

Crônicas de Avalon



Cenário de Campanha

Magia Britânica

Introdução	2
Regras Novas e Opcionais	3
Lista de Magias: Andarilho (Ranger)	4
Lista de Magias: Bardo	5
Lista de Magias: Clérigo	6
Lista de Magias: Domínios Divinos	7
Lista de Magias: Druida	8
Lista de Magias: Mago	9
Lista de Magias: Paladino	10
Adaptações e Novas Magias	11

Crônicas de Avalon é um cenário de campanha para d20 ambientado numa Inglaterra arturiana imaginária, cujos únicos objetivos são oferecer entretenimento e incentivar a leitura entre os jovens. Apenas foram utilizados elementos presentes em pelo menos duas ou mais versões do mito, no entanto, nenhuma parte de suas publicações poderá ser reproduzida sem autorização prévia do autor e da editora.



conclave@powermail.com.br
www.conclaveweb.com.br
www.editora.conclaveweb.com.br

Interessados que desejarem contribuir na produção de suplementos futuros poderão entrar em contato pela comunidade "Crônicas de Avalon" no Orkut.

Procure na loja especializada em RPG da sua cidade:

Crônicas de Avalon, O Começo (Sistema d20)

Produção

Autor: Pedro Borges

Ilustrações Internas: Flávio Ribeiro e Pedro Borges (agradecimentos especiais ao *designer* Cadu Tavares)

Ilustração de Capa: Flávio Ribeiro

Agradecimentos

Motivação: Luiz e Vera Borges e Paula Frizetti

Revisão de Texto: Marcelo Luiz de Oliveira, Adriana Almeida, Carolina Morand e Cristiana Tibau

Revisão de Sistema: Marcelo Telles, Vitor Caminha, Cristiano Chaves "Cuty" de Oliveira e Lúcio Pimentel

Teste de Jogo: André "Grimere" Sakaya, Carolina "Seren" Morand, Cristiana "Eillan" Tibau, Eduardo "Gweldwyn" Pereira, Gerard "Galadred" Laurence, Karine "Nimehir" Botelho, Lúcio "Lohir" Pimentel, Marcelo "Gwyddric" Saraiva, Mário "Peridok" Araújo, Paula "Leanel" Frizetti e Rodrigo "Teodric" Fontana

Magia Britânica

Mesmo que a magia esteja morrendo na Velha Britânia, os povos ainda acreditam no seu poder. Todos são supersticiosos e buscam por augúrios pelos cantos, como se a própria terra pudesse lhes revelar segredos sobre o destino dos homens. Mais do que a própria magia, é a crença nela que a faz tão poderosa.

Talvez aqui você possa entender como.

Para os que ainda não conhecem o universo da Velha Britânia, esta página remonta os apontamentos mais importantes ligados à magia até então publicados, e a partir da próxima são apresentadas novas regras para o sistema de magia, novas listas de magias permitidas por classe (uma página para cada classe, para facilitar a impressão e o manuseio do jogador) e novas magias para compensar as que foram proibidas no mundo dos homens.

Crepúsculo da Magia

Quando os Deuses Antigos lutaram para proteger a Britânia dos Deuses invasores, os homens receberam artefatos para ajudá-los, incluindo os Treze Tesouros da Britânia (a espada Excalibur seria um deles) e nove pedras mágicas que permitiriam à humanidade fazer uso da magia arcana – cada jóia garantia o acesso a uma Escola de Magia em particular para os magos humanos.

Merlin sabia que as Nove Pedras haviam sido retiradas deste mundo pelos druidas séculos atrás, quando se percebeu que o seu poder havia corrompido os magos da antiguidade. Por essa razão, trouxe apenas as três que menos agrediam a realidade: a da Adivinhação, do Encantamento e da Abjuração. Este gesto seria condenado pelos outros druidas se não fosse a iminência da ameaça cristã, e apenas a Senhora de Avalon não aceitou o retorno da Era da Magia, já que o ciclo natural dos eventos deveria resultar no seu afastamento por muitos milênios ainda.

Antes de sua total extinção, o feito do velho druida permitiu ao menos um último suspiro, pois desde o ressurgimento das pedras vários homens e mulheres voltaram a controlar esse poder.

Limitações à Magia: Apenas têm acesso à progressão mágica os personagens que tenham o talento *Usar Magias*. Mesmo assim, além de todas as listas de feitiços terem restrições, qualquer magia de sexto nível ou superior não consegue ser lançada neste plano de existência. Qualquer efeito de um item mágico igual ou similar a uma magia apenas funcionará se for possível encontrá-lo nas listas permitidas deste suplemento.

Todas essas limitações só se aplicam na Velha Britânia, assim como em todo o mundo dos homens. Em outros mundos, como nos Reinos Míticos, todas estas restrições deixam de existir.

Observação: Existem grupos de jogo que simplesmente não se sentem atraídos por cenários onde a magia é tão limitada como este. Se o Mestre entender assim, pensando apenas no grupo e não nele, é possível fazer com que as outras das Nove Pedras sejam trazidas de volta para a Velha Britânia, fazendo com que a magia volte a ser exavamente como no Livro do Jogador (veja na próxima página).

Itens Mágicos: Na Velha Britânia existem três tipos: Objetos de Poder, Artefatos e Relíquias. O primeiro representa os itens mágicos comuns, o segundo aqueles criados pela vontade divina (como os Treze Tesouros, as Nove Pedras e o Santo Graal), e o terceiro os itens que ganham poder junto com seus donos, criando um vínculo entre ambos (ver *Crônicas de Avalon - Primeiros Passos*).

Usar Magias (Talento Especial)

A magia está lentamente morrendo na Velha Britânia, desde o desaparecimento dos Deuses. Para ter acesso à progressão mágica no mundo dos homens é preciso conhecer os mistérios dos Cultos Antigos (druidas, bardos, andarilhos, sacerdotisas e magos), da Santa Igreja (clérigos e paladinos) ou de algum patrono extraplanar contactado pelos sonhos (feiticeiros).

Aviso aos Mestres: A obrigatoriedade em comprar esse talento não deve ser um impedimento aos jogadores. Esta limitação apenas existe para mostrar como poucos detêm esse poder.

Pré-requisitos: Druidas, bardos, andarilhos, sacerdotisas e magos precisam das três *Marcas de Sabedoria*; clérigos e paladinos precisam se manter puros em pelo menos seis das *Sete Virtudes*; feiticeiros precisam fazer um acordo com uma criatura dos Reinos Míticos.

Marcas de Sabedoria: Para ter acesso à magia, druidas, bardos, andarilhos e sacerdotisas precisam ter três Marcas: a do Corpo (um ferimento que cause uma terrível cicatriz), a da Mente (um evento traumático que o acompanhe pelo resto da vida), e a da Alma (o toque da loucura, que o deixa incomunicável por dias, meses ou mesmo anos). Depois que se adquire estas três marcas, estas classes podem comprar o talento *Usar Magias*.

Sete Virtudes: Para resistir a cada um dos Sete Pecados, os padres afirmam que existem sete pilares de virtudes aos quais os cristãos devem se apoiar para garantirem seus lugares no paraíso. São elas: Abstinência (gula), Castidade (luxúria), Perdão (ira), Caridade (avareza), Humildade (soberba), Respeito (inveja) e Determinação (preguiça). Para comprar o talento *Usar Magias*, clérigos e paladinos precisam se manter fiéis a pelo menos seis virtudes por pelo menos um ano; cada um deve escolher qual será o único pecado que lhe será tolerado. Mesmo depois de comprar o talento, sempre que estiver prestes a cometer algum pecado fora do tolerado, o Mestre deve perguntar se o jogador tem certeza daquela escolha, pois se ela for tomada o personagem perderá o acesso à magia por tempo indeterminado (1 a 6 meses).

Benefício: Na Velha Britânia, a magia verdadeira se divide em três grupos: *Magia Divina Cristã* (clérigos e paladinos), *Magia Divina Pagã* (druidas, sacerdotisas, bardos e andarilhos) e *Magia Arcana* (magos e feiticeiros). Qualquer personagem só pode ter acesso a um destes grupos por vez, com exceção dos magos e feiticeiros, que podem ter acesso a um grupo adicional além do seu. Todas as classes mantêm suas habilidades características.

Restrições: Mesmo com este talento, nenhuma magia de sexto nível ou superior pode ser lançada neste mundo. Ao mesmo tempo, toda magia que se converta diretamente em dano e/ou possa agredir visualmente a realidade da Velha Britânia (com exceção de *curar ferimentos* e similares) deve ser proibida pelo Mestre. Em outros planos de existência, como nos Reinos Míticos do Sonhar, todas estas restrições deixarão de existir.

Normal: Nenhum personagem pode ter acesso à progressão mágica na Velha Britânia sem esse talento, mesmo se a sua Classe disser o contrário. Em todo o Grande Reino não deve haver muito mais que mil indivíduos abençoados com este poder.

Entretanto, se em algum momento das crônicas as Nove Pedras estiverem de volta no mundo dos homens, todas essas limitações deixarão de existir e tudo voltará a ser como se encontra no Livro do Jogador.

As Nove Pedras

Estas jóias eram pouco mais do que um mito defendido por alguns druidas quando Merlin calou a todos e trouxe três das nove: o topázio (Abjuração), a ônix (Adivinhação) e a esmeralda (Encantamento). Acreditava ainda ser possível recuperar as outras: a safira (Conjuração), o rubi (Evocação), o diamante (Ilusão), a obsidiana (Necromancia), o âmbar (Transmutação) e a ametista, que daria acesso a uma escola de magia esquecida.

O objetivo principal das pedras é determinar o grau de poder da magia na Velha Britânia: cada pedra que for reencontrada por Merlin ou qualquer outro mago/feiticeiro aumentará a limitação do nível de magia em um nível para todas as classes mágicas (inicialmente, só é possível fazer magias até o quinto nível). Se pelo menos oito pedras forem reencontradas, não será mais necessário ter o talento *Usar Magias* para ter acesso à progressão.

Se por qualquer razão alguma das pedras for destruída, além da restrição do nível de magia ser reduzido em uma escala, o acesso à escola associada estará perdido para sempre, a não ser por magias divinas ou dos conjuradores que tenham consigo um fragmento da pedra destruída. Acredita-se entre os druidas que a rainha Morgana guarda consigo um estilhaço do diamante (Ilusão).

Escrita dos Magos

Os Cultos Antigos condenam a escrita trazida pelos romanos, pois acreditam que fazem os leitores apenas repetirem o saber dos outros, sem fazê-los entender realmente sobre o assunto tratado.

Só os magos da antiguidade e os da Torre Solitária sabem utilizar uma escrita aceitável para os druidas, uma série de garranchos feita de maneira única por cada mago, mas que possui uma carga cognitiva que pode ser compreendida como um escrito mágico. A perícia *identificar magias* (CD 20) ou o feitiço *Ler Magias* permite entender um volume de texto equivalente a uma página. Uma pele de carneiro curtida ou um pergaminho comum pode guardar até um volume de texto igual a uma página de um grimório de magia.

Apenas os magos sabem imprimir tal carga, mas qualquer um que possa vencer o teste de perícia acima pode interpretá-la, o que acontece com os aliados da Torre Solitária. O tempo que se leva, tanto para escrever quanto para ler, é idêntico ao mesmo volume de texto escrito à romana. Outra diferença está no idioma impresso pelos magos: como se trata de uma língua mágica, independente o idioma conhecido pelo leitor, que captará o conteúdo em sua própria língua.

Merlin e seus aprendizes possuem no refúgio da Torre Solitária pergaminhos e grimórios das magias encontradas no Livro do Jogador, mais as deste suplemento e diversas outras.

Conversão de Dano e Cura

Se todas as regras opcionais de combate encontradas em *Crônicas de Avalon - O Começo* forem utilizadas (e os heróis tenham bem menos pontos de Vida), é preciso diminuir o dano e a cura mágica para não torná-los poderosos demais. Para isso, basta diminuir um tipo de dado naquele mencionado no Livro do Jogador, como por exemplo, um mago de quinto nível, que ao convocar uma *relâmpago* causaria 5d4 de dano, ao invés de 5d6. *Observação:* danos em d4 viram d2.

Pontos de Magia (Opcional)

No sistema de magia do Livro do Jogador, um conjurador pode decorar ou rezar um certo número de magias por dia. Mesmo que tenha uma boa lista de opções, se uma magia específica for utilizada, não costuma possível lançá-la de novo se não houver outra idêntica preparada.

A regra abaixo oferece um leque maior de opções, mas diminui o total de magias que podem ser lançadas num dia. Toda classe possui Pontos de Magia (PMs) igual ao nível vezes o modificador de habilidade: Sabedoria para druidas, clérigos, andarilhos e paladinos, Carisma para bardos e feiticeiros, e Inteligência para magos. Toda classe com acesso a magia possui PMs para cada uma delas.

Exemplo: *Grimere possui cinco níveis de druida, um nível de bardo, Sabedoria 18 (+4) e Carisma 16 (+3), logo, seus PMs de druida são 20 (5x4) e de bardo são 3 (1x3).*

Gasto: Quando uma magia é lançada, gasta-se um número de PMs igual ao nível dela, exceto as magias de nível zero, que gastam meio ponto. Se por qualquer razão a magia for desperdiçada, os pontos não serão recuperados.

Recuperação: Todo personagem recupera 10% do total de Pontos de Magia máximo por hora de sono, mas mesmo que seus PMs tenham terminado, é possível sacrificar um ponto de Vida (ou 3PVs se o sistema de combate opcional não for utilizado) para conseguir 1 PM (ação livre); não é possível utilizar esses novos Pontos de Magia para lançar qualquer tipo de magia de cura (direta ou indireta).

Novos Níveis de Magia: Classes com magias tem acesso a um novo nível de magia de acordo com a progressão de níveis indicado no Livro do Jogador.

Exemplo: *Leanel possui dois níveis de druida e dois níveis de sacerdotiza (+1 nível de conjurador, ou seja, +1 nível de druida). Logo, possui magias até o segundo nível.*

Magias Preparadas

Cada classe possui uma lista própria de opções de magias que podem ser preparadas no início do dia. Quando uma magia preparada é utilizada, ela pode ser lançada de novo até exaurir os PMs do conjurador.

Bardo e Feiticeiro: São limitados no Livro do Jogador pelas Magias Conhecidas.

Mago: Pode decorar um total de magias cujos níveis somados sejam iguais aos seus PMs máximos, sendo que o nível zero vale meio ponto. Só é possível decorar magias que o mago possua entre os seus pergaminhos e grimórios.

Clérigo, Druida e Sacerdotisa: Pode rezar um total de magias cujos níveis somados sejam iguais aos seus PMs máximos, sendo que o nível zero vale meio ponto. É possível decorar qualquer magia da sua lista de classe.

Andarilho (Ranger) e Paladino: Pode rezar um total de magias cujos níveis somados sejam iguais à metade dos seus PMs máximos, sendo que o nível zero vale meio ponto. É possível rezar qualquer magia da sua lista de classe.

Magias de Andarilho (Ranger)

Magias de Nível 1 de Andarilho

Acalmar Animais: Acalma (2d4 + nível) DV de animais

Alarme Mental: Protege uma área durante 2 horas/nível

Detectar Animais ou Plantas: Detecta espécies de animais ou plantas num raio de 120m + 12m/nível por até 10 minutos/nível

Detectar Armadilhas: Revela armadilhas naturais ou primitivas

Detectar Venenos: Detecta veneno em criatura ou objeto

Enfeitiçar Animal: Torna um animal seu aliado por 1 hora/nível

Esconderijo Perfeito: Conjurador encontra o melhor esconderijo

Falar com Animais: Você pode se comunicar com os animais

Farejar: Habilidade especial 'faro' por 10 minutos/nível

Invisibilidade contra Animais: Animais não percebem 1 alvo/nível

Ler Magias: Decifra pergaminhos ou grimórios

Localizar Comunidade^F: É possível saber a distância e a direção de uma comunidade onde já esteve antes nos últimos anos

Mensageiro Animal: Envia um animal miúdo para algum lugar específico definido pelo conjurador

Passos Longos: +3m deslocamento por terra por 1 hora/nível

Pedra Encantada: 3 pedras recebem +1 no ataque (dano 1d6+1)

Presa Mágica: Arma natural recebe +1 no ataques e no dano

Resistência a Elementos: Ignora 10 de dano por ataque de um tipo de energia: ácido, frio, fogo, eletricidade, ou sônico (deixa imune a *Grito da Hárpia*) por 10 minutos/nível

Retardar Envenenamento: Impede que veneno cause dano no alvo durante 1 hora/nível

Suportar Elementos: Mantém alvo confortável em certos ambientes

Magias de Nível 2 de Andarilho

Agilidade de Gato: Alvo recebe +4 Des por 1 minuto/nível

Aura de Coragem: Remove condições de medo e deixa o conjurador imune a elas por 10 min./nível, +4 contra medo para os aliados

Cerca Fantasma^{MF}: Muralha de corpos que impede um caminho

Curar Ferimentos Leves: Cura 1d8 +1/nível (máx.+5) de dano

Detectar Inimigo Favorito^F: Percebe se existe algum por perto

Falar com Plantas: Você pode falar com as plantas

Feitiço de Ocultação: Permite um grupo viajar com segurança no meio da noite evitando qualquer tipo de encontro indesejável

Imobilizar Animal: Paralisa um animal por 1 rodada/nível

Máscara da Morte^F: Emula o talento *Palavras de Poder*; CD +10

Perseguição Implacável: Dificulta a perda do rastro do alvo

Proteção contra Elementos: Absorve 12 de dano/nível de um tipo de energia durante 10 minutos/nível

Sabedoria da Coruja: Alvo recebe +4 Sab por 1 minuto/nível

Vigor do Urso: Alvo recebe +4 Con por 1 minuto/nível

Magias de Nível 3 de Andarilho

Curar Ferimentos Moderados: Cura 2d8 +1/nível (máx.+10)

Força do Touro: Alvo recebe +4 For por 1 minuto/nível

Neutralizar Venenos: Imuniza um ser ou objeto contra um veneno por 10 minutos/nível ou o remove completamente

Presa Mágica Maior: Arma natural recebe +1 no ataques e no dano a cada três níveis (máx. +5) por 1 hora/nível

Remover Doenças: Cura todas as doenças que afetam o alvo

Repelir Insetos: Insetos se mantém a 3m de distância

Magias de Nível 4 de Andarilho

Alarme Mental: Protege uma área durante 2h/nível

Comunhão com a Natureza: Aprende sobre terreno (1,5km/nível)

Curar Ferimentos Graves: Cura 3d8 +1/nível (máx.+15)

Dificultar Detecção^V: Esconde alvos de adivinhações

Heroísmo Maior: +4 nas jogadas de ataque, resistência e perícias, imunidade a medo, +(nível) Vida/PV temporários

Recuo Acelerado: Soma +9 nos seu deslocamento

Detectar Inimigo Favorito

Adivinhação

Nível: Andarilho(Ranger)2

Componentes: V, F

Tempo de Execução: 1d4 rodadas

Alcance: Longo (120m + 12/nível)

Duração: Instantânea

Um andarilho percebe na última rodada de execução desta magia se existem inimigos favoritos dentro do alcance. Ele ainda não saberá exatamente quantos ou onde, a não ser por uma indicação simples (norte, leste, oeste, sul ou uma de suas combinações). É possível que a indicação aponte para mais de um lugar.

Pelos próximos cinco minutos, o andarilho terá +10 de bônus de circunstância em *observar* contra *esconder-se* dos inimigos favoritos que estavam no alcance da magia.

Foco: um punhado de terra recém colhida.

Perseguição Implacável

Adivinhação

Nível: Andarilho(Ranger)2

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 100m/nível do conjurador

Alvo: 1 indivíduo

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

Desde que consiga ver o alvo durante a execução da magia, o conjurador irá saber a direção da sua localização, mesmo se desaparecer de vista ou perder o seu rastro, enquanto não interromper a perseguição. A indicação será simples (norte, leste, oeste, sul ou uma de suas combinações) e não indicará, por exemplo, se o alvo está em cima de uma árvore ou no subterrâneo.

Se o alvo vier a se ocultar, ainda será necessário fazer um teste de *esconder-se* contra a perícia *observar* (com +10 de bônus de intuição) do andarilho.

Existem três hipóteses em que o alvo conseguirá fugir do seu perseguidor, cancelando assim o efeito da magia:

- 1) a busca é interrompida por mais de 1 turno;
- 2) se o alvo da magia sair do raio de alcance; ou
- 3) quando o alvo vence o conjurador no teste resistido mencionado acima (*esconder-se* contra *observar*).

Magias de Bardo

Magias de Nível 0 de Bardo (Truques)

Canção de Ninar: O alvo fica sonolento (-1 *observar* e *ouvir*)
Detectar Magia: Detecta magia e itens mágicos até 18m
Intuir Direção: Você sabe onde fica o norte
Ler Magia: Decifra pergaminhos ou grimórios
Pasmar: 4 DV indivíduos perdem a próxima ação
Resistência: Alvo recebe +1 para testes de resistência
Som Fantasma: imita sons por meios de ventriloquismo

Magias de Nível 1 de Bardo

Alarme Mental: Protege uma área durante 2 horas/nível
Área Escorregadia*: Torna 3m² ou um objeto escorregadio
Causar Medo*: Um alvo (5 DV ou menos) foge por 1d4 rodadas
Compreender Idiomas*: Entende linguas desconhecidas
Confusão Menor: Uma criatura fica confusa durante 1 rodada
Curar Ferimentos Leves: Cura 1d8 +1/nível (máx.+5) de dano
Detectar Portas Secretas: Revela portas secretas até 18m
Dissimular Tendência: Esconde uma tendência por 24 horas
Enfeitiçar Pessoa: Torna uma pessoa amigável
Hipnotismo: Fascina 2d4DV criaturas
Identificação^M: Determina uma habilidade de um item mágico
Localizar Comunidade^F: É possível saber a distância e a direção de uma comunidade onde já esteve antes nos últimos anos
Obscurecer Objeto: Protege um objeto contra adivinhações
Recuo Acelerado: Soma +9m nos seu deslocamento
Remover Medo: Anula ou concede +4 nos testes contra medo, um alvo/4 níveis por 10 minutos
Ventriloquismo: Projeta sua voz durante 1 minuto/nível

Magias de Nível 2 de Bardo

Acalmar Emoções: Acalma criaturas, anula efeitos de emoção
Agilidade de Gato: Alvo recebe +4 Des por 1 minuto/nível
Astúcia da Raposa: Alvo recebe +4 Int por 1 minuto/nível
Aterrorizar: Até 5 DV em alvos entram em pânico (4,5m de raio)
Cativar: Cativa todos num raio de 30m + 3m/nível
Cerca Fantasma^{MF}: Muralha de corpos que impede um caminho
Confundir Detecção: Engana adivinhações sobre um objeto, uma criatura ou um lugar específico
Curar Ferimentos Moderados: Cura 2d8 +1/nível (máx.+10)
Detectar Pensamentos: Permite captar pensamentos superficiais
Esconderijo Perfeito: Indica o melhor lugar para se esconder
Esplendor da Águia: Alvo recebe +4 Car por 1 minuto/nível
Farejar: Oferece a habilidade especial 'faro' por 10min./nível
Fúria: +2 For e Con, +1 resistência de Vontade, -2 Defesa/CA
Heroísmo: +2 nas jogadas de ataque, resistência e perícias
Localizar Objetos: Sente a direção do objeto (específico ou tipo)
Mensageiro Animal: Envia um animal miúdo para algum lugar específico definido pelo conjurador
Retardar Envenenamento: Impede que veneno cause dano no alvo durante 1 hora/nível
Sugestão: Força o alvo a seguir um curso de ação
Transe Animal: Fascina 2d6 DV em animais
Voz Poderosa: Todos dentro do raio de alcance (30m + 3/nível) podem ouvir o conjurador com clareza durante 1 minuto/nível

Magias de Nível 3 de Bardo

Boa Esperança: Alvo recebe +2 nas jogadas de ataque, dano, testes de resistência, perícias e habilidades
Clarividência/Clariaudiência: Ouve ou enxerga à distância durante 1 minuto/nível
Comando: Alvo obedece a uma palavra de comando por 1 rodada
Confusão: Alvo age de modo estranho por 1 rodada/nível
Curar Ferimentos Graves: Cura 3d8 +1/nível (máx.+15)
Desespero Esmagador: Vítimas sofrem -2 nas jogadas de ataque, dano, testes de resistência, perícias e habilidades
Dissipar Magia: Cancela magia e efeitos mágicos
Falar com Animais: Você pode se comunicar com os animais
Loquacidade: +30 *blefar*, pode escapar discernimentos mágicos
Medo: Alvos dentro do cone fogem durante 1 rodada/nível
Remover Maldição: Liberta objeto ou pessoa de uma maldição
Remover Paralisia: Liberta uma ou mais criaturas de paralisia
Restauração Menor: Dissipa penalidades mágicas de habilidade ou recupera 1d4 de dano de habilidade
Sono Profundo*: (Encan) 2d6 DVs em alvos caem num sono pesado
Velocidade: 1 criatura/nível se move com mais rapidez, +1 no ataque, Defesa/CA e testes de resistência de reflexos
Vidência^F: Espiona alguém à distância

Magias de Nível 4 de Bardo

Cancelar Encantamento: Liberta alvos de entancamentos, alterações, maldições e petrificação
Curar Ferimentos Críticos: Cura 4d8 +1/nível (máx.+20)
Detectar Vidência: Alerta conjurador sobre espionagem mágica
Dificultar Detecção^M: Esconde alvos de adivinhações
Dominar Pessoa: Controla humanoides por telepatia
Falar com Plantas: Você pode falar com as plantas
Forma Onírica: Permite explorar o mundo numa forma invisível
Grito da Hárpia: Alvos dentro do raio do cone ficam 1d4 rodadas na condição 'abalado' pelo barulho quase ensurdecedor
Lendas e Histórias^{MF}: Descobre histórias sobre uma pessoa, local ou objeto específico
Localizar Criatura: Indica a direção de uma criatura específica
Prever o Tempo^F: Prevê o tempo até uma semana antes
Neutralizar Venenos: Desintoxica veneno em uma criatura

Magias de Nível 5 de Bardo

Canção da Discórdia: Obriga as vítimas a se atacarem
Comando Maior: Como *Comando*, mas afeta 1 alvo/nível
Comunhão com a Natureza: Aprende sobre terreno (1,5km/nível)
Curar Ferimentos Leves em Massa: Cura 1d8 +1/nível (máx.+5) de dano em até 1 criatura/nível
Discernir Mentiras: Revela mentiras deliberadas
Dissipar Magia Maior: Como *Dissipar Magia*, mas com +20
Heroísmo Maior: +4 nas jogadas de ataque, resistência e perícias, imunidade a medo, + (nível) Vida/PV temporários
Névoa Mental: Os alvos recebem -10 Sab e testes de resistência de Vontade até 2d6 rodadas depois de saírem da névoa
Pesadelo: Envia visão que causa 1d10 dano e fadiga
Remover Doenças: Cura todas as doenças que afetam o alvo
Sonho: Envia uma mensagem para qualquer alvo dormindo
Sugestão em Massa: Como *Sugestão*, mas afeta 1 alvo/nível

Magias de Clérigo

Magias de Nível 0 de Clérigo (Preces)

Curar Ferimentos Mínimos: Cura 1 ponto de dano
Detectar Magia: Detecta magias e itens mágicos até 18m
Detectar Venenos: Detecta veneno em uma criatura ou objeto
Ler Magias: Decifra pergaminhos ou grimórios
Orientação: +1 para uma jogada ou teste
Resistência: Alvo recebe +1 para testes de resistência
Virtude: Alvo ganha 1 ponto de Vida/PV temporário

Magias de Nível 1 de Clérigo

Abençoar Água^M: Cria água benta
Arma Mágica: Uma arma recebe +1 bônus por 1 minuto/nível
Auto-Sacrifício: Transfere PVs por dano até o nível do conjurador
Auxílio Divino: +1/3 níveis para ataque e dano (máx.+6) por 1 min.
Bênção: Aliados recebem +1 para ataques e testes contra medo
Causar Medo*: Uma criatura foge durante 1d4 rodadas
Comando: Alvo obedece a uma palavra de comando por 1 rodada
Compreender Idiomas*: Entende línguas desconhecidas
Curar Ferimentos Leves: Cura 1d8 +1/nível (máx.+5) de dano
Desespero: Alvo recebe -2 para ataques, danos e testes de resistência
Detectar Caos/Mal/Bem/Ordem: Revela criaturas, magias ou objetos
Maldição Menor: Alvos recebem -1 para ataques e testes de medo
Pedra Encantada: 3 pedras recebem +1 para ataque e causam 1d6+1 de dano por 30 minutos ou até o efeito ser dissipado pelo clérigo
Proteção contra Caos/Mal/Bem/Ordem: +2 Defesa/CA e testes de resistência, impede controle mental e isola seres extra-planares
Remover Medo: Anula ou concede +4 nos testes contra medo, um alvo/4 níveis por 10 minutos
Santuário: Inimigos não podem atacar o conjurador e vice-versa
Suportar Elementos: Mantém uma criatura confortável mesmo dentro de temperaturas extremas (entre -40 a 60 graus)
Visão da Morte: Detecta a situação de criaturas a menos de 9m

Magias de Nível 2 de Clérigo

Acalmar Emoções: Acalma criaturas, anula efeitos de emoção
Ajuda: +1 para ataques e testes de resistência contra medo, 1d8 pontos de Vida/PVs temporários
Augúrio: Descobre se uma ação será boa ou má
Cativar: Cativa todos num raio de 30m + 3m/nível
Condição: Monitora condição e posição de aliados
Curar Ferimentos Moderados: Cura 2d8 +1/nível (máx.+10)
Descanso Tranquilo: Preserva um corpo
Encontrar Armadilhas: Descobre armadilhas como um ladino
Esplendor da Água: Alvo recebe +4 Car por 1 minuto/nível
Força do Touro: Alvo recebe +4 For por 1 minuto/nível
Proteger Outro^F: Você sofre metade do dano dirigido ao alvo
Remover Paralisia: Liberta uma ou mais criaturas de paralisia
Resistência a Elementos: Ignora 10 de dano por ataque de um tipo de energia: ácido, frio, fogo, eletricidade, ou sônico (deixa imune a *Grito da Hárpia*) por 10 minutos/nível
Restauração Menor: Dissipa penalidades mágicas de habilidade ou recupera 1d4 de dano de habilidade
Retardar Envenenamento: Impede que veneno cause dano no alvo durante 1 hora/nível

Sabedoria da Coruja: Alvo recebe +4 Sab por 1 minuto/nível
Vigor do Urso: Alvo recebe +4 Con por 1 minuto/nível
Voz Poderosa: Todos dentro do raio de alcance (30m + 3/nível) podem ouvir o conjurador com clareza durante 1 minuto/nível
Zona da Verdade: Alvos na área (6m de raio) não podem mentir

Magias de Nível 3 de Clérigo

Círculo Mágico contra Caos/Mal/Bem/Ordem: Como as magias de *Proteção*, mas com 3m de raio e 10 minutos/nível
Curar Ferimentos Graves: Cura 3d8 +1/nível (máx.+15)
Dissipar Magia: Cancela magia e efeitos mágicos
Falar com os Mortos: Corpo responde a uma pergunta/2 níveis
Localizar Objetos: Sente a direção do objeto (específico ou tipo)
Obscurecer Objeto: Protege um objeto contra adivinhações
Oração: Aliados recebem +1 em várias jogadas e os inimigos -1
Praga: Infecta um alvo com a doença escolhida
Proteção contra Elementos: Aborve 12 dano/nível de um tipo de energia (ácido, frio, fogo, etc.) por 10 minutos/nível
Remover Cegueira/Surdez: Cura condições normais ou mágicas
Remover Doenças: Cura todas as doenças que afetam o alvo
Remover Maldição: Liberta um ser ou objeto de uma maldição
Sermão da Serenidade: Ninguém na área pode tomar qualquer ação ofensiva durante 5 minutos/nível.

Magias de Nível 4 de Clérigo

Adivinhação^M: Oferece conselhos úteis sobre as ações propostas
Arma Mágica Maior: +1/4 níveis, máx. +5
Curar Ferimentos Críticos: Cura 4d8 +1/nível (máx.+20)
Discernir Mentiras: Revela mentiras deliberadas
Enviar Mensagem: Entrega uma mensagem curta (até 25 palavras) por um pequeno animal em qualquer lugar do mundo
Imunidade à Magia: Alvo fica imune a 1 magia/4 níveis
Neutralizar Venenos: Imuniza um ser ou objeto contra um veneno por 10 minutos/nível ou o remove completamente
Poder Divino: Substitui o Ataque Básico por +1/nível de personagem, +6 For, +1 PV temporário/nível de conjurador por 1 rodada/nível
Proteção contra a Morte: Fornece imunidade a magias e efeitos de morte ao alvo por 1 minuto/nível
Recuo Acelerado: Soma +9m nos seu deslocamento
Repelir Insetos: Insetos se mantêm a 3m de distância
Restauração^M: Recupera níveis ou valores de habilidades perdidos
Transferência de Poder Divino: Transfere magias para o alvo

Magias de Nível 5 de Clérigo

Cancelar Encantamento: Liberta os alvos de encantamentos, alterações, maldições e petrificação
Comando Maior: Como *Comando*, mas afeta 1 alvo/nível
Comunhão^X: Divindade responde uma pergunta/nível (sim ou não)
Curar Ferimentos Leves em Massa: Cura 1d8 +1/nível (máx.+5) de dano em até 1 criatura/nível
Dissipar Caos/Mal/Bem/Ordem: +4 Defesa/CA + especial
Marca da Justiça: Designa ação que causa amaldiçoar o alvo
Penitência^{FX}: Remove a culpa dos pecados de um alvo
Resistência à Magia: Alvo recebe 12+1/nível de RM
Santificar^M: Santifica um local
Vidência^F: Espiona alguém à distância por 1 minuto/nível
Visão da Verdade^M: Mostra tudo em sua forma verdadeira

Domínios Divinos

Na Velha Britânia, além do clérigo ter acesso a dois Domínios, o paladino pode escolher um para que funcione da mesma forma. Ambos podem fazer conversões de magias para qualquer uma que pertença ao(s) Domínio(s). Só tem acesso aos Domínios os clérigos e paladinos com o talento *Usar Magias*.

Domínio dos Animais

Poderes Concedidos: Falar com Animais pode ser lançado uma vez por dia como uma habilidade similar a magia. Conhecimento (Natureza) passa a ser uma perícia de classe

Magias do Domínio dos Animais:

- 1 **Acalmar Animais:** Acalma (2d4 + nível) DV de animais
- 2 **Imobilizar Animal:** Paralisa um animal por 1 rodada/nível
- 3 **Dominar Animais:** Animal alvo obedece a comandos mentais
- 4 **Repelir Insetos:** Insetos se mantêm a 3m de distância
- 5 **Comunhão com a Natureza:** Aprende sobre terreno (1,5km/nível)

Domínio do Bem

Poderes Concedidos: Magias deste Domínio são lançadas como se o conjurador estivesse um nível acima do atual.

Magias do Domínio do Bem:

- 1 **Proteção contra o Mal:** +2 Defesa/CA e testes de resistência, impede controle mental e isola seres extra-planares malignos
- 2 **Ajuda:** +1 para ataques, testes de resistência contra medo e 1d8 pontos de Vida/PVs temporários
- 3 **Círculo Mágico contra o Mal:** Como as magias de *Proteção*, mas com 3m de raio e 10 minutos/nível
- 4 **Discernir Mentiras:** Revela mentiras deliberadas
- 5 **Dissipar o Mal:** +4 Defesa/CA por 1 rodada/nível contra o mal, banir extraplanares ou remover encantamento/magia maligna

Domínio do Conhecimento

Poderes Concedidos: Todas as perícias de conhecimento passam a ser perícias de classe. Os efeitos das magias da escola Adivinhação ocorrem como se o conjurador estivesse um nível acima do atual.

Magias do Domínio do Conhecimento:

- 1 **Detectar Portas Secretas:** Revela portas secretas até 18m
- 2 **Detectar Pensamentos:** Apenas pensamentos superficiais
- 3 **Clarividência/Clariaudiência:** Ouve ou enxerga bem até 120m +12m/nível à distância durante 1 minuto/nível
- 4 **Adivinhação^M:** Oferece conselhos úteis sobre as ações propostas
- 5 **Visão da Verdade^M:** Mostra tudo em sua forma verdadeira

Domínio da Cura

Poderes Concedidos: Magias deste Domínio são lançadas como se o conjurador estivesse um nível acima do atual.

Magias do Domínio da Cura:

- 1 **Curar Ferimentos Leves:** Cura 1d8 +1/nível (máx.+5) de dano
- 2 **Curar Ferimentos Moderados:** Cura 2d8 +1/nível (máx.+10)
- 3 **Curar Ferimentos Graves:** Cura 3d8 +1/nível (máx.+15)
- 4 **Curar Ferimentos Críticos:** Cura 4d8 +1/nível (máx.+20)
- 5 **Curar Ferimentos Leves em Massa:** Cura 1d8 +1/nível (máx.+5) de dano em até 1 criatura/nível

Domínio da Divina Providência

Poderes Concedidos: Magias deste Domínio são lançadas como se o conjurador estivesse um nível acima do atual.

Magias do Domínio da Divina Providência:

- 1 **Bênção:** Aliados recebem +1 para ataques e testes contra medo
- 2 **Ajuda:** +1 para ataques, testes de resistência contra medo e 1d8 pontos de Vida/PVs temporários
- 3 **Proteção contra Elementos:** Aborve 12 dano/nível de um tipo de energia (ácido, frio, fogo, etc.) por 10 minutos/nível
- 4 **Proteção contra a Morte:** Fornece imunidade a magias e efeitos de morte ao alvo por 1 minuto/nível
- 5 **Cancelar Encantamento:** Liberta os alvos de encantamentos, alterações, maldições e petrificação

Domínio da Fé (Magia)

Poderes Concedidos: Magias deste Domínio são lançadas como se o conjurador estivesse um nível acima do atual.

Magias do Domínio da Magia:

- 1 **Detectar Magia:** Detecta magias e itens mágicos até 18m
- 2 **Identificação:** Determina uma habilidade de um item mágico
- 3 **Dissipar Magia:** Cancela magia e efeitos mágicos
- 4 **Transferência de Poder Divino:** Transfere magias para o alvo
- 5 **Resistência à Magia:** Alvo recebe 12+1/nível de RM

Domínio da Ordem

Poderes Concedidos: Magias deste Domínio são lançadas como se o conjurador estivesse um nível acima do atual.

Magias do Domínio da Ordem:

- 1 **Proteção contra o Caos:** +2 Defesa/CA e testes de resistência, impede controle mental e isola seres extra-planares caóticos
- 2 **Acalmar Emoções:** Acalma criaturas, anula efeitos de emoção
- 3 **Círculo Mágico contra o Caos:** Como as magias de *Proteção*, mas com 3m de raio e 10 minutos/nível
- 4 **Discernir Mentiras:** Revela mentiras deliberadas
- 5 **Dissipar o Caos:** +4 Defesa/CA por 1 rodada/nível contra o caos, banir extraplanares ou remover encantamento/magia caótica

Domínio da Proteção

Poderes Concedidos: Magias deste Domínio são lançadas como se o conjurador estivesse um nível acima do atual.

Magias do Domínio da Proteção:

- 1 **Santuário:** Inimigos não podem atacar o conjurador e vice-versa
- 2 **Proteger Outro:** Você sofre metade do dano dirigido ao alvo
- 3 **Proteção contra Elementos:** Aborve 12 dano/nível de um tipo de energia (ácido, frio, fogo, etc.) por 10 minutos/nível
- 4 **Imunidade à Magia:** Alvo fica imune a 1 magia/4 níveis
- 5 **Resistência à Magia:** Alvo recebe 12+1/nível de RM

Fora da Velha Britânia

Certas magias de alguns Domínios foram trocadas por outras, para que não possam interferir na realidade do mundo dos homens. Em outros mundos (como no Sonhar e nos outros universos além do plano material) valem as regras exatamente como se encontra no Livro do Jogador. Se um clérigo humano partir para algum desses lugares, sua progressão de Domínio também irá mudar.

Magias de Druida

Magias de Nível 0 de Druida (Preces)

Curar Ferimentos Mínimos: Cura 1 ponto de dano
Detectar Magia: Detecta magias e itens mágicos até 18m
Detectar Venenos: Detecta veneno em uma criatura ou objeto
Intuir Direção: Você sabe onde fica o norte
Ler Magias: Decifra pergaminhos ou grimórios
Orientação: +1 para uma jogada ou teste
Purificar Alimentos: Purifica um bom volume de comida/água
Resistência: Alvo recebe +1 para testes de resistência
Virtude: Alvo ganha 1 ponto de Vida/PV temporário

Magias de Nível 1 de Druida

Acalmar Animais: Acalma (2d4 + nível) DV de animais
Arma Abençoada: Clava/cajado/bordão se torna arma +1 (1d10 de dano) por 1 minuto/nível
Bom Fruto: 2d4 frutos curam 1 PV cada (máx. 8 PV/24 horas)
Curar Ferimentos Leves: Cura 1d8 +1/nível (máx.+5) de dano
Detectar Animais ou Plantas: Detecta espécies de animais ou plantas num raio de 120m + 12m/nível
Detectar Armadilhas: Revela armadilhas naturais ou primitivas
Enfeitiçar Animal: Torna um animal seu aliado por 1 hora/nível
Falar com Animais: O druida pode se comunicar com os animais
Farejar: Habilidade especial Faro por 10 minutos/nível
Invisibilidade contra Animais: Animais não percebem 1 alvo/nível
Máscara da Morte^F: Emula o talento Palavras de Poder, CD +10
Passos Longos: +3m deslocamento por terra por 1 hora/nível
Pedra Encantada: 3 pedras recebem +1 no ataque (dano 1d6+1)
Presa Mágica: Arma natural recebe +1 no ataques e no dano
Suportar Elementos: Mantém alvo confortável em certos ambientes

Magias de Nível 2 de Druida

Agilidade de Gato: Alvo recebe +4 Des por 1 minuto/nível
Cerca Fantasma^{MF}: Muralha de corpos que impede um caminho
Comando: Alvo obedece a uma palavra de comando por 1 rodada
Força do Touro: Alvo recebe +4 For por 1 minuto/nível
Fortalecer Companheiro Animal: +2 ND por 1 minuto/nível
Feitiço de Ocultação: 1 indivíduo/nível do conjurador pode(m) viajar no meio da noite evitando qualquer encontro indesejável
Imobilizar Animal: Paralisa um animal por 1 rodada/nível
Localizar Comunidade^F: É possível saber a distância e a direção de uma comunidade onde já esteve antes nos últimos anos
Mensageiro Animal: Envia um animal miúdo para algum lugar específico definido pelo conjurador
Remover Paralisia: Liberta uma ou mais criaturas de paralisia
Resistência a Elementos: Ignora 10 de dano por ataque de um tipo de energia: ácido, frio, fogo, eletricidade ou sônico (deixa imune a Grito da Hárpia) por 10 minutos/nível
Restauração Menor: Dissipa penalidades mágicas de habilidade ou recupera 1d4 de dano de habilidade
Retardar Envenenamento: Impede que veneno cause dano no alvo durante 1 hora/nível
Sabedoria da Coruja: Alvo recebe +4 Sab por 1 minuto/nível
Transe Animal: Fascina 2d6 DV em animais
Vigor do Urso: Alvo recebe +4 Con por 1 minuto/nível

Magias de Nível 3 de Druida

Aura de Coragem: Remove condições de medo e deixa o conjurador imune a elas, +4 contra medo para os aliados
Curar Ferimentos Moderados: Cura 2d8 +1/nível (máx.+10)
Dominar Animais: Animal alvo obedece a comandos mentais
Esconderijo Perfeito: Conjurador encontra o melhor esconderijo
Falar com Plantas: Você pode falar com as plantas
Feitiço de Ocultação em Massa: Como Feitiço de Ocultação, mas atinge 10 indivíduos/nível do conjurador
Neutralizar Venenos: Imuniza um ser ou objeto contra um veneno por 10 minuto/nível ou o remove completamente
Praga: Infecta um alvo com a doença escolhida
Presa Mágica Maior: Arma natural recebe +1 no ataques e no dano a cada três níveis (máx. 5) por 1 hora/nível
Prever o Tempo^F: Prevê o clima até uma semana no futuro
Proteção contra Elementos: Absorve 12 de dano/nível de um tipo de energia durante 10 minutos/nível
Remover Doenças: Cura todas as doenças que afetam o alvo
Remover Medo: Anula ou concede +4 nos testes contra medo, um alvo/4 níveis por 10 minutos

Magias de Nível 4 de Druida

Alarme Mental: Protege uma área durante 2 horas/nível
Curar Ferimentos Graves: Cura 3d8 +1/nível (máx.+15)
Dificultar Detecção: Esconde alvos de adivinhações
Dissipar Magia: Cancela magia e efeitos mágicos
Forma Onírica: Permite explorar o mundo numa forma invisível
Grito da Hárpia: Alvos dentro do raio do cone ficam 1d4 rodadas na condição 'abalado' pelo barulho quase ensurdecedor
Repelir Insetos: Insetos se mantêm a 3m de distância
Vidência^F: Espiona alguém à distância por 1 minuto/nível

Magias de Nível 5 de Druida

Comunhão com a Natureza: Aprende sobre terreno (1,5km/nível)
Conspurar: Torna um local como profano
Curar Ferimentos Críticos: Cura 4d8 +1/nível (máx.+20)
Detectar Linhagem: Identifica pai/avô/bisavô ou mãe/avó/bisavó
Penitência: Remove a culpa dos pecados de um alvo
Proteção contra a Morte: Fornece imunidade a magias e efeitos de morte ao alvo por 1 minuto/nível
Santificar^M: Santifica um local
Transferência de Poder Divino: Transfere magias para o alvo

Fortalecer Companheiro Animal

Transmutação

Nível: Druida2

Componente: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)

Alvo: Companheiro animal do druida

Duração: 1 minuto/nível

Pela duração da magia, o companheiro animal receberá +2 níveis de dificuldade (ND), +2 Ataque e Dano, SV +1/+1/+1, +2 Vida/PV e +2 numa perícia escolhida pelo druida.

Magias de Mago/Feiticeiro

Magias de Nível 0 de Mago (Truques)

Canção de Ninar: (Encan) O alvo fica sonolento (-1 *observar* e *ouvir*); ideal para utilizar em conjunto com *Sono* e *Sono Profundo*

Detectar Magia: (Adiv) Detecta magias e itens mágicos até 18m

Detectar Venenos: (Adiv) Detecta veneno numa criatura ou objeto

Ler Magias: (Adiv) Decifra pergaminhos ou grimórios

Pasmar: (Encan) 4 DVs em indivíduos perdem a próxima ação

Resistência: (Abjur) Alvo recebe +1 para testes de resistência

Magias de Nível 1 de Mago

Alarme Mental: (Abjur) Protege uma área durante 2h/nível

Ataque Certoiro*: (Adiv) +20 no ataque da próxima rodada

Cerrar Portas: (Abjur) Mantém uma porta fechada

Compreender Idiomas*: (Adiv) Entende línguas desconhecidas

Detectar Mortos-Vivos: (Adiv) Mortos-vivos até 18m

Detectar Portas Secretas: (Adiv) Localizadas até 18m

Hipnotismo: (Encan) Fascina 2d4 DV criaturas

Forma Onírica: (Adiv) Permite viajar numa forma invisível

Identificação: (Adiv) Descobre uma habilidade de um item

Enfeitiçar Pessoa: (Encan) Torna uma pessoa amigável

Escudo Arcano: (Abjur) +4 Defesa/CA por 1 minuto/nível

Ponte Onírica: (Encan) Permite um grupo entrar no País do Verão

Proteção contra Caos/Mal/Bem/Ordem: (Abjur) +2 Defesa/CA e testes de resistência, impede controle mental por 1 minuto/nível

Sono*: (Encan) 2d4 DVs em alvos caem num sono pesado

Suportar Elementos: (Abjur) Conserva alvo em certos ambientes

Magias de Nível 2 de Mago

Detectar Linhagem: (Adiv) Identifica pai/avô/bisavô

Detectar Pensamentos: (Adiv) Apenas superficiais

Dissimular Tendência: (Abjur) Esconde uma tendência 24 horas

Localizar Objetos: (Adiv) Sente a direção do objeto

Obscurecer Objeto: (Abjur) Protege um objeto contra adivinhações

Pasmar Monstro: (Encan) 4 DV perde(m) a próxima ação

Proteção contra Flechas: (Abjur) imunidade por 1 hora/nível

Resistência a Elementos: Ignora 10 dano por ataque de um tipo de energia: ácido, frio, fogo, eletricidade, fogo ou sônico (deixa imune a *Grito da Hárpia*) por 10 minutos/nível

Toque da Idiotice: (Encan) Alvo sofre 1d6 de dano em Int, Sab e Car

Tranca Arcana: (Abjur) Fecha magicamente uma porta ou baú

Ver o Invisível: (Adiv) Enxerga invisíveis por 10 minutos/nível

Magias de Nível 3 de Mago

Apagar Memória: (Encan) Faz o alvo se esquecer de um evento

Círculo Mágico contra Caos/Mal/Bem/Ordem: (Abjur) Como as magias de *Proteção*, mas com 3m de raio e 10 minutos/nível

Clarividência/Clariaudiência: (Adiv) Ouve ou enxerga bem até 120m + 12m/nível à distância durante 1 minuto/nível

Dificultar Detecção: (Abjur) Esconde alvos de adivinhações

Dissipar Magia: (Abjur) Cancela magia e efeitos mágicos

Fúria: (Encan) +2 For e Con, -2 Defesa/CA e +1 testes de resistência, idêntico à característica de classe de bárbaro

Heroísmo: (Encan) +2 ataques, testes de resistência e perícias

Imobilizar Pessoa*: (Encan) Imobiliza pessoa por 1 rodada/nível
Proteção contra Elementos: (Abjur) Absorve 12 de dano/nível de um tipo de energia durante 10 minutos/nível

Sono Profundo*: (Encan) 2d6 DVs em alvos caem num sono pesado

Sugestão: (Encan) Força o alvo a seguir um curso de ação

Visão Arcana: (Adiv) Auras mágicas se tornam visíveis

Magias de Nível 4 de Mago

Âncora Dimensional: (Abjur) Impede movimento extra-dimensional

Confusão: (Encan) Alvo age estranho por 1 rodada/nível

Desespero Esmagador: (Encan) Vítimas sofrem -2 nas jogadas de ataque, dano, testes de resistência, perícias e habilidades

Detectar Vidência: (Adiv) Alerta sobre espionagem mágica

Enfeitiçar Monstro: (Encan) Monstro pensa ser um aliado

Localizar Criatura: (Adiv) Indica a direção de uma criatura familiar

Missão Menor: (Encan) Comanda um alvo de 7 DV ou menos

Olho Arcano: (Adiv) Olho invisível flutua a 9m/rodada

Remover Maldição: (Abjur) Liberta um ser ou objeto de uma maldição

Transferência de Poder Arcano: Como *Transferência de Poder Divino* mas transfere magias arcanas; não possui foco divino

Vidência: (Adiv) Espiona alguém à distância por 1 minuto/nível

Magias de Nível 5 de Mago

Cancelar Encantamento: (Abjur) Liberta os alvos de alterações, encantamentos, maldições e petrificação

Contato Extraplanar: (Adiv) Pergunta algo a um ser extraplanar

Dissipar Magia Maior: (Abjur) *Dissipar Magia*, mas com +20

Dominar Pessoa: (Encan) Controla humanoides por telepatia

Enfraquecer o Intelecto: (Encan) Int e Car do alvo caem para 1

Expulsão: (Abjur) Força o alvo a voltar ao seu plano nativo

Imobilizar Monstro: (Encan) Imobiliza alvo por 1 rodada/nível

Ligação Telepática: (Adiv) Permite aos alvos se comunicarem

Névoa Mental Invisível: (Encan) Alvos no raio de ação recebem -10 de Sab e testes de resistência de Vontade

Olhos Observadores Invisíveis: (Adiv) 1d4 +1/nível olhos flutuantes invisíveis espionam para você até 1,5km por 1 hora/nível

Santuário Particular: (Abjur) Evita espionagem ou vidência

Ponte Onírica

Encantamento

Nível: Mago1

Componente: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)

Alvo: 1 indivíduo/nível de personagem

Duração: indeterminável

Com esta magia o mago pode levar um pequeno grupo para o País do Verão, um Reino Mítico do Sonhar que é um reflexo da Velha Britânia se jamais fosse habitada pela humanidade. Mas informações em *Crônicas de Avalon - O Começo*, e uma explicação maior e mais detalhada no terceiro livro da trilogia.

Componente material: Um punhado de ervas soníferas que devem ser ingeridas pelos alvos

Magias de Paladino

Magias de Nível 1 de Paladino

Abençoar Água: Cria água benta

Abençoar Arma: Para atacar com precisão inimigos malignos

Arma Mágica: Uma arma recebe +1 bônus por 1 minuto/nível

Aura de Coragem: Remove condições de medo e deixa o conjurador imune a elas por 10 min./nível, +4 contra medo para os aliados

Auto-Sacrifício: Transfere PVs por dano até o nível do conjurador

Auxílio Divino: +1/3 níveis para ataque e dano (máx.+6) por 1 min.

Bênção: Aliados recebem +1 para ataques e testes contra medo

Curar Ferimentos Leves: Cura 1d8 +1/nível (máx.+5) de dano

Detecar Venenos: Detecta veneno em uma criatura ou objeto

Detecar Inocentes: Percebe abusos físicos e desvantagens covardes

Ler Magias: Decifra pergaminhos ou grimórios

Montaria Sagrada: +2ND por 1 minuto/nível

Proteção contra Caos/Mal/Bem/Ordem: +2 Defesa/CA e testes de resistência, impede controle mental e isola seres extra-planares

Resistência: Alvo recebe +1 para testes de resistência

Restauração Menor: Dissipa penalidades mágicas de habilidade ou recupera 1d4 de dano de habilidade

Suportar Elementos: Mantém uma criatura confortável mesmo dentro de temperaturas extremas (entre -40 a 60 graus)

Virtude: Alvo ganha 1 ponto de Vida/PV temporário

Magias de Nível 2 de Paladino

Esplendor da Água: Alvo recebe +4 Car por 1 minuto/nível

Força do Touro: Alvo recebe +4 For por 1 minuto/nível

Proteção contra Elementos: Absorve 12 de dano/nível de um tipo de enegia durante 10 minutos/nível

Proteger Outro^F: Você sofre metade do dano dirigido ao alvo

Remover Paralisia: Liberta uma ou mais criaturas de paralisia

Resistência a Elementos: Ignora 10 de dano por ataque de um tipo de energia: ácido, frio, fogo, eletricidade ou sônico (deixa imune a *Grito da Hárpia*) por 10 minutos/nível

Retardar Envenenamento: Impede que veneno cause dano no alvo durante 1 hora/nível

Sabedoria da Coruja: Alvo recebe +4 Sab por 1 minuto/nível

Vigor do Urso: Alvo recebe +4 Con por 1 minuto/nível

Zona da Verdade: Alvos na área (6m de raio) não podem mentir

Magias de Nível 3 de Paladino

Arma Mágica Maior: +1/4 níveis, máx. +5

Círculo Mágico contra o Caos: Como as magias de *Proteção*, mas com 3m de raio e 10 minutos/nível

Curar Ferimentos Moderados: Cura 2d8 +1/nível (máx.+10)

Curar Montaria: Como *Cura Completa* em sua montaria apenas

Discernir Mentiras: Revela mentiras deliberadas

Dissipar Magia: Cancela magia e efeitos mágicos

Oração: Aliados recebem +1 em várias jogadas e os inimigos -1

Remover Cegueira/Surdez: Cura condições normais ou mágicas

Remover Maldição: Liberta um ser ou objeto de uma maldição

Sermão da Serenidade: Ninguém na área pode tomar qualquer ação ofensiva durante 5 minutos/nível.

Remover Medo: Anula ou concede +4 nos testes contra medo, um alvo/4 níveis por 10 minutos

Magias de Nível 4 de Paladino

Cancelar Encantamento: Liberta os alvos de encantamentos, alterações, maldições e petrificação

Curar Ferimentos Graves: Cura 3d8 +1/nível (máx.+15)

Dissipar o Caos: +4 de bônus contra ataques caóticos

Dissipar o Mal: +4 de bônus contra ataques malignos

Espada Sagrada: Arma se torna +5, causa +2d6 de dano contra seres malignos e *Círculo Mágico Contra o Mal* por 1 rodada/nível

Marca da Justiça: Designa ação que causa amaldiçoa o alvo

Neutralizar Venenos: Imuniza um ser ou objeto contra um veneno por 10 minutos/nível ou o remove completamente

Proteção contra a Morte: Fornece imunidade a magias e efeitos de morte ao alvo por 1 minuto/nível

Restauração^M: Recupera níveis ou valores de habilidades perdidos

Auto-Sacrifício

Necromancia

Nível: Paladino 1, Clérigo 2

Componente: V

Tempo de Execução: 1 ação de movimento

Duração: Até o próximo ataque

Paladinos e clérigos com essa magia podem sacrificar uma parte de sua própria força vital e tentar um ataque na mesma rodada. Se o golpe não tiver êxito, a magia estará perdida, mas caso o ataque seja bem sucedido, para cada +1 acrescentado ao dano, 1 PV precisa ser sacrificado (dentro de um limite igual ao nível do conjurador). Este valor pode ser escolhido depois de rolar o dano do ataque.

Detecar Inocentes

Adivinhação

Nível: Paladino 1

Componente: V, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30m + 3/nível)

Duração: 1 minuto/nível

Permite o paladino detectar combates onde exista grande desvantagem ou qualquer tipo de abuso físico.

Montaria Sagrada

Transmutação

Nível: Paladino 1

Componente: V, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)

Alvo: Montaria do paladino

Duração: 10 minutos/nível

Pela duração da magia, a montaria do paladino receberá +2 níveis de dificuldade (ND), +2 Inteligência, +2 Ataque e Dano, SV +1/+1/+1, +2 Vida/PV e +2 nas perícias *ouvir* e *procurar*. A magia funciona apenas na montaria do paladino e seus efeitos deixam agir temporariamente enquanto ambos estiverem afastados por mais de 100m.

Adaptações

Diferente da maior parte dos outros cenários para o sistema d20, a magia em *Crônicas de Avalon* é bastante discreta, praticamente imperceptível aos olhos. Além de proibidas diversas magias em razão do apelo visual, mesmo aquelas permitidas devem funcionar sem efeitos visíveis.

Apesar de não possuir nenhum foco ou componente, magias de *curar ferimentos* não precisam funcionar como milagres à todo instante, talvez apenas nos momentos críticos. É preferível “mascarar” esses e outros efeitos mágicos fazendo pequenas alterações na narrativa, como por exemplo, uma atadura bem feita para explicar uma cura rápida, ou o uso de ervas ou folhas para imobilizar um animal, por exemplo.

Certas magias passaram a ser disponíveis a classes que normalmente não as teriam. Todas elas estão listadas abaixo:

Alarme Mental (Andarilho4, Druida4)
Canção de Ninar (Mago0)
Comando (Druida2, Bardo3)
Comando Maior (Bardo5)
Comunhão com a Natureza (Bardo5)
Difícultar Detecção (Bardo4, Druida4)
Discernir Mentiras (Bardo5)
Dissimular Tendência (Mago2)
Dissipar Magia Maior (Mago5)
Heroísmo Maior (Andarilho4)
Força do Touro (Andarilho3)
Pedra Encantada (Andarilho1)
Praga (Druida3)
Proteção contra Elementos (Paladino2)
Recuo Acelerado (Clérigo4, Andarilho4)
Remover Doenças (Bardo5)
Remover Medo (Paladino3, Druida4)
Remover Paralisia (Druida2, Bardo3)
Restauração Menor (Bardo3)
Transferência de Poder Divino (Druida5)
Transferência de Poder Arcano (Mago4)
Vigor do Urso (Paladino2)

Outras magias tiveram de ser adaptadas para que não fossem proibidas. Todas as que possuem um “*” ao lado dos nomes sofreram as modificações listadas à seguir.

Área Escorregadia

Possui um componente material feito de um líquido cujos ingredientes são fáceis de serem encontrados e combinados pelo conjurador. Precisa ser carregado numa pequena bolsa para ser jogado no chão no momento da execução.

Ataque Certeiro

O ataque modificado pela magia não pode ser utilizado com nenhuma ação de combate exceto ataques simples e as manobras Bloquear Ataque e Evitar Armadura

Não é permitido utilizar *Ataque Certeiro* junto com um Ataque Concentrado, Ataque Específico, etc. Se o ataque tiver sucesso, o bônus de +20 deve ser ignorado para o cálculo dos Efeitos Adicionais.

Causar Medo

Os alvos devem ser amedrontados pelas palavras do conjurador chamando a atenção de forças divinas para lhes causar mal, ou a utilização de sangue e partes mutiladas de humanos para enchê-los horror.

Compreender Idiomas

Não permite o conjurador entender com perfeição o idioma desconhecido, apenas não deixa escapar os pontos importantes.

Mesmo com essa magia, só é possível entender escritos se o conjurador tiver o talento *Alfabetizado*.

Imobilizar Pessoa

Em *Crônicas de Avalon*, apenas o mago possui essa magia. Seu tempo de execução é uma ação de rodada completa.

Basta o mago apontar para o alvo, olhar para o próprio dedo que apontou e enrolá-lo com um arame ou fio de metal, mas o alvo precisa ver este pequeno ritual para a magia funcionar.

Mensageiro Animal

Junto com o animal é possível deixar uma mensagem de até cinco palavras, que poderá ser ouvida pelo(s) escolhido(s) do conjurador no momento da magia.

Sono e Sono Profundo

Para sofrer os efeitos, os alvos precisam estar quietos sem ser molestados (mesmo entre si), entediados, sonolentos, cansados, bêbados, fechados ou qualquer combinação que propicie o adormecimento repentino. A magia *Canção de Ninar* pode gerar esse tipo de situação.

Não pode ser utilizado em combate, mas permite que um grupo de vigias ofereça uma brecha para uma fuga ou invasão.

Sono Profundo alcança até 2d6 DVs.

Novas Magias

Todas as magias em *italico* encontradas nas listas das classes dizem respeito às que se encontram nesse suplemento.

Apagar Memória

Encantamento

Nível: Mago3

Componentes: V, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: toque

Duração: Permanente (ver texto)

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

Se o mago tiver sucesso em um ataque de toque utilizando uma pedra (ver Livro do Jogador) na rodada após o lançamento da magia, o golpe atingirá o alvo na cabeça e o deixará inconsciente por 2d10 minutos. Oponentes protegidos por elmos pesados ficam, portanto, imunes a essa magia.

Ao despertar, o alvo terá esquecido de um determinado evento que tenha vivido definido pelo conjurador, que deverá saber sobre este evento com detalhes. O intervalo de tempo que é possível apagar é igual a 1 hora/nível.

Como qualquer encantamento, *Apagar Memória* pode ser anulado como tal, fazendo com que o alvo se lembre de imediato do evento esquecido.

Foco: uma pedra um pouco maior que um punho fechado.

Aura de Coragem

Abjuração

Nível: Paladino1, Andarilho(Ranger)2, Druida3

Componentes: V, (FD Paladinos e Clérigos)

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)

Alvos: Conjurador e seus aliados dentro do raio de alcance

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência a Magia: Sim (inofensiva)

Ao conjurar essa magia, o personagem cancela as condição de medo Abalado, Assustado ou Apavorado e o torna imune a esses efeitos pela sua duração.

Os aliados na área de alcance não terão suas condições modificadas, mas pela duração recebem +4 de bônus de moral em novos testes contra medo.

Auto-Sacrifício

Necromancia

Nível: Paladino1, Clérigo2

Componente: V

Tempo de Execução: 1 ação de movimento

Duração: Até o próximo ataque

Paladinos e clérigos com essa magia podem sacrificar uma parte de sua própria força vital e tentar um ataque na mesma rodada. Se o golpe não tiver êxito, a magia estará perdida, mas caso o ataque seja bem sucedido, para cada +1 acrescentado ao dano, 1 PV precisa ser sacrificado (dentro de um limite igual ao nível do conjurador). Este valor pode ser escolhido depois de rolar o dano do ataque.

Cerca Fantasma

Abjuração

Nível: Druida2, Andarilho(Ranger)2, Bardo2

Componentes: V, G, M, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Até médio (30m + 3/nível)

Efeito: Uma muralha feita de ossos, corpos e restos de batalha

Duração: Permanente (veja o texto)

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Não

Esta magia só pode ser lançada após uma batalha ou chacina, pois é necessário enfileirar ossadas e cadáveres, armas e proteções partidas até o alcance desejado.

Após selar a cerca com um pouco de sangue, qualquer indivíduo que quiser cruzar a *Cerca Fantasma* precisa resistir à magia. Porém, no caso de grupos, cada teste deve ser feito numa ordem dada pelo Mestre (PJs primeiro, depois os PdMs), e cada fracasso aumentará a CD em +1 nos testes dos aliados seguintes, cumulativamente.

Quem falha simplesmente se recusa a cruzar a cerca, temendo a intervenção de divina na forma de uma maldição ou algum evento terrível num futuro próximo. Pode ficar 'Assustado' se forçado a continuar, ou seja, larga o que estiver segurando e foge para o outro lado.

Se o conjurador que criou a cerca não estiver à vista, um druida pode desfazer a magia cuspidando sobre a cerca (ação livre).

Componente Material: algumas gotas do sangue do próprio conjurador.

Foco: número suficiente de cadáveres, ossos, armas e escudos partidos para o alcance desejado.

Detectar Inimigo Favorito

Adivinhação

Nível: Andarilho(Ranger)2

Componentes: V, F

Tempo de Execução: 1d4 rodadas

Alcance: Longo (120m + 12/nível)

Duração: Instantânea

Um andarilho percebe na última rodada de execução desta magia se existem inimigos favoritos dentro do alcance. Ele ainda não saberá exatamente quantos ou onde, a não ser por uma indicação simples (norte, leste, oeste, sul ou uma de suas combinações). É possível que a indicação aponte para mais de um lugar se houver mais de um inimigo.

Pelos próximos cinco minutos, o andarilho terá +10 de bônus de circunstância em *observar* contra *esconder-se* dos inimigos favoritos alcançados pela magia.

Foco: um punhado de terra recém colhida.

Detectar Linhagem

Adivinhação

Nível: Feiticeiro/Mago2, Druida5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1d4 rodadas

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)

Alvo: 1 indivíduo

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência a Magia: Sim (inofensiva)

Essa magia faz com que o conjurador diga com segurança o nome, o povo e a ocupação mais importante alcançada em vida do pai, um avô e um bisavô do indivíduo-alvo; ou da mãe, uma avó e uma bisavó se quiser.

Se um druida de reputação acima da do conjurador contestar essa linhagem, esta revelação não poderá servir como prova.

Componente Material: um pouco do sangue do indivíduo-alvo.

Detectar Inocentes

Adivinhação

Nível: Paladino1

Componente: V, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30m + 3/nível)

Duração: 1 minuto/nível

Permite o paladino detectar combates onde exista (na interpretação do Mestre) grande desvantagem ou qualquer tipo de abuso físico.

Esconderijo Perfeito

Adivinhação

Nível: Andarilho(Ranger)1, Bardo2, Druida3

Componente: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Duração: Instantânea

O conjurador escolhe o melhor lugar possível para esconder, basta apenas que realmente exista um bom esconderijo.

Ao invés de rolar o dado para utilizar a perícia *esconder-se*, o conjurador deve 'Escolher 10' (se estiver numa situação tensa) ou 'Escolher 20' (se não houver nenhuma tensão), adicionando um bônus entre +2 (se praticamente não existir lugares para se ocultar) e +10 (havendo furtura de esconderijos). Essa magia não surte efeito se não houver nenhum esconderijo razoável.

Farejar

Adivinhação

Nível: Andarilho(Ranger)1, Bardo2, Druida2

Componente: V

Tempo de Execução: 1 ação de rodada completa

Alcance: 27m (vento à favor), 18m (sem vento), 4,5m (vento contra) e o dobro disso no caso de cheiros fortes

Duração: 10 minutos/nível (D)

A magia permite que o conjurador possa detectar pelo olfato indivíduos próximos ou escondidos (podendo reconhecer aliados mais íntimos), perseguir uma fonte de odor (se tiver o talento *Rastrear*) e ainda achar água (se houver) dentro do alcance.

Ao captar um determinado aroma, não é possível revelar sua posição exata, mas um teste de perícia *concentração* (CD 15) pode oferecer uma indicação simples (norte, leste, oeste, sul ou uma de suas combinações).

Personagens com *Rastrear* podem seguir um rastro desse tipo, realizando testes de *sobrevivência* para acompanhá-lo. A CD básica de um rastro recente é 10, podendo aumentar ou diminuir por várias razões, como a força do odor, obstruções, etc. A cada 10 minutos há um bônus cumulativo de +2 na CD pela dissipação no ar.

Se por alguma razão o conjurador sob efeito dessa magia encontrar uma fonte de fedor muito acima do comum, ele pode ter de vencer um teste de Fortitude (CD 15) para não ficar 'enjoado' (condição, ver Livro do Jogador) por 1d4 minutos.

Feitiço de Ocultação

Abjuração

Nível: Andarilho(Ranger)2, Druida2

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)

Alvos: 1 indivíduo/nível do conjurador

Duração: Uma noite inteira

Para não ser espionado ou permitir que seu grupo seja seguido, o conjurador pode lançar essa magia no início de uma jornada, nunca antes do pôr-do-sol, e aproveitar a escuridão da noite para evitar encontros.

O conjurador precisa formar uma fila única e liderá-la no meio das trevas, sem o auxílio de qualquer luz. A proximidade de uma boa iluminação ou a quebra da fila pode cancelar automaticamente esta magia se houver alguém para surpreendê-los por perto no mesmo instante.

Mesmo em meio à escuridão total, o conjurador precisa passar num teste de *sobrevivência* para não se perder pelo caminho até o seu destino. A CD da perícia varia entre 10 (caminho bastante conhecido) e 30 (jamais visto). O Mestre deve estipular as consequências no caso de uma falha.

O conjurador encontrará sempre um caminho entre vigias e guardas, a não ser que realmente não exista passagens livres a serem aproveitadas. Essa magia não funciona contra monstros ou seres sobrenaturais.

Feitiço de Ocultação em Massa

Abjuração

Nível: Druida3

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30m + 3/nível)

Alvos: 10 indivíduos/nível do conjurador

Duração: Uma noite inteira

Esta magia funciona de forma idêntica a *Feitiço de Ocultação*, mas se estende para mais indivíduos.

Forma Onírica

Adivinhação

Nível: Mago2, Andarilho(Ranger)4,

Bardo4, Druida4

Componente: V

Tempo de Execução: 1 ação de rodada completa

Alcance: Ver texto

Duração: 10 minutos/nível (D) ou até ser acordado

Um conjurador dos Cultos Antigos com essa magia pode murmurar para os Deuses britânicos e pedir que não mandem sua forma onírica para o Sonhar quando dormir, projetando assim sua alma para fora do corpo, mas ainda dentro da Velha Britânia, no mesmo lugar onde adormeceu.

Se até meia hora após essa prece o conjurador adormecer, sua forma onírica poderá vagar pelo mundo dos vivos como uma alma penada, ou seja, poderá ver o que acontece à sua volta (e mais nada além disso) sem poder ser visto.

Como a percepção nesta forma costuma ser estranhamente distorcida, o conjurador poderá reconhecer apenas o rosto daqueles que já conhece, não conseguirá ler, contar inimigos ou entender pinturas. Precisarão vencer um teste de *ouvir* (CD 25) para entender o que alguém diz ou *observar* (CD 25) para ver além dos 100m.

A forma se move de acordo com o seu nível de personagem: até 10 ela flutua na sua velocidade correndo, de 10 a 20 é possível também voar como na magia de mesmo nome, com 20+ é possível também se teleportar como na magia de mesmo nome.

Se acordado abruptamente, a magia será dissipada na hora, interrompendo no mesmo instante a jornada. Não é necessário fazer um teste de despertar quando esta forma retornar ao corpo.

Fortalecer Companheiro Animal

Transmutação

Nível: Druida2

Componente: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)

Alvo: Companheiro animal do druida

Duração: 1 minuto/nível

Pela sua duração, o companheiro animal receberá +2 níveis de dificuldade (ND), +2 Ataque e Dano, SV +1/+1/+1, +2 Vida/PV e +2 numa perícia escolhida pelo druida.

Grito da Hárpia

Evocação [Sônico]

Nível: Bardo4, Druida4

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 9m

Área: Explosão em forma de cone

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência a Magia: Sim

O personagem emite um grito quase ensurdecedor, que deixa os indivíduos na sua frente na condição 'atordoado' durante as próximas 1d4 rodadas caso falhem em um teste de Fortitude, CD 14 + Car (Bardo) ou Sab (Druída). Alvos com os ouvidos bem cobertos (ex. elmo fechado) têm um bônus de +4 de circuncância para o teste. Alvos surdos ou incapazes de ouvir são imunes a esta magia.

Desde a conjuração da magia até o final do próximo turno, o conjurador se torna incapaz de emitir qualquer som com a sua voz e só poderá lançar essa magia de novo após 10 - (bônus de Con) rodadas.

Atordoado (Condição): o alvo larga o que está segurando, fica incapaz de realizar ações e a Defesa/CA sofre -2 além de perder o bônus de Destreza.

Localizar Comunidade

Adivinhação

Nível: Andarilho(Ranger)1, Bardo1, Druida2

Componentes: V, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 2 dias de viagem (48km ou 30mi)/3 níveis

Duração: Instantânea

Com essa magia o conjurador pode saber a distância e a direção de uma comunidade escolhida no momento de sua execução. Este centro populacional deve ter sido visitado pelo menos uma vez nos últimos (nível do conjurador) anos para que a magia funcione.

Foco: um punhado de terra recém colhida.

Montaria Sagrada

Transmutação

Nível: Paladino1

Componente: V, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)

Alvo: Montaria do paladino

Duração: 10 minutos/nível

Pela duração da magia, a montaria do paladino receberá +2 níveis de dificuldade (ND), +2 Inteligência, +2 Ataque e Dano, SV +1/+1/+1, +2 Vida/PV e +2 nas perícias *ouvir* e *procurar*. A magia funciona apenas na montaria do paladino e seus efeitos deixam agir temporariamente enquanto estiverem afastados por mais de 100m.

O paladino deve saber que esta magia funciona como trapaça se estiver envolvido em uma disputa montada.

Máscara da Morte

Encantamento

Nível: Andarilho(Ranger)2, Druida2

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30m + 3/nível)

Alvos: Indivíduos sob o raio de alcance

Duração: 1 minuto/nível ou até a máscara ser removida

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

O conjurador remove a pele do rosto de um cadáver e o coloca sobre a própria face para afugentar seus inimigos. Outros truques que tornem a sua aparência mais terrível são bem-vindas, como amarrar um morcego em cabelos longos, pinturas, etc.

Por toda a sua duração, a magia faz com que o personagem possa utilizar o talento *Palavras de Poder* (mesmo se o conjurador não o tiver) com +10 de bônus de moral à CD a ser resistida por todos os indivíduos dentro do raio de alcance.

Foco: a pele do rosto recentemente removida de um cadáver.

Perseguição Implacável

Adivinhação

Nível: Andarilho(Ranger)2

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 100m/nível do conjurador

Alvo: 1 indivíduo

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

Desde que consiga ver o alvo durante a execução da magia, o conjurador irá saber a direção da sua localização, mesmo se desaparecer de vista ou perder o seu rastro enquanto não interromper a perseguição. A indicação será simples (norte, leste, oeste, sul ou uma de suas combinações) e não indicará, por exemplo, se o alvo está em cima de uma árvore ou no subterrâneo.

Se o alvo vier a se ocultar, ainda será necessário fazer um teste de *esconder-se* contra a perícia *observar* (com +10 de bônus de intuição) do andarilho.

Existem três hipóteses em que o alvo conseguirá fugir do seu perseguidor, cancelando assim o efeito da magia:

- 1) busca é interrompida por mais de 1 turno;
- 2) se o alvo da magia sair do alcance; ou
- 3) quando o alvo vence o conjurador no teste mencionado acima (*esconder-se* contra *observar*).

Ponte Onírica

Encantamento

Nível: Mago1

Componente: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)

Alvo: 1 indivíduo/nível de personagem

Duração: indeterminável

Com esta magia o mago pode levar um pequeno grupo para o País do Verão, um Reino Mítico do Sonhar que é um reflexo da Velha Britânia se jamais fosse habitada pela humanidade. Mas informações disponíveis em *Crônicas de Avalon - O Começo*, e uma explicação maior e mais detalhada no terceiro livro da trilogia.

Componente material: Um punhado de ervas soníferas que devem ser ingeridas pelos alvos

Prever o Tempo

Adivinhação

Nível: Druida3, Bardo4

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 10 rodadas

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência a Magia: Sim (inofensiva)

É possível prever com exatidão como estará o tempo até uma semana no futuro, por exemplo, sol forte, chuva torrencial, etc. Se o tempo estiver influenciado por forças sobrenaturais, o conjurador poderá ter informações sobre essa influência como no feitiço *Detectar Magia*.

Foco: superfície reflexiva, como uma placa de metal bem polida ou um espelho-d'água.

Sermão da Serenidade

Encantamento

Nível: Clérigo3, Paladino3

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30m + 3/nível)

Alvos: Indivíduos sob o raio de alcance (humanos apenas).

Duração: 5 minutos/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

Após murmurar uma prece, o clérigo ou paladino com a voz alta profere algumas palavras de ordem. Todos no raio de alcance precisam vencer um teste de Vontade, CD 13 + (bônus de Sab do conjurador), ou não poderão pela duração da magia tomar

qualquer tipo de ação ofensiva, contanto que não sejam atacados.

Todos os que haviam anteriormente planejado um ataque naquele momento recebem um bônus de +4 de moral para resistir esta magia.

Voz Poderosa

Encantamento

Nível: Bardo2, Clérigo2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120m + 12/nível)

Alvos: Indivíduos sob o raio de alcance (humanos apenas).

Duração: 1 minuto/nível (D)

Aumentando o máximo possível a voz, o conjurador é compreendido com clareza por todos dentro do raio de alcance, mesmo que a distância faça parecer um sussurro. Não é possível lançar *Voz Poderosa* quando a garganta do conjurador está debilitada.



Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the

COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Wizards of the Coast is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and is used with permission.

Open Game Content

With the exception of the visual art and "Crônicas de Avalon" name and logo, everything in this book is hereby designated as Open Game Content, in accordance with the Section 1(e) of the Open Game License, version 1.0. The combination of rules, thematic elements, names, plots and storyline are designated Product Identity and are registered by its authors.