



RPG QUEST



REGRAS DE MAGIA 1º AO 3º CÍRCULO

MARCELO DEL DEBBIO

NORSON BOTREL

DAEMON EDITORA

R. BARTOLOMEU DE GUSMÃO, 337

FOFTE/FAX (011) 5539-1122

WWW.DAEMON.COM.BR

DAEMON@DAEMON.COM.BR

MAGIAS E RITUAIS

Em RPGQuest, existem dois tipos de feitiços: as **Magias** e os **Rituais**. As Magias são efeitos instantâneos que algumas Classes podem conjurar imediatamente, apenas drenando energia mística de Arcádia e criando seus efeitos; já os Rituais são efeitos mais poderosos, que exigem que o Herói tenha este Ritual no seu Grimório, memorize-o e o conjure no momento certo.

AS MAGIAS

Magias são explosões brutas de energia causadas por um determinado **Caminho de Magia**. O Mago ou Feiticeiro simplesmente se concentra e manipula as energias do Astral, fazendo com que uma explosão de energia mística parta das suas mãos em direção de um oponente escolhido, causando dano a um alvo na área de efeito.

OS CAMINHOS DE MAGIA

Em RPGQuest existem seis **Caminhos de Magia**: Fogo, Água, Terra, Ar, Luz e Trevas. Cada um deles lida com um tipo diferente de energia e tipo de dano que podem causar.

Para escolher que tipo de magias seu Personagem sabe fazer, você utiliza **Pontos de Focus**. O Herói escolhe quais Caminhos conhece e gasta seus pontos como se fossem Perícias normais:

Um detalhe importante é que existem **Caminhos Opostos**. O primeiro Caminho que o seu Personagem escolher será o seu **Caminho Principal**. Cada caminho possui um Caminho Oposto, que não poderá ser escolhido pelo Personagem. Nenhum Caminho poderá ser maior do que o Caminho Principal do seu Personagem, e você só poderá ter no máximo 3 Caminhos diferentes com o mesmo número de Focus que o Caminho Principal.

FOGO: a Magia básica do fogo conjura chamas místicas que causam dano por calor e queimaduras. Ondas flamejantes saem dos dedos do Mago em direção a seus inimigos.

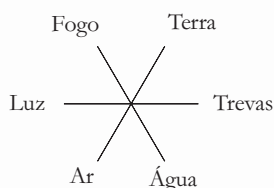
ÁGUA: as magias básicas da água estão voltadas para o frio e o gelo. Um ataque gélido permite ao Mago congelar um oponente ou causar dano nele com frio intenso.

AR: a Magia básica do ar conjura raios elétricos que saem das pontas dos dedos do Mago até seus oponentes, eletrocutando-os.

TERRA: a Magia básica da terra conjura pó, areia e pedras e as arremessa contra seus oponentes com enorme força, causando dano por impacto.

LUZ: a Magia básica da luz conjura energia positiva, na forma de raios multicoloridos (semelhantes ao laser).

TREVAS: a Magia básica das Trevas conjura energia negativa, drenando a força vital de um oponente.



Meng Huang, um Wu Jen dos exércitos de Shu, possui 2 pontos de Focus para escolher os Caminhos que conhece. Meng escolhe Água e Luz. Sua ficha ficará assim:

Água	Normal (1)
Luz	Normal (1)

Água é o caminho principal de Meng, o que significa que ele não poderá escolher o Caminho do Fogo. Se ele quiser ter algum poder mágico relacionado com o fogo, ele deverá conseguir um Ritual que lide com o fogo...

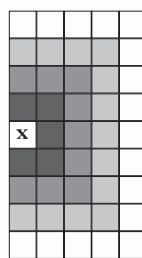
CONJURANDO MAGIAS

Para conjurar uma Magia, o Herói precisa de **Pontos de Magia**. Eles funcionam como “combustível” para as magias.

O maior nível de Magia que o Personagem consegue conjurar é igual ao seu **Focus** naquele Caminho. Nas magias básicas, o Mago consegue causar até 1d6 pontos de dano por Graduação da Magia contra seus oponentes, até o máximo de 6d6 no 6º Nível (os oponentes têm direito a um Teste de Resistência vs. dificuldade 9 para reduzirem o dano à metade, arredondado para cima).

Para fazer uma Magia do **1º nível**, o Herói precisa gastar 1 ponto de Magia, para uma Magia do **2º nível**, 2 pontos de Magia, para uma Magia do **3º nível**, 3 pontos de Magia e assim por diante... Cada Magia causa 1d6 por nível de dano ao oponente, com direito a um Teste de Resistência para reduzir o dano à metade (arredondado para cima). Os ataques têm um alcance máximo de 1,5m + 1,5m por nível) 1 casa + 1 casa por nível da Magia (uma Magia do 1º nível tem um alcance de 3m (2 casas), uma Magia do 2º nível tem um alcance de 4,5m (3 casas), e assim por diante).

Para recuperar 1 ponto de Magia, o Herói precisa ficar uma rodada inteira **meditando**, sem fazer nenhuma outra ação e sem receber nenhum tipo de dano.



O diagrama ao lado indica o alcance de uma magia, a partir do conjurador (X). Para conseguir disparar uma magia, o percurso entre o herói e seu alvo deve estar desimpedido.

Magus Arcanum possui Focus 2 em Fogo. Gastando 2 Pontos de Magia, ele conseguirá gerar chamas a partir de seus dedos que causam 2d6 pontos de dano em um inimigo que esteja a até 3 casas de distância. Para recuperar as energias, ele precisará meditar por 2 rodadas.

Lucy Crepaldi possui Focus 4 em Trevas. Gastando 4 Pontos de Magia, ela conseguirá gerar um ataque de escuridão terrível sobre um oponente, causando 4d6 pontos de dano (com direito a Teste de Resistência do inimigo). Para recuperar toda a sua energia mágica, Lucy precisaria meditar por 4 rodadas. Supondo que ela só consiga recuperar 3 Pontos de Magia, na próxima vez que precisar usar seu poder, Lucy terá disponível apenas ataques místicos capazes de causar 3d6 pontos de dano.

CONJURANDO RITUAIS

Estes são os Rituais disponíveis para escolha dos Jogadores. Abaixo estão listados os Rituais, separados por Círculo de Poder. Dentro de cada Ritual, podem existir graduações.

TODOS os rituais começam com graduação **Normal**. O Mago, através de Pontos de XP, pode **Amplificar** o poder de alguns rituais, comprando graduações neles (**Bom**, **Ótimo**, **Incrível**, etc...). Com isto, o Ritual ficará mais forte, mas com o MESMO custo de ativação, que continuará baseado no Círculo. Isto reflete a experiência do Mago com o uso dos Rituais, aperfeiçoando sua eficiência no campo de batalhas.

Quando o feiticeiro Thanatos escolhe um Ritual de Bola de Fogo, ele será considerado Bola de Fogo [Normal], assim como qualquer Ritual. Porém, o Jogador que controla Thanatos pode pagar pontos de XP para amplificar o poder de sua Bola de Fogo para [Bom], [Ótimo], [Incrível] e assim por diante se desejar...

Uma Bola de Fogo causando 3d6 pontos de dano, 4d6, 5d6 ou 6d6 continua sendo considerado um Ritual do 3º Círculo para todos os efeitos.

CONSIDERAÇÕES IMPORTANTES

RPGQuest é um jogo que privilegia a imaginação e a criatividade. Por esta razão, optamos por não descrever os rituais em detalhes para permitir ao Mestre e aos Jogadores que deem a sua “pitada final” no Ritual.

CÍRCULOS

Os Rituais são divididos em **Círculos**. O Círculo representa a dificuldade em se manipular as energias místicas do Plano Astral para se obter um efeito mágico. Quanto maior o Círculo, mais poderoso é o Ritual.

MEMORIZANDO RITUAIS

Os Personagens capazes de conjurar Rituais possuem uma característica chamada **Rituais por Dia**. Esta característica define a quantidade de Rituais de CADA círculo que o Personagem é capaz de conjurar.

A quantidade de Rituais por Dia é independente para cada Círculo e é comprada com Pontos de Experiência (XP). A quantidade de Rituais de cada Círculo que o Personagem é capaz de conjurar fica por conta da vontade do Jogador que o controla. basta pagar os Pontos de Experiência necessários.

Sir Heinrich é um Cavaleiro Teutônico e Necromante que possui os seguintes Rituais por Dia: 3 (1º Círculo), 2 (2º Círculo) e 1 (3º Círculo). Isto significa que ele é capaz de conjurar 3 Rituais do 1º Círculo, 2 Rituais do 2º Círculo e 1 Ritual do 3º Círculo, totalizando 6 Rituais por dia.

Frank Ross é um Astrólogo e Mago que possui os seguintes Rituais por Dia: 1 (1º Círculo), 3 (2º Círculo) e 3 (3º Círculo). Isto significa que ele é capaz de conjurar 1 Ritual do 1º Círculo, 3 Rituais do 2º Círculo e 3 Rituais do 3º Círculo, totalizando 7 Rituais por dia.

Para memorizar um Ritual, o Personagem precisa estar com a mente limpa, tendo descansado no mínimo 8 horas de sono

tranquilo. Ele então estuda os Rituais por 5 minutos por Círculo (por exemplo, um Ritual de 3º Círculo demora 15 minutos para ser memorizado, um Ritual do 6º Círculo demora 30 minutos para ser memorizado, e assim por diante). Rituais **Amplificados** consomem o MESMO tempo de memorização de um Ritual de Graduação **Normal**.

Sir Heinrich [3 (1º Círculo), 2 (2º Círculo) e 1 (3º Círculo)] precisaria de $(3 \times 5 + 2 \times 10 + 1 \times 15)$ 50 minutos para memorizar todos os 6 rituais que consegue estudar por dia. Frank Ross [1 (1º Círculo), 3 (2º Círculo) e 3 (3º Círculo)] precisaria de $(1 \times 5 + 3 \times 10 + 3 \times 15)$ 80 minutos para estudar os Rituais que conhece.

O Método utilizado para memorizar o Ritual deve ser escolhido pelo Jogador. Algumas das técnicas podem ser: estudo direto sobre o grimório, meditação, entoação de mantras, execução de katis e assim por diante. O Mago pode REPETIR Rituais de um Mesmo Círculo

Frank pode estudar 3 Rituais do 2º Círculo e possui os seguintes Rituais em seu Grimório: Flecha de Fogo, conjurar Animais II e Ilusão II.

A quantidade e os rituais repetidos a serem memorizados em um dia de estudos ficam a cargo da vontade e necessidade do Personagem. Por exemplo, Frank pode memorizar Flecha de Fogo, Conjurar Animais II e Ilusão II, OU Flecha de Fogo e duas vezes Ilusão II OU três vezes o ritual Flecha de Fogo OU três vezes o ritual Ilusão II ou qualquer combinação que Frank desejar entre estes três Rituais.

O GRIMÓRIO

O grimório de um Mago é o livro onde ele anota os rituais que conhece. Em termos de jogo, praticamente qualquer coisa pode ser usada como grimório: o mais comum são papéis ou papiros, mas podem ser folhas de couro, pergaminhos, papel de arroz, pele humana, blocos de pedras ou tecidos.

O tamanho da letra pode variar, o estilo de escrita, os diagramas, mas para termos de jogo, adotamos o volume de texto relativo de um Ritual é equivalente a uma página de texto (do tamanho aproximado deste livro que você tem em mãos) por círculo do Ritual. Desta maneira, um caderno com metade do tamanho deste livro precisará do dobro de páginas escritas para o mesmo Ritual. Desnecessário dizer que o Grimório é o objeto mais valioso que um Mago possui.

ADQUIRINDO RITUAIS

Existem três maneiras de se adquirir um Ritual novo:

O MÉTODO DE LABORATÓRIO OU PESQUISA

Consiste em criar um Ritual do zero, a partir de uma idéia ou concepção que o Mago teve, ou ainda através da observação de um Ritual ou efeito mágico conjurado por outro Feiticeiro.

Para isto, o Personagem precisa de um laboratório de custo mínimo de 1.000 peças de ouro por círculo do Ritual que deseja criar. Criar um Ritual novo a partir do zero demanda 100 horas de pesquisa por círculo do Ritual. Pesquisar novamente um Ritual que o Personagem já conheça (por exemplo, a única cópia

do Ritual de *Bola de Fogo* foi destruído em uma tempestade e o Mago deseja pesquisar novamente o Ritual) demora 50 horas de pesquisa por círculo. O máximo que um Personagem consegue trabalhar em um Ritual por dia é [CON+INT+WILL] horas, até um máximo de 10 horas). Além deste período, ele precisa de pelo menos uma noite de sono para prosseguir. Este tempo já leva em consideração testes, pesquisas, procura de materiais e mentalização das formas-pensamento.

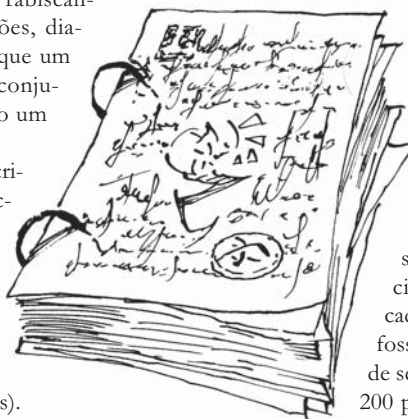
Heilinn deseja pesquisar o Ritual Bola de Fogo. Como o Ritual é do 3º Círculo, ela precisará de 300 horas de trabalho. Heilinn possui CON +1, INT +2 e WILL +2, podendo trabalhar até 5 horas por dia no seu Ritual. Em 60 dias (se não for interrompida), ela terá seu Ritual pronto na graduação [Normal]. Se durante este tempo precisar ser interrompida, ela sempre pode recomeçar as pesquisas do ponto onde parou.

MÉTODO DE EXPERIÊNCIA (XP)

Outra forma de se conseguir novos rituais é através do gasto de **Pontos de Experiência** (XP). Neste caso, assume-se que o Personagem trabalha informalmente em um Ritual nos intervalos das aventuras, rabiscando seu bloco de notas, fazendo anotações, diagramas, testando o Ritual aqui e ali até que um dia ele descobre a maneira correta de se conjurar o Ritual. Neste caso, não é necessário um laboratório para criar o Ritual.

Em ambas as formas, os rituais são escritos já com a Marca Arkana e com as características do Personagem que a criou.

Amplificar o poder de um Ritual só é possível com **Pontos de Experiência**, pois esta Ampliação do poder vem com o uso e a pesquisa em campo do Ritual (pense nisto como sendo melhorias feitas no Ritual com a prática das Artes Arkanas).



MÉTODO DE CÓPIA DE RITUAIS JÁ EXISTENTES

Copiar um Ritual de outro Mago demora [10-INT dias] + 1 dia por Círculo do Ritual. No final do processo, considere que o Ritual copiado já está com a Marca do feiticeiro que o copiou. Para apenas copiar um Ritual idêntico ao original sem modificar a Marca, demora 1 dia + 1 dia por Círculo.

Observação Importante: Não importa a Graduação original do Ritual copiado, o Ritual resultante será sempre de Graduação **Normal**. (a menos, claro, que você esteja copiando um ritual que você mesmo tenha criado e aperfeiçoado!). Isto reflete a falta de experiência prática do Mago com aquele Ritual novo em questão, que só poderá ser melhorado com o tempo (e Experiência).

Lukas deseja copiar o Ritual de Bola de Fogo que Heilinn pesquisou para um outro papiro, para guardar uma cópia de segurança. Ele demora 4 dias para fazer a cópia. Se Adrienne, uma elfa com INT +4, desejar copiar o Ritual de Lukas, ela demorará (10 - 4+3 =) 9 dias.

VERBAL, MATERIAL E SOMÁTICO

TODOS os rituais possuem três componentes: Verbal (V), Material (M) e Somático (S), sem exceção.

Verbal descreve os cântigos, Invocações, Entonações de voz, comandos, frases místicas, hinos, recitais, mantras e tudo que tem a ver com sons de invocação do Ritual. Pode ser desde um simples grito até um pequeno e discreto mantra, mas todos necessitam de um som para ser ativado. Uma aura de *Silêncio* mágico impede a conjuração de Rituais.

Material descreve os ingredientes de cada Ritual. Velas, pedaços de metal, espelhos, cordas, correntes, gemas, conchas, folhas, raízes, partes de animais, pós, redes, robes... uma lista interminável que pode conter praticamente qualquer coisa relacionada ao Ritual. O Mestre e os Jogadores devem pensar em materiais que tenham relação com o Ritual e com o Plano de origem dele. A falta do material adequado impede a conjuração de Rituais.

Somático descreve os gestos para fazer o Ritual. Pode variar desde bater as mãos, esfregar os componentes, juntar duas metades de uma orbe, quebrar um frasco, movimentar os braços, estalar os dedos, apontar para a vítima, etc. Um Personagem amarrado, imobilizado ou incapacitado pode não ser capaz de conjurar rituais.

Escolhemos não descrever nenhum destes componentes em nenhum Ritual, apesar disto ser **obrigatório** para os Jogadores quando eles escrevem seus rituais em seus grimórios. O motivo para isto é, novamente, ajudar a desenvolver a imaginação, mas há uma segunda razão: CADA plano do Multiverso funciona de uma maneira diferente, e rituais de cada Plano funcionam de formas diferentes. Se fossemos descrever todas as maneiras diferentes de se conjurar um Ritual no Multiverso, usaríamos 200 páginas em um único Ritual

Desta maneira, uma Bola de Fogo que fosse criada por um Mago alquimista de Nova Arcádia poderia necessitar de um saquinho de enxofre para ser arremessado como material de conjuração. Se este mesmo Ritual fosse criado por um Feiticeiro Afrikan, ele poderia necessitar das cinzas de um animal sacrificado. Em Germânia, poderia ser acender um fósforo e arremessar contra o oponente enquanto o mesmo Ritual nos Reinos de Jade poderia conjurar um pássaro de fogo que voa sobre o oponente e explode.

UM TOQUE PESSOAL NO RITUAL

Quase todos os magos possuem o que eles chamam de Símbolo, Marca ou Runa Mágica. É um elemento de identificação do Mago; uma espécie de assinatura que caracteriza o Feiticeiro (por exemplo, um corvo, um símbolo, o cheiro de rosas).

Por ser uma característica muito pessoal, os magos são muito ciumentos de seus Rituais e não permitem que outros Magos copiem os rituais da maneira que estão em seu grimório, exigindo uma individualidade. Por outro lado, um Mago pode tentar imitar a Marca de um Feiticeiro inimigo para tentar incriminá-lo (embora isso possa ter consequências drásticas em uma Campanha).

LISTA DE RITUAIS

Observação: Caso nada diferente seja dito, a duração básica de um Ritual é de uma Cena (3d6+INT rodadas) e todos os Alcances dos Rituais são 9m (6 casas) e precisam estar dentro do campo de visão do Mago ou Sacerdote.

PRIMEIRO CÍRCULO

ABRIR OU FECHAR

[Arkano] [Ar]

Este Ritual permite ao Personagem abrir ou fechar magicamente uma porta, baú, tranca, janela, sacola, garrafa, barril ou qualquer objeto que possa ser fechado ou aberto.

O Mago faz um Teste contra a 8+Graduação da fechadura usando a graduação da magia [+1 ou FR 1 para **Normal**, +2 ou FR 2 para **Bom**, +3 ou FR 3 para **Ótimo** e assim por diante]. Da mesma forma, alguém tentando arrombar a fechadura trancada por este Ritual através da Perícia *Fechaduras* precisa passar em um Teste apropriado contra Dif. 10+graduação.

ACALMAR ANIMAIS

[Arkano/Divino] [Animal]

Este Ritual permite ao Personagem acalmar um animal que esteja irritado. Ele faz um Teste usando a graduação neste Ritual contra Dif. 9 e, se passar, o animal ficará calmo e dócil novamente [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante].

AFETAR FOGOS NORMAIS

[Arkano/Divino] [Fogo]

Este Ritual permite ao Personagem afetar fogueiras normais, extinguindo o fogo ou aumentando-o em 1,5 x 1,5m (1 casa) por rodada de concentração, até um máximo de 6 rodadas. Também pode criar tentáculos de chamas que avançam a até 3m (2 casas) por graduação [3m (2 casas) para **Normal**, 6m (4 casas) para **Bom**, 9m (6 casas) para **Ótimo** e assim por diante] da origem da chama, causando 1d6 pontos de dano por rodada de contato em todas as vítimas que estiverem dentro da área de fogo. As vítimas podem fazer um Teste de WILL contra dif. 10 para diminuir o dano pela metade (arredondando para cima). Este poder também causa dano em criaturas de fogo ou pode ser usado para reduzir o dano causado por ataques baseados em fogo [1d3 por Graduação].

ÁGUA AMALDIÇOADA

[Divino] [Água]

O Ritual inverso da Habilidade *Água Benta*, mas cujo resultado causa uma água turva e escurecida capaz de causar 1d6 pontos de dano em Anjos, Paladinos e outras criaturas do Bem. Cada uso deste Ritual afeta um frasco (com cerca de 250ml de água). Quanto mais bondosa a pessoa, piores os efeitos da água se for ingerida, variando de nada a 1d6 pontos de dano de queimadura. A Água Amaldiçoada criada é permanente até ser utilizada.

ALARME

[Arkano]

Com este Ritual, o Mago risca no chão um círculo invisível com a ponta do dedo, com raio de até 3m (2 casas) + 3m (2 casas) por Graduação ao redor de si [4 casas para **Normal**, 6 casas para **Bom**, 8 casas para **Ótimo**, 10 casas para **Incrível** e assim por diante]. Qualquer criatura maior do que um rato que atravesse esse círculo místico irá disparar um alarme, que pode ser inaudível ou estridente, de acordo com a escolha do Mago quando conjura este Ritual, que alertará o Mago e seus companheiros, mesmo se a criatura estiver invisível. Criaturas espectrais não são afetadas pelo Alarme. Este Ritual tem a duração de até 12 horas.

ALTERAR ROUPAS

[Arkano] [Luz]

Um dos rituais mais úteis para os viajantes do Multiverso. Permite ao Mago alterar com uma fina camada de ilusão as roupas que está usando para que elas se assemelhem a uma versão “comum” das roupas tradicionais do Plano que está visitando, para que o Mago e seus amigos não chamem muito a atenção. Penteados, adornos e outras características também podem ser levemente alteradas para se adaptar ao Consenso. Este Ritual afeta uma quantidade de Personagens de acordo com a Graduação [1 Personagem para **Normal**, 2 para **Bom**, 4 para **Ótimo**, 8 para **Incrível** e assim por diante].

ANIMAR CORDAS

[Arkano/Divino]

O Ritual faz com que o Herói seja capaz de comandar uma corda como se fosse uma cobra encantada, e realizar pequenas ações como “amarrar”, “dar nó”, “enrolar” e “dar laço” (e as ações inversas). A corda pode ter o tamanho máximo de 15m por Graduação [15m para **Normal**, 30m para **Bom**, 45m para **Ótimo**, 60m para **Incrível** e assim por diante]. Criaturas amarradas podem fazer Testes de *Furtividade* ou de *Habilidade com Cordas* para escapar (ou romper a corda).

APAGAR

[Arkano/Divino]

Este Ritual remove e apaga um texto mágico ou profano de um pergaminho ou de até duas páginas de papel por Graduação [2 para **Normal**, 4 para **Bom** e assim por diante], papiro, cartão ou semelhantes. Ele também serve para remover *Runas Explosivas*, *Símbolos de Proteção*, *Marcas Arkanas*, *Ofudas* e *Selos Místicos*.

ÁREA ESCORREGADIA

[Arkano] [Água]

Este Ritual recobre uma área de até uma 3x3m (2x2 casas) com uma substância extremamente escorregadia [2x2 casas para **Normal**, 4x4 casas para **Bom**, 6x6 casas para **Ótimo**, 8x8 casas para **Incrível** e assim por diante]. Qualquer criatura que passe por esta

área precisa fazer um Teste de AGI contra Dif. 10 ou escorregará. O Personagem pode, se desejar, recobrir um único objeto com esta substância, tornando-o extremamente difícil de ser manuseado (qualquer tentativa de agarrar este objeto precisa passar em um Teste de AGI contra Dif. 10 para ser bem sucedido).

ARMADURA ΑΡΧΑΙΑ

[Arkano] [Mental]

Este Ritual cria uma armadura mística e sobrenatural de aspecto fantasmagórico que aumenta a Defesa do Personagem de acordo com a Graduação sem nenhuma penalidade para AGI [Defesa +1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior**, +3 para **Heróico**]. Além, disso, absorve 1 ponto de dano de todos os ataques que o Personagem receber. A armadura permanece ativa durante uma Batalha.

ATRAÇÃO

[Arkano/Divino] [Mental]

O Personagem é capaz de implantar magicamente uma sugestão em sua vítima para que ela fique atraída por algum objeto ou pessoa. A vítima precisa vencer um Teste de WILL contra 7+INT (do Mago)+Graduação para resistir [8+INT para **Normal**, 9+INT para **Bom**, 10+INT para **Ótimo**, 11+INT para **Incrível** e assim por diante]. Se falhar, ela será impelida a se aproximar do objeto escolhido. Pode ser usado para atrair a atenção de uma pessoa, distrair um atacante ou fazer com que guardas procurem pelo seu Personagem em outros locais. "Atrair" não significa ignorar perigos ou problemas, mas sim uma sugestão mágica.

BOM FRUTO

[Divino] [Planta]

O druida ou sacerdote encanta uma fruta qualquer, tornando-a um item mágico que dura até uma semana. Qualquer pessoa que coma este fruto será alimentada como se tivesse feito uma refeição e recuperará 1 PV. Você pode comer no máximo 3 frutos deste tipo por dia.

CANCELAR ΠΕΝΣΑΜΕΝΤΟΣ

[Arkano/Divino] [Mental]

O Personagem pode usar este Ritual para ocultar seus pensamentos de outros Magos ou Psiônicos. Ele adiciona o bônus de Graduação neste Ritual [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante] ao Teste de WILL apropriado nestes casos. O Ritual dura 1+CAR horas.

CHAMADO DAS ARMAS

[Arkano/Divino]

O Mago ou Sacerdote conjura uma arma específica não-mágica diretamente em suas mãos (na verdade, uma arma de algum outro tempo-espaço dentro do Multiverso), pela duração de um combate. Se o Personagem soltar a arma por mais de 2 rodadas ou no final da duração do Ritual, a arma retorna ao seu tempo-espaço de origem, como se nunca tivesse saído de lá.

COMPREENDER ΛΙΓΓΥΓΕΝΣ

[Arkano/Divino] [Mental]

Este Ritual faz com que o Mago (ou um Herói escolhido por ele que esteja a até 2 casas de distância) consiga entender ou ler qualquer tipo de língua existente (mas não conversar ou escrever!). Este Ritual permite a ele ler até 10 páginas de um documento ou escutar 3d6+INT rodadas de uma conversa.

CONJURAR ΑΝΙΜΑΙΣ I

[Arkano/Divino] [Animal] [Conjuração]

O Personagem é capaz de conjurar 1d3+CAR animais de tamanho **Diminuto**. (Ver o **Guia dos Monstros** para detalhes).

O Herói escolhe qual dos tipos de animais quer conjurar, mas só poderá escolher UM tipo por conjuração. Os animais aparecerão na rodada seguinte e servirão ao conjurador no melhor de suas capacidades, obedecendo a todas as suas ordens pela duração do Ritual (uma cena ou 3d6+INT rodadas). Ao final do Ritual, os animais desaparecerão.

CONSGRAÇÃO

[Divino]

Através deste Ritual, é possível consagrar um objeto, arma, roupas, equipamentos ou até mesmo um templo inteiro em honra a um Deus escolhido.

A consagração demora cerca de 1d3 horas e necessita da presença de pelo menos um Sacerdote do Deus, mas após o Ritual o objeto é considerado consagrado e ligado à divindade de alguma maneira.

Objetos consagrados recebem um bônus de +1 em qualquer Teste de Resistência envolvendo a destruição deste item, mas o mais importante no Ritual de Consagração é a ligação divina do objeto com o deus consagrador.

Isto significa que, por exemplo, se um templo consagrado a algum deus for destruído, pode ter certeza que Ele tomará as providências para punir os responsáveis. Da mesma maneira, um item mágico ou artefato poderoso pode ser consagrado para garantir que atenda às vontades do Deus que o criou. Quanto maior e mais importante o objeto consagrado, maior a vigilância divina sobre o mesmo.

A consagração também define a utilização e finalidade de um objeto e, se o objeto for usado contra a vontade do deus, pode acarretar problemas para o sacerdote que invocar a consagração (por exemplo, consagrar ervas colhidas na lua cheia para a criação de uma poção de cura e depois utilizá-las para outra coisa que não seja a finalidade pode irritar os deuses que emprestaram seu poder místico para ajudar).

CRESCER ΕΣΠΙΝΗΘΣ

[Arkano/Divino] [Planta]

Este Ritual torna uma área de vegetação de até 9x9m (6x6 casas) coberta de espinhos. Qualquer criatura se deslocando através desta área recebe 1d2 pontos de dano por rodada por arranhões, além de reduzir o seu deslocamento pela metade. Personagens com armadura pesada ou roupas de couro grossas não são afetados.

CRESCIMENTO

[Arkano/Divino]

O Personagem é capaz de aumentar a si mesmo de tamanho usando este Ritual. Roupas e equipamentos aumentam junto com ele. A FR sofre um bônus de +1 e a Defesa uma penalidade de -1 para cada categoria aumentada, de acordo com a graduação [1 categoria para **Normal** e **Bom**, 2 categorias para **Ótimo** e **Incrível**, 3 categorias para **Superior** e 4 para **Heróico**]. O Personagem mantém o tamanho ampliado enquanto conseguir manter a concentração ou 3d6+INT rodadas (uma Cena), o que ocorrer primeiro.

CURAR FERIMENTOS LEVES

[Divino]

Este Ritual cura 1d3 Pontos de Vida em um alvo escolhido que for tocado pelo Sacerdote. Se for conjurado contra Mortos-Vivos, causará 1d3 pontos de Dano. Este Ritual não é graduado.

DETECTAR MAGIA

[Arkano/Divino]

Este conhecido Ritual faz com que todos os objetos mágicos, encantamentos, Magias ou Rituais presentes em um raio de acordo com a graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante] brilhem aos olhos do Mago.

Somente ele será capaz de enxergar o brilho mágico emanando dos objetos ou locais, mas não será capaz de identificar que tipo exato de magia está presente, apenas se ela existe ou não e seu poder relativo (Círculo e Graduação, de acordo com a luminescência emanada).

DETECTAR MORTOS-VIVOS

[Arkano/Divino] [Treas]

O Herói pode detectar a presença de mortos-vivos (esqueletos, zumbis, espectros, fantasmas, vampiro, etc.) em um raio determinado pela graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo** e assim por diante].

DETECTAR TELEPORTAÇÃO

[Arkano]

O Personagem é capaz de detectar a presença residual de qualquer tipo de teleporte psiônico ou mágico que tenha sido feito a até uma hora. O raio de ação varia com a graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo** e assim por diante].

EMPATIA

[Arkano/Divino] [Mental]

O Personagem consegue sentir as emoções básicas de uma criatura (fome, medo, sede, cansaço, dor, curiosidade, etc) e recebe um bônus igual a sua graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante]



em qualquer Teste de *CAR*, *Manipulação* ou *Negociação* envolvendo esta criatura. Ambos os efeitos permanecem ativos pela duração de uma Cena (3d6+INT rodadas).

ENFEITIÇAR PESSOAS

[*Arkano/Divino*] [*Mental*]

Este Ritual pode ser usado em qualquer humanóide que esteja a até 9m (6 casas) de distância, que precisa passar em um Teste de WILL contra 8+INT ou ficará amigo do Herói por um período de até 1 hora. A vítima passa a se considerar amiga do Personagem mas, se for atacada por ele ou por companheiros dele, o Ritual é quebrado instantaneamente. Para cada Graduação neste poder, uma vítima extra pode ser enfeitiçada [+1 humanóide para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante].

ESCUDO ARKANO

[*Arkano*]

Cria uma barreira mística invisível que protege totalmente o Mago de ataques realizados com *Míssil Mágico* ou flechas. O *Escudo Arkano* tem a duração de um combate (3d6+INT rodadas).

ILUSÃO I

[*Arkano*] [*Luz*] ou [*Mental*]

O Personagem consegue criar uma ilusão de tamanho **Médio** (o tamanho de um ser humano). A ilusão é tão perfeita quanto o conhecimento do Personagem sobre o que ele quer criar (por exemplo, um Mago que tenha visto pessoalmente um Orc pode fazer uma ilusão perfeita de um Orc, mas se nunca viu um, a ilusão pode sair como algo que se parece vagamente com um Orc...). A dificuldade para desacreditar *Ilusão* é um Teste de PER contra dif. 8+PER do Mago. É importante notar que, mesmo se a vítima acredita que a ilusão seja verdadeira, ela ainda não possui força, ou seja, uma ponte ilusória continua sendo incapaz de agüentar o peso de uma pessoa, não importante o quanto ela acredite nisso).

A ilusão precisa permanecer dentro de um raio de 6m por Graduação de onde foi criada e não pode sair desta área.

As ilusões atacam com bônus igual à PER do Mago que as conjurou, mas todo o dano causado é ilusório (após cerca de uma hora, todo o dano desaparece e se a vítima “morrer”, ela apenas desmaia). A Graduação determina o tamanho máximo da Ilusão [*Médio* para **Normal**, *Grande* para **Bom**, *Enorme* para **Ótimo**, *Imenso* para **Incrível**, *Colossal* para **Superior** e do tamanho de um pequeno castelo para **Heróico**]. As ilusões duram uma cena (ou 3d6+INT rodadas).

LEQUE CROMÁTICO

[*Arkano*] [*Luz*]

Raios multicoloridos de luz saem das mãos do Mago em até 9m (6 casas) de distância (com arco de 4 casas na extremidade final), afetando todas as criaturas dentro da área de efeito. Todos precisam passar em um Teste de WILL contra Dif. 9 ou ficarão atordoados (com -1 em todos os testes e ações) por 1d6 rodadas.

LUZ

[*Arkano/Divino*] [*Luz*]

Este Ritual simples faz um objeto brilhar como uma tocha, criando luz suficiente para iluminar um círculo com 6m (4 casas) de raio por Graduação, centrado no objeto [6m (4 casas) para **Normal**, 12m (8 casas) para **Bom**, 18m (12 casas) para **Ótimo**, 24m (16 casas) para **Incrível** e assim por diante].

MÃOS FLAMEJANTES

[*Arkano*] [*Fogo*]

Um jato de chamas, com alcance de 3m (2 casas), dispara dos dedos do Mago na forma de leque, causando dano de acordo com a Graduação [2d6 para **Normal**, 2d6+1 para **Bom**, 2d6+2 para **Ótimo**, 3d6 para **Incrível**, 3d6+2 para **Superior** e 4d6 para **Heróico**] por Fogo (Teste de WILL contra Dif. 10 para diminuir o dano pela metade) em todos os personagens que estiverem na área de efeito.

MARCA ARKANA

[*Arkano*]

Um dos primeiros rituais que todo Mago aprende, a *Marca Arkana* é um símbolo, runa ou desenho personalizado de cada Feiticeiro que já existiu no Multiverso.

A marca não é maior do que 20x20cm mas pode ser tão pequena quanto se precisar (para inscrevê-la em um anel ou sinete, por exemplo). Quando conjurada, a Marca é permanente e serve basicamente para consagrar aquele objeto ou local, embora ela tenha muita utilidade em conjunto com outros rituais de conjurar e localizar. Uma Marca Arkana serve para identificar as posses de um Mago, avisar seus amigos e ameaçar seus inimigos. A marca é invisível, podendo ser lida apenas com *Detectar Magia* e similares.

MÍSSIL MÁGICO

[*Arkano*] [*Luz*]

Este Ritual cria um míssil etéreo no formato de uma flecha, que é disparado contra um alvo qualquer que o Mago escolher, a até 10 casas de distância, causando 1d3+1 pontos de dano por míssil (Luz). O míssil ignora qualquer tipo de armadura ou proteção (exceto o *Escudo Arkano* ou rituais que bloqueiem espíritos ou ectoplasma), acertando automaticamente o alvo. O Ritual cria uma quantidade de mísseis de acordo com a Graduação [1 míssil para **Normal**, 2 mísseis para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante].

MONTARIA

[*Arkano/Divino*] [*Animal*] [*Conjuração*]

Este Ritual conjura um cavalo ou pônei para carregar o Personagem e seu equipamento durante 3 horas por Graduação. O cavalo pode ter a aparência que o Personagem desejar, mas sempre apresenta uma leve aura mágica ao seu redor.

A montaria vem equipada com sela e servirá ao Mago de boa vontade [3 horas para **Normal**, 6 horas para **Bom**, 9 para **Ótimo**, 12 para **Incrível** e assim por diante].

Νέvoas

[Arkano/Divino] [Ar]

Cria uma névoa mística que se estende a até 9m (6 casas) de raio, centrada no conjurador. A névoa pode ter a aparência que o Mago desejar, mas normalmente se assemelha a uma neblina muito espessa. Todas as criaturas dentro da área de névoa possuem uma penalidade de -1 em todos os seus Testes [9m (6 casas) para **Normal**, 12m (8 casas) para **Bom**, 15m (10 casas) para **Ótimo**, 18m (12 casas) para **Incrível** e assim por diante].

Patas de Aranha

[Arkano/Divino]

Este Ritual permite ao Mago escalar paredes com velocidade igual ao seu Deslocamento Básico sem precisar fazer nenhum tipo de Teste, como se fosse uma aranha, durante 10 minutos.

Queda Suave

[Arkano/Divino] [Ar]

O Personagem reduz uma queda em até 3m (2 casas) por graduação neste Ritual [3m (2 casas) para **Normal**, 6m (4 casas) para **Bom**, 9m (6 casas) para **Ótimo**, 12m (8 casas) para **Incrível** e assim por diante] para efeito de cálculo de dano.

Raio de Enfraquecimento

[Arkano/Divino]

Um raio avermelhado parte dos dedos do Conjurador em direção ao alvo escolhido. A vítima precisa passar em um Teste de WILL contra Dif. 10 ou perderá temporariamente 1 ponto de FR por Graduação [-1 em FR para **Normal**, -2 em FR para **Bom**, -3 em FR para **Ótimo**, -4 em FR para **Incrível** e assim por diante].

A Força da vítima retornará após uma cena (3d6+INT rodadas). A FR final do Personagem afetado não pode ir para menos do que -3 [Lamentável]. O dano de ataque do alvo é reajustado de acordo com a FR resultante pela duração do Ritual.

Raio de Gelo

[Arkano] [Água]

Este Ritual cria um raio congelante, com alcance de 3m (2 casas), disparados das mãos do Mago na forma de leque, causando dano de acordo com a Graduação (Frio) com direito a Teste de WILL contra Dif. 10 para diminuir o dano pela metade [2d6 para **Normal**, 2d6+1 para **Bom**, 2d6+2 para **Ótimo**, 3d6 para **Incrível**, 3d6+2 para **Superior** e 4d6 para **Heróico**] em todos os Personagens e criaturas que estiverem na área de efeito

Remover Medo

[Divino] [Mental]

Este Ritual remove qualquer tipo de Medo, seja ele natural ou mágico, em até 1 Personagem por Graduação neste Ritual [1 Personagem para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante].

Remover Paralisia

[Divino]

Este Ritual remove qualquer tipo de Paralisia, seja ela natural ou mágica, em até 1 Personagem por graduação neste Ritual [1 Personagem para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante].

Resistência a Elementos

[Arkano/Divino] [elemento escolhido]

O Personagem recebe 2d3 pontos de proteção contra determinado elemento que ele escolher (Fogo, Terra, Água, Ar, Luz OU Trevas). Os primeiros pontos de dano causados pelo elemento escolhido são deduzidos primeiro dos pontos de proteção. O Ritual permanece ativo por 1 hora e a proteção varia com a Graduação [2d3 para **Normal**, 2d3+1 para **Bom**, 3d3 para **Ótimo**, 3d3+1 para **Incrível**, 4d3 para **Superior** e 5d3 para **Heróico**].

Resistência ao Clima

[Arkano/Divino]

O Bruxo é capaz de resistir durante 24 horas a qualquer tipo de clima natural sem se desgastar. Seus equipamentos também ficam protegidos. Este Ritual não protege de dano causado por ataques de frio ou calor ou de tempestades mágicas, apenas da temperatura e ventos naturais resultantes de um clima frio ou quente. O Ritual afeta alvos de acordo com a Graduação [1 alvo para **Normal**, 2 para **Bom**, 4 para **Ótimo**, 8 para **Incrível**, 16 para **Superior** e 32 para **Heróico**].

Salto

[Arkano]

Permite ao Personagem saltar até +1d3 casas (x1,5m) por Graduação além do salto normal, seja na horizontal ou na vertical [+1d3 para **Normal**, +2d3 para **Bom**, +3d3 para **Ótimo**, +4d3 para **Incrível**, +5d3 para **Superior** e +6d3 para **Heróico**].

Sono

[Arkano] [Mental]

Este Ritual afeta 2d3 criaturas de tamanho humano ou menor (somente criaturas com custo de convocação menor do que 30 são afetadas por este Ritual). As vítimas fazem um Teste de WILL contra Dif. 10 para escapar ou adormecem por 1d6 rodadas.

Toque Choante

[Arkano] [Ar]

Este Ritual cria raios elétricos, com alcance de 3m (2 casas), disparados dos dedos do Mago na forma de leque, causando dano de acordo com a Graduação (Teste de WILL contra Dif. 10 para diminuir o dano pela metade) em todos os personagens ou criaturas que estiverem na área de efeito [dano de 2d6 para **Normal**, 2d6+1 para **Bom**, 2d6+2 para **Ótimo**, 3d6 para **Incrível**, 3d6+2 para **Superior** e 4d6 para **Heróico**].

TOQUE MACABRO

[Arkano/Divino] [Trevas]

Este Ritual arranca a energia vital de um alvo, fazendo com que a vítima perca Pontos de Vida (Trevas) e Graduações de FR [2d6/-1 FR para **Normal**, 2d6+1 /-1 FR para **Bom**, 2d6+2/-1 FR para **Ótimo**, 3d6/-2 FR para **Incrível**, 3d6+2/-2 FR para **Superior** e 4d6/-3 FR para **Heróico**]. O Personagem precisa acertar um ataque de toque na vítima para ativar este Ritual. O alvo pode fazer um Teste de WILL contra dif. 10 para reduzir o dano à metade. Este Ritual não funciona contra Mortos-Vivos. A FR não pode cair a menos do que zero.

TRANSFORMAÇÃO MOMENTÂNEA

[Arkano] [Luz]

Este Ritual pode alterar a aparência do Mago como ele deseja, mas sem contudo ser capaz de duplicar exatamente uma pessoa. Se tentar, qualquer criatura que já tenha visto a pessoa verdadeira pode fazer um Teste de PER contra 9 para identificá-lo (a dificuldade vai baixando quanto mais o alvo conheça a pessoa “clonada”, até chegar a dif. 6). O bônus da Perícia *Disfarces* pode ser aplicado nesta dificuldade. Ele pode assumir a forma de qualquer criatura humanóide (exceto criaturas incorpóreas ou gelatinosas) durante 3d6+INT rodadas.

VENTRILÓQUISTO

[Arkano] [Ar]

O Mago consegue projetar sua própria voz ou qualquer barulho que faça a até 18m (12 casas) de distância de acordo com a Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 24m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante].

SEGUNDO CÍRCULO

ACALMAR EMOÇÕES

[Arkano/Divino] [Mental]

Este Ritual permite ao Personagem tranquilizar as emoções de um Personagem irritado a até 9m de distância que esteja irritado. O Herói faz um Teste usando a graduação neste Ritual contra 8+WILL do alvo e, se passar, a pessoa ou criatura estará calma novamente. Este Ritual anula Rituais que forneçam bônus de Moral, *Fúria Bárbara*, bônus de combates, medo mágico e outros efeitos de combate durante 1d6 rodadas. A vítima acalmada não poderá fazer ataques ou ações agressivas durante estas rodadas a menos que consiga passar em um Teste de WILL contra dificuldade 10+graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante].

AGILIDADE DE GATO

[Arkano/Divino]

Este Ritual faz com que o Personagem adquira a agilidade e graciosidade de um felino, dando a ele um bônus de +2 em qualquer Teste que envolva equilíbrio, *Acrobacias* ou *Furtividade* (o bônus não

serve para Defesa!). A quantidade de Personagens afetada por este Ritual é definida pela graduação [1 Personagem para **Normal**, 2 para **Bom**, 4 para **Ótimo**, 8 para **Incrível** e assim por diante]. O Ritual dura uma cena (ou 3d6+INT rodadas).

ARMA ESPIRITUAL

[Divino] [Conjuração]

O Sacerdote conjura uma arma espectral na sua frente (pode ser qualquer tipo de arma, mas geralmente alguma arma relacionada com a divindade específica do Sacerdote), que permanecerá voando próxima do conjurador (a até 6m [4 casas] de distância no máximo) e lutará como se tivesse vida própria, com bônus de ataque igual à graduação no Ritual [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante], mas que também pode defender ataques de um oponente, impedindo seu avanço (Defesa igual a 7+Graduação no Ritual). A arma causa 1d6+2 pontos de dano por ataque e possui 15 PVs. Em termos de jogo, ela é considerada uma arma mágica +2 e pode acertar criaturas incorpóreas também.

ARMADILHA ILUSÓRIA

[Arkano] [Luz]

Este Ritual cria uma ilusão de uma armadilha em um baú, tranca, ferrolho ou qualquer outro tipo de tranca, facilmente detectável para qualquer criatura que tenha a Perícia *Armadilhas* ou seja capaz de detectar armadilhas. Obviamente, a armadilha é ilusória, mas fará com que ladrões e gatunos percam tempo precioso desarmando ou sejam desestimulados a roubar o objeto em questão. Uma *Armadilha Ilusória* não funciona se já houver outro Ritual idêntico a este conjurado a até 9m (6 casas) de distância. O Ritual é permanente até que a “armadilha” seja desarmada (dif. variando com a graduação). [8 para **Normal**, 9 para **Bom**, 10 para **Ótimo**, 11 para **Incrível** e assim por diante]. Falha em desarmar não ativa a armadilha, apenas faz com que ela não seja “desarmada”

BARREIRA DE LÂMINAS

[Arkano/Divino] [Terra]

O Herói cria uma barreira circular de espadas curtas que formam um círculo de raio 1,5m (1 casa) ao redor do Mago (o Mago permanece no centro da área). Qualquer criatura que esteja na área das lâminas recebe dano de acordo com a graduação [1d6 para **Normal**, 1d6+1 para **Bom**, 1d6+2 para **Ótimo**, 2d6 para **Incrível**, 2d6+2 para **Superior** e 3d6 para **Heróico**] por rodada.

A barreira dura 3d6+INT rodadas e pode se movimentar até 6m (4 casas) por rodada. Existem versões desta magia para cimitarras, katanas, adagas, foices e diversas armas curtas, dependendo da origem do Ritual. As lâminas são consideradas armas mágicas, mas é impossível usá-las de outra maneira que não seja na barreira.

Boca Encantada

[Arkano]

Este Ritual coloca uma boca invisível, com a descrição que o Mago desejar, em um local. Ela será ativada quando determinados

eventos ocorrerem, definidos na ativação do Ritual. A ativação pode ser tão simples ou tão complexa quanto o Herói desejar: “quando um homem passar por esta porta” ou “quando um senhor de barbas brancas carregando uma espada sentar de pernas cruzadas na frente deste poste”. *Disfarces* e ilusões podem enganar o efeito (considere que o Ritual tem PER idêntico ao Mago para Testes).

A Boca Encantada pode pronunciar até 25 palavras, articulando-se conforme a pronúncia, como se ela estivesse mesmo dizendo as palavras, e depois desaparece. Ela pode ser colocada em qualquer lugar que o Personagem desejar, por exemplo, na boca de uma estátua ou em uma fechadura.

O Ritual é permanente até ser descarregado. Uma vez que a boca tenha dito as palavras, o Ritual acaba.

Condição

[Arkano/Divino] [Mental]

Um Ritual simples que pode ser conjurado sobre qualquer aliado que deseje recebê-lo. Durante seis horas, o Personagem é capaz de sentir o estado geral, emocional e físico (emoções principais como sono, fome, dor, alegria, tristeza, náusea, raiva, etc. e PVs), do aliado [1 pessoa para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante].

Conhecer a Direção e Localização

[Arkano/Divino]

O Mago ou Sacerdote consegue ter uma boa noção de onde está, mesmo depois de ter passado por um portal, teleporte, psicoportação ou algo semelhante, seja ele mágico ou psiônico. Este poder também diz ao Personagem para onde é o norte e a que altura (ou profundidade) ele está de um ponto de referência conhecido mais próximo.

Conjurar Animais II

[Arkano/Divino] [Animal] [Conjuração]

O Personagem é capaz de conjurar 1d3+CAR animais de tamanho *Miúdo*. (Ver o **Guia dos Monstros** para detalhes).

O Herói escolhe qual dos tipos de animais quer conjurar, mas só poderá escolher UM tipo por conjuração. Os animais aparecerão na rodada seguinte e servirão ao conjurador no melhor de suas capacidades, obedecendo a todas as suas ordens pela duração do Ritual (uma cena ou 3d6+INT rodadas). Ao final do Ritual, os animais desaparecerão.

Conjurar Imp

[Arkano] [Conjuração]

O Mago conjura 1d3+CARimps para lutarem ao seu lado em uma batalha. Ao final do combate eles desaparecerão.

Conjurar Insetos

[Arkano/Divino] [Conjuração]

O Herói consegue conjurar uma pequena nuvem de insetos [dentro de uma área de 3x3m (2x2 casas) para **Normal**, 4,5x4,5m (3x3 casas) para **Bom**, 6x6m (4x4 casas) para **Ótimo**, 7,5x7,5m (5x5 casas) para **Incrível** e assim por diante]

e que podem ser comandados pelo Personagem para atacar qualquer inimigo. Eles se deslocam até 4,5m (3 casas) por rodada. Criaturas que estejam cercadas por insetos recebem -1 em todos os Testes de Ataque e Defesa e sofrem 1 ponto de dano por rodada. Concentração é impossível dentro da nuvem de insetos. Considere que os insetos são destruídos ou afastados quando receberem 4 ataques (Def. 11).

Curar Ferimentos Moderados

[Divino]

Este Ritual cura 1d6+1 Pontos de Vida em um alvo escolhido. Por sua natureza de cura, se for conjurado contra Mortos-Vivos, ele causará 1d6+1 pontos de Dano. Este Ritual não é graduado.

Descanso Tranquilo

[Divino] [Trevas]

Este Ritual faz com que o corpo de um Personagem falecido tocado não apodreça nem possa ser transformado em Morto-Vivo pela duração de 7 dias a partir do momento de conjuração deste Ritual. *Descanso Tranquilo* serve para prolongar o tempo limite para ressuscitar um corpo.

Desenhegonçar

[Arkano/Divino]

Um raio violeta parte dos dedos do conjurador em direção ao alvo escolhido. A vítima precisa passar em um Teste de WILL contra dif. 10 ou perderá temporariamente pontos de AGI [-1 em AGI para **Normal**, -2 em AGI para **Bom**, -3 em AGI para **Ótimo**, -4 em AGI para **Incrível** e assim por diante] de acordo com a Graduação. A Agilidade da vítima retornará após uma cena (3d6+INT rodadas). A AGI final do Personagem afetado não pode ir para menos do que -1 [Muito Fraco]. A Defesa do alvo é reajustada de acordo com a nova AGI pela duração do Ritual.

Detectar Invisibilidade

[Arkano] [Luz]

O Personagem é capaz de notar a presença de criaturas, efeitos, objetos ou magias invisíveis. O raio de ação varia com a graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 24m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante]. Apenas o Mago que conjurou o Ritual é capaz de enxergar o invisível.

Detectar Portas Secretas

[Arkano/Divino]

O Ritual é capaz de detectar portas escondidas, alçapões, paredes que deslizam e outras portas escondidas, mas não sabe como fazer para abri-las. O raio de ação varia com a graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 24m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante]. Apenas o Mago que conjurou o Ritual é capaz de enxergar as portas secretas.

ESCUDO ANTI-CORROSIVO

[Arkano] [Água]

O Mago conjura um escudo místico que se assemelha a uma bolha etérea e translúcida capaz de proteger uma esfera com 1,5m de raio (1 casa) imóvel e centrada nele mesmo. O escudo protege 2d3 pontos de dano de cada ataque baseado em ácido (como se fosse um IP-Ácido) que os alvos dentro do círculo receberem, durante uma cena (3d6+INT rodadas).

ESCURIDÃO MÁGICA

[Arkano/Divino] [Trevas]

Este Ritual cria uma área de escuridão impenetrável centrada no conjurador [dentro de uma área de raio 1,5m (1 casa) para **Normal**, 3m (2 casas) para **Bom**, 4,5m (3 casas) para **Ótimo**, 6m (4 casas) para **Incrível** e assim por diante]. Apenas o conjurador consegue enxergar dentro desta área. Todos os outros Personagens e criaturas (mesmo os que tenham *Infravisão* ou *Enxergar no Escuro*) são incapazes de enxergar na *Escuridão Mágica*. Apenas *Luç Brilhante* pode romper com a *Escuridão Mágica*, mas ainda assim um Teste de WILL contra WILL dos Magos precisa ser feito para saber qual Ritual prevalecerá.

ESFERA FLAMEJANTE

[Arkano] [Fogo]

O Mago cria uma esfera de fogo na sua frente, que pode ser deslocada na direção que ele desejar. Qualquer objeto ou criatura em contato com a esfera de fogo (a esfera faz um ataque contra a Defesa do alvo usando um bônus igual à PER do Mago) recebe dano por fogo naquela rodada [2d3 para **Normal**, 2d3+1 para **Bom**, 2d3+2 para **Ótimo**, 3d3 para **Incrível**, 3d3+2 para **Superior** e 4d3 para **Heróico**]. A esfera pode se deslocar com velocidade igual a 6m (4 casas) por rodada, durante 3 rodadas e isto não requer concentração por parte do Mago.

FLECHA ÁCIDA

[Arkano] [Água]

Através deste Ritual, o Mago cria um arco fantasma durante uma rodada e dispara uma flecha ácida contra um oponente (precisa passar em um Teste de *Arqueria* para isso). Se acertar, a flecha causa dano por ácido [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 1d3+2 para **Ótimo**, 2d3 para **Incrível**, 2d3+2 para **Superior** e 3d3 para **Heróico**] por rodada durante 1d6 rodadas. Neste período, a dor causada pelo ácido impede totalmente qualquer tipo de concentração, seja para magias, rituais ou psíquicos.

FLECHAS DE FOGO

[Arkano] [Fogo]

O Mago encanta algumas flechas que estejam a até 9m (6 casas) de distância [até 1d3+3 para **Normal**, 2d3+3 para **Bom**, 3d3+3 para **Ótimo**, 4d3+3 para **Incrível**, 5d3+3 para **Superior** e 6d3+3 para **Heróico**] que estejam prontas para serem disparadas dos arcos de seus aliados. As flechas se incendeiam, causando +1d3 pontos de dano extra por fogo no alvo.

ILUSÃO II

[Arkano] [Luç] ou [Mental]

Funciona de maneira idêntica à *Ilusão I*, com a diferença que a ilusão possui **som**. A dificuldade para desacreditar a *Ilusão* é um Teste de PER contra dif. 9+PER do Mago. É importante notar que, mesmo se a vítima acredita que a ilusão seja verdadeira, ela ainda não possui força, ou seja, uma ponte ilusória continua sendo incapaz de agüentar o peso de uma pessoa, não importando o quanto ela acredite nisso). A ilusão precisa permanecer dentro de um raio de 6m por Graduação de onde foi criada e não pode sair desta área.

As ilusões atacam com bônus igual à PER do Mago que as conjurou, mas todo o dano causado é ilusório (após cerca de uma hora, todo o dano desaparece e se a vítima “morrer”, ela apenas desmaia). A Graduação determina o tamanho máximo da Ilusão [*Médio* para **Normal**, *Grande* para **Bom**, *Enorme* para **Ótimo**, *Imenso* para **Incrível**, *Colossal* para **Superior** e do tamanho de um pequeno castelo para **Heróico**]. As ilusões duram uma cena (ou 3d6+INT rodadas).

IMAGENS ESPELHADAS

[Arkano] [Luç]

Este Ritual cria 1d3 imagens ilusórias idênticas ao conjurador, que ficam se movimentando muito próximo dele, a até 1m de distância, durante uma cena. Qualquer tipo de ataque voltado para o conjurador precisa ser testado para ver se acertou a ele ou a uma das imagens espelhadas [1d3 imagens para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 1d3+2 para **Ótimo**, 1d3+3 para **Incrível**, 1d3+4 para **Superior** e 1d3+5 para **Heróico**]. Quando algum atacante acerta um golpe ou uma magia no Herói, o Mestre precisa rolar 1d6 para determinar se a magia/Ritual acertou ou não o Personagem. Se tirar “1”, o ataque acerta o Personagem, se tirar outro valor, uma das imagens é acertada e destruída. Em rituais de área, o Personagem faz um Teste de resistência também para cada imagem. As que falharem são destruídas e as outras continuam.

INVISIBILIDADE (FÍSICA)

[Arkano] [Luç]

Através deste Ritual, o Herói ou qualquer pessoa que ele toque, ficará invisível por até 2 horas [1 pessoa para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante]. Caso decida atacar alguém, ele receberá +3 de bônus no primeiro ataque, perdendo a *Invisibilidade* logo em seguida. Se usar qualquer magia, Ritual ou Poder Psíquico, os efeitos de *Invisibilidade* também serão anulados. Para tentar descobrir a localização de uma pessoa invisível em um local, uma criatura ou Personagem faz um Teste de PER contra 10+*Furtividade* da pessoa invisível.

Nesta versão da *Invisibilidade*, o Personagem é recoberto por uma “membrana invisível”, mas pode ser detectado por chuva, neve, poeira, pegadas ou outras formas indiretas.

INVISIBILIDADE (MENTAL)

[Arkano] [Mental]

Idêntica à *Invisibilidade Física* mas, neste caso, o Ritual cria uma “aura de ilusão de invisibilidade”. A diferença é que o Personagem

não é detectado debaixo de chuva, neve, poeira ou pegadas porque o Ritual “completa” estas lacunas ilusoriamente. Por outro lado, esta Invisibilidade não funciona contra construtos, mortos-vivos e outras criaturas que não são afetadas por efeitos mentais e ilusões.

LEVITAÇÃO

[Arkano/Divino] [Ar]

O Personagem ou qualquer Criatura aliada (este Ritual não funciona em criaturas que não desejam ser afetadas) pode levitar com a mesma velocidade que caminha/corre, pode ficar parado ou flutuando no ar a até um máximo de 3m (2 casas) de altura. Ele não é capaz de voar, mas se andar a partir de um local alto, poderá flutuar a alturas maiores que as normais. Ele também poderá usar o próprio ar como escada, para subir 3m (2 casas) por rodada.

LOCALIZAR OBJETOS

[Arkano/Divino]

O conjurador enuncia um tipo de objeto específico (“um broche azul”, “uma escada de mão”, “uma roupa qualquer”, “minha chave de prata”, “o pergaminho com o Ritual de *Bola de Fogo*”). Se algum objeto do tipo desejado estiver a até o alcance do Herói, ele saberá sua exata localização. Se existirem mais de um objetos com a mesma descrição, ele localizará o objeto que estiver mais perto. O alcance varia de acordo com a Graduação [60m para **Normal**, 120m para **Bom**, 180m para **Ótimo**, 240m para **Incrível** e assim por diante].

LUZ BRILHANTE

[Arkano/Divino] [Luz]

Este Ritual simples faz um objeto brilhar como se fosse a luz do Sol por 3d6+INT minutos, criando luz suficiente para iluminar um círculo centrado no objeto, com raio variando de acordo com a Graduação. [12 casas para **Normal**, 16 casas para **Bom**, 20 casas para **Ótimo**, 24 casas para **Incrível** e assim por diante]. Criaturas que são afetadas por luzes fortes ficarão *Atordoadas*.

MÃO ESPECTRAL

[Arkano/Divino]

Este Ritual cria, durante uma cena, uma mão espectral translúcida semelhante às mãos do Mago que a conjurou. Esta mão fantasmagórica pode se deslocar até 9m (6 casas) por rodada, controlada pela concentração do Mago. A mão ataca com bônus igual a PER do Herói (causando 1d2 pontos de dano) e pode ser usada para conjurar rituais de toque à distância, como se fosse a própria mão do Mago para todos os efeitos práticos. A graduação indica o Círculo máximo de Ritual que o Herói consegue conjurar através da mão espectral. [1º Círculo para **Normal**, 2º Círculo para **Bom**, 3º Círculo para **Ótimo**, 4º Círculo para **Incrível**, e assim por diante].

NÉVOA ÁCIDA

[Arkano] [Água/Ar]

O Mago cria uma área de névoa de 12x12m (9x9 casas), centrada nele. Todas as criaturas dentro desta área de efeito (exceto o Mago)



recebem uma penalidade de -2 em Testes de PER ou detecção. A névoa pode ser conjurada ligeiramente corrosiva, causando dano de acordo com a Graduação (ácido) [nada em **Normal**, 1d3 para **Bom**, 1d3+1 para **Ótimo**, 2d3 para **Incrível**, 2d3+1 para **Superior** e 3d3 para **Heróico**] por rodada em todas as criaturas e objetos dentro desta área de efeito (exceto o Mago). As vítimas podem fazer um Teste de Resistência vs dificuldade 10 para reduzir o dano à metade. A névoa dura uma cena (ou 3d6+INT rodadas), e é mais densa que o ar, afundando em buracos, fendas ou depressões.

PARALISAR

[*Arkano/Divino*]

O Ritual paralisa completamente uma pessoa, deixando-o imobilizado e indefeso. A vítima pode fazer um Teste de WILL contra dif. 10 para anular o efeito. A *Paralisia* dura uma cena (3d6+INT rodadas), mas a vítima pode se concentrar e fazer um Teste de WILL contra Dif. 12 por rodada para tentar se libertar do efeito.

PURIFICAÇÃO

[*Divino*] [*Água*]

Remove todo o dano causado por veneno em um alvo. Para ser bem sucedido, o Sacerdote deve ser capaz de tocar o alvo. Também anula penalidades em Atributos causadas por envenenamentos e afins.

REPARAR CONSTRUTO

[*Arkano/Divino*] [*Terra*]

O Mago ou Sacerdote é capaz de consertar Construtos, Autômatos, Golens ou outras criaturas feitas de metal, madeira ou pedra. Através do toque, o Personagem “remenda” rasgos, cortes ou amassados, restaurando magicamente a forma danificada ao formato original. O Personagem pode consertar pontos de dano em um construto de acordo com a graduação [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 2d3 para **Ótimo**, 2d3+1 para **Incrível**, 3d3 para **Superior** e 4d3 para **Heróico**].

SILÊNCIO

[*Divino*] [*Ar*]

Este Ritual cria um círculo imóvel com 6m (4 casas) de raio ao redor de um ponto que esteja distante até 12m (8 casas) do conjurador. Após a conjuração deste Ritual, um silêncio completo prevalece sobre a área afetada. Todos os sons são neutralizados, todas as conversas anuladas, incluindo músicas de Bardo, canto de sereias e quaisquer Rituais que necessitem de componentes verbais. Nenhum ataque sônico pode passar por esta área. *Silêncio* dura uma cena (3d6+INT rodadas).

SUGESTÃO

[*Arkano/Divino*] [*Mental*]

O Mago ou Sacerdote consegue implantar uma sugestão mágica na mente de uma vítima se ela falhar um Teste de WILL contra 8+INT do Conjurador. Quanto mais coerente e lógica for a sugestão, maior a chance da vítima acreditar que a ideia é

dela mesma e seguir a sugestão implantada. Sugestões obviamente contraditórias à natureza da vítima serão ignoradas mesmo se a vítima falhar o Teste de Resistência.

TACAPE DOS GIGANTES

[*Arkano/Divino*]

Este Ritual faz com que um bastão de madeira ou clava se torne maior nas mãos do Herói sem acarretar nenhuma penalidade em combate. Durante 3d6+INT rodadas, esta clava gigante fará +2d3 pontos de dano se acertar um golpe. O tacapec dos gigantes voltará ao seu tamanho normal se ficar mais de uma rodada fora das mãos do Herói.

TEIAS

[*Arkano*]

Com este Ritual, o Mago conjura camadas de fibras pegajosas e entrelaçadas, como se fossem verdadeiras teias de aranha.

Estas fibras precisam ser conjuradas entre duas paredes diametralmente opostas (parede com parede, poste, piso e teto, etc) ou então se transformam em uma massa pegajosa no chão, a uma distância de até 9m (6 casas) do Herói.

A teia preenche área de acordo com a Graduação (6 áreas de 1,5x1,5m (1 casa) unidas entre os dois pontos [6 casas para **Normal**, 10 casas para **Bom**, 14 casas para **Ótimo**, 18 casas para **Incrível** e assim por diante]). Qualquer criatura que estiver nessas casas ficará presa e precisará causar 3 pontos de dano na teia para se libertar.

VENDAVAL

[*Arkano/Divino*] [*Ar*]

O Mago conjura uma violenta rajada de ventos sobre uma criatura voadora que esteja a até 18m (12 casas) de distância.

A criatura ou Personagem precisa passar em um Teste de WILL contra Dif. 10 ou sofrerá pontos de dano de acordo com a Graduação [1d6 para **Normal**, 1d6+1 para **Bom**, 1d6+2 para **Ótimo**, 2d6 para **Incrível**, 2d6+2 para **Superior** e 3d6 para **Heróico**] e será arremessada em direção ao solo (podendo receber dano extra pela queda se for o caso).

TERCEIRO CÍRCULO

AMOLECER PEDRA E TERRA

[*Arkano/Divino*] [*Terra*]

Este Ritual faz com que pedras e terra adquiram a textura e consistência de lama, tornando possível para o Personagem moldar, escavar ou manipular pedras de uma maneira que seria impossível antes. Este Ritual afeta um volume de 1,5x1,5x1,5m (1x1x1 casa) de pedra, podendo ser moldado da maneira como o Personagem desejar. Estruturas de lama se tornam muito mais frágeis, podendo até resultar no colapso de estruturas. Este Ritual não funciona em pedras mágicas, lapidadas ou dedicadas.

Esculturas podem ser executadas, com um Teste de *Artes-Escultura* ou *Artífice* apropriado. A qualidade da escultura será igual à Graduação na Perícia.

BOLA DE FOGO

[Arkano] [Fogo]

O Mago conjura uma bola de fogo a até 30m (20 casas) de distância. *Bola de Fogo* engloba uma área de 3m de raio e todos os alvos dentro desta área recebem dano de acordo com a Graduação (fogo) [3d6 para **Normal**, 3d6+1 para **Bom**, 3d6+2 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível**, 5d6 para **Superior** e 6d6 para **Heróico**]. As vítimas podem fazer um Teste de WILL contra dif. 9 para reduzirem o dano à metade (arredondado para cima).

CAMINHAR NA ÁGUA

[Divino] [Água]

O Personagem se torna capaz de caminhar sobre qualquer tipo de líquido, durante uma cena (ou 3d6+INT minutos).

Se estiver submerso quando conjurar este Ritual, ele subirá na velocidade de 18m (12 casas) por rodada até emergir, mesmo se estiver vestindo armadura completa (desde que não esteja preso ao fundo).

CANCELAR RITUAL

[Arkano/Divino]

Este Ritual cancela os efeitos de qualquer outro Ritual.

Se *Cancelar Ritual* for usado contra um efeito mágico qualquer, o Mago deve testar WILL+Graduação contra 8+Círculo do Ritual. Efeitos permanentes de magia são “desligados” durante uma cena, readquirindo suas propriedades mágicas após este período de tempo.

Este Ritual também pode ser usado como uma contra-mágica se algum Feiticeiro estiver lançando um Ritual contra seu Personagem (uma *Bola de Fogo*, por exemplo). O Mago pode, então, fazer um Teste de WILL+graduação contra 7+Círculo do Ritual+WILL do feiticeiro que conjurou o Ritual ofensivo, na mesma rodada que ele estiver conjurando (se ele tiver ainda uma ação na rodada) com bônus de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível**, +5 para **Superior** e +6 para **Heróico**].

CEGUEIRA

[Arkano/Divino] [Trevas]

Esta magia necromântica faz com que um alvo fique cego até o próximo nascer do sol. A vítima pode fazer um Teste de WILL contra dificuldade 10 para resistir.

CHAMA CONTÍNUA

[Arkano/Divino] [Fogo]

Este Ritual cria uma chama semelhante a uma pequena tocha em algum objeto escolhido pelo Conjurador. Apesar de iluminar o mesmo que uma tocha, ela não consome oxigênio nem queima. A chama é considerada permanente, mas pode ser abafada com um cobertor ou areia, o que faz com que o Ritual seja dissipado. *Chama Contínua*, se conjurada em uma área de *Escurecimento Mágico*, exige um Teste de WILL contra WILL dos Magos para ver qual dos Rituais irá cancelar o outro.

CÍRCULO DE PROTEÇÃO CONTRA MORTOS-VIVOS

[Arkano/Divino] [Trevas]

O Mago desenha um círculo mágico no chão com raio de acordo com a Graduação. [1,5m (1 casa) para **Normal**, 3m (2 casas) para **Bom**, 4,5m (3 casas) para **Ótimo**, 6m (4 casas) para **Incrível** e assim por diante]. Se preferir, ele pode traçar um risco no chão do mesmo comprimento [9m (6 casas) para **Normal**, 18m (12 casas) para **Bom**, 27m (18 casas) para **Ótimo**, 36m (24 casas) para **Incrível** e assim por diante], fazendo uma barreira linear invisível impenetrável para mortos-vivos.

Todos os aliados que estiverem dentro do círculo não podem ser atacados diretamente por mortos-vivos, a menos que ataquem primeiro, o que quebra o efeito do Ritual. Para atravessar a barreira, o morto-vivo precisa fazer um Teste de Resistência contra 9+INT do Mago (mortos-vivos sem vontade própria são incapazes de atravessar a barreira).

CONJURAR ANIMAIS III

[Arkano/Divino] [Animal] [Conjuração]

O Personagem é capaz de conjurar 1d3+CAR animais de tamanho **Pequeno**. (Ver o **Guia dos Monstros** para detalhes).

O Herói escolhe qual dos tipos de animais quer conjurar, mas só poderá escolher UM tipo por conjuração. Os animais aparecerão na rodada seguinte e servirão ao conjurador no melhor de suas capacidades, obedecendo a todas as suas ordens pela duração do Ritual (uma cena ou 3d6+INT rodadas). Ao final do Ritual, os animais desaparecerão.

CONJURAR BERGAHAZZA

[Arkano] [Conjuração]

O Mago conjura 1d2+CAR demônios Bergahazza para lutarem ao seu lado em uma batalha. Ao final do combate ou se forem destruídos, eles desaparecerão.

CONJURAR RELÂMPAGOS

[Divino] [Ar]

O Mago é capaz de conjurar 1+CAR raios elétricos dos céus, com intervalo de 10 rodadas entre eles, sobre alvos quaisquer que estejam localizados a até 30m de distância, que causa dano de acordo com a Graduação (elétrico) em todas as criaturas que estiverem a até 1,5m de raio da área acertada [3d6 para **Normal**, 3d6+1 para **Bom**, 3d6+2 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível**, 5d6 para **Superior** e 6d6 para **Heróico**]. Os alvos têm direito a fazerem um Teste de WILL contra dif. 9 para reduzirem o dano à metade. Este Ritual só funciona durante tempestades.

CONTROLE DOS VENTOS

[Arkano/Divino] [Ar]

O Mago ou Sacerdote consegue mudar a direção e força dos ventos, afetando a velocidade e direção de um navio em até 10km/h (para mais ou para menos) e até 90° de direção (podendo ser usado para movimentar barcos, balões ou até mesmo para mover nuvens de chuva). O Herói pode entrar em transe e man-

ter este Ritual ativo enquanto estiver concentrado, mas não poderá fazer mais nada enquanto estiver controlando os ventos.

CONVERSAR COM ANIMAIS

[Divino] [Animal]

Através deste Ritual, o Herói pode falar com um animal não inteligente de sua escolha durante uma cena (3d6+INT rodadas), o suficiente para uma pequena conversa. A reação do animal depende do CAR do Personagem e do roleplay da conversa.

CONVERSAR COM PLANTAS

[Divino] [Planta]

Através deste Ritual, o Herói pode falar com plantas (uma árvore, arbustos, um ente, uma colônia de fungos...) de sua escolha durante uma cena (3d6+INT rodadas), o suficiente para uma pequena conversa. A reação das plantas depende do CAR do Personagem e do roleplay da conversa.

CONVERSAR EM SONHOS

[Arkano/Divino] [Mental]

O Mago conjura este Ritual e pode escolher um alvo que esteja dentro do mesmo Plano que ele. O alvo precisa estar dormindo para que este Ritual funcione (senão o Ritual falha, mas a energia mística é utilizada mesmo assim). O Mago consegue, então, entrar nos sonhos do alvo e conversar com ele durante uma cena (3d6+INT rodadas). O ambiente ao redor da conversa é determinado pelo Mago, mas não pode causar nenhum tipo de dano no alvo. Pessoas que não são aliadas do Mago ou não querem conversar com ele podem fazer um Teste de WILL contra 9+INT do Mago para resistir.

CRIAR ESQUELETOS / ZUMBIS

[Arkano/Divino] [Trevas] [Conjuração]

Este Ritual necromântico demora cerca de dez rodadas para ser finalizado e permite ao Mago criar esqueletos ou zumbis a partir de corpos (ou pedaços de corpos). O Ritual gera “pontos de criação” de acordo com a Graduação [4 pontos para **Normal**, 6 para **Bom**, 8 para **Ótimo**, 12 para **Incrível**, 16 para **Superior** e 24 para **Heróico**]. Dependendo do estado dos corpos a serem animados (um corpo em estado razoável se transforma em um zumbi, um esqueleto ou corpo em estado deplorável se torna um esqueleto animado), o ritual pode criar zumbis ou esqueletos. Zumbis consomem 2 pontos de criação e esqueletos 1 ponto cada, mas Zumbis são criados primeiro, de acordo com os corpos disponíveis e o Conjurador não possui controle sobre quais corpos serão animados.

Esqueletos e zumbis podem ser criados a partir de pedaços de esqueletos e outros mortos-vivos derrotados.

CURAR FERIMENTOS GRAVES

[Divino]

Este Ritual cura 2d6+2 Pontos de Vida em um alvo que o Sacerdote possa tocar. Por sua natureza de cura, se for conjurado contra Mortos-Vivos, ele causará 2d6+2 pontos de Dano.

EVITAR DETECÇÃO

[Arkano/Divino]

O Herói se torna mais difícil de ser detectado. Enquanto estiver ativando este poder, ele recebe um bônus em qualquer Teste de Resistência que fizer para resistir a ser detectado por bolas de cristal, Rituais de localização, Poderes Psíquicos, itens mágicos ou qualquer tipo de efeito que tente localizar o Personagem. Se o efeito não dá direito a Teste de Resistência, o Personagem passa a ter direito a um Teste de INT+Graduação contra 10+WILL do Personagem que está tentando detectá-lo. [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo** e assim por diante]. O poder permanece ativo durante uma hora.

FORMA DE ÁRVORE

[Divino] [Planta]

Com este Ritual, o Personagem consegue assumir a forma de uma árvore ou conjunto de arbustos. O Sacerdote conseguirá manter esta forma durante até 2+INT horas e ficará totalmente ciente dos arredores durante o tempo de efeito deste Ritual.

FORMA DE NÉVOA

[Arkano/Divino]

O Personagem consegue se transformar em névoa, junto com suas armaduras e equipamentos. Nesta forma, o Mago fica gasoso (elemento Ar) e intangível, não podendo ser atacado por armas não-mágicas. Ele pode se movimentar com deslocamento de 3m por rodada e pode passar por pequenas frestas ou buracos. Fica imune a venenos e ataques físicos, mas também não pode conjurar nenhum Ritual ou magia. O Herói também não pode mergulhar em líquidos ou segurar objetos sólidos enquanto estiver na forma de névoa. O Ritual dura uma cena (3d6+INT rodadas).

ILUSÃO III

[Arkano] [Ar] ou [Mental]

Funciona de maneira idêntica à *Ilusão I e II*, com a diferença que a ilusão possui **som.** e **odores**. A dificuldade para desacreditar a *Ilusão* é um Teste de PER contra dif. 10+PER do Mago. A ilusão precisa permanecer dentro de um raio de 6m por Graduação de onde foi criada e não pode sair desta área.

As ilusões atacam com bônus igual à PER do Mago que as conjurou, mas todo o dano causado é ilusório (após cerca de uma hora, todo o dano desaparece e se a vítima “morrer”, ela apenas desmaia). A Graduação determina o tamanho máximo da Ilusão [Médio para **Normal**, Grande para **Bom**, Enorme para **Ótimo**, Imenso para **Incrível**, Colossal para **Superior** e do tamanho de um pequeno castelo para **Heróico**]. As ilusões duram uma cena (ou 3d6+INT rodadas).

IMAGEM BORRADA

[Arkano] [Luz]

O Ritual cria uma imagem borrada do Personagem, fazendo com que ele pareça estar a até 1,5m de distância de sua verdadeira posição. Qualquer ataque a distância feito contra ele recebe

uma penalidade de -3 e ataques corpo-a-corpo possuem 50% de chance de errar (quando acertarem algum ataque no Mago, role 1d6: se o resultado for par, o golpe acertou, se for ímpar, o golpe acertou a imagem borrada do feiticeiro). O Mago recebe também um bônus de Ataque de +1 na duração do Ritual.

INFRAVISÃO

[Arkano] [Luz]

Durante uma hora, o Mago enxerga através das temperaturas dos objetos e criaturas presentes. O Personagem enxerga o mundo em tons de azul (para objetos frios) até vermelho (para objetos quentes) até uma distância de acordo com a graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante]. Explosões de fogo ou gelo podem “cegar” o Personagem durante uma rodada. Infravisão detecta *Ilusão (Física)*, mas não *Ilusão (Mental)*. Por outro lado, criaturas cuja temperatura corporal sejam idênticas às do ambiente (répteis, por exemplo) recebem um bônus de *Furtividade* de +4.

LÂMINA DE FOGO

[Arkano/Divino] [Fogo]

O Herói encanta uma arma não-mágica, fazendo com que sua lâmina fique flamejante e cause dano de Fogo pela duração de um combate (3d6+INT rodadas). A arma é considerada arma mágica para fins de decidir se acerta criaturas que só podem ser acertadas por armas mágicas. O bônus de dano varia de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +1d3 para **Ótimo**, +1d3+1 para **Incrível**, +1d3+2 para **Superior** e +2d3 para **Heróico**] e pode incendiar objetos inflamáveis.

LÂMINA DE GELO

[Arkano/Divino] [Água]

O Herói encanta uma arma não-mágica, fazendo com que sua lâmina fique congelada e cause dano de Frio durante 3d6+INT rodadas. o bônus de dano varia de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +1d3 para **Ótimo**, +1d3+1 para **Incrível**, +1d3+2 para **Superior** e +2d3 para **Heróico**]. Em caso de um acerto crítico, a vítima precisa passar em um Teste de WILL contra dif. 9 ou ficará *Atordoado* pelo frio por 1d6 rodadas.

LÂMINA DE LUZ

[Arkano/Divino] [Luz]

O Herói encanta uma arma não-mágica, fazendo com que sua lâmina se torne iluminada e cause dano de Luz pela duração de um combate (3d6+INT rodadas). A arma é considerada arma mágica para fins de decidir se acerta criaturas que só podem ser acertadas por armas mágicas. O bônus de dano varia de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +1d3 para **Ótimo**, +1d3+1 para **Incrível**, +1d3+2 para **Superior** e +2d3 para **Heróico**]. Armas de Luz causam bônus de dano dobrado contra Mortos-vivos.

A arma mais conhecida desta tradição são os “sabres de luz” usados pelos Cavaleiros Jedi.

LÂMINA ELÉTRICA

[Arkano/Divino] [Ar]

O Herói encanta uma arma não-mágica, fazendo com que sua lâmina fique relampejante e cause dano de Eletricidade pela duração de um combate (3d6+INT rodadas).

A arma é considerada arma mágica para fins de decidir se acerta criaturas que só podem ser acertadas por armas mágicas. O bônus de dano varia de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +1d3 para **Ótimo**, +1d3+1 para **Incrível**, +1d3+2 para **Superior** e +2d3 para **Heróico**]. O bônus de dano é dobrado contra oponentes que estejam usando armaduras de metal ou construtos que sejam feitos de metal.

LEITURA DE MENTES

[Arkano] [Mental]

Através deste Ritual, o Herói consegue ler os pensamentos superficiais de uma criatura, caso ela falhe em um Teste de WILL contra dif. 8+INT do Mago. Leitura de Mentes possui um alcance definido pela Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante]. Uma barreira de 30cm de pedra, 2,5cm de metal ou uma folha de chumbo bloqueiam este Ritual.

A Leitura de Mentes permite um contato básico com o alvo, e pode ler os pensamentos que estão passando na mente do alvo na hora da leitura, mas não memórias ou lembranças antigas. A vítima precisa conhecer a língua na qual o alvo está pensando para compreender seus pensamentos. Mortos-Vivos, Construtos e outras criaturas que não são afetadas por Poderes Mentais não podem ter suas mentes observadas.

MATA IMPENETRÁVEL

[Divino] [Planta]

Este Ritual permite ao Herói multiplicar e ampliar vegetações, tornando um gramado alto em um matagal, uma floresta em uma mata impenetrável, que precisa ser vencida através de golpes de facão para conseguir se deslocar dentro dela, na velocidade de 1,5m (1 casa) por rodada, em uma circunferência de raio definido pela Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante]. A área escolhida deve obrigatoriamente ser arborizada e possuir vegetação suficiente para que o Ritual funcione.

MONTARIA FANTASMAGÓRICA

[Arkano]

Este Ritual conjura um cavalo semi-real e translúcido, muito semelhante a um fantasma, que fica com o Personagem durante 12 horas. A montaria só pode ser utilizada pelo conjurador ou por quem ele indicar e possui o mesmo deslocamento de um cavalo. Em **Bom**, a montaria é capaz de andar em pântanos e lodo sem atolar, em **Ótimo**, ela é capaz de andar sobre a água; em **Incrível**, ela trota sobre o gelo sem escorregar; em **Superior**, ela é capaz de andar sobre a água e em **Heróico**, ela se torna capaz de andar sobre o ar (como se estivesse sob o efeito de Levitação).

PROSPERIDADE

[Divino] [Planta]

Este Ritual deve ser feito em um campo, durante as festividades de plantio. Todas as plantas e vegetais dentro desta plantação terão sua fertilidade e produtividade ampliada, aumentando a colheita final da plantação de acordo com a graduação do Ritual [1/4 a mais para **Normal**, 1/3 a mais para **Bom**, 1/2 a mais para **Ótimo**, 2/3 a mais para **Incrível**, o dobro para **Superior** e o triplo para **Heróico**].

PROTEÇÃO CONTRA FLECHAS E PROJÉTEIS

[Arkano/Divino]

Este Ritual cria uma barreira invisível que desvia flechas, tiros, pedras e outros objetos arremessados contra o conjurador. A barreira possui cerca de 1,5m de raio e permanece ao redor do conjurador por uma cena (3d6+INT rodadas). Neste tempo, todos os projéteis disparados são defletidos pela barreira (o atacante ainda precisa fazer Testes para acertar as flechas ou tiros). A proteção absorve dano que seria causado pelos projéteis e possui Pontos de Vida de acordo com a Graduação [3d6 para **Normal**, 3d6+1 para **Bom**, 3d6+2 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível**, 5d6 para **Superior** e 6d6 para **Heróico**]. Se uma flecha ou disparo causar mais dano do que o Ritual pode segurar, considere que ele deflete este último projétil totalmente antes de ser dissipado.

RAIO

[Arkano] [Ar]

O Mago é capaz de conjurar um poderoso raio elétrico, com alcance de 12m (8 casas), da ponta de seus dedos, que causa 3d6 pontos de dano (elétrico) de acordo com a Graduação [3d6 para **Normal**, 3d6+1 para **Bom**, 3d6+2 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível**, 5d6 para **Superior** e 6d6 para **Heróico**] em todos os personagens e criaturas que estiverem na área afetada. Os alvos têm direito a fazer um Teste de WILL contra dif. 10 para reduzir o dano à metade.

SURDEZ

[Arkano/Divino] [Trevas]

Esta magia necromântica faz com que um alvo fique surdo até o próximo nascer do sol. A vítima pode fazer um Teste de WILL contra dificuldade 10 para resistir.

TOQUE VAMPÍRICO

[Arkano/Divino] [Trevas]

Durante um combate corpo-a-corpo, o Mago pode conjurar este Ritual, impregnando suas mãos com as forças das trevas. Durante 3d6+INT rodadas, se ele acertar um ataque em um oponente, ele libera estas forças, drenando energia vital (Pontos de Vida) do inimigo causando dano (Trevas) de acordo com a Graduação em sua vítima [1d6 para **Normal**, 1d6+1 para **Bom**, 1d6+2 para **Ótimo**, 2d6 para **Incrível**, 2d6+2 para **Superior** e 3d6 para **Heróico**] e recebendo a mesma quantidade de Pontos de Vida. Os PVs que

estiverem acima do limite máximo do Personagem desaparecem após 3d6 rodadas. Este poder não funciona em construtos, seres incorpóreos, gelatinosos ou mortos-vivos.

VIDÊNCIA

[Arkano]

Através de uma bola de cristal, espelho, lago ou vasilha de prata com água (escolha um) o Herói é capaz de enxergar e escutar alguma pessoa que esteja distante. Para isto, ele faz um Teste de WILL contra dif. 8+WILL do alvo. A dificuldade pode variar de acordo com alguns fatores:

- 1 se o alvo for bem conhecido pelo Herói
- 1 se o alvo deseja ser observado
- 0 se o alvo é alguém conhecido
- +1 se o alvo for um desconhecido
- +3 se o Herói nunca viu pessoalmente o alvo
- 1 se o Herói possui uma pintura ou foto do alvo
- 2 se o Herói possui um objeto pessoal do alvo

Se passar, ele obtém uma visão (sem som) do que está acontecendo em um raio de 3m (2 casas) ao redor do alvo, durante uma cena (3d6+INT rodadas). Se falhar no Teste, o Herói não pode fazer uma nova tentativa por 24 horas.

VÔO

[Arkano/Divino] [Ar]

Durante uma cena (ou 3d6+INT rodadas), o Personagem será capaz de voar com um deslocamento de 18m (12m se estiver usando armadura pesada ou carregando muito equipamento). Usar este Ritual requer tanta concentração quanto andar, então o Mago ou sacerdote pode realizar outros rituais, magias ou ações enquanto voa. Se a duração da magia se dissipar enquanto o Herói estiver no ar ele irá cair suavemente com deslocamento de 18m durante 1d6+1 rodadas. ao final deste período, o Ritual perde completamente o efeito, sofrendo 1d6 pontos de dano a cada 3m de queda.

A Classe de Manobra do Voo é definida pela Graduação.

ZONA DA VERDADE

[Divino] [Mental]

Durante uma cena (3d6+INT rodadas), os Personagens e criaturas dentro de um raio de 6m (4 casas) ao redor do conjurador precisam falar a verdade. Todos dentro desta área precisam passar em um Teste de WILL contra 10+INT do conjurador se quiserem falar uma mentira. Os personagens afetados podem evitar responder ou dar evasivas em suas respostas, desde que não mintam.

Magias e Rituais

No RPGQuest, existem dois tipos de feitiços: as **Magias** e os **Rituais**. As magias são efeitos instantâneos, que o mago, clérigo ou druida podem conjurar imediatamente, apenas drenando energia mística de Arcádia e criando seus efeitos; já os Rituais são mágias mais poderosas, que exigem que o herói tenha este ritual no seu Grimório, memorize-a e a conjure no momento certo.

As Magias

Magias são explosões brutas de energia causadas por um determinado Caminho de Magia. O mago ou feiticeiro simplesmente se concentra e manipula as energias do Astral, fazendo com que uma explosão de energia mística parta das suas mãos em direção de um oponente escolhido, causando dano a um alvo na área de efeito.

Os Caminhos de Magia

Existem no RPGQuest seis **Caminhos de Magia**: Fogo, Água, Terra, Ar, Luz e Trevas. Cada um deles lida com um tipo diferente de energia e tipo de dano que podem causar.

Para escolher que tipo de magias seu Personagem sabe fazer, você utiliza **Pontos de Focus**. O herói escolhe quais Caminhos conhece e gasta seus pontos como se fossem perícias normais:

Um detalhe importante é que existem Caminhos Opostos. O primeiro caminho que o seu personagem escolher será o seu **Caminho Principal**. Cada caminho possui um caminho oposto, que não poderá ser escolhido pelo Personagem.

Nenhum Caminho poderá ser maior do que o Caminho Principal do seu Personagem, e você só poderá ter no máximo 2 caminhos diferentes com o mesmo número de focus que o Caminho Principal.

FOGO: a magia básica do fogo conjura chamas místicas que causam dano por calor e queimaduras. Ondas flamejantes saem dos dedos do mago em direção a seus inimigos.

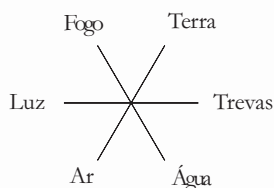
ÁGUA: as magias básicas da água estão voltadas para o frio e o gelo. Um ataque gélido permite ao mago congelar um oponente ou causar dano nele com frio intenso.

AR: a magia básica do ar conjura raios elétricos que saem das pontas dos dedos do mago até seus oponentes, eletrocutando-os.

TERRA: a magia básica da terra conjura pó, areia e pedras e as arremessa contra seus oponentes com enorme força, causando dano por impacto.

LUZ: a magia básica da luz conjura energia positiva, na forma de raios multicoloridos (semelhantes ao laser).

TREVAS: a magia básica das trevas conjura energia negativa, drenando a força vital de um oponente.



Meng Huang, um Wu Jen dos exércitos de Shu, possui 2 pontos de Focus para escolher que caminhos ela conhece. Meng escolhe Água e Luz. Sua ficha ficará assim:

Água	Normal (1)
Luz	Normal (1)

Água é o caminho principal de Meng, o que significa que ele não poderá escolher o Caminho do Fogo. Se ela quiser ter algum poder mágico relacionado com o fogo, ela deverá conseguir um Ritual que lide com o fogo...

Conjurando Magias

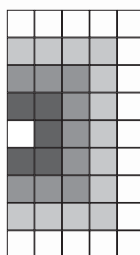
Para conjurar uma magia, o herói precisa de **Pontos de Magia**. Eles funcionam como “combustível” para as magias.

O maior nível de magia que o personagem consegue conjurar é igual ao seu **Focus** naquele Caminho. Nas magias básicas, o mago consegue causar até 1d6 pontos de dano por nível da magia contra seus oponentes, até o máximo de 5d6 no 5º nível (os oponentes têm direito a um Teste de Resistência vs. dificuldade 9 para reduzirem o dano à metade, arredondado para cima).

Para fazer uma magia do **1º nível**, o herói precisa gastar 1 ponto de magia, para uma magia do **2º nível**, 2 pontos de magia, para uma magia do **3º nível**, 3 pontos de magia e assim por diante... Cada magia causa 1d6 por nível de dano ao oponente, com direito a um Teste de Resistência para reduzir o dano à metade (arredondado para cima)

Os ataques têm um alcance máximo de 1 casa + 1 casa por nível da magia (uma magia do 1º nível tem um alcance de 2 casas, uma magia do 2º nível tem um alcance de 3 casas, e assim por diante).

Para recuperar 1 ponto de magia, o herói precisa ficar uma rodada inteira **meditando**, sem fazer nenhuma outra ação.



O diagrama ao lado indica o alcance de uma magia, a partir do conjurador. Para conseguir disparar uma magia, o caminho entre a miniatura do herói e a de seu alvo deve estar desimpedida.

Li Man Xuan possui Focus 2 em Fogo. Gastando dois pontos de magia, ele conseguirá gerar chamas a partir de seus dedos que causam 2d6 pontos de dano em um inimigo que esteja a até 3 casas de distância. Para recuperar as energias, ele precisará meditar por 2 rodadas.

Lucy Li possui Focus 4 em Trevas. Gastando 4 pontos de magia, ela conseguirá gerar um ataque de escuridão terrível sobre um oponente, causando 4d6 pontos de dano (com direito a Teste de Resistência do inimigo). Para recuperar toda a sua energia mágica, Lucy precisaria meditar por 4 rodadas. Supondo que ela só consiga recuperar 3 pontos de magia, na próxima vez que precisar usar seu poder, Lucy terá disponível apenas ataques místicos capazes de causar 3d6 pontos de dano.

Rituais

Estas são os Rituais disponíveis para escolha dos jogadores.

Primeiro Círculo

AFETAR FOGOS NORMAIS: esta magia permite ao personagem afetar uma casa de fogueiras normais, extinguindo o fogo ou aumentando-o em uma casa por rodada de concentração, até um máximo de 6 rodadas. O fogo causa 1d6 pontos de dano por rodada de contato, com direito da vítima fazer um teste de CON vs dificuldade 10 para diminuir o dano pela metade (arredondando para cima).

ALARME: esta magia cria um círculo invisível com raio de 5 casas (7,5m) ao redor do conjurador. Qualquer criatura maior do que um rato que atravessasse esse círculo irá disparar um alarme que alertará o mago e seus companheiros, mesmo se a criatura estiver invisível. Criaturas espectrais não são afetadas pelo *Alarme*. Esta magia tem a duração de até 12 horas.

ÁREA ESCORREGADIA: afeta uma área de 2x2 casas, cobrindo-a com uma substância extremamente escorregadia. Qualquer pessoa ou criatura sobre esta área precisa passar em um teste de AGI vs. dificuldade 10 ou escorregará.

ARMADURA ARCANA: esta magia cria uma armadura sobrenatural que aumenta a Defesa do Personagem em +1 (sem nenhuma penalidade para AGI) e que absorve 1 ponto de dano de todos os ataques que o personagem receber. Esta magia dura um combate.

COMPREENDER LINGUAGENS: este ritual faz com que o mago ou um herói escolhido por ele consiga entender ou ler qualquer tipo de língua existente (mas não conversar ou escrever!). Esta magia permite a ele ler até 10 páginas de um documento ou escutar 10 minutos de uma conversa.

CRESCIMENTO: este ritual pode ser feito sobre qualquer personagem, que atingirá o dobro do tamanho normal por até 10 rodadas. O herói causará um dado a mais de dano em seus ataques pela duração do ritual. Sua FR e CON aumentam em +1 categoria e sua AGI diminui em 1 categoria.

DETECTAR MAGIA: este conhecido ritual faz com que todos os objetos mágicos, encantamentos, magias ou rituais presentes em um raio de 18m (12 casas) brilhem aos olhos do mago. Somente ele será capaz de enxergar o brilho mágico emanando dos objetos ou locais, mas não será capaz de identificar que tipo exato de magia está presente, apenas se ela existe ou não.

DETECTAR MORTOS-VIVOS: O herói pode detectar a presença de mortos-vivos (esqueletos, zumbis, espectros, fantasmas, vampiro, etc.) em um raio de 12 casas.

ENFEITIÇAR PESSOAS: este ritual pode ser usado em qualquer humanóide que esteja a até 9m (6 casas) de distância, que precisa passar em um teste de WILL com Dificuldade 9 ou ficará amigo do feiticeiro por um período de até 1 hora.

ESCUDO ARCANO: cria uma barreira invisível que protege o mago de ataques realizados com *Míssil Mágico* ou flechas. O Escudo tem a duração de um combate.

LEQUE CROMÁTICO: raios multicoloridos de luz saem das mãos do mago em até 9m (6 casas) de distância (com arco de 4 casas na extremidade final), afetando todas as criaturas dentro da área de efeito. Todos precisam passar em um teste de WILL vs. Dificuldade 9 ou ficarão atordoados (com -1 em todas as ações) por 1d6 rodadas.

LUZ: este ritual simples faz um objeto brilhar como uma tocha, criando luz suficiente para iluminar um círculo com 4 casas de raio, centrado no objeto.

MÃOS FLAMEJANTES: um jato de chamas, com alcance de 2 casas, dispara dos dedos do mago na forma de leque, causando 2d6 pontos de dano (teste de WILL vs. dificuldade 9 para diminuir o dano pela metade) em todos os personagens que estiverem na área de efeito.

MÍSSIL MÁGICO: este ritual cria um míssil para cada Círculo de Magia que o herói é capaz de conjurar, que é disparado contra um alvo que ele escolher, a até 10 casas de distância, causando 1d3+1 pontos de dano. O míssil ignora qualquer tipo de armadura ou proteção, exceto o *Escudo Arcano*.

MONTARIA: este ritual conjura um cavalo mágico para carregar o personagem e seu equipamento durante 12 horas.

NÉVOAS: cria uma névoa que se estende a até 6 casas de raio, centrada no conjurador. Todas as criaturas dentro da área de névoa possuem uma penalidade de -1 em todos os seus Testes.

PATAS DE ARANHA: esta magia permite ao mago escalar paredes sem precisar fazer nenhum tipo de teste, como se fosse uma aranha, durante 10 minutos.

QUEDA SUAVE: uma vez conjurado, este ritual faz com que o personagem caia leve como uma pena, não recebendo nenhum dano de uma queda, seja qual for a altura. O ritual funciona para apenas uma queda, acabando em seguida.

RAIO DE GELO: esta magia cria um raio congelante, com alcance de 3m (2 casas), disparados das mãos do mago na forma de leque, causando 2d6 pontos de dano (teste de WILL vs. dificuldade 9 para diminuir o dano pela metade) em todos os personagens que estiverem na área de efeito.

RESISTÊNCIA A ELEMENTOS: o personagem recebe 2d3 pontos de proteção contra determinado elemento que ele escolher (Fogo, Terra, Água, Ar, Luz e Trevas). Os primeiros pontos de dano causados pelo elemento escolhido são deduzidos primeiro dos pontos de proteção. O ritual tem duração de 1 hora.

SALTO: permite ao personagem saltar até +1d3 casas, seja na horizontal ou na vertical

SONO: este ritual afeta 2d3 criaturas de tamanho humano ou menor, dentro de uma área de 6 casas de raio. As vítimas fazem um teste de WILL vs. dificuldade 9 para escapar ou adormecem por 1d6 rodadas.

TOQUE CHOCANTE: esta magia cria raios elétricos, com alcance de 2 casas, disparados dos dedos do mago na forma de leque, causando 2d6 pontos de dano (Teste de WILL vs. dificuldade 9 para diminuir o dano pela metade) em todos os personagens que estiverem na área de efeito.

TOQUE MACABRO: Este ritual arranca a energia vital de um alvo, fazendo com que a vítima perca 1d6+2 pontos de vida e 1 nível de FR. O alvo pode fazer um teste de WILL vs. dificuldade 9 para reduzir o dano à metade. Este ritual não funciona contra mortos-vivos.

TRANSFORMAÇÃO MOMENTÂNEA: este ritual pode alterar a aparência do mago como ele desejar, como um verdadeiro camaleão. Ele pode assumir a forma de qualquer criatura humanóide (até mesmo orcs e zumbis) durante 10 rodadas.

VENTRILOQUISMO: o mago consegue projetar sua própria voz ou qualquer barulho que faça a até 15m (10 casas) de distância.

Segundo Círculo

BARREIRA DE CIMITARRAS: O herói cria um círculo de cimitarras que formam uma área de 3x3 casas (o herói permanece no centro da área). Qualquer miniatura que esteja na área das cimitarras recebe 1d6 pontos de dano por rodada. A barreira dura um combate e se movimenta 4 casas por rodada.

CONJURAR IMP: o herói conjura 1d3+1imps para lutarem ao seu lado em uma batalha (ver RPGQuest 3). Ao final do combate eles desaparecerão.

CONJURAR INSETOS: o herói consegue conjurar uma pequena nuvem de insetos (que ocupam 2 casas no tabuleiro) e que podem ser comandados pelo personagem para atacar qualquer inimigo (eles se deslocam 3 casas por rodada). Pessoas que estejam cercadas por insetos recebem -1 em todos os testes de ataque e defesa e sofrem 1 ponto de dano por rodada (Teste de CON vs. dificuldade 10 para reduzir o dano à zero). Os insetos são destruídos quando receberem 4 pontos de dano por ataques (Defesa 11).

DETECTAR INVISIBILIDADE: O mago é capaz de detectar qualquer criatura ou personagem invisível que esteja a até 12 casas de distância, em qualquer direção. Apenas o mago é capaz de enxergar essas criaturas.

ESCUDO ANTI-CORROSIVO: o mago conjura um escudo místico capaz de proteger uma área de 3x3 casas centrada nele mesmo. O escudo protege 2d3 pontos de dano de cada ataque baseado em ácido que os alvos dentro do círculo receberem, durante um combate.

ESCURIDÃO: este ritual cria uma área de escuridão impenetrável de 3x3 casas centrada no conjurador. Apenas o conjurador consegue enxergar dentro desta área. Todas as outras pessoas e criaturas (mesmo as que tenham infravisão) são incapazes de enxergar na *Escuridão* mágica.

ESFERA FLAMEJANTE: o mago cria uma esfera de fogo na sua frente, que pode ser deslocada na direção que ele desejar. Qualquer objeto ou criatura em contato com a esfera de fogo recebe 2d3 pontos de dano naquela rodada. A esfera pode se deslocar com velocidade igual a 4 casas por rodada, durante 3 rodadas.

FLECHA ÁCIDA: o mago dispara uma flecha ácida contra um oponente (precisa passar em um teste de *Arqueria* para isso). Se acertar, a flecha causa 1d3 pontos de dano durante 1d6 rodadas. Neste período, se a vítima for um mago, ela também não poderá realizar nenhuma magia, pois a dor impede a concentração.

FLECHAS DE FOGO: o mago encanta 3+1d3 flechas que estejam prontas para serem disparadas dos arcos de seus aliados. As flechas se incendiam, causando +1d3 pontos de dano por fogo no alvo.

INVISIBILIDADE: através desta magia, o herói ou qualquer pessoa que ele toque, ficará invisível por até 2 horas. Caso decida atacar alguém, ele receberá +3 de bônus no primeiro ataque, perdendo a *invisibilidade* logo em seguida.

LEVITAÇÃO: com este ritual, o mago consegue levantar a alguns centímetros acima do solo, evitando armadilhas de queda ou de acionamento por pressão. Também pode ser usado para escapar de buracos ou para escalar paredes com mais facilidade.

PURIFICAÇÃO: Remove todo o dano causado por veneno em uma criatura.

TEIAS: com este ritual, o mago conjura 8 casas de “teia” que devem ser colocadas juntas no tabuleiro, da maneira como ele desejar, a uma distância de até 6 casas do herói, todas unidas umas às

outras. Qualquer criatura que estiver nessas casas ficará presa e precisará causar 3 pontos de dano na teia para se libertar.

VENDAVAL: o mago conjura uma violenta rajada de ventos sobre uma criatura voadora que esteja a até 12 casas de distância. A criatura precisa passar em um Teste de Resistência vs dificuldade 11 ou será arremessada ao solo até o final da rodada.

Terceiro Círculo

CONJURAR BERGAHAZZA: o Personagem conjura 1d2+1 bergahazza (ver RPGQuest 3) para lutarem ao seu lado em uma batalha. Ao final do combate eles desaparecerão.

RAIO: O mago é capaz de conjurar um poderoso raio da ponta de seus dedos, que causa 3d6 pontos de dano em todos os personagens e criaturas que estiverem a até 9 casas de distância. Os alvos têm direito a fazerem um Teste de WILL vs. dificuldade 9 para reduzirem o dano à metade.

CANCELAR MAGIA: esta magia cancela os efeitos de qualquer outra magia. Para tanto, o mago faz um teste de 2d6+bônus de INT vs. 2d6+bônus de INT do mago que criou a magia original.

CÍRCULO MÁGICO - O feiticeiro conjura um círculo mágico que ocupa 2x2 casas. Todos os aliados que estiverem dentro do círculo (as 4 casas) não podem ser atacados por mortos-vivos, a menos que ataquem primeiro, o que quebra o efeito da magia.

INFRAVISÃO: durante 10 minutos, o mago enxerga perfeitamente no escuro até uma distância de 18m (12 casas).

TOQUE VAMPÍRICO: durante um combate corpo-a-corpo, o mago pode tocar um oponente e conjurar esta magia, causando 1d6 pontos de dano em sua vítima e recebendo +1d6 Pontos de Vida temporários (desaparecem ao final do combate).

LÂMINA DE FOGO: o herói encanta uma arma, fazendo com que sua lâmina fique flamejante e cause +1 pontos de dano pela duração de um combate. A arma é considerada arma mágica.

LÂMINA DE GELO: o herói encanta uma arma comum, fazendo com que sua lâmina fique congelada e cause +1 ponto de dano pela duração de um combate. Em caso de um acerto crítico, a vítima precisa passar em um Teste de WILL vs. dificuldade 9 ou ficará congelado por 1d6 rodadas.

Quarto Círculo

ARMA ENCANTADA: este Ritual transforma qualquer arma em uma arma +1 (+1 de dano, +1 para ataque) durante uma batalha. A arma brilhará com uma luz azulada.

BOLA DE FOGO: o mago conjura uma bola de fogo a até 20 casas de distância. A *Bola de Fogo* engloba uma área de 3x3 casas e todos os alvos dentro desta área recebem 3d6 pontos de dano. As vítimas podem fazer um teste de WILL vs. dificuldade 9 para reduzirem o dano à metade (arredondado para cima).

PELE DE PEDRA: o alvo fica envolto por uma pele que se assemelha à textura do Mármore. A magia absorve 1d3+3 ataques físicos, não importando quanto eles causariam de dano ao alvo.

TEMPESTADE DE AREIA: o mago cria uma área de tempestade de areia de 7x7 casas, centrada nele. Todas as miniaturas dentro desta área de efeito recebem 2d6+2 pontos de dano. As vítimas podem fazer um Teste de Resistência vs dificuldade 10 para reduzir o dano à metade.