considerada verdade aquilo em que a vitima realmente acredita. Ex. se o príncipe bastardo acreditar que seu pai é um camponês, a verdade nessa ocasião será essa.

- Lágrima de Dragão 1: A magia analisa a veracidade de até 3 respostas simples e diferentes (falsas ou verdadeiras) como sim ou não, um nome, um lugar e etc.
- Lágrima de Dragão 3: A magia analisa a veracidade de até 3 respostas mais complexas, mas devem ser diferentes
- Lágrima de Dragão 5: A magia analisa a veracidade de até 3 respostas mais complexas e podem ser repetidas.
- Lágrima de Dragão 7: A magia analisa a veracidade de quantas perguntas forem feitas por um período de uma hora.
- Lágrima de Dragão 9: A magia analisa a veracidade de uma conversa inteira analisando se a intenção e conteúdo foram ou não verdade. Respostas corretas não indicam uma intenção verdadeira, e uma lágrima verde indicará que mesmo tendo respondido respostas certas há uma verdade escondida.

Lamina de Luz

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Com este encanto o sacerdote é capaz de criar uma lâmina completamente feita de luz (normalmente em forma de foice, daí o nome), que é extremamente eficaz contra combates corpo a corpo com demônios e mortos-vivos, não tendo qualquer efeito sobre outros seres que não esses. O sacerdote pode manipular livremente a luz, de sorte que pode formar a arma que quiser e mudar a arma a cada ataque, caso seja de seu desejo; independentemente da forma da arma, o efeito é o mesmo. A arma é formada apenas no momento do ataque, o que significa que esse milagre não pode ser utilizado como fonte de luz. Observe que se soma o ajuste de força mas não o ajuste de agilidade (magias como bênção e canção do ânimo funcionam normalmente) e nem é necessário também que o sacerdote tenha nível na arma a qual ele cria.

- Lamina de Luz 1: 16 de dano e dura 5 rodadas.
- Lamina de Luz 2: 20 de dano e dura 5 rodadas.
- Lamina de Luz 4: 24 de dano e dura 5 rodadas.
- Lamina de Luz 6: 28 de dano e dura 5 rodada
- Lamina de Luz 8: 28 de dano e dura 10 rodadas.
- Lamina de Luz 10: 32 de dano e dura 10 rodadas.

Leitura

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Com este milagre o evocador é dotado de uma capacidade de leitura extraordinária, podendo ler diversas páginas em um período curto de tempo. Para evocar o encanto basta ler o livro para o qual a magia será utilizada e o sacerdote poderá aumentar sua capacidade de leitura.

A duração do encanto é de 10 rodadas nos níveis em que há aumento de velocidade de leitura. Nos outros níveis a duração é instantânea, vindo na mente do evocador o conteúdo do livro.

- Leitura 1: O evocador consegue ler com uma velocidade duas vezes maior.
- Leitura 3: O evocador consegue ler com uma velocidade quatro vezes maior.
- Leitura 5: O evocador consegue ler com uma velocidade dez vezes maior.
- Leitura 7: Ao tocar no livro, o evocador saberá instantaneamente qual é o assunto principal do livro bem como suas passagens mais marcantes.
- Leitura 9: Com o mero toque o evocador será capaz de saber todo o conteúdo do livro instantaneamente. Observe que este não memoriza o que foi lido; o feitiço faz com que ele tenha conhecimento do livro como se tivesse lido normalmente, não sendo capaz dessa forma memorizar todas as passagens do livro.

Leitura de Hábitos

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Instantânea

Alguns aventureiros viajam por diversos locais aprendendo e convivendo com as mais diversas culturas de Tagmar. Toda essa experiência confere a certos místicos o poder de identificar apenas pelos gestos, sotaques ou hábitos algumas características de uma pessoa, como sua nacionalidade, classe social ou até mesmo profissão. Observe que essa magia não exige nenhum tipo de Resistência à Magia e o evocador poderá evocar essa magia discretamente, obtendo na mente a leitura daqueles hábitos da pessoa escolhida.

No entanto caso a pessoa esteja forjando algum hábito, o evocador deverá fazer um teste de Percepção contra dificuldade estipulada pelo MJ. Caso o místico passe no teste terá conhecimento de que a pessoa está fingindo ser alguém que não é. Caso não passe, ele será enganado e irá interpretar os gestos como se eles fossem autênticos. No nível 7, no entanto, o evocador não poderá mais ser enganado por esse tipo de farsa.

- Leitura de Hábitos 1: O evocador consegue identificar a classe social exata de uma pessoa. Ex: Este homem é um nobre.
- Leitura de Hábitos 3: O evocador consegue identificar com exatidão a origem de uma pessoa. Ex: Este humano é de Filanti.
- Leitura de Hábitos 5: O evocador consegue identificar de forma aproximada a profissão de uma pessoa. Ex: Este homem é um comerciante, esta mulher lida com artes místicas. Neste nível, qualquer teste de percepção para descobrir se a pessoa está simulando um hábito tem um nível a menos de dificuldade.
- Leitura de Hábitos 7: O evocador consegue identificar com precisão e detalhes a origem, classe social a profissão de uma pessoa e ainda algumas outras informações. Ex: Este homem vem de Saravossa e é um mago. Pelas suas vestes ele deve ser líder de alguma instituição importante, sendo dessa forma um nobre. Seu modo de falar e agir mostra que ele é casado e que, provavelmente, tem ao menos um filho. Neste nível o evocador saberá se a pessoa está ou não fingindo algum hábito ou gesto.

Leitura Labial

Evocação: Instantânea

Alcance: 15 metros

Duração: 10 minutos

Com este encanto, o evocador é capaz de compreender uma conversa apenas pela movimentação dos lábios de uma pessoa. Para que isso seja possível, ele necessariamente deve estar vendo a(s) pessoa(s) as quais ele pretende descobrir o que falam. Uma restrição, contudo, é que ele só poderá observar uma pessoa de cada vez. Assim, se é uma conversa desorganizada onde diversas pessoas falam ao mesmo tempo, o evocador só poderá identificar o conteúdo da mensagem de uma única pessoa. Se, ao contrário, as pessoas falarem de forma organizada, ele poderá ler os lábios de todas elas.

O limite máximo de tempo que o encanto permite que o evocador leia o lábio das pessoas é de 10 minutos. Caso ele deseje continuar a leitura após esse tempo, ele deverá usar o encanto novamente. A evocação deste encanto é extremamente discreta e não envolve qualquer tipo de Resistência à Magia.

- Leitura Labial 1: Permite que o evocador descubra o tema central da conversa. Ex: O rei, o castelo assombrado, o festival da primavera.
- Leitura Labial 3: Permite que o evocador descubra o posicionamento das pessoas frente ao tema. Ex: A pessoa se mostra favorável em relação ao rei, a pessoa fala do castelo assombrado de forma irônica, a pessoa acredita que o festival será um sucesso.
- Leitura Labial 5: Permite que o evocador descubra o posicionamento das pessoas frente ao tema bem como os argumentos que sustentam tal posicionamento. Ex: A pessoa é favorável ao rei, pois aquela medida era necessária, a pessoa é descrente em relação ao castelo porque ela já passou por lá, a pessoa acredita que o festival será um sucesso pelo empenho da organização.
- Leitura Labial 7: O evocador consegue compreender toda a conversa, até nos mínimos detalhes.

Lenda Viva

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

As histórias e lendas são um componente marcante na vida das pessoas. São elas que mantém a esperança e registram os fatos, se tornando a cultura do povo. Entretanto, muitas vezes elas são esquecidas e se tornam meramente atrativos para estrangeiros, perdendo o significado para o próprio povo.

Com o encanto Lenda Viva, o evocador consegue reviver a lenda de um determinado local, a tal ponto que todos os acontecimentos que venham a ocorrer sob a localidade serão relacionados à lenda. Para que o encanto possa ser evocado, o evocador deverá conhecer o local e a lenda que nele se dissemina. Depois disso, ele deverá escolher algum item, de dimensões máximas 2m x 2m x 2m que possa ter alguma relação com a lenda. Por último,

através de um ritual, que exigirá sacrifícios que variarão conforme o nível de dificuldade, o evocador imbuirá uma aura no objeto e todo aquele que olhar para o objeto e que tenha conhecimento da lenda, deverá fazer um teste de Resistência à Magia. Caso passe, nada lhe ocorrerá. Caso não passe, a pessoa acreditará que essa lenda irá se renovar e caso haja profecias inclusas na lenda, que elas serão cumpridas. Assim, tudo o que vier a acontecer na cidade será para essa pessoa a prova de que a lenda retorna e a profecia será cumprida.

Exemplo: O evocador vai até uma cidade e descobre lá uma lenda que dizia que há muito tempo naquela cidade um poderoso necromante foi queimado na fogueira, mas enquanto era queimado, rogava maldições dizendo que um dia voltaria para se vingar. Escolhendo um crânio como objeto, o evocador o imbui com uma aura, fazendo com que toda pessoa que conheça a lenda e o aviste deva fazer um teste de Resistência à Magia. Caso a pessoa não obtenha sucesso, acreditará que o necromante irá retornar para fazer sua vingança. Todo o evento que ocorrer na cidade será, para essa pessoa, um indício da volta do necromante. Assim se aparecer um corpo nos arredores da cidade, ou ocorrer uma grande tempestade ou houver algum surto de doença, tudo isso será considerado como os efeitos do retorno no necromante.

Observe que esse encanto também pode se aplicar a lendas de cunho positivo como o retorno de um grande herói, a aparição de um enviado e etc.

Uma vez a lenda revivida, pode-se tirar vários proveitos disso. Em um local aonde se espera o retorno de um herói, um grupo de aventureiros poderá se apresentar como representantes dele, conquistando facilmente a simpatia do povo. Em uma outra localidade, aonde se acredita que o necromante irá retornar, o líder poderá se utilizar disso para atribuir mais poder a si mesmo, conseguindo consentimento da população para prender qualquer pessoa que pareça suspeita e etc.

A duração da magia varia conforme o nível utilizado. Entretanto, caso o item seja destruído, não haverá mais como as pessoas passarem a crer na volta da lenda. No entanto, as pessoas já afetadas permanecerão até que a duração se esgote. Um outro fator importante é que para se destruir o item é necessário passar em um teste de Resistência à Magia contra força de ataque do nível da magia. Caso não consiga, a pessoa que tentar destruir o item sentirá um grande poder vindo daquele item, acreditando ser amaldiçoada caso ouse se aproximar. Caso passe, por outro lado, o item poderá ser destruído.

- Lenda Viva 1: Dura 1 dia e o ritual custa . 1moeda de ouro.
- Lenda Viva 3: Dura 1 semana e o ritual custa 3 moedas de ouro.
- Lenda Viva 5: Dura 1 mês e o ritual custa 6 moedas de ouro.
- Lenda Viva 7: Dura 1 ano e 1 dia e o ritual custa 12 moedas de ouro
- Lenda Viva 9: Dura 13 anos e o ritual custa 24 moedas de ouro.

Lendas

Evocação: Ritual

Alcance: Roque

Duração: 1 uso

Esta magia permite que o evocador descubra fatos relevantes do passado de um objeto ou local.

As informações que são recebidas são sempre bastante gerais e muitas vezes vêm em forma de charadas ou versos de difícil entendimento. Este feitiço concede informações apenas sobre itens, locais ou pessoas que tenham uma história ou uma lenda associada a si. Um item que tivesse sido feito e então esquecido no fundo de um armário não teria nenhuma história associada a ele, por mais poderoso que fosse. Assim sendo, nada poderia ser captado por esta magia.

- Lendas 1: Diz se existe alguma lenda sobre o objeto examinado.
- Lendas 3: Lê a impressão mais forte deixada pelas pessoas que usaram o objeto ou local (medo, ódio, amor, cansaço e etc.).
- Lendas 4: Diz o nome do local de origem do item (o nome, não o local).
- Lendas 6: Diz o objetivo geral (derrotar os infiéis, destruir os mortos que andam e etc.) para que o item ou local foi dedicado.
- Lendas 8: Concede ao evocador uma visão de um evento relevante do passado do objeto ou local. Caso haja mais de um evento relevante o mais recente é visualizado e a informação de que ainda existe uma ou mais visões possíveis é obtida.
- Lendas 10: Concede ao evocador o conhecimento das lendas e histórias existentes relacionadas com ao item. As lendas não precisam ser claras (como em geral não são) e nem compreensíveis (em geral, são menos ainda).

Ler Trilhas

Evocação: 5 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: 1 rodada

Ambiente Natural

Esta magia permite que o Rastreador obtenha informações de uma trilha. O número e a precisão das informações dependerão da dificuldade do efeito usado pelo Rastreador.

Este encantamento não diz qual a direção seguida pelos seres na trilha lida nem concede qualquer ajuste para tentativas de seguir esta trilha. Para isto existe o encantamento Rastreamento. Note que seres que voam, nadam ou se teletransportam, não deixam trilhas que possam ser lidas com o uso deste feitiço. O feitiço não exige nenhum tipo de rolamento para que as informações sejam obtidas, mas não pode ser usado para obter informações de uma trilha que tenha sido feita há mais de 10 dias.

As informações obtidas com o uso desta magia de acordo com a dificuldade escolhida são dadas abaixo. É importante notar que as informações obtidas são sempre a respeito do último grupo a passar pelo local, embora o Rastreador sempre obtém a informação de que mais de um grupo passou pelo local (se for o caso).

- Ler Trilhas 1: Indica o número aproximado de criaturas que passaram na trilha e há quanto tempo eles passaram (Ex: Mais ou menos 6 criaturas passaram por esta trilha há cerca de 6 horas).
- Ler Trilhas 3: Indica o número exato de seres que passaram na trilha, o tempo exato em que eles passaram e o tipo aproximado destes seres (Ex: 2 humanóides de tamanho normal, 3 humanóides grandes, 1 quadrúpede grande com cascos e 1 pequeno com garras passaram por aqui há cerca de 6 horas).
- Ler Trilhas 6: O número, o tempo e o tipo exatos das criaturas que passaram pela trilha (Ex: 1 orco, 1 humano, 2 ogros, 1 Trol, 1 cavalo e 1 lobo passaram por aqui há cerca de 6 horas).
- Ler Trilhas 8: Permite, que o Rastreador obtenha uma visão do último grupo de seres a passar pelo local onde o Rastreador está. Para perceber detalhes na imagem é necessária uma percepção (Nível de Dificuldade a critério do MJ). Caso o jogador especifique o que ele está tentando perceber antes de evocar o feitiço, ele ganha um ajuste de +5 colunas na tabela de resolução.

Levitação

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

A magia Levitação permite que o evocador tenha um livre movimento vertical. Veja que levitação não é vôo, o movimento é apenas para cima e para baixo, à velocidade de 10 metros por rodada. Além do evocador, a magia levita mais 50kg de peso.

Se o evocador achar pontos de apoio (paredes, teto, árvores etc) ele pode utilizá-los para se "empurrar". A levitação não concede estabilidade; ventos muito fortes podem carregar o evocador.

- Levitação 1: Permite ao evocador pairar até a um metro acima da superfície, seja ela líquida ou sólida. O evocador tem que se concentrar no encanto. A Duração é de 10 rodadas.
- Levitação 3: 0 evocador pode levitar a qualquer altura do solo, porém deve ser mantida a concentração. A dura é de 10 minutos.
- Levitação 5: Idem ao anterior, mas não é preciso manter a concentração.

Libertação

Evocação: Ritual

Alcance 5m

Duração: Variável

Com esta magia o mago alquímico poderá libertar uma criatura animada da função de guardiã, fazendo com que esta, cumpra uma missão para o evocador.

Para evocar esta magia o mago deverá primeiro possuir uma criatura animada ou, caso não tenha, animar uma com a magia Geoanimação, após isso, o mago deverá fazer o ritual de Libertação.

Neste ritual o mago deverá atribuir uma missão a criatura que fará de tudo para cumpri-la com o melhor de sua capacidade (não é necessário fazer resistência á magia). Quando o tempo de duração do efeito acabar, (tenha a criatura, cumprido a missão, ou não), o encanto da magia "Geoanimação" será quebrado e a criatura voltará a ser uma estátua comum. Devendo ser novamente animada.

A missão atribuída à criatura não poderá conter mais de 25 palavras e não pode envolver critérios que sejam subjetivos. Note que esta magia só poderá ser evocada sobre as criaturas que tenham sido animadas pelo próprio evocador.

Os materiais necessários à evocação deste feitiço custam 2mp por efeito usado. O tempo de duração da missão, e o poder da criatura libertada variam com a dificuldade do efeito.

- Libertação 1: Atribui uma missão a uma estátua animada. O tempo de duração do efeito é de 6 horas.
- Libertação 2: Atribui uma missão a uma estátua animada. O tempo de duração do efeito é de 2 dias.
- Libertação 4: Atribui uma missão a um gárgula ou mais fraco. O tempo de duração do efeito é de 4 dias.
- Libertação 6: Atribui uma missão a um Golem de Argila ou mais fraco. O tempo de duração do efeito é de 6 dias.
- Libertação 8: Atribui uma missão a um Golem de Pedra ou mais fraco. O tempo de duração do efeito é de 8 dias.

- Libertação 10: Atribui uma missão a um Golem de Ferro ou mais fraco. O tempo de duração do efeito é de 10 dias.

Licantropia Lupina

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

Com esta poderosa magia o avocador terá a capacidade equivalentes de um licantropo lobo, adquirindo as capacidades deste ser.

Quanto mais alto o nível da magia, maiores serão os poderes, mas parte do espírito licantropo dominará o evocador. Note que quanto mais o evocador se afastar de sua porção humana, menos controle ele terá sobre seus atos, podendo ate mesmo chegar ao nível irracional.

É importante ressaltar que uma vez realizada a magia os efeitos sobre, o corpo e mente do evocador somente retornarão a condição normal após a duração da magia ou se o encanto for quebrado. Esta magia tem a limitação de só poder ser evocada em ambientes naturais.

- Licantropia Lupina 1: O evocador ganha um ajuste de +1 na coluna e +1 no dano para qualquer ataque realizado e seu olfato e dobrado. O evocador se tornará mais agressivo, mas manterá seu discernimento normal.
- Licantropia Lupina 3: O evocador ganha um ajuste de +2 na coluna e +2 no dano para qualquer ataque realizado e seu olfato e triplicado. O evocador se tornará um ser agressivo, com pouco ou médio discernimento, podendo perder o controle em situações de extrema pressão caso falhe num teste de Intelecto (rotineiro).
- Licantropia Lupina 5: O evocador ganha um ajuste de +3 na coluna e +3 no dano para qualquer ataque realizado, alem disso a Energia Heróica e aumentada em 5 e seu olfato e quadriplicado. O evocador se tornará um ser muito agressivo, com pouquíssimo discernimento, perdendo o controle em qualquer situação de mínima hostilidade caso falhe num teste de Intelecto (fácil).
- Licantropia Lupina 7: O evocador ganha um ajuste de + 4 na coluna e + 4 no dano para qualquer ataque realizado, alem disso a Energia Física e Heróica são aumentadas em 5. A capacidade olfativa passa a ser a de um lupino normal.O evocador se tornará um ser selvagem com nenhum discernimento caso falhe num teste de Intelecto (médio) Caso falhe ele só reconhecerá as pessoas com as quais possua um laço afetivo.
- Licantropia Lupina 9: O evocador ganha um ajuste de + 5 na coluna e + 5 no dano para qualquer ataque realizado, alem disso a Energia Física e Heróica são aumentadas em 10. A capacidade olfativa passa a ser a de um lupino normal. O evocador se tornará um ser completamente agressivo e irracional, atacando qualquer um que se intervier em seu caminho, mesmo que este seja uma pessoa querida caso falhe num teste de Intelecto (difícil).

Ligação Afetiva

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: 1 ano e 1 dia.

Conhecido como a benção de Lena, o milagre Ligação Afetiva é utilizado em um homem e uma mulher que estejam apaixonados e que amem um ao outro. O milagre faz com que haja uma ligação sobrenatural entre o casal, que permite saber coisas acerca do (a) amado (a) mesmo à maior distância.

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

Para que o milagre funcione é necessário que cada um dos dois possua algum objeto imbuído com a aura do seu parceiro, ou algo que tenha vindo diretamente do corpo dele(a) como cabelos e unhas. Observe que se por algum motivo a paixão cessar, inclusive através da morte do (a) amado (a), o efeito é o mesmo do milagre Força Sentimental (pg.78). São necessários sacrifícios para esse ritual com o valor mostrado nos níveis. Observe que os efeitos são cumulativos, assim um casal com Ligação Afetiva 4 terá os efeitos do nível 4, do nível 2 e do nível 1.

- Ligação Afetiva 1: O homem ou a mulher saberão se seu(sua) amado(a) estão em grande perigo ou em grande sofrimento. O ritual custa 2 moedas de ouro.
- Ligação Afetiva 2: O homem e a mulher saberão a distância que os separa, obtendo as seguintes respostas: muito perto (até 1km), perto (de 1 a 10 km), médio (de 10 a 100km), longe (de 100 a 1000km), muito longe (mais que 1000km). O ritual custa 4 moedas de ouro.
- Ligação Afetiva 4: 1 vez por mês, o homem e a mulher terão um sonho em comum, aonde poderão conversar. Nenhum dos dois tem como prever quando será o sonho. Obviamente para que o sonho possa ocorrer é necessário que os dois estejam dormindo ao mesmo tempo. O ritual custa 8 moedas de ouro.
- Ligação Afetiva 6: 1 vez por dia, o homem e a mulher poderão por 30 minutos ver o(a) seu(sua) amado(a). Nesse caso tanto o homem quanto a mulher podem escolher quando farão isso. Eles terão uma imagem dinâmica um do outro, olhando por cima, como se estivessem a

uns 10 metros de distância acima. Nenhum dos dois tem como saber se o outro está observando. Os 30 minutos devem ser utilizados uma única vez (ou seja, não se pode ver a imagem durante 20 minutos e depois ver mais 10 minutos) e aquele que convocar essa imagem, deverá estar em estado de meditação, longe de grandes barulhos e completamente alheio ao que acontece ao seu redor. Qualquer coisa que desperte sua atenção, fará com que a imagem se perca. O ritual custa 14 moedas de ouro.

- Ligação Afetiva 8: Idem ao anterior, mas os 30 minutos para ver o(a) amado(a) não precisam ser utilizados de uma única só vez, podendo ser divididos em várias vezes, desde que cada uma delas tenham um mínimo de 1 minuto. O ritual custa 20 moedas de ouro.
- Ligação Afetiva 10: O homem e a mulher poderão, durante 5 minutos por dia, entrar em contato com o seu amado. Para que isso funcione, o que deseja entrar em contato deve entrar em estado de meditação profunda e depois de 1 hora nesse estado, o evocador consegue enviar uma projeção sua para perto de seu(sua) amado(a). O corpo do evocador fica em estado de animação suspensa, completamente indefeso e vulnerável, sem ter nenhuma idéia do que está acontecendo com o seu corpo real, e projetado para perto de seu(sua) amado(a), poderá ver, ouvir e cheirar tudo o que acontece próximo ao amado(a). Para o que recebe o(a) amado(a), este lhe parecerá como uma imagem translúcida, sendo que apenas ele(ela) poderá ver, ouvir e cheirar a projeção; nenhuma outra pessoa conseguirá ver. Sob essa forma, eles podem conversar livremente, mas não há como um tocar no outro. O que evocou a projeção poderá se manter assim em até 5 minutos, depois disso a projeção simplesmente desaparece. Observe que os 5 minutos valem para ambos; ou seja, não pode o homem enviar sua projeção e depois no mesmo dia a mulher enviar; apenas um enviará e se manterá assim por 5 minutos. Caso a projeção seja atacada, ela irá se desfazer e aquele que enviou deverá fazer uma Resistência à Magia contra força de Ataque 5: caso passe nada lhe ocorrerá, mas caso não passe ficará inconsciente por 1 hora.

Linguagem

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

Este feitiço concede temporariamente ao evocador habilidade em uma língua que ele normalmente não teria condições de entender e se expressar. O nível de habilidade que o encantamento concede ao evocador depende do nível do efeito usado.

Caso o evocador saiba ler em alguma língua, o feitiço também lhe permite de ler (mas não de escrever) nesta nova língua.

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

- Linguagem 1: Concede total 1 na linguagem desejada.
- Linguagem 2: Concede total 7 na linguagem desejada.
- Linguagem 4: Concede total 13 na linguagem desejada.
- Linguagem 6: Concede conhecimento infinito na linguagem desejada.

Malabarismo

Evocação: Instantânea

Alcance: pessoal

Duração: 1 uso

Em Tagmar existem aqueles que fazem do malabarismo seu ofício. Geralmente trabalhando em circos, esses malabaristas desenvolverem uma arte que permite dar mais graciosidade e precisão aos seus movimentos. Na prática, ao evocar a magia Malabarismo, o evocador poderá reduzir os níveis de dificuldade da habilidade malabarismo.

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

Maldições

Evocação: 3 rodadas

Alcance: 10 metros

Duração: Variável

Esse encanto maléfico afeta um indivíduo com punições incontáveis caso este falhe em resistir à magia. As maldições são múltiplas em seus efeitos, sendo limitadas apenas pela imaginação do evocador e seu nível na magia. Apesar disso, seus efeitos gerais podem ser vistos abaixo:

- Maldições 1: Permite a criação de um símbolo no corpo da vítima que identifica o portador como amaldiçoado. O símbolo pode ser escondido, mas não apagado. O símbolo é

permanente, só saindo se a magia for quebrada.

- Maldições 2: Cria um efeito físico muito pequeno: cresce o nariz e a orelha, um braço fica maior que o outro e etc. Embora não tenha efeito prático, isto toma a vítima motivo de escárnio. Duração de 1 semana.
- Maldições 4: Faz aparecer um problema físico: gagueira, cegueira parcial etc, ou mental: loucura não violenta, perda de memória, ódio cego e etc. Isto dura uma hora, servindo como punição, aviso ou mostra de poder.
- Maldições 6: Consegue manipular os seres e objetos à volta da vítima, causando: azar, ódio pela vítima, não conseguir segurar uma arma (a arma deve ser especificada: arco, machado, espada, etc), ser incapaz de montar um cavalo e etc. Tanto a vítima como todos os seres manipulados têm direito a Resistência à Magia. Esta maldição dura um mês.
- Maldições 8: Os efeitos são idênticos aos de Maldições 4, mas a Duração é de um mês.
- Maldições 10: Induz a uma deformação física grotesca, assim como aleijar, cegar, mudar totalmente as feições e etc. ou criar um problema mental grave, como tornar a vítima um louco violento, um débil mental e etc. O encanto é permanente.

Manipulação de Luz

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Esta magia permite ao evocador criar luz ou escuridão que ocupa um círculo de diâmetro variável (conforme indique o efeito). O centro do círculo é o local de maior intensidade do efeito, ou seja, a luz ou escuridão é mais forte. O centro do círculo pode ser posto em um objeto ou criatura, ou seja, onde ele for, o círculo se moverá com ele. Se a luz for posta nos olhos de uma criatura ela deverá fazer uma resistência a magia e caso falhe ficará parcialmente cega por algum tempo, até seus olhos se acostumarem com a nova luminosidade. Caso a vítima resista, a magia não acertou os olhos da vítima ficando perto dela, mas sem gerar efeitos maiores.

Manipulação de Luz 1: Cria uma tênue luz de 10 metros de diâmetro por 10 rodadas. Não pode ser usada para cegar o oponente.

Manipulação de Luz 2: Diminui a luminosidade em uma esfera de 5 metros de diâmetro, causando uma escuridão como a de 1 noite sem estrelas, que dura por 10 rodadas.

Manipulação de Luz 4: Cria um a esfera de luz de 10 metros de diâmetro que dura 10 minutos. Pode cegar o oponente por 2 rodadas.

Manipulação de Luz 6: Cria uma esfera de luz de 20 metros de diâmetro por 1 hora. Cega o adversário por 4 rodadas.

Manipulação de Luz 8: Idem ao anterior, mas a esfera tem 20 metros de diâmetro, dura por 1 dia e cega por 10 rodadas. Essa luz é muito forte.

Manipulação de Luz 10: Idem ao anterior, mas são 30 metros de diâmetro, dura 1 mês e cega por 20 rodadas, Além disso, essa luz é tão forte quanto à luz de um dia claro (fazendo com que certos mortos-vivos se afastem amedrontados por 10 rodadas).

Manipular Confiança

Alcance: Variável

Evocação 10 rodadas

Duração: 1 mês

Com este encantamento o evocador canta uma canção ou conta uma história acerca de uma pessoa, que pode ter efeito depreciativo ou inspirativo sobre os ouvintes. As vítimas do encanto ficarão tão apreciadas pela história que ficarão extremamente admiradas com a pessoa citada, caso o evocador tenha contado uma história positiva, ou ficarão temerosas e ressentidas caso a canção seja depreciativa. Assim o evocador com este mesmo feitiço pode escolher exaltar ou depreciar a imagem de alguma pessoa. O efeito causado é que a pessoa em questão terá facilidade ou dificuldade em qualquer teste de persuasão sobre as vítimas do efeito.

A magia afeta todas as pessoas que falharem no teste de Resistência à Magia e todas as pessoas tem que ser capazes de ouvir e entender o que o evocador está cantando ou contando para que o feitiço funcione.

- Manipular confiança 1: Concede um ajuste de -1/+1 nível de dificuldade para pessoas em um alcance de 5 metros.
- Manipular confiança 2: Concede um ajuste de -1/+1 nível de dificuldade para pessoas em um alcance de 15 metros.
- Manipular confiança 4: Concede um ajuste de -2/+2 níveis de dificuldade para pessoas em um alcance de 15 metros.
- Manipular confiança 6: Concede um ajuste de -2/+2 níveis de dificuldade para pessoas em um alcance de 45 metros.
- Manipular confiança 8: Concede um ajuste de -3/+3 níveis de dificuldade para pessoas em um alcance de 45 metros.
- Manipular confiança 10: Concede um ajuste de -3/+3 níveis de dificuldade para pessoas em um alcance de 100 metros.

Marca Arcana

Evocação: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração: Variável

Essa magia tem a capacidade de criar um elo entre o evocador e uma pessoa com um simples toque, formando no local tocado uma tatuagem. É óbvio que para ser tocado a pessoa deve aceitar ser tocada ou então que ela esteja indefesa (amarrada, paralisada, etc...). Não é necessário que se faca um teste de resistência à magia, e logo após o elo ser criado, o evocador passa ter pressentimentos se está perto ou longe do alvo com uma simples concentração.

Em níveis maiores pode-se saber a direção a qual seguir e a distância exata e até mesmo se a pessoa encantada está sendo atacada ou ferida.

O alcance e a quantidade máxima de elos que podem ser criados dependem do nível na magia.

Note que essa tatuagem não poderá ser removida por nenhum método não mágico, mas Quebra de Encantos pode ser usada normalmente para fazer isso. Caso a pessoa perca o membro onde a tatuagem está, a tatuagem continuara fazendo efeito no membro, mas se o alvo de algum modo mágico repor esse membro a tatuagem aparecera novamente no alvo.

- Marca Arcana 1: Este é o nível usado para criar a tatuagem mágica. O mago pode ter apenas 1 elo. Com este nível o mago pode sentir se está próximo ou longe da vitima, mais apenas terá sensações de próximo (1m até 50m metros do elo), perto (50m até 100m do elo) ou longe (mais de 100m). A duração é de 1 dia.
- Marca Arcana 2: Idêntico ao anterior, mas o mago também pode saber a direção aproximada. Distância máxima é de 1 km e a duração de 3 dias.
- Marca Arcana 4: Idem ao anterior, mas o mago pode ter até 2 elos. Com este nível o mago pode saber a ordem de grandeza (em quilômetros) da distância que o separa do elo e a direção exata em que ele está. A distância máxima é de 5 km e a duração de 2 semanas.
- Marca Arcana 6: Idem ao anterior mas o mago pode ter até 3 elos. Com este nível o mago pode descobrir com um toque se alguém possui uma marca arcana. A distância máxima é de 10 km e a duração de 1 mês.
- Marca Arcana 8: Idem ao anterior, este nível permite ao mago entrar no sonho do elo e conversar com ele por alguns momentos, se ele falhar em um novo teste de resistência à magia ou se permitir. Se o elo resistir, a marca arcana continua ativada, mas o mago não pode entrar em seu sonho. Durante a conversa não é possível se passar informações complexas, o mago apenas entenderá mensagens mais simples como uma frase curta. A distância máxima é de 50 km e a duração de 2 meses.
- Marca Arcana 10: Idem ao anterior, mas o mago pode ter até 4 elos. Com este nível o mago pode tocar uma tatuagem e saber quem a criou. Neste nível o mago é tão ligado aos seus elos que ele sentirá calafrios seguidos de visões (lembranças) se eles estiverem sofrendo algum mal. A distância máxima é de 100 km e a duração de 3 meses. 1 vez por dia poderá conversar livremente com um dos seus elos.

Marca da Morte

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: 1 ano

Os sacerdotes de Crezir amam as batalhas e não gostam de deixar seus oponentes fugirem, ainda mais aqueles que o feriram gravemente, seja no seu corpo, ou no seu orgulho. Por isso, alguns sacerdotes colocam uma marca sobre seu oponente, a fim de que possam mais tarde, saber aonde encontrar essa pessoa a fim de destruí-la. O alcance da magia se refere ao alcance necessário para que a marca seja colocada, caso a vítima falhe na sua resistência à magia. A marca é invisível e ninguém pode vê-la a não ser o próprio sacerdote. A marca só pode ser colocada em seres racionais e corpóreos, sendo animais e mortos vivos imunes a essa magia. A marca perdura por 1 ano. Passado este tempo, a marca se desfaz. Observe que embora o sacerdote possa detectar a vítima marcada para morrer, a vítima não tem noção da proximidade do sacerdote.

- Marca da Morte 1: A marca colocada na vítima fará com que o sacerdote saiba se a vítima está a até 1 km de distância dele. O sacerdote apenas sabe se vítima está próxima, mas não sabe a direção.
- Marca da Morte 3: Idem ao anterior mas a vítima pode estar a até 10 km de distância.
- Marca da Morte 5: Idem ao anterior mas o sacerdote sabe exatamente a direção e como chegar até a vítima.
- Marca da Morte 7: Idem ao anterior, mas a vítima pode estar a até 100 km de distância.

Medo

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 10 rodadas

Com o uso deste feitiço o evocador traz à superfície todos os medos irracionais da vítima que, caso falhe na sua Resistência à Magia, fugirá apavorada pela duração do encanto. O número de pessoas afetadas por esta magia, bem como o alcance da mesma, depende da dificuldade do efeito usado,

Vítimas que obtiverem sucesso em suas Resistências à Magia não sofrerão nenhum efeito.

Se as vítimas deste encanto não puderem se afastar do evocador por impedimento do terreno, elas procurarão se manter à maior distância possível do mesmo pela duração da magia.

- Medo 1: Afeta 1 pessoa que esteja a até 1 metro de distância.
- Medo 2: Afeta 1 pessoa que esteja a até 10 metros de distância.
- Medo 4: Afeta até 2 pessoas que estejam a até 10 metros de distância.
- Medo 6: Afeta até 3 pessoas que estejam a até 10 metros de distância.
- Medo 8: Afeta até 4 pessoas que estejam a até 15 metros de distância.

Memorização

Evocação: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração: 2 semanas

Com este encanto, o evocador fixa uma ou mais imagens ou sons, dependendo do nível de efeito, de forma a não esquecê-las até que a duração do feitiço acabe. Mesmo quando a duração acaba, o evocador pode reutilizar este feitiço para manter memorizada a imagem (ou o som), desde que o número máximo de imagens ou sons não exceda ao permitido pelo nível. O tamanho da imagem memorizada também é determinado pelo nível da magia, entretanto, é possível gravar imagens que quando se unem formam uma grande imagem, como ocorre em um quebra-cabeça. Da mesma forma, o som também pode ser somado a sua duração para que se possa memorizar uma melodia inteira, por exemplo.

Observe que com esse encanto é perfeitamente possível memorizar a página de um livro, já que se trata de uma imagem. Entretanto, o evocador só tem noção dos símbolos linguísticos que lá existem e não o som proveniente dos caracteres. Isso implica que se o evocador memorizar uma imagem de um texto escrito em uma língua desconhecida, ele não saberá a pronúncia de tais palavras.

A imagem (ou som) pode ser gravada mesmo em situações rápidas e difíceis.

Uma vez gravada a imagem (ou som), qualquer teste de Percepção realizado sobre ela terá -2 níveis de dificuldade. Assim se em uma determinada situação o evocador gravou a imagem de um homem encapuzado e quer tentar perceber algo, além de no próprio momento que ele avistou a sombria figura ele poderá também realizar um novo teste de percepção mais tarde, caso tenha usado o feitiço em questão, com um redutor de -2 níveis de dificuldade; isso porque perceber algo quando se tem tempo é muito mais fácil que perceber algo de relance.

Essa é uma magia muito utilizada por bardos pintores. No caso de sons, observe que embora possam ser gravados, existem sons que não tem como serem reproduzidos (como um rugido de um leão).

Uma restrição da magia, contudo, é que o evocador não pode misturar os sentidos. Caso esteja memorizando imagens, não pode memorizar sons, e vice-versa. Um aspecto importante é que o evocador pode usar esta magia para memorizar uma frase dita por ele próprio ou por outra pessoa.

- Memorização 1: Permite memorizar 1 imagem de até 50 x 50 cm ou um som que dure até 5 segundos.
- Memorização 3: Permite memorizar 2 imagens de até 1x 1m ou 2 sons que durem até 15 segundos.
- Memorização 5: Permite memorizar 3 imagens de até 1,50 x 1,50 m ou 3 sons que durem até 30 segundos.
- Memorização 7: Permite memorizar 4 imagem de até 2 x 2 m ou 4 sons que durem até 45 segundos.
- Memorização 9: Permite memorizar 5 imagens de até 2,5x 2,5 m ou 5 sons que durem até 1 minuto.

Meteoros

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Ar Livre

Este feitiço faz com que o mago arremesse uma grande quantidade de fragmentos rochosos contra um ponto. Pessoas próximas à área de impacto são afetadas, recebendo dano e, se for o caso, críticos de esmagamento. Note que esta magia não causa crítico como efeito mágico. Isto significa que ela pode ser combatida por magias como Geoproteção ou Proteção Divina (no caso de efeitos críticos).

Criaturas que estejam até certa distância (determinada pelo Efeito utilizado) do ponto de impacto recebem ataques. O Alcance da magia, também determinado pelo Efeito empregado, representa a distância máxima entre o ponto de impacto e o evocador.

- Meteoros 1: Causa dano máximo 16 em pessoas a até 1 metro do ponto de impacto. O alcance é de 20 metros.
- Meteoros 2: Causa dano máximo 20 em pessoas a até 2 metros do ponto de impacto. O alcance é de 30 metros.

- Meteoros 4: Causa dano máximo 28 em pessoas a até 3 metros do ponto de impacto. O alcance é de 40 metros.
- Meteoros 6: Causa dano máximo 32 em pessoas a até 4 metros do ponto de impacto. O alcance é de 50 metros.
- Meteoros 8: Causa dano máximo 36 em pessoas a até 5 metros do ponto de impacto. O alcance é de 60 metros.
- Meteoros 10: Causa dano máximo 40 em pessoas a até 6 metros do ponto de impacto. O alcance é de 75 metros.

Modificar Espírito

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: 1 hora

Com esse milagre, o evocador consegue alterar o estado de espírito de todo aquele que estiver na área de 10 metros de raio com centro no próprio evocador caso este falhe na sua Resistência à Magia. O quanto ele pode alterar depende da dificuldade do efeito.

Como pode ser observado abaixo, existem vários estados possíveis. O evocador poderá mover um ou mais passos à esquerda ou à direita a fim de acalmar ou incitar ódio a todos aqueles que estão próximos a ele. Uma observação é que ele só pode deslocar no mesmo sentido o estado das pessoas dentro da área, ou seja, ele não pode deslocar o espírito de uma pessoa para a direita enquanto o outro para a esquerda. O evocador tem que escolher apenas um lado, que afetará toda a área.

Entretanto, no caso de se acalmar, se o evocador ou quem o acompanha tentar utilizar isso como vantagem para atacar alguém, o encanto se quebra imediatamente. O estado inicial da(s) pessoa(s) é definido pelo mestre. A seguir os estados e uma pequena descrição:

Total Pacifismo - Muito Pacifismo - Pacifismo - Neutro - Indisposto - Agressivo - Extremamente Agressivo.

Total Pacifismo - Nesse estado, a pessoa está em estado de paz completa. Alguém pode xingar a pessoa ou até mesmo atacá-la e ela não reagirá lutando, no máximo tentando conversar.

Muito Pacifismo - Nesse estado, a pessoa evita sempre que possível uma luta ou discussão. Ela tolerará qualquer agressão verbal, mas caso sofra qualquer agressão física, irá lutar para se defender, mas irá sempre tentar não machucar, ou convencer o seu oponente a parar de lutar.

Pacifismo - A pessoa não está disposta a lutar, lutando apenas caso alguém a agrida verbalmente de forma muito intensa ou então a agrida fisicamente.

Neutro - Qualquer ofensa clara a pessoa, ela poderá te agredir verbalmente ou fisicamente, de acordo com a gravidade do que foi falado ou feito anteriormente. A pessoa não terá qualquer pudor em se defender se necessário.

Indisposto - Idem ao anterior, mas vale também para uma ofensa indireta.

Agressivo - Mesmo que alguém trate bem alguém em estado agressivo, essa pessoa ainda assim a tratará mal, ofendendo verbalmente. Caso a outra pessoa responda ou fale qualquer coisa mais dura, um combate se iniciará.

Extremamente Agressivo - Tudo que essa pessoa quer é motivo para brigar, seja verbalmente ou fisicamente. Ela xingará qualquer pessoa, justamente no intuito de provocá-la e assim, descarregar em alguém sua ira.

OBS: Apesar de o evocador ter capacidades de mudar os estados, deve-se observar que a índole ainda é mantida. Assim é impossível tornar um guerreiro sanguinário em um total pacifista, por exemplo. Cada pessoa tem uma faixa mais ou menos de 4 estados de espírito.

- Modificar Espírito 1: Permite saber o estado de espírito de todos dentro do alcance.
- Mofificar Espírito 3: Permite alterar em 1 passo à esquerda ou à direita o espírito de todos dentro do alcance.
- Modificar Espírito 5: Permite alterar em 2 passos à esquerda ou à direita o espírito de todos dentro do alcance.
- Modificar Espírito 7: Permite alterar em 3 passos à esquerda ou à direita o espírito de todos dentro do alcance.
- Modificar Espírito 9: Permite alterar em 4 passos à esquerda ou à direita o espírito de todos dentro do alcance.

Montar

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 uso

Esta magia reduz o Nível de Dificuldade de um teste de Montar Animais, tomando mais fácil o sucesso neste rolamento.

- Montar 1: Concede -1 Nível de Dificuldade em um rolamento de Montar Animais.
- Montar 3: Concede -2 Níveis de Dificuldade em um rolamento de Montar Animais.
- Montar 5: Concede -3 Níveis de Dificuldade em um rolamento de Montar Animais.
- Montar 7: Concede -4 Níveis de Dificuldade em um rolamento de Montar Animais.

- Montar 9: Concede -5 Níveis de Dificuldade em um rolamento de Montar Animais e toma Muito Difícil um rolamento de Dificuldade Impossível.

Motivação

Evocação: 10 minutos

Alcance: 20 metros.

Duração: Instantânea

Após uma batalha, os soldados fatigados nem sempre têm tempo para descansar antes da próxima batalha. Com a música que traz motivação, o evocador consegue recuperar EH de todos aqueles que estejam a até 20 metros dele após terem ouvido 10 minutos de sua música alentadora.

Todas as pessoas na área, exceto ele próprio, terão seus ânimos restabelecidos, sendo impossível escolher quem será e quem não será curado. A EH recuperada não pode ultrapassar o máximo, sendo assim, caso recupere-se mais que o total da EH de alguém os pontos extras são perdidos. Apesar da cura não ser tão intensa quanto à de um sacerdote, a vantagem é a capacidade de atingir grande quantidade de pessoas.

Uma restrição, contudo, é que para a pessoa ser revigorada é necessário que ela esteja dando total atenção à música, não podendo realizar nenhuma outra atividade. Além disso, essa magia não pode ser evocada duas vezes sobre as mesmas pessoas sem que tenha decorrido um dia da utilização da primeira vez.

- Motivação 1: Revigora em 4 pontos a EH de todos dentro do alcance.
- Motivação 3: Revigora em 8 pontos a EH de todos dentro do alcance.
- Motivação 5: Revigora em 12 pontos a EH de todos dentro do alcance.
- Motivação 7: Revigora em 16 pontos a EH de todos dentro do alcance.
- Motivação 9: Revigora em 20 pontos a EH de todos dentro do alcance.

Mutação

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

Este feitiço causa uma mutação no evocador, permitindo-lhe tomar a forma de diferentes tipos de criatura. Note que em certas formas o uso de magia é impossibilitado: não é possível fazer os gestos ou pronunciar as palavras místicas que compõem a Evocação.

A mutação não altera nem a E.H. nem a E.F. do evocador. Ao tomar a forma de um ser humanóide não se ganham as habilidades que ele possua, a não ser que sejam eminentemente físicas (escalar, para um macaco; nadar, para um peixe e etc). Apesar disso, o evocador pode utilizar todos os outros recursos não mágicos da forma assumida. Uma vez que uma forma é assumida, ela não pode ser mudada.

- Mutação 1: Causa uma modificação na aparência do evocador, como se fosse um disfarce perfeito, embora a voz não mude. Para tomar a aparência de uma pessoa específica é necessária muita pesquisa e contato com o indivíduo.
- Mutação 3: 0 evocador toma a forma de qualquer animal cujo tamanho esteja entre o de um gato e o de um cavalo. Note que os itens do evocador não se transformam com ele.
- Mutação 5: Idem ao anterior, mas os itens se transformam junto do evocador, fazendo parte da nova forma.
- Mutação 7: Pode assumir qualquer forma entre o tamanho de uma formiga até o tamanho de um Trol. Mesmo formas de seres místicos podem ser assumidas, mas o evocador tem que ter visto pessoalmente uma criatura do tipo a ser copiado. Os itens do evocador se transformam também.
- Mutação 10: Idem ao anterior, mas qualquer tipo de criatura pode ser copiada, não há restrição com relação ao tamanho da criatura copiada.

Mutualidade

Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Com esta magia o mago alquímico será capaz de compartilhar pontos de karma ou evocar magias com o karma de outro místico.

O mago deve primeiramente evocar esta magia sobre alguém que queira recebe-la (este encanto não pode ser imposto). Depois de evocada a magia sobre o alvo. Um elo de mutualidade será estabelecido entre ambas as partes. A partir de então, um dos místicos poderá evocar magias gastando o karma do outro e vice-versa, desde que ambos não estejam a uma distancia superior ao alcance da magia. Caso o mago e o alvo da magia se afastem mais de 20 metros um do outro, o karma não poderá ser compartilhado entre eles até que a distancia necessária seja retomada. O nível máximo da magia que poderá ser evocada com o karma do outro e o tempo de duração do elo de mutualidade, variam com a dificuldade do efeito usado.

- Mutualidade 1: Permite evocar magias de nível 1 com o karma do outro. A duração do elo de mutualidade é de 10 rodadas.

- Mutualidade 2: Permite evocar magias de nível máximo 3 com o karma do outro. A duração do elo de mutualidade é de 10 minutos.
- Mutualidade 3: Permite evocar magias de nível máximo 7 com o karma do outro. A duração do elo de mutualidade é de 1 hora.
- Mutualidade 5: Permite evocar magias de nível máximo 10 com o karma do outro. A duração do elo de mutualidade é de 12 horas.

Necroanimação

Evocação: 10 rodadas

Alcance: 100 metros

Duração: Variável

Permite que evocador anime certo número de corpos como esqueletos ou zumbis. O número de corpos animados e o tempo que eles permanecem animados dependem do efeito utilizado. Esta magia só pode ser usada em corpos humanóides de tamanho entre um humano e um pequenino.

O tipo de morto-vivo animado dependerá do estado de decomposição dos corpos usados, a critério do MJ. Os corpos serão animados como esqueletos e zumbis com estatísticas regulares, a despeito de características excepcionais (Ex: Força, Agilidade, Estágio, etc) possuídas em vida.

Quando a duração deste feitiço se esgotar todos os corpos animados com seu uso caem inertes em uma rodada. Não é possível se prolongar a duração do feitiço nem evocá-lo duas vezes sobre o mesmo corpo (caso isto seja tentado, os materiais são gastos, mas não se obtém nenhum efeito).

Os mortos-vivos criados estão sobre controle total do evocador; eles obedecerão apenas ao místico. Caso o mesmo morra antes da Duração acabar, os corpos se transformam em pó em uma rodada. O evocador controlará os corpos de acordo com sua vontade desde que estes estejam dentro do alcance da magia. Caso o mago se afaste dos corpos a uma distancia superior ao alcance da magia, os corpos pararão de agir (ficarão completamente estáticos) até que a distancia necessária ao controle seja retomada.

Os materiais necessários à evocação deste feitiço custam 1 moeda de prata por cada corpo que se deseja animar.

- Necroanimação 1: Anima 3 corpos por 1 dia.
- Necroanimação 2: Anima 7 corpos por 3 dias.
- Necroanimação 4: Anima 15 corpos por 10 dias.
- Necroanimação 6: Anima 30 corpos por 15 dias.
- Necroanimação 8: Anima 60 corpos por 1 mês.
- Necroanimação 10: Anima 100 corpos por 2 meses.

Necroconhecimento

Evocação: Ritual

Alcance: 2 metros

Duração: Variável

Este encantamento permite que o seu evocador se comunique com os mortos e obtenha assim informações dos mesmos. A precisão da resposta obtida e o custo da evocação deste feitiço dependem do efeito utilizado.

O efeito usado determinará quantas perguntas podem ser feitas ao morto, e o tempo máximo que pode durar o interrogatório (que é a Duração da magia). Além disso, apenas mortos que tenham morrido há menos de um determinado tempo podem ser questionados (este tempo também depende do efeito).

Caso a Duração se esgote antes do evocador fazer todas as perguntas que tem direito, o feitiço acaba e as perguntas que não foram feitas são perdidas. O MJ deve contar a duração do encanto em tempo real.

Pelo menos o crânio do morto deve estar presente. As perguntas devem ser feitas em uma língua que o morto possa compreender; este responderá sempre com o que ele pensa ser a verdade, embora as respostas não tenham de ser claras. O evocador receberá respostas tão curtas quanto possível. Os materiais necessários à evocação deste encantamento custam 5 moedas de prata por Dificuldade do Efeito usado.

- Necroconhecimento 1: Faz uma pergunta. Duração 3 rodadas (45 segundos). O ser pode estar morto há até 24 horas.
- Necroconhecimento 3: Faz 2 perguntas. Duração 6 rodadas (90 segundos). O ser pode estar morto há até 1 semana.
- Necroconhecimento 5: Faz 3 perguntas. Duração 12 rodadas (3 minutos). O ser pode estar morto há até 1 mês.
- Necroconhecimento 7: Faz 5 perguntas. Duração 20 rodadas (5 minutos). O ser pode estar morto há até 1 ano e 1 dia.
- Necroconhecimento 10: Faz 10 perguntas. Duração 40 rodadas (10 minutos). O ser pode estar morto há até 13 anos.

Necropotência

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: 2 semanas

Sendo os sacerdotes de Cruine aqueles que mais lidam com a morte, muitas vezes eles se deparam com mortos advindos das mais diversas situações como um ataque de animais, uma peste que

assolou uma vila ou até mesmo de um companheiro de lutas que não teve êxito em suas missões.

Apesar de serem justamente os que vêem a morte como algo natural e não terrível, os sacerdotes de Cruine podem se indignar; não pela morte propriamente dita de alguém, mas sim a forma como essa pessoa morreu bem como tudo o que a pessoa estava para completar e não conseguiu.

Nesses casos os sacerdotes de Cruine podem se comover e procurar ou vingar a pessoa morta. Caso ela tenha sido morta injustamente (Ex: Morta por traição ou por algum tipo de ritual) ou então cumprir a missão em que a pessoa morta falhou (Ex: Assumir a missão de outro sacerdote de Cruine). Ao fazer isso, Cruine concede poder para o sacerdote vingar a pessoa ou cumprir a missão não completada.

Todos os bônus que o sacerdote recebe servirão apenas para a realização da vingança ou da missão. Qualquer atitude do sacerdote que fuja a isso fará com que os bônus desapareçam até que ele retorne à missão. Entretanto, percalços no caminho ainda podem ser considerados dentro da missão, desde que não se torne o objetivo do sacerdote. Assim, se no caminho da torre do necromante (sua missão é matar o necromante) ele encontra orcos no caminho que o atacam, os bônus valem. Agora se no meio do caminho ele encontra uma criança que diz que os pais foram raptados por orcos e que eles estão em um bosque e o sacerdote decide ajudar, os bônus não valem porque ele está fora do objetivo principal.

Para que o sacerdote utilize o milagre ele precisará encontrar pelo menos o crânio de algum morto. O tempo que a pessoa pode estar morta para que o milagre funcione varia de acordo com o nível da magia. Depois disso, é necessário que a pessoa morta seja necessariamente de boa índole, ou seja, que tenha tido uma vida íntegra; além disso, o sacerdote deverá saber como a pessoa morreu e se ela tinha alguma missão. Muitas vezes se torna impossível descobrir isso de forma normal, por exemplo, se o sacerdote em meio a suas aventuras encontra um crânio no seu caminho, sem ter qualquer indicação de quem teria passado por ali. Entretanto, o sacerdote poderá utilizar o milagre Necroconhecimento para adquirir essa informação, caso não a consiga por meios normais.

Se todas essas restrições forem atendidas, o sacerdote poderá pedir a Cruine através de um ritual que custa 5 moedas de prata vezes o nível do milagre que lhe dê uma ajuda para honrar a memória do morto.

Apesar das grandes restrições deste milagre, o poder recebido pelo sacerdote é devastador. Observe que em todos os níveis o sacerdote ganhará uma EH extra que poderá ir além do seu máximo. Mais do que isso, caso o sacerdote perca a heróica e depois a recupere, ele poderá recuperar também a EH extra.

Exemplo: Um sacerdote de Cruine com 50 de EH evoca Necropotência 3 que concede +10 de EH, totalizando 60. Caso ele lute e perca toda a sua EH na batalha, o sacerdote poderá recuperar essa EH, seja descansando ou por meio de curas, até os 60 de EH e não os 50 iniciais.

Todos os bônus terminarão em 2 semanas ou então quando a missão ou a vingança for completa, o que acontecer primeiro. Além disso, não é possível estar sob mais de uma necropotência ao mesmo tempo, acumulando os efeitos.

Na verdade, o Vingador Negro, o único morto-vivo tolerado pelos deuses, poderia ser considerado uma necropotência evocada pelo próprio Cruine, dando a própria pessoa morta o direito de se vingar ou de cumprir sua missão.

- Necropotência 1: O ser deve estar morto há até 24 horas. O sacerdote ganha +1 em todas as colunas de ataque e dano, além de +1 nas suas resistências físicas e mágicas, e 5 de EH, podendo ir além do seu máximo.
- Necropotência 3: O ser deve estar morto há até 1 semana. O sacerdote ganha +2 em todas as suas colunas de ataque e dano, além de +2 nas suas resistências físicas e mágicas, e 10 de EH, podendo ir além do seu máximo.
- Necropotência 5: O ser deve estar morto há até 1 mês. O sacerdote ganha +3 em todas as suas colunas de ataque e dano, além de +3 nas suas resistências físicas e mágicas, e 15 de EH, podendo ir além do seu máximo.
- Necropotência 7:O ser deve estar morto há até 1 ano e 1 dia. O sacerdote ganha +4 em todas as suas colunas de ataque e dano, além de +4 nas suas resistências físicas e mágicas, e 20 de EH, podendo ir além do seu máximo.
- Necropotência 10:O ser deve estar morto há até 13 anos. O sacerdote ganha +5 em todas as suas colunas de ataque e dano, além de +5 nas suas resistências físicas e mágicas, e 25 de EH, podendo ir além do seu máximo. Além disso, o sacerdote fica imune a qualquer magia que controle a mente ou maldição.

Obstinação

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: 2 meses

Com este milagre, o sacerdote de Plandis se impõe uma missão pela qual deve cumprir a todo custo. A fé cega faz com que o sacerdote canalize toda a sua atenção para o cumprimento da missão que poderá ser destruir um inimigo, encontrar um item, salvar uma vila, fazer uma grande invenção. Independentemente da missão que o sacerdote escolher, ele terá 2 meses para cumpri-la.

Enquanto estiver nesses dois meses e empenhado na missão, o sacerdote ficará imune a qualquer

magia que cause medo (como medo, covardia), a qualquer maldição (maldições, azar, pesadelo) e a qualquer doença. Além disso, ainda ganhará um bônus em coluna, EH, RF e RM de acordo com o nível utilizado. Caso o sacerdote se afaste da missão por qualquer motivo, todos os bônus são perdidos. Os bônus desaparecem também quando a missão é completada. Não há necessidade de materiais para a evocação desse ritual. Apesar do grande poder desse milagre, ele tem uma grave desvantagem. Caso o sacerdote chegue ao término de dois meses e não tenha cumprido sua missão, ele deverá fazer uma Resistência a Magia contra força de ataque igual ao nível da magia utilizado. Caso passe, nada lhe ocorrerá; entretanto caso não passe, o sacerdote entrará em profunda depressão por não ter concluído sua missão e após um dia nesse estado de depressão ele morrerá.

Observe que o encanto não pode ser renovado, ou seja, não se pode evocá-lo de novo enquanto estiver sobre o seu efeito e não se pode também evoca-lo para cumprir duas missões. Outro fato importante é que não há como o encanto ser quebrado.

- Obstinação 1: O sacerdote ganha +1 em todas as colunas de ataque e dano, além de +1 nas suas resistências físicas e mágicas, e 5 de EH, podendo ir além do seu máximo.
- Obstinação 3: O sacerdote ganha +2 em todas as suas colunas de ataque e dano, além de +2 nas suas resistências físicas e mágicas, e 10 de EH, podendo ir além do seu máximo.
- Obstinação 5: O sacerdote ganha +3 em todas as suas colunas de ataque e dano, além de +3 nas suas resistências físicas e mágicas, e 15 de EH, podendo ir além do seu máximo.
- Obstinação 7: O sacerdote ganha +4 em todas as suas colunas de ataque e dano, além de +4 nas suas resistências físicas e mágicas, e 20 de EH, podendo ir além do seu máximo.
- Obstinação 9: O sacerdote ganha +5 em todas as suas colunas de ataque e dano, além de +5 nas suas resistências físicas e mágicas, e 25 de EH, podendo ir além do seu máximo.

Ódio

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: 1 hora

Com esse milagre, o sacerdote consegue alterar o estado de espírito de todo aquele que estiver na área de 10 metros de raio com centro no próprio sacerdote caso este falhe na sua Resistência à Magia. O quanto ele pode alterar depende do nível do milagre. O sacerdote poderá mover um ou mais passos à direita a fim de instigar ódio a todos aqueles que estão próximos a ele. O estado inicial da(s) pessoa(s) é definido pelo mestre. Os passos podem ser vistos na magia Modificar Espírito.

- Ódio 1: Permite saber o estado de espírito de todos dentro do alcance.
- Ódio 3: Permite alterar em um passo à direita o espírito de todos dentro do alcance.
- Ódio 5: Permite alterar em dois passos à direita o espírito de todos dentro do alcance.
- Ódio 7: Permite alterar em três passos à direita o espírito de todos dentro do alcance.
- Ódio 9: Permite alterar em quatro passos à direita o espírito de todos dentro do alcance.

Onda Destrutiva

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: Instantânea

Com este poderoso encanto o sacerdote de Parom é capaz de criar uma grande onda destrutiva a partir dele mesmo com 3 metros de largura e alcance de 10 metros em que todos os objetos de metal, couro e madeira são danificados. Para que os objetos possam ser danificados é necessário que o sacerdote possa vê-los sendo impossível assim destruir moedas dentro de um saco, por exemplo. Objetos de tecido não sofrem qualquer dano. O dano causado varia conforme o nível da magia e se aplica a todos os itens que a vítima estiver usando.

Essa magia é basicamente utilizada pra destruir as armaduras, elmos e escudos dos oponentes, mas também pode inutilizar armas embora com muito menos potência. Na prática o dano causado, que variará conforme o resultado tirado na tabela de resolução (trata-se de um ataque), afetará primeiro os itens com menor absorção para depois afetar os itens de maior absorção. Caso a absorção do item chegue a zero, o item é inutilizado e se desfaz, caindo em pedaços no chão.

Exemplo: Um sacerdote de Parom evoca Onda Destrutiva 5 que causa 12 de dano contra um inimigo que usa um elmo aberto, um escudo pequeno, uma armadura de couro rígido e uma espada. Tirando 50% ele causa 6 de dano fazendo com que o elmo e o escudo se quebrem e a armadura tome 2 pontos de dano.

No caso de armas, considera-se que para inutilizar uma arma é necessário que o dano causado seja numericamente igual ao 100% de uma arma. No exemplo anterior caso o sacerdote tivesse conseguido 100% em seu ataque contra a vítima ela teria consegui dar 12 de dano destruindo o elmo, o escudo, a armadura e causando 3 pontos de dano na espada. Para que a espada fosse destruída era necessário dar 20 de dano (o valor equivalente ao 100% de dano). Sendo assim é muito difícil destruir armas com este encanto, e mesmo que o sacerdote consiga faze-lo geralmente guerreiros experientes sempre carregam mais de uma arma.

No caso do elmo, armadura, escudo ou arma ser mágico, o funcionamento é exatamente igual e o item mágico ficará inutilizado caso a absorção chegue a zero. Entretanto o item se recuperará normalmente. No exemplo anterior se considerarmos que a armadura era de couro rígido era +2 e o sacerdote tenha dado 12 de dano, ele teria destruído o escudo, o elmo e a armadura e a espada teria tomado 1 de dano.

Observe que quando um item de proteção é quebrado, a defesa dada por ele, no caso de escudos e armaduras, é automaticamente perdida. No caso de haver mais de uma pessoa na área é feito um rolamento separado para cada pessoa.

- Onda Destrutiva 1: Causa dano máximo de 4.
- Onda Destrutiva 3: Causa dano máximo de 8.
- Onda Destrutiva 5: Causa dano máximo de 12.
- Onda Destrutiva 7: Causa dano máximo de 16.
- Onda Destrutiva 9: Causa dano máximo de 20.

Onda Psíquica

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Esta magia cria uma onda psíquica que emana do evocador em um arco de 120 graus a sua frente, atingindo todos dentro do raio de ação. É possível ver a onda se aproximando em uma coloração azul/esverdeada quase transparente.

Os seres atingidos deverão passar em um teste de resistência à magia ou sofrerão os efeitos da magia. A Onda Psíquica confunde e atrapalha a mente das vítimas, prejudicando todas as suas ações durante determinado período de tempo. Criaturas animadas, morto-vivos e criaturas irracionais, não são afetadas por esta magia.

A magia Proteção Mental pode ser usada para evitar os efeitos de Onda Psíquica. Não é possível usar Onda Psíquica seguida vezes para acumular as penalidades, vale o maior nível usado.

- Onda Psíquica 1: A onda afeta todos até 3 metros de distância do mago, as vítimas recebem –1 para todos os testes físicos durante 3 rodadas. O alvo pode escolher ficar 1 turno parado para se restabelecer e perder essa penalidade.
- Onda Psíquica 2: A onda afeta todos até 5 metros de distância do mago, as vítimas recebem -2 para todos os testes físicos durante 3 rodadas. O alvo pode escolher ficar 1 turno parado para se restabelecer e perder essa penalidade.
- Onda Psíquica 4: A onda afeta todos até 7 metros de distância do mago, as vítimas ficam com dificuldades nos movimentos, perdendo metade de sua velocidade básica e recebem –3 para todos os testes físicos durante 5 rodadas.
- Onda Psíquica 6: A onda afeta todos até 9 metros de distância do mago. As vítimas afetadas não poderão usar magia na próxima rodada e recebem penalidade de –4 colunas em todos os testes que realizarem durante 5 rodadas.
- Onda Psíquica 8: A onda afeta todos até 12 metros de distância do mago. As vítimas afetadas não poderão usar magia nas próximas 2 rodadas e recebem penalidade de –5 colunas em todos os testes que realizarem durante 10 rodadas.
- Onda Psíquica 10: A onda afeta todos até 15 metros de distância do mago. As vítimas afetadas não poderão usar magia nas próximas 3 rodadas e recebem penalidade de –6 colunas em todos os testes que realizarem durante 10 rodadas.

Ordens

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: Variável

Através deste encanto o evocador força outro indivíduo a obedecer um comando seu, caso este falhe em Resistir à Magia e entenda o que foi ordenado. Esta magia também serve como sagração para uma missão sagrada ou de penitência como se verá nas descrições.

- Ordens 1: 0 evocador dá uma ordem de 2 palavras a um indivíduo que a cumprirá por uma rodada. Um oponente não pode ser ordenado a se matar.
- Ordens 2: Idem ao anterior, mas dura 2 rodadas.
- Ordens 4: Idem ao anterior, mas afeta 2 oponentes e dura 3 rodadas.
- Ordens 6: Idem ao anterior, mas atua sobre 3 indivíduos por 5 rodadas.
- Ordens 7: Permite a uma pessoa que siga o Deus do evocador receber uma missão sagrada. Este encanto é voluntário, não pode ser imposto. Durante a missão, o recebedor da magia fica livre de qualquer maldição que pese sobre ele. Além disso, durante a missão ele não poderá ser dominado mentalmente (torna-se imune) nem paralisado (idem). Caso o indivíduo falhe na missão ou desista do seu objetivo, ele morre imediatamente. Se ele se afastar da missão por mais de uma semana (o tempo é cumulativo), isto é considerado desistência. Caso ele tenha sucesso ou não, todos os seus pecados são perdoados e as maldições sobre ele são retiradas (no sucesso ou na morte).

- Ordens 10: A última e mais poderosa das ordens obriga um indivíduo qualquer a fazer uma missão para o Sacerdote. A missão tem que ser possível de ser realizada ou a magia falhará. Caso a vítima se recuse a cumprir a missão ou se afaste do objetivo, ela ficará doente imediatamente, ficando de cama após 1 dia. Caso continue se recusando a retomar para a missão, a vítima morrerá no final do segundo dia.

Orientação

Evocação: 2 turnos

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

Esse feitiço faz com que o evocador consiga se orientar em ambientes naturais como florestas, montanhas, planícies e outros que não tenham tido interferência das raças inteligentes.

O evocador receberá bônus nos testes de navegação. Se o evocador estiver vendo um mapa na hora de fazer a magia, ele decorará esse mapa e poderá segui-lo sem grandes dificuldades.

- Orientação 1: Diminui 1 nível de dificuldade para testes de navegação.
- Orientação 2: O evocador consegue decorar mapas simples e pequenos.
- Orientação 4: Diminui 2 níveis de dificuldade nos testes de navegação.
- Orientação 6: O evocador consegue decorar mapas comuns, sem muitos detalhes.
- Orientação 8: Diminui 3 níveis de dificuldade em testes de navegação.
- Orientação 10: O evocador consegue decorar mapas complicados.

Paralisia

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: 30 rodadas

Com este encanto o evocador pode bloquear os nervos de uma ou mais criaturas humanóides, causando paralisia parcial ou total nos músculos das criaturas afetada, caso elas falhem em uma Resistência à Magia. Vítimas que sucedam em sua Resistência não são afetadas.

O grau da paralisia depende da Dificuldade do Efeito usado. Efeitos de dificuldade baixa causam apenas inconveniências às vítimas. Conforme a Dificuldade aumente as conseqüências vão se tomando mais e mais graves, até chegar ao ponto onde a vítima fica muito prejudicada ou mesmo completamente incapacitada.

Este feitiço consegue paralisar apenas os músculos cujo uso é completamente voluntário. Além disso, o evocador não tem a capacidade de escolher quais os músculos afetados, todos sendo afetados por igual.

Certos efeitos agem sobre mais de uma criatura por vez. Neste caso o evocador pode escolher quais serão afetadas, desde que todas estejam dentro do Alcance. Cada uma recebe uma Resistência à Magia separada e as que obtiverem sucesso não serão afetadas.

Certos Efeitos deste encanto dão Ajustes negativos para a vítima. Estes Ajustes são sempre dados em Colunas de Resolução. Eles se aplicam a quaisquer atividades que a vítima se proponha a fazer que utilizem a Tabela de resolução. Isto inclui Combate, Habilidades e Magia,

Finalmente, o Efeito de Dificuldade 10 paralisa a vítima completamente. Neste caso todos os músculos do corpo da vítima se relaxam e o seu corpo cai ao chão, imóvel. As funções involuntárias do corpo (respiração, batimentos cardíacos, etc) continuam normalmente. A vítima fica imóvel onde quer que tenha caído, incapaz de mover o menor músculo até o final da Duração.

- Paralisia 1: Concede um ajuste de -2 para até 2 vítimas,
- Paralisia 2: Concede um ajuste de -4 para até 2 vítimas.
- Paralisia 4: Concede um ajuste de -4 para até 3 vítimas.
- Paralisia 6: Concede um ajuste de -7 para 3 vítima,
- Paralisia 8: Concede um ajuste de -8 e impede que a vítima utilize a sua Energia Heróica,
- Paralisia 10: Paralisa completamente 1 vítima.

Peçonha

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: 1 semana

Com esta magia o evocador adquire, temporariamente, a característica de alguns animais peçonhentos, podendo exalar veneno de seu próprio corpo. Para realizar o efeito, no entanto, o evocador necessitará capturar o animal indicado no nível da magia para mimetizar misticamente seu veneno durante o ritual que deve ser feito no local da captura. Ao final da evocação, qualquer resido do corpo do evocador (saliva, sangue, urina...) poderá exalar veneno de acordo com a sua vontade. Naturalmente o evocador é totalmente imune aos efeitos do seu próprio veneno.

O evocador também poderá aplicar seu veneno no corpo das vítimas através de suas garras, caso esteja utilizando a magia "Garras". Para fazer isso o

evocador deverá acertar a EF do alvo. O custo do ritual e o tipo de animal peçonhento variam com a dificuldade do efeito.

Note que criaturas muito pesadas como gigantes e dragões precisão de uma aplicação muito grande de veneno para sofrerem os efeitos.

Criaturas de outros planos como: demônios, enviados, mortos-vivos e plantores, são completamente inumes aos efeitos do veneno. O custo do ritual é de 5 moedas de prata por nível de efeito evocado.

- Peçonha 1: Veneno de sapo, urticante. Causa queimaduras e irritações na pele. Para efeitos de combate, a dor da queimadura causará um ajuste de -3 nas próximas 4 rodadas. Caso seja aplicado diretamente sobre os olhos da vítima pode até mesmo causar cegueira parcial. O procedimento para evitar esta cegueira é lavar os olhos com água limpa imediatamente após o contato com a substancia, caso contrário, a lesão se tornará permanente (-2 para qualquer teste que envolva a visão).
- Peçonha 3: Veneno de Tocandira. A Tocandira é uma espécie de formiga que possui uma picada extremamente dolorosa. Apesar de ser uma formiga, seu ataque causa dores tão grandes e desesperadoras que levam a vítima a pensar em amputar o membro afetado para cessar a dor. Este veneno fará a vítima paralisar de dor na primeira rodada (mas pode utilizar sua EH), sendo aplicado em seguida um ajuste regressivo de -7 diminuindo um ajuste por rodada até a dor cessar. Note que se uma segunda aplicação for feita enquanto os ajustes ainda estiveram em atividade, a dor antiga é ignorada em virtude da nova dor. Sendo assim os ajustes não serão somados e sim renovados.
- Peçonha 5: Veneno de aranha Armadeira. A peçonha desta aranha atua sobre o sistema nervoso determinando dores agudas, ardentes e irradiantes causando um ajuste de -4 para combate durante as primeiras 30 rodadas. Enquanto a dor permanecer, vítima deverá realizar um teste de Resistência Física contra força de ataque 3 a cada 3 rodadas, caso falhe, apresentará câimbras e contraturas musculares que o impedirão de tomar qualquer ação física (mas ainda pode evocar magias instantâneas) durante uma rodada. Em um longo prazo apresentará distúrbios visuais e vertigem (-4 para testes que utilizem a visão), além disso, pode apresentar ainda salivação, sudorese, febre e calafrios. Os efeitos duram no máximo por 3 dias.
- Peçonha 8: Veneno de Escorpião. Este veneno é muito perigoso, causando um ajuste inicial de -4 durante as 3 primeiras rodadas, a partir daí a vítima deverá passar em um teste de Resistência Física contra força de ataque 5 a cada duas rodadas. Para cada falha no teste, os seguintes efeitos serão aplicados consecutivamente: Visão embaçada (um acréscimo de -3 no ajuste); tonturas fortes, suor e perda da coordenação motora (perda da EH); delírios e perda das capacidades físicas. Ao atingir este estágio, a vítima permanecerá com febre alta, delirando e tremendo muito, devendo ser tratado o quanto antes com o uso da habilidade Medicina (como explicado a seguir), caso não seja tratado com sucesso a ação do veneno levará a um teste de RF contra força de ataque 7 (a cada 3 horas). Caso a vítima falhe no teste, ou o tempo de inoculação chegue a 12 horas a vítima morre. Para curar o infectado, será preciso conseguir um teste Médio da habilidade Medicina, se for tratado imediatamente após a inoculação, difícil após 3 rodadas de exposição, Muito Difícil caso o tempo seja superior a 10 minutos e absurdo após u1 hora de contaminação. O tratamento pode ser facilitado com ajuda de medicamentos específicos ou antídotos.
- Peçonha 10: Veneno de cobra Coral: Este letal, e poderoso veneno, causa um ajuste inicial de -5 durante as primeiras duas rodadas, depois disso a vítima apresentará caimento das pálpebras e perda do controle corporal, passadas 10 rodadas a vítima perderá a consciência. Após isso, a cada 10 minutos a vítima deverá passar em um teste de RF contra Força de Ataque 2 (com um acréscimo de 2 na Força a cada novo teste) até estar morto. Caso o tempo de inoculação chegue a 2 horas a vítima morre.

  Os procedimentos para se salvar a vítima do veneno são aplicados exatamente como explicados no efeito anterior.

Pentagrama Místico

Evocação: 1 rodada

Alcance: 10 metros

Duração: Variável

Este feitiço permite que o seu evocador energize um pentagrama previamente preparado de modo que o mesmo mantenha preso em seu interior um Demônio. A Evocação deste encanto não inclui a preparação do pentagrama. A força das criaturas que podem ser aprisionadas e o tempo que elas ficarão aprisionadas depende do efeito utilizado.

A criatura tem direito a tentar uma Resistência à Magia e caso obtenha sucesso, ela poderá deixar o círculo à vontade. Caso falhe, ficará aprisionada no interior do pentagrama pela duração da magia. Note que qualquer que seja o caso o pentagrama aprisionará apenas 1 (um) ser de cada vez.

Pentagramas podem ser desenhados ou entalhados. Caso o evocador deseje desenhar um pentagrama, ele precisará de materiais no valor de 2 moedas de ouro e o desenho propriamente dito levará cerca de 6 horas. Caso se deseje entalhar o pentagrama no chão serão necessários materiais no valor de 25 moedas de ouro e o processo levará 1 semana, mas

a Resistência à Magia da criatura é reduzida em 5 colunas.

A integridade do pentagrama é muito importante para este encantamento. Caso o pentagrama seja danificado de algum modo, qualquer efeito que estiver operando nele é instantaneamente destruído. Além disso, ele nunca mais poderá ser usado, pois é impossível consertar-se pentagramas. Formas de se danificar o pentagrama incluem apagar parte dele, caso ele seja desenhado, e desfigurar (quebrando, lascando, raspando, etc) parte de seu entalhe, caso ele seja entalhado.

É muito importante notar que Demônios não podem tocar ou atuar, direta ou indiretamente, sobre um Pentagrama Místico ativo.

Enquanto um pentagrama não for danificado, ele poderá ser reutilizado, bastando para isso evocar este encanto novamente (efetivamente gastando mais uma vez os pontos de Karma) e gastar os materiais necessários à energização, como visto no parágrafo abaixo.

A energização do pentagrama também requer o uso de certos materiais especiais, os quais têm um custo de 3 moedas de prata (7 moedas se for entalhado) por dificuldade do efeito utilizado, este custo é totalmente independente da preparação do pentagrama e deve ser pago sempre que o pentagrama for energizado, inclusive na primeira vez.

- Pentagrama Místico 1: Aprisiona 1 Demônio de Estágio 2 ou menos por 13 horas.
- Pentagrama Místico 2: Aprisiona 1 Demônio de Estágio 3 ou menos por 13 horas.
- Pentagrama Místico 3: Aprisiona 1 Demônio de Estágio 5 ou menos por 13 horas.
- Pentagrama Místico 4: Aprisiona 1 Demônio de Estágio 4 ou menos por 13 dias.
- Pentagrama Místico 5: Aprisiona 1 Demônio de Estágio 7 ou menos por 13 dias.
- Pentagrama Místico 6: Aprisiona 1 Demônio de Estágio 9 ou menos por 13 dias.
- Pentagrama Místico 7: Aprisiona 1 Demônio de Estágio 11 ou menos por 1 ano e 1 dia.
- Pentagrama Místico 8: Aprisiona 1 Demônio de Estágio 13 ou menos por 1 ano e 1 dia.
- Pentagrama Místico 9: Aprisiona 1 Demônio de Estágio 15 ou menos por 13 anos.
- Pentagrama Místico 10: Aprisiona 1 Demônio de Estágio 20 ou menos por 13 anos.

Pergunta

Evocação: Ritual

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

Por meio deste feitiço, o evocador entra em contato com os planos infernais e tenta obter informações de seus habitantes. O poder da criatura contatada, a informação que pode ser obtida e a chance de se obter a resposta correta variam com a Dificuldade do efeito usado.

Este feitiço pode ser evocado com ou sem pagamento. Caso se faça pagamento, o evocador deve tentar uma Persuasão Rotineira. Caso suceda, o Demônio procurará responder as perguntas com o melhor de sua habilidade. Caso falhe, o evocador ainda pode tentar forçar o Demônio a responder as perguntas. Neste caso, o Demônio deve fazer uma Resistência à Magia. Em caso de falha ele é obrigado a responder as perguntas. Note que ele responderá de má vontade e por isso as respostas serão as mais curtas e ambíguas possíveis. Caso o Demônio tenha sucesso em sua Resistência, ele não responde as perguntas e o feitiço se quebra.

O evocador pode tentar evocar este feitiço sem pagar nada ao Demônio. Neste caso, o MJ rola secretamente uma Resistência à Magia para o ser demoníaco contatado. Caso o Demônio resista ele mentirá da forma mais prejudicial possível para o evocador. Se falhar, ele responderá com a verdade, mas da maneira mais curta possível

Pagamento pode incluir qualquer forma de tesouro (itens mágicos, jóias, ouro, etc) cujo valor exceda 4 moedas de ouro por dificuldades do Efeito usado. Demônios multas vezes também exigem sacrifícios como forma opcional de pagamento. Os seres sacrificados devem ser membros das raças civilizadas e ser importantes (Sacerdotes dos Deuses de Tagmar são os melhores). Geralmente, Demônios exigem seres com um Estágio por Dificuldade do Efeito (assim, Pergunta 7 exigiria o sacrifício de um ser de Estágio 7 ou mais). Estes sacrifícios barateiam o pagamento, passando a se pagar duas moedas de ouro por dificuldade do efeito.

Algumas magias mascaram a verdade, tornando esta mágica inútil, ou até mesmo mentirosa, mas este é um evento raro. Outras vezes, a entidade pode não saber ou não querer transmitir a resposta; neste caso, a magia falha. Estas ocasiões são muito raras, e dependem de fatores que o seu Mestre de Jogo tem que manter secretos.

- Pergunta 1: O evocador recebe uma resposta geral sobre um assunto. O assunto deve ser definido por duas palavras, no máximo (líder bandido, o castelo, as negociações, etc) e a intuição pode ser qualquer coisa referente ao assunto, sem controle por parte do evocador (eu sinto falsidade, há forças divinas agindo, há um grande ódio nele, etc). Diversas perguntas

sobre o mesmo assunto causam respostas iguais.

- Pergunta 3: A entidade dará uma resposta de Sim ou Não a uma pergunta de até 4 palavras. Perguntas parecidas causam respostas iguais.
- Pergunta 5: Idem ao anterior, mas a resposta será uma palavra qualquer (subsolo, Demônios, falso, etc) que defina bem a resposta.
- Pergunta 7: A entidade responderá a uma pergunta de até 6 palavras com uma resposta de até 4 palavras.
- Pergunta 9: Idem ao anterior, mas a pergunta pode ter até 8 palavras e uma resposta de até 7 palavras.

Persistência

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 uso

Conhecidos pela sua persistência, os sacerdotes de Lena conseguem resolver certos problemas quando todos já achavam que não tinha mais solução. Com este milagre, o sacerdote terá vantagens na hora de tentar utilizar uma habilidade mais uma vez após não ter obtido sucesso na primeira vez (ver Capítulo de Habilidades 4.2.3). O milagre poderá seu utilizado desde que o evocador tenha, ao menos, 1 nível na habilidade que ele está usando, e que não tenha tirado cor verde (falha critica) na primeira tentativa. O sacerdote irá então clamar a sua deusa para que possa ser exitoso em sua tarefa e ganhará colunas extras para fazer a segunda tentativa (que é dois níveis de dificuldade a mais que a primeira) e a terceira tentativa (2 níveis de dificuldade a mais que a segunda tentativa) caso seja possível e o sacerdote não tenha conseguido sucesso na segunda tentativa mesmo com o milagre.

- Persistência 1: O sacerdote ganhará +3 colunas em seus testes de habilidades.
- Persistência 3: O sacerdote ganhará +6 colunas em seus testes de habilidades.
- Persistência 5: O sacerdote ganhará +9 colunas em seus testes de habilidades.
- Persistência 7: O sacerdote ganhará +12 colunas em seus testes de habilidades.
- Persistência 9: o sacerdote ganhará +15 colunas em seus testes de habilidades.

Perspicácia

Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 metros

Duração: 15 rodadas

Através de uma análise no inimigo, especialmente a partir de seus gestos, ações e emoções, o evocador, com a magia perspicácia, consegue obter vantagens ao enfrenta-lo. Para que isso funcione é necessário, primeiramente que o evocador escolha um, e somente um, oponente para utilizar o encanto. Observe que a vítima necessariamente tem que estar combatendo para que o encanto possa ser utilizado.

A vítima então deverá fazer uma quantidade de testes de Resistência à Magia conforme descrita no nível, durante a duração da magia. Cada fez que a vítima falhar na sua Resistência à Magia, o evocador conseguirá detectar uma fraqueza no oponente, fraqueza essa que o evocador poderá expor aos seus companheiros de grupo. Isso fará com que todo aquele que souber da fraqueza tenha um bônus na sua coluna de ataque contra a vítima do feitiço.

Os bônus são de 2 colunas para cada falha em sua Resistência à Magia. Assim se o nível 8 da magia é lançado contra alguém, a vítima deverá fazer 5 testes de Resistência à Magia. Caso falhe em 3 destes testes, o evocador e a quem ele expor terão +6 colunas de ataque contra a vítima.

- Perspicácia 1 : A vítima deverá fazer 1 teste de Resistência à Magia.
- Perspicácia 2: A vítima deverá fazer 2 testes de Resistência à Magia.
- Perspicácia 4: A vítima deverá fazer 3 testes de Resistência à Magia.
- Perspicácia 6: A vítima deverá fazer 4 testes de Resistência à Magia.
- Perspicácia 8: A vítima deverá fazer 5 testes de Resistência à Magia.
- Perspicácia 10: A vítima deverá fazer 6 testes de Resistência à Magia.

Pesadelo

Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Quando esta magia é evocada, uma pessoa escolhida pelo evocador (dentro do alcance) deve fazer sua Resistência à Magia ou sofrer terríveis pesadelos toda vez que for dormir (até a duração se esgotar). O sono passa a ser um horror, cheio de medo e tensão a cada instante. Assim sendo, o sono passa a não ser nada agradavel e a vítima não recupera Karma ou EH dormindo.

A duração deste encanto varia com a dificuldade do efeito usado. Depois da evocação do feitiço a vítima pode se afastar o quanto quiser do evocador, pois isso não tem mais nenhuma influência sobre a magia. A única forma de libertação é esperar a sua duração se esgotar ou quebrá-lo com uso de Quebra de Encantos.

- Pesadelo 1: Duração de 1 dia.
- Pesadelo 3: Duração de 3 dias.
- Pesadelo 5: Duração de 1 mês.
- Pesadelo 8: Duração de 1 ano e 1 dia.

Piromanipulação

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 10 rodadas

Este encantamento permite que o evocador altere o calor e a forma de um fogo que já exista. A partir do Efeito de Dificuldade 4 o encanto também pode criar o fogo que será usado.

Este feitiço não pode ser usado para atacar pessoas (fazer aparecer fogo sob elas, fazer fogo cair sobre elas, etc). Caso o evocador tente fazer isso, o feitiço é quebrado instantaneamente. O evocador pode, no entanto, criar fogo em um local (por exemplo, criar uma parede de fogo entre si mesmo e um inimigo). Caso o inimigo toque ou passe através deste, ele receberá o dano normal.

Enquanto durar a magia o evocador pode alterar o formato do fogo à vontade. Para fazer isto, porém, ele precisa se concentrar (ver Capítulo V item 8.2 - Concentração). Caso o evocador não se concentre no encanto, este permanecerá na última forma em que o evocador o colocou até que a Duração se esgote. Quando a Duração se esgotar, o fogo se transformará em fogo normal (caso esteja em contato com combustível) ou se extinguirá (caso não esteja).

O evocador pode fazer com que o fogo assuma qualquer forma desejada, mas nunca pode fazer com que ele se afaste além do Alcance do feitiço.

- Piromanipulação 1: Contato causa 4 de dano. O Alcance é de 2 metros.
- Piromanipulação 2: Contato causa 8 de dano. O Alcance é de 3 metros.
- Piromanipulação 4: Contato causa 12 de dano. O Alcance é de 4 metros.
- Piromanipulação 6: Contato causa 16 de dano. O Alcance é de 6 metros.
- Piromanipulação 8: Contato causa 20 de dano. O Alcance é de 9 metros.
- Piromanipulação 10: Contato causa 24 de dano. O Alcance é de 12 metros.

Piroproteção

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Esta magia concede imunidade contra fogo até certo ponto. A força do encanto e sua duração variam de acordo com o Efeito usado.

Cada efeito desta magia protege o evocador contra determinado número de pontos de dano causados por fogo. Caso o dano infligido seja maior do que a proteção concedida pelo feitiço, o mesmo entra em colapso e quem estava sob sua proteção recebe o dano restante (se houver algum) normalmente.

Note que o dano infligido ao encanto não é cumulativo. Em outras palavras, para conseguir ferir o evocador é preciso fazer um dano maior do que a proteção oferecida por este encantamento de uma só vez.

Caso o feitiço não seja destruído antes, ele se encerrará automaticamente ao fim da Duração.

- Piroproteção 1: Protege contra até 10 pontos de dano por até 10 rodadas.
- Piroproteção 2: Protege contra até 15 pontos de dano por até 20 rodadas.
- Piroproteção 4: Protege contra até 20 pontos de dano por até 10 minutos.
- Piroproteção 6: Protege contra até 25 pontos de dano por até 30 minutos.
- Piroproteção 8: Protege contra até 30 pontos de dano por até 1 hora.
- Piroproteção 10: Protege contra até 35 pontos de dano por até 2 horas.

Plano Místico

Evocação: Ritual / 3 rodadas

Alcance: 10 metros

Duração: Variável

Essa magia é usada para criar um pequeno plano dimensional que geralmente são usados para guardar pertences importantes do mago.

É necessário um ritual para criar um plano místico tendo como porta de passagem a superfície de um espelho. O tamanho do espelho varia de acordo com o nível do ritual. Nesta ocasião também é encantada uma "chave" para esta dimensão. Sem a chave é impossível reabrir a "porta". É possível se encantar várias chaves bastando para isto que de gaste a mesma quantidade de dinheiro para a confecção das "chaves" extras. As "chaves" normalmente são pérolas do tamanho de uma bola de gude.

Com a dimensão criada, o mago pode reabrir a "porta" apenas recitando as frases do ritual

(demora 3 rodadas) em frente a um espelho (que servirá de "porta") enquanto segura a pérola "chave" em sua mão. Quando acabar de recitar o ritual o mago gastará uma quantidade de karma igual ao nível da magia usada para criar o plano místico que ele deseja abrir. Depois de entrar no plano, o mago só poderá permanecer ali pelo tempo máximo descrito em cada nível, após esse período ele será "expulso" pela "porta" em que entrou. Se ele desejar, poderá sair pela porta que entrou. È possível que outros magos que tenham a cópia da chave entrem no mesmo plano, mas cada um sairá sempre pela mesma porta que entrou. O mago pode levar consigo qualquer objeto desde que não seja uma criatura.

Qualquer mago pode abrir essa "porta" desde que possa usar o mesmo nível de Plano Místico usado e possua a "chave". Ao termino da duração ou se o espelho de uma das portas for quebrado (quando esta estiver aberta), tudo (e todos) que estiverem dentro do plano serão expulsos e o encantamento será quebrado.

- Plano Místico 1: Com esse nível o mago pode criar uma dimensão pequena, do tamanho de uma bolsa de moedas, aproximadamente 10x10x10 (cm). São sacrificados materiais no valor de 5 moedas de prata durante o ritual. É necessário um espelho de no mínimo 30 cm² para abrir o portal. A duração é de 1 mês.
- Plano Místico 2: Cria uma dimensão do tamanho de uma mochila, aproximadamente 50x20x20(cm). São sacrificados materiais no valor de 2 moedas de ouro durante o ritual. É necessário um espelho de no mínimo 60 cm² para abrir o portal. A duração é de 3 meses.
- Plano Místico 4: Cria uma dimensão do tamanho de um armário, aproximadamente 2x2x1 (m). São sacrificados materiais no valor de 6 moedas de ouro durante o ritual. É necessário um espelho de no mínimo 2m² para abrir o portal. A duração é de 6 meses.
- Plano Místico 6: Cria uma dimensão do tamanho de uma sala pequena, 3x3x3 (m). Permite apenas a entrada do criador da dimensão. São sacrificados materiais no valor de 10 moedas de ouro durante o ritual. É necessário um espelho de no mínimo 2m² para abrir o portal. A duração é de 1 ano e 1 dia.
- Plano Místico 8: Cria uma dimensão do tamanho de um cômodo grande 5x5x3 (m). A partir desse nível já é possível à entrada de mais de uma criatura além do evocador. São sacrificados materiais no valor de 20 moedas de ouro durante o ritual. É necessário um espelho de no mínimo 2m² para abrir o portal. A duração é de 1 ano e 1 dia.
- Plano Místico 10: Dimensão de uma casa de porte médio, 10x10x4 (m). O tempo máximo que qualquer criatura pode permanecer dentro da dimensão é de 24 horas. São sacrificados materiais no valor de 50 moedas de ouro durante o ritual. É necessário um espelho de no mínimo 4m² para abrir o portal. A duração é de 13 anos.

Possessão

Evocação: Variável

Alcance: Toque

Duração: Variável

Este poderoso feitiço permite que o espírito de seu evocador troque de corpo com alguma outra criatura, caso esta falhe em sua Resistência à Magia. É um encanto muito poderoso, mas de um modo geral também implica em grandes riscos para o místico.

O espírito do evocador passa a ocupar o corpo da vítima e o espírito da vítima passa a ocupar o corpo do evocador. As características mentais da vítima e do evocador são transferidas com o espírito, mas as características físicas ficam sendo aquelas do corpo que o espírito está possuindo.

Caso o corpo que o evocador está possuindo morra, ele morre imediatamente e a vítima morre quando a duração do feitiço expirar. Caso o corpo do evocador morra enquanto ele estiver possuindo um outro, a vítima morrerá na hora e o evocador morrerá quando a duração do feitiço se esgotar.

É praticamente certo que a vítima deste feitiço passará a odiar o evocador e fará tudo a seu alcance para lhe fazer mal, mesmo que isso lhe custe caro.

Independentemente do tempo de evocação do Efeito usado, os materiais necessários ao uso desta magia custam 5 Moedas de Prata por Dificuldade do Efeito.

- Possessão 1: A Evocação demora 10 rodadas e dura 20 rodadas. Caso a vítima faça a sua Resistência à Magia, o evocador fica atordoado por 15 rodadas. Nenhum dos dois conseguirá usar magia no corpo do outro, mas afora isto ambos poderão agir em seus novos corpos. As habilidades serão transferidas com as mentes;
- Possessão 2: A Evocação demora 5 rodadas e dura 25 rodadas. Caso a vítima faça a sua Resistência à Magia, o evocador fica atordoado por 15 rodadas. Nenhum dos dois conseguirá usar magia no corpo do outro, mas afora isto ambos poderão agir em seus novos corpos. As habilidades serão transferidas com as mentes.
- Possessão 4: A Evocação demora 2 rodadas e dura 1 hora. Caso a vítima faça a sua Resistência à Magia, o evocador fica atordoado por 7 rodadas. Nenhum dos dois conseguirá usar magia no corpo do outro, mas afora isto ambos poderão agir em seus novos corpos. As habilidades serão transferidas com as mentes.
- Possessão 5: A Evocação demora 2 rodadas e dura 1 hora. Nenhum dos dois conseguirá usar magia no corpo do outro, mas afora isto ambos

poderão agir em seus novos corpos. As habilidades serão transferidas com as mentes.

- Possessão 6: A Evocação demora 2 rodadas e dura 1 dia. Nenhum dos dois conseguirá usar magia no corpo do outro, mas afora isto ambos poderão agir em seus novos corpos. As habilidades serão transferidas com as mentes;
- Possessão 7: A Evocação demora 2 rodadas e dura 1 dia. O evocador conseguirá usar magia no corpo da vítima se os dois forem da mesma raça. As habilidades serão transferidas com as mentes. Durante toda a possessão o corpo do evocador ficará em um estado de animação suspensa, impedindo a vítima de agir com ele.
- Possessão 8: A Evocação demora 2 rodadas e dura 2 dias. O evocador conseguirá usar magia no corpo da vítima se os dois forem da mesma raça. As habilidades serão transferidas com as mentes; Durante toda a possessão o corpo do evocador ficará em um estado de animação suspensa, impedindo a vítima de agir com ele.
- Possessão 9: A Evocação demora 2 rodadas e dura 1 semana. O evocador conseguirá usar magia no corpo da vítima se os dois tiverem o mesmo formato geral (2 braços, 2 pernas, cabeça e boca). As habilidades serão transferidas com as mentes. Durante toda a possessão o corpo do evocador ficará em um estado de animação suspensa, impedindo a vítima de agir com ele.
- Possessão 10: Evocação demora 2 rodadas e dura 1 semana. O evocador conseguirá usar magia no corpo da vítima se os dois tiverem o mesmo formato geral (2 braços, 2 pernas, cabeça e boca). As habilidades serão transferidas com as mentes. Durante toda a possessão o corpo do evocador ficará em um estado de animação suspensa, impedindo a vítima de agir com ele.

Presença Divina

Evocação: Variável

Alcance: 10 quilômetros

Duração: Instantânea

Um milagre extremamente comum e muito utilizado pelos sacerdotes, a presença divina tem o poder de detectar a presença e a influência da divindade do sacerdote (apenas a de seu deus e não a de outros) em um raio de 10 quilômetros de distância. Ao evocar esse milagre, o sacerdote se concentra e faz uma oração para entrar em contato com seu deus, aonde lhe é fornecida na mente a resposta para sua questão. Os efeitos 1,2 e 4 tem evocação de uma rodada.

- Presença Divina 1: Detecta algum templo ou Ordem de seu deus.
- Presença Divina 2: Detecta devotos do deus do sacerdote. Caso os devotos estejam na linha de visão do sacerdote, o sacerdote saberá discernir quem é devoto do seu deus. Caso não esteja na linha de visão, o sacerdote apenas saberá que existem devotos de seu deus naquela área.
- Presença Divina 4: Detecta a presença de deus sob outras formas mais sutis, como em um item mágico abençoado por aquele deus.
- Presença Divina 6: O sacerdote saberá identificar o poder de algum item abençoado por seu deus. Neste caso, para se descobrir o efeito, é necessário fazer um ritual com sacrifício de materiais no valor de 2 moedas de ouro.

Presença Intimidadora

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Instantânea

Com esse milagre, o sacerdote demonstra uma aura de poder e autoridade que todos os que o vêem se sentem intimidados, caso não passem na Resistência a Magia. A magia afeta a todos os inimigos que podem ver o sacerdote em uma distância até 20 metros. Os oponentes que falharem perderão EH. Caso a EH chegue a zero ou o inimigo não possua EH, este irá parar de lutar, tentando fugir ou se render (a magia não afeta a EF).

- Presença Intimidadora 1: Causa a perda de 3 pontos de EH.
- Presença Intimidadora 3: Causa a perda de 6 pontos de EH.
- Presença Intimidadora 5: Causa a perda de 10 pontos de EH.
- Presença Intimidadora 7: Causa a perda de 15 pontos de EH.
- Presença Intimidadora 9: Causa a perda de 20 pontos de EH.

Pressentir Perigo

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

Esse feitiço faz com que o evocador consiga perceber o perigo que se aproxima de forma que ele não seja surpreendido tão facilmente.

O personagem ganha bônus nos testes de observação e escutar e ainda consegue evitar surpresas parciais. Em níveis mais altos, ele consegue perceber o impossível e evitar surpresas completas.

- Pressentir Perigo 1: Diminui 1 nível de dificuldade para testes de observação e escutar.

- Pressentir Perigo 3: Diminui 2 níveis de dificuldade para testes de observação e escutar.
- Pressentir Perigo 5: O evocador consegue pressentir ataques que estão para ocorrer, evitando surpresas parciais.
- Pressentir Perigo 7: As surpresas completas viram surpresas parciais.
- Pressentir Perigo 9: Diminui 3 níveis de dificuldade para testes de observação e escutar e testes Impossíveis se tornam Absurdos.

Previsibilidade

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: Instantânea

Apesar dos sacerdotes de Plandis serem considerados como caóticos e desconhecedores da ordem, esses comentários têm suas limitações. Os sacerdotes de Plandis não são ignorantes da ordem, muito pelo contrário, são grandes entendidos da ordem e da lógica das coisas, mas preferem viver de modo a fugir da previsibilidade da vida de todas as pessoas que não são devotas de Plandis. Assim, não é que os sacerdotes de Plandis são caóticos por essência, mas sim por opção.

Com o milagre Previsibilidade, os sacerdotes de Plandis são capazes de deduzir as coisas a partir de uma lógica coerente ou uma ordem que se repete.

Assim ele é capaz de concluir qual será a frase seguinte de um discurso, ou onde aquela pessoa irá depois de ter ido a muitos lugares ou até mesmo, em níveis mais altos, concluir qual será a próxima ação de um guerreiro em combate. Independentemente do efeito gerado, é necessário que haja um tempo de observação de no mínimo 1 minuto (ou 4 rodadas) para que a magia possa ser realizada. Assim apenas com 1 minuto de conversa ou depois de 4 rodadas de combate é que o sacerdote poderá usar o milagre para concluir o que acontecerá depois. Observe que o sacerdote só pode prever a atitude de uma única pessoa ou ser uma única vez, sendo necessário evocar o milagre de novo após observar mais 1 minuto (ou 4 rodadas) para prever o que outra pessoa fará ou o que a mesma pessoa fará depois de ter feito o previsto pelo sacerdote. Não existe Resistência a Magia para esse milagre.

A evocação do milagre é totalmente discreta, sendo percebida apenas por meio mágicos. O sacerdote ao evocar receberá como que por instinto a conclusão de como se desenrolará um determinado evento. Os sacerdotes de Plandis gostam especialmente de usar este encanto e logo que concluem o que uma pessoa irá dizer, eles dizem antes dela, deixando a pessoa surpresa e mostrando claramente como as pessoas são previsíveis. Por se tratar de ordem e lógica esse encanto não funciona com outros sacerdotes de Plandis ou devotos da mesma divindade, muito menos com loucos.

- Previsibilidade 1: O sacerdote prevê em uma conversa, a frase seguinte que a pessoa irá dizer, desde que seja algo perfeitamente normal. Ex: Então eu estava lá na floresta e depois de muito tempo eu ouvi um barulho forte, [fiquei com muito medo
- Previsibilidade 3: O sacerdote prevê determinadas atitudes simples: ele prevê em qual das 4 cadeiras uma determinada pessoa vai sentar; prevê que prato de comida determinada pessoa vai pedir, ou ainda que armadura determinado guerreiro vai pedir ao ferreiro.
- Previsibilidade 5: O sacerdote consegue prever algumas coisas mais complexas. Em uma determinada perseguição a um ladrão, ele poderá prever em que rua ele irá virar; poderá prever também qual será a atitude do rei depois de ouvir notícias importantes.
- Previsibilidade 8: O sacerdote consegue prever qual será a próxima ação em combate de um determinado oponente.

Prisão

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: Variável

Permite o aprisionamento de um elemental de qualquer origem dentro de um objeto previamente preparado (desde que o elemental falhe em uma Resistência à Magia). O elemental é mantido em corpo e espírito dentro da prisão. Um mesmo Mago não pode manter mais do que 4 elementais aprisionados ao mesmo tempo, qualquer que sejam os seus tipos e origens.

O objeto que vai servir de prisão pode ser virtualmente qualquer coisa. O objeto deve ser preparado para receber o elemental através de um ritual que demora duas horas e exige materiais cujo custo se eleva a 2 moedas de ouro.

Cada Efeito desta magia afeta até um determinado tipo de elemental. Elementais de tipos superiores a este simplesmente ignoram o feitiço (o Karma foi gasto inutilmente neste caso).

Quando o místico tenta aprisionar o elemental, ele deve tocar o objeto e evocar o feitiço. Se o elemental fizer a sua Resistência à Magia, ele permanece em liberdade, e se possível tentará atacar o evocador.

Caso o Mago consiga prender o elemental, o mesmo ficará na prisão até que a Duração do feitiço se esgote ou o objeto seja destruído. Enquanto o elemental estiver aprisionado, o tempo de duração de qualquer magia que esteja em operação sobre ele é paralisado, passando a ser contado somente quando este for libertado. Note que enquanto

permanecer aprisionado o elemental não poderá receber nem transmitir mensagens de nenhuma forma. Uma vez libertado, o elemental adquirirá imunidade temporária a magia do evocador, por isso, este não poderá ser aprisionado novamente durante o período de 1 dia. Caso o evocador tente aprisiona-lo durante este período o elemental resistirá à magia automaticamente e o karma será gasto inutilmente. Quando o elemental é libertado, o objeto onde ele esteve aprisionado se transforma em um pó negro sem valor

- Prisão 1: Prende até um elemental menor por até 1 mês.
- Prisão 3: Prende um elemental fraco por até 1 mês.
- Prisão 5: Prende um elemental médio por até 3 meses.
- Prisão 7: Prende um elemental médio por até 1 ano e 1 dia.
- Prisão 9: prende um elemental forte por até 13 anos.

Prisão 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 5 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 5 ou menos. A Duração é de 13 dias.
- Prisão Demoníaca 5: Aprisiona Demônio de Estágio 9 ou menos. A Duração é de 66 dias.
- Prisão Demoníaca 7: Aprisiona Demônio de Estágio 13 ou menos. A Duração é de 1 ano e 1 dia.
- Prisão Demoníaca 9: Aprisiona Demônio de Estágio 18 ou menos. A Duração é de 13 anos.

Prisão Vegetal

Evocação: Ritual

Alcance 5m

Duração: Variável

Ambiente Natural

Com esta magia, o mago naturalista desenha um circulo no chão que servirá de prisão para um Plantor conjurado. Esta magia deve ser evocada em conjunto com Conjuração Natural.

A conjuração deve ser feita de modo que o Plantor apareça dentro do círculo desenhado. O Plantor conjurado ficará preso no circulo pelo tempo estipulado na magia (o Plantor não tem direito a resistir). Os magos Naturalistas utilizam este ritual com a intenção de obter uma situação ideal para o uso do feitiço Dominação Natural.

O custo do ritual é de 3 moedas de prata por dificuldade do efeito. O tempo máximo que o circulo é capaz de prender o Plantor e o tipo vulnerável a prisão, variam com a dificuldade do efeito.

- Prisão Vegetal 1: Prende um Plantor Mensageiro, por 5 rodadas após a sua conjuração.
- Prisão Vegetal 3: Prende um Plantor Soldado ou mais fraco, por 7 rodadas após a sua conjuração.
- Prisão Vegetal 5: Prende um Plantor Conselheiro ou mais fraco, por 10 rodadas após a sua conjuração.
- Prisão Vegetal 7: Prende um Plantor Líder ou mais fraco, por 15 rodadas após a sua conjuração.

Projeção

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Variável

Duração: Variável

Esta magia permite que o evocador crie uma imagem de si mesmo que sai de seu corpo e se movimenta como se fosse o próprio evocador. A consciência do evocador estará na imagem e assim o Mago poderá perceber tudo o que a imagem tiver condições de perceber (a imagem tem os 5 sentido iguais aos do Mago).

Enquanto a imagem do evocador estiver vagando, o corpo do Mago ficará em um estado de animação suspensa, completamente indefeso e vulnerável. O evocador não tem nenhuma idéia do que está acontecendo com o seu corpo real, sendo absolutamente incapaz de sentir qualquer coisa em relação a ele.

A imagem é uma ilusão que não tem corpo. Por isto ela não deixa pegadas, marca, não faz barulho ao andar e etc. A imagem não pode de modo algum ser tornada invisível, mas pode usar quaisquer outros feitiços que o Mago pudesse usar.

A EH máxima da imagem e sua Defesa são determinadas pela dificuldade do efeito usado. A imagem não tem nenhuma EF e por isso, se receber qualquer dano na EF se desfará instantaneamente, quebrando o feitiço. Neste caso, a consciência do evocador é enviada violentamente de volta a seu corpo, devendo ele fazer uma Resistência à Magia (Força de Ataque 5) ou ficar inconsciente por uma hora.

Note que caso, a consciência do evocador volte para seu corpo por vontade própria, por que a duração se esgotou ou porque a magia Projeção foi quebrada com uso de mágica, não há trauma no retomo ao corpo e, por isso, a Resistência à Magia é desnecessária.

- Projeção 1, Cria uma imagem de Defesa L1 e EH 10 que pode se afastar até 30 metros do evocador por até 10 rodadas.
- Projeção 3: Cria uma imagem de Defesa L3 e EH 20 que pode se afastar até 30 metros do evocador por até 10 rodadas.
- Projeção 5: Cria uma imagem de Defesa L4 e EH 30 que pode se afastar até 200 metros do evocador por até 20 rodadas.
- Projeção 7: Cria uma imagem de Defesa L5 e EH 40 que pode se afastar até 300 metros do evocador por até 30 rodadas.
- Projeção 10: Cria uma imagem de Defesa L6 e EH 55 que pode se afastar até 500 metros do evocador por até 1 hora.

Projeção Sensorial

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Variável

Duração: Variável

O evocador projeta um ou mais de seus sentidos para fora de seu corpo, para um ponto dentro do alcance do nível usado de Projeção Sensorial. O ponto para onde os sentidos serão projetados deve ser conhecido pelo evocador (ele já deve ter estado nele) ou devem estar ao alcance da vista.

O ponto para onde os sentidos serão transportados é imóvel. Uma vez escolhido, este ponto não pode ser alterado, embora ele possa "rodar", permitindo que se mude a direção em que os sentidos percebem a área.

A projeção dos sentidos é total, de modo que evocador vivência o local como se estivesse lá, inclusive podendo ser afetado por magias que afetem os sentidos (Como alguns Efeitos de Manipulação de Luz, por exemplo, se ficar cego ele ficará cego o tempo determinado pela magia, mesmo que a Projeção Sensorial acabe antes). Um efeito colateral disso é que o evocador perde acesso aos seus sentidos naturais no local onde ele estiver. Isto é, se o evocador projetar a sua visão, ele não poderá ver nada no local onde ele está. Apenas a visão, a audição e o olfato podem ser projetados.

A distância e o tempo que o mago pode manter este encanto variam de acordo com os níveis da magia.

- Projeção Sensorial 1: Projeta 1 sentido a 10 metros do corpo por até 5 rodadas.
- Projeção Sensorial 2: Projeta 1 sentido a 50 metros do corpo por até 10 rodadas.
- Projeção Sensorial 4: Projeta 2 sentidos a 100 metros do corpo por até 15 rodadas.
- Projeção Sensorial 6: Projeta 2 sentidos a 200 metros do corpo por até 15 rodadas.
- Projeção Sensorial 8: Projeta 3 sentidos a 500 metros do corpo por até 20 rodadas.
- Projeção Sensorial 10: Projeta 3 sentidos a 1km do corpo do mago por até 30 rodadas.

Proteção Animal

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

Esta magia concede proteção contra ataques naturais tais como garras, presas, chifres, caudas e etc, mas não hálitos encantados, toques gélidos, olhares ou outras formas de ataque. A proteção se estende a qualquer ataque feito com uma parte do corpo de uma criatura viva de Tagmar, portanto, não vale contra mortos-vivos, demônios,

elementais, golens, e todas as outras criaturas não nascidas.

Caso o dano infligido seja maior do que a proteção concedida, o encanto entra em colapso e que estava protegido recebe o dano restante.

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

- Proteção Animal 1: Protege contra até 6 pontos de dano por 10 minutos.
- Proteção Animal 2: Protege contra até 10 pontos de dano por 20 minutos.
- Proteção Animal 4: Protege contra até 14 pontos de dano por 30 minutos.
- Proteção Animal 6: Protege contra até 18 pontos de dano por 1 hora.
- Proteção Animal 8: Protege contra até 22 pontos de dano por 2 horas.
- Proteção Animal 10: Protege contra até 26 pontos de dano por 4 horas.

Proteção Divina

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Por meio deste milagre, o sacerdote pode reduzir os efeitos devastadores de golpes certeiros desferidos durante o combate. O alvo do milagre só pode estar protegido por **apenas um efeito de cada vez**, não sendo cumulativo o uso de vários efeitos. Note que este milagre não nega ou cura efeitos de críticos que já tenham ocorrido ou que venham a ocorrer após a duração do milagre.

Para efeitos que diminuam o Efeito Crítico, esta diminuição se dá da seguinte forma: se o alvo está protegido por um efeito que diminua o Crítico em dois níveis, um resultado Crítico Vermelho é considerado Crítico Amarelo.

- Proteção Divina 1: O alvo sofre o Crítico como se ainda tivesse Energia Heróica. Duração de 5 rodadas.
- Proteção Divina 2: O alvo sofre o Crítico como se ainda tivesse Energia Heróica. Duração de 10 rodadas.
- Proteção Divina 4: O Crítico é diminuído em um nível, sendo o mínimo o resultado Verde. Duração de 5 rodadas.
- Proteção Divina 6: O Crítico é diminuído em dois níveis, sendo o mínimo o resultado Verde. Duração de 10 rodadas.
- Proteção Divina 8: O alvo torna-se imune a qualquer Efeito Crítico, que passa a ser considerado um dano de 100% na Energia Heróica. Duração de 4 rodadas.
- Proteção Divina 9: O Crítico é diminuído em três níveis, sendo o mínimo o resultado Verde. Duração de 10 rodadas.

Proteção Mental

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

Com este encanto, os sacerdotes de Palier são capazes de se proteger contra as magias que afetam a mente, como sugestão, covardia, contatos mentais, entre outras. A magia funciona da seguinte forma: o nível de proteção mental utilizado protege contra magias de mente de mesmo nível ou inferior do nível de proteção mental. Assim, proteção mental 5 protege contra contatos mentais 1, 3 e 5 mas não tem qualquer efeito contra contatos mentais 7.

Proteção Natural

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 15 rodadas

Com o uso deste encantamento o evocador forma em torno de si um campo de energia mágica que o protege de ataques, naturais como queda, desabamento, avalanche, incêndio em florestas e outros fenômenos naturais. Este encantamento não protege o evocador de ataques de criaturas, animais ou qualquer efeito produzido por magia.

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 proteção se desfaz e os pontos restantes de absorção são perdidos.

- Proteção Natural1: Absorve 6 pontos de dano.
- Proteção Natural 2: Absorve 12 pontos de dano.
- Proteção Natural 4: Absorve 18 pontos de dano.
- Proteção Natural 6: Absorve 24 pontos de dano.
- Proteção Natural 8: Absorve 30 pontos de dano.
- Proteção Natural 10: Absorve 36 pontos de dano.

Proteção Vegetal

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: 20 rodadas.

Esta magia oferece ao evocador a capacidade de proteger a si mesmo ou a alguém escolhido contra

dano feito por objetos ou criaturas de origem vegetal.

Este feitiço tem a capacidade de absorver uma quantidade de dano (na EH ou na EF) feita por objetos vegetais (flechas, porretes, cajados, ou qualquer outro ataque físico de natureza vegetal). Ataques de qualquer outro tipo de material não são afetados pelo encanto (fazem dano normal).

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

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

Proteção Vegetal 1 : Absorve até 6 de dano.

Proteção Vegetal 3 : Absorve até 12 de dano.

Proteção Vegetal 6 : Absorve até 20 de dano.

Proteção Vegetal 8 : Absorve até 30 de dano.

Proteção Vegetal 10 : Absorve até 40 de dano.

Pseudoconsciência

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

Este feitiço liga uma Ilusão Visual diretamente à mente do seu evocador. Isto liberta o evocador da necessidade de se concentrar para que ela aja. Obviamente, este encanto não tem coerência própria, devendo sempre ser evocado juntamente com a magia Ilusões.

Apesar de esta magia permitir que a ilusão reaja independentemente da concentração, o grau de complexidade da reação varia conforme o Efeito de Pseudoconsciência usado. Os Efeitos de Dificuldade baixa deste encanto permitem que as ilusões tenham apenas reações simples Conforme a Dificuldade do Efeito vai aumentando, a capacidade de reação do encanto aumenta proporcionalmente.

Quando um evocador utiliza este encanto, a sua ilusão se torna ainda mais realística, tornando-se capaz de ação independente. A concentração sobre o feitiço torna-se desnecessária e, por isso, o evocador poderá agir normalmente enquanto a ilusão estiver em efeito. Isto inclui até mesmo a evocação de outras ilusões (pode-se também usar esta magia várias vezes para se obter várias ilusões que ajam independentemente da concentração do evocador).

O Alcance deste feitiço é a distância máxima que o evocador pode estar da ilusão para que a ilusão possa continuar agindo sem concentração. Em outras palavras, caso a distância entre o evocador e a ilusão seja maior do que o Alcance, o dito evocador volta a ter de se concentrar para fazer com que a ilusão se mova. O Alcance deste encanto varia com a Dificuldade do Efeito usado. A sua Duração é a mesma do efeito de Ilusões Visuais com o qual ele foi evocado.

É importante notar que a capacidade de reação dos Efeitos deste feitiço é cumulativa. Assim sendo, uma ilusão imbuída com Pseudoconsciência 3 tem a capacidade de reagir como uma imbuída com Pseudoconsciência 1 e ainda tem as reações listadas em Pseudoconsciência 3.

- Pseudoconsciência 1: Reações simples: autodefesa, atacar inimigos, falar coisas banais e etc. O Alcance é de 10 metros.
- Pseudoconsciência 3: Reações normais: gestos simples, expressões faciais perfeitas, conversação inteligente e etc. O Alcance é de 200 metros.
- Pseudoconsciência 5: Idem ao anterior. O Alcance é de 1 Km.
- Pseudoconsciência 7: Permite que a ilusão reaja como o evocador gostaria que ela reagisse se estivesse em condições de decidir. O Alcance é de 1 Km
- Pseudoconsciência 9: Idem ao anterior. O Alcance é de 5 Km

Pseudomatéria

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

Esta magia permite que o evocador dê à sua ilusão uma forma de pseudomatéria que pode interagir com objetos sem aura e com objetos e seres que possuam aura, inclusive permite que se combata com uma Ilusão. Isto é possível pois ela concede EF, EH, Defesa, Ataque e à ilusão, bem como a capacidade de fazer dano tanto na EH como na EF de criaturas com Aura. Este encanto não tem coerência sozinho, devendo ser evocado conjuntamente com pelo menos a magia Ilusão ou a magia Imagem.

A magia que for evocada conjuntamente a esta passa a poder influenciar o sentido do tato. Além disso, ela ganha a capacidade de se alterar perante estímulos físicos de acordo com a definição do evocador. Assim, se o evocador desejar que uma determinada ilusão (evocada junto com esta) tenha a consistência de pedra, a ilusão será sentida deste modo pelo tato e reagirá como pedra se for atacada (a não ser que seja destruída - ver abaixo). A consistência (a forma da ilusão) não tem nenhuma influência na Defesa, EF e EH da ilusão.

Caso uma Ilusão ou Imagem que não inclua esta magia em sua composição toque ou seja tocada por alguém ou alguma coisa, a mesma desaparece instantaneamente.

A pseudomatéria que este encanto infunde nas ilusões tem plena capacidade de interagir com qualquer objeto. Caso a ilusão vá interagir com uma criatura, no entanto, a situação não é tão clara. A matéria criada por este feitiço pode agir sobre uma criatura apenas se esta criatura não perceber que se trata de uma ilusão (ver abaixo). Se a vítima não perceber que se trata de uma ilusão, esta a afetará corno se fosse real, mesmo ao ponto de causar dano na EH e na EF da vítima (este dano é absolutamente real). Se, ao invés disso, ela perceber do que se trata, a ilusão passa a ser incapaz de causar dano na criatura, tornando-se imaterial para a mesma. Esta imaterialidade, no entanto, não afeta as suas outras propriedades (se a ilusão era opaca, ela continua opaca, etc).

Para uma criatura perceber que algo é na realidade uma ilusão ela deve ter algum motivo para desconfiar. Neste caso, o jogador revela o seu motivo ao MJ e este fornece um Nível de dificuldade. O personagem deverá fazer um teste contra o atributo Intelecto e caso suceda (e o objeto for de fato uma ilusão) ele consegue se convencer de que o que está sendo visto é uma ilusão. Caso contrário, ele deve continuar a agir como se aquilo fosse real.

Existe uma outra maneira de se provar que alguma coisa é ilusão. O jogador tenta ignorar completamente o aspecto físico do objeto que ele pensa ser uma ilusão (por exemplo: ficar parado e deixar o ogro "ilusório" dar uma pancada na EF sem sequer tentar se esquivar; mergulhar de cabeça na parede de pedra "ilusória"). Caso o objeto ou criatura seja de fato uma ilusão, o jogador tenta o teste com dificuldade Rotineira e, caso obtenha sucesso, percebe que se trata de uma ilusão. Caso o objeto ou criatura não seja uma ilusão ou o personagem falhe no teste, o efeito do ataque ocorre normalmente.

A pseudomatéria que esta magia fornece às ilusões é muito instável. Por isto, se a mesma sofrer mais do que certa quantidade de deformação ela de desintegra. Esta deformação é medida em termos de dano na EF A quantidade de dano na EH e na EF que uma determinada ilusão pode sofrer depende da Dificuldade do Efeito de Ilusões Materiais com que ela foi imbuída.

O evocador pode escolher qualquer Tipo de Defesa (Leve, Média ou Pesada) da ilusão mas o valor máximo é dado na descrição do efeito. Algumas vezes é conveniente escolher um valor menor do que o máximo permitido para não despertar suspeita quanto à verdadeira natureza da ilusão (Um coelho com Defesa P6 ou uma guerreiro vestindo uma couraça metálica com Defesa L1 são coisas bastante absurdas!).

A Coluna de Ataque da ilusão é a mesma, independente da Defesa de quem estiver sendo atacado, embora quem estiver controlando a ilusão possa perguntar assim mesmo, para não dar pista sobre a natureza da magia. Da mesma forma, o Dano Máximo causado pela ilusão não tem nenhuma relação com a sua aparência. Como antes, a forma da ilusão deve ser combinada com a sua aparência de modo a não despertar suspeitas ("O quê! quer dizer que o coelhinho me fez 24 de dano?"). Não adianta fazer uma Hidra de 10 cabeças pois o numero de ataques será 1 por rodada, sendo que o dano é o dado pelo efeito da magia.

A duração e o alcance desta magia são os mesmos que os das ilusões com as quais eles forem evocados, ou até toda a EF da ilusão acabar. Se o último caso ocorrer, toda a ilusão se desfaz (todos os feitiços que compõem a ilusão se desfazem - Som, Odor, Toque etc).

Caso esta magia seja usada com a magia Imagem neste caso a imagem não ataca, não move e nem tem EH, mas terá Defesa e EF).

Apesar da ilusão ter uma capacidade maior de movimento, ela não liberta o evocador da necessidade de se concentrar para fazê-la se movimentar (para isso veja o feitiço Pseudoconsciência).

- Pseudomatéria 1: Concede 2 pontos de EF, 5 de EH, 12 de Dano máximo, Defesa máxima 1 (qualquer tipo), ataque na coluna 1.
- Pseudomatéria 2: Concede 6 pontos de EF, 15 de EH, 16 de Dano máximo, Defesa máxima 2 (qualquer tipo), ataque na coluna 3.
- Pseudomatéria 4: Concede 15 pontos de EF, 30 de EH, 20 de Dano máximo, Defesa máxima 3(qualquer tipo), ataque na coluna 6.
- Pseudomatéria 6: Concede 25 pontos de EF, 45 de EH, 24 de Dano máximo, Defesa máxima 4 (qualquer tipo), ataque na coluna 9.
- Pseudomatéria 8: Concede 35 pontos de EF, 60 de EH, 28 de Dano máximo, Defesa máxima 5 (qualquer tipo), ataque na coluna 12.
- Pseudomatéria 10: Concede 45 pontos de EF, 75 de EH, 32 de Dano máximo, Defesa máxima 6 (qualquer tipo), ataque na coluna 15.

Purificação

Evocação: 10 rodadas

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Com este milagre, o sacerdote é capaz de purificar alimentos (até mesmo contaminada por venenos), inclusive transformando águas não-potáveis em potáveis. Para cada utilização do milagre, é purificado 5 kg de comida ou 5 litros de bebida. Esse milagre só pode ser usado em alimentos e não contribui em nada para curar doenças existentes em alguma pessoa, ou animal.

- Purificação 1: Purifica vegetais.
- Purificação 2: Purifica carnes de animais.
- Purificação 4: Purifica bebidas, inclusive transformando água não potável em potável.

Putrefação

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Instantânea

Essa magia acelera o processo de decomposição da matéria orgânica viva causando dano em seres vivos que estejam em sua área de efeito.

Após a evocação, uma esfera de energia negra sai da mão do evocador se projetando em direção às vítimas escolhidas pelo místico. Ao alcançar o ponto desejado, a energia se expande rapidamente em forma de um domo atingindo os alvos que estiverem próximos.

Esse encanto é visto com reprovação pela maioria dos povos civilizados, o próprio uso da magia é considerado uma ação maligna e desprezível, criando inimizade imediata de devotos de deuses como Crisagom e Selimon.

Esse encanto não tem precisão, podendo atingir qualquer um dentro da área de efeito.

Note também que certas criaturas não são afetadas por essa magia. São elas: mortos-vivos, elementais e criaturas animadas. De uma forma geral, qualquer criatura que não seja um ser vivo é totalmente imune aos efeitos.

As vítimas que sofrerem 100% de dano na EH ou dano na EF devem fazer um teste de Resistência à Magia ou ficar uma rodada agonizando devido às dores causadas pela magia.

- Putrefação 1: Causa 12 pontos de dano em um domo de 1 metro de raio.
- Putrefação 2: Causa 16 pontos de dano em um domo de 2 metros de raio.
- Putrefação 3: Causa 20 pontos de dano em um domo de 2 metros de raio.
- Putrefação 5: Causa 28 pontos de dano em um domo de 4 metros de raio.
- Putrefação 7: Causa 32 pontos de dano em um domo de 4 metros de raio.
- Putrefação 9: Causa 36 pontos de dano em um domo de 6 metros de raio.

Quebra de Encantos

Evocação: Variável

Alcance: 20 metros

Duração: Instantânea

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 Maldiçoes 6 e o evocador não conhece a magia Maldições (não tenha nenhum nível nela) ele precisará usar Quebra de Encantos 6, gastando 6 de Karma, mais 6 de karma da magia do oponente totalizando 12 pontos.

Quando são gastos os pontos de Karma necessários e o tempo de evocação é cumprido, a magia é quebrada, não sendo necessário se fazer nenhum tipo de teste de resistência à magia.

Entretanto, caso o místico queira quebrar um encanto seu, ele não gasta nenhum ponto de karma, desde que tenha a magia quebra de encantos no mesmo nível da magia a ser desfeita.

Exemplo: Um elfo mago que lançou Pesadelo 5 em um anão insolente e queira desfazer o encanto, não precisa gastar qualquer ponto de karma, desde que tenha ao menos quebra de encantos 5 em sua lista de magia.

Note que quebrar magias de duração Permanente, lançadas por outros místicos é uma tarefa muito mais difícil e exige conhecimento total do evocador na magia a ser quebrada. Dessa forma, será necessário que o evocador saiba evocar, em mesmo nível, a magia a ser quebrada. Ou seja, para quebrar a magia Maldições 10 (que é permanente) lançada por um demônio em um

companheiro, será necessário que o evocador tenha no mínimo nível 10 na magia Maldições, caso contrário, a magia não poderá ser quebrada.

Uma situação possível é quando o evocador deseja quebrar feitiços provenientes de item mágico. Isto é possível, contudo, o item mágico não perde permanentemente o poder desfeito pelo evocador em um determinado momento.

Exemplo: O mago irritado com o guerreiro que possui uma armadura com a magia Armadura Elemental, portanto é resistente ao seu poderoso raio elétrico, pode querer quebrar essa proteção para poder combater o guerreiro. Se o místico quebrar o feitiço, ainda assim o guerreiro poderá utilizar o poder de novo caso o item mágico faça mais de uma vez por dia o efeito. O místico, por conseguinte, pode também querer quebrar novamente o encanto. As que propriedades mágicas como bônus de ataque, de absorção, de defesa e focus não podem ser quebrados.

Observação: Não é possível quebrar magias com **Duração** instantânea como bolas de fogo, raio elétrico e etc.

Observação 2: Algumas magias têm certas restrições a serem cumpridas para poderem ser quebradas. Isto está descrito na própria magia.

Raio Elétrico

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Este feitiço cria uma acumulação de energia elétrica nas mãos do evocador, que pode lançá-la contra um adversário que esteja dentro do alcance da magia.

0 raio elétrico criado é bem preciso, atingindo apenas aqueles que o evocador escolher. A partir do efeito 6, o raio pode se bifurcar, acertando até dois alvos simultaneamente. O crítico (que venha a acontecer) é resolvido na tabela de magia.

- Raio Elétrico 1: Causa 16 de dano máximo e o alcance é de 5 metros.
- Raio Elétrico 2: Causa 20 de dano máximo e o alcance é de 15 metros.
- Raio Elétrico 4: Causa 28 de dano máximo e o alcance é de 30 metros.
- Raio Elétrico 6: Causa 32 de dano máximo e o alcance é de 50 metros.
- Raio Elétrico 8: Causa 36 de dano máximo e o alcance é de 75 metros.
- Raio Elétrico 10: Causa 40 de dano máximo e o alcance é de 100 metros.

Raízes Místicas

Evocação: Instantânea

Alcance: 15 metros

Duração: Variável.

Com esta magia o mago Naturalista prende ou imobiliza uma criatura através de raízes que surgem do solo em baixo da vítima se enroscando em seus membros. O número de ataques será igual à quantidade de raízes descrita no efeito. Para agarrar as criaturas o mago deve efetuar o ataque na coluna igual ao nível que possuir na magia (o ataque não causa dano), se atingir 75% ou menos, as raízes retornam ao solo imediatamente.

Para prender uma criatura basta conseguir 100% na EH do alvo. Uma vez preso pelas raízes, o alvo não poderá se locomover do local onde se encontra, mas poderá fazer qualquer outra ação normalmente. Para se libertar é preciso atacar as raízes (com um ajuste de –3 por raiz que o estiver prendendo). A defesa da raiz é L2 ,ou conseguir um teste de força médio, para cada raiz que o prender.

Para imobilizar, é preciso conseguir atingir a EF do alvo. A imobilização não permite que o alvo ataque ou use qualquer habilidade física. Para se soltar das raízes místicas, é preciso um teste de força difícil para cada raiz que o imobilizar.

Se o mago falhar no primeiro ataque, ele deverá fazer os ataques em si mesmo se submetendo aos efeitos da magia (se for o caso). Se a falha acontecer no segundo ataque ou após, será considerado apenas um erro simples.

O numero de raízes, o tempo de permanência, e a Energia Física das raízes variam com a dificuldade do efeito. Seres muito grandes como dragões não são imobilizados pelas raízes sendo no máximo presos a elas.

- Raízes Místicas 1: Cria 1 Raiz com EF 10 que perdura por 5 rodadas.
- Raízes Místicas 2: Cria 2 Raízes com EF 15 que perduram por 7 rodadas.
- Raízes Místicas 4: Cria 2 Raízes com EF 20 que perduram por 10 rodadas.
- Raízes Místicas 6: cria 3 Raízes com EF 25 que perduram por 15 rodadas.
- Raízes Místicas 8: Cria 3 Raízes com E; 30 que perduram por 30 rodadas
- Raízes Místicas 10: Cria 4 raízes com EF 35 que perduram por 45 rodadas.

Rastreamento

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 1 uso

Com o uso deste encantamento, o Rastreador ganha uma redução no Nível de Dificuldade em um rolamento da habilidade Seguir Trilhas. Para poder usar esta magia, o Rastreador deve possuir ao menos 1 nível na habilidade Seguir Trilhas.

- Rastreamento 1: Concede um ajuste de - 1 Nível de Dificuldade para um uso de Seguir Trilhas.
- Rastreamento 3: Concede um ajuste de -2 Níveis de Dificuldade para um uso de Seguir Trilhas.
- Rastreamento 5: Concede um ajuste de -3 Níveis de Dificuldade para um uso de Seguir Trilhas.
- Rastreamento 7: Concede um ajuste de -4 Níveis de Dificuldade para um uso de Seguir Trilhas.
- Rastreamento 9: Concede um ajuste de -5 Níveis de Dificuldade para um uso de Seguir Trilhas ou faz com que um rolamento de Nível de Dificuldade Impossível se transforme em um outro Muito Difícil.

Recuperação Física

Evocação: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Não somente o combate é motivo de mortes. Venenos e doenças também são responsáveis pela queda dos heróis. Este encanto se desfaz esse perigo, curando doenças e neutralizando venenos.

- Recuperação Física 1: Curam-se doenças menores (gripes, fraquezas e etc).
- Recuperação Física 3: Neutralizam-se venenos não mortais (que causem sono, fraqueza, torpor e etc).
- Recuperação Física 5: Curam-se doenças fortes de ação prolongada.
- Recuperação Física 6: Neutralizam-se venenos que causam dano mas não morte.
- Recuperação Física 7: Cura qualquer doença.
- Recuperação Física 9: Neutraliza venenos mortais.

Refletir

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Com este encanto o mago cria uma aura que é capaz de refletir encantamentos que sejam feitos diretamente contra o mago. O encantamento refletido é devolvido ao evocador original, e o efeito é resolvido normalmente. Este encantamento não funciona contra magias onde o efeito é em uma área, ou que não visam diretamente o mago. Desta forma magias como Bola de Fogo, Meteoros não são afetados pela magia Refletir. Esta magia na verdade não protege o mago, mas sim permite que ele devolva ataques iguais aos seus oponentes. Magias de toque, poderes naturais que não sejam uma magia em especifica e hálitos encantados não são afetadas por esta magia.

Após evocar este encantamento caso o mago receba um ataque de uma magia que necessite de uma Resistência a Magia, ele deve fazer o teste normalmente. Caso falhe, a magia do oponente funcionará e nada será refletido. Caso ele resista, a magia será refletida e o oponente fará sua resistência à magia para não cair no efeito da própria magia. Caso o mago sofra um ataque de uma magia que cause dano, o mago fará um teste extra de Resistência a Magia. Passando ou não no teste o ataque do oponente é resolvido normalmente, mas se conseguir passar na resistência, a magia é refletida para o oponente e este ataque devolvido deverá ser resolvido normalmente.

A magia refletida terá uma força de ataque (ou coluna de resolução) igual ao efeito usado no encantamento. A duração da magia é dada no efeito e é limitada a certo número de usos ou a uma duração (o que vier primeiro). Esta magia não requer concentração, mas o mago não pode controlar quais magias serão refletidas. Cada nível desta magia indica qual nível máximo da magia que será refletida. Caso ele receba um ataque com um efeito maior que o suportado, Refletir não surte efeito, mas também não é contado como uso.

- Refletir 1: Reflete magias que sejam de nível máximo 2, dura 5 rodadas ou 1 uso.
- Refletir 2: Reflete magias que sejam de nível máximo 3, dura 10 rodadas ou 1 uso.
- Refletir 3: Reflete magias que sejam de nível máximo 5, dura 10 rodadas ou 1 uso.
- Refletir 5: Reflete magias que sejam de nível máximo 7, dura 10 minutos ou 2 usos.
- Refletir 7: Reflete magias que sejam de nível máximo 9, dura uma hora ou 2 usos.
- Refletir 9: Reflete magias que sejam de nível máximo 10, dura meio dia ou 2 usos.

Regeneração

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

Através desse milagre, o Sacerdote acelera o ritmo de cura do corpo. É possível também usar essa magia para se recuperar partes cortadas, destruídas ou inutilizadas do corpo do indivíduo tocado.

- Regeneração 1: O tempo de cura de qualquer crítico passa a ser 12 horas se ele era maior que esse valor.
- Regeneração 2: Idem ao anterior, mas o tempo de cura passa a 1 hora.
- Regeneração 4: Elimina cicatrizes e marcas (não mágicas) -não naturais. A magia. demora 1 dia para terminar seu efeito.
- Regeneração 6: Regenera problemas menores como: um olho, uma mão, um pé, uma orelha e etc, após 1 dia de efeito. Os Deuses exigem 12 moedas de ouro em sacrifícios por esse ritual.
- Regeneração 10: idem ao anterior, mas podem ser regenerados problemas maiores como: braços, pernas, coluna quebrada e etc. Além disso, o ritual passa a exigir um sacrifício no valor de 20 moedas de ouro.

Rejuvenescimento

Evocação: Ritual.

Alcance: Toque

Duração: 1 semana

Tornar-se velho, para os sacerdotes de Lena é algo por demais doloroso e terrível, já que sua beleza se esvai com o passar dos anos. O desejo de ser eternamente jovem é um desejo existente em muitas pessoas, mas para os sacerdotes de Lena, isso não é só um desejo, como também uma necessidade.

Com o milagre de rejuvenescimento, é possível tornar-se mais jovem e resgatar a beleza perdida. O milagre pode ser utilizado não só em pessoas, mas em qualquer ser vivo. Um fator extremamente limitante, no entanto, é que o ser que irá ser rejuvenescido tem que estar ciente e de acordo com o milagre, ou seja, o milagre não pode rejuvenescer alguém que não queira ser rejuvenescido. Além disso, caso o período em anos de rejuvenescimento seja maior que o número de anos de vida do ser, o feitiço automaticamente se desfaz. Também não é possível usar o encanto enquanto a pessoa já está sob efeito, não podendo assim acumular efeitos, para que o rejuvenescimento possa ser maior.

Este encanto não viola as leis de Cruine, a idade da pessoa encantada continua aumentando normalmente, e se está pessoa poderá vir a morrer de velhice.

O ritual custa 1 moeda de ouro vezes o nível da magia.

- Rejuvenescimento 1: Rejuvenesce até 3 anos.
- Rejuvenescimento 2: Rejuvenesce até 10 anos.
- Rejuvenescimento 4: Rejuvenesce até 30 anos.
- Rejuvenescimento 6: Rejuvenesce até 60 anos.
- Rejuvenescimento 8: Rejuvenesce até 100 anos.
- Rejuvenescimento 10: Rejuvenesce até 250 anos.

Relâmpago

Evocação: Instantânea

Alcance: 100 metros

Duração: Instantânea

A magia Relâmpago 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 MJ deverá decidir a melhor forma de punir o sacerdote). Magos ao evocarem esta magia não têm esta restrição.

Outro importante fator è 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).

- Relâmpago 1: O raio atinge 1 vítima causando um dano máximo de 16 pontos.
- Relâmpago 2: Idem ao anterior, mas causa 20 pontos de dano.
- Relâmpago 4: Idem ao anterior, mas causa 28 pontos de dano.
- Relâmpago 6: Idem ao anterior, mas causa 32 pontos de dano.
- Relâmpago 8: Atinge até 2 vítimas, causando 36 pontos de dano máximo.
- Relâmpago 10: Atinge até 3 vítimas, causando 40 pontos de dano máximo.

Réplicas

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Com esta magia o mago alquímico manipula uma pequena quantidade de matéria retirada de seu próprio corpo para criar réplicas idênticas de si mesmo. O mago deverá sacrificar 2 pontos de sua EF para cada réplica que ele queira fazer. As réplicas poderão realizar qualquer tarefa física que o mago seja capaz se realizar (habilidades e Combate) e nos efeitos mais poderosos elas também serão capazes de evocar magias. O karma gasto pelas magias das réplicas será descontado diretamente do karma do Místico. Caso o tempo de duração da magia se esgote, a cópia se afaste mais de 30 metros do evocador ou a sua EF seja levada a um valor menor que 1, a cópia se transformará em uma nuvem de massa dispersa (igual à descrição da magia "Desintegração").

O mago poderá agir da forma que quiser com a réplica, como se ela fosse uma extensão de seu próprio corpo.

A Cópia terá EF 2 (não podendo ser aumentada) e sua EH será dada pelo efeito usado. Todos os outros parâmetros serão idênticos os do mago. O número máximo de réplicas que poderão ser feitas em uma evocação, a EH de cada e o tempo de duração da magia varia com a dificuldade do efeito.

- Réplicas 1: Faz 1 réplica com EH 5, que só poderá realizar tarefas físicas. O tempo de duração é de 5 rodadas
- Réplicas 3: Faz 1 réplica com EH 12, que só poderá realizar tarefas físicas. O tempo de duração é de 10 rodadas
- Réplicas 5: Faz 2 réplicas com EH 18, que só poderão realizar tarefas físicas. O tempo de duração é de 10 rodadas
- Réplicas 7: Faz 2 réplicas com EH 24, que poderão realizar tarefas físicas e evocar magias. O tempo de duração é de 15 rodadas
- Réplicas 9: Faz 3 réplicas com EH 30, que poderão realizar tarefas físicas e evocar magias. O tempo de duração é de 20 rodadas

Resistência

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

Com este encanto, o evocador canaliza energia espiritual para torná-lo mais protegido física e magicamente. O efeito final é um aumento da sua Resistência Física e Resistência à Magia pelo número de pontos indicados abaixo. Os pontos ganhos não são cumulativos.

- Resistência 1: Aumenta 1 ponto.
- Resistência 2: Aumentada 2 pontos.
- Resistência 4: Aumenta 4 pontos.
- Resistência 6: Aumenta 6 pontos.

Resistência à Fadiga

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

Este encantamento permite que o evocador aumente a sua capacidade de realizar atividades cansativas. Por exemplo, com o uso deste feitiço o evocador pode correr distâncias maiores do que seria possível normalmente sem se cansar. O grau do aumento da resistência do evocador depende da dificuldade do feitiço usado, como é demonstrado abaixo.

- Resistência à Fadiga 1: Duplica a resistência do evocador,
- Resistência à Fadiga 3: Triplica a resistência do evocador.
- Resistência à Fadiga 5: Quadruplica a resistência do evocador.
- Resistência à Fadiga 7: Quintuplica a resistência do evocador.

Resistência Elemental

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 dia

Este feitiço protege o Rastreador contra extremos de frio e calor de origem natural. O feitiço também protege o Rastreador contra o excesso ou a falta de umidade do ar, tornando-o praticamente invulnerável às condições ambientais. Não é conferida proteção contra nenhum tipo de fogo ou frio mágico, qualquer que seja a sua origem. O grau de proteção conferido ao Rastreador depende do efeito usado.

Cada um dos efeitos deste feitiço tem uma faixa de operação. Caso a temperatura ambiente esteja dentro desta faixa, o Rastreador estará completamente protegido de seus efeitos adversos. Caso a temperatura esteja fora dos limites do efeito usado, o feitiço protegerá o Rastreador por 5 rodadas e então entrará em colapso.

O Rastreador que tem este feitiço, sempre sabe em que efeito se enquadra a temperatura ambiente (ou seja, ele sabe qual o efeito de menor dificuldade o protegerá da temperatura ambiente).

- Resistência Elemental. 1: Protege o Rastreador de 5 a 45 graus.

- Resistência Elemental 3: Protege o Rastreador de -5 a 55 graus.
- Resistência Elemental 5: Protege o Rastreador de -15 a 65 graus.
- Resistência Elemental 7: Protege o Rastreador de -35 a 85 graus.
- Resistência Elemental 10: Protege o Rastreador de quaisquer extremos naturais de temperatura.

Ressurreição

Evocação: Variável

Alcance: Toque

Duração: Variável

Com este milagre, o Sacerdote consegue manter a alma de um morto no corpo e trazê-lo de volta à vida, porém existem muitos limites para este encanto. Criaturas cujas mortes tenham sido demasiadamente violentas (dano muito grande na EF) dificilmente são trazidas de volta. O tempo de morte também influencia no poder necessário à ressurreição.

Este retorno ao mundo dos vivos é raramente permitido aos mortais. Esta outra chance quase nunca é dada mais de uma vez, a não ser aos seguidores fiéis do Deus Cruine.

- Ressurreição 1: O indivíduo morto consegue balbuciar as últimas palavras - uma ou duas frases. O Sacerdote não tem controle sobre o que vai ser falado. A magia deve ser aplicada até uma hora depois da morte do indivíduo ou ela falhará. Só funciona uma vez por morto. A evocação é de 3 rodadas e a duração é de 2 rodadas (o tempo para as frases).
- Ressurreição 2: Mantém a alma no corpo por mais 24 horas e impede a decomposição, ganhando assim mais tempo. Só pode ser usada uma vez em cada morto e a aplicação deve ser muito rápida: 5 rodadas após a morte, no máximo. A evocação é instantânea.
- Ressurreição 4: Permite o retomo à vida àqueles que tenham morrido de forma violenta (dano na EF). Certos críticos, porém, impedem este retomo: decapitação, afundamento toráxico que destrói os pulmões e etc. Estes correspondem à faixa cinza do crítico. A criatura que retoma à vida fica com -15 na EF, porém já estabilizada. A magia deve ser aplicada rapidamente: até 5 rodadas após a morte e o recipiente do feitiço deve ter morrido até com -16 na EF. A duração é instantânea e a evocação é de uma rodada.
- Ressurreição 6: Idem à anterior, mas o recipiente da magia pode ter morrido com até -17 na EF.
- Ressurreição 8: Idem à anterior, mas a morte pode ter sido por até -20.
- Ressurreição 10: Idem à anterior, mas a morte pode ter sido por até -25.

Restauração

Evocação: 10 minutos

Alcance: Toque

Duração: 30 rodadas

Restaura um documento ou objeto ao seu estado original por algum tempo, após o qual o mesmo reverte a uma condição ainda pior que a original.

Este encanto, ao ser evocado sobre um pergaminho, uma folha de um livro ou um outro objeto faz com que ele retorne à condição que tinha quando foi confeccionado. Note que a magia pode ser usada em inscrições em paredes, objetos, heráldricas em escudoes e etc.

Isto torna mais fácil a leitura de texto ou se decifrar mapas , símbolos, desenhos, afrescos e etc. Após a Duração, no entanto, o objeto fica em uma condição ainda pior do que a anterior e pode impossibilitar até mesmo outros usos desta magia. Ao término da magia, o objeto restaurado passa a ter efetivamente o dobro da idade que tinha antes da leitura.

Cada Efeito restaura objetos até uma certa idade. Objetos além desta idade não são afetado. Note que os objetos são restaurados apenas dos efeitos do tempo. Quebras, queimaduras, manchas de água e etc, não são afetados, embora partes intactas possam ser restauradas.

- Restauração 1: Restaura objetos com até 10 anos de idade.
- Restauração 3: Restaura objetos com até 50 anos de idade.
- Restauração 5: Restaura objetos com até 100 anos de idade.
- Restauração 7: Restaura objetos com até 200 anos de idade.

Retenção Mágica

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

Este feitiço retém uma magia em um objeto, que será liberada quando uma criatura com aura o tocar. Somente objetos relativamente pequenos podem ser encantados (espadas, brasões, cajados, etc.), caso esta magia seja evocada em uma superfície imóvel (no muro de um castelo ou nas paredes de uma torre) a magia falhará (mas nada impede que a magia seja evocada na maçaneta de uma porta).

Somente magias de atuação direta ("Sono", "Maldições", "Doenças", etc.) podem ser retidas nos objetos. O mago só poderá reter magias que ele

conheça, ou magias que estejam assimiladas através do encanto "Assimilação". Para reter uma magia em um objeto com um efeito assimilado, é preciso que o tempo da assimilação dure até o final da evocação da magia "Retenção Mágica".

Alguns efeitos desta magia permitem que a magia retida continue em um objeto mesmo após uma criatura tê-lo tocado, nestes casos a magia poderá ser disparada até no máximo o número de vezes indicado no efeito. Se uma criatura resistir á magia e mantiver o objeto em contato com o seu corpo, está deverá realizar uma resistência à magia por rodada até acabar o numero de liberações da magia retida, indicado no efeito.

O custo da evocação desta magia é de 8 moedas de prata por nível de dificuldade usado. O tempo de duração do encanto, o número de vezes que a magia pode ser liberada e o nível máximo da magia retida viria com a dificuldade do efeito.

- Retenção Mágica 1: Retêm uma magia de nível 1 que será liberada apenas 1 vez. O tempo de duração do encanto é de 1 semana.
- Retenção Mágica 2: Retêm uma magia de nível máximo 2 que será liberada apenas 1 vez. O tempo de duração do encanto é de 1 mês.
- Retenção Mágica 4 : Retêm uma magia de nível máximo 4 que será liberada apenas 1 vez. O tempo de duração do encanto é de 2 meses.
- Retenção Mágica 6 : Retêm uma magia de nível máximo 6 que será liberada até 2 vezes. O tempo de duração do encanto é de 6 meses.
- Retenção Mágica 8 : Retêm uma magia de nível máximo 8 que será liberada até 3 vezes. O tempo de duração do encanto é de 1 ano e 1 dia.
- Retenção Mágica 10 : Retêm uma magia de nível máximo 10 que será liberada até 4 vezes. O tempo de duração do encanto é de 13 anos.

Retorno

Evocação: 1 rodada

Alcance: 100 metros

Duração: Instantânea

O uso deste encanto obriga um ou mais elementais a retomar ao seu plano de origem. O número e a força dos elementais expulsos variam de acordo com o Efeito usado.

Todos os elementais que estiverem a uma distância do evocador que seja menor do que o Alcance da magia poderam ser afetados. Isto inclui, obviamente, os que estejam acima ou abaixo do evocador, mesmo que haja barreiras se interpondo entre eles e o evocador.

Cada nível afeta um número máximo de elementais, caso existam na área de efeito da magia mais elementais que a quantidade máxima afetada pelo nível usado, os mais próximos do evocador são afetados primeiro.

Outra restrição deste feitiço é que cada nível pode afetar apenas elementais até certo tipo. Elementais cujo poder seja maior do que a magia pode afetar simplesmente ignoram o encanto mas, por outro lado, eles também não são contados quando se determina o total de elementais afetados.

O feitiço afeta elementais de qualquer origem, apenas de um tipo ou misturados. Assim, elementais da terra, fogo, ar e água podem ser afetados com um único uso do encanto, desde que as restrições de quantidade e poder sejam respeitadas.

Quando este feitiço é evocado alguns elementais são expulsos automaticamente, sem a necessidade de testes e outros são submetidos a um teste de resistência à magia contra o nível usado, caso sucesso seja obtido nada acontece, mas se o elemental falhar ele será expulso de volta para os planos elementais (ver descrição abaixo).

- Retorno 1: Expulsa 1 elemental fraco.
- Retorno 3: Expulsa 2 elementais fracos (1 sem resistência a magia)
- Retorno 5: Expulsa 1 elemental médio e 2 elementais fracos (ambos sem resistência a magia).
- Retorno 7: Expulsa 2 elementais médios e 3 de elementais fracos (sem resistência a magia)
- Retorno 9: Expulsa 1 elemental forte, 3 elementais médios (sem resistência a magia) e 5 de elementais Fracos (sem resistência a magia) .

Ritual de Sangue

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

Com este milagre o sacerdote de Crezir consegue retirar a força de um inimigo morto e trazê-la para si através de um ritual . Como resultado, o sacerdote consegue ficar mais poderoso.

Para que o milagre funcione, é necessário primeiramente que o inimigo morto seja mais poderoso que o nível do milagre Ritual de Sangue que o sacerdote deseje evocar, ou seja, ele deve possuir estágio superior ao nível de Ritual de Sangue usado pelo sacerdote. Caso o estágio do inimigo seja inferior ou igual ao nível do milagre usado pelo sacerdote, o milagre não funciona.

Para utilizar o milagre é necessário que o sacerdote tenha matado o inimigo ou tenha ajudado a mata-lo. Ou seja, o sacerdote deve ter conseguido atingir, pelo menos, um (1) golpe na EF da vítima. Apesar de não ser necessário que o sacerdote tenha derrotado o inimigo em uma luta justa, é preciso que haja um combate entre o sacerdote e a

vítima, ou seja, o inimigo deve ter tido alguma chance de vencer o sacerdote (mesmo que remota). Dessa forma, o milagre falhará se o inimigo tiver morrido em uma situação de completa impotência (o inimigo foi amarrado e golpeado até a morte, foi morto enquanto estava dormindo e etc.) Além disso, é preciso que a criatura morta necessariamente tenha sangue. Outro requisito é que o ritual deve ser iniciado em até 10 rodadas depois da morte do inimigo. Caso esse tempo tenha passado, o ritual não poderá ser utilizado.

Se essas condições descritas forem respeitadas, o sacerdote poderá evocar o ritual, que exige como sacrifício materiais no valor de 1 moeda de ouro vezes o nível utilizado. A duração do milagre é determinada pelo efeito usado. Ou seja, uma vez retirada à força do inimigo, o sacerdote de Crezir poderá utilizar essa força em 1 futuro combate que venha a acontecer. O sacerdote poderá escolher em que combate usar o poder, a seu critério, desde que este aconteça dentro do período de tempo indicado no efeito.

Note que se o sacerdote já estiver sob o efeito de um ritual de sangue e evocar novamente este feitiço, o encanto mais recente prevalecerá e o antigo será perdido.

- Ritual de Sangue 1: O sacerdote ganha +1 em todas as colunas de ataque e dano, além de +1 nas suas resistências físicas e mágicas, e mais 5 de EH, podendo ir além do seu máximo. O poder pode ser usado em até 1 dia.
- Ritual de Sangue 3: O sacerdote ganha +2 em todas as suas colunas de ataque e dano, além de +2 nas suas resistências físicas e mágicas, e mais 10 de EH, podendo ir além do seu máximo. O poder pode ser usado em até 1 semana
- Ritual de Sangue 5: O sacerdote ganha +3 em todas as suas colunas de ataque e dano, além de +3 nas suas resistências físicas e mágicas, e mais 15 de EH, podendo ir além do seu máximo. O poder pode ser usado em até 2 semanas
- Ritual de Sangue 7: O sacerdote ganha +4 em todas as suas colunas de ataque e dano, além de +4 nas suas resistências físicas e mágicas, e mais 20 de EH, podendo ir além do seu máximo. O poder pode ser usado em até 1 mês.
- Ritual de Sangue 9: O sacerdote ganha +5 em todas as suas colunas de ataque e dano, além de +5 nas suas resistências físicas e mágicas, e mais 25 de EH, podendo ir além do seu máximo. O poder pode ser usado em até 2 meses.

Ruído

Evocação: Instantânea

Alcance: 15 metros

Duração: Variável

Com a magia Ruído, o evocador consegue produzir um ruído com tal intensidade que tira a concentração daquele que o ouve, recebendo penalidades em qualquer ação que tome. Nos níveis avançados, até mesmo algum dano é causado Todas as pessoas que estiverem na área de efeito deverão fazer um teste de Resistência Física contra o nível usado. Caso passem, receberão as penalidades tais quais estão descritas nos níveis, além dos danos por rodada a serem jogados, caso hajam. Caso não passem, além das penalidades e dos danos as vítimas ficarão a primeira rodada de efeito da magia paralisadas.

Uma importante observação é que o evocador deverá continuar produzindo o ruído para que as penalidades e os danos sejam mantidos. Quando ele parar de produzir o som, automaticamente o feitiço irá parar. O encanto também poderá ser quebrado caso o evocador receba um ataque que lhe cause 100% ou mais na EH ou dano na EF. Uma outra desvantagem é que qualquer pessoa que esteja na área será afetada, inclusive os próprios companheiros do evocador.

O evocador, no entanto, tem a capacidade de alterar o volume do som, permitindo que diminua a área de efeito caso seja de seu desejo. No entanto, o limite máximo é de 15 metros de raio. Observe que essa área ele pode alterar livremente enquanto produz o ruído.

O evocador **não poderá fazer qualquer outra ação** enquanto estiver usando a magia, como habilidades ou combate, podendo, no máximo, andar rapidamente. Criaturas que tenham uma audição superapurada como morcegos e corujas recebem penalidades dobradas, sendo que animais, em geral, costumam fugir assustados com o ruído. Mortos-vivos e criaturas animadas são imunes ao feitiço. O feitiço ruído pode ser anulado também através da magia Silêncio.

- Ruído 1: Cria um ruído que causa uma penalidade de –1 coluna.
- Ruído 2: Cria um ruído que causa uma penalidade de –2 colunas. Além disso, as vítimas ficam impossibilitadas de usar qualquer magia cuja evocação seja diferente de instantânea. O mesmo vale para as técnicas de combate.
- Ruído 4: Idem ao anterior mas a penalidade é de –3 colunas e o ruído causa um dano máximo de 4 pontos por rodada (4/3/2/1).
- Ruído 6: Idem ao anterior mas a penalidade é de –4 colunas e o ruído causa um dano máximo de 8 pontos por rodada (8/6/4/2).

- Ruído 8: Idem ao anterior mas a penalidade é de –5 colunas e o ruído causa um dano máximo de 12 pontos por rodada (12/9/6/3).
- Ruído 10: Idem ao anterior mas a penalidade é de –6 colunas e o ruído causa um dano máximo de 16 pontos por rodada (16/12/8/4).

Runa

Evocação: Ritual

Alcance: 10 metros

Duração: Variável

A magia Runa permite ao evocador pôr em paredes ou objetos imóveis uma marca escrita, a qual serve como guardiã.

Esta Runa (tipo de escrita antiga) guarda um encanto (escolhido durante a evocação) que se ativa ao acontecer uma condição determinada (semelhante à magia Armadilha).

O efeito passa a ter um alcance de 10 metros, não importando qual o alcance antigo, e se for algo que afete a uma vítima, esta é sorteada dentre as pessoas que entraram no alcance durante a mesma rodada. Não podem existir duas Runas a menos de 20 metros uma da outra.

Muito movimento tira o poder das Runas. Portanto, os objetos com runas devem estar sempre ou quase sempre em repouso. 1 hora de movimento por mês, no máximo. Caso 2 Runas do mesmo evocador cheguem a menos de 20 metros uma da outra, a mais fraca (menor Karma gasto) desaparece, e a outra é ativada imediatamente. Se forem 2 Runas de mesmo poder, ambas são ativadas imediatamente.

- Runas 1: Podem ser postos efeitos de até 2 pontos de Karma, com Duração de 1 semana.
- Runas 2: Podem ser postos efeitos de até 4 pontos de Karma, com Duração de 2 semanas.
- Runas 5: Podem ser postos efeitos de até 10 pontos de Karma, com Duração de 1 ano e 1 dia.

Sacrifício

Evocação: Variável

Alcance: Pessoal

Duração Variável

Conhecidos por sua extrema bondade e desejo de paz, os sacerdotes de Selimon são capazes de passar por grandes sofrimentos em prol dos seus semelhantes. Muitas vezes para evitar um conflito eles utilizam poderes cedidos por seu Deus, mas como acontece com qualquer sacerdote, seus poderes acabam se esvaindo (chegando a zero de karma). Quando o sacerdote chega a esse estado, é como se ele passasse a lutar por conta própria, apenas com sua arma e sua vontade, e, geralmente, quando isso acontece, é quando o sacerdote e os seus companheiros de grupo estão mais próximos do seu fim.

Mas para os mais fiéis devotos de Selimon, este não é o fim. Sendo os únicos capazes de realizar um milagre sem seu karma, os sacerdotes de Selimon encontram na flagelação do próprio corpo uma fonte de karma. Sim, mesmo com seu karma esgotado o sacerdote poderá convocar o milagre sacrifício, que lhe dará pontos de karma para serem gastos na mesma rodada com outros milagres que existem na lista de milagres da Ordem de Selimon ainda que o sacerdote não possua tal milagre em sua lista de magias. Assim o milagre sacrifício deve ser convocado conjuntamente com outro milagre. Deve-se observar que o sacerdote não perde EF ele apenas tem o corpo enfraquecido, como se sua Capacidade Física fosse temporariamente reduzida. Por essa razão o sacerdote que evocar este milagre não poderá recuperar os pontos perdidos usando o encanto "Curas Físicas".

Este enfraquecimento do corpo do sacerdote é temporário, permanecendo somente pelo tempo indicado no efeito.

Caso a redução na Capacidade Física do sacerdote seja maior do que a sua EF normal, este entrará em um estado de coma e permanecerá neste estado até que sua EF volte ao normal.

- Sacrifício 1: O sacerdote sacrifica 3 pontos de sua EF para ganhar 1 ponto de karma. A redução na Capacidade Física do Sacerdote permanecerá por 3 dias.
- Sacrifício 2: O sacerdote sacrifica 5 pontos de sua EF para ganhar 2 pontos de karma. A redução na Capacidade Física do Sacerdote permanecerá por 1 semana.
- Sacrifício 4: O sacerdote sacrifica 7 pontos de sua EF para ganhar 4 pontos de karma. A redução na Capacidade Física do Sacerdote permanecerá por 2 semanas.
- Sacrifício 6: O sacerdote sacrifica 9 pontos de sua EF para ganhar 6 pontos de karma. A redução na Capacidade Física do Sacerdote permanecerá por 1 mês.
- Sacrifício 8: O sacerdote sacrifica 12 pontos de sua EF para ganhar 8 pontos de karma. A redução na Capacidade Física do Sacerdote permanecerá por 2 meses.
- Sacrifício 10: O sacerdote sacrifica 15 pontos de sua EF para ganhar 10 pontos de karma. A redução na Capacidade Física do Sacerdote permanecerá por 4 meses.

Sagração de Itens

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

Este milagre faz com que objetos normais recebam capacidades mágicas temporárias. Os itens encantados através desse feitiço têm que ter um propósito (expulsar os orcos do templo, matar o gigante líder da tribo, etc). A magia acaba quando o propósito for cumprido ou quando se esgotar a duração, o que acontecer primeiro.

Só é permitido aos Sacerdotes ter três objetos encantados simultaneamente, ou seja: quando o místico sagra o terceiro objeto, a magia só pode voltar a ser evocada quando algum deles voltar a ser um item comum (cumpriu seu objetivo, a duração acabou ou a magia foi quebrada).

Para detalhes sobre os itens mágicos ver Manual de Regras Capitulo 8.

- Sagração de Itens 1: Uma arma comum passa a conseguir atingir mesmo seres que só seriam feridos por armas mágicas (Demônios, mortos-vivos, etc). A duração é de 1 semana.
- Sagração de Itens 2: Uma arma se toma magicamente + 1. A duração é de 1 semana. O ritual custa 3 moedas de ouro.
- Sagração de Itens 4: Faz com que um objeto se torne um focus + 4 por 2 semanas. O ritual custa 6 moedas de ouro.
- Sagração de Itens 6: Aumenta magicamente a absorção de uma armadura em 3 pontos. Ela passa a ser tratada como mágica. A duração é de 1 mês. O ritual custa 9 moedas de ouro.
- Sagração de Itens 7: Uma arma se toma magicamente + 2 por 1 mês. O ritual custa 11 moedas de ouro.
- Sagração de Itens 8: Faz com que um objeto se torne um focus + 8 por 1 mês. O ritual custa 12 moedas de ouro.
- Sagração de Itens 10: Uma arma se toma magicamente + 4 por 1 mês. O ritual custa 20 moeda de ouro.

Sedução

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 1 uso

Com este milagre, sacerdote se torna mais sedutor, reduzindo o nível de dificuldade da habilidade sedução.

- Sedução 1: Reduz 1 nível de dificuldade da habilidade sedução.
- Sedução 3: Reduz 2 níveis de dificuldade da habilidade sedução.
- Sedução 5: Reduz 3 níveis de dificuldade da habilidade sedução.
- Sedução 7: Reduz 4 níveis de dificuldade da habilidade sedução.
- Sedução 9: Reduz 5 níveis de dificuldade da habilidade sedução ou torna Muito Difícil algo que seria Impossível.

Sentido Natural

Evocação: 5 rodadas

Alcance 15 metros

Duração: 1 hora.

Com esta magia, o místico pode fundir seus sentidos com a natureza ao seu redor para obter informações que estejam nas proximidades do local onde se encontra. Quanto maior o nível da magia, maior o alcance e mais sentidos poderão ser usados pelo evocador. O evocador não obtém informação alguma sobre o que está procurando ele apenas estende seus sentidos ao alcance da magia. O posicionamento dos sentidos do místico será igual ao seu próprio posicionamento, caso estivesse no local desejado. Caso o Místico deseje procurar por algo ou alguém na área de efeito, a velocidade em que seus sentidos se moverão será igual a sua própria velocidade base.

Esta magia só pode ser usada em ambientes de grande predominância vegetal, como florestas, pomares e etc.

- Sentido Natural 1: Possibilita o evocador usar 1 sentido em uma área de 50m de raio.
- Sentido Natural 3: Possibilita o evocador usar 2 sentidos em uma área de 120m de raio.
- Sentido Natural 5: Possibilita o evocador usar 3 sentidos em uma área de 300 m de raio.
- Sentido Natural 7: Possibilita o evocador usar 4 sentidos em uma área de 700m de raio.
- Sentido Natural 9: Possibilita o evocador usar os cinco sentidos em uma área de 1500m de raio.

Serenidade

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: 1 hora

Com esse milagre, o sacerdote consegue alterar o estado de espírito de todo aquele que estiver na área de 10 metros de raio com centro no próprio sacerdote caso este falhe na sua Resistência à Magia. O quanto ele pode alterar depende do nível do milagre. O sacerdote poderá mover um ou mais passos à esquerda a fim de acalmar todos aqueles

que estão próximos a ele. Entretanto, se o sacerdote ou quem acompanha o sacerdote tentar utilizar isso como vantagem para atacar a(s) pessoa(s), o milagre se quebra imediatamente. O estado inicial da(s) pessoa(s) é definido pelo mestre. Os passos podem ser vistos na magia Modificar Espírito.

- Serenidade 1: Permite saber o estado de espírito de todos dentro do alcance.
- Serenidade 3: Permite alterar em um passo à esquerda o espírito de todos dentro do alcance.
- Serenidade 5: Permite alterar em dois passos à esquerda o espírito de todos dentro do alcance.
- Serenidade 7: Permite alterar em três passos à esquerda o espírito de todos dentro do alcance.
- Serenidade 9: Permite alterar em quatro passos à esquerda o espírito de todos dentro do alcance.

Sexto Sentido

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: Variável.

Com esse milagre, o sacerdote de Cambu se torna mais perceptivo, tanto nos seus sentidos naturais, como a sua intuição. Em efeitos mais altos, o sacerdote é claramente tido como um protegido de seu deus aos olhos dos outros, já que ele consegue prever e até mesmo evitar ataques de surpresa. Contudo, esse encanto não tem efeito nenhum em batalha e não ajudam em nada os ataques do sacerdote nem a sua defesa.

- Sexto Sentido 1: Todas as jogadas de Observação e Escutar sofrem um redutor de -1 nível de dificuldade. Duração de 5 minutos.
- Sexto Sentido 2: Todas as jogadas de Observação e Escutar sofrem um redutor de -1 nível de dificuldade. Duração de 20 minutos.
- Sexto Sentido 4: Todas as jogadas de Observação e Escutar sofrem um redutor de -2 níveis de dificuldade. Duração de 20 minutos.
- Sexto Sentido 6: Todas as jogadas de Observação e Escutar sofrem um redutor de -2 nível de dificuldade. Duração de 20 minutos. O sacerdote fica completamente imune a surpresas parciais.
- Sexto Sentido 8: Idem ao anterior, mas dura 1 hora.
- Sexto Sentido 10: Todas as jogadas de Observação e Escutar sofrem um redutor de -3 níveis de dificuldade. Duração de 1 hora. Além disso, se torna impossível surpreender o sacerdote (tanto surpresa parcial como total).

Silêncio

Evocação. Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 5 rodadas

Com a utilização deste encantamento, o evocador pode criar silêncio absoluto em torno de um ser ou uma área em volta de um ponto escolhido. Nenhum som se propaga na área de efeito desta magia, em nenhuma direção.

O valor da área de efeito do feitiço depende do efeito escolhido. Caso o evocador decida lançar esta magia contra uma pessoa e essa pessoa resista à magia, o encantamento não tem nenhum efeito. Caso a vítima falhe na Resistência a área do silêncio fica centrada nela, e se move com ela.

Seres que estejam dentro da área do encanto poderão usar apenas magias cuja evocação seja instantânea. Magias que tenham evocação mais longa não poderão ser utilizadas, pois os seus evocadores não poderão fazer o componente vocal da evocação.

Silêncio 1: Silencia uma área de meio metro de raio em tomo do ponto escolhido.

Silêncio 3: Silencia uma área de 1 metro de raio em torno do ponto escolhido.

Silêncio 5: Silencia uma área de 2 metros de raio em torno do ponto escolhido.

Silêncio 7: Silencia uma área de 3 metros de raio em torno do ponto escolhido.

Silêncio 9: Silencia uma área de 5 metros de raio em torno do ponto escolhido.

Solo Sagrado

Evocação: Ritual

Alcance: Variável

Duração: Variável

Solo Sagrado é uma bênção do Sacerdote a um pedaço de terra, que passa a contar com a força divina para afastar Demônios e mortos-vivos.

Este encanto tem uma limitação marcante: um mesmo Sacerdote só pode manter 3 áreas de terra como Solo Sagrado. Uma vez que ele abençoe o terceiro terreno, a magia só volta a funcionar quando a bênção é retirada de um dos outros Solos Sagrados.

O poder dos efeitos mostra a duração, o alcance e a efetividade da magia. Esta última é medida da seguinte forma: Demônios e mortos- vivos têm que ter sucesso em suas Resistências à magia para poder entrar nas terras sagradas. Inicialmente a magia só é efetiva contra os menos poderosos dentre eles. Conforme a dificuldade do efeito aumente, mais poderosos são os seres afetados (tendo como medida o Estágio).

- Solo Sagrado 1: Protege uma área de até 2 metros de raio contra Demônios e mortos-vivos de Estágio 1 por 1 semana.
- Solo Sagrado 2: Idem ao anterior, mas a área é de até 3 metros, o Estágio é 3 ou menos e a duração é de 1 mês.
- Solo Sagrado 4: Protege uma área de até 10 metros contra Demônios e mortos-vívos de Estágio 5 ou menos por 2 meses. O ritual custa 10 moedas de ouro.
- Solo Sagrado 6: Protege uma área de até 50 metros contra Demônios e mortos-vivos de Estágio 7 ou menos por 4 meses. O ritual custa 15 moedas de ouro.
- Solo Sagrado 8: Protege uma área de até 100 metros contra Demônios e mortos-vivos de Estágio 9 ou menos por 6 meses. O ritual custa 20 moedas de ouro.
- Solo Sagrado 10: Protege uma área de até 200 metros contra Demônios e mortos-vivos de Estágio 12 ou menos por 1 ano e 1 dia. O ritual custa 25 moedas de ouro.

Sombras

Evocação: Variável

Alcance: Variável

Duração: Variável

Este feitiço serve para evocar, controlar e/ou destruir Sombras Menores e Sombras Maiores, que são tipos de criaturas infernais (ver monstros).

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 o Demônio pode se afastar de seu mestre.

Caso, por algum motivo, o Demônio afaste-se mais do que esta distância de seu mestre, ele retomará instantaneamente para as regiões infernais. A exceção é o uso do efeito de dificuldade 9 deste encanto. Mesmo assim, se a Duração deste efeito acabar quando a Sombra Menor ou Sombra Maior estiver fora do Alcance, o mesmo sofrerá as conseqüências deste afastamento normalmente.

- Sombras 1: Obriga uma Sombra Menor a tentar uma Resistência à Magia. Caso ela falhe ficará atordoada por 1 rodada. O alcance é 5 metros 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 metros 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 metros.
- Sombras 5: Invoca uma Sombra Menor para servidão durante 1 dia. A Evocação é ritual e o Alcance é de 20 metros.
- Sombras 6: Cria uma esfera de luz de 3 metros de raio. Sombras Menores na área devem fazer uma Resistência à Magia ou ficarem aprisionadas na jaula por 1 hora. O Alcance é. 20 metros 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 30metros. 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 metros. 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 metros 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.

Sono

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

A magia Sono faz com que uma ou mais vítimas durmam ou sejam acometidas de grande sonolência. Todas as vítimas têm direito de tentar resistir à magia. Aquelas que resistem não são afetadas. Esta magia tem evocação muito discreta e dificilmente o evocador será percebido. Devido a isso e ao efeito da magia, algumas vítimas sequer percebem que sofreram um encanto.

Três tipos de sono são possíveis com essa magia: a sonolência, o sono leve e o sono pesado.

A sonolência é um estado de semi-inconsciência no qual o individuo tem grande dificuldade em perceber o que se passa a sua volta, porém, qualquer barulho, por menor que seja, pode despertá-lo. Caso alguém queira se aproximar de uma vítima sobre efeito de sonolência sem acordá-la, um teste da habilidade "Ações Furtivas" deverá ser efetuado (a critério do mestre do jogo).

Uma vítima em estado de sonolência não esta totalmente inconsciente e reagirá caso seja atacada de maneira óbvia (um ataque direto). Nesta situação ela pode receber um ataque de surpresa

parcial com grande facilidade, mas só sofrerá ataques de surpresa completos de atacantes cuja presença ela desconhecia antes de receber a magia.

Em sono leve ou pesado a vítima está realmente dormindo. O sono leve pode ser desfeito por barulhos altos ou toques leves e o sono pesado é desfeito apenas por pancadas na vítima. Uma pessoa em sono pesado não acordará se for tocada, mas movimentos bruscos como tentar amarrá-la ou carregá-la a acordam.

Note que deixar alguém sonolento ou em sono leve durante uma batalha seria inútil pois ele despertaria imediatamente devido ao barulho.

- Sono 1: Faz com que uma vítima fique sonolenta por 2 rodadas.
- Sono 2: Faz com que uma vítima fique sonolenta por 5 rodadas
- Sono 3: Induz uma vítima a dormir um sono leve por 10 rodadas.
- Sono 5: Induz uma vítima a dormir um sono leve por 10 minutos.
- Sono 6: Faz com que três vítimas fiquem sonolentas por 10 rodadas
- Sono 7: Induz uma vítimas a dormir um sono pesado por 10 rodadas.
- Sono 9: Induz uma vítima a dormir um sono pesado por 1 hora.

Sorte

Evocação: Variável

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

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 MJ 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 MJ pode querer evitar certo tipo de ajuda e portanto, ele pode fazer com que o efeito não ocorra. Contudo, apesar do MJ não ser obrigado a enviar a ajuda, aconselha-se que ele sempre pense em uma maneira de ajudar de acordo com o nível da magia, e de preferência o mais inesperada ou estranha possível.

- Sorte 1: O sacerdote consegue uma pequena ajuda em momentos de necessidade. Sacerdote sem dinheiro encontra uma moeda de cobre no chão pra comprar um pão. Ou então está no meio de uma grande cidade com muita sede e encontra uma fonte de água limpa. A evocação é de 1 rodada e dura 1 hora.
- Sorte 2: Idem ao anterior mas a ajuda pode se dar em ambientes mais inesperados, como encontrar ajuda no meio de uma estrada ou estar perdido em algum lugar não perigoso e encontrar uma pessoa que possa indicar o caminho. A evocação é de 1 rodada e dura 2 horas.
- Sorte 4: Idem ao anterior mas o local pode ser mais inesperado como encontrar um cacto num deserto ou alimentos saudáveis dentro de uma caverna. O sacerdote também poderá encontrar itens comercializáveis mais raros em cidades pequenas (como encontrar materiais para magia) ou ainda será beneficiado em sua viagem com o clima. A evocação é de 1 rodada e dura 2 horas.
- Sorte 6: O sacerdote já conta com uma sorte incrível: se cair de uma ponte não muito alta cairá sobre uma carroça de feno que está passando, se estiver em uma taverna ladrões não irão se importar em rouba-lo a não ser que haja algo que chame muito atenção no sacerdote, serviços especializados e incomuns podem ser encontrados mesmo em locais menos prováveis (encontrar um ferreiro em uma floresta, um médico experiente no meio do estrada, um cartógrafo em uma vila pequena). A evocação é ritual e dura uma semana. Os materiais necessários para a evocação custam 4 moedas de ouro.
- Sorte 8: O sacerdote é dotado de grande sorte. No meio de uma batalha os inimigos são atacados por abelhas que tinham numa colméia próxima, um antigo amigo o encontra e lhe oferece ajuda, armadilhas não muito complexas disparam antes do sacerdote se aproximar delas, um inimigo que quisesse surpreendê-lo tem uma crise de espirro. A evocação é ritual e dura 1 semana. Os materiais necessários para a evocação custam 10 moedas de ouro.
- Sorte 10: O sacerdote é um verdadeiro protegido de seu deus com esse efeito. O sacerdote está sempre na hora certa e no lugar certo. Mesmo as coisas mais absurdas podem acontecer. O sacerdote pode encontrar um item mágico no chão, pode se perder no meio de um deserto e sair andando e chegar exatamente no lugar onde queria, caso tenha sido amaldiçoado encontra facilmente quem possa quebrar sua maldição e esteja disposto a fazê-lo, ao falhar em combate e deixar a arma cair no chão ela

pode "quicar" e voltar à mão, ao ser perseguido e atravessar uma ponte ela se quebra imediatamente depois que o sacerdote passou por ela, o sacerdote pode cair em um precipício e um galho de uma árvore prender em sua roupa e salva-lo. Além disso tudo o que o sacerdote resolve fazer tem uma maior chance de dar certo, recebendo –1 nível de dificuldade em qualquer habilidade e a falha em combate passa a ser considerado como erro. A evocação é de 1 rodada e dura 1 hora.

Sósia

Evocação: Ritual

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

Essa é uma das grandes magias do Colégio do Conhecimento. Estes magos se aprofundaram tanto no conhecimento de si próprios que foram capazes de através da magia, liberar parte de sua essência e fazê-la interagir com o mundo como se fosse um ser vivo. Esse ser nasce do corpo do mago e, por isso, sempre que um Sósia é gerado o mago além de pagar o sacrifício do ritual, perde metade de sua EF, a qual pode ser regenerada normalmente. A EF do sósia gerado é igual à quantidade de EF gasta pelo mago no momento que ele realiza o ritual e não é possível gastar mais EF para melhorar o sósia.

O ritual da magia Sósia é extremamente cansativo e doloroso. No fim do ritual o mago estará totalmente exaurido, precisando descansar por no mínimo 1 dia.

O sósia gerado obedecerá todas as ordens do mago sem hesitar e como ele é parte do mago, de acordo com o nível de efeito usado ele pode compartilhar algumas de suas magias. Em alguns níveis a ligação entre o mago e o Sósia se torna muito forte. Caso haja algum elo mental com o sósia, e esse morrer, o mago perderá novamente metade de sua EF e ficará atordoado por uma rodada. Os magos não costumam colocar seus Sósias em perigo, mas nada os impede de fazê-lo, sendo que estes seres foram gerados originalmente para serem auxiliares do mago.

O sósia tem os mesmos parâmetros que o mago (tamanho, peso, EH, Velocidade, força, agilidade, aura, etc). Em níveis mais altos o Sósia é capaz de usar algumas magias de seu criador, as quais devem ser escolhidas no momento da evocação de Sósia e não podem ser modificadas posteriormente. O tempo de vida de cada Sósia depende do nível do feitiço utilizado. O mago pode aumentar o tempo de vida do sósia realizando novamente o ritual. Um mesmo Sósia pode ser mantido vivo por, no máximo, 50 anos.

A distância que o sósia pode ficar do mago depende também do nível de feitiço utilizado, se a distância entre eles for além do permitido o sósia cairá inerte no chão e só se recuperará quando o mago se aproximar. O Sósia não atacará o seu criador a menos que seja ordenado por este. **Um mago não pode ter mais do que 3 Sósias ao mesmo tempo**.

- Sósia 1: O sósia não tem a capacidade de falar e não pode se afastar mais do que 20 metros do evocador. O ritual custa 2 moedas de ouro. O Sósia vive por 1 mês e possui 2 pontos de karma para evocar Mutação.
- Sósia 3: Idem ao anterior, mas neste nível o sósia passa a poder se comunicar telepaticamente com o mago e adquire a capacidade de fala. Ele não pode se afastar mais do que 50 metros do evocador. O ritual custa 4 moedas de ouro. O sósia vive por 2 meses.
- Sósia 5: Idem ao anterior, mas o sósia passa a ser capaz de evocar 1 magia do mago que o criou com nível máximo 5. Ele não pode se afastar mais do que 70 metros do evocador e possui 5 pontos de karma. O ritual custa 7 moedas de ouro. O Sósia vive por 5 meses.
- Sósia 7: Idem ao anterior, mas o sósia passa a ser capaz de evocar 2 magias do mago que o criou com nível máximo 7. Ele não pode se afastar mais do que 100 metros do evocador e possui 7 pontos de karma. O ritual custa 10 moedas de ouro. O Sósia vive por 8 meses.
- Sósia 10: Idem ao anterior, mas o sósia passa a ser capaz de evocar 3 magias do mago que o criou com nível máximo 10. Ele não pode se afastar mais do que 150 metros do evocador e possui 10 pontos de karma. O ritual custa 14 moedas de ouro. O Sósia vive por 1 ano e 1 dia.

Sugestão

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Este feitiço permite que seu evocador implante uma sugestão na mente de uma vítima, que tentará cumpri-la diligentemente caso falhe em sua Resistência à Magia. A complexidade da sugestão e a Duração da magia são determinadas pela Dificuldade do efeito usado.

A sugestão será determinada por uma frase cujo número máximo de palavras depende da Dificuldade do efeito usado. As frases devem ser gramaticalmente corretas para que a magia entre em efeito.

Sugestões que vão de encontro à natureza ou às inclinações da vítima dão direito a uma Resistência à Magia por rodada enquanto a mesma estiver sendo cumprida. No momento em que a vítima fizer a sua Resistência à Magia ou a Duração do encanto se esgotar, ela recupera a sua liberdade de ação e percebe que foi enfeitiçada. Sugestões que induzam

a vítima ao suicídio simplesmente não são cumpridas.

Se a sugestão não for algo contrário à natureza da vítima, a mesma não perceberá que foi vítima de um encanto mesmo que obtenha sucesso em sua Resistência à Magia.

A Duração deste feitiço é o tempo que a sugestão permanece válida. Ou seja, a sugestão dada à vítima deve ser cumprida dentro deste tempo, ou o encantamento perderá o efeito e não cumprirá a sugestão a não ser que o deseje.

- Sugestão 1: A sugestão pode ter até 3 palavras e durar até 5 rodadas.
- Sugestão 3: A sugestão pode ter até 7 palavras e durar até 15 rodadas.
- Sugestão 5: A sugestão pode ter até 15 palavras e durar até 1 hora.
- Sugestão 7: A sugestão pode ter até 15 palavras e durar até 3 horas.
- Sugestão 9: A sugestão pode ter até 45 palavras e durar até 6 horas.
- Sugestão 10: A sugestão pode ter até 15 palavras e durar até 24 horas.

Telecinese

Evocação: 1 rodada

Alcance: 30 metros

Duração: 10 rodadas

Esta magia cria uma força invisível capaz de mover objetos. Essa força é mantida pela concentração do evocador.

Essa força pode, basicamente, fazer três coisas: derrubar, arrastar ou mover. "Mover" é o controle completo dos movimentos do objeto para cima, para os lados, para baixo, etc. "Arrastar" é mover penosamente junto ao solo, e derrubar é apenas tirar o objeto de sua posição de equilíbrio. Os objetos são movidos ou arrastados à velocidade de 5 metros por rodada. Se esse encanto for usado contra um ser com aura, ele tem direito de resistir à magia.

Note que em alguns efeitos desta magia, o evocador pode optar por manipular mais de 1 objeto e/ou criatura com uma só evocação. Quando isso ocorrer, a força da magia atuará sobre a soma das massas dos alvos. Sendo assim, se o efeito 7 for usado contra 3 alvos que pesem respectivamente: 50kg, 60kg e 70 kg. O Maximo que a magia poderá fazer é arrasta-los, já que o valor da soma das massas é igual a 180kg (50+60+70=180kg). Caso a soma dos pesos dos alvos seja superior a capacidade do nível usado, nenhum efeito será aplicado e o karma será gasto inutilmente.

- Telecinese 1: Move 5kg, arrasta 10 kg e derruba 1 5kg. Afeta apenas 1 alvo
- Telecinese 2: Move 10kg, arrasta 20 kg e derruba 30kg. Afeta apenas 1 alvo
- Telecinese 3: Move 20kg, arrasta 40 kg e derruba 60kg. Afeta apenas 1 alvo
- Telecinese 5: Move 50kg, arrasta 100 kg e derruba 150 kg. Afeta até 2 alvos
- Telecinese 7: Move 100kg, arrasta 200 kg e derruba 300 kg. Afeta até 3 alvos
- Telecinese 9. Move 200 kg, arrasta 400 kg e derruba 600 kg. Afeta até 4 alvos

Tensão

Evocação: 1 rodada

Alcance: 10 metros

Duração: 1 hora

A música é capaz de provocar diversos sentimentos, entre os quais a tensão. Em um estado de tensão, a pessoa fica mais atenta e cautelosa, calculando muito bem suas ações. No entanto, a tensão não costuma durar muito, normalmente a pessoa após um tempo começa a relaxar. Com a magia Tensão, o evocador toca uma música em seu instrumento ou diz algumas palavras que gerarão uma tensão, de intensidade crescente de acordo com o nível, a todos que estiverem a até 10 metros de distância dele caso falhem na sua Resistência à Magia.

Uma vez tensa, a pessoa estará muito mais atenta, o que na prática, lhe garante um bônus na iniciativa em combate e, nos níveis mais altos, facilita as habilidades Observar e Escutar.

Observe que as vítimas do encanto podem voluntariamente falhar na Resistência à Magia. Isso geralmente é feito pelos companheiros do grupo que sabem que com sua música, o evocador consegue mantê-los atentos. Outras pessoas, no entanto, geralmente procurarão resistir ao encanto. Vale lembrar que embora essa magia traga benefícios, a tensão é um sentimento ruim e muito incômodo. Na prática, ao final da duração do encanto todas as pessoas sob tensão levarão um dano na EH descrito nos níveis.

Caso a vítima não possua mais EH ou ela chegue a zero com esse efeito, ela deverá fazer uma Resistência Física contra força de ataque igual ao nível da magia. Caso passe, nada lhe ocorrerá. Caso falhe, a vítima receberá uma penalidade de –3 colunas para todas as suas habilidades (físicas, incluindo combate, mentais e sociais). Essa penalidade não pode ser quebrada via Quebra de Encantos, mas é eliminada naturalmente após a pessoa dormir, que é quando, normalmente, mais estará relaxada. A utilização do milagre Curas Espirituais pode também anular efeito desde que recupere uma EH maior do que aquela que a magia faz perder.

- Tensão 1: Cria uma tensão que confere um bônus de +1 nas jogadas de iniciativa. Ao

término da magia, todas as pessoas sob tensão receberão 1 ponto de dano na EH.

- Tensão 3: Cria uma tensão que confere um bônus de +2 nas jogadas de iniciativa. Ao término da magia, todas as pessoas sob tensão receberão 3 pontos de dano na EH.
- Tensão 5: Cria uma tensão que confere um bônus de +3 nas jogadas de iniciativa. Ao término da magia, todas as pessoas sob tensão receberão 5 pontos de dano na EH. Além disso, todos os testes das habilidades Observar e Escutar terão 1 nível a menos de dificuldade.
- Tensão 7: Idem ao anterior, mas o bônus é de +4 e o dano recebido na EH é 7.
- Tensão 9: Idem ao anterior, mas o bônus é +5 e o dano recebido na EH é 10. Além disso, a tensão gera uma atenção tão grande que a pessoa conseguirá se desviar com mais facilidade de ataques. Na prática todas as pessoas sob tensão ganham +1 na sua defesa.

Terremoto

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Variável

Duração: 15 rodadas

Esta poderosa magia provoca tremores de terra (não funciona na água) que podem desde atrapalhar o inimigo até derruba-lo. Esta magia é perigosa podendo causar sérios danos às estruturas que estiverem dentro da sua área de alcance. O Evocador não fica imune aos efeitos da magia.

- Terremoto 1: Causa tremores leves por isso não apresenta efeitos em combate, mas atrapalha na realização de Habilidades eminentemente físicas como Acrobacias, Escalar Superfícies, (exceção a natação). Na prática aumenta-se um nível de dificuldade para estas tarefas. O alcance é de 15m de raio.
- Terremoto 2: Os tremores fazem com que criaturas que pesem menos de 60 kg sofram um ajuste de –3 para combate, Habilidades e evocações. O alcance é de 30m de raio
- Terremoto 4 : Idem ao anterior, mas o peso é de 90 kg, o ajuste é de –4 e o alcance é de 50m de raio.
- Terremoto 6: Os tremores fazem com que criaturas que pesem menos de 240 kg sofram um ajuste de –5 para combate, Habilidades e evocações. Seres que pesem menos de 60 kg devem fazer um teste de Acrobacias fácil para realizar qualquer ataque. O teste deve ser realizado toda rodada. O alcance é de 100m de raio
- Terremoto 8 : Os tremores fazem com que criaturas que pesem menos de 720 kg sofram um ajuste de –6 para combate, Habilidades e evocações. Seres que pesem menos de 90 kg devem fazer um teste de Acrobacias fácil para realizar qualquer ataque. O teste deve ser realizado toda rodada. O alcance é de 200m de raio, este efeito compromete estruturas pequenas (Ex.: casas e torres baixas).
- Terremoto 10: Este terremoto é capaz de levar ao chão estruturas pequenas, causar fendas erosivas no solo e comprometer estruturas medianas como casas grandes e torreões. Os tremores fazem com que criaturas que pesem menos de 1500 kg sofram um ajuste de –7 para combate, Habilidades e evocações. Seres que pesem menos de 240 kg devem fazer um teste de Acrobacias fácil e seres que pesem menos de 90 kg devem fazer um teste de Acrobacias média para realizar qualquer ataque. O teste deve ser realizado toda rodada. O alcance é de 300m de raio.

Toque Gélido

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Com esta tenebrosa magia o evocador poderá atacar a aura do seu oponente com um toque gélido semelhante ao dos espectros e de outras criaturas maléficas, no entanto o ataque tem efeitos que vão além do dano infligido. A criatura que receber algum dano ocasionado por esta magia sentirá uma tenebrosa sensação de frio. O ataque será resolvido na coluna igual ao nível que o evocador possuir na magia.

Se a dificuldade do dano causado for menor do que 100% então o oponente não foi tocado e somente o dano é aplicado.

Mas caso o mago consiga 100% ou mais na EH de seu adversário ou tenha conseguido causar dano na EF, acontece então um efeito especial: o valor correspondente aos 25% do dano máximo da magia será incorporado a Energia Heróica do evocador podendo exceder o seu máximo. Os pontos que excedam a capacidade máxima do evocador desaparecem após 2 horas.

Caso um ataque acerte a EF do alvo, este deverá fazer uma resistência à magia, caso falhe fugirá do evocador por 10 rodadas. Caso um ser das raças civilizadas seja morto por este feitiço, este deverá realizar uma resistência á magia, caso falhe sua alma será poluída se transformando em um Fantasma após 4 dias.

- Toque Gélido 1: Causa 12 de dano máximo.
- Toque Gélido 2: Causa 16 de dano máximo.
- Toque Gélido 4: Causa 20 de dano máximo.
- Toque Gélido 6: Causa 24 de dano máximo.
- Toque Gélido 8: Causa 28 de dano máximo.
- Toque Gélido 10: Causa 32 de dano máximo.

Transformação

Evocação: 2 rodadas

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Transformação dá ao evocador o poder de transformar uma criatura em outra, caso falhe em uma Resistência à Magia. A duração deste encanto, o tipo de criatura que pode ser afetado e em que ela pode ser transformada depende do Efeito. Caso a criatura afetada concorde com a transformação não será necessário fazer uma resistência à magia. Mas se não concordar, a magia só funcionará se ela falhar na sua Resistência a Magia.

A criatura em que foi transformada mantém as suas capacidades mentais e seus conhecimentos. Caso a nova forma permita, ela poderá até mesmo usar as suas habilidades e feitiços, a critério do MJ (um humano transformado em um orco, poderia falar e usar as suas habilidades normalmente, mas um transformado em sapo não conseguiria sequer falar).

A EF e a EH da criatura permanecem inalteradas. Os efeitos de Dificuldade 4 ou menos não têm a capacidade de transformar o equipamento da criatura. Nos efeitos restantes o equipamento se funde ao corpo da criatura transformada (armadura vira pele, espadas viram garras ou unhas, etc).

Cada Efeito pode manipular apenas certa quantidade de matéria ou menos. Tanto o peso da criatura original quanto o da criatura formada devem ser inferiores a este limite de peso. Em nenhum caso se pode transformar uma criatura em uma outra que pese menos de 300 gramas ou metade do seu peso, o que for menor (em outras palavras, não é possível se transformar um humano em uma formiga, mas é possível se transformar uma formiga em outra menor).

- Transformação 1: Tem Duração de 30 minutos. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante e aproximadamente do mesmo tamanho (cachorro em lobo, humano em orco, etc). O limite de peso é de 120 kg.
- Transformação 2: Tem Duração de 6 horas. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante e aproximadamente do mesmo tamanho (cachorro em lobo, humano em orco, etc). O limite de peso é de 120 kg.
- Transformação 4: Tem Duração de 1 dia. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante e aproximadamente do mesmo tamanho da criatura original (um humano pode ser transformado em um pequenino ou um ogro, etc). O limite de peso é de 120 kg.
- Transformação 6: Tem Duração de 6 dias. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante cujo tamanho seja de metade até o dobro do tamanho da criatura original (um humano pode ser transformado em um pequenino ou um ogro, etc). O limite de peso é de 300 kg.
- Transformação 8: Tem Duração de 1 ano e 1 dia. Permite que se transforme uma criatura em outra da mesma classe (mamífero, réptil, ave ou anfíbio) da criatura original (um humano em um gato, uma águia em um papagaio, etc). O limite de peso é de 300 kg.
- Transformação 10: Tem Duração permanente. Permite que se transforme uma criatura em outra (um humano em um sapo, um papagaio em uma lagartixa, etc). O limite de peso é de 500 kg.

Transformação Metálica

Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 metros

Duração: 10 rodadas

Com esse milagre, o sacerdote de Mon tem a capacidade de alterar a maleabilidade do metal tornando-o mais flexível ou mais rígido conforme o desejo do sacerdote. Assim, o sacerdote pode inclusive manipular um metal flexível entortando-o. Assim pode-se fazer com que uma espada fique completamente torta. Entretanto, se qualquer metal tiver aura imbuída, para a magia funcionar deverá cobrir toda a área. Assim se o sacerdote quer por exemplo entortar a espada de um guerreiro, é necessário que essa magia afete não só a espada como o guerreiro como um todo. Além disso, nesse caso, é necessário que o guerreiro falhe em uma Resistência a Magia para que a espada possa ser entortada. Em contrapartida, metais sem aura, podem ser manipulados em partes, não necessariamente ele todo.

- Transformação Metálica 1: Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 10cm x 10cm x 10cm.
- Transformação Metálica 2: Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 50cm x 50cm x 50cm.
- Transformação Metálica 4: Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 1m x 1m x 1m.
- Transformação Metálica 6: Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 2m x 2m x 2m.
- Transformação Metálica 8: Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 3m x 3m x 3m.
- Transformação Metálica 10: Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 4m x 4m x 4m.

Transmutação

Evocação: 10 minutos

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Com esta magia o mago altera a constituição da matéria transformando um material em outro diferente. Só é possível transmutar materiais de origem mineral ou vegetal, criaturas que tenham o corpo constituído por estes materiais não são afetados pela transmutação. Caso o material a ser transmutado contenha a aura de uma criatura, a Resistência a Magia do material deverá ser realizada.

Só é possível transmutar materiais de massa igual ou inferior a 5kg. Caso o objeto transmutado seja de origem vegetal para vegetal, e o efeito permita, a sua forma poderá ser alterada, mas a massa será a mesma (um galho de arvore poderá ser transmutado em uma fruta). Caso a transmutação envolva material de origem mineral, a sua forma não se alterará (se o metal de uma espada for transformado em madeira, esta continuará na forma de uma espada) a menos que a sua nova constituição seja instável (se a mesma espada do exemplo anterior fosse transformada em água, esta não mais ficaria em forma de espada).

Este feitiço exige um controle muito preciso da matéria a ser transmutada, por isso em certos casos, a evocação desta magia se torna perigosa para o evocador. Materiais de origem vegetal tendem a ser mais fácies de serem transmutados devido a menor densidade, por isso a evocação é segura, mas existem materiais de origem mineral (principalmente nobres) que se mal transmutados, podem ocasionar danos irreversíveis ao evocador, como a perda de uma das mãos ou em casos mais catastróficos braços e pernas. Os riscos de cada evocação estão descritos nos efeitos correspondentes.

Note que para transmutar objetos em outros, é necessário que o evocador conheça o objeto a ser transmutado, caso contrario a transmutação não poderá ser realizada. Transmutar materiais comuns em nobres, exige um rolamento na coluna do nível que o evocador possuir na magia. Quanto maior for a diferença entre a nobreza dos materiais transmutados, maior será a dificuldade do teste para a transmutação (transmutar uma pedra comum em ouro é uma tarefa muito difícil, mas transmutar uma moeda de prata em outra de ouro é uma tarefa fácil).

Outros fatores também poderão influenciar na transmutação, como o conhecimento que o evocador tiver a respeito do material a ser transmutado (transmutar uma folha de macieira em uma erva rara deverá ser uma tarefa fácil para quem conhecer bem a erva em questão, mas uma tarefa difícil ou muito difícil para quem conhecer pouco um quase nada da erva em questão). Muitos serão os casos, mas estes deverão ser tratados da maneira que o mestre do jogo achar mais justo.

A diferença dos materiais que podem ser transmutados varia com a dificuldade do efeito.

- Transmutação 1: Transmuta um material de origem vegetal em outro **semelhante** (uma maçã em pêra, um pedaço de madeira ruim em nobre).
- Transmutação 2: Transmuta água em outro líquido ou o inverso.
- Transmutação 4: Transmuta um material de origem vegetal em outro de origem vegetal (um galho em uma fruta, um pedaço de madeira em ervas).
- Transmutação 6: Transmuta um material de origem vegetal em outro de origem vegetal ou em um líquido (um galho em água, um pedaço de madeira em uma fruta).
- Transmutação 8: Transmuta um material de origem mineral em outro de origem mineral (cobre em ouro, mármore em ferro). Caso o evocador queira transformar um material menos nobre em um mais nobre (ex: prata em ouro, pedra em diamante) e o resultado da rolagem for uma falha catastrófica (cor verde), a mesma quantidade de massa que seria transmutada, será desintegrada do corpo do próprio evocador (a critério do Mestre do Jogo).
- Transmutação 10: Transmuta qualquer material em qualquer material, no entanto a restrição para materiais minerais nobres será igual ao do efeito 8.

Transporte Dimensional

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

O transporte dimensional cria uma distorção no tecido da realidade, ligando dois pontos do espaço, possibilitando assim um transporte instantâneo entre dois locais distantes.

O transporte só pode ser feito entre dois pontos conhecidos do evocador, ou seja, ele tem de estar vendo e ou já ter visto o local para onde deseja ir. Caso este local esteja além do alcance do efeito, a magia falha.

- Transporte Dimensional 1: Permite ao evocador transportar instantaneamente um objeto de até 5kg de uma parte de seu corpo (bolso, mãos e etc.) a até 5 metros de distância.
- Transporte Dimensional 3: Idem ao anterior, mas o objeto pode ter até 20kg e é transportado para 100 metros de distância.
- Transporte Dimensional 5: O evocador é transportado instantaneamente até 10 metros

de distância, podendo levar 50 kg de peso adicional.

- Transporte Dimensional 7: Idem ao anterior, mas a distância é de 100 metros.
- Transporte Dimensional 9: O evocador cria um portal entre dois pontos que estejam a até 1 quilômetro de distância um do outro. O portal é um círculo de 2 metros de diâmetro que dura duas rodadas e depois desaparece. Aquele que passar pelo portal é transportado instantaneamente de um ponto para o outro.

Unidade Natural

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Com esse milagre, o sacerdote de Vet é capaz de se unir a natureza, como se fosse um só com ela. Esse milagre, só funciona em locais aonde exista grande vegetação, como em florestas ou bosques. Observe que uma vez unido a natureza, o sacerdote deverá necessariamente perder 1 rodada para romper essa ligação e voltar ao seu estado normal. O sacerdote poderá escolher romper antes da duração da magia acabar, mas de uma ou de outra forma ele sempre gastará uma rodada para romper a ligação, o que impede de se realizar ataques de surpresas. Essas observações valem para os efeitos 1,3 e 5. Já para os efeitos 7 e 9 não é necessário o rompimento, já que a duração da magia é instantânea nesses casos, ou seja, o rompimento é automático.

- Unidade Natural 1: O sacerdote consegue se camuflar próximo a árvores, fazendo com que ele possua -1 nível de dificuldade em Ações Furtivas.
- Unidade Natural 3: O sacerdote consegue transcender a matéria e se unir a natureza. Ele pode entrar e permanecer dentro de uma árvore, por exemplo. Duração de 5 minutos. Caso a árvore seja atacada, é como se o próprio evocador estivesse sendo atacado, mas mesmo assim sua EH ainda valerá.
- Unidade Natural 5: Idem ao anterior, mas dura 30 minutos.
- Unidade Natural 7: O sacerdote transcendendo a matéria consegue a capacidade de se deslocar entre as árvores misticamente. Na prática, isso funciona como se fosse um transporte dimensional. O evocador poderá se transportar a até 20 metros de distância.
- Unidade Natural 9: Idem ao anterior, mas o evocador pode se transportar a até 200 metros de distância.

Ventriloquismo

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 15 rodadas

Esta magia permite que o evocador projete a sua voz, fazendo com que ela pareça estar vindo de qualquer ponto dentro do alcance. O alcance da magia é determinado pela dificuldade do efeito usado.

Enquanto a duração do feitiço continuar, o evocador poderá mover o ponto de onde a sua voz sai à vontade e instantaneamente, desde que este ponto de saída fique dentro do alcance. Esta magia pode ser evocada conjuntamente com qualquer outra magia que altere ou produza som, como por exemplo, Controle da Voz.

- Ventriloquismo 1: Permite lançar a voz a até 1 metro de distância.
- Ventriloquismo 2: Permite lançar a voz a até 3 metros de distância.
- Ventriloquismo 3: Permite lançar a voz a até 10 metros de distância.
- Ventriloquismo 4: Permite lançar a voz a até 20 metros de distância.
- Ventriloquismo 6: Permite lançar a voz a até 30 metros de distância.
- Ventriloquismo 8: Permite laçar a voz até 50 metros de distância.
- Ventriloquismo 10: Permite laçar a voz até 70 metros de distância.

Vigília

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 8 horas

Com esta magia o evocador adquire a capacidade de dormir sem "desligar" totalmente a sua consciência mantendo-se atento, mesmo enquanto recupera as suas energias. Dizem os antigos que esta magia 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 da magia, mais atividade o evocador poderá manifestar enquanto está dormindo.

As EF e EH do evocador são recuperadas exatamente como se ele estivesse dormido normalmente durante uma noite inteira (caso não seja despertado da vigília). Se o evocador decidir ficar consciente interrompendo a vigília, a magia será quebrada e as energias recuperadas serão relacionadas com aquele tempo com o qual o evocador manteve-se sob ação da magia. No estado de vigília não se pode recuperar Karma.

- Vigília 1: O evocador permanecerá imóvel durante todo o tempo da vigília, podendo utilizar apenas as habilidades "Escutar" e "Observar" na coluna 0 enquanto estiver dormindo. Qualquer situação de perigo iminente acordará o evocador.
- Vigília 3: Idem ao anterior, mas o evocador poderá utilizar as habilidades em nível normal.
- Vigília 5: Idem ao anterior, mas o evocador poderá decidir quando deseja acordar.
- Vigília 7: O evocador poderá caminhar (em uma direção previamente determinada) enquanto dorme e terá a capacidade de decidir quando deseja acordar. O evocador poderá utilizar as habilidades "Escutar" e "Observar" normalmente.
- Vigília 9: Idem ao anterior, mas o evocador poderá também falar e seguir qualquer direção a sua escolha. Além disso, ele poderá realizar pequenas tarefas que não exijam um grande esforço mental ou motor (pegar um objeto, apagar uma tocha e etc.).

Vigor

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Esta magia causa um aumento de vigor e resistência do corpo. A energia divina aumenta as capacidades físicas a um nível tal que a EF do portador da magia tem um aumento real enquanto o milagre durar.

Repare que isto não é como uma armadura, é aumento da EF que não é absorção! Esta nova energia física será contada como máxima para curas e críticos com relação ao recipiente da magia.

- Vigor 1: Soma 5 pontos à EF por 10 rodadas.
- Vigor 2: Soma 5 pontos à EF por 1 hora.
- Vigor 3: Soma 10 pontos à EF por 10 rodadas.
- Vigor 5: Soma 10 pontos à EF por 1 hora.
- Vigor 7: Soma 15 pontos à EF por 10 rodadas.
- Vigor 9: Soma 15 pontos à EF por 1 hora.
- Vigor 10: Soma 15 pontos à EF por 6 horas.

Vínculo

Evocação: 2 Rodadas

Alcance: Toque

Duração: Variável

Com esta magia o evocador cria um vínculo visual com um alvo, que deve ser das raças civilizadas. A partir daí, sempre que o mago se concentrar, poderá ver o que o recipiente da magia estiver vendo.

Se o recipiente estiver além do limite da magia, o efeito será rompido.

Esta magia também pode ser ligada a alguém involuntariamente (a vítima tem direito a resistir).

Resta lembrar que este poder só afeta o sentido visual. Acima do 8º nível, o mago pode comunicar-se com o recipiente, mas este não pode responder.

- Vínculo 1: Alcance de 50m, duração de 30 minutos.
- Vínculo 2: Alcance de 300m, duração de 1 hora
- Vínculo 4: Alcance de 1 km, duração de 5 horas
- Vínculo 6: Alcance de 10 km, duração de 24 horas.
- Vínculo 8: Alcance de 50 km, duração de 5 dias
- Vínculo 10: Alcance de 100 km, duração de 10 dias.

Visão de Batalhas

Evocação: 10 rodadas

Alcance: 10 metros

Duração: 2 rodadas

Com este milagre, o sacerdote de Blator é capaz de ver uma batalha que tenha ocorrido em determinado lugar. Para que o milagre funcione é necessário que o tempo que a batalha tenha ocorrido não exceda ao permitido pelo nível. Quanto maior o nível, a mais o tempo a batalha pode ter ocorrido. Esse é um milagre muito utilizado pelos sacerdotes para tentar conseguir informações acerca dos inimigos, que armas se utilizam, que armaduras vestem, como lutam, para se preparem melhor para a batalha. O sacerdote ao evocar o milagre, verá alguns fragmentos da batalha ocorrida . Para que a magia funcione é necessário ter ficado alguma marca de batalha, como uma espada quebrada, um crânio, um elmo etc.

- Visão de Batalhas 1: A batalha deve ter acontecido em no máximo 24 horas.
- Visão de Batalhas 3: A batalha deve ter acontecido em no máximo 1 semana.
- Visão de Batalhas 5: A batalha deve ter acontecido em no máximo 1 mês.
- Visão de Batalhas 7: A batalha deve ter acontecido em no máximo 1 ano e 1 dia.
- Visão de Batalhas 10: A batalha deve ter acontecido em no máximo 13 anos.

4Visão de Cena

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: 1 uso

Esse ritual trás a mente do evocador imagens dos fatos ocorridos no local onde a mágica é realizada. Para que o ritual funcione, o evocador deve antes ser bem sucedido num teste de seguir trilhas para achar algum rastro.

Este ritual permite dar informações visuais apenas sobre as pessoas do rastro encontrado. Como se o evocador estivesse olhando e não ouvindo o que ocorreu no local.

Quanto maior o efeito, maior será a cena que o evocador poderá ver e mais clara ela será. Fatos ocorridos a muito tempo, também só poderão ser vistos com níveis mais altos nesta mágica.

A visão que o evocador terá sempre será de um fato mais forte, mais marcante e não do que ele procura. Exemplo, se ele puder enxergar fatos que ocorreram a 1 dia de diferença e no mesmo local a 10 horas um javali atacou um lobo e 2 horas depois alguém que o evocador procura passou naquele local, a visão será do ataque e não da pessoa passando.

Durante a visão, se o evocador for perturbado, a visão será interrompida.

- Visão de Cena 1: O evocador consegue enxergar uma cena curta de 1 turno que tenha ocorrido a menos de 1 hora atrás. Ele consegue ver tudo, menos os rostos das pessoas.
- Visão de Cena 3: Idem ao anterior, mas o tempo aumenta para 5 turnos.
- Visão de Cena 6: Idem ao anterior, mas a cena pode ter ocorrido até 6 horas atrás.
- Visão de Cena 7: Idem ao anterior, mas o evocador consegue identificar os rostos das pessoas.
- Visão de Cena 9: Idem ao anterior, mas a cena pode ter ocorrido até 1 dia atrás.

Visão Mística

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

Com este encanto o evocador concentra-se, fechando seus olhos ao abri-los eles estarão mais leves, rápidos e fixos como os de uma águia. Alguns Magos, do Colégio do Conhecimento depois muito tempo de auto-estudo conseguiram achar um modo de usar este encanto para ver coisas além da capacidade da visão normal ou mesmo para lhes dar vantagem de conseguir prever os ataques inimigos. Todos os efeitos são cumulativos.

- Visão Mística 1: Faz com que o evocador fique com +1 de defesa. O alcance de sua visão duplica e passa ater -1 nível de dificuldade na Habilidade Observar quando usada no alcance normal.
- Visão Mística 3: Faz com que o evocador fique com +2 de defesa. O alcance de sua visão triplica e passa ater -1 nível de dificuldade na Habilidade Observar quando usada para ver coisas até o dobro da distância normal.
- Visão Mística 5: Idem ao anterior, e ele pode enxergar tão bem como um anão.
- Visão Mística 7: Idem ao anterior, mas faz com que o evocador fique com +3 de defesa e passa a ter – 2 níveis de dificuldade na Habilidade Observar quando usada para ver coisa até o dobro da distância normal.
- Visão Mística 9: Idem ao anterior, mas faz com que o evocador fique com +4 de defesa e passa ver qualquer coisa que esteja invisível.

Visão Noturna

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: 12 horas

Este encantamento permite que uma criatura receba a capacidade de ver em condições de pouca luminosidade. A eficiência, da visão obtida depende do Efeito utilizado.

Seja qual for a eficiência, no entanto, o personagem passa a ver todos os objetos em tonalidades de preto e branco. O Alcance da visão é igual ao que ela teria caso o local estivesse banhado pela luz do dia. Não há nenhum efeito adverso caso o local seja repentinamente iluminado. Caso isto ocorra, quem estiver sob efeito do encanto passará a enxergar normalmente. Caso a iluminação cesse, mas a Duração da magia não tenha se esgotado, o feitiço entra em ação novamente.

Escuridão 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.

Escuridão total é aquela onde não existe nenhuma fonte de luz presente. Um compartimento fechado sem iluminação se encaixa nesta categoria.

Escuridão de origem mágica é, obviamente, aquela que é causada por magia. Um exemplo disso é a causada pela magia Escuridão.

- Visão Noturna 1: Permite visão em escuridão parcial.
- Visão Noturna 2: Permite visão em escuridão total.

- Visão Noturna 4: Permite visão em escuridão de origem mágica.

Visão Térmica

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 5 rodadas

Com esta magia o evocador poderá identificar seres ou objetos através do calor emanado por seus corpos por meio de uma visão especial capaz enxergar o calor em tonalidades de cores diferentes. Quanto mais alto for o nível da magia maior será a qualidade da visão assim como a distancia máxima alcançada pela visão térmica.

Note que quanto mais afastado estiver o foco de calor, mais difícil será a sua percepção assim como a sua identificação. Os parâmetros inscritos na magia estão relacionados a distancia média da visão, logo quanto mais próximo ou mais longe estiver o alvo, mais fácil ou mais difícil será a percepção e identificação dele, respectivamente.

- Visão Térmica 1: A visão possui uma qualidade ruim, capaz apenas de identificar pontos de calor de maneira muito desfocada. O evocador poderá se confundir com relação ao número de seres, caso estes estejam muito próximos. A visão afeta até 20 metros de distancia.
- Visão Térmica 3: A visão possui uma qualidade média capaz de identificar pontos de calor de maneira desfocada, porém precisa. É possível enxergar apenas o formato aproximado de uma criatura, devendo-se executar um teste de observar Médio para uma identificação segura. A visão afeta até 35 metros de distancia.
- Visão Térmica 5: A visão possui uma qualidade boa capaz de identificar pontos de calor de maneira precisa. É possível enxergar com exatidão o formato de uma criatura. A visão afeta até 50 metros de distancia.
- Visão Térmica 7: A visão possui uma qualidade muito boa capaz de identificar pontos de calor de maneira precisa. É possível enxergar com exatidão o formato de uma criatura. A visão afeta até 65 metros de distancia.
- Visão Térmica 9: A visão possui uma qualidade de perfeita capaz de identificar pontos de calor de maneira exata. É possível enxergar com perfeição o formato de uma criatura e identificar pessoas através de seus traços. Para isso é necessário um teste de observar (a critério do mestre do jogo). A visão afeta até 80 metros de distancia.