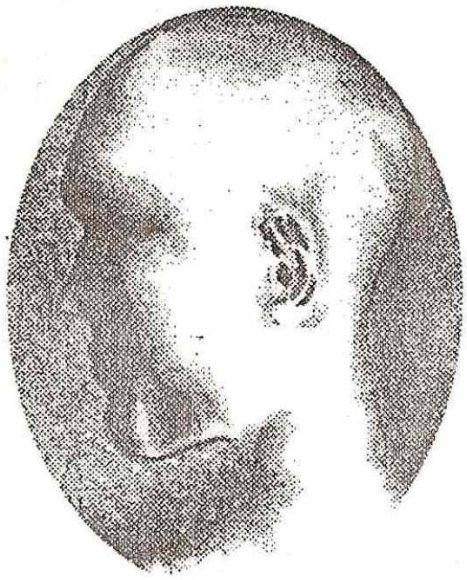
GURPS®

MAGIA

Um Guia de Segredos Místicos para os Jogos de Fantasia

Escrito por Steve Jackson



Tradução de
Cynthia Monegaglia Fink

Revisão
Douglas Quinta Reis

DEVIR LIVRARIA Ltda.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO 3
Suporte e Apoio ao Sistema 3

1.PRINCIPIOS DE MAGIA 4
O Aprendizado da Magia 4
Vocabulário de Magia 4
À Procura de um Professor 5
Pré-requisitos 5
Grimórios 5
Fazendo Mágicas 5
A Contratação de um Feiticeiro 5
Mana 6
Operador e Objetivo 7
Tempo Necessario para Realizar uma Mágica 7
Magia e Psiquismo 7
Regra Alternativa para Magia Cerimonial 7
Distração e Ferimentos 8
Custo em Energia para a Realização de Mágicas 8
O Toque do Mago 8
Duração dos Efeitos de uma Magica e sua Manutenção 9
Fazer Mágicas Enquanto se Mantém Outras 9
Ingredientes Mágicos 9
Diferentes Tipos de Magia 10
Escolas de Magia 10
Classes de Mágicas 10
Áreas de Efeito 10
Modificadores de Longa Distância 10
Modificadores para Ataques à Distância 11
Limites à Proteção 11
Magia no Sistema Básico de Combate 12
Regras Especiais de Combate: Invisibilidade e Trevas 12
Magia Cerimonial e de Grupo 13
Resistência à Magia 13
Cajado e Vara de Condão 14
Sistemas Alternativos de Magia 14
A Criação de Novas Mágicas 15
O Mestre e a Magia 15
Mágicas Secretas 15

2.OBJETOS ENCANTADOS 16
Encantamento: A Criação de um Objeto Encantado 16
O Poder de um Objeto Encantado 16
A Confecção de Objetos Encantados em uma Campanha 16
Testes de Habilidade na Criação de Objetos Encantados 17
A Limitação de Objetos Encantados 17
Encantamento para Controlar um PC 17
O Uso de um Objeto Encantado 18
Custo de Gemas de Energia 18
A Identificação de Objetos Encantados 19
Objetos "Permanentemente Ativos" 19
Objetos com Encantamentos Múltiplos 19
Custo de Fabricação de Objetos Encantados 19
O Valor de Objetos Encantados 20
Exemplo de Tabela de Preços 20

3.LISTA DE MÁGICAS 21
Mágicas sobre Animais 21
Mágicas de Controle do Corpo 23
Mágicas para Comunicação e Empatia 25
Mágicas Elementais 28
Mágicas de Terra 28
Mágicas com Elementais 30
Mágicas do Ar 30
Mágicas do Fogo 32
Mágicas da Água 35
Encantamentos 38
Encantamentos de Armas 39
Encantamentos de Armaduras 40
Encantamentos Limitantes 41
Instrumentos Mágicos 41
Mágicas sobre Alimentos 42
Mágicas de Cura 43
Mágicas de Ilusão e Criação 45
Mágicas de Reconhecimento 47
Mágicas de Luz e Trevas 49
Mágicas para Quebrar & Consertar 51
Meta-mágicas 52
Mágicas de Conexão 54
Mágicas de Controle da Mente 56
Mágicas de Movimentação 60
Mágicas necromânticas 63
Mágicas sobre Plantas 66
Mágicas de Proteção e Advertência 67
Mágicas de Som 69

RELAÇÃO DAS MÁGICAS 71

4.MAGIA DE IMPROVISO 76
A Fórmula Básica para Mágicas de Improviso 76
O NH na RealizaÇão de Mágicas de Improviso 76
Uma Mágica de Improviso: À Prova D'Água 76
Pré-requisitos 77
Os Verbos 77
Os Substantivos 77
A Realização da Mágica 78
Desvantagens das Mágicas de Improviso 78
Mágicas de Improviso em Combate 78
Como Dominar Mágicas Improvisadas 79
Verbos Especiais 79
Mais Mágicas de Improviso 79
A Criação de Objetos Encantados com Mágicas de Improviso 80
Conectando Mágicas de Improviso 80
O GM e a Magia de Improviso 80
Magia das Runas 80
Perícias com Runas 81
A Realização das Mágicas 81
As Runas Futhark 81
Exemplo de Mágicas com Runas 82
A História da Magia das Runas 83
Uma Mágica de Runas de Emergência 83

5.MAGIA ARCANA 84
Mana Seletivo 84
Mudanças na Seletividade 84
Objetos Encantados de Caráter Seletivo 84
Magia Clerical 84
Exemplos de Religiões 85
Magia Intrínseca: Dons Mágicos 86
Cantrips: Poemas Mágicos 86

6.ALQUIMIA 87
A Preparação de Produtos Alquímicos 87
O Uso de Produtos Alquímicos 88
Tipos de Elixires 89
Outras Habilidades Alquímicas 91

7.PERSONAGENS 92
Vantagens 92
Desvantagens 93
Novas Perícias 94
Dinheiro e Equipamentos 94
Empregos para Mágicos 95
Tipos de Personagens de Mágicos 95
Operadores Não-magos 97
Personagens Não-humanos 97
A Criação de Novas Raças 99
Licantropos 100
Licantropos Mágicos vs Naturais 100
A Metamorfose 100
Ferimentos e Recuperação 100
Licantropia Contagiosa 100
Exemplo de Personagem: Raphael Holyoak 101
Exemplo de Grimório 102

8.ENTIDADES MÁGICAS 103
Demônios 103
Elementais 104
Familiares 105
A Natureza dos Familiares 105
Exemplos de Familiares 106
Golens 106
Mortos-vivos 107

9.MUNDOS MÁGICOS 108
Restrições à Magia 108
Os Magos e a Lei 108
Os Magos e a Sociedade 109

ÍNDICE REMISSIVO 110
PLANO DE CAMPANHA DE FANTASIA 111
GRIMÓRIO 112
DIAGRAMAS DE PRÉ-REQUISITOS DAS MÁGICAS ..... Encarte especial entre as págs. 70 e 71

INTRODUÇÃO

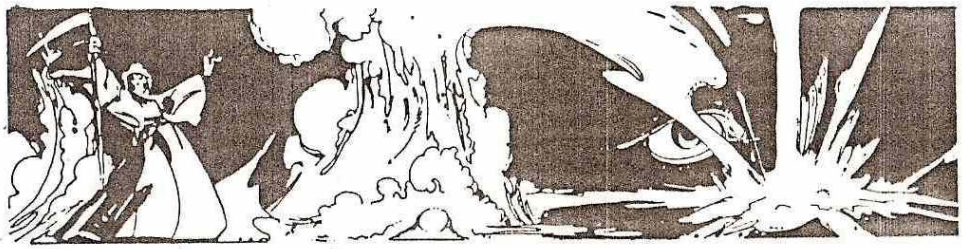
O primeiro RPG lançado era um jogo de *fantasia*. Como nenhum sistema de RPG pode ser considerado completo se não oferecer um bom tratamento de *magia*, nosso primeiro livro de Delineação de Universo para o ***GURPS*** foi justamente o *Fantasy*. A primeira edição continha um sistema de magia e uma breve descrição dos aspectos genéricos do mundo de Yrth, um universo ficcional onde a magia faz parte do dia-a-dia.

A resposta dos jogadores demonstrou, no entanto, que eles preferiam dispor de um manual dedicado exclusivamente à magia e, ao mesmo tempo, de um outro suplemento, em separado — e muito mais detalhado — sobre o mundo de Yrth. A isso somavam-se também, muitos pedidos para que fossem incluídas regras sobre magia no *Módulo Básico*.

O seu desejo é uma ordem! A 3ª edição do *Módulo Básico* inclui todo um capítulo sobre magia, além de uma lista com mais de 100 mágicas. Mas, isso não é suficiente para esgotar o assunto, e por isso, você tem agora em mãos um livro que, temos certeza, vai ser útil aos GMs e jogadores que já estiverem prontos para enfrentar uma campanha onde a magia seja um elemento muito poderoso.

Este suplemento é composto exclusivamente de material de referência sobre magia. Todas as descrições de universo ficcional foram isoladas e o mundo de Yrth agora se encontra descrito num suplemento exclusivamente dedicado a ele: a segunda edição do ***GURPS Fantasy**** — o suplemento de Delineação de Universo mais completo que já produzimos.

Este livro reproduz as regras de magia existentes no Módulo Básico por duas razões: Primeiro, porque algumas das pessoas que comprarem este livro já possuirão edições mais antigas do ***Módulo Básico***, que não incluem a magia. E, segundo, porque nos pareceu conveniente ter todo o material sobre o assunto reunido num único lugar, para facilitar o manuseio e a consulta, tanto para os GMs, como para os jogadores. Assim, este livro contém todas as regras e mágicas já apresentadas... e muito, muito mais.



O espaço extra nos permitiu acrescentar mais de 100 mágicas novas à lista existente no primeiro *Fantasy*, elevando o número de mágicas a 420. Ele criou também condições para que incluíssemos diversos anexos, todos com a finalidade de gerar uma abordagem da magia mais criativa e "genérica".

Entre eles incluem-se:

- Mais detalhes sobre a alquimia, além de quase duplicar o número de elixires alquímicos.
- Uma nova Escola de Magia: a de Mágicas com Plantas.
- Alguns aperfeiçoamentos opcionais, como o "tipo" de mana, a magia clerical e os magos-de-uma-única-mágica.
- Conselhos para os GMs criativos que estejam conduzindo uma campanha de magia — e um Plano de Campanha para facilitar o início de uma nova campanha ou a criação de um universo ficcional. Com uma freqüência quase excessiva, as campanhas de fantasia parecem "batidas" e previsíveis, presas ao referencial de Tolkien e da Inglaterra do Rei Arthur. Porém, tanto a magia, como os mundos mágicos podem variar infinitamente.
- E, o melhor de tudo, um sistema completamente novo de realização de mágicas, projetado por Steffan O'Sullivan e Brett Slocum. Esta magia "de improviso" permite que os magos improvisem qualquer mágica, desde que eles conheçam as Palavras certas. Isto pode ser usado para ampliar a Lista de Mágicas. As 25 Runas mágicas podem ser usadas para criar objetos encantados, ou para substituir completamente a lista de mágicas, tornando todas as mágicas e encantamentos "de improviso".

A principal finalidade do ***GURPS Magia*** é dar subsídios ao GM para que ele possa criar exatamente o tipo de campanha que preferir, com base em uma lista de mágicas detalhadas e regras adicionais.

Desfrute o livro. E que seus sucessos possam ser muitos e os choques de retorno bem poucos...

*N.T. - Este suplemento já está disponível em português.

Suporte e Apoio ao Sistema

Com o intuito de auxiliar o jogadores, foram criados nos E.U.A. vários tipos de suplementos para o GURPS, cada um deles elaborado com o objetivo de levar os participantes a viver novas aventuras e conhecer novos universos.

Comentários, Questões e Erratas

Se ao utilizar estes suplemento você tiver questões ou dúvidas, sinta-se à vontade para nos escrever. Seus comentários e sugestões serão sempre muito bem-vindos e poderão orientar e influenciar nossos próximos lançamentos além de futuras revisões. Faremos todo o possível para responder a cada dúvida individualmente. Para facilitar este trabalho, sugerimos que suas questões sejam colocadas sempre de forma clara e concisa.

A melhor maneira de solucionar dúvidas de RPG é participar de um grupo ou poder se encontrar com mestres mais experientes. Neste sentido, tem sido incentivada a formação de núcleos-GURPS em todo o país. Se você tem um grupo, certa experiência na área e vontade de apoiar jogadores novos, escreva-nos.

Procuraremos fornecer-lhe elementos que possam auxiliá-lo nesta tarefa. Se você precisa de ajuda, tentaremos encontrar um grupo perto de você que possa socorrê-lo.

Não somos perfeitos e, embora tenhamos trabalhado com afinco na tentativa de tornar este livro o melhor e mais acurado possível, certamente existirão algumas falhas. Para receber em sua residência uma errata atualizada corrigindo os erros que já tenhamos descoberto, ou nos tenham sido apontado por leitores, escreva-nos.

Onde nos encontrar:

1. Para descobrir o Grupo de Apoio *GURPS* ou a loja representante Devir (onde podem ser obtidos os suplementos) mais próxima de sua casa, telefone para (011) 278.0384.

2. Para ser incluído no Cadastro Nacional de Jogadores, receber listas atualizadas de suplementos nacionais e importados, erratas, enviar comentários e sugestões, ou obter suplementos pelo correio escreva para:

Devir Livraria Ltda.
Caixa Postal 15239
CEP 01599-970
São Paulo - SP

3. Para tirar dúvidas pessoalmente, visite a Devir onde, com o objetivo de auxiliá-lo, procuraremos manter uma equipe de mestres de plantão aos sábados. Nosso endereço é:

Rua Augusto de Toledo, 83
Aclimação - São Paulo.

Referências de Páginas

Os parâmetros e as regras contidos neste suplemento estão descritos em detalhe no *GURPS Módulo Básico*. Todas as referências de páginas precedidas por MB indicam as páginas correspondentes do Módulo Básico.

Assim, MB pág. 102 significa página 102 do Módulo Básico.

Como uma parte do material deste livro repete regras descritas no MB, algumas das referências de páginas são feitas em relação aos dois livros (p.ex., pág.92 e MB,pág.12), o que visa facilitar o referenciamento entre ambos.

Como este livro foi lançado após o MB, ele apresenta algumas correções e alterações (sobretudo quanto aos parâmetros das mágicas de Projétil uma vez que neste foi acrescida a perícia Arremesso de Mágica). Onde houver divergências, siga as indicações deste suplemento.

1

PRINCÍPIOS DE MAGIA

Vocabulário de Magia

Abortar: Interromper o processo de fazer mágica antes de seu término.

Aptidão Mágica: É a vantagem de estar "sintonizado" com as forças da magia; v. pág 92 e MB pág. 21.

Cancelar: Descontinuar uma mágica feita por você mesmo, antes que seus efeitos cessem normalmente.

Choques de Retorno: Uma falha crítica durante a execução de uma mágica.

Energia: O "custo" para se fazer uma mágica. O custo em energia tanto pode ser pago em pontos de ST (fadiga) quanto de HT (vida). A energia (de qualquer um dos dois tipos) será recobrada de forma usual.

Grimório: Um livro de mágicas. Mais especificamente, uma lista das mágicas conhecidas por um personagem particular e seus custos.

Mágica Básica: Uma mágica que não tem nenhuma outra como pré-requisito.

Mágica de Bloqueio: Uma mágica que pode ser feita a título de defesa *instantânea*, ou seja, um bloqueio, contra algum tipo de ataque.

Mágica de Projétil: Uma mágica que é primeiro feita, depois "arremessada" contra o objetivo. Exige dois testes: um teste de habilidade para fazer a mágica e um teste de Arremesso (ou DX -3) para ver se atinge o alvo.

Mágica Dominada: Uma mágica tão bem conhecida (NH tão alto) pelo personagem que ele não tem necessidade de concentrar-se para realizá-la.

Mágico: Qualquer usuário de magia, seja ele um mago ou não.

Mago: Qualquer pessoa que tenha a vantagem de Aptidão Mágica.

Mana: A energia que impulsiona a magia. Áreas (ou mundos) diferentes têm níveis de intensidade de mana diferentes (v. coluna lateral à pág. 6 e MB pág. 147). Assim também, é possível haver tipos diferentes de mana (v. pág. 84).

Manter: Sustentar os efeitos de uma mágica por um intervalo de tempo maior do que sua duração normal.

Nível de Habilidade Básico: É o nível de habilidade de uma operação mágica, que um personagem pode conseguir gastando 1 ponto (para uma mágica do tipo Mental/Difícil), ou 2 pontos (para uma mágica do tipo Mental/MD).

Nível de Habilidade Efetivo: Seu nível de habilidade real, alterado pelos modificadores (bônus ou redutores) devido a distância, circunstância, etc. Os testes de habilidade são feitos levando em conta o NH efetivo.

Objetivo: A pessoa ou o lugar sobre o qual a mágica está sendo lançada.

Operador: A pessoa que faz a mágica.

Pré-requisito: Uma condição que deve ser satisfeita para se aprender uma mágica.

Resistível: Qualquer mágica contra a qual o objetivo pode oferecer resistência.

A magia é uma força poderosa e caprichosa, controlada através de procedimentos chamados *operações mágicas*. Daqui por diante, nos referiremos a estas operações simplesmente como *mágicas*. A magia consome uma energia chamada *mana*, mas mesmo os magos mais poderosos são incapazes de compreendê-la totalmente. Ou, se o são, eles nunca o admitiram.

Existem centenas de mágicas diferentes, cada uma com uma finalidade diferente. Os magos dotados de grande habilidade podem modificar mágicas antigas e, até mesmo, inventar outras novas, porém, a magia experimental é perigosa — e isso não é assunto para principiantes.

Algumas pessoas têm uma aptidão inata para aprender e para usar magia. Esta vantagem é chamada Aptidão Mágica (v. pág. 92 e MB, pág. 21). Qualquer pessoa com qualquer nível de aptidão mágica é considerada um *mago*. Em muitos cenários, apenas os magos são capazes de utilizar a magia. Em todos os cenários, eles se saem *melhor* com a magia do que os não-magos.

Algumas religiões ensinam que a magia é intrinsecamente maligna, e que qualquer um que venha a usá-la estará pondo em risco sua alma imortal. Não há dúvidas de que fórmulas mágicas mal utilizadas parecem atrair a atenção de alguma *entidade* poderosa e maligna. Vez por outra um mago desajeitado é devorado por um demônio de verdade!

No entanto, também é verdade que muitos homens bons conhecem e usam a magia, e os mais virtuosos dentre estes parecem ser imunes às piores "trapalhadas" com elas.

A verdade é que ninguém realmente sabe. O consenso é que a magia em si, não é nem boa nem má. É a intenção por trás dela — o modo pelo qual uma operação mágica é realizada — que diferencia se a magia é "branca' ou "negra". No entanto, não há dúvida de que certos tipos de magia (que envolvem sacrifícios humanos, por exemplo) são intrinsecamente malignos e menosprezados por todos os magos honestos.

O Aprendizado da Magia



A maioria das mágicas pode ser aprendida por qualquer um (lembre-se, porém, que em alguns cenários, elas só podem ser *utilizadas* por magos). Há algumas que só podem ser aprendidas por magos — ser um mago é um pré-requisito para o conhecimento destas mágicas.

Cada mágica é considerada uma *perícia* e é aprendida da mesma maneira que as outras perícias. Mas, como diz aquele velho ditado, "uma mágica só não faz o mago". Muitos patifes e aventureiros são capazes de realizar umas quantas mágicas úteis, mas um verdadeiro mago dominará dúzias delas.

As mágicas não têm nível pré-definido; para ser capaz de utilizar uma determinada mágica, você *precisa* ter sido treinado nela. As mágicas podem ser do tipo Mental/Difícil ou Mental/Muito Difícil. No entanto, seu nível de Aptidão Mágica é *somado ao seu atributo IQ* para o aprendizado de mágicas. Isto significa que, se você tiver o atributo IQ igual a 12 e 3 níveis de Aptidão Mágica, você aprenderá mágicas como se tivesse uma Inteligência igual a 15. É impossível ter um número de níveis de aptidão mágica maior do que 3.

Observação importante: Para aprender uma mágica, é necessário gastar *no mínimo* um ponto com ela, mesmo que você seja brilhante e abençoado com a Aptidão Mágica. Qualquer estudo de menos e a mágica simplesmente não "funcionará". Observe também, que a Memória Eidética não é de grande utilidade no aprendizado de mágicas. Esta Vantagem oferece uma memória mecânica, mas nenhuma compreensão efetiva. O primeiro nível de Memória Eidética confere um bônus igual a +1 a ser somado ao seu atributo IQ no aprendizado de mágicas. O segundo nível dá um bônus de +2 e isso é tudo.

À Procura de um Professor

Num mundo onde a magia é comum, ela provavelmente será ensinada como qualquer outra profissão. Você poderá se empregar como um aprendiz de feiticeiro para aprender seu ofício... ou contratar um instrutor de magia para ensinar-lhe algumas operações mágicas. Evidentemente, existe também a possibilidade da magia ser um segredo bem guardado em seu mundo, o que poderia gerar complicações interessantes!

Num mundo onde a magia é rara (ou no qual poucos acreditam na sua existência), será muito mais difícil conseguir um instrutor. A maioria dos magos manter-se-ia oculta, pertenceria a cultos misteriosos e secretos, ou acabaria por se revelar uma fraude!

A magia, como qualquer outra perícia mental, pode ser aprendida sem um instrutor. Para isso é necessário ser alfabetizado e ter acesso a bons livros-texto. Mesmo com os *melhores* manuais, um estudante sem instrutor aprenderia na metade da velocidade com que o faria sob orientação (cada mágica custará o dobro em pontos). A maioria dos "grimórios", *especialmente* os encontrados em mundos não-mágicos, são complexos e deliberadamente obscuros.

Em campanhas desenvolvidas em universos de fantasia "normais", onde a magia é comum, sugere-se que o GM não se preocupe com a questão da supervisão, *a menos que* e *até que* os jogadores criem personagens com níveis de habilidade que pareçam absurdamente elevados para aquela campanha. Neste ponto, o GM pode exigir que os personagens paguem o dobro do número de pontos para qualquer desenvolvimento posterior, ou então que encontrem alguém mais habilitado para ensiná-los. Instrutores altamente habilitados não são fáceis de encontrar e o custo para contratá-los é muito elevado!



A Contratação de um Feiticeiro

É possível que os PCs queiram contratar um mágico como instrutor. Ou, um grupo de aventureiros pode precisar de um mago de aluguel. Use o mesmo procedimento e faça o mesmo pagamento como para qualquer outro empregado contratado (v. MB pág. 194). Quanto mais comum for a magia, mais fácil será encontrar um mago e menos você terá de lhe pagar. Veja algumas instruções básicas na pág. 95.

Será mais difícil, no entanto, encontrar um feiticeiro mercenário se você especificar as mágicas que ele deve saber, principalmente se elas forem complexas. Para encontrar um mago capaz de fazer a mágica Criar Fogo, por exemplo, você estará submetido a um redutor de apenas -1 em seu teste, visto que esta é uma mágica comum. Mas, para encontrar um mago que conheça tanto a mágica Condicionamento, como Convocar Espíritos (duas mágicas complexas e sem nenhuma relação uma com a outra), você estaria submetido a um redutor de -8 em seu teste!

Outra exigência que também aumenta a dificuldade de se encontrar um mágico para contratar é um nível de habilidade alto: como regra, aplique um redutor de -1 ao teste de busca para cada ponto acima de 15 no NH que você pretenda.

A definição destas penalidades é uma tarefa do Mestre. Todo mago receberá um bônus igual a +1 quando estiver procurando outro mago para contratar. Conexões com as guildas de magos ou estruturas de poder locais podem ser úteis e merecem um bônus adicional que varia de +1 a +3.

Pré-requisitos

Todas as mágicas, com exceção das mais básicas, têm pré-requisitos — exigências que devem ser satisfeitas antes que a operação possa ser aprendida.

Se o pré-requisito for alguma outra mágica, ela deverá ser conhecida em um nível maior ou igual a 12 antes que a operação mais elevada possa ser estudada. Isto significa que um usuário de magia deve aprender primeiramente mágicas simples e depois encaminhar-se para as mais avançadas conforme seu conhecimento for aumentando.

A "Aptidão Mágica" é um pré-requisito para a maioria das mágicas mais poderosas. Isto significa que ninguém, a não ser um mago (uma pessoa com "Aptidão Mágica"), é capaz de aprendê-las. "Aptidão Mágica 2" significa que são necessários *dois* níveis de Aptidão Mágica para aprender aquela operação, e assim por diante. Algumas mágicas exigem também um valor *básico* mínimo para os atributos DX ou IQ, ou alguma vantagem particular.

Grimórios

Quando estiver representando um personagem que conheça algumas mágicas, você pode desejar preparar um "grimório" para ele. Um grimório é um livro de mágicas. O grimório de um personagem é uma lista das mágicas que ele conhece, sua habilidade com elas, a energia que cada uma delas consome e outros detalhes importantes. Isto economizará muito tempo durante o jogo, pois nem mesmo o mais dedicado dos jogadores será capaz de memorizar todos os detalhes de todas as mágicas.

Na página 112 deste manual, você encontrará um "modelo de grimório". Você pode copiá-lo no verso da planilha dos personagens magos. Isto visa apenas facilitar a vida dos *jogadores*. Um *personagem* sabe suas mágicas de cor, e pode deixar seu livro de mágicas em casa.

Fazendo Mágicas

Para fazer uma mágica, o personagem precisa *conhecê-la* ou possuir um objeto que lhe permita usá-la (v. pág. 18 e MB pág. 153). Depois é necessário gastar um ou dois turnos se *concentrando*. No início do turno *seguinte* ao seu último turno de concentração, o personagem deverá fazer um teste de habilidade para aquela mágica. Depois ele pode fazer qualquer outra coisa (usar uma arma, começar a se concentrar novamente, etc.).

Para fazer uma mágica, usa-se o mesmo procedimento empregado para testar qualquer perícia. O operador joga 3 dados e compara o resultado com seu "nível de habilidade" naquela mágica. Se o resultado for menor ou igual ao seu nível de habilidade, a mágica terá funcionado.

Mana

Mana é a energia por trás da magia. A mágica só funcionará se o mana do mundo (ou área específica) assim o permitir. As regiões são classificadas segundo a intensidade de mana existente nelas:

Muito Alta: Qualquer um é capaz de fazer mágicas se conhecer o procedimento. Os magos são capazes de fazê-lo *sem gastar nenhuma energia*. No entanto, qualquer deslize pode ser desastroso. Mesmo uma falha comum é tratada como crítica e Falhas Críticas produzem desastres espetaculares. Lugares com níveis de intensidade de mana muito altos são muito raros.

Alta: Qualquer um é capaz de fazer mágicas se conhecer o procedimento. Esta circunstância é rara na maioria dos mundos, mas alguns têm este nível de Mana em toda a parte.

Normal: Apenas os magos são capazes de fazer mágicas. Estas operações funcionarão do modo normal, conforme as regras enunciadas neste capítulo. Esta é a condição habitual em um mundo de fantasia: os magos fazem uso da magia – os leigos não.

Baixa: Apenas magos são capazes de fazer mágicas e, mesmo assim, com seu nível de habilidade submetido a um redutor igual a -5, qualquer que seja o objetivo. O Poder dos objetos encantados também estará submetido a um redutor de -5. Desta maneira, os objetos com Poder menor do que 20 *não funcionarão de jeito nenhum* nestes lugares. Por outro lado, as Falhas Críticas durante a execução de operações mágicas (veja o texto principal) terão pouco ou nenhum efeito. A Terra é um mundo com nível baixo de Mana.

Nula: Ninguém é capaz de usar magia. Objetos encantados não funcionarão (mas recuperarão seus poderes quando levados para uma região onde exista mana). Esta condição ocorre em áreas isoladas de mundos mágicos. Alguns mundos são desprovidos de mana em toda a sua extensão, tornando impossível o uso da magia.

Sensibilidade ao Mana

Um mago não é capaz de definir automaticamente o nível de mana de uma área, porém sempre que ele cruzar a fronteira de áreas com intensidades diferentes de mana ele poderá fazer um teste para detectar a mudança e se ela foi para maior ou para menor. Este teste se baseia unicamente na Aptidão Mágica: 1 ponto de Aptidão Mágica significa que o teste será bem sucedido no caso de um resultado menor ou igual a 8, 2 pontos significam um sucesso com um resultado menor ou igual a 9 e 3 pontos indicam um sucesso no caso de um resultado menor ou igual a 13. Se um mago estiver tentando "sentir" a fronteira deliberadamente, ele fará o teste com um bônus de +3. Um sucesso decisivo fornecerá todas as informações desejadas sobre o mana local.

Tipos de Mana

Existe ainda a possibilidade de haver áreas onde o mana é particularmente favorável (ou desfavorável) a determinados tipos de mágicas. Veja na pág. 84.

Se o resultado for maior do que o nível de habilidade, a mágica falhou.

Vários modificadores serão adicionados ou subtraídos do nível de habilidade básico do operador. Os modificadores dependerão da *classe* da mágica (v. pág. 10 e MB pág. 149).

Um sucesso significa que a mágica foi feita e seu custo em energia (veja a seguir) deve ser subtraído do atributo ST (como fadiga), ou do atributo HT (como lesão) do operador.

Um *sucesso decisivo* significa que a mágica funcionou muito bem (um 3 ou um 4; um 5 se seu NH efetivo for 15+; um 6 se seu NH for 16+). A magia é caprichosa, por isso a *natureza* desse sucesso é deixada inteiramente a cargo do GM, que deverá ser tanto generoso, quanto criativo. *Nunca* há dispêndio de energia quando se consegue um sucesso decisivo durante a realização de uma operação mágica.

Uma falha significa que a mágica não funcionou. Se uma mágica bem sucedida teria seu custo em energia, o operador perderá um ponto de energia. Se a mágica não requeria energia, o operador não perderá nada.

Uma *falha crítica* significa que o custo em energia da mágica foi gasto, mas o resultado da operação foi *muito ruim*. Encontraremos a seguir uma tabela de "choques de retorno". No entanto, o GM pode improvisar *qualquer* "choque de retorno" que ele julgue mais divertido, desde que com isso ele não *mate* o operador.

Isto parece injusto ou arbitrário? Bem, na realidade o é! Lembre-se: *a Magia é caprichosa*. Toda vez que alguém fizer uma mágica, estará usando forças que não compreende inteiramente e se expondo ao capricho do destino (aqui representado pelo GM).

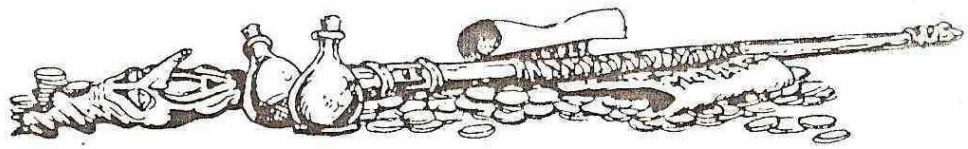
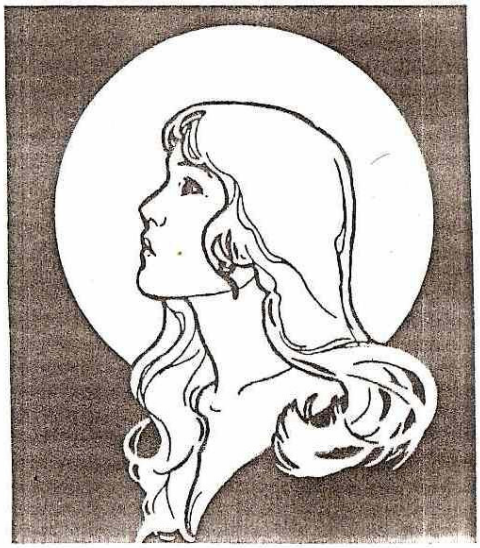


Tabela de Falhas Críticas em Operações Mágicas

Jogue 3 dados. O GM não é obrigado a usar esta tabela e tem toda a liberdade para improvisar (contudo, o resultado desta improvisação deverá ser coerente com a mágica utilizada e com a situação). Se algum dos resultados desta tabela for inadequado ou coincidir com o resultado *pretendido* pelo operador jogue os dados novamente.

03- A mágica falhou completamente; o operador sofre 1D pontos de dano.
04- O feitiço vira contra o feiticeiro.
05- A mágica tem efeito sobre um dos companheiros do operador (escolha ao acaso).
06- A mágica atingiu um inimigo próximo (escolha ao acaso).
07- A mágica produz apenas um som pungente e cheiro de enxofre.
08- A mágica atingiu alguém ou alguma coisa diferente do objetivo original — amigo,
08- inimigo ou objeto. O GM escolhe ao acaso ou faz uma opção interessante.
09- A mágica falha completamente e o operador sofre 1 ponto de dano.
10- A mágica falha completamente e o operador fica atordoado.
11- A mágica não produz nada a não ser um som intenso e um lampejo de luz colorida.
12- A mágica produz um resultado que é uma pálida amostra do efeito desejado.
13- A mágica produz um efeito inverso ao desejado.
14- A mágica produz um efeito inverso ao desejado sobre o alvo errado (escolha ao
08- acaso).
15- Não acontece nada a não ser o fato do operador esquecer temporariamente a
08- mágica. Faça um teste de IQ por semana subseqüente até ele se lembrar. Durante este
08- período, o operador poderá estudar a mágica, mas ele estará apenas perdendo seu tempo.
16- A mágica parece ter funcionado, mas tudo não passa de uma ilusão inútil.
17- A mágica falhou completamente e o braço direito do operador ficou incapacitado
08- (1 semana para se recuperar).
18- A mágica falha completamente e um demônio (v. pág. 103 e MB pág. 154) aparece
08- e ataca o operador, a menos que *na opinião do GM*, a mágica e o operador tivessem
08- a melhor e a mais pura das intenções. Neste caso, jogue os dados novamente.

Os GMs são incentivados a criar suas próprias listas de efeitos especiais, maldições e choques de retorno o mais divertidos possível com os quais possa punir os magos desajeitados.



Operador e Objetivo

O "operador" de uma mágica é a pessoa que está tentando realizá-la.

O "objetivo" de uma mágica é a pessoa, lugar ou coisa sobre a qual aquela mágica é dirigida. Se alguém estiver fazendo uma mágica sobre si mesmo, ele será o operador e o objetivo ao mesmo tempo. O objetivo pode, também, ser outra pessoa, criatura, objeto inanimado, ou mesmo uma área no mapa de jogo. Se o objetivo for um lugar, o operador poderá "tocá-lo" estendendo sua mão sobre ele ou tocando o solo, dependendo do que for mais apropriado para a mágica.

Tempo Necessário para Realizar uma Mágica

A maioria das mágicas exige um turno para ser realizada. O operador usa a manobra "Concentração" durante um segundo. No *início* do turno seguinte ele fará um teste de habilidade. A mágica terá efeito instantâneo em caso de sucesso. O operador estará então livre para fazer uma nova manobra ou se concentrar novamente.

Exemplo: Wat deseja fazer a mágica Criar Fogo (uma mágica de 1 segundo). No primeiro turno Wat diz "estou me concentrando". Ele deverá dizer ao GM que mágica pretende realizar e não poderá fazer mais nada naquele turno. No *início* do próximo turno ele faz o teste de habilidade e é bem sucedido. O fogo é criado. Agora Wat pode fazer uma nova manobra ou anunciar uma nova operação e se concentrar novamente.

Algumas mágicas complexas exigem mais de um turno para serem executadas. Todo esse tempo deve ser passado em "concentração". Exemplo: Se uma mágica demora 3 turnos para ser realizada, o feiticeiro deverá passar os 3 turnos em concentração, sem fazer mais nada. A mágica será realizada no 4º turno. O operador pode "abortar" uma mágica antes de seu término, sem sofrer nenhuma penalidade, mas deverá começar novamente do início se quiser tentar de novo.

Se o operador tiver um NH suficientemente elevado em uma dada mágica (v. abaixo), ela poderá ser realizada instantaneamente. O efeito de tal mágica pode ocorrer a qualquer momento dentro do turno do operador, mas só é possível realizar uma mágicas destas em cada turno.

Existem umas poucas mágicas de *bloqueio* que podem ser realizadas em tempo *zero*, durante o turno de um adversário, como defesa contra algum ataque. Veja *Mágicas de Bloqueio*, na pág. 12.

Rituais Mágicos

Quanto maior for o nível de habilidade com uma mágica, mais fácil será realizá-la. Isto se aplica tanto ao seu "custo" em energia (v. pág. 8), como ao "ritual" exigido para sua realização. Se você não puder executar o ritual, não poderá executar a mágica! Se você estiver amordaçado, ou sob o efeito de um encantamento de silêncio, por exemplo, não poderá fazer uma mágica que exige que você fale. Se o personagem não conhecer a mágica, não poderá realizá-la sem o uso do objeto encantado apropriado

Nível de habilidade menor ou igual a 11: O feiticeiro deverá ter os dois pés e as duas mãos livres para poder executar os movimentos rituais necessários e proferir certas palavras de poder em voz firme. Por não ser totalmente dominada pelo operador, a mágica exigirá *o dobro* do tempo relacionado.

Nível de habilidade entre 12 e 14: O feiticeiro deve falar umas poucas palavras e fazer um gesto para ativar a mágica. Num nível maior ou igual a este as mágicas exigem o tempo indicado para serem realizadas.

Nível de habilidade entre 15 e 17: O feiticeiro deve dizer uma ou duas palavras e gesticular (dois dedos são suficientes). Ele poderá se mover um hexágono por turno enquanto estiver se concentrando. *A partir do nível 15, o custo em energia da mágica diminui 1 ponto.*

Nível de habilidade entre 18 e 20: O feiticeiro precisa dizer uma ou duas palavras, *ou* fazer um pequeno gesto, mas não necessariamente os dois. *A partir do nível 20, o custo em energia da mágica é reduzido em 2 pontos.*

Nível de habilidade entre 21 e 24: Nenhum ritual é necessário. O feiticeiro parece olhar para o vazio enquanto se concentra. O tempo necessário se reduz à metade (arredondado para cima). Uma mágica que levaria um segundo agora pode ser feita sem concentração, até mesmo enquanto se realiza uma outra manobra (lutar, falar, etc.). Você ainda não pode fazer duas mágicas no mesmo turno, a não ser que uma delas seja uma mágica de bloqueio!

Magia e Psiquismo

Magia e Psiquismo (poderes mentais) são duas coisas diferentes (v. MB, pag. 165). No entanto, muitos dos resultados da magia podem também ser alcançados através do psiquismo. Se o seu oponente o encarar de modo maligno e as suas roupas começarem a pegar fogo, você poderá estar tanto diante de um Pirocinético, como de um mago que esteja usando a mágica Atear Fogo.

De um modo geral, não faz muita diferença. No entanto, uma mágica anti-magia não afetará ataques psíquicos, assim como um campo psíquico não será capaz de interromper a mágica. Por outro lado, as contra-medidas de caráter físico costumam ser eficientes contra ambos. Nem um nem outro é imune ao velho e bom aço...

Regra Alternativa para Magia Cerimonial.

Descrevemos, a seguir, uma outra maneira de tratar os rituais mágicos. Esta regra torna a magia literalmente mais poderosa, porque garante aos feiticeiros uma flexibilidade maior no modo como eles são capazes de fazer suas mágicas.

O método padrão para se realizar uma operação mágica é o de gesticular com as duas mãos, fazer certos movimentos rituais com os pés (como passos de dança) e dizer as palavras mágicas apropriadas com voz clara e firme. Os feiticeiros poderão, se quiserem, omitir partes deste ritual, submetendo seu nível de habilidade efetivo a redutores:

-2 para falar baixo, ou -4 para não falar.

-2 para gesticular apenas com uma das mãos, ou -4 para não fazer nenhum gesto.

-2 para não fazer o movimento com os pés.

Os feiticeiros que dispuserem de tempo extra poderão *intensificar* o ritual. Se o operador duplicar o tempo necessário para fazer a mágica, falar bem alto e gesticular enfaticamente, ele receberá um bônus igual a +1 em seu NH efetivo.

O Toque do Mago

Tocar um objetivo cancela todas as penalidades devido à distância; o mago pode usar seu cajado ou uma vara de condão para esta finalidade. Algumas mágicas *exigem* que o operador toque o objetivo. Este é o "Toque do Mago". Primeiro, o mago faz a mágica. Sua próxima ação (supondo que a mágica tenha sido bem sucedida), será tentar atingir o oponente com sua mão, cajado ou vara de condão. No caso de um combate, o GM deverá fazer as jogadas como se este fosse um ataque qualquer. Se o toque for conseguido (o mago é bem sucedido em sua jogada de ataque e a defesa do adversário falha), a mágica será bem sucedida. Se o mago errar ou o inimigo se defender, a mágica estará perdida. As DPs da armadura e do escudo normalmente não ajudarão contra o "toque do mago" e, aparar com uma arma, não protegerá o objetivo.

Um ataque com as mãos limpas ou com o cajado provoca o dano físico normal (se o mago desejar), além do dano provocado pela mágica. O toque de uma vara de condão não provoca dano. Lembre-se que uma vara de condão é muito leve e tem 1/3 de chance de se quebrar se for aparada com qualquer coisa mais pesada que uma faca.

O Toque do Mago em Combate de Perto

Um mágico que entre num "Combate de Perto" com um oponente e tente um toque no mesmo turno deverá fazer seu teste como num ataque normal; o oponente poderá usar qualquer defesa ativa.

Um mágico que esteja num combate de perto no início de um turno poderá automaticamente tocar o objetivo, a menos que suas duas mãos tenham sido seguradas ou de alguma outra forma imobilizadas pelo oponente. Neste caso, ele deverá primeiro se desvencilhar para depois realizar o toque no próximo turno. Mas, como é impossível se concentrar quando se está em combate de perto, apenas mágicas *dominadas* podem ser usadas neste caso.



Nível de habilidade maior ou igual : O mesmo que acima, mas o tempo necessário agora está reduzido a ¼ (arredondado para cima). *A partir do nível 25, o custo de energia fica reduzido em 3 pontos.* A cada acréscimo de 5 pontos no nível de habilidade o tempo necessário fica novamente dividido ao meio e o custo em energia será reduzido em um ponto.

Alguma mágicas exigem sempre um certo ritual ou objeto. Este fato estará indicado nas listas de mágicas e esta especificação se sobreporá às regras gerais. Observe que o tempo necessário para se fazer mágicas *de projétil* não sofre redução em função do nível de habilidade.

Distração e Ferimentos

Se o operador for ferido, nocauteado, forçado a usar uma defesa ativa ou distraído de alguma outra forma durante o período de concentração, ele deverá ser bem sucedido num teste de Vontade com um redutor igual a -3 para conseguir manter a operação. Uma falha neste teste significa que ele deve recomeçar o período de concentração. Se ele for *ferido* enquanto está se concentrando, seu nível de habilidade efetivo para aquela mágica será reduzido em um número de pontos igual ao número de Pontos de Vida perdidos.

Exemplo: Enquanto se concentra para fazer uma mágica, Wat o Mago é atingido por uma flecha que lhe causa 2 pontos de dano. Ele deve ser bem sucedido num teste de Vontade -3 para manter a concentração. Mesmo que ele o consiga, estará submetido a um redutor igual a -2 quando for fazer a mágica.

Custo em Energia para a Realização de Mágicas

Cada mágica tem seu custo em energia. Quando um personagem faz uma mágica, ele gasta energia (HT ou ST). Quanto melhor ele conhecer uma determinada mágica, menos energia será despendida na sua realização. Se o personagem conhecer a mágica bem o suficiente, ele será capaz de fazê-la sem gastar nenhuma energia.

A intensidade de mana na área (v. coluna lateral da pág 6 e do MB, pág. 147) afeta o nível de habilidade efetivo do feiticeiro. Uma intensidade baixa de mana também impede o uso da mágica Recuperação de Força (v. pág. 44 e MB pág. 162), além de reduzir a *freqüência* com que qualquer outra mágica pode ser realizada.

Se o seu *nível de habilidade básico* em uma mágica (modificado pelo nível de intensidade de mana) for maior ou igual a 15, o custo em energia para realizar aquela mágica será reduzido em 1 ponto. Se o nível de habilidade for maior ou igual a 20, o dispêndio de energia será reduzido em 2 pontos, e assim por diante. *A energia continua sendo canalizada para a mágica, mas sua habilidade permite que você a extraia do mana ambiente, ao invés de usar a sua própria.* Por este motivo, por exemplo, com um nível de habilidade igual a 20, numa área de intensidade de mana normal, seria possível fazer uma mágica para produzir uma Bola de Fogo de 2D (que exige 2 pontos de energia) sem despender *nenhuma* energia. Para produzir uma Bola de Fogo de 3D, você precisaria gastar 1 ponto de sua própria energia.

Observe que o total de energia a ser despendido em uma mágica é calculado antes de qualquer subtração devido a um nível de habilidade elevado. Um mago capaz de criar pequenas bolas de fogo repetidamente, sem nenhum dispêndio de energia, poderia ficar exausto ao criar fogo uma única vez em uma área maior do que um hexágono.

Um nível de habilidade elevado também diminui o dispêndio de energia para *manter* uma mágica (veja abaixo).

Fadiga e Descanso

Normalmente, a energia gasta em uma mágica é considerada "Fadiga". A Fadiga é anotada em sua Planilha de Personagem subtraindo-se de sua ST, do mesmo modo que os ferimentos significam perda de HT. Quando a ST chega a 3, você está trôpego pela fadiga e seus parâmetros Deslocamento e Esquiva ficarão reduzidos à metade. Quando a ST chegar a 0, você cairá inconsciente. Seu parâmetro ST *não* pode ficar negativo.

As perdas de ST em função da Fadiga podem ser recuperadas com descanso (v. MB pág. 134). Um *mago* que conheça a mágica Recuperação de Força (v. pág. 44 e MB pág. 162) poderá recuperar a ST mais rapidamente que o usual.

Trocando a Perda de ST por HT

Um operador pode retirar energia de sua força vital ao invés de retirá-la de sua Força. Neste caso, ele retira todos os pontos gastos de sua HT ao invés de sua ST. Em outras palavras, a mágica está provocando dano real ao operador! Isto é perigoso, mas pode vir a ser necessário se o operador estiver muito fatigado e *tiver necessidade* de realizar mais uma mágica. A HT perdida desta maneira deve ser tratada como um ferimento qualquer.

O nível de habilidade de um mago fica reduzido em um ponto para cada ponto de HT usado para fazer mágicas.

Um mago é capaz de "queimar" HT até cair inconsciente. Quando um teste de HT falhar, indicando a morte do mago, a Vitalidade destinada àquela mágica não terá realmente sido gasta e ele desmaiará ao invés de morrer, interrompendo desta maneira a drenagem de energia.

Duração dos Efeitos de uma Mágica e sua Manutenção

O efeito de algumas mágicas é instantâneo e não pode ser mantido (como, por exemplo, nas mágicas Atear Fogo, Estrondo, Sono). Outras duram algum tempo (veja a lista de mágicas) e se desfazem, a menos que sejam *mantidas*.

Se uma mágica puder ser mantida ativa, ela continuará por um período de tempo igual à sua duração original. Uma mágica poderá ser mantida sempre que o operador o desejar, desde que ele continue despendendo a energia necessária para isso. No entanto, o operador não pode renovar uma mágica enquanto estiver dormindo, mesmo que não haja custo em energia para mantê-la.

O operador é a única pessoa capaz de manter sua mágica ativa. *Não* há necessidade de um novo teste de habilidade.

No entanto, será necessário gastar mais energia para isso. Se uma mágica puder ser mantida, o custo em energia para fazê-lo estará indicado na Lista de Mágicas. *Exemplo*: *Luz* tem 1 minuto de duração e sua manutenção custa 1 ponto por minuto. Isto significa que os efeitos da mágica desaparecerão depois de 1 minuto, *a menos que* no fim deste período o mágico gaste mais um ponto para mantê-la.

Se um operador estiver consciente, ele saberá quando uma de suas mágicas precisa ser renovada. *A distância não é um fator importante* na manutenção do efeito de uma mágica.

Concentração: A maioria das mágicas pode ser mantida sem a necessidade de "concentração" do operador, mas qualquer mágica que requeira mudança ou manipulação constante (ex.: controle de um ser vivo ou ilusão em movimento) exigirá, evidentemente, uma concentração constante do operador. Isto obriga o operador a realizar apenas a manobra Concentração. Se acontecer algo que o distraia, será necessário ser bem sucedido num teste de Vontade com um redutor igual a -3 em cada turno. Uma falha não encerrará a mágica, mas o alvo da mágica não fará nada até que o operador possa se concentrar novamente. Uma Falha Crítica *quebrará* o encanto.

Fazer uma outra mágica *não* interromperá a concentração, mas o operador estará submetido a um redutor em seu nível de habilidade por estar fazendo duas coisas ao mesmo tempo. Veja a seguir.

Custo Reduzido: Se você souber uma mágica tão bem que o custo para fazê-la fique reduzido (veja acima), então o custo para mantê-la ficará reduzido na mesma proporção. Se você conhece uma mágica com um nível de habilidade maior ou igual a 15, custará um ponto a menos para *mantê-la*. Isto poderá vir a ser de grande importância. Exemplo: Se o "custo de manutenção" de uma mágica é de 1 ponto e ela foi feita com um nível de habilidade maior ou igual a 15, você poderá mantê-la indefinidamente, *sem nenhum custo em energia!*

Cancelamento de Mágicas: Um operador pode querer que o efeito de uma mágica termine *antes* de seu período de duração normal. Ele pode querer, por exemplo, que um fogo criado (que normalmente dura 1 minuto) termine após 30 segundos. Se ele o especificar no momento em que a mágica estiver sendo feita, ela durará exatamente o tempo desejado sem que haja qualquer dificuldade adicional.

Mas, se de repente ele se decidir a "cancelar" uma mágica antes de seu término normal, haverá um custo de 1 ponto de energia, independente da mágica.

Fazendo Mágicas Enquanto se Mantém Outras

Um personagem só pode fazer uma mágica por vez. No entanto, muitas mágicas são de longa duração, principalmente se forem mantidas, e um operador *pode* fazer uma nova mágica antes que as anteriores terminem. Isto é relativamente fácil, desde que as mágicas em andamento não exijam *concentração*, ou seja, controle ativo. Se as mágicas em andamento exigirem controle, torna-se muito mais difícil fazer mais uma. Os seguintes redutores devem ser aplicados ao nível de habilidade em todas as condições:

-3 sobre cada uma das mágicas em que o operador mantém sua *concentração* no momento. A Lista de Mágicas especifica quais exigem concentração.

-1 sobre cada mágica que esteja "ativada" no momento. As mágicas que têm duração permanente (ex.: Criar Terra, Zumbi) não serão submetidas a nenhum redutor.

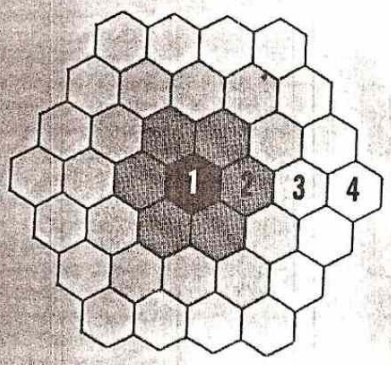


Ingredientes Mágicos

Segundo a tradição, todo feiticeiro que se preze tem uma sacola (ou caixa, carroça, etc.) cheia de caudas de lagartixa, sangue de virgens, raízes de mandrágora, plásticos da campanha do Collor...

É isso mesmo! É assim que funciona. No entanto, em termos de jogo, nós *não* preparamos uma lista interminável de substâncias usadas em mágicas. Este encargo foi deixado ao Mestre, como ferramenta específica e poderosa com a qual ele pode ser capaz de equilibrar sua campanha.

Enquanto sua campanha estiver transcorrendo bem, assuma que os mágicos podem dispor do que necessitem. Mas se algumas mágicas, ou grupo de magos ameaçar ficar fora de controle, faça com que eles sejam atingidos por uma súbita falta de algum dos ingredientes necessários. Eles terão que optar entre desistir de utilizar a mágica com a qual estão devastando o seu mundo, ou enfrentar uma busca *realmente* difícil para refazer seus estoques.



Área de Efeito

A área afetada por uma mágica de área é um círculo cujo tamanho depende da energia usada na operação. Na figura acima, (1) mostra um anel de hexágonos unitário (i.e., 1 hex). A energia despendida para fazer uma mágica nesta área é igual ao seu custo em energia básico; (2) representa dois anéis de hexágonos (o centro do anel e o anel em volta dele). O custo em energia para se atingir esta área com uma mágica é igual ao dobro do custo básico; (3) contém três anéis de hexágonos, o que implica em triplicar o custo; (4) tem 4 anéis – o quádruplo do custo básico. E assim por diante.

Algumas mágicas de Área têm um custo em energia mínimo para serem feitas. Exemplo: Percepção de Inimigos tem um custo básico igual a 1 e um custo mínimo para ser feita igual a 2 pontos. Isto significa que serão necessários 2 pontos de energia para fazê-la, mesmo que você decida restringir seu efeito a um único hexágono.

Modificadores de Longa Distância

Use estes modificadores para mágicas do tipo "Localizar" e para outras mágicas que funcionam a longa distância.

Menos de 100 m: 0
Até 800m: -1
Até 1,5 km: -2
Até 5 km: -3
Até 15 km: -4
Até 80 km: -5
Até 150 km: -6
Até 500 km: -7
Até 1.500 km: -8

Mais um redutor igual a -1 para cada 1.500 km adicionais.

Subtraia, também, 1 ponto do nível de habilidade efetivo para cada objeto "conhecido" que você decidir ignorar em sua busca. Por exemplo, você precisa ignorar a água contida em seu cantil quando faz a mágica Localizar Água no meio do deserto.

Diferentes Tipos de Magia

Existem vários tipos diferentes de magia. As mágicas estão divididas em "escolas", de acordo com o tipo de objetivo, e "classes", de acordo com o modo como elas funcionam. Muitas mágicas têm características específicas, conforme descrito na Lista de Mágicas.

Escolas de Magia

As mágicas ligadas por um mesmo tipo de objetivo pertencem a uma mesma "escola". Existem 21 escolas diferentes de magia. As mágicas básicas de uma escola são "pré-requisitos" para o aprendizado de outras mais difíceis. A maioria dos magos se especializa em apenas algumas escolas (o que lhes torna possível aprender algumas mágicas avançadas), mas é possível aprender mágicas de todas as escolas se assim se desejar.

Algumas mágicas se enquadram em mais de uma escola. Assim, *Geovisão* por exemplo, é tanto uma mágica de Terra como de Reconhecimento. Isto só tem importância quando se for verificar os pré-requisitos de uma dada mágica.

Os magos que se especializam numa determinada escola de magia geralmente se reúnem para formar uma associação, freqüentemente chamada de "Guilda de Magos" (v. pág. 109).

De modo geral, qualquer um tem liberdade para aprender qualquer tipo de magia que deseje. Não há motivos que impeçam um personagem de aprender, por exemplo, tanto mágicas de Água, como de Fogo, ainda que os dois elementos sejam antagônicos (os GMs podem criar qualquer tipo de restrição a esta regra em suas próprias campanhas. Veja os capítulos 5 e 9.).

Classes de Mágicas

As mágicas estão divididas em oito *classes*: Comum, de Área, de Projétil, de Bloqueio, de Informação, Resistível, Encantamento e Especial. Cada tipo tem um conjunto de regras específico para sua realização. Todas as mágicas Resistíveis pertencem também a uma outra classe.

Mágicas Comuns

A maioria das mágicas pertence a esta categoria. Siga as regras gerais descritas acima. Uma mágica comum afeta apenas um objetivo por vez. Para um objetivo maior do que um hexágono (ex.: um pedaço de terra com 3 hexágonos, ou um elefante) multiplique o custo em energia pelo tamanho do objeto em hexágonos.

Se o operador não puder *tocar* o objetivo, aplique ao seu nível de habilidade um redutor igual à distância em hexágonos entre ele e o objetivo. Se a mágica exigir um período de tempo para ser feita, a distância deverá ser calculada no momento em que o teste de habilidade da mágica for feito.

Se o operador não puder nem tocar nem *ver* o objetivo, haverá um redutor adicional igual a -5. Não há necessidade de ver através de seus próprios olhos; qualquer mágica que lhe permita ver, seja por meios mágicos ou através dos olhos de outros, será suficiente. Existem duas maneiras de se direcionar uma mágica.

"O hexágono atrás desta porta". Você apanhará quem quer que esteja naquele hexágono. Se não houver ninguém lá, a mágica terá sido desperdiçada.

"A pessoa mais próxima na sala ao lado", ou "George, que eu sei que está em algum lugar por aqui". O GM calcula a distância real entre o operador e o objetivo. (Isto é arriscado. O operador está se sujeitando a uma falha, ou até mesmo a uma falha crítica. Ele poderá vir a ser vítima de um choque de retorno se o objetivo estiver mais longe do que ele pensa, ou não estiver lá!)

Com exceção destes casos, nenhuma barreira física afeta uma mágica comum, e, a menos que ocorra um choque de retorno, uma mágica comum nunca atinge o alvo errado.

Mágicas de Área

Estas são mágicas que podem ser lançadas sobre uma área de vários hexágonos. Se a mágica afeta seres vivos (ex.: Terror), ela afetará todos os que estiverem dentro da área, mesmo depois que eles tenham se afastado. No entanto, a área afetada não pode se deslocar! No mais, elas funcionam exatamente como as mágicas comuns.

O tamanho da área determina o custo em energia, mas não a dificuldade da jogada. O custo destas mágicas é dado como *Custo Básico*, ou seja, o custo para afetar *apenas um hexágono*. Para afetar um círculo com 2 hexágonos de raio (ex.: um hexágono e todos os

adjacentes), dobre o custo básico. Para afetar um círculo com 3 hexágonos de raio, triplique o custo e assim por diante. Algumas mágicas têm um custo básico muito baixo. Ex.: *Chuva*: 1/10 de ponto. Neste caso, o custo em energia mínimo será de 1 ponto. Você pode decidir afetar apenas uma parte da área, ao invés de todo o círculo, mas o custo continuará sendo o mesmo. Se o operador não puder tocar uma parte da área afetada, o redutor a ser aplicado será igual à distância em hexágonos entre o operador e o *hexágono mais próximo* da área. Assuma que as mágicas de área alcançam até 4 metros acima do solo, exceto em dois casos. As mágicas de criação de "Domos" criam esferas, sendo que apenas a metade superior se localiza acima do solo.

A segunda exceção se refere às mágicas que afetam o clima: Nuvens, Chuva, etc. Estas mágicas produzem seus efeitos nas altitudes climatológicas normais. (No entanto, a mágica Nevoeiro é essencialmente uma mágica defensiva de combate, que só afeta 4 metros de altura!)

Mágicas de Projétil

Certos ataques a longa distância (Bola de Fogo, Relâmpago, etc.) são "mágicas de projétil". Estas mágicas exigem *dois* testes de habilidade. O primeiro é um teste normal para ver se a mágica funcionará ou não; este é feito quando se inicia a mágica, sem aplicar nenhum modificador devido à distância. O segundo é um teste da *perícia* Arremesso de Mágica para aquela mágica específica (v. pág. 94) feito no momento em que o projétil é *lançado*, com a finalidade de verificar se ele atingiu o alvo! Esta perícia tem nível pré-definido como NH em Arremesso ou DX-3. Faça os cálculos como em qualquer outro ataque à distância, levando em conta o tamanho do alvo, sua velocidade e distância (v. MB, pág 201). Uma mágica deste tipo se desloca em linha reta. Se ela encontrar uma barreira física e conseguir ultrapassá-la, a energia remanescente continuará o seu percurso. (*Exceção*: Um Projétil de Maldição é detido por uma barreira.)

É possível bloquear ou se esquivar de uma mágica de projétil lançada com precisão, mas nunca apará-la. Se o defensor falhar em sua jogada de defesa, a mágica surtirá efeito. As armaduras *protegem* contra os danos causados por mágicas do tipo projétil, exceto quando se trata de um projétil de Maldição. Nem a Defesa Passiva nem a Resistência a Dano são de qualquer utilidade contra esta mágica!

A *força* de uma destas mágicas depende da energia aplicada nela. Ex.: Uma Bola de Fogo provoca 1D de dano para cada ponto de energia usado para criá-la.

O *tempo* necessário para se criar uma mágica de projétil depende da energia que se aplicará nela; cada turno fornece 1 ponto de energia. O operador se concentra durante um turno e tenta seu teste no turno seguinte. Se ele for bem sucedido, o projétil terá 1 ponto de energia e poderá ser lançado naquele turno, o lançamento da mágica é uma operação independente e o operador pode iniciar uma nova mágica imediatamente. Deste modo, ele pode lançar um projétil de 1 ponto em cada turno.

No entanto, ele pode preferir segurá-lo e *aumentar sua força*! Um outro segundo de concentração acrescentará mais um ponto de energia. Um terceiro segundo de concentração fará dele um projétil de 3 pontos, que é o máximo que a maioria deles pode atingir.

Dessa maneira, um feiticeiro pode criar e arremessar um projétil de 1 ponto por turno, ou um de 2 pontos a cada dois turnos e assim por diante. Ele não pode apontar enquanto estiver criando o projétil; se for apontar, ele deverá usar mais um turno *depois* que o projétil estiver pronto.

Um feiticeiro pode manter uma mágica deste tipo "na mão" depois que ela estiver pronta. Ele pode se movimentar ou realizar a manobra Apontar enquanto estiver segurando-a, para aumentar suas chances de acertar. Ele não precisará arremesá-la enquanto não o desejar. Este é o único tipo de mágica que pode ser "segurado até se estar preparado". Um feiticeiro não pode fazer outras mágicas (exceto uma mágica de Bloqueio) enquanto mantém uma do tipo projétil em sua mão. As mágicas de Bloqueio estarão submetidas a um redutor igual a -2 quando se retém um projétil e, além disso, uma falha crítica na realização da mágica de Bloqueio provocará o lançamento do projétil prematuramente, afetando quem o produziu.

Se um feiticeiro for ferido enquanto estiver retendo um projétil em sua mão, ele deverá fazer um teste de Vontade. Se falhar, ele perderá o controle do projétil. Um projétil sólido simplesmente cairá no chão. No entanto, Bolas de Fogo, Relâmpagos e Maldições afetarão instantaneamente o infeliz operador!

Modificadores para Ataques à Distância

Ataques com mágicas de projétil são tratados como armas de longo alcance (MB, pág. 100 e 114-119). Os parâmetros de alcance para estas mágicas são:

Projétil de Maldição: TR 13, Prec+2, ½D 30, Max 80.

Bola de Fogo Explosiva: TR 13, Prec+1, ½D 25, Max 50.

Bola de Fogo: TR 13, Prec+1, ½D 25, Max. 50.

Adaga de Gelo: TR 13, Prec+3, ½D 30, Max 60.

Esfera de Gelo: TR 13, Prec+2, ½D 40, Max 80.

Relâmpago: TR 13, Prec+3, ½D 50, Max 100.

Poltergeist: TR 13, Prec+1, ½D 20, Max 60.

Projétil de Pedra: TR 13, Prec+2, ½D 40, Max 80.

Faca Alada: TR 13, Prec+1, ½D 20, Max 40.



Limites à Proteção

Diversas mágicas (como Esconder, por exemplo), oferecem níveis variados de proteção. Em todos estes casos, a *maior* proteção que alguém pode obter destas mágicas é de 5 pontos.

Se a mesma mágica protetora for feita mais de uma vez sobre o mesmo objetivo, apenas a mais forte surtirá efeito. Elas não são cumulativas. O mesmo se aplica para mágicas hostis como Inabilidade, Cansaço, Inépcia, que visam reduzir os atributos do inimigo.

Magia no Sistema Básico de Combate

Estas regras contêm descrições precisas de alcance e área afetada, na suposição de que a maioria das campanhas usará algumas ou todas as regras do sistema avançado de combate.

Mas se você estiver jogando sem mapa, use os seguintes modificadores de habilidade devido a distância:

As mágicas de Projétil são sempre feitas com o nível de habilidade básico do operador. Outras mágicas de combate serão feitas usando o nível de habilidade básico *se* o GM decidir que o objetivo está "ao alcance de um golpe" do operador. Caso contrário, ele deverá subtrair 3 do NH efetivo do operador.

Para outras mágicas: Numa situação rara em que um Mestre atuando sem mapa tem necessidade de valores precisos para distância ou alcance, ele deverá usar os valores fornecidos anteriormente. Caso contrário, simplesmente torne as coisas divertidas!

Regras Especiais de Combate: Invisibilidade e Trevas

Numa situação de luta em que alguns dos combatentes não são capazes de ver seus oponentes, as perícias de ataque e defesa sofrerão certos efeitos:

O atacante não vê *nada*: O atacante precisa fazer um teste de Audição submetido a um redutor igual a -2 (ou usar algum outro método) para descobrir a localização de seu oponente. Se o resultado do teste for uma falha, ele poderá fazer um ataque em balanço contra qualquer hex escolhido ao acaso. Seu teste de ataque está submetido a um redutor igual a -10 (-6 no caso dele estar acostumado à cegueira) e não pode ser apontado para nenhuma parte específica do corpo.

O atacante não vê seu adversário, mas vê o que o cerca .Este caso funciona exatamente como descrito acima, exceto que o redutor no teste de ataque é apenas -6.

O atacante não vê o adversário, mas sabe qual a sua posição exata (ex.: o atacado se encontra no único hex atingido pela mágica Trevas existente): Este caso funciona exatamente como descrito acima, porém não há necessidade do teste de Audição e o redutor no teste de ataque é de apenas -4.

O atacado não é capaz de ver o atacante: Se ele estiver ciente de que está sendo atacado e for bem sucedido num teste de Audição com um redutor igual a -2, sua jogada de defesa estará submetida a um redutor igual a -4. Se falhar no teste de Audição, ele não terá a possibilidade de nenhuma defesa ativa. Se o atacante estiver num hex de Trevas (v. pág. 50), mas o atacado não, este poderá se defender normalmente, desde que ele seja capaz de ver *a arma* se aproximando.

Exemplo: Mordecai está invisível e lutando com um bandido à luz do dia. O bandido tem que fazer um teste de Audição com um redutor igual a -2 para localizar Mordecai antes de cada ataque. Se ele for bem sucedido, seu ataque será feito com um redutor igual a -6. Mordecai ataca e se defende normalmente. Qualquer jogada de defesa que o bandido faça contra um ataque de Mordecai estará submetida a um redutor igual a -4, e se ele falhar no teste de Audição, não terá direito a nenhuma defesa ativa.

Observe também, que o combatente invisível pode tentar, com segurança, executar manobras que um combatente normal jamais poderia (ficar em pé sobre a mesa, deitar no chão, etc.). Ele pode, entre outras coisas, apenas esperar num canto, até que seu adversário fique exausto!

Mágicas de Bloqueio

Mágica "de Bloqueio" é aquela que pode ser feita *instantaneamente* como um instrumento de defesa — seja contra um ataque físico ou alguma outra mágica. Este é o equivalente mágico de um bloqueio, esquiva ou aparar. Só se pode usar uma mágica de bloqueio por turno. Um sucesso decisivo num ataque torna impossível a defesa com uma mágica de bloqueio.

O fato de você tentar fazer uma mágica de Bloqueio interromperá automaticamente sua concentração. Qualquer mágica que você estiver preparando naquele momento se perderá. No entanto, você pode se concentrar novamente no seu próprio turno. Caso você tenha uma mágica de Projétil já preparada nas mãos, ela não será afetada. Você não poderá lançá-la ou aumentar sua energia naquele turno, mas poderá retê-la para ser usada mais tarde.

Mágicas de Informação

Uma mágica de "Informação" é feita para se obter informação sobre alguma coisa. Algumas destas mágicas exigem que o objetivo seja tocado pelo operador. Os modificadores a serem aplicados a cada uma delas são fornecidos na Lista de Mágicas.

Quando uma mágica de Informação é feita, *não é o jogador quem faz o teste* e sim o GM e *em segredo*. Em caso de sucesso, O GM dará ao operador a informação desejada (quanto melhor o resultado, mais precisa a informação). No caso de uma falha, o operador não obterá nenhuma informação; o GM apenas dirá "você não sente nada". No caso de uma falha crítica, o GM *mentirá* para o jogador.

Isto significa que o operador sempre paga todo o custo em energia para fazer uma mágica de informação (porque ele não sabe se foi bem sucedido ou não). A maioria destas mágicas só pode ser tentada uma vez por dia por operador (ou grupo, no caso de magia cerimonial); se ele falhar... azar! As mágicas de "Localização" são uma exceção a esta regra.

Mágicas Resistíveis

É possível *opor resistência* a determinadas mágicas. Aquelas onde isto acontece estão assinaladas na Lista de Mágicas. Quando uma mágica deste tipo é feita, ela funcionará automaticamente apenas no caso de um sucesso decisivo. Se o operador só obtiver um sucesso simples, será necessário uma "Disputa Rápida", para ver se a mágica vence a resistência do objetivo. *(O objetivo estará sempre consciente de que alguma coisa está acontecendo e tem uma chance de resistir. Mas ele não é obrigado a resistir se não quiser fazê-lo*, mesmo que seja dotado da vantagem Abascanto.) Use as regras para resistência apenas nos casos em que isto estiver especificado. Assim, uma fogueira não "resiste" à água criada por meios mágicos. Ela simplesmente apaga.

Numa situação em que houver "resistência", o operador é o primeiro a tentar seu teste de habilidade. Se ele falhar, a mágica falhou e o objetivo não percebe nada. Se ele for bem sucedido, *anote* sua *margem de sucesso*. Exemplo: Um resultado igual a 6 quando se precisava de 13 indica uma margem de sucesso igual a 7. Se o objetivo for um ser vivo, o operador fará uma jogada contra 16 no caso de seu nível de habilidade efetivo ser maior do que 16. Desta maneira, a "vitória automática sobre a resistência" será impossível. Se o objetivo for uma outra *mágica*, não haverá limite efetivo para o nível de habilidade do operador.

A seguir o objetivo pode tentar seu *Teste de Resistência*. Um objetivo vivo pode resistir a uma mágica de combate com IQ, ST, DX ou HT, dependendo da mágica usada no ataque. A Força de Vontade é sempre somada à resistência, enquanto a Vontade Fraca é subtraída dela. Se o objetivo tiver Abascanto ele também pode ser somado à sua resistência. Nota: *Apenas contra as mágicas de área* o Abascanto conta *em dobro*. Assim, 1 ponto de Abascanto acrescenta 1 ponto à resistência contra a mágica "Sono" e 2 pontos contra a mágica "Sono Coletivo".

Resistência de Mágicas: Se o objetivo for uma outra mágica, ela resistirá segundo o nível de habilidade com que foi realizada. Desta forma, se o objetivo estiver *protegido* por uma mágica como Resguardar, aquela mágica resistirá a mágicas de *informação* feitas contra o objetivo. Por isso, o nível de habilidade do operador em qualquer uma destas mágicas protetoras deve ser anotado quando elas forem feitas. Veja alguns exemplos adiante.

Se a margem de sucesso do objetivo for *maior ou igual* à margem de sucesso do operador, a mágica não funcionará (mas a energia *terá sido* gasta). Se o objetivo estiver consciente, ele sentirá um leve desconforto físico ou mental (dependendo do atributo que ele usou para resistir — IQ, DX ou HT) e só. O operador terá conhecimento de que a mágica foi rechaçada.

Se a nova mágica vencer a anterior (''defensiva''), o efeito sobre a mágica defensora pode variar. Se a finalidade da contra-mágica era a de *destruir* a mágica defensiva (Desfazer Ilusão, por exemplo) é isso que acontece. Se a mágica defensiva era de tipo genérico, tal como Domo Absoluto ou Resguardar, então a nova mágica penetra a defesa, e a mágica defensiva, embora continue presente, está agora *enfraquecida*. Caso seja feita uma nova tentativa de penetrá-la, seu teste estará submetido a um redutor igual a -1 na Disputa de Habilidades. Este fator é cumulativo em cada nova tentativa de penetração.

Observe que às vezes o GM precisa fazer estas jogadas em segredo como, por exemplo, no caso em que os jogadores não têm certeza de que a ilusão que eles estão tentando desfazer *seja, realmente*, uma ilusão. Da mesma forma, um jogador que faz uma mágica protetora não deveria ter conhecimento de que foi feita uma tentativa de penetrá-la. No entanto, se ele perguntar, especificamente se isto ocorreu, ele deverá ser informado se a proteção foi penetrada. Um feiticeiro é capaz de sentir o enfraquecimento de sua mágica *se* ele se preocupar com isso!

Resistência de ou contra Mágicas de Área: Se uma mágica de área lançada anteriormente puder resistir à nova mágica que estiver sendo feita, ou se uma nova mágica de área puder ser rechaçada por objetivos dentro da área (sejam eles pessoas ou objetos), o GM deverá fazer o teste habitual para ver se ela foi feita normalmente e depois para cada um dos objetivos dentro da área para ver se eles sucumbem à mágica.

Exemplo: Uma mágica de Adivinhação é feita com um nível de habilidade ajustado em 17. O alvo é uma área protegida por um Resgurdar Área (uma mágica de Área) que foi realizado com um nível de habilidade igual a 20. O operador obtém um 8 (o que dá uma margem de sucesso igual a 9). O GM faz a jogada da mágica Resgurdar Área, obtendo um 14 (margem de sucesso 6). A Adivinhação se saiu melhor que a Resgurdar Área, portanto o operador consegue ''ver'' seu objetivo. O Resgurdar Área fica enfraquecido em 1 ponto e com isso passa a ter nível de habilidade igual a 19 para resistir a qualquer outra mágica.

Outro exemplo: Joshua lança um Sono Coletivo sobre uma parte do túnel onde se encontram seis Orcs. Esta mágica é resistível por HT. O nível de habilidade efetivo de Joshua é 15 e, em sua jogada, ele obtém um 12, o que lhe dá 3 pontos de margem.

O Orc nº1 tem HT 9. Ele obtém um 10, falhando automaticamente e caindo no sono. O Orc nº2 tem HT 9. Ele obtém um 7. Foi bem sucedido, mas com uma margem de apenas 2. Ele adormece.

O Orc nº3 tem HT 9. Seu resultado é 6. Foi bem sucedido com uma margem de 3, ou seja, um empate. Ele resiste.

O Orc nº4 tem HT 9 e Abascanto 3 — o que significa um NH efetivo de 15 uma vez que seu abascanto conta em dobro na resistência a uma mágica de área. Ele obtém um 11, foi bem sucedido por 4. Ele resiste.

O Orc nº5 tem HT 9 e 3 pontos de Força de Vontade — NH efetivo igual a 12. No entanto, ele obtém um 13 e falha. Ele adormece.

O Orc nº6 obtém um 18 — uma falha crítica! O GM decide que ele entra em coma.

Encantamentos

Estas são as mágicas da Escola de Encantamentos. Elas são usadas para criar ou desfazer objetos encantados. Para maiores informações veja o Capítulo 2 e a pág. 38.

Mágicas Especiais

Trata-se de mágicas que não se enquadram em nenhuma das outras categorias; siga as regras fornecidas na descrição de cada uma destas mágicas.

Magia Cerimonial e em Grupo

A magia comum é feita por um único mágico e é relativamente rápida. A magia cerimonial é muito mais lenta (visto que envolve um ritual complexo), mas permite que outras pessoas ajudem o operador. Desta maneira, é possível realizar mágicas poderosas que podem ser mantidas por mais tempo. Mágicas como Ressurreição nunca são feitas a não ser por métodos cerimoniais. As mágicas de Bloqueio não podem ser realizadas através de uma cerimônia.

Tempo necessário: Quando se usa magia cerimonial, o tempo é 10 vezes maior do que aquele indicado na Lista de Mágicas.

Custo em energia: Igual ao normal. Toda energia necessária será gasta no *fim* do processo, quando o operador fizer sua jogada de teste para ver se a mágica funcionou. A energia será gasta naquele momento, independentemente de a mágica ter funcionado ou não.

Resistência à Magia ou Abascanto

O Abascanto (pág. 93 e MB, págs. 21-22) é a vantagem de estar tão fora de sintonia com a magia que ela o afeta com menor intensidade. Seus efeitos estão resumidos abaixo. Observe que *a mágica* Abascanto (pág. 53) apenas aumenta a resistência do objetivo em casos relacionados com mágicas. Ela não afeta sua capacidade de usar elixires ou objetos encantados.

Fazer mágicas: Não se pode ser resistente à magia *e* realizar mágicas ao mesmo tempo.

Armas Encantadas: As armas encantadas, como por exemplo flechas flamejantes, ou aquelas que tenham sido encantadas para causar dano extra, funcionam normalmente, tanto a seu favor, como contra você.

Outros instrumentos mágicos: Instrumentos cujas mágicas atuam *sobre* o usuário serão resistidos, conforme descrito a seguir (use o Poder do objeto no lugar do ''NH efetivo''). Isto se aplica a todos os instrumentos: se você for usar um anel de vôo, deverá fazer um teste de Abascanto toda vez que for tentar ativá-lo. Nenhum instrumento que permita ao usuário fazer uma mágica, quer ela seja amistosa ou hostil, funcionará com você. Em caso de dúvida, o GM tem a palavra final.

Contra Mágicas: O seu nível de Abascanto é subtraído diretamente do NH efetivo do operador (em de 10, conforme o que for menor) se você for o objetivo de qualquer mágica que não seja uma mágica de área. O Abascanto não reduz o NH do operador em mágicas de área, porque o objetivo é a área e não a pessoa resistente. Ele também não afeta o operador quando o ''alvo'' não é o objetivo da mágica (ex.: mágicas de projétil e do tipo ''Jato'').

Mágicas Resistíveis: Se você for o objetivo de uma mágica que possa ser resistida e optar por resistir, seu abascanto se somará à sua resistência. Assim, se a mágica for resistível por IQ, você resistirá a ela com IQ + Abascanto. *Observe que você não é obrigado a resistir!*

Mágicas de Área: Se você estiver em uma área que estiver sendo atingida por uma mágica de área, e a mágica for do tipo que possa ser resistida, seu nível de RM será acrescentado *em dobro* à sua resistência se você optar por resistir. Se a mágica não for resistível, seu Abascanto não o ajudará em nada. Por exemplo, sua RM não dificultará em nada a tarefa de um mago que esteja tentando localizá-lo com ''Percepção de Vida''.

Mágicas de Projétil: Sua RM não o ajuda em nada contra mágicas de projétil. No entanto, se você for atingido por um Projétil de Maldição, sua RM o ajudará a resistir à mágica contida no projétil (veja acima).

Poções Alquímicas: É pouco provável que elas funcionem em você. Ao tomar qualquer poção – seja ela benéfica ou não –, você deverá fazer um teste contra HT + RM. Se o resultado for exatamente igual a esse valor, a poção provocará metade de seu efeito (o GM determina os detalhes). Se o resultado for menor, a poção não fará nenhum efeito.

Lidando com Criaturas Mágicas: Pelo que foi exposto anteriormente, os adversários que o atacarem com magia acha-lo-ão um alvo difícil de acertar. No entanto, sua RM não o protegerá contra ataques físicos, mesmo aqueles feitos por criaturas mágicas.

Cajado e Vara de Condão

Cajados e varas de condão são objetos encantados feitos com a mágica Cajado (pág. 41 e MB, pág. 161). Muitas varas de condão são encantadas de modo a poderem ser usadas somente por seus donos; algumas contêm também outras mágicas poderosas. Apenas materiais orgânicos (madeira, ossos, marfim, coral, etc.) podem ser usados para se fazer uma varinha de condão.

Em termos de magia, tocar o objeto com a vara de condão é o mesma coisa que tocá-lo com o dedo. Além disso, uma mágica "Jato" pode ser disparada de um cajado ou de uma vara de condão ao invés do dedo. O uso básico da vara de condão ou do cajado é aumentar o alcance do "toque do mago". Apontar com um cajado também diminui a distância do alvo em 1 hex. Uma vara de condão ou um cajado não é capaz de aumentar o alcance de uma mágica de projétil, a menos que tenham sido encantados especificamente para esta finalidade.

Sistemas Alternativos de Magia

Este é o sistema *GURPS de magia*. No entanto, a magia não é passível de verificação. Assim, cada autor a trata de maneira um pouco diferente. Este sistema foi projetado para abranger de uma maneira "jogável", os conceitos literários de magia mais comuns.

Ele trata a magia de um modo um *tanto* mecanicista. Uma dada mágica geralmente produz um dado efeito, e estes efeitos estão cuidadosamente definidos em termos de jogo, por questões de ritmo. No entanto, existem várias mágicas cujos efeitos são complexos e individualizados (e uma falha na realização das mágicas pode produzir efeitos imprevisíveis e resultados desastrosos). Qualquer um pode aprender magia. Mas alguns nasceram para ela e ganham poderes depressa e com facilidade. Aptidão, inteligência e muito estudo são os requisitos mais importantes para alguém que use magia; força e destreza são úteis, mas não vitais. As mágicas estão divididas em grupos lógicos, mas os magos não estão limitados a um único grupo em seus estudos.

Este sistema funcionará como está, ou com algumas pequenas modificações, na maioria dos "universos ficcionais de fantasia". No entanto, ele foi projetado para aceitar modificações quando elas forem necessárias.

Sistemas Alternativos

Se você desejar basear uma campanha nos trabalhos de um autor cuja visão da magia diverge *profundamente* da apresentada aqui, você poderá modificar o sistema.

Para fazê-lo, você deve começar mudando ou invertendo algumas das características citadas acima. A partir daí você pode acrescentar características inteiramente novas – "cores" de mágicas, influências astrológicas, ou o que quer que seja. Este livro inclui diversas sugestões, com níveis diferentes de detalhamento, que podem ser usadas para você criar o seu próprio sistema de magia.

O Capítulo 4 fornece um sistema opcional, completo, de mágicas *improvisadas* para serem acrescentadas à Lista de Mágicas. O Capítulo 5 discute uma série de "teorias" diferentes de magia, além de regras opcionais, inclusive sobre a magia clerical. No Capítulo 9, você encontrará sugestões de alterações no sistema a fim de limitar o poder da magia.

Existem duas maneiras de operar na magia cerimonial:

Círculo: Qualquer número de magos pode se "unir" para fazer uma mágica, se *todos* eles a conhecerem num nível maior ou igual a 15. Eles devem estar de algum modo unidos fisicamente. Por exemplo: de mãos dadas, tocando um centro comum, etc. Qualquer um deles poderá ser o operador e fazer as jogadas de teste.

O custo em energia pode ser dividido entre os magos da maneira que eles quiserem. Se houver um "choque de retorno", o GM poderá estimar um único resultado maior ou fazer uma jogada para cada pessoa no círculo. Um choque de retorno envolvendo uma dúzia de magos pode ser um evento realmente caótico!

Se a união física for quebrada durante a execução da mágica, será necessário começar novamente. Se um dos magos no círculo for ferido, o efeito será como se o próprio operador tivesse sido ferido (v. pág. 8). Se algum dos magos for nocauteado ou morto, todos os magos no Círculo ficarão *automaticamente* atordoados e deverão ser bem sucedidos num teste de IQ para se recuperar.

Magos que não tenham um nível de habilidade maior ou igual a 15 naquela mágica, ou não-magos que *a conheçam* em nível 15, também podem ajudar embora de um modo menos intensivo. Eles podem se juntar ao Círculo, como acima, e sofrer as mesmas conseqüências se o Círculo for quebrado, mas só poderão contribuir com no máximo 3 pontos de energia em cada mágica.

Espectadores: Observadores sem experiência podem ajudar em uma cerimônia; geralmente eles cantam, seguram velas, etc. Cada espectador contribui com um único ponto de energia para cada mágica, até um máximo de 100 pontos de energia de espectador por mágica. Será necessário uma fé sincera e vontade de ajudar; o operador não pode sair por aí e contratar gente para fazê-lo.

Se algum dos presentes se *opuser* à mágica, *subtraia* 5 pontos do total de energia (máximo 100) fornecido pela massa de espectadores, para cada um dos que se opõem. Se isto significar que não há energia suficiente para fazer a mágica, o operador (e/ou o Círculo) terá de contribuir com mais energia (possivelmente de sua HT) ou abortar a mágica, perdendo toda energia já colocada nela. Esta é apenas uma das razões pelas quais as bruxas e os templários não realizam suas cerimônias em público.

Troca: Energia por Habilidade

Se houver uma grande quantidade de energia disponível para uma mágica cerimonial, o operador receberá um bônus em seu teste de habilidade. Isto pode assegurar o sucesso de uma mágica comum (exceto nos casos de falha automática). Pode também tornar uma mágica defensiva resistente a quase todos os ataques. Os bônus recebidos devido à energia são os seguintes: +1 para 20% de energia extra; +2 para 40%; +3 para 60% e +4 para 100%, com bônus adicional de +1 para cada 100% da energia necessária extra. Este método pode também ser usado para criar objetos encantados com um Poder maior (v. Capítulo 2).

Observações sobre a Magia Cerimonial

Um grupo ajuda na concentração. Se o operador da magia cerimonial for distraído mas não ferido, ele deverá fazer um teste de Vontade (sem nenhum redutor) para ver se é capaz de continuar.

Uma operação cerimonial é mais difícil de "coordenar" do que uma mágica comum. Ela falhará automaticamente no caso de um resultado igual a 16. Resultados iguais a 17 ou 18 sempre significarão choques de retorno, mesmo que o nível efetivo de habilidade do operador seja maior ou igual a 16. Se uma cerimônia mágica falhar, *toda a energia terá sido desperdiçada*.

Um Círculo pode ser mantido por um longo tempo, com magos entrando e saindo. Eles não podem fazê-lo enquanto uma mágica está sendo lançada, mas se o Círculo estiver apenas mantendo suas mágicas, sua composição poderá mudar. Isto significa que um Círculo é capaz de manter uma mágica indefinidamente (já que ele nunca dorme).

Como os rituais de magia não podem ser apressados, nem o nível de habilidade do operador, nem o de mais ninguém, será capaz de reduzir seu custo em energia ou o tempo de execução.

A Vantagem Sorte e as mágicas Benção, Desejo não podem ser usadas para aumentar as chances do operador numa mágica cerimonial.

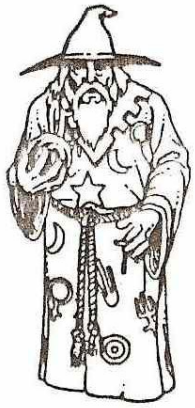
Criando Mágicas Novas

O GM pode criar ou acrescentar novas mágicas à Lista a seu bel-prazer. O único requisito é que elas sejam "equilibradas" com relação às mágicas já existentes.

As novas mágicas podem ser designadas como sendo de "domínio público", ou "secretas", conhecidas apenas por uns poucos NPCs... ou contidas em algum livro perdido por aí. Desse modo, a procura de uma nova mágica pode ser o cenário para uma nova aventura. Dependendo de sua utilidade, uma nova mágica pode também proporcionar grandes recompensas em ouro pagas por algum mago poderoso ou guilda de magos.

Mágicas Criadas por Jogadores

Os jogadores cujos personagens são magos podem pesquisar e "inventar" novas mágicas. *Somente* um mago pode inventar mágicas novas. Elas podem ser totalmente novas, ou variações das já existentes. De modo geral, as variações deverão ser mais fáceis de inventar. O procedimento é o seguinte:



(1) O jogador descreve em linhas gerais para o GM que tipo de mágica está querendo.

(2) O GM decide se esta mágica é viável mas *não* revela sua conclusão ao jogador!

(3) Se o GM decidir que a mágica é viável, ele determinará exatamente como serão seu poderes, pré-requisitos, etc. Isto também não é revelado ao jogador.

(4) O mago deverá, agora, despender algum tempo em pesquisas — um certo número de semanas fixado pelo GM. Cada semana de pesquisa demanda dedicação total do mago e o gasto de 2D x $100 em ingredientes mágicos. Ao final de cada semana, o GM faz um "teste de pesquisa" contra o valor combinado de IQ + Aptidão Mágica do mago, *menos* um redutor (fixado pelo GM, que vai depender da dificuldade da mágica). Uma mágica simples pode ser pesquisada com um redutor de -5 por 5 a 8 semanas. Já uma mágica tão complexa como Domo de Força precisaria ser estudada com um redutor no mínimo igual a -10, durante *anos*!

Se o mago já tiver todos os pré-requisitos (informação que ele desconhece) necessários para a mágica e for bem sucedido nos testes semanais pelo número de semanas estabelecido (elas não precisam ser consecutivas), ele aprenderá a mágica. Se ele não tiver todos os pré-requisitos, mas for bem sucedido numa série de tentativas de testes, isto lhe revelará quais pré-requisitos já tem e *um* dos que faltam. A pesquisa só poderá ser retomada após o mago preencher aquele pré-requisito, ou fornecer seus apontamentos a alguém que já os tenha.

Uma falha crítica num teste de pesquisa pode conduzir a uma informação falsa, convocar um demônio, obrigar ao reinício da pesquisa e/ou provocar 3D de dano ao pesquisador. Esta é uma decisão que também está a cargo do GM, depende da natureza da pesquisa e pode ser definida antecipadamente. Observe que se a mágica que está sendo pesquisada for virtualmente inviável, nenhum teste jamais será bem sucedido e uma falha crítica será inevitável.

Variações sobre Mágicas: Ao invés de tentar encontrar uma mágica nova em folha, um mago pode tentar encontrar uma variação sobre as já existentes. Ele precisa conhecer a mágica que está tentando modificar! Os GMs deverão estar atentos para o fato de que variações no custo, eficiência ou tempo necessário para realização tendem a desequilibrar o jogo. Uma variação que seja inequivocamente melhor que a mágica original deverá, de certa forma, ter um custo mais elevado também.

O teste de pesquisa para uma variação é mais fácil do que no caso de uma mágica totalmente nova: diminua o redutor de IQ de um valor que varia entre 1 (para grandes variações, como de "Recuperação" para "Recuperação Instantânea") até 3 (para variações corriqueiras como, por exemplo, "Loucura" para uma mágica hipotética que provoca um *certo tipo* de loucura). O tempo mínimo de pesquisa continua sendo de 8 semanas. O teste básico é feito contra o NH do mago na mágica que está sendo modificada.

Se um mago cria uma mágica nova, ele precisa pagar os pontos de personagem correspondentes para estudá-la normalmente. Ele pode ensiná-la a outros, ou simplesmente conservá-la em segredo (possivelmente por escrito, pois, do contrário, ela se perderá após sua morte). Qualquer outro mago que a vir sendo usada terá um bônus de +2 (ou mais, se ele presenciá-la várias vezes) caso decida pesquisá-la por si próprio.

O Mestre e a Magia

Criatividade e imaginação são ingredientes indispensáveis para o mestre de um mundo de magia. É impossível definir em um livro todas as interações possíveis para cada mágica ou até mesmo, todos os usos possíveis de cada mágica. Quanto melhor forem seus jogadores, maior será a freqüência com que eles apresentarão soluções inesperadas.

Uma regra geral para estes casos é: Mantenha o equilíbrio do jogo, mas faça-o de uma forma divertida. Você não deve permitir o uso de nenhuma mágica que curto-circuite sua aventura, mas deveria, sempre que possível premiar o uso criativo das mágicas.

A lista de mágicas apresentada neste livro é longa e (na opinião de seu autor) "realista". Algumas mágicas são muito úteis; outras, em comparação, sem valor (apesar de as mágicas completamente triviais terem sido omitidas). Além disso, existem várias formas de se fazer a mesma coisa com mágicas diferentes. De quantas maneiras diferentes seus magos são capazes de apagar uma fogueira usando magia? Nós contamos mais de uma dúzia. Extinguir Fogo, Criar Água, Convocar Elemental de Água, Moldar Terra para encobrir o fogo, Destruir Ar, Convocar um elefante para pisar na fogueira, Subjugar alguém para fazê-lo, Aporte para cobri-la com areia ... São só oito. Será que você é capaz de descobrir outras?

Mágicas Secretas

Haverá diversas ocasiões em que os personagens não saberão qual é a mágica que um feiticeiro está usando – principalmente se ele a conhecer suficientemente bem para fazê-la silenciosamente! Veja o parágrafo *Rituais Mágicos* na pág. 7.

Em geral, quando uma mágica não tem um efeito óbvio e visível, ela poderá ser mantida em segredo. Os jogadores podem contar ao GM, em segredo se necessário, quais mágicas estão sendo usadas. Porém, os combates mágicos serão muito mais interessantes se apenas o GM souber quais mágicas protetoras foram realizadas, etc...

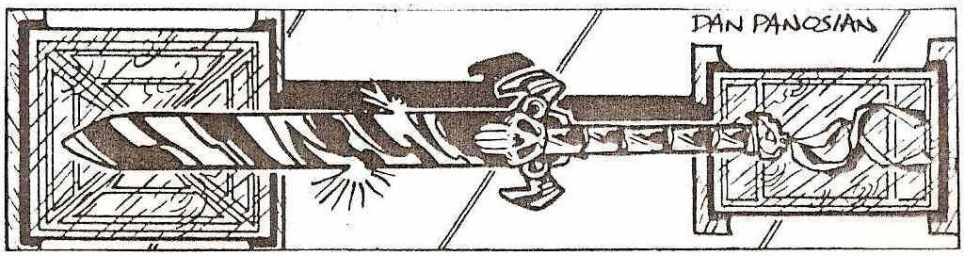
Além disso, os não-magos não têm *nenhum* modo de saber qual mágica um feiticeiro está fazendo, mesmo que eles a escutem (a menos, é claro, que seja alguma coisa óbvia como uma bola de fogo). Assim, Alfonso pode *dizer* que está fazendo uma mágica Escudo sobre seu companheiro Bonzo, quando na verdade ele está Subjugando o pobre sujeito...

2. OBJETOS ENCANTADOS

É possível transferir poderes mágicos para determinados objetos usando-se encantamentos. Usar um objeto encantando é a *única* maneira de se fazer uma mágica que não se conhece. A maioria desses objetos pode ser usada por qualquer pessoa. Alguns podem ser usados apenas por magos. Se um objeto contiver *alguma* mágica que *só* pode ser usada por magos, então *todo* o objeto só poderá ser usado por magos.

Os objetos encantados têm duração indefinida. Os encantamentos podem ser removidos usando-se as mágicas Remoção de Encantamentos e Encantamento Suspenso (v. pág. 38 e MB pág. 160). Um encantamento também será removido se o objeto quebrar, se desgastar, etc. Desta maneira, um anel encantado poderá durar muito tempo, enquanto uma espada encantada só conservará sua mágica até o dia em que se quebrar, e uma camiseta encantada durará até mais ou menos a centésima vez que for vestida. O conserto de um objeto encantado que se quebrou *não* lhe devolverá a magia.

O poder dos objetos encantados é reduzido em 5 pontos em áreas de baixa intensidade de mana, e eles não funcionam em hipótese alguma, em áreas de intensidade nula.



Encantamento: A Criação de um Objeto Encantado

Os objetos encantados *só podem* ser criados através de magia cerimonial (normalmente, mas não sempre em grupo). Um encantamento pode ser "rápido e sujo", ou "lento e seguro" (v. pág 17). A vantagem Sorte e as mágicas Desejo e Bênção *não* podem ser usadas para interferir na criação de objetos encantados.

Alguns objetos encantados demandam um determinado item ou material para se começar (ex.: uma pedra preciosa). Outros exigem uma certa quantia de dinheiro para a compra de suprimentos mágicos "genéricos". Outros não exigem nenhum material especial, apenas tempo e energia. O GM deve sentir-se à vontade para modificar as exigências quanto à *forma* de um objeto, se assim o desejar, uma vez que foram incluídas mais para dar "colorido" do que equilíbrio ao jogo.

Para criar um objeto encantado, o operador (e todos os assistentes) deve conhecer a mágica Encantar *e* a mágica a ser incorporada no objeto em um nível maior ou igual a 15 (20 em uma área de baixa intensidade de mana). Exemplo: Para se criar um bastão com a mágica Projétil de Pedra, o operador precisa conhecer as mágicas Projétil de Pedra e Encantar.

O Poder de um Objeto Encantado

Todo objeto encantado tem um "poder", que é estabelecido quando ele é criado. Normalmente, o Poder de um objeto encantado é menor ou igual ao nível de habilidade do operador em uma das seguintes mágicas: (a) Encantar ou (b) aquela contida no objeto. Este valor deverá ser anotado toda vez que um objeto encantado for encontrado ou criado (até que a operação "Analisar Mágica" seja usada nele, só o GM saberá o poder daquele objeto encontrado).

Um objeto encantado pode conter várias mágicas — cada uma delas resultante de um encantamento diferente (v. pág. 19). Neste caso, o Poder de cada mágica deverá ser anotado separadamente.

O Poder de um objeto deve ser maior ou igual a 15, ou ele não funcionará. Em uma área de baixo nível de intensidade de mana, o Poder de qualquer objeto fica temporariamente reduzido em 5 pontos. Portanto, objetos com Poder menor do que 20 *não funcionarão em áreas de baixa intensidade de mana*. Objetos com Poder maior funcionarão, mas serão mais facilmente resistíveis. Deste modo, uma armadura encantada terá a mesma eficiência pois ela não é resistida. Já um Cajado Paralizante está sujeito a não funcionar.

Nenhum objeto encantado funciona numa área de intensidade zero.

A Confecção de Objetos Encantados durante uma Campanha

Freqüentemente, os jogadores querem objetos encantados que não estão disponíveis no mercado. Uma maneira de obtê-los é conseguir que os PCs que têm Aptidão Mágica (portanto magos) os preparem.

Para objetos de poder menor, poderão ser usados encantamentos do tipo "rápido e sujo". Já para objetos mais importantes será necessário o método "lento e seguro". Este método requer 8 horas de trabalho por dia de todos os magos participantes. Mas isto não tira o personagem do jogo. Ele pode fazer outras coisas quando não está trabalhando... ou, os inimigos podem vir a interrompê-lo enquanto trabalha.

As regras a seguir se aplicam a qualquer mago envolvido na confecção de um objeto encantado pelo método "lento e seguro":

(1) Se for interrompido enquanto trabalha, ele se sentirá um tanto fatigado; jogue 1 dado para determinar a quantidade de fadiga.

(2) Se ele for interrompido enquanto trabalha, precisará se manter concentrado em seu encantamento. Portanto, o uso de qualquer outra mágica estará submetido a um redutor igual a -3. Ou ele pode parar de se concentrar e, neste caso, perder o dia de trabalho.

(3) 50% do tempo gasto na confecção de um objeto contam como tempo de estudo da mágica Encantar e 50% como tempo de estudo da mágica que está sendo incorporada ao objeto.

(4) Um feiticeiro que seja molestado quando *não* estiver trabalhando ativamente em seu encantamento não estará submetido a *nenhuma* desvantagem, a menos que ele esteja acabando de largar o serviço e esteja fatigado (o GM pode decidir esta questão).

(5) Um mago só pode trabalhar em um encantamento de cada vez. Ele não pode trabalhar em dois turnos, nem no mesmo, nem em objetos diferentes.

Os GM não são obrigados a permitir a criação de personagens magos que não fazem nada a não ser fabricar objetos encantados para uso dos demais jogadores realmente ativos. Por outro lado, se um personagem tiver jogado participativamente durante "anos de jogo", é justo permitir-lhe retirar-se para uma vida mais contemplativa, fabricando alguns objetos encantados para pagar as contas...

Testes de Habilidade na Criação de Objetos Encantados

O GM faz o teste de habilidade quando um PC tenta criar um objeto encantado. Um *sucesso* significa que a mágica funciona e o objeto se torna encantado.

Os resultados de uma *falha* dependem do método que estiver sendo usado para encantar o objeto (veja a seguir). Um resultado igual a 16 implica sempre numa falha e igual a 17 ou 18 numa falha crítica.

No caso de um *sucesso decisivo* o encantamento funciona magnificamente e o Poder do objeto criado é maior. Jogue 2 dados para saber o valor do acréscimo. Se o resultado do teste tiver sido igual a 3, o objeto poderá ainda ser "melhorado" de alguma maneira (de acordo com a vontade do GM). O operador saberá que sua mágica surtiu efeito, mas ele terá que usar Análise de Mágica para saber quão bem.

Uma *falha crítica* destruirá o objeto e todos os materiais usados.

Encantamento Rápido e Sujo

Este método é usado quando se tem necessidade de um objeto *prá já*. Ele leva uma hora para cada 100 pontos de energia requerida (arredondado para cima). No fim desse período, toda a energia terá sido consumida e o teste será feito. Deste maneira, um operador solitário estará limitado à energia fornecida pela sua própria ST e HT e *uma* Gema de Energia.

O operador poderá ter assistentes, sendo que cada um deles poderá usar uma Gema de Energia. Isto significa que os assistentes podem aumentar drasticamente a energia disponível. O inconveniente é que o nível de habilidade efetivo do operador estará submetido a um redutor igual a -1 para cada um dos assistentes! O número máximo de assistentes permitido é aquele que reduz o nível de habilidade efetivo do operador a 15. Se houver mais assistentes, o encantamento não funcionará.

Se o operador usar sua própria HT para fazer a mágica, seu NH efetivo ficará submetido a um redutor igual a -1 para cada ponto de HT utilizado. O mesmo se aplica aos assistentes, mas seus níveis de habilidade não influenciam o nível de Poder final do objeto. No entanto, o NH efetivo de nenhum deles pode ser reduzido a um valor menor do que 15.

Se houver alguém presente além do operador e seus assistentes (num raio de 10 metros ou capaz de ver o operador), a mágica estará sujeita a um redutor igual a -1. Por isso, ter guardas para proteger contra a possibilidade de um choque de retorno aumenta a chance de ele ocorrer.

Uma *falha* no teste significa que o encantamento foi pervertido de alguma maneira ou se transformou em uma mágica totalmente diferente (a critério do GM). O operador não saberá que sua mágica não deu certo, a menos que ele teste o objeto ou faça uma Análise de Mágica.

Como a maioria das Gemas de Energia exige a realização de várias mágicas "Gema de Energia" (custo 20), elas geralmente são criadas usando-se este método.

Exemplo: Os magos Tubbs e Hawthorne decidem criar algumas Gemas de Energia novas. Eles já possuem uma dúzia de Gemas de Energia de 1 ponto, como "ferramentas de trabalho". Eles compram 3 pedras preciosas de 10 quilates cada de um joalheiro local. O nível de habilidade de Hawthorne nas mágicas Encantar e Gema de Energia é igual a 16, enquanto o de Tubbs é igual a 15 em ambas. Portanto Hawthorne será o operador. Cada um pega uma Gema carregada com 1 ponto de energia e eles começam. Após uma hora (no mínimo), Hawthorne faz o teste e obtém um resultado igual a 12, contra seu NH efetivo de 15, o que significa um sucesso. Ele gastou 18 pontos de fadiga mais sua gema de 1 ponto e Tubbs gastou 10 pontos de fadiga mais sua gema de 1 ponto. Hawthorne põe a pedra de 10 quilates de lado (que agora é uma Gema de 1 ponto), e eles se recostam confortavelmente em suas poltronas para se recuperar. Uma vez que ambos tem NH igual a 15 na mágica Recuperação de Força, eles se recuperam totalmente em 50 minutos. Após uma pausa de 10 minutos para tomar chá e trocar as pedras descarregadas por outras com "força total", guardadas na prateleira do porão, eles estão prontos para uma nova operação. Cada operação demanda um total de duas horas, portanto eles realizam quatro por dia, numa jornada de trabalho de 8 horas. Após uma semana eles têm duas gemas de 10 pontos (a terceira foi lamentavelmente destruída por uma falha crítica).

Mais tarde, quando o grupo se encontrava em uma região selvagem, o Cajado de Hawthorne se parte. Eles se decidem a encantar uma peça de reposição imediatamente. O nível de habilidade de Hawthorne na mágica Cajado é 17. No entanto, seu NH efetivo será de 15, devido aos redutores de -1 por ter Tubbs como assistente e -1 devido aos demais aventureiros presentes, os quais não estão nem um pouco interessados em sair do alcance dos olho dos magos num território perigoso. Ele faz um teste e obtém um 9 o que significa um sucesso. Ele gasta 8 pontos de sua ST mais 8 de sua Gema de Energia de 10 pontos, e Tubbs contribui com 9 e 5 pontos respectivamente de sua ST e Gema de Energia — totalizando, dessa maneira, os 30 pontos necessários.

A Limitação de Objetos Encantados

Os GMs podem querer limitar o número de objetos encantados em circulação, sobretudo se ele deseja uma campanha onde a magia seja "rara" (v. pág. 108). O método "rápido e sujo" de limitar os objetos encantados é proibir os encantamentos "rápidos e sujos"! Ou então, aumentar o tempo mínimo para este tipo de encantamento para *um dia* para cada 100 pontos de energia, ao invés de uma hora. Na prática, esta providência torna tais objetos 8 vezes mais raros e multiplica todos os custos por 8.

Se esta for uma medida muito radical, eis aqui alguns motivos que o GM pode apresentar para justificar a limitação significativa dos objetos encantados, mesmo quando a magia, propriamente dita, for comum:

Desorganização: O método de encantamento "rápido e sujo" normalmente exige um grupo de magos que conheça a mágica e um bom estoque de Gemas de Energia. Se a região não for muito civilizada, ou se os magos capazes de fazer a mágica Encantar forem suficientemente raros, talvez os grupos nunca cheguem a se organizar, mesmo que haja demanda.

Fragilidade: Os objetos valiosos geralmente geram disputas por sua posse (ou são deliberadamente usados em batalhas) – e um objeto quebrado perde o seu poder.

Mágicas Limitantes: Ninguém quer ver suas próprias armas encantadas sendo usadas contra si. Os objetos encantados geralmente possuem mágicas limitantes e não funcionarão nas mãos dos PCs que os capturarem.

Perturbação: É bastante fácil quebrar um Círculo de magos que esteja tentando criar um objeto pelo método "lento e seguro", se necessário, pela eliminação de um dos magos participantes. Dessa forma, grupos rivais de feiticeiros sempre podem evitar, reciprocamente, a conclusão de grandes projetos. Os Círculos que estiverem usando o método "rápido e sujo" serão sempre vulneráveis ao roubo de seus estoques de Gemas de Energia. Isto aumenta o custo dos objetos, para que os operadores possam pagar guardas...

Limitações aos Encantamentos de PCs

A restrição à disponibilidade de objetos encantados pode fazer com que os PCs se decidam a fabricá-los por si próprios. Se o GM achar que um objeto em particular é muito fácil de fazer, eis aqui algumas maneiras de tornar a tarefa mais difícil:

Materiais Raros: Os objetos poderiam exigir outros ingredientes além de tempo e energia. A tentativa de conseguir o material necessário poderia se tornar por si só numa aventura.

Efeitos Colaterais: Depois de encantar um objeto, os PCs poderiam descobrir que acontecem coisas estranhas quando tentam usá-lo. O GM poderia decidir que são necessárias precauções e/ou rituais para tornar o objeto seguro.

Despesas Adicionais: O GM poderia exigir que materiais adicionais comuns, porém caros (tais como pedras preciosas ou metais raros), sejam imprescindíveis para obter o objeto, aumentando o custo para o nível que ele achar necessário.

Custo para Fazer Objetos Encantados

A Economia da Magia pode ser tão elementar ou detalhada quanto você queira. O GM tem toda a liberdade para ignorar tudo o que vem a seguir e definir os preços da magia como julgar mais apropriado para sua campanha. No entanto, para aqueles que gostam de realismo econômico eis aqui alguns dados. O *valor* de um objeto é o que ele trará, como será discutido na próxima página, mas o custo real para se *fazer* um objeto encantado pode ser calculado. Os cálculos abaixo assumem que:

(1) Magos encantadores normalmente gastam em média 10 pontos de energia (ST apenas) em cada encantamento do tipo "rápido e sujo".

(2) Quando são usadas Gemas de Energia, o retorno ao proprietário é de 36% ao ano, logo o custo de um ponto de energia da pedra é um milésimo do custo da pedra.

(3) A maioria dos magos encantadores receberá mais ou menos $25 por dia. Muito poucos têm o nível de habilidade maior do que 20, por isso o maior círculo possível será de 6.

(4) A maioria dos objetos encantados é feita com um poder igual a 15.

Como conseqüência de (1) e (3), a energia devida à ST dos magos custa aproximadamente $1 por ponto usado. Como uma conseqüência de (2), a energia de Gemas de Energia menores que 5 pontos é mais barata do que usar um mago. Mas se uma Gema de Energia for maior do que 35 pontos, sua energia custará mais de $25 por ponto, o que torna os encantamentos "lentos e seguros" mais baratos do que usar uma Gema de Energia.

Isto significa que: Um item cujo total de energia é 100 ou menos, feito com uma única mágica, custará a média de apenas $1 por ponto para produzir, pois toda a energia pode ser fornecida por gemas pequenas e baratas. Para objetos que exigem mais energia, o preço sobe rapidamente, já que é necessário usar pedras maiores e menos econômicas.

Custo em energia	*Custo para fazer*
105	$180
110	$205
120	$235
130	$320
140	$435
150	$505
160	$685
170	$915
180	$1.055
190	$1.385
200	$1.790
210	$2.065
220	$2.615
230	$3.275
240	$3.650
250	$4.510
260	$5.520
270	$6.090

Qualquer objeto com um custo em energia maior que 270 deveria ser feito pelo método "lento e seguro". Ele custará apenas $25 por ponto de energia mais o custo dos elementos usados e do objeto que será encantado.

Para valores intermediários, faça uma média ponderada dos valores acima e abaixo.

Encantamento Lento e Seguro

Este método é usado quando o "rápido e sujo" não é capaz de gerar a energia suficiente ou quando um mago quer ter certeza de que tudo correu *bem*.

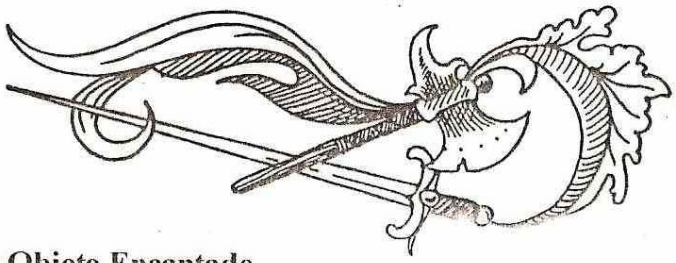
O processo demanda um *dia-mago* para cada ponto de energia exigido. Logo, se um objeto tem um custo de energia igual a 100, ele poderá ser criado por um mago em 100 dias, por dois em 50, por três em 34 e assim por diante. Mais uma vez, serão necessários dias de trabalho de oito horas. Da mesma maneira que para os outros tipos de magia cerimonial, todos os assistentes do operador deverão estar presentes todos os dias. Espectadores não ajudam em nada.

Exemplo: Quatro magos estão preparando um cajado de Projétil de Pedra (v. pág. 29 e MB pág. 156). Isto exige 400 pontos de energia, logo a operação levará 400/4, ou seja 100 dias.

Todos os magos do Círculo deverão estar presentes todos os dias. Se um dia de trabalho for interrompido ou perdido, serão necessários outros dois dias de trabalho para compensar cada dia de interrupção. A perda de um mago encerra o projeto. O teste de habilidade final é feito no último dia. Não há necessidade de dispêndio de energia, pois ela foi gasta gradualmente durante o progresso da operação.

Uma falha significa que o encantamento simplesmente não funcionou. O tempo, a energia e os materiais utilizados estão simplesmente perdidos. (*Exceção*: Se o objeto já era encantado, ele permanecerá ileso, mas o material *extra* estará perdido.) Observe que, do mesmo modo que em toda a magia cerimonial, um resultado igual a 16 significa automaticamente uma falha .

Este método pode ser combinado com a "troca de energia por habilidade" (v. pág. 14 e MB pág. 151) de modo a permitir que um mago possa gastar um período *bastante* extenso para aumentar seu nível de habilidade efetivo.



O Uso de um Objeto Encantado

Os objetos encantados seguem as regras descritas para a(s) mágica(s) nele contida(s) — veja a *Lista de Mágicas*. A maioria dos objetos *dá ao usuário o poder de fazer aquela mágica*. Alguns permitem que ele faça a mágica sobre si mesmo; outros permitem que a mágica seja feita sobre qualquer objetivo. Se uma mágica puder ser colocada em um objeto encantado, este fato estará especificado no fim de sua descrição. A menos que haja algo especificado em contrário, considera-se que:

O *Tempo de operação* é o mesmo descrito para a mágica. O fato de se ter um Poder maior ou menor não afeta este tempo.

Nenhum ritual é exigido, a menos que seja especificado para algum objeto em particular. Em geral, o usuário precisa apenas desejar que ele funcione.

O *Custo em energia* é o mesmo que para a realização normal de uma mágica e *não* é afetado pelo Poder do objeto (um objeto pode ser "auto-energizado", para produzir a energia necessária para seu uso — v. pág. 38).

O *sucesso* é determinado normalmente, usando-se o objeto com o nível de habilidade *básico* do operador e aplicando-se os modificadores habituais. O Poder está reduzido em 5 pontos nas áreas com baixa intensidade de mana.

O objeto pode ser usado indefinidamente; a mágica não se "desgasta".

Todos os outros efeitos são como descritos para o uso normal da mágica.

Apenas uma pessoa de cada vez pode controlar o objeto encantado. Se duas pessoas estiverem tocando um objeto encantado (lutando pelo poder de um bastão, por exemplo), apenas o primeiro a tocá-lo poderá usá-lo. Porém, se um apessoa *não pode* usar o objeto (por se tratar de um objeto de uso exclusivo por magos, por exemplo), seu toque não contará.

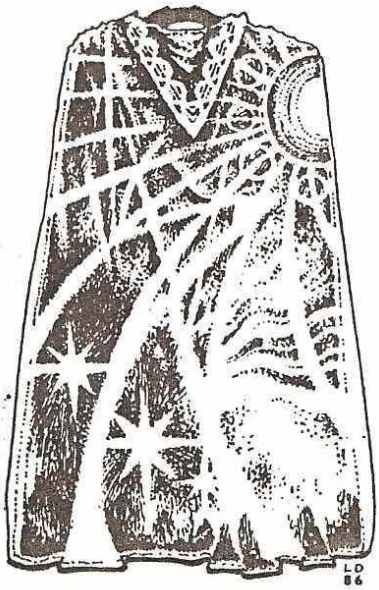
Resistência e Poder: Se for possível resistir a uma mágica quando ela é feita normalmente, será possível resistir-lhe quando ela é feita através de um objeto encantado. Faça uma Disputa de Habilidades entre o Poder do objeto (v. pág. 16 e MB pág 152) e a HT, ST etc... do objetivo conforme esteja especificado para aquela mágica. Por isso, objetos encantados de Poder maior serão mais difíceis de resistir. Além disso, é mais fácil resistir a objetos encantados em áreas de baixa intensidade de mana; seu Poder fica reduzido em 5 pontos.

A Identificação de Objetos Encantados

O novo proprietário de um objeto encantado talvez não aprenda imediatamente quais são seus poderes. Objetos "permanentemente ativos" (veja abaixo) ou objetos com mágicas de Conexão são os mais facilmente identificáveis. Outros objetos encantados não atuarão até que se deseje que eles o façam, sendo que o usuário precisa desejar o efeito correto. Não é suficiente pensar simplesmente "faça algo!", pois isto não ativará o objeto.

Alguns efeitos (como aumento de ST ou DX, por exemplo) serão óbvios imediatamente, assim que o objeto for ativado. Outros (como: respirar debaixo d'água ou um aumento numa perícia em particular) não serão notados, até que ocorra uma situação onde possam surtir efeito. Neste caso, o GM deve tentar não dar pistas, inadvertidamente, sobre a verdadeira natureza do objeto!

A mágica Analisar Mágica (v. pág 49) revelará os encantamentos contidos no objeto.



Objetos Permanentemente Ativos

Certos objetos encantados são descritos como "permanentemente ativos". Eles devem ser vestidos ou transportados para funcionar. Estes objetos não dão aos que os têm, as condições para realizar a mágica — são eles que a fazem *sobre quem os carrega*, automaticamente e sem dispêndio de energia. São com freqüência objetos com efeitos maléficos. Neste caso, pode-se fazer um teste de resistência.

Apanhar um objeto por um momento para examiná-lo não é "usá-lo". Mas levá-lo em sua mão, ou vesti-lo, sim. Como regra, um objeto benéfico deve ser vestido ou tocado para poder funcionar. Um maléfico, no entanto, irá afetá-lo mesmo que esteja sendo carregado em seu bolso.

Se uma flecha ou dardo estiver carregado de magia hostil, ele poderá ser transportado sem nenhum problema. Ele afetará apenas a pessoa em que for cravado! Esta pessoa o estará "usando", até que seja removido através de um sucesso num teste de Medicina ou Primeiros Socorros (exige um minuto), ou pela força bruta (provoca o mesmo dano que o projétil provocou inicialmente!).

Salvo especificações em contrário, o que segue é válido para todos os objetos "permanentemente ativos":

O *tempo para fazer a mágica* é irrelevante. O objeto não permite que o usuário faça a mágica. Ele a *veste*. A maioria destes objetos funciona instantaneamente. Alguns são projetados para fazer efeito após um período de cerca de 5 minutos, de modo que não seja imediatamente óbvio que eles estejam provocando algum efeito (o encantador deve especificar isto no momento em que um objeto destes é preparado; isso não afeta o custo nem o grau de dificuldade). Isto é feito mais freqüentemente em objetos "hostis" preparados como armadilhas.

O *custo em energia* é zero.

Os objetivos têm direito a um teste de resistência, se a mágica puder ser resistida normalmente.

O objeto pode ser usado indefinidamente; o efeito dura todo o tempo que o objeto estiver em uso.

Todos os outros efeitos são os costumeiros para aquela mágica.

Objetos Multi-Encantados

Um objeto pode conter qualquer número de mágicas; cada uma exige um encantamento separado. A presença de uma mágica em um objeto não afeta encantamentos posteriores. (*Exceção*: A mágica Eliminar (v. pág. 40) limita o uso de um objeto, mas *facilita* a inclusão posterior de outras mágicas no objeto).

A vantagem de se colocar inúmeras mágicas em um único objeto é que isso facilita o transporte e o uso. Afinal, não são muitos os feiticeiros que querem se apoquentar carregando um monte de cajados! Além disso, se você quiser proteger a sua propriedade encantada com mágicas limitantes ou protetoras, fica bem mais fácil fazer cada uma apenas uma vez. E há, também, as Gemas de Energia "dedicadas" (v. pág. 41) que podem ser usadas por todas as mágicas.

Exemplo de Tabela de Preços

Encontra-se a seguir uma relação dos valores de compra de alguns dos encantamentos de menor poder, baseado nos pressupostos da página anterior. Alguns dos objetos podem ser confeccionados com diferentes níveis de força, através da repetição de encantamentos; os preços são fornecidos para cada nível de força.

Estes preços incluem o custo de quaisquer ingredientes necessários, mas *não* incluem o custo do objeto a ser encantado. Este deve ser acrescido para se determinar o valor final.

Precisão ou Pujança de uma arma: +1, $4.510; +2 $25.000
Precisão ou Pujança sobre um projétil: +1, +2, +3: $25, $100, $12.500
Golem de Ar: $10.500
Bênção: 1 pto. $100, 1pts. $12.500
Penumbra: 1 pto $100, 2 pts $1.790, 3 pts. $ 7.500
Desviar: DP +1 $100, DP +2 12.500
Enrijecer: RD +1 $50, RD +2 $1.790, RD +3 $20.000
Apressar: +1 $4.510, +2 $ 12.500
Feitiço: $1.790
Braço de Ferro: $15.000
Pequeno Desejo: $1.055
Reduzir o Peso: 25% $100, 50% $12.500
Conexão: $1.790
Escudo Anti-Projétil: $10.000
Denominar, Senha: $1.790 com o nome, $10.000 sem
Poder ou Velocidade: 1 pto. $12.500, 2 pts. $25.000
Resistência a Choques: $ 10.000
Cajado: $30
Andar sobre o Ar: $13.500
Desejo: $4.510

Deve-se observar que, mesmo que a campanha esteja procurando um realismo econômico absoluto, é fácil justificar alterações nos preços de alguns (ou todos) os objetos. O preço de um objeto pode ser facilmente reduzido à *metade* se um Círculo local tiver um operador de extrema habilidade. Ou então, ele pode ser *duplicado* caso nenhum dos encantadores locais possa fazê-lo sem trocar tempo e energia por habilidade.

Se os parâmetros econômicos *básicos* forem alterados, os preços de todos os objetos encantados podem variar drasticamente. Por exemplo, se os encantadores têm freqüentemente um NH maior que 20, a maioria dos magos pode ser usada nos Círculos e os preços caem vertiginosamente. Ou, se as mágicas de cura forem comuns, os operadores podem gastar a sua HT à vontade, o que praticamente dobra o "tamanho" do objeto que pode ser preparado dentro da relação $1/ponto. Os cálculos são deixados a cargo dos GMs que se interessarem em fazê-los...

A desvantagem é que, com um único objeto você estará pondo todos os seus ovos encantados numa cesta. Se um objeto multi-encantado quebrar, *todas* as suas mágicas estarão perdidas! (Veja as regras especiais para quebrar escudos e armaduras na descrição das mágicas Fortalecer (pág. 40) e Desviar (pág. 41). Além disso, toda vez que um novo encantamento estiver sendo incluído, haverá o risco de uma falha crítica que porá tudo a perder...

O Valor de Objetos Encantados

O valor dos objetos encantados varia de acordo com a oferta e a procura (o que pode ser manipulado livremente pelos GMs ou criadores dos cenários). Se a campanha tiver uma ou duas cidades ricas, situadas em áreas de nível de mana normal ou alto (tal como Mégalos em Yrth), então elas certamente abrigarão uma série de pequenos grupos de magos especializados em encantamentos "rápidos e sujos" de objetos muito procurados. Sempre será possível encontrar alguns magos especiais para encantar objetos raros ou mais caros pelo método "lento e seguro". O preço de um objeto dependerá de quanto os magos cobram por seu serviço, do material necessário, da distância do local de criação e da "especulação" dos mercadores. Objetos de uso geral, como Gemas de Energia e Desejos, sempre terão uma demanda maior e portanto estarão mais sujeitos à especulação do que os objetos incomuns ou mais especializados.

As tabelas das colunas laterais fornecem os preços típicos cobrados pelos magos para *criar* objetos encantados nas campanhas em que a magia é "comum" (v. pág. 108), com base na quantidade de energia necessária. Some isto ao valor de quaisquer outros materiais exigidos pela mágica e o valor intrínseco (se houver) do objeto encantado. No caso de objetos multi-encantados, some o valor de todas as mágicas.

As regras determinam que os objetos encantados são criados com um Poder igual a 15. Quaisquer objetos criados com um Poder maior serão melhores e mais valiosos, uma vez que eles funcionam a distâncias maiores, são mais difíceis de resistir e assim por diante. Aqueles que vendem tais objetos basearão seu preço na energia que um mago de NH igual a 15 precisaria despender para criá-los — ou seja, 20% extra para um Poder igual a 16 e assim por diante (v. pág. 14 e MB pág. 151).

Um objeto com Poder 20, que funcionará em áreas de baixa intensidade de mana, necessitará do triplo de energia "básica". Isto pode aumentar o custo drasticamente. *Exemplo:* Lato deseja uma armadura completa com o encantamento Enrijecer +1 RD, que funcione em áreas de nível baixo de mana. A energia básica para se conseguir 1 ponto de RD com o encantamento Enrijecer é igual a 50 que, no caso deve ser triplicada, chegando a 150. Verificando-se a tabela, constata-se que um objeto de energia 150 tem um custo de $505, enquanto um Enrijecer normal de +1, lançado com poder 15, custaria apenas $50.

Se alguém *encomenda* um objeto encantado sob medida, o fabricante pode cotar um preço com base nos preços acima. Ou então ele pode se oferecer para fazer o serviço a meros $25 por mago, por dia, durante todo o tempo que for gasto, usando o método "lento e seguro". O *comprador* assume os riscos de que os encantamentos podem falhar e tenham de ser refeitos. Contratar um feiticeiro que esteja interessado em fazer objetos encantados sob medida, e que não esteja abarrotado de encomendas, é o mesmo que contratar um empregado. Da mesma forma, conseguir um feiticeiro para participar de um Círculo para fabricar objetos encantados é o mesmo que empregar um feiticeiro para qualquer outra finalidade. De um modo geral, será difícil ou impossível encomendar um objeto sob medida feito pelo método "rápido e sujo", a menos que você já conheça um Círculo de magos especializados naquela determinada mágica.

A Venda de Objetos Encantados

Os PCs que vierem a fazer ou capturar um objeto encantado muitas vezes estarão interessados em vendê-lo. Isto, por si só, poderia conduzir a uma aventura interessante! Em geral, as grandes cidades serão os locais mais lucrativos para se vender objetos encantados (principalmente os mais excêntricos). O custo de mágicas limitantes, no caso de objetos encantados de segunda-mão, geralmente não é adicionado ao valor do objeto e pode até vir a ser descontado dele — isto é um assunto para pechincha.

Os PCs que se especializarem em criar um objeto específico, com a finalidade de fazê-lo a um custo menor, podem ser capazes de fazer um bom dinheiro. O GM deverá permitir que eles tenham *algum* lucro por sua esperteza. No entanto, se eles se tornarem gananciosos, ele poderá incluir na aventura alguns magos rivais, coletores de impostos ou quaisquer outros fatores de equilíbrio.

Custo de Gemas de Energia

As Gemas de Energia (veja pág 41) são um caso especial, pois elas são construídas com uma série de pequenas mágicas, cada uma exigindo 20 pontos de energia. O tamanho da pedra preciosa em quilates limita o tamanho que ela poderá ter como Gema de Energia (uma pedra de 20 quilates pode se tornar uma Gema de Energia com ST igual a 20, mas não mais).

Partamos dos seguintes pressupostos: O custo de cada mágica Gema de Energia: $20. Custo de uma pedra preciosa que seja adequada para fazer uma Gema de Energia de força P: $10 x P^2 + $40 xP. O pagamento diário médio para um mago encantador é $25. A taxa de retorno do dinheiro investido em Gemas de Energia: 0,1% por dia (36% ao ano).

O custo médio de Gemas de Energia, principalmente das grandes, é aumentado por um fator cumulativo, que representa a chance de que uma das operações resulte numa falha crítica que destrua a pedra. Para uma Gema de Energia com ST igual a 60, as chances de que a pedra seja destruída antes de alcançar o tamanho desejado são maiores do que 2 em 3. Por isso, o custo esperado para se fazer uma gema de energia com ST 60 é mais do que o triplo do custo total de fazer uma mágica 60 vezes.

Sempre existe grande procura por boas Gemas de Energia sem peculiaridades (v. pág. 41), por isso os comerciantes de magia sempre aumentam os preços. A segunda coluna da tabela a seguir mostra os preços típicos de venda de Gemas de Energia no varejo.

Tamanho	*Custo para fazer*	*Preço no Varejo*
1	80	150
2	175	300
3	300	500
4	450	900
5	620	1.200
6	850	1.600
7	1.050	2.000
8	1.350	2.500
9	1.650	3.100
10	2.000	4.000
12	2.750	5.500
15	4.250	8.200
20	7.700	15.000
25	12.500	24.000
30	19.000	40.000
35	28.000	58.000
40	39.000	80.000
45	54.000	110.000
50	72.000	150.000
60	120.000	250.000
70	195.000	500.000
80	305.000	850.000
90	460.000	1.200.000
100	680.000	2.000.000

3 LISTA DE MÁGICAS

A descrição de cada uma das mágicas inclui as seguintes informações:

Nome da mágica e Classe(s) a que ele pertence. Um MD indica que a mágica é Muito Difícil. Caso contrário ela será Difícil.

Descrição do Efeito e regras especiais.

Duração: O tempo de duração do efeito da mágica. Se ela for *mantida*, terá uma duração igual à original. Algumas mágicas têm efeito instantâneo, por isso a duração não está indicada.

Custo: A energia (ST ou HT) gasta quando a mágica é feita. Veja a pág. 8. Observe que algumas mágicas têm também um custo de *manutenção*. Outras (Estrondo ou Atear Fogo, por exemplo), têm efeito instantâneo e não podem ser mantidas. Se o custo indicado for o "Custo Básico", será o custo para cada hexágono de raio no caso de mágicas de área (v. pág. 10).

Tempo de Operação: Se não houver nenhuma indicação de tempo, a magia exigirá *um segundo* de Concentração e será realizada no início do turno seguinte.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica e/ou exigências de IQ e outras mágicas que devem ser conhecidas em um nível maior ou igual a 12 antes que a mágica em questão possa ser estudada.

Objeto: Tipos de objetos que podem ser criados contendo a mágica e regras especiais (se houver); custo em energia para criar este objeto encantado e custo dos materiais necessários (se houver). Veja o Capítulo 2 para maiores detalhes sobre a criação de objetos encantados. Se não houver uma indicação de "Objetos", não será possível construir nenhum objeto com esta mágica.

Mágicas Sobre Animais

Estas mágicas estão relacionadas com o controle e a comunicação com animais. Nenhuma delas é capaz de dar a seu alvo qualquer poder especial; os animais controlados não serão capazes de fazer nada que não fossem capazes de fazer normalmente, mas eles seguirão as ordens mentais do operador da melhor maneira que suas habilidades o permitirem. Do mesmo modo, a habilidade de falar com animais permite descobrir o que o animal sabe ou compreende.

Estas mágicas não funcionam com criaturas e raças que normalmente tenham IQ maior ou igual a 8. Todos os objetos encantados desta escola devem representar o animal ou conter um dente da criatura.

Acalmar Animais — ***Comum***

Permite que o operador acalme um único animal. O teste de Reação do animal com relação ao operador receberá um bônus igual ao dobro da energia aplicada na mágica.

Duração: Permanente, até que alguma coisa perturbe o animal.

Custo: 1 a 3.

Pré-requisitos: Empatia com Animais *ou* a mágica Persuasão.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 600.

Dominar Animais — ***Comum ou de Bloqueio; Resistível por IQ***

Manterá qualquer animal imóvel e quieto, enquanto o operador mantiver o contato visual e a Concentração. Observe que a escuridão interrompe o contato! Pode ser feita como uma mágica de Bloqueio, no caso do animal estar penetrando o hex do operador, por ex. para atacá-lo.

Duração: Indefinida.

Custo: 2.

Pré-requisitos: Acalmar Animais.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 800.

Convocação de Animais — ***Comum***

Permite ao operador chamar uma criatura do tipo designado (qualquer espécie com IQ menor que 8). A distância não faz diferença para esta mágica. Se ela for feita com sucesso, o operador saberá a localização da criatura daquele tipo mais próxima, e quanto tempo ela levará para chegar. Ela se moverá em direção ao operador o mais rápido que puder, até a mágica terminar, ou ela poder ver o operador. Ela ficará por perto, sem atacar, até a mágica terminar. A reação do animal convocado em relação ao operador (apenas) terá então um bonus igual a +1. Note que, a ligação se romperá, se esta criatura for atacada pelo operador, ou alguém próximo a ele.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para fazer e 2 para manter. Para chamar *vários* animais, dobre o custo da mágica. Todas as criaturas dentro de uma certa área (normalmente num raio de 15 km, ou mais, no caso de um resultado excepcional) serão atraídas. O tempo que levarão para chegar dependerá da velocidade que conseguirem desenvolver. Se a mágica terminar antes delas chegarem, elas pararão e passarão a cuidar da própria vida.



Pré-requisitos: Acalmar Animais.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 400 para um objeto que invoque uma espécie em particular e 800 para um objeto capaz de invocar qualquer criatura.

Localizar Animais — ***Informação***

Produz o mesmo efeito que a mágica Localizadora (pág. 47), mas só funciona com animais. Pode ser feita sobre qualquer espécie de animal, ou indivíduo ou simplesmente *qualquer animal*.

Custo: 3. Uma tentativa por semana por espécie.

Pré-requisitos: Convocação de Animais e pelo menos duas outras mágicas de Localização, *ou* a mágica Localizadora.

Conexão com Animais — ***Comum***

Estabelece uma conexão mental com um animal. Depois de estar submetido a esta mágica, o animal não se afastará muito do operador (normalmente uma distância não superior a meia hora de jornada). Uma vez que o operador assim o deseje, ela então se aproximará a um passo rápido, porém não desabalado. Se se tratar de uma criatura selvagem, quaisquer reações precisarão ser reavaliadas assim que ela chegar; as reações favoráveis obtidas anteriormente, através da mágica Acalmar Animais, não estarão mais vigorando. Esta mágica é semelhante à Convocação de Animais, porém é operada antecipadamente sobre uma criatura específica.

Duração: Até que a criatura seja dispensada. Isto pode exigir uma nova "ativada".

Custo: 3.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Convocação de Animais.

Objeto: Amuletos combinados. O de ouro é usado por um ser humano, o de prata por um animal; isto dá ao humano o poder de fazer conexão com animais, ou (se auto-energizado) cria a conexão automaticamente. Custo em energia para criar: 500 pelo par.

Controle de Insetos — ***Comum; Resistível por IQ***

Permite ao operador controlar as ações de um inseto grande (qualquer tamanho) ou um enxame de até mil "bichinhos" de tamanho normal. A concentração é obrigatória. Esta mágica não funciona sobre um ser inteligente (IQ 8 ou mais).

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para fazer; 2 para manter.

Pré-requisito: Acalmar Animais.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 300 por um objeto que controle uma espécie em particular e 600 por um que seja capaz controlar qualquer tipo de inseto.

Controle de Peixes — ***Comum; Resistível por IQ***

Permite ao operador controlar as ações de um peixe grande (de qualquer tamanho) ou de um cardume cujo peso total esteja por volta de 50 kg. É necessário Concentrar-se. Esta mágica não funcionará sobre um ser inteligente (IQ maior ou igual a 8).

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para fazer; 2 para manter.

Pré-requisito: Acalmar Animais.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 400 para um objeto que controle uma espécie em particular, ou 800 por um que seja capaz de controlar qualquer tipo de peixe.

Controle de Moluscos ***Comum; Resistível por IQ***

Permite ao operador controlar um molusco grande (qualquer tamanho), como uma lula ou um polvo, ou um cardume com um peso total de até 50 kg. É necessário Concentrar-se. Esta mágica não funcionará sobre um ser inteligente (IQ maior ou igual a 8).

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para fazer; 2 para manter.

Pré-requisito: Acalmar Animais.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 400 para um objeto que controle uma espécie em particular, ou 700 para um objeto que seja capaz de controlar qualquer tipo de molusco.

Controle de Répteis ***Comum; Resistível por IQ***

Permite ao operador controlar as ações de um réptil grande (qualquer tamanho) ou de um grupo de pequenos até um total de 50 kg. Exige Concentração. Esta mágica não funcionará em um ser inteligente (IQ maior ou igual a 8).

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para fazer; 2 para manter.

Pré-requisito: Acalmar Animais.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 400 para um objeto que controle uma determinada espécie , ou 800 para um objeto que seja capaz de controlar qualquer tipo de réptil.

Controle de Aves *Comum; Resistível por IQ*

Permite ao operador controlar uma ave de tamanho grande (qualquer que seja) ou um bando de aves pequenas, até um total de 50 kg. Exige Concentração. Esta mágica não funcionará em criaturas inteligentes (IQ maior ou igual a 8).

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para fazer; 2 para manter.

Pré-requisito: Acalmar Animais.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 400 por um objeto que controle uma determinada espécie, ou 800 para um que seja capaz de controlar qualquer tipo de ave.

Controle de Mamíferos ***Comum; Resistível por IQ***

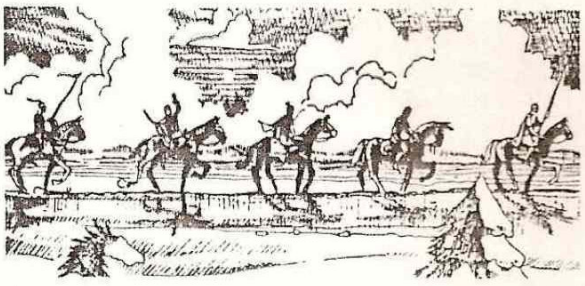
Permite ao operador controlar as ações de um mamífero de grande porte (qualquer tamanho) ou um grupo de pequenos até um total de 50 kg. Exige Concentração. Esta mágica não funciona em seres inteligentes (IQ maior ou igual a 8).

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para fazer; 3 para manter.

Pré-requisito: Acalmar Animais *ou* Subjugar.

Objeto: Cajado, vara de condão e/ou jóias. Custo em energia para criar um objeto que controle uma espécie em particular: 600. Ou, 1.200 para um objeto que controle qualquer tipo de mamífero.



Cavalgar ***Comum***

Permite que o operador monte e cavalgue a criatura-objetivo, como se ela fosse um animal de montaria treinado e fiel. A criatura precisa ser capaz de agüentar o operador (e este, por sua vez, ainda precisa ser bem sucedido num teste de Cavalgar, como em qualquer outra situação em que isto fosse necessário. O operador *não* precisa se Concentrar.

Duração: 5 minutos.

Custo: 2 para fazer; 1 para manter.

Pré-requisito: Pelo menos uma das mágicas de "controle" descritas. Não se pode usar a mágica Cavalgar sobre um animal a menos que se conheça a respectiva mágica de Controle e que esta seja feita primeiro.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. A mágica não afeta a criatura até que o passageiro em potencial realmente a monte. Se o passageiro apear, o animal permanecerá dócil por cerca de 1 minuto antes de fugir ou atacar (dependendo de sua natureza). Custo em energia para criar: 800 por um objeto que controle uma determinada espécie, ou 3.000 por um que seja capaz de controlar qualquer criatura.

Passageiro Interno ***Comum***

Funciona sobre qualquer tipo de animal (mas não em seres inteligentes). Esta é a versão para animais da mágica Passageiro da Alma. O operador torna-se capaz de ver através dos olhos do objetivo, ouvir com seus ouvidos, etc, durante o tempo em que se mantiver Concentrado (o operador não perde o domínio de seu próprio corpo e pode agir normalmente). O operador não exerce qualquer outro tipo de controle sobre o objetivo, que por sua vez, não percebe que o operador está "observando".

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para fazer; 1 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos

Pré-requisito: Pelo menos duas mágicas diferentes de Controle de Animais. O operador também precisa conhecer a mágica de Controle do Animal que está sendo usado como "veículo" antes que ele possa lançar esta mágica sobre aquele tipo de animal.

Objeto: Um par de jóias idênticas – uma de ouro, outra de prata. A de ouro deve ser usada pelo operador e a de prata pelo objetivo (numa coleira, por exemplo). Desse modo a mágica pode ser feita a qualquer momento, independente da distância. Trata-se de uma mágica que pode ser usada exclusivamente por magos. Se o objeto contiver uma Gema de Energia, ela deverá fazer parte da peça de ouro. Se qualquer um dos dois objetos se quebrar, o outro também perderá seu encantamento. Custo em energia para criar: 1.000 (pelo par). Cada peça do par deverá conter uma opala no valor de $100.

Possessão de Animais *Comum; Resistível por IQ*

É semelhante à anterior, com a diferença de que o operador exerce controle absoluto sobre o objetivo "a partir de dentro" e tem livre acesso a todos os conhecimentos e habilidades do animal. Enquanto estiver no corpo do objetivo, o operador poderá usar todas as perícias e habilidades do animal como se fossem suas. Ele também poderá usar suas próprias perícias mentais, porém não as físicas (portanto não será possível fazer nenhuma mágica que não seja tão conhecida a ponto de dispensar palavras ou gestos). Durante a execução da mágica o operador não terá consciência de seu próprio corpo que, portanto, deverá estar protegido.

Duração: 1 minuto

Custo: 6 para fazer; 2 para manter.

Tempo de Operação: 5 segundos

Pré-requisito: Passageiro Interno *ou* Possessão.

Objeto: Idêntico à mágica Passageiro Interno, porém o custo é mais elevado. Custo em energia para criar: 1500 (pelo par). Cada peça do par deverá conter uma opala de valor igual a $200.

Falar com Animais ***Comum***

Permite ao operador comunicar-se com qualquer animal, em sua própria "língua". A quantidade de informações trocadas entre eles depende da inteligência do animal; nenhuma criatura de nível inferior ao de uma ave terá probabilidade de saber algo interessante. Uma formiga pode caminhar sobre o ouro, mas a única coisa que saberá dizer é que é duro e não-comestível... Cada minuto de mágica possibilita uma pergunta e a respectiva resposta.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para fazer; 2 para manter.

Pré-requisito: Convocação de Animais.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 1000 por um objeto que fale com uma espécie em particular, ou 4.000 por um que possa falar com qualquer criatura.

Metamorfose (MD) ***Especial***

Permite ao operador assumir a forma de um animal. Cada animal exige uma mágica diferente, a ser aprendida separadamente. O operador só poderá aprender a forma de um animal que lhe seja familiar. As mágicas a seguir são conhecidas: lobo, urso, javali, águia gigante, tigre, cobra gigante (outras formas podem ser conhecidas em outros universos ficcionais). O operador torna-se um membro da espécie, de tamanho grande, conforme a descrição na pág. 100. Quando se assume a forma do animal, as roupas, jóias, armaduras somem, reaparecendo quando a forma humana é reassumida (jóias encantadas não podem ser detectadas enquanto estiverem "sumidas"). Mochilas, trouxas ou quaisquer outros objetos que estejam sendo transportados simplesmente caem ao chão.

O operador conserva sua própria inteligência, porém adquire todos os atributos físicos da nova forma. Isto significa que nenhuma mágica pode ser

realizada, a menos que o usuário a conheça tão bem que possa operá-la sem gesticular! Observe que a Fadiga *não* aumenta quando a finalidade é a de fazer mágicas.

No entanto, é necessário fazer um teste de IQ para cada hora de duração da mágica; uma falha significa que o operador perdeu 1 ponto de IQ, e essa redução prossegue até que se alcance a IQ normal do animal! Se a IQ do operador chegar a 7, ele ficará preso à forma animal para sempre, a menos que a Metamorfose seja anulada pela mágica Remoção de Maldição (outras mágicas não se contrapõem a ela). A IQ perdida é recuperada quando a forma humana é reassumida.

Duração: 1 hora.

Custo: 6 para fazer; 2 para manter.

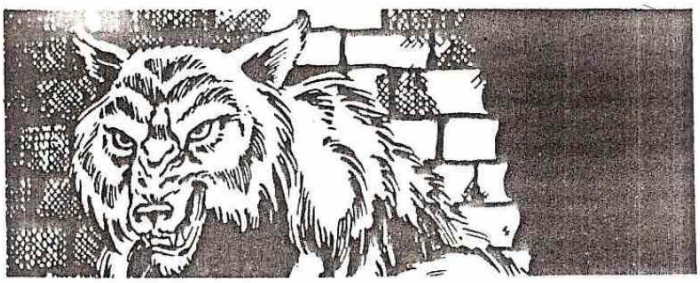
Tempo de Operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica e pelo menos 6 mágicas de qualquer tipo.

Objeto: a) Jóias: Precisam ser semelhantes à forma a ser assumida; utilizável apenas por um mago, ou por alguém que descenda de um licantropo natural! Permanece com o operador quando a mágica é realizada, sendo portanto conveniente se tratar de uma coleira ou gargantilha. *Elimina* o custo para manter a mágica, porém o operador só poderá voltar à forma original se estiver de posse do objeto; caso contrário, será necessário usar a mágica Remoção de Maldição para que ele recupere a forma. Custo em energia para criar: 1.500. (b) Pele da forma a ser assumida: Como acima, com a diferença de que se incorpora à forma a ser assumida e não pode ser perdida! Custo em energia para criar: 3.000.

Metamorfosear a Outros ***Especial; Resistível por IQ***

Como acima, porém aplicável sobre outras pessoas. O Objetivo *não pode* interromper a mágica por si; isso só pode ser feito pelo operador ou pela mágica



Remoção de Maldição. Observe que se a IQ do objetivo cair para 7, ele ficará preso à forma animal! Correm boatos de que uma variação desta mágica pode transformar seres humanos em *sapos* – mas ela não está descrita nos grimórios conhecidos.

Duração: 1 hora.

Custo: 6 para fazer; 2 para manter.

Tempo de Operação: 30 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2, Metamorfose para aquela forma.

Objeto: (a) Cajado ou vara de condão: Utilizável apenas por um mago; precisa tocar o objetivo. Custo em energia para criar: 3000. (b) Pele da forma a ser assumida: Permanentemente ativo. Colocada sobre o objetivo, ela opera a mágica sobre ele *permanentemente* (provocando, rapidamente, a perda de IQ acima mencionada), até ser anulada por uma Remoção de Maldição; o objeto pode, então, ser reutilizado. Custo em energia para criar: 3.000.

Mágicas de Controle do Corpo

Estas são as mágicas que afetam diretamente o seu corpo – ou o de um adversário. Muitas delas podem ser usadas para atacar ou ferir um oponente rapidamente. Veja a página 8 para mais informações sobre o uso destas mágicas com o "toque do mago".

Coceira ***Comum; Resistível por HT***

Provoca uma coceira atroz no objetivo, em uma parte do corpo escolhida pelo operador. O objetivo terá a sua DX submetida a um redutor igual a -2 até que ele passe todo o turno se coçando (mais, se houver uma armadura ou outra coisa qualquer no "caminho"!). Um objetivo só pode ser atingido por uma mágica Coceira por vez.

Duração: Até que o objetivo gaste um turno se coçando.

Custo: 2.

Objeto: (a) Cajado ou vara de condão: utilizável apenas por magos. Precisa tocar a vítima. Custo em energia para criar: 100. (b) Qualquer objeto. Permanentemente ativo. O usuário se coça o tempo todo enquanto o objeto estiver sendo usado. Custo em energia para criar: 60.

Espasmo ***Comum; Resistível por HT***

Pode ser direcionada para qualquer músculo do objetivo. Quando dirigida contra a mão, faz com que o objetivo largue o que ele estiver segurando (geralmente uma arma). Se o objetivo estiver no meio de uma mágica demorada que exija gesticulação, ele precisará ser bem sucedido num teste de DX para não ter que recomeçar.

Operadores engenhosos encontrarão outras utilidades...

Duração: Momentânea.

Custo: 2.

Pré-requisito: Coceira.

Objeto: (a) Cajado ou vara de condão; utilizável apenas por magos. É preciso tocar a vítima. Custo em energia para criar: 300. (b) Qualquer objeto; permanentemente ativo. O usuário precisará ser bem sucedido num teste de HT toda vez que for executar algo delicado (como, por exemplo, forçar uma fechadura, fazer uma mágica, etc.), ou sofrerá um espasmo como descrito acima. Custo em energia para criar: 100.

Dor ***Comum; Resistível por HT***

O objetivo sente uma pontada de dor lancinante. Ele precisa ser bem sucedido num teste de IQ para não gritar (se isso for importante). Se ele estiver numa posição arriscada (no meio de uma escalada, por ex.) precisará ser bem sucedido num teste de DX para evitar uma catástrofe! Sua DX e todas as perícias baseadas neste atributo estarão submetidas a um redutor igual a -3 apenas durante o turno seguinte. Se o objetivo estiver no meio de uma mágica que requer gesticulação, ele precisará ser bem sucedido num teste de IQ, para não ter que recomeçar. A Rijeza e a Força de Vontade do objetivo são, ambas, *adicionadas* a qualquer dos testes acima. A Hipoalgia (Alto Limiar de Dor) confere um bônus de +3.

Duração: 1 segundo.

Custo: 2.

Tempo de Operação: 2 segundos

Pré-requisito: Espasmo.

Objeto: (a) Cajado ou vara de condão; utilizável apenas por magos. É preciso tocar a vítima. Custo em energia para criar: 400. (b) Qualquer outro objeto: permanentemente ativo. O usuário sentirá uma dor lancinante, como descrito, porém *continua*, até que seja bem sucedido em um teste de HT. Ele não será capaz de fazer *nada* até ser bem sucedido no teste! Custo em energia para criar: 300.

Atordoamento ***Comum; Resistível por HT***

O objetivo fica fisicamente atordoado (MB, pág. 127) e precisa fazer um teste de HT a cada turno para se tentar se recuperar.

Custo: 2.

Pré-requisito: Dor.

Inabilidade ***Comum; Resistível por IQ***

Reduz temporariamente a DX do objetivo. O nível de habilidade de todas as perícias baseadas em DX também fica reduzido.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para cada ponto de redução de DX, até um máximo de 5; metade da quantidade utilizada (arredondada para cima) por minuto para manutenção.

Pré-requisito: Espasmo.

Objeto: (a) Qualquer objeto: permanentemente ativo. Reduz a DX do usuário. Custo em energia para criar: 100 para cada ponto de redução de DX. (b) Cajado ou vara de condão: utilizável somente por magos. É preciso tocar no objetivo. Custo em energia para criar: 800.

Destreza ***Comum***

Aumenta temporariamente a DX do objetivo. A velocidade e todas as perícias baseadas em DX também ficam aumentadas. Um operador *pode* aumentar a sua própria destreza para aumentar suas chances de atingir o alvo com mágicas de projétil, etc.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para cada ponto de aumento de DX, até um máximo de 5; o custo para manter é o mesmo.

Pré-requisito: Inabilidade.

Objeto: (a) Qualquer objeto: permanentemente ativo. A DX do usuário fica aumentada enquanto ele estiver usando o objeto! Trata-se de um objeto muito raro. Custo em energia para criar: 2.000 por ponto de incremento (no máximo 5). (b) Cajado ou vara de condão: utilizável somente por magos. Precisa tocar o objetivo. Custo em energia pra criar: 2.000.

Força ***Comum***

Aumenta temporariamente a ST do objetivo. Isso tem influência sobre o dano, carga, fadiga e, eventualmente, os tempos para preparar armas. Um

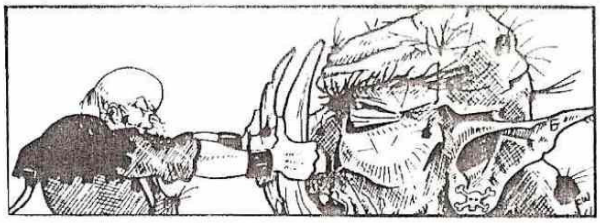
operador *pode* aumentar sua própria força com esta mágica, porém observe que se a fadiga do objetivo for maior do que sua ST no momento que o efeito da mágica desaparecer ele cairá inconsciente instantaneamente. Um nível de habilidade alto não diminui o custo para fazer esta mágica.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para cada ponto de incremento de ST (máximo de 5); o mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Dar Força.

Objeto: (a) Qualquer objeto: permanentemente ativo. A ST do usuário fica aumentada enquanto ele o estiver usando. Custo em energia para criar: 1500 por ponto de incremento (no máximo 5). (b) Cajado ou vara de condão: utilizável somente por magos. Precisa tocar o objetivo. Custo em energia para criar: 1000.



Vigor ***Comum***

Aumenta temporariamente a HT do objetivo. Isto afetará a velocidade básica e a capacidade de suportar danos sofridos mas não curará ferimentos nem restaurará o uso de membros previamente incapacitados. Se os ferimentos do objetivo significarem que o valor de seu atributo Vitalidade é menor ou igual a -HT no momento em que o efeito da mágica desaparecer, ele precisará ser bem sucedido em um teste de HT para continuar vivo (caso ainda não o tenha feito). Um nível de habilidade alto não reduz o custo desta mágica.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para cada ponto de incremento de HT (no máximo 5); o mesmo para manter.

Pré-requisito: Dar Vitalidade.

Objeto: (a) Qualquer objeto: permanentemente ativo; o usuário terá sua HT aumentada enquanto usar o objeto. Custo em energia para criar: 1.500 por ponto de incremento. (b) Cajado ou vara de condão: utilizável apenas por magos; precisa tocar o objetivo. Custo em energia para criar: 1.000.

Escalada ***Comum***

Fornece ao objetivo uma pega forte e segura para aumentar sua habilidade em Escalada.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 3 para fazer; o mesmo para manter. O incremento no nível de habilidade em Escalada do objetivo é igual ao dobro da energia utilizada na mágica.

Objeto: Sapatos, luvas, roupas ou jóias. Só afeta quem o usa. Custo em energia para criar: 250 vezes o bônus máximo (não superior a 5) que o objeto pode conferir ao NH em Escalada.

Cegar *Comum; Resistível por HT*

Cega o objetivo temporariamente. Veja na página 12 uma descrição dos efeitos; o mais importante é que o objetivo fica submetido a um redutor igual a -10 em qualquer ataque físico que queira empreender e não é capaz de ver os alvos sobre os quais quer lançar mágicas.

Duração: 10 segundos.

Custo: 4 para fazer; 2 para manter.

Pré-requisito: Espasmo e pelo menos duas mágicas de Luz.

Objeto: (a) Qualquer objeto: permanentemente ativo. O usuário fica cego. Custo em energia para criar: 500. (b) Cajado ou vara de condão: utilizável somente por magos. Precisa tocar o objetivo. Custo em energia para criar: 2.000.

Ensurdecer ***Comum; Resistível por HT***

Deixa o objetivo temporariamente surdo.

Duração: 10 segundos.

Custo: 3 para fazer; 1 para manter.

Pré-requisito: Espasmo e pelo menos duas mágicas de Som.

Objeto: (a) Qualquer objeto: permanentemente ativo. O usuário fica surdo. Custo em energia para criar: 400. (b) Cajado ou vara de condão: utilizável somente por magos. É preciso tocar o objetivo. Custo em energia para criar: 1.000.

Emudecer ***Comum; Resistível por HT***

O objetivo fica incapaz de falar. Isto pode dificultar a realização de operações mágicas que não sejam bem conhecidas (v. pág. 7).

Duração: 10 segundos.

Custo: 3 para fazer; 1 para manter.

Pré-requisito: Espasmo.

Objeto: (a) Qualquer objeto: permanentemente ativo. O objetivo fica mudo. Custo em energia para criar: 500. (b) Cajado ou vara de condão: utilizável somente por magos. Precisa tocar o objetivo. Custo em energia para criar: 2.500.

Projétil de Maldição ***Projétil***

Esta mágica permite ao feiticeiro tomar uma mágica Coceira, Espasmo, Dor, Inabilidade, Maldição ou Cegar/Ensurdecer/Emudecer e *lançá-la* como um projétil. É necessário ser bem sucedido em *três* testes para fazê-la funcionar: um da mágica Projétil de Maldição para lançá-la, um para atingir o alvo e um teste (da mágica subjacente) quando o alvo resiste.

Esta mágica manifesta-se como um globo de luz esverdeada que se forma nas mãos do operador. Um mago que veja um projétil de maldição saberá exatamente qual será o efeito que ele causará, se ele conhecer a mágica incluída no projétil. Esta mágica tem os seguintes parâmetros: HR 13, Prec 12, VeD 30, Max 80.

Custo: 2. Se a mágica for bem sucedida, o mago também paga o custo da mágica subjacente (Dor, etc.). Se a mágica for do tipo que pode ser mantida, o mago poderá mantê-la normalmente.

Tempo de Operação: 1 segundo mais o tempo da mágica subjacente.

Pré-requisito: Aptidão Mágica em nível 2. O mago também precisa conhecer a mágica incluída no projétil.

Objeto: Cajado ou vara de condão - o projétil é disparado da ponta do objeto. Só pode ser usado por magos. Só pode disparar um tipo específico de mágica, determinado pelo criador do objeto. Custo em energia: 600 mais o custo da mágica subjacente.

Paralisar Membros ***Comum; Resistível por HT***

O operador precisa tocar o objetivo em um dos membros (levando-se em conta os modificadores de DX aplicáveis àquele ataque dirigido). Aquele membro ficará paralisado e será considerado "incapacitado" durante um minuto. Na maioria das situações de combate, o membro pode ser considerado simplesmente como incapacitado até que a luta termine. Não afeta a cabeça.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3. Não pode ser mantida. Tem que ser refeita.

Pré-requisito: Aptidão Mágica mais cinco mágicas de Controle do Corpo, inclusive Dor.

Objeto: Cajado ou vara de condão. Utilizável somente por magos; precisa tocar o objetivo. Custo em energia para criar: 1.000.

Paralisia Total ***Comum; Resistível por HT***

O operador precisa tocar a cabeça do objetivo (a jogada de ataque do operador fica submetida a um redutor igual a -5). O objetivo fica totalmente paralizado e não é capaz de fazer nenhum movimento durante um minuto (ou, como na maioria dos jogos, até que a luta termine).

Duração: 1 minuto.

Custo: 5. Não pode ser mantida. Tem que ser refeita.

Pré-requisito: Paralisar Membros.

Objeto: Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos; é preciso tocar o objetivo. Custo em energia para criar: 2.000.

Atrofiar Membro *Comum; Resistível por HT*

O operador *precisa* tocar um dos membros do objetivo, o qual fica totalmente atrofiado. Para todos os efeitos, ele é considerado como "incapacitado". O objetivo sofre também 1D pontos de dano. Não afeta a cabeça.

Duração: Permanente, a menos que seja curada por meios mágicos.

Custo: 5.

Pré-requisito: Aptidão Mágica em nível 2 e Paralisar Membro.

Objeto: Cajado ou vara de condão: utilizável somente por magos. O objetivo precisa ser tocado. Custo em energia para criar: 2.000.

Toque Mortal ***Comum***

O operador *precisa* tocar o objetivo, que sofrerá 1D pontos de dano para cada ponto de energia aplicado pelo operador na mágica. Nem a defesa passiva nem a resistência a dano protegem contra esta lesão! Esta mágica *tem* efeito sobre mortos-vivos.

Custo: 1 a 3.

Pré-requisito: Atrofiar Membro.

Objeto: Cajado ou vara de condão que deve ser preto como carvão. Utilizável apenas por magos; o objetivo precisa ser tocado. Custo em energia para criar: 2.500.

Enjôo *Comum; Resistível por HT*

Como descrito à pág 57, em Mágicas de Controle da Mente.

Fadiga *Comum; Resistível por HT*

Reduz temporariamente a ST do objetivo. Observe que isto *afetará* o dano básico causado pelo objetivo quando estiver usando armas de mão. Afetará também o nível de Carga, mas os GMs têm toda liberdade para ignorar esta minúcia no interesse da fluência do jogo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para cada ponto de redução da ST (no máximo 5); metade dessa quantia (arredondada para cima) para ser mantida.

Objeto: (a) Cajado ou vara de condão. Utilizável somente por magos. Deve ser apontado contra (mas não necessariamente tocar) o objetivo. Custo em energia para criar: 900. (b) Qualquer objeto: permanentemente ativo; reduz a ST do usuário. Custo em energia para criar: 100 para cada ponto de redução da ST do usuário.

Estorvar *Comum*

O parâmetro Deslocamento (e conseqüentemente a Esquiva) fica reduzido em um ponto para cada ponto de energia aplicado na mágica.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 4 pontos para fazer; o mesmo para manter.

Pré-requisito: Apressar (pág. 60) ou Inabilidade.

Objeto: Cajado ou vara de condão. Utilizável somente por magos; deve ser apontado contra (mas não necessariamente tocar) o objetivo. Custo em energia para criar: 600. (b) Qualquer objeto. Permanentemente ativo: reduz o parâmetro Deslocamento do usuário. Custo em energia para criar: 200 para cada hex de redução no Deslocamento de quem usa o objeto.

Pés Plantados *Comum; Resistível por ST*

Só atua sobre seres vivos. Os pés do objetivo ficam grudados ao chão! Para se libertar , o objetivo terá direito a um teste de resistência à mágica *em cada turno*, usando sua ST-5 contra o NH da mágica do teste original. Enquanto a mágica durar, o nível de habilidade com qualquer arma que não seja de longo alcance ficará submetido a um redutor igual a -2, e a Esquiva será reduzida à metade (arredondada para baixo).

Duração: 1 minuto, ou até que o objetivo consiga se desvencilhar.

Custo: 3.

Pré-requisito: Estorvar.

Objeto: (a) Cajado ou vara de condão. Utilizável somente por magos. É preciso tocar o objetivo. Custo em energia para criar: 400. (b) Qualquer objeto: permanentemente ativo. O usuário precisa ser bem sucedido em um teste de ST-5 feito *a cada turno* para conseguir se mover. Uma falha significa que ele não consegue se deslocar. Custo em energia para criar: 600.

Trança-pés *Comum; Resistível por DX*

O objetivo tropeça e cai.

Duração: Instantânea.

Custo: 2.

Pré-requisito: Inabilidade.

Objeto: Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos. Deve ser apontado contra (mas não necessariamente tocar) o objetivo. Custo em energia para criar: 600.

Andar em Círculos *Comum; Resistível por HT*

Permite ao usuário mudar o lado para o qual o objetivo está andando, para qualquer direção que se deseje. Isto não é o mesma coisa que um transporte-no-lugar, mas sim um giro físico. Para que o objetivo possa tomar qualquer atitude, ele precisará ser bem sucedido num teste de Percepção de Corpo no turno seguinte. Se no turno anterior ele tiver se deslocado por 2 ou mais hexes, ele precisará ser bem sucedido num teste de IQ, para *abster-se* de continuar se deslocando na nova direção.

Duração: Instantânea.

Custo: 3.

Pré-requisito: Trança-pés.

Imunidade à Dor *Comum*

O objetivo torna-se temporariamente refratário à dor. Ele pode ignorar Espasmo e outras mágicas que causam dor. É impossível atordoá-lo em combate e ele não perde DX quando é ferido, nem terá sua Velocidade diminuída quando sua HT for reduzida a 3. No entanto, ele não ganha de fato uma resistência às lesões – mas apenas à dor que elas provocam.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para fazer; 2 para manter.

Pré-requisito: Dor, Aptidão Mágica em nível 2.

Objeto: Qualquer objeto. Atua apenas sobre o usuário. Custo em energia para criar: 800.

Alterar Feições *Comum; Resistível por HT*

Muda a face do objetivo conforme a vontade do operador. Quaisquer novos órgãos acrescentados (como olhos, por exemplo), não serão funcionais. Fora isso, qualquer alteração é possível. Se o operador estiver tentando duplicar um rosto já existente, ele estará submetido a um redutor igual a -1 se não dispuser de um modelo (ou uma boa foto, ou desenho). Se ele não estiver bem familiarizado com o modelo, o redutor será de -2 ou pior.

Esta mágica não pode ser usada para *ferir* o objetivo. Os magos não recebem o direito a um teste automático de IQ + Aptidão Mágica para descobrir se alguém está sob o efeito desta mágica.

Se esta mágica, ou Alterar o Corpo (descrita abaixo), for usada para melhorar permanentemente a aparência de um PC, o GM deverá exigir o pagamento em pontos de personagem correspondente à melhoria obtida!

Duração: 1 hora, a menos que tenha sido feita para ser permanente. Pode ser removida usando-se a mágica Alterar Feições, Alterar o Corpo ou Remoção de Maldição.

Custo: 4 para fazer; 3 para manter. Pode ser tornada permanente, como um encantamento, por um custo em energia igual a 40.

Pré-requisito: 8 mágicas de Controle do Corpo e Metamorfose ou Ilusão Perfeita.

Tempo de Operação: 1 minuto

Objeto: Qualquer um; geralmente roupas ou jóias. Confere ao usuário um rosto novo, pré-estabelecido pelo operador. Custo em energia para criar: 1.000.

Alterar o Corpo *Comum; Resistível por HT*

Exatamente como descrito acima, com a diferença de que o corpo inteiro do objetivo (pele, cabelos, membros, etc.) pode ser modificado. O aspecto essencial do objetivo não pode mudar: humanóides permanecerão humanóides. Não se pode acrescentar membros extras, nem asas e outras coisas similares. Outros apêndices mais simples (como caudas preênseis, chifres, cascos) são viáveis, mas o objetivo não estará familiarizado com eles e poderá estar sujeito a redutores em sua DX até que tenha se passado um período razoável de adaptação (o GM decide quanto tempo). A massa do objetivo deve permanecer a mesma. Os atributos básicos não se alteram.

Duração: 1 hora, a menos que tenha sido feita para se tornar permanente. Pode ser removida com a mágica Alterar Corpo ou Remoção de Maldição.

Custo: 8 para fazer; 6 para manter. Pode ser tornada permanente, como um encantamento, por um custo em energia igual a 200.

Pré-requisito: Alterar Feições.

Objeto: Qualquer um, sendo geralmente roupas ou jóias. Proporciona ao usuário uma aparência totalmente nova, pré-estabelecida pelo operador. Custo em energia para criar: 4.000.

Mágicas para Comunicação e Empatia

Percepção de Vida *Informação; Área*

Diz ao operador se há alguma espécie de vida na área e dá uma idéia geral (se o resultado for muito bom) do tipo. O operador pode especificar, também, que ele está procurando um determinado tipo de vida: plantas, elfos, garotas ruivas ou uma determinada pessoa a quem ele conheça.

Custo Básico: ½ (mínimo 1).

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo para criar: 80.

Percepção de Inimigos *Informação; Área*

Diz ao operador se o objetivo tem intenções hostis e qual o grau de hostilidade. Pode ser lançada sobre uma pessoa ou uma área. Se a mágica for feita para toda uma área, ela será capaz de detectar que *alguém* é hostil, mas não *quem*.

Custo Básico: 1 (mínimo 2).

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 200.

Percepção de Emoção *Comum*

Permite ao operador saber quais emoções o alvo está sentindo no momento. Funciona em qualquer ser vivo, mas não tem muita utilidade a não ser em criaturas inteligentes. Dirá também quão leal o alvo é em relação ao operador. (V. Lealdade no MB, pág. 195.)

Custo: 2.

Pré-requisito: Percepção de Inimigos.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia: 300.

Percepção da Veracidade *Informação; Resistível por IQ*

Diz se o alvo está mentindo ou não. Pode ser feita de duas maneiras:

(a) Para ver se o alvo disse *alguma* mentira nos últimos 5 minutos;
(b) Para ver se a *última* coisa que o alvo disse era mentira. Pode dar também uma indicação da amplitude da mentira. Se o operador não estiver tocando o objetivo, calcule a distância da mesma maneira que para uma mágica comum.

Custo: 2.

Pré-requisito: Percepção de Emoção.

Objeto: Coroa, elmo, ou qualquer outra coisa que cubra a cabeça. Custo em energia para criar: 500.

Compulsão para a Verdade ***Informação; Resistível por IQ***

O objetivo torna-se incapaz de mentir, embora ele possa permanecer em silêncio ou contar verdades parciais (e isso deve ser representado!). A mágica não o obriga a fornecer informações voluntariamente; ele fica simplesmente incapaz de fazer qualquer afirmação que não considere verdadeira.

Duração: 5 minutos.

Custo: 4 para fazer; 2 para manter.

Pré-requisito: 2 níveis de Aptidão Mágica, Percepção da Veracidade.

Objeto: Um gorro ou um colar pesado; o usuário é incapaz de mentir. Custo em energia: 600.

Leitura da Mente ***Comum; Resistível por IQ***

Permite ao operador ler a mente do objetivo. Funciona em qualquer ser vivo, mas tem mais utilidade com criaturas inteligentes. Detecta apenas *pensamentos superficiais* (o que o objetivo está pensando no momento). O objetivo não sabe que sua mente está sendo lida, exceto no caso de uma falha crítica. Modificadores: se o operador não sabe a *língua materna* do objetivo: -2; se o objetivo for um alienígena: -4 ou pior.

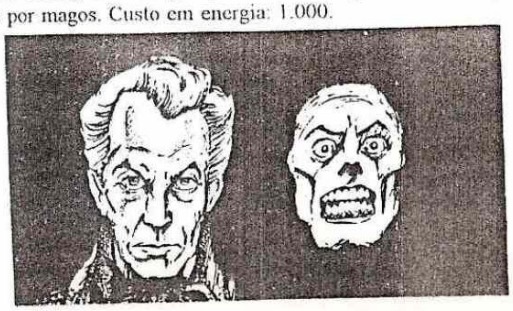
Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para fazer; 2 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Percepção da Veracidade.

Objeto: Coroa, elmo ou qualquer outra coisa que cubra a cabeça. Utilizável somente por magos. Custo em energia: 1.000.



Esconder Pensamentos ***Comum; Resiste a ataques mentais***

Está mágica irá Resistir a qualquer ataque de leitura da mente ou controle da mente usado sobre o objetivo. A mágica "atacante" precisará sobrepujar a Resistência desta mágica ou então (num teste separado) a IQ do objetivo. Esta mágica não afetará qualquer controle mental que tenha sido estabelecido anteriormente.

Duração: 10 minutos.

Custo: 3 para fazer; 1 para manter.

Pré-requisito: Percepção da Veracidade.

Objeto: Coroa, elmo ou qualquer outra coisa que cubra a cabeça. Custo em energia: 400.

Passageiro da Alma ***Comum; Resistível por IQ***

O operador se torna capaz de ver através dos olhos do objetivo, ouvir com seus ouvidos, etc., sempre que se concentrar (o operador conserva o domínio sobre seu próprio corpo e pode agir normalmente). O operador não exerce qualquer tipo de controle sobre o objetivo e não lê seus pensamentos. O objetivo precisa ser uma criatura inteligente (IQ maior ou igual a 7). O NH ficará submetido a um redutor igual a -2 se o objetivo for de uma raça diferente, e -4 ou pior, se o objetivo for um completo alienígena.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para fazer; 2 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Leitura da Mente.

Objeto: Um par de jóias idênticas, sendo uma feita de ouro e a outra de prata. A de ouro deve ser usada pelo operador e a de prata pelo objetivo. A mágica pode ser realizada a qualquer momento, independente da distância. Utilizável apenas por magos. Se o objeto contiver uma Gema de Energia, ela deverá estar incluída na peça de ouro. Se qualquer uma das peças do par se quebrar, a outra perderá o encantamento. Custo em energia: 1.000 (pelo par). Cada peça do par deverá conter uma opala no valor de $100.

Sonda Mental (MD) ***Comum; Resistível por IQ***

Permite ao operador perscrutar a mente do objetivo em busca de pensamentos recônditos e do conhecimento de coisas nas quais o objetivo não esteja pensando no momento. Na verdade, o operador pode fazer uma única pergunta (a ser respondida num máximo de 10 palavras) por minuto e obter a resposta mais verídica possível do objetivo. O objetivo só terá conhecimento de que sua mente foi "invadida" no caso de uma falha crítica.

O idioma não representa uma barreira para esta mágica, sendo que o objetivo pode estar inclusive dormindo. O GM pode optar por definir que será mais difícil fazer uma sondagem deste tipo se o objetivo pertencer a uma raça diferente.

Modificadores: Os mesmos descritos para a Leitura da Mente. Se o objetivo tiver sido induzido a esquecer alguma coisa por meios mágicos, esta operação não fará com que ele se lembre.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para fazer; 3 para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Leitura da Mente.

Objeto: Gorro, coroa, elmo ou qualquer coisa que cubra a cabeça. Utilizável apenas por magos. Custo em energia para criar: 1.500.

Transmissão de Pensamentos ***Comum***

Trata-se de uma comunicação unilateral: permite ao operador enviar seus pensamentos para o objetivo. A velocidade é igual à de uma mensagem falada, embora também seja possível enviar figuras simples (o tempo exigido é idêntico àquele que o objetivo levaria para copiar a figura em papel ou pergaminho)

Use os "modificadores de longa distância" relacionados na pág. 10, quando for calcular os redutores devido à distância. Se o operador e o objetivo não se conhecerem, haverá um redutor adicional igual a -4.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para fazer; 4 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Leitura da Mente.

Objeto: Gorro, coroa, elmo ou qualquer outra coisa que cubra a cabeça. Utilizável somente por magos. Custo em energia para criar: 1.500.

Telepatia (MD) ***Comum***

Trata-se de uma comunicação bilateral, como se fosse uma combinação de Leitura da Mente e Transmissão de Pensamentos. O objetivo precisa *querer*. Tanto o objetivo quanto o operador sabem o que cada qual está pensando *e* cada um sabe o que o outro está sentindo; eles se comunicam com a velocidade do pensamento. Outras pessoas podem "participar da conexão", sendo necessário realizar uma nova operação desta mágica (por qualquer um dos envolvidos) para cada novo participante. Para espreitar uma conexão telepática sem ser notado, haverá um redutor igual a -4.

Se o operador e o objetivo se conhecem e o objetivo está "esperando a chamada", *não* haverá modificador devido à distância. Caso contrário, tudo funciona como o que está descrito para a mágica Transmissão de Pensamentos. No entanto, esta mágica não é capaz de viajar no tempo, entre dimensões, no espaço interplanetário, etc...

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para fazer; 4 para manter, no caso de uma conexão bilateral. O custo será o mesmo para cada novo participante da conexão.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Transmissão de Pensamentos.

Objeto: Gorro, coroa, elmo ou qualquer outra coisa que cubra a cabeça. Utilizável apenas por magos. Custo em energia para criar: 2.000.

Persuasão ***Comum; Resistível por IQ***

Esta mágica aumenta as chances do objetivo (uma criatura inteligente -- IQ maior ou igual a 7) reagir favoravelmente ao operador.

Duração: 1 minuto.

Custo: O dobro do bônus a ser aplicado no teste de reação.

Pré-requisito: Percepção de Emoção.

Objeto: Chapéu, coroa, elmo ou qualquer outra coisa que cubra a cabeça. Deve ser incluída uma pedra preciosa púrpura (granada ou ametista) valendo pelo menos $200. Utilizável somente por magos. Custo em energia para criar: 1.000.

Controle de Pessoas ***Comum; Resistível por IQ***

Permite ao operador usar todos os sentidos da vítima e controlar todas as

ações físicas (o operador não tem acesso às memórias, perícias, mágicas, etc...) do objetivo. O objetivo conserva suas memórias e faculdades mentais, e está ciente do que está acontecendo – embora não saiba a identidade do operador. O operador só pode "acionar" um corpo por vez e precisa se concentrar para poder controlar o corpo do objetivo. Quando ele se concentra, seu próprio corpo é tomado de lassidão; quando ele pára de se concentrar, o objetivo recupera o domínio sobre o próprio corpo. O operador é capaz de se mover livremente entre os dois corpos enquanto a mágica durar!

Duração: 1 minuto.
Custo: 6 para fazer; 3 para manter.
Tempo de operação: 10 segundos.
Pré-requisito: Passageiro da Alma *ou* Telepatia.
Objeto: Coroa, elmo ou qualquer coisa que cubra a cabeça. Utilizável somente por magos. Custo em energia para criar: 1.500.

Possessão (MD) ***Comum; Resistível por IQ***

Semelhante a Controle de Pessoas, exceto que a vítima fica inconsciente durante a "possessão" e o operador tem pleno acesso a suas memórias, perícias e mágicas *e* pode usar todas elas como se fossem suas (as perícias físicas do objetivo estarão submetidas a um redutor igual a -1). O corpo do operador cairá inconsciente durante a vigência da mágica, devendo por isso ser protegido.

Duração: 1 minuto.
Custo: 10 para fazer; 4 para manter.
Tempo de operação: 1 minuto.
Pré-requisito: Aptidão Mágica mais Controle de Pessoas *ou* Possessão de Animais.
Objeto: Gorro, coroa, elmo ou qualquer objeto que cubra a cabeça. Utilizável somente por magos. Custo em energia para criar: 2.500.

Possessão Permanente (MD) ***Comum; Resistível por IQ***

Similar à Possessão, com a diferença de que o operador permanece no corpo do objetivo até o momento em que resolva deixá-lo, ou seja "exorcisado" por alguma mágica apropriada (veja abaixo). O corpo do operador fica em Animação Suspensa (v. pág. 44) enquanto a mágica durar. Se o corpo do operador morrer, a ligação mágica se quebrará. Sempre que o corpo do objetivo sofrer algum dano, o operador precisará ser bem sucedido num teste contra a HT *do seu próprio corpo* para não sofrer um dano idêntico. Se o corpo do objetivo morrer, o operador precisará ser bem sucedido num teste de HT, para não morrer também!

Duração: Indefinida (pode ser permanente).
Custo: 30.
Tempo de operação: 5 minutos.
Pré-requisito: Possessão e Aptidão Mágica em nível 3.
Objeto: Chapéu, coroa, elmo ou qualquer coisa que cubra a cabeça. Utilizável somente por magos. Custo em energia para criar: 3.000.

Trocar de Corpo (MD) ***Comum; Resistível por IQ***

O operador troca de corpo com o objetivo, *permanentemente*. O objetivo pode ser qualquer criatura viva. Uma vez que tenha sido realizada, a única forma pela qual esta mágica pode ser revertida é fazê-la novamente; nem o Exorcismo, nem qualquer outra mágica de contraposição irão funcionar. Os atributos ST, DX e HT, bem como todas as vantagens e desvantagens físicas ficam com o corpo; a IQ, memória, personalidade e todas as perícias e mágicas ficam com a mente.

Observação: Se (por exemplo) um velho feiticeiro se transferir para um corpo jovem e forte, seu "valor em pontos" terá aumentado, portanto o GM poderia exigir que ele pague o mesmo número de pontos de personagem, como se seu corpo original tivesse "se desenvolvido" subitamente naquela medida! Para ajudar a manter este efeito sob controle, esta é uma daquelas mágicas que deveria requerer alguns ingredientes mágicos bastante raros (v. pág. 9).

Duração: Permanente.
Custo: 120.
Tempo de operação: 1 hora.
Pré-requisito: Possessão Permanente,aprisionar alma.

Exorcismo ***Comum; Resistível pela mágica no objetivo***

Desativa qualquer mágica de Possessão, Controle ou Passageiro da Alma (ou seus equivalentes para animais) que esteja afetando o objetivo.

Custo: 10.
Tempo de Operação: 10 segundos
Pré-requisito: Passageiro da Alma *ou* Possessão *ou* (opção do GM) status religioso de "santo".
Objeto: Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos. O objeto precisa tocar o objetivo do exorcismo. Custo em energia para criar: 300.

Emprestar Idioma ***Comum***

O objetivo passa a conhecer um idioma num nível de habilidade igual ao NH do operador naquele idioma ou IQ (do objetivo) +4 – o que for menor. O operador *precisa* conhecer a língua em questão.

Duração: 1 minuto.
Custo: 3 para fazer; 1 para manter.
Tempo de operação: 3 segundos.
Pré-requisito: Transmissão de Pensamentos.

Compartilhar Idioma ***Comum***

O operador passa a conhecer um idioma num nível de habilidade igual ao NH do objetivo naquele idioma ou IQ (do operador) +4 – o que for menor. O objetivo *precisa* conhecer a língua em questão.

Duração: 1 minuto.
Custo: 3 para fazer; 1 para manter.
Tempo de operação: 3 segundos.
Pré-requisito: Emprestar Idioma.

Emprestar Perícia ***Comum***

O objetivo passa a ter uma perícia com um nível igual a (atributo) +4 ou aumenta em 4 pontos o NH em uma perícia que ele já conheça – o que for maior. O NH do objetivo não pode ficar maior do que o do operador. O operador precisa conhecer a perícia em questão (seja por meios normais, seja por meio da mágica Compartilhar Perícia, descrita a seguir). Não funciona com línguas nem com mágicas.

Duração: 1 minuto.
Custo: 3 para fazer; 2 para manter.
Tempo de operação: 3 segundos.
Pré-requisito: Transmissão de Pensamento, IQ 12+.

Compartilhar Perícia ***Comum***

O operador passa a ter uma perícia com um nível de habilidade igual a (atributo) +4 ou aumenta em 4 pontos o seu NH em uma perícia que ele já conhece – o que for maior. O NH do operador não poderá ficar maior do que o do objetivo. O objetivo precisa conhecer a perícia e concordar com a mágica. Não funcionará com línguas nem com mágicas.

Duração: 1 minuto.
Custo: 4 para fazer; 3 para manter.
Tempo de operação: 3 segundos.
Pré-requisito: Emprestar Perícia.

Dom das Línguas (MD) ***Comum***

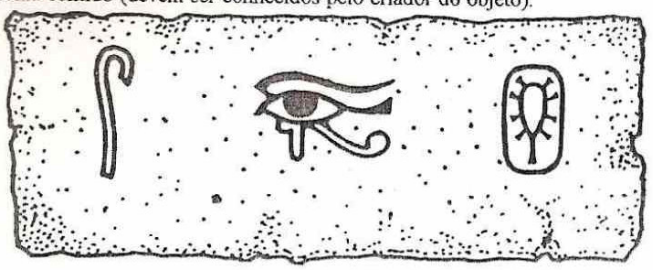
Permite ao objetivo (somente criaturas inteligentes) falar e compreender qualquer idioma com um NH igual à sua IQ. Não confere a fala nem a audição a quem não tenha estas capacidades.

Duração: 1 minuto
Custo: 4 para fazer; 2 para manter.
Pré-requisito: Compartilhar Idioma; 3 línguas com NH 10+.
Objeto: Qualquer coisa que cubra a cabeça ou jóias. Só funciona sobre o usuário e apenas para certas línguas. Custo em energia para criar: 300 por idioma contido (devem ser conhecidos pelo criador do objeto).

Dom da Escrita (MD) ***Comum***

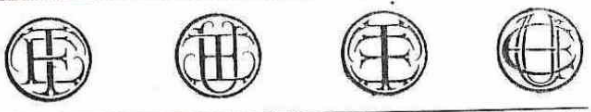
Como acima, porém somente para palavras escritas. O objetivo precisa já ser alfabetizado.

Duração: 1 minuto.
Custo: 4 para fazer; 2 para manter.
Pré-requisito: Compartilhar Idioma; 3 línguas com NH 10 +.
Objeto: Qualquer coisa que cubra a cabeça ou jóias. Só funciona sobre o usuário e apenas para certas línguas. Custo em energia para criar: 300 por idioma contido (devem ser conhecidos pelo criador do objeto).



Mágicas Elementais

Existem quatro escolas diferentes de Magia Elemental: Terra, Ar, Fogo e Água.



Mágicas de Terra

Estas mágicas estão relacionadas com o elemento Terra. Elas são normalmente muito poderosas, mas também muito fatigantes. A Terra é o mais duro e obstinado dos elementos. Em todas estas mágicas, presume-se que um hexágono de terra, onde isto fizer alguma diferença, tem 2 m de profundidade. Nenhuma destas mágicas afetará rocha ou metal, a menos que a descrição o diga explicitamente.

Localizar Terra — ***Informação***

Esta é a mágica básica de Terra. Ela diz ao operador a *direção e a distância aproximada* da quantidade significativa de terra, rocha ou metal mais próxima. Use os modificadores para longa distância (v. pág. 10). Quaisquer fontes conhecidas daqueles materiais poderão ser excluídas se o operador mencioná-las especificamente, antes de começar.

Custo: 3.

Tempo de operação: 10 segundos.

Objeto: Uma forquilha com 30g do material desejado (metal/terra/rocha) preso na extremidade; cada bastão encontrará somente aquele tipo de terra. Custo para criar: 50 em energia e dinheiro suficiente para comprar 30g do material procurado.

Moldar Terra — ***Comum***

Permite ao operador mover terra de um lugar para outro e dar-lhe qualquer forma. Se esta forma for estável (ex.: uma colina), ela subsistirá. Uma forma instável (ex.: uma coluna ou parede), durará apenas enquanto a mágica durar (nenhuma concentração especial é exigida) e depois desmoronará.

A terra *movida* por esta mágica viaja apenas 2 hexágonos por turno. Ela não causará danos a não ser que se amontoe sobre alguém imóvel e o enterre. Se a terra for movida para um hexágono onde há alguém (ou para fora de um hexágono onde há alguém, para criar um buraco), aquela pessoa poderá se movimentar normalmente no seu próximo turno, para escapar. Ela só será enterrada se não o fizer.

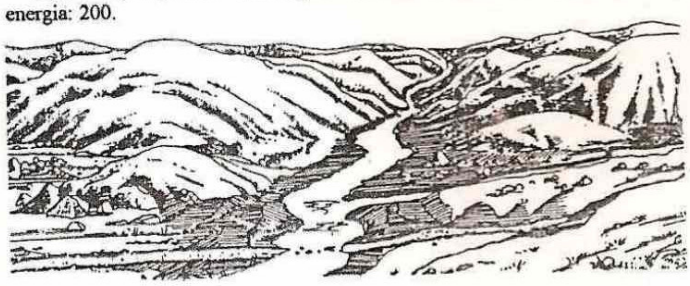
Qualquer pessoa enterrada através desta mágica poderá tentar cavar uma saída através da terra fofa. Será permitido um teste de ST com um redutor igual a -4 em cada turno. O GM pode dificultar este teste se o personagem estiver enterrado sob mais de um hexágono de terra. Um personagem enterrado pode prender a respiração por HTx10 segundos depois do que passa a perder 1 ponto de fadiga por turno (MB, pág. 91). Qualquer mágica que gere ar, ou elimine a necessidade dele, evitará esta conseqüência.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 por hexágono de terra moldado, 1 por hexágono para manter.

Pré-requisito: Localizar Terra.

Objeto: Cajado, vara de condão, jóias ou ferramenta de escavação. Custo em energia: 200.



Jato de Areia — ***Comum***

Permite ao operador lançar um fino jato de partículas de areia de uma de suas mãos. O operador faz um teste de DX-4 ou Jato Mágico em cada turno. Isto conta como um ataque do qual pode-se esquivar ou bloquear mas não aparar. Se a mágica atingir o alvo, ela não provocará ferimentos, mas cegará temporariamente o objetivo, a menos que ele seja bem sucedido num teste de HT

Se o teste de HT falhar, cada ponto de energia aplicado na mágica cega o objetivo por 1 segundo. Quando o objetivo conseguir enxergar novamente, sua DX estará submetida a um redutor igual a -3 devido aos olhos lacrimosos por mais 1D segundos. Se o teste resultar numa falha crítica, o objetivo será cegado por 1D segundos por ponto de energia utilizado na mágica. Se for bem sucedida num teste de HT, a vítima protegerá os olhos por um segundo, ficando assim com sua DX submetida ao redutor de -3 apenas por um turno. Se o resultado for um sucesso decisivo, a vítima não será afetada.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 3 pontos. O alcance do jato em hexes é igual à energia aplicada. O custo para manter é o mesmo.

Pré-requisito: Criar Terra, Moldar Terra.

Moldar Pedra — ***Comum***

Permite ao usuário provocar o deslocamento de pedras e moldá-las em qualquer forma. Se a forma for estável, ela se conservará permanentemente após a modelagem. Uma forma instável só durará enquanto a mágica continuar – apesar de não ser necessário nenhum tipo especial de concentração -, e então se desmanchará ou quebrará. Para se criar um arco ou uma platibanda estáveis é necessário ser bem sucedido num teste de Arquitetura.

Quando se utiliza esta mágica para mover uma pedra, ela se deslocará apenas 1 hex por turno. Ela não é capaz de machucar ninguém, a menos que role para cima de uma pessoa que esteja imóvel, soterrando-a. Se uma pedra for removida do hex onde há uma pessoa – ou de qualquer outro hex, para criar um buraco -, aquela pessoa poderá se deslocar normalmente no turno seguinte, para escapar. Somente se ela não o fizer é que será soterrada. Qualquer um que tenha sido soterrado por esta mágica estará em maus lençóis, uma vez que uma pedra é muito mais pesada que terra solta! Sob outros aspectos, os resultados são os mesmos descritos para a mágica Moldar Terra.

Duração: 1 segundo.

Custo: 4 por hex de pedra moldada; 2 por hex para manter. Se a pedra já tiver sido cortada ou trabalhada, o custo será o triplo; não é fácil fazer sua própria porta num castelo!

Pré-requisito: Moldar Terra e 3 outras mágicas de Terra.

Objeto: Cajado, vara de condão, uma jóia ou uma ferramenta de escavar (picareta). Custo em energia para criar: 500.

Geolocomoção — ***Comum***

Esta mágica permite ao objetivo locomover-se através da terra como se fosse ar. Com esta mágica o objetivo poderia atravessar uma parede de pedras de um calabouço, ou a parede de barro de uma cabana, mas ela não abre passagens para que outros também possam atravessar. Ela também não mostra o que há do outro lado de uma parede. Se o operador também conhecer a mágica Terra para Ar, ele estará automaticamente respirando ar durante a travessia, sem nenhum custo em energia. Caso contrário, ele precisará prender a respiração!

Se a mágica acabar antes que o objetivo alcance espaço aberto, ele ficará enterrado na pedra ou terra, conforme o caso. Ele não será prejudicado automaticamente, porém, se não conseguir escapar sufocará (v. MB, pág. 91).

Duração: 1 segundo.

Custo: 4 para fazer, 3 para manter. Para atravessar pedra duplique o custo. Para atravessar metal, triplique-o.

Pré-requisito: Moldar Pedra.

Objeto: Manto de cor cinza ou jóia de prata; só funciona em quem usa. Custo para criar: 1.200.

Terra para Pedra — ***Comum***

Transforma um objeto de terra ou argila em rocha dura (mas não numa pedra preciosa).

Duração: Permanente.

Custo: 3 para um objeto até 10 kg; 5 para objetos maiores, até 1 hexágono, mais 5 para cada hexágono adicional.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, Moldar Terra.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 300.

Pedra para Terra — ***Comum***

Transforma qualquer tipo de pedra (inclusive pedras preciosas) em terra. Deve ser usada em uma pedra ou em blocos inteiros, nunca em uma parte.

Duração: Permanente.

Custo: O dobro de Terra para Pedra.

Pré-requisito: Terra para Pedra ou qualquer outra mágica de Terra.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo para criar: 400

Criar Terra ***Comum***

Permite ao operador criar terra sólida e boa onde antes não havia nada. Esta terra deve ser criada em contato com a própria Terra (não flutuando no ar ou boiando no oceano).

Duração: Permanente.

Custo: 4 por hexágono para criar terra do nada (para encher um poço, por ex.), ou 2 para solidificar lama e transformá-la em terra firme.

Pré-requisito: Terra para Pedra.

Objeto: Cajado ou vara de condão. Custo em energia para criar: 500.

Carne para Pedra ***Comum; Resistível por HT***

"Petrifica" um objetivo vivo (e todas as suas funções vitais!).

Duração: Permanente, a menos que seja revertida por meio de outra mágica.

Custo: 10 para uma criatura de 1 hex; 20 para uma de 2 hexes e assim por diante. Precisa afetar o objetivo como um todo e não apenas parte dele!

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisto: Terra para Pedra.

Objeto: Cajado ou vara de condão. Utilizável somente por magos. Para que a mágica funcione a vítima precisa ser tocada pelo objeto. Custo em energia para criar: 1.000.

Pedra para Carne ***Comum***

O inverso da mágica acima. Reverte o efeito da mágica Carne para Pedra e traz a vítima de volta à vida (atordoada). Não pode ser utilizada para dar vida a uma estátua que nunca viveu (mas veja as mágicas Animação e Golem).

Duração: Permanente.

Tempo de operação: 5 segundos.

Custo: 10 para criaturas de 1 hex; ou valores proporcionalmente maiores conforme o tamanho.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2, Pedra para Terra e Carne para Pedra.

Objeto: Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos. Custo para criar: 1.000. Para que a mágica funcione, o objeto encantado precisa tocar a vítima.

Corpo de Pedra (MD) ***Comum; Resistível por HT.***

O objetivo se transforma numa estátua de pedra animada; ele adquire DP 2, RD 4 e só sofre metade do dano provocado por mágicas de Fogo e de Água para combate. A Velocidade cai para 3. Enquanto a mágica durar, o objetivo não terá necessidade de respirar. As vestimentas também serão transformadas em pedra, mas o equipamento transportado não. Ele conserva a capacidade de falar, fazer mágicas, etc.

Duração: 1 minuto.

Custo: 10 para seres de 1 hex, mais conforme o tamanho. Metade desse custo para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Pedra para Carne.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Utilizável apenas por magos. Custo em energia para criar: 1.500.

Projétil de Pedra ***Projétil***

Permite ao operador criar uma bola de pedra e arremessá-la com sua mão. Quando a bola atinge o alvo, provoca dano por contusão e desaparece. Esta mágica tem TR 13, Prec +2, ½D 40 Max 80.

Custo: De 1 a 3; o projétil provoca 1D+1 pontos de dano por ponto de energia.

Tempo de operação: 1 para cada ponto de energia aplicado.

Pré-requisito: Criar Terra.

Objeto: Cajado, vara de condão (o projétil é disparado da extremidade do objeto). Utilizável somente por magos. Custo para criar: 400.

Terra em Ar ***Comum***

Esta mágica transforma pedra ou terra em ar, podendo ser bastante útil para alguém preso embaixo da terra. Ela também é considerada uma mágica de Ar.

Duração: Permanente.

Custo: 1 para transformar 0,03 m³ de terra/pedra em ar, fornecendo ar suficiente para uma pessoa respirar durante 1 minuto (isto é equivalente a mais ou menos 1½ hexágonos com 2 metros de profundidade por hora). Para transformar grandes quantidades de terra ou pedra de uma só vez, o custo é 8 por hexágono.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Criar Ar (pág. 30), Moldar Terra.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Utilizável apenas por magos. A pedra a ser transformada precisa ser tocada pelo objeto. Custo: 750 em energia e $1.000 em jóias.

Geovisão ***Comum***

Esta mágica permite ao objetivo ver através da terra (para encontrar cavernas, jazidas de minério, tesouros e/ou vítimas enterradas, etc). Terra e pedra intatas (até 50m de profundidade) são transparentes para o objetivo , não importando para onde ele olhe. O metal não é transparente; pedras cortadas, tijolos, etc., também não são. Portanto, esta mágica não lhe permite ver através dos muros de um castelo.

Duração: 30 segundos.

Custo: 2 para cada 10m de profundidade a atingir; o mesmo para manter.

Pré-requisito: Moldar Terra.

Objeto: Qualquer um. Custo para criar: 400.

Soterramento ***Comum; Resistível por HT***

O objetivo é engolido instantaneamente pela terra. Ele permanece em animação suspensa (como descrito na pág. 44), numa minúscula câmara circular, a cerca de 1,5 m.de profundidade, até ser resgatado através de túneis escavados até ele ou pela reversão da mágica. Um mago que faça esta mágica sobre si próprio pode optar por permanecer consciente, mas esta será uma decisão inteligente somente se ele conhecer a mágica Terra em Ar!

Custo: 10; 6 para reverter um soterramento.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2 e mais 5 mágicas de Terra.

Objeto: Cajado ou vara de condão (de cor negra). Utilizável apenas por magos. Custo em energia: 1.200. Para que a mágica funcione, a vítima tem que ser tocada pelo objeto encantado.

Terremoto ***Área***

Provoca um tremor de terra na área afetada. Certamente o operador não irá pretender que a área inclua *a si próprio*! Divida por 20 a distância real entre o operador e o limite externo da área afetada antes de calcular os redutores a serem aplicados no NH.

Para ser de alguma utilidade, a mágica precisa ser lançada sobre uma área bastante grande. Sacudir um dos cantos de uma edificação fará com que seus ocupantes fiquem transtornados, mas não provocará o desabamento do prédio. O custo depende da intensidade do tremor:

Fraca: Só uma demonstração – uma balançada. Pague o custo básico.

Média: leves danos às edificações. Multiplique o custo básico por 2. É necessário fazer um teste de DX a cada segundo para verificar se aqueles que permanecem na área afetada conseguem se manter de pé.

Forte: Paredes de pedra racham; torres podem desabar. Multiplique o custo básico por 4. É necessário fazer um teste de DX por segundo, para todos aqueles que se encontram na área afetada, para verificar se são capazes de se manter em pé.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 para fazer; 2 por minuto para manter.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisito: 2 níveis de Aptidão Mágica e pelo menos 6 mágicas de Terra, incluindo Geovisão.

Vulcão ***Comum***

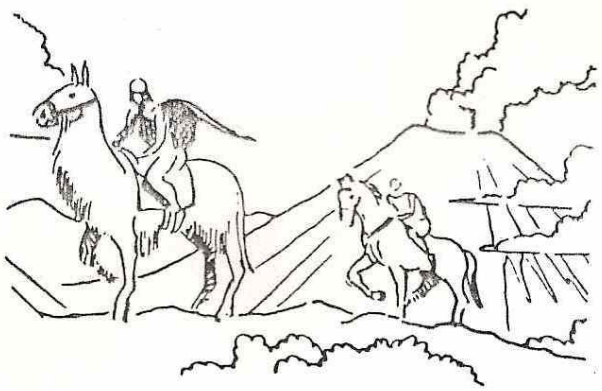
Faz com que sejam lançados vapor e lava de um determinado hex de chão. Não é rápida, mas é uma mágica e tanto! A princípio, o vulcão será insignificante – nada além de um pequeno buraco cuspindo pedras e vapores – mas seu tamanho crescerá à razão de um par de hexes por dia. Esta mágica também serve para reativar um vulcão adormecido. Quando o operador deixa a mágica se extinguir, o vulcão pára de crescer e logo morre (um vulcão anteriormente adormecido poderá continuar ativo, se o GM assim o desejar).

Duração: Um dia.

Custo: 15 para fazer, mais 10 por dia para manter.

Tempo de operação: Uma hora até que os primeiros efeitos se tornem visíveis. Para que o vulcão continue crescendo são necessárias 8 horas de concentração ininterrupta por dia.

Pré-requisito: Terremoto e pelo menos mais 6 mágicas de Fogo.



Mágicas com Elementais

A descrição que você encontrará a seguir, para mágicas com os espíritos Elementais de Terra, é válida também para as mágicas correspondentes com os espíritos elementais de Ar, Fogo e Água. Veja na pág. 104 uma descrição da natureza e poderes dos 4 tipos de elementais.

Convocar um Elemental (de Terra) ***Especial***

Esta é uma mágica diferente para cada um dos quatro elementos. Ela permite ao operador chamar um elemental próximo (se existir um). Elementais de Ar e Água podem viajar vários quilômetros dentro de seu elemento, para atender a uma convocação, mas elementais de Terra se deslocarão apenas 1,5 km e elementais do Fogo viajarão apenas 100m a partir de um local ígneo. Em geral, o GM deve assumir que o elemental está disponível se o local for apropriado, *a menos que* o cenário ou a situação requeiram que os elementais estejam oportunamente ausentes. O GM é quem determina os atributos do elemental (jogando 2 dados para cada atributo, se o enredo da história não exigir algum tipo específico de elemental). Uma convocação bem sucedida poderá chamar vários elementais (no caso de um sucesso decisivo, o número de elementais chamados será igual a 1D +1 e seus atributos serão definidos por 3D).

O elemental que atender à convocação *não* estará sob o controle do operador, mas deverá permanecer por uma hora, a menos que seja dispensado (ou destrua o operador). Note que uma dispensa *não* garante que o elemental irá embora; ele poderá preferir ficar, se for hostil ou simplesmente curioso.

O operador poderá fazer perguntas ao elemental convocado, pedir ajuda, etc... Deve-se fazer um *teste de reação* imediatamente após a convocação para ver como o(s) elemental(is) se sente(m) com relação ao mago. As reações dos elementais do Fogo estão sempre submetidas a um redutor igual a -2. No caso de uma reação boa, o elemental cooperará por uma hora (não mais), e depois desaparecerá (lembre-se, quando convocar um elemental, que é possível negociar com ele se você for inteligente o suficiente para saber o que um elemental poderia desejar).

Jogue um dado se a mágica invocatória for repetida. No caso de um resultado entre 1 e 3, um novo elemental aparecerá. Se o resultado for 4 ou 5, o mesmo elemental aparecerá. No caso de um 6, não haverá elementais disponíveis. Se o mesmo elemental for convocado novamente num prazo de uma semana, sua reação estará submetida a um redutor igual a -4.

Duração: Uma hora. Não pode ser mantida.

Custo: 4.

Tempo de operação: 30 segundos. O elemental aparecerá após 2D minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica; pelo menos mais 8 mágicas do elemento apropriado *ou* 4 mágicas do elemento e outra mágica convocatória de elementais.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias decoradas com imagens compatíveis com o elemental (é necessário um encantamento diferente para cada um dos elementos). Custo em energia: 800 e mais $1.300 em ouro e platina.

Controle de um Elemental (de Terra) ***Comum; Resistível por IQ ou ST (o maior)***

Permite ao operador controlar toda as ações de um elemental enquanto a mágica durar. Para controle direto, o elemental deve manter-se ao alcance dos olhos do operador. O elemental se retirará se assim lhe for dito. Se ele for enviado para realizar uma tarefa, ao invés de ficar sob o controle direto do operador, seu IQ deverá ser grande o suficiente (decisão a cargo do GM) para entender as instruções.

Esta mágica pode também ser usada como uma mágica de informação, para avaliar os 4 atributos daquele tipo de elemental (em uma distância máxima de 5 m). Será necessário ser bem sucedido no teste, mas não haverá dispêndio de energia.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1/8 do valor total dos 4 atributos (arredondado para cima) do elemental para começar e metade deste valor (arredondado para cima) por minuto a partir daí.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Convocação de Elemental do elemental apropriado.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia decorada com imagens compatíveis com o elemental. É necessário um encantamento diferente para cada um dos 4 elementos. Não permite que o usuário faça mágicas; dá um bônus de +2 em qualquer tentativa de fazer a mágica. Não cumulativo. Custo: 1.000 em energia e $1.300 em ouro e platina.

Criar Elemental (de Terra) ***Especial***

Permite ao operador criar um espírito do elemento apropriado. O valor máximo de seus atributos IQ e DX é 12. Não há limites para os atributos HT e ST. Não há mínimo para nenhum dos 4 atributos, apesar de que um elemental muito estúpido não será capaz de entender ordens complexas. Um elemental recém-criado servirá obedientemente ao operador por uma hora. No fim deste período, faça uma disputa entre o nível de habilidade do operador com esta mágica e os atributos IQ e ST do elemental combinados. Se o operador vencer, o elemental servirá por mais uma hora. Se o operador perder, o elemental escapará de seu controle e fugirá (ou atacará no caso de uma reação muito ruim).

Custo: ¼ do valor dos 4 atributos do elemental. O *dobro* deste valor se for feito em local inadequado para o elemental que está sendo invocado (ex.: criar um elemental da água próximo a um vulcão).

Tempo de operação: Um número de segundos igual ao valor total dos atributos do elemental.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2, Controle de Elemental apropriado.



Mágicas do Ar

Estas são as mágicas que lidam com o elemento Ar. Um hexágono de ar deve ser entendido como um hexágono de base por 2 metros de altura, preenchido com ar respirável a 1 atmosfera de pressão.

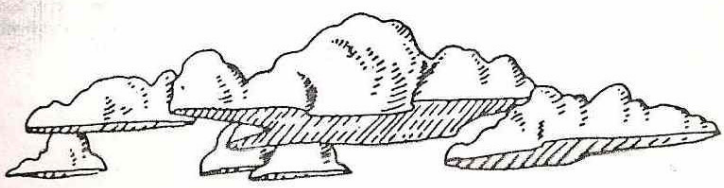
Purificação do Ar ***Área***

Está é a mágica básica do ar. Ela remove todas as impurezas no hexágono alvo. Ela é usada com freqüência para neutralizar os efeitos de gases ou vapores venenosos. Note que um aposento cheio de fumaça pode ser purificado com segurança uma parte por vez (mas vapores realmente mortais devem ser removidos de uma só vez, ou parte dele poderia escapar). Esta mágica é também capaz de transformar o ar viciado em ar puro e respirável. Um hexágono de ar, se não for renovado, durará 45 minutos para uma pessoa em repouso. Este tempo será menor, se houver várias pessoas ou alguém fazendo exercícios puxados (decisão do GM).

Duração: Funciona instantaneamente. A Purificação é permanente.

Custo básico: 1; não pode ser mantida, tem que ser feita de novo.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo para criar: 50.



Criar Ar ***Área***

Esta mágica produz ar onde ele não existe. Se for feita em um lugar onde exista ar, ela produzirá uma brisa que durará 5 segundos. Feita no vácuo, ela criará instantaneamente ar respirável. Feita dentro da terra, pedra ou outro material, ela preencherá qualquer espaço vazio com ar, mas não arrebentará a pedra. Se realizada debaixo da água, produzirá bolhas.

Duração: 5 segundos. O ar é criado permanentemente.

Custo básico: 1 para cada hexágono de ar sob pressão normal.

Pré-requisito: Purificação do Ar.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia para criar: 200.

Semear Ventos ***Comum***

Permite ao operador criar movimentos de ar sobre uma área pequena. O vento começa no hexágono alvo e sopra numa torrente com um hexágono de largura que percorre uma distância igual a 5 vezes a energia aplicada e depois se dissipa. Esta torrente poderia vir a Projetar para Trás (v. MB, pág. 106) alguém que ela atinja, por um número de hexágonos calculado do seguinte modo: jogue 1 dado para cada 2 pontos de energia despendidos na mágica e divida o resultado por 8 (arredondado para baixo). Isto deverá ser feito em todos os turnos enquanto o vento durar. 8 pontos de "projetar para trás" empurrarão uma pessoa 1 hex para trás.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 10. 1 produz uma brisa suave; 4 um vento; 6 uma ventania; 7 ou mais um pé-de-vento violento. O custo para manter é o mesmo que para fazer.

Pré-requisito: Criar Ar.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia para criar: 200.

Jato de Ar ***Comum***

Permite ao operador lançar um fino jato de ar de um dos dedos. O "dano" que isto provocará sobre a maior parte das criaturas será uma "projeção para trás" (MB, pág. 106); no entanto, seres gasosos ficarão feridos e membros de um enxame de pequenas criaturas poderão ficar atordoados ou ser mortos. Para verificar se conseguiu acertar o alvo pretendido, o operador precisa fazer um teste contra DX -4 ou seu NH em Jato Mágico a cada turno (isso funciona como um ataque). É possível bloquear ou se esquivar desta mágica, mas não aparála. Ela também é muito útil para varrer o chão...

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 3; ½ da *quantidade de dano* (2 a 6 dados) provocada. O alcance do jato em hexes é igual ao número de dados. O custo para manter é o mesmo.

Pré-requisito: Semear Ventos.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Utilizável apenas por magos. Se o objeto for um cajado ou vara de condão, o jato sairá de sua ponta. Custo em energia para criar: 200.

Eliminar Odor ***Comum***

Remove o cheiro do objetivo e o torna completamente imperceptível ao olfato. Tudo o que ele leva consigo também fica afetado pela mágica. Nenhuma outra característica do objetivo sofrerá alteração com esta mágica.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 para um objetivo de tamanho menor ou igual a um homem; 1 para cada hex adicional. Custo idêntico para manter.

Pré-requisito: Purificação do Ar.

Objeto: Jóias; só afetam o usuário. Custo: 150 em energia mais uma jóia no valor de $300.

Corpo de Ar ***Comum; Resistível por HT***

O corpo do objetivo torna-se gasoso; ele pode mudar de forma, infiltrar-se em fendas, flutuar no ar, etc. As vestimentas (até 3kg) também se tornam gasosas, mas nesta forma perdem quaisquer poderes mágicos que porventura tivessem. O objetivo permanece visível e capaz de falar. Enquanto estiver sob esta forma, ele não será capaz de carregar *nada*.

Uma pessoa que esteja sob a forma gasosa conservará todos os seus sentidos. O uso de mágicas ficará submetido a um redutor igual a -3 e ela não conseguirá desferir ataques físicos contra ninguém, com exceção de criaturas gasosas. Ela ficará imune aos danos físicos normais, mas poderá ser afetada por mágicas de *controle da mente*.

No entanto, um Jato de Ar ou outro efeito semelhante pode provocar dano a um corpo vaporoso; a mágica Destruir Ar provoca 2D pontos de dano! Uma pessoa na forma gasosa fica praticamente desamparada contra ataques deste tipo. Um vento normal carregará a pessoa consigo. Um vento *forte* provocará dano (a critério do GM, dependendo do tipo e da origem do vento). Uma *explosão* afetará os corpos gasosos como se eles fossem sólidos, mas provocará apenas danos por contusão.

Qualquer um na forma gasosa que se aventure em espaços abertos estará sujeito a ser atingido por algum tipo de vento. Ele estará em apuros se pegar uma corrente de ar e o efeito da mágica acabar! No entanto, espirros, ventiladores manuais e coisas do gênero não produzem qualquer efeito.

Um ataque desferido por um elemental do Ar também provoca dano. Os Elementais do Ar atacam criaturas gasosas (e vice-versa) como pessoas normais, desferindo socos com seus punhos. Ex.: Um Elemental do Ar com ST 10 provoca 1D-4 pontos de dano por turno.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para fazer; 1 por minuto para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Semear Ventos.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Utilizável apenas por magos. Uma enorme desvantagem é que assim que for ativado, o objeto cai das mãos do usuário – por isso, uma mágica realizada com este objeto só dura 1 minuto. Custo em energia para criar: 800.

Previsão do Tempo ***Informação***

Permite ao operador fazer uma previsão precisa do clima numa determinada localidade por um período definido. Esta previsão *não* leva em conta intervenções mágicas na área, nem prediz os atos de outros operadores!

Custo: 2 vezes a extensão da previsão, em dias. Duplique o custo no caso de previsões para localidades fora da área geral (quer dizer, além do horizonte). Quadruplique o custo quando se tratar de outros continentes. É impossível prever o clima de outros planetas e dimensões usando-se esta mágica.

Tempo de operação: 5 segundos por dia de previsão.

Pré-requisito: No mínimo, 4 mágicas do Ar.

Destruir Ar ***Área***

Esta mágica permite ao operador destruir o ar existente na área visada como objetivo. Com ela pode-se criar vácuo dentro de um recipiente que seja resistente, mas num espaço aberto ela provocará apenas um estrondo momentâneo, enquanto o ar circundante se precipita para aquela área. Este efeito provoca 1D-2 pontos de dano em qualquer um que estiver dentro da área visada, a menos que ele seja bem sucedido num teste de HT. Em determinadas situações (p. ex., numa sala hermeticamente fechada) esta mágica pode se tornar muito mais mortífera, deixando o ambiente sem o ar para respirar.

Duração: Dura apenas um instante, mas o ar destruído é irrecuperável.

Custo básico: 2.

Pré-requisito: Criar Ar.

Respirar Água ***Comum***

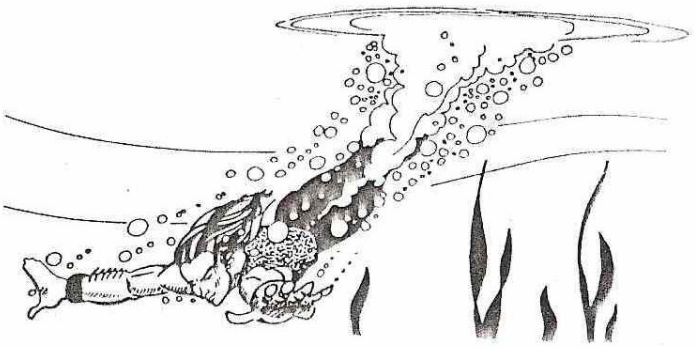
Permite ao operador respirar água como se fosse ar. O alvo não perde a capacidade de respirar ar comum.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para fazer e 2 para manter.

Pré-requisito: Criar Ar, Dissipar Água.

Objetos: Roupas ou Jóias. Custo em energia: 400.



Andar no Ar ***Comum***

O ar se comporta sob os pés do objetivo como se fosse sólido, fazendo com que ele possa caminhar (ou correr) sobre abismos ou subir e descer "escadas" imaginárias. Se o objetivo cair por alguma razão (ex.: ferimento), a mágica cessará. Se ela for refeita imediatamente, ele cairá durante apenas 1 segundo (aproximadamente 5 metros) e "aterrisará" no ar sofrendo 1D pontos de dano a menos que alcance o chão antes. Será uma pena se ele estiver 3 metros acima de um poço de lava!

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para fazer; 2 para manter.

Pré-requisito: Semear Ventos.

Objeto: Cajado, vara de condão, jóias ou sapatos. Funciona apenas sobre o usuário. Custo: 500 em energia, $1.000.

Nuvens ***Área***

Cria ou dissipa uma cobertura externa de nuvens, de acordo com a vontade do operador.

Duração: 10 minutos, depois dos quais as nuvens normais partirão/voltarão, a menos que a mágica seja mantida.

Custo básico: 1/20. O mesmo para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: No mínimo 4 mágicas de Ar e 4 de Água.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia: 300.

Chuva ***Área***

Cria (ou evita) 2,5 cm de chuva, num ambiente externo normal.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1/10. O custo para manter é o mesmo por hora. O custo para fazer chover no deserto ou em outra área (decisão a cargo do GM) onde a chuva não é natural, é dobrado. O custo para evitar a chuva em uma região naturalmente chuvosa ou pantanosa é o dobro.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Nuvens.

Objeto: Cajado ou vara de condão. Custo em energia para criar: 600. Utilizável apenas por magos. Deve ser mantido mergulhado em água quando não estiver em uso; perderá os poderes se permanecer seco por mais de uma hora.

Terra para Ar ***Comum***

Relacionada como mágica de Terra, na pág. 29.

Mau Cheiro *Área*

Produz um cheiro horrível de enxofre. Até se dissipar por completo, tem o efeito de uma dose de gás venenoso (1D-1 pontos de dano por turno em qualquer um que falhe em seu teste de HT). O gás é pesado e "rolará" montanha abaixo. A velocidade de dissipação dependerá do tamanho da área e da presença de vento; em ambientes fechados ele durará, geralmente, até que a mágica acabe, mas em lugares abertos num dia de vento, ela durará apenas 10 segundos.

Duração: 5 minutos, exceto em áreas ventiladas.

Custo básico: 1. Não pode ser mantida.

Pré-requisito: Purificação de Ar.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 60.

Gerar Odor *Área*

Produz qualquer odor que o operador conheça. O aroma paira por cerca de uma hora, diminuindo gradualmente (em ambientes abertos ele se espalha e dissipa rapidamente). Não produz nenhum outro efeito físico – o odor de um veneno, por exemplo, não é venenoso.

Duração: 1 hora. Não pode ser mantida.

Custo básico: 1.

Pré-requisito: Eliminar Odor.

Objeto: Jóias; envolve o usuário constantemente com uma determinada fragrância (definida no momento do encantamento). Custo em energia para criar: 40.

Tufão *Área*

Permite ao operador criar uma tempestade de vento em espiral, com um "olho" de calmaria no centro (um bom lugar para o operador se posicionar). O raio do olho pode chegar a ter até metade do raio do tufão – ou, se o operador preferir, pode ser menor. Por meio de concentração o operador pode movimentar o tufão para qualquer distância equivalente a seu próprio diâmetro por turno; o olho desloca-se conjuntamente. O operador pode se deslocar até 3 hex por turno dentro do olho enquanto estiver se concentrando nesta mágica.

Qualquer pessoa que se encontre no meio de um tufão a plena potência terá que fazer um teste de ST a cada turno para evitar ser derrubada pelo vento. Todas as perícias baseadas em seu DX ficam submetidas a um redutor igual a -5, e os ataques à distância só serão bem sucedidos no caso de um sucesso decisivo.

Duração: 1 minuto após ter atingido potência plena.

Custo básico: 2; metade para manter.

Tempo de operação: A tempestade começa instantaneamente, mas o operador precisa se concentrar durante um número de segundos igual ao raio do tufão em hexes, para levar a tempestade até a sua potência plena.

Pré-requisito: Semear Ventos.

Furacão *Área*

Como acima, porém mais potente – como um tornado. Assim como um tufão, um furacão também tem um "olho", e ele pode ser deslocado da mesma maneira. O operador pode movimentar a tempestade ou acabar com ela, a seu bel prazer, porém ele não tem nenhum outro controle sobre seu comportamento.

Entre os efeitos que se espera que um furacão provoque incluem-se: ruído alto; deflexão de projéteis quando o atravessam ou passam próximo a ele; erguer e lançar objetos, cegar e desorientar aqueles que não foram derrubados. Todos os testes de ST feitos para se manter em pé estarão submetidos a um redutor igual a -5, e qualquer um que esteja em meio à tormenta não enxergará nada além do que está dentro do seu próprio hex. Um furacão é capaz de erguer objetos de até 15 kg por hex de raio. Se alguma coisa for erguida, ela cairá de uma altura igual a 1D-1 vezes o diâmetro em metros, até um máximo de 50 m.

É muito difícil para um GM fazer descrever detalhadamente os efeitos de um furacão de grandes proporções. Assuma que ele geralmente provoca destruição maciça do que quer que encontre em seu caminho e prossiga a partir disto.

Duração: 1 minuto após atingir potência plena.

Custo básico: 4; metade para manter.

Tempo de operação: Idêntico ao do Tufão.

Pré-requisito: Tufão.

Relâmpago *Projétil*

Permite ao operador lançar um raio a partir da ponta de seu dedo. Não é tão destrutivo quanto uma bola de fogo, mas mais preciso para longas distâncias. Seus dados são TR 13, Prec +3, ½D 50, Max 100. Tende a "curto-circuitar" equipamentos eletrônicos, quando usado em ambientes de alta tecnologia. Um raio não pode ser lançado através de uma rede de metal, entre barras, dentro de um automóvel, etc. Ele saltará para o metal e se perderá. As armaduras de metal não oferecem proteção contra esta mágica (trate as armaduras de metal como se tivessem RD 0 e DP 1).

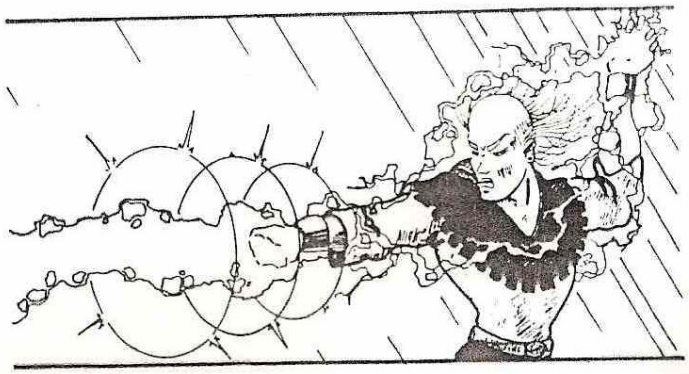
Um raio pode ter efeitos imprevisíveis. O GM pode, por exemplo, permitir que um mago dispare um raio em direção a um piso de metal. Isto não irá electrocutar aqueles que estão sobre o piso, mas talvez provoque um pequeno choque, prejudicando a concentração e provocando um pequeno (1 ponto, talvez?) dano. O GM pode encorajar o uso de raios enquanto eles não se tornarem um inconveniente...

Custo: Qualquer valor entre 1 e 3. O raio provoca 1D-1 pontos de dano para cada ponto de energia utilizado na sua realização.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos (os dedos do operador faiscarão quando a mágica estiver sendo conjurada).

Pré-requisito: No mínimo outras 6 mágicas de Ar.

Objeto: Cajado ou vara de condão (o raio é disparado a partir da extremidade do objeto). Custo para criar: 800 em energia e $1.200 em platina para adornos. Pode ser usado apenas por magos.



Convocar Elemental do Ar, Controlar Elemental do Ar, Criar Elemental do Ar – Veja pág. 30.

Mágicas do Fogo

Estas são mágicas para uso e controle do elemento Fogo. Toda vez que um hexágono de fogo for mencionado, significa que todo o hexágono foi tomado pelo fogo (v. *Chamas*, MB pág. 129). Se o volume das chamas for importante, assuma que o hexágono em chamas tem 2 m de altura.

Inflamar roupas: É difícil queimar roupas enquanto elas estão sendo usadas. Em geral, é possível inflamar uma parte das vestes da vítima ao se provocar 4 pontos de dano por fogo de uma só vez, usando a mágica "Atear Fogo" em seu terceiro nível. Isto é muito perturbador (redutor de -2 em DX) e provoca 1D-4 pontos de dano por turno. Qualquer um pode apagar o fogo batendo nele com as mãos (leva um turno se for bem sucedido num teste de DX).

A perda de 10 pontos de vida, devido ao fogo, de uma só vez, inflamará toda a roupa da vítima, produzindo uma tocha humana e provocando 1D-1 pontos de dano por turno. Ele só poderá ser apagado se a vítima rolar no chão durante 3 segundos ou saltar dentro d'água. As vítimas não poderão fazer mais nada até o fogo ser apagado, a menos que estejam protegidas (ex.: por Imunidade ao Fogo). Se um escudo perder mais de 10 pontos de vida em um turno, a DX do portador estará submetida a um redutor igual a -2 e ele sofrerá 1D-5 pontos de dano por turno até conseguir se livrar do escudo.

Estas instruções presumem que a vítima está usando roupas comuns. Uma armadura oferece uma boa proteção contra ataques com fogo; é quase impossível atear fogo em vestes debaixo de uma armadura e mesmo que se consiga, o fogo não ficará aceso. As roupas usadas sobre a armadura (ex.: um manto) poderiam se incendiar, mas a armadura protegeria contra as queimaduras (v. MB págs. 129-130). Por outro lado, fantasias e punhos rendados se incendeiam com muita facilidade.

Objetos encantados: Todos os objetos encantados envolvendo mágicas de Fogo devem incluir um rubi; o tamanho do rubi dependerá da mágica. Se o objeto tiver várias mágicas, ele precisará ter apenas uma jóia, grande o suficiente para a mágica mais poderosa.

Atear Fogo *Comum*

Esta é mais básica de todas as mágicas de Fogo. Ela produz uma fonte de calor e é usada para acender um objeto inflamável. Ela funciona melhor com papel e tecidos, e não afetará nenhum objeto que não queimaria com um fogo comum. Em especial, ela *não* ateará fogo em um ser vivo. Depois de aceso, o fogo queima normalmente.

Duração: 1 segundo.

Custo: Depende da quantidade de calor desejada. O custo para manter é igual ao custo para iniciar.

1- para um efeito igual ao de um palito de fósforo: capaz de acender uma vela, cachimbo ou pavio em 1 segundo.

2- para um efeito igual ao de uma tocha: capaz de acender papel ou tecidos em 1 segundo. Roupas comuns em uso levarão 4 segundos.

3- Para um efeito igual ao de um maçarico: capaz de acender madeira seca ou roupas em uso em 1 segundo, couro em 2, e madeira densa (ex.: peroba) em 6.

4- Para um efeito igual ao de fósforo ou magnésio se queimando: capaz de acender carvão em 1 segundo e madeira densa em 2.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia: 100. O objeto deve incluir um rubi no valor de $50.

Criar Fogo ***Área***

Exatamente como Atear Fogo, só que não precisa de combustível. Produz até um hexágono de chamas (ou uma esfera de chamas que cai no ar). Este é o fogo real, que provoca ignição em qualquer material inflamável que tocar. Não pode ser feita em rochas, inimigos, etc...

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2. Metade para manter. Não haverá necessidade de manutenção se houver combustível para o fogo queimar.

Pré-requisito: Atear Fogo.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia para criar: 300. Deve conter um rubi no valor de $200.

Moldar Fogo ***Área***

Permite ao operador moldar o formato das chamas. Um fogo natural não se moverá para um lugar onde ele não possa queimar, mas uma chama criada com a Mágica Criar Fogo não necessita de combustível e pode se mover. Uma chama mantém seu volume. Cada mudança de forma exige um segundo de concentração do operador e a *movimentação* da chama exige concentração constante (mas, depois de moldada, a chama manterá aquela forma até o efeito da mágica terminar, sem exigir concentração). A velocidade máxima é de 5m/s e a movimentação é feita no turno do operador. No entanto, se o fogo de 1 hexágono for moldado para cobrir 2 hexágonos, ele provocará apenas metade do dano àqueles que porventura entrarem nestes hexágonos. Um hexágono de fogo disperso em 3 hexágonos provocará apenas $^1/_3$ do dano e assim por diante.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2. Metade do custo para manter.

Pré-requisito: Atear Fogo.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia: 400. Deve incluir um rubi no valor de $300.

Extinguir Fogo ***Comum***

Apaga um hexágono de fogo (ou uma área menor se necessário). Uma área maior poderá ser afetada com um custo maior em fadiga. Afeta tanto o fogo comum como o mágico, mas não afeta aço derretido, lava, etc...

Duração: Depois de apagado, o fogo permanece apagado.

Custo: 3 por hexágono apagado.

Pré-requisito: Atear Fogo.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 400. Deve incluir um rubi no valor de $400 e um onix negro no valor de $100.

Resistência ao Fogo ***Área***

Evita a deflagração de fogos na área afetada; fósforos não se acendem, pederneiras não soltam faíscas, etc. *Não* apaga um fogo que tenha sido trazido de fora da área, embora tais chamas não sejam capazes de atear fogo em mais nada. É útil em qualquer lugar em que o fogo represente um perigo (como numa fábrica de pólvora, p.ex.). Qualquer tentativa de se atear fogo por meios *mágicos* estará submetida a um redutor igual a -5. Não resiste a fontes de calor muito intenso (como lava ou lasers de combate), mas impedirá o funcionamento de armas de fogo.

Duração: 1 dia. Não pode ser mantida.

Custo Básico: 3. Pelo dobro do custo submete as tentativas mágicas de ignição a um redutor igual a -10 e resiste a qualquer intensidade de calor menor do que os das estrelas.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisito: Extinguir Fogo.

Objeto: Uma área pode ser tornada permanentemente Resistente ao Fogo; multiplique o custo básico por 100. Deve-se usar um pouco de pó de rubi (com valor aproximado igual a $10 por ponto de energia).

Calor ***Comum***



Esta mágica aumenta a temperatura de um objeto até aquela que seria conseguida na forja de um ferreiro. Ela não produz necessariamente fogo, apesar de que a maioria das coisas se queimará se for aquecida o suficiente. Útil para cozinhar, etc. O Calor se irradiará normalmente (os GMs devem usar isto como orientação quanto aos efeitos; não tente transformar a mágica em um problema de física).

Qualquer mago que tenha a intenção de fazer uso intensivo desta mágica deveria se armar com uma lista dos pontos de fusão de diversos materiais. A mágica pode ter seus inconvenientes. Se você estiver na cadeia, será possível sair derretendo as grades... mas o calor irradiado provavelmente o assaria antes.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para um objeto do tamanho de um punho, 2 para um objeto com até 0,03 m³, 3 para um objeto com 1 hexágono e mais 3 para cada hexágono adicional. Manter a mágica custa o mesmo que para fazê-la, por minuto

Tempo de Operação: 1 minuto. Cada minuto aumenta a temperatura do alvo em 10 graus. O tempo pode ser reduzido à metade, se dobrarmos o custo em energia e assim por diante, mas é impossível usar *menos energia* por minuto, para se conseguir um aquecimento mais lento.

Pré-requisito: Criar Fogo; Moldar Fogo.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia: 400. Deve incluir um rubi no valor de $300.

Frio ***Comum***

O inverso da mágica anterior. Pode reduzir a temperatura de qualquer objeto até o zero absoluto (se for mantida por tempo suficiente)

Duração, Custo e Tempo de Operação: Igual aos valores da mágica Calor. Cada minuto diminui 10 graus na temperatura do alvo.

Pré-requisito: Calor.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia: 400. Deve incluir um rubi e uma safira no valor de $300 cada.

Imunidade ao Frio ***Comum***

O objetivo (pessoa, criatura ou objeto) e tudo o que tem consigo tornam-se imunes ao frio e ao enregelamento, mantendo uma temperatura "normal" enquanto a mágica durar.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 por pessoa ou 1 hex de área no caso de um objeto maior que 1 hexágono; 1 por minuto para manter. Se o objetivo precisar resistir a uma temperatura inferior a 20° C abaixo de zero, o custo será dobrado; se for necessário resistir a uma temperatura de zero absoluto, triplica.

Pré-requisito: Criar Fogo, Calor.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Só afeta o usuário. Custo para criar: 800 em energia, uma esmeralda no valor de $500 e um ônix negro no valor de $200.

Imunidade ao Fogo ***Comum***

O alvo (a pessoa, criatura, objeto) e qualquer coisa que ele carregue torna-se imune aos efeitos do calor e do fogo (mas não da eletricidade).

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 por pessoa ou 1 por hex de área no caso de um objetivo maior do que 1 hexágono; 1 por minuto para manter. Se o objetivo precisar resistir ao calor de uma fornalha ou um vulcão, o custo será dobrado; se for necessário resistir ao calor de uma estrela, de uma bomba atômica, etc., triplica contra mágicas de Fogo usadas para combate, o primeiro nível de imunidade é suficiente.

Pré-requisito: Extinguir Fogo, Frio.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Só afeta o usuário. Custo para criar: 800 em energia, uma esmeralda no valor de $500 e um ônix negro no valor de $200.

Bola de Fogo ***Projétil***

Permite ao operador atirar uma bola de fogo com a mão. Quando ela atinge alguma coisa, desaparece em uma lufada de chamas que é capaz de incendiar material inflamável. Seus dados são TR 13, Prec +1, ½D 25, Max 50.

Custo: Varia entre 1 e 3; a bola de fogo provoca 1D pontos de dano para cada ponto de energia aplicado.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, Criar Fogo, Moldar Fogo.

Objeto: Cajado ou vara de condão - o projétil é lançado de uma das extremidades. Custo em energia para criar: 800. Deve conter um rubi no valor de $400. Utilizável apenas por magos.

Bola de Fogo Explosiva ***Projétil***

Trata-se de uma bola de fogo que afeta tanto o alvo, quanto o que estiver nas proximidades. Os parâmetros são idênticos aos da Bola de Fogo. Pode ser lançada contra uma parede, um ponto no chão, etc. (com um bônus de +4 para atingir), para atingir os adversários com a explosão.

Custo: Qualquer quantidade entre 2 e 6: a bola de fogo provoca 1D pontos de dano para cada 2 pontos de energia aplicados. Ela *também* provoca dano ao que estiver nos hexes próximos; 1D a menos nos hex adjacentes (ou em alguém que esteja no hex-alvo, mas não seja diretamente atingido pela bola de fogo); 2D a menos na distância de 2 hex. (Exato! Uma bola de fogo explosiva de 2 pontos não é mais eficaz do que uma bola de fogo comum de 1 ponto. Desenvolva-a bem antes de atirá-la.)

Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisito: Bola de Fogo.

Objeto: Cajado ou vara de condão - o projétil é lançado de uma das extremidades. Custo em energia para criar: 1.200. Deve conter um rubi no valor de $500. Utilizável apenas por magos.

Jato de Chamas ***Comum***

Permite ao operador lançar um jato de chamas a partir do punho. O operador faz um teste contra DX-4 ou Jato Mágico em cada turno. Se atingir o alvo, ele deverá fazer a Avaliação de dano. É possível se esquivar ou bloquear este ataque mas não apará-lo. Considere-o como uma arma de mão – uma espada flamejante sem a espada –, que no entanto não serve para aparar. Esta é uma boa mágica para espetáculos, combates de perto, queimar cordas, etc. Um mago pode realizar a mágica duas vezes e possuir dois jatos de chamas; o segundo é uma arma da mão inábil, estando portanto sujeito a um redutor igual a -4.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 3 pontos. Provoca 1D pontos de dano para cada ponto de energia aplicado. O alcance do jato em hexes é igual ao número de dados. O custo de manutenção é o mesmo.

Pré-requisito: Criar Fogo, Moldar Fogo.

Objeto: Jóias. Custo em energia para criar: 800. Deve incluir um rubi no valor de $300 e uma quantidade de ouro no valor de $500. Só pode ser usado por magos.

Sopro de Fogo (MD) ***Comum***

Semelhante a Jato de Chamas, exceto que cada ponto de energia "compra" 1D+1 pontos de dano, ao invés de 1D, a chama sai da *boca* do operador, e esta mágica não pode ser mantida. O operador faz sua jogada de teste contra DX-2 ou Sopro Mágico (v. pág 94). Isto conta como uma ação; o operador precisa estar de frente para o alvo. Não há necessidade de gesticular com as *mãos* para se fazer esta mágica; ao invés disso, faz-se certos movimentos com os lábios e a língua. Logo, esta mágica pode ser feita "sem as mãos" qualquer que seja o NH do operador.

Se o GM achar que os jogadores estão abusando no uso desta mágica, ele poderá exigir que o operador coma alguns ingredientes mágicos raros (sangue de dragão e pimenta vermelha?) uma hora antes de fazer a mágica.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 4. Não pode ser mantida.

*Tempo de operação:*2 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, Jato de Chamas, Imunidade ao Fogo.

Objeto: Jóias. Custo em energia para criar: 1.000; deve conter $500 em ouro e um rubi no valor de $500. Utilizável apenas por magos.

Fogo Fantasmagórico ***Área***

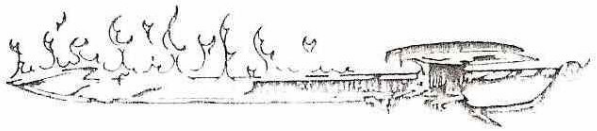
Cria uma área de chamas imaginárias. Aqueles que estiverem nas proximidades sentirão seu calor (e a dor, se a tocarem). Qualquer objeto que estiver no interior desta área parecerá estar se queimando. No entanto, as chamas não se propagarão nem causarão qualquer dano *real*. Mesmo a dor que elas provocam se resumirá a um simples formigamento após o choque inicial. As mágicas Moldar Fogo e Extinguir Fogo afetarão estas chamas fantasmagóricas. Já a água, *não* terá *nenhum* efeito sobre elas.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1 para criar; 1 para manter.

Pré-requisito: Moldar Fogo *ou* Ilusão Simples.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 200. Deve conter um rubi no valor de $100.



Arma Flamejante ***Comum***

Faz com que qualquer arma irrompa em chamas, o que não causa nenhum malefício ao usuário mas faz com que a arma provoque o seu dano normal acrescido de um bônus igual a +2 sobre objetos e adversários inflamáveis (depois de penetrar a armadura e contabilizar os demais bônus). As armas de metal não serão danificadas, no entanto, as armas de madeira virarão cinzas tão logo a mágica termine. A arma também ilumina como uma tocha.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para fazer. 1 por minuto para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: 2 níveis de Aptidão Mágica e Calor.

Objeto: Uma arma que se inflame sempre que for usada, *sem nenhum* custo em energia para o usuário. Custo em energia para criar: 750 (deve conter um rubi no valor de $400 incrustado na arma).

Chama Essencial ***Área***

O mesmo que "Criar Fogo", com a diferença de que a chama criada é a própria *essência* mágica do fogo. Qualquer mago é capaz de diferenciá-los com um simples olhar. Ela não pode ser apagada por água comum ou uma mágica qualquer, mas apenas por uma quantidade equivalente de Água Essencial ou por uma mágica do tipo Anulação de Magia. A Chama Essencial provoca dano +1 a qualquer um que seja queimado por ela, e dano + 2 a criaturas aquosas.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 3; 2 por minuto para manter. Esta chama ateará fogo a qualquer material inflamável e toda a labareda permanecerá sendo essencial enquanto a mágica durar. Se a mágica não for mantida, quaisquer materiais que tenham sido inflamados continuarão a queimar como fogo comum.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: No mínimo 6 outras mágicas de Fogo.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Utilizável somente por magos. Custo em energia para criar: 800. Deve conter um rubi no valor de $400.

Projéteis Flamejantes ***Comum***

Similar a "Arma Flamejante", porém realizada sobre uma arma de projétil. A arma, propriamente dita, adquire um aspecto ígneo e reluzente. Todo projétil por ela disparado irrompe em chamas e provoca +2 de dano como descrito acima. Ele continua queimando até se transformar em cinzas após atingir o alvo, ou depois de 10 segundos – o que acontecer primeiro.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para fazer, 2 para manter. Se o projétil a ser disparado for de pedra ou de metal, o custo será *duplicado*.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Arma Flamejante.

Objeto: Uma arma de projétil que dispara projéteis flamejantes sempre que for usada, sem *nenhum* dispêndio de energia por parte do usuário. Custo em energia para criar: $1.000; deve conter um rubi no valor de $500 engastado na arma.

Convocar Elemental do Fogo, Controle de Elemental do Fogo, Criar Elemental do Fogo – veja pág. 30.

Mágicas da Água

Estas são as mágicas para usar e controlar o elemento Água. Note que, apesar do corpo humano ser composto quase que completamente de Água, estas mágicas não afetarão a água contida no corpo humano (ou de outra criatura viva), a menos que isto esteja explicitado. Um hexágono de água, com 30 cm de profundidade, é equivalente a mais ou menos 230 l e é capaz de apagar um hexágono de fogo.

Localizar Água ***Informação***

Esta é a mais básica das mágicas do elemento água. Ela permite ao operador determinar a direção, distância e natureza geral da fonte significativa de água mais próxima. Use os modificadores para longa distância (pág. 10). Qualquer fonte de água conhecida poderá ser excluída se o operador mencioná-la especificamente antes de começar. Exige um bastão no formato de uma forquilha para sua execução. O teste estará submetido a um redutor igual a -3 se o bastão não estiver disponível

Custo: 2.

Objeto: Um bastão enforquilhado (pode ser também escavado em osso ou marfim). Custo em energia: 40; $300 em materiais.

Purificação de Água ***Especial***

Permite ao operador retirar todas as impurezas da água, ao derramá-la através de um arco ou anel (ou, numa emergência, seus próprios dedos) para dentro de uma vasilha. Será necessário apenas um teste, desde que o fluxo não seja interrompido.

Duração: A água permanece purificada, a menos que seja contaminada novamente.

Custo: 1 para cada 4 litros de água a serem purificados.

Tempo de operação: Usualmente, 5 a 10 segundos para cada 4 litros de água, a menos que sejam usados um arco e uma vasilha maiores.

Pré-requisito: Localizar Água.

Objeto: Um arco de osso ou marfim. Custo em energia: 50.

Criar Água ***Comum***

Permite ao operador criar água a partir do nada. Esta água pode aparecer em diversas formas. Ela pode aparecer dentro de uma vasilha, como um globo suspenso no ar (que cairá imediatamente) ou na forma de uma nuvem de gotículas (nesta forma, 4 litros de água apagarão um hexágono de fogo). A água não pode ser criada dentro de um inimigo para afogá-lo.

Duração: A água criada é permanente.

Custo: 1 para cada 2 litros d'água.

Pré-requisito: Purificação de Água.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia: 200.

Dissipar Água ***Área***

Provoca o desaparecimento de água (em qualquer forma), deixando um vácuo e/ou grãos de impureza secos. Boa para secar coisas, salvar uma pessoa de um afogamento, etc... (se houver mais água em volta, ela refluirá para preencher o espaço vazio). *Não pode ser usada como um ataque "desidratante" contra um inimigo* (veja a próxima mágica).

Duração: Permanente.

Custo básico: 3. Em águas profundas, 1 hex só tem 2m de profundidade.

Pré-requisito: Criar Água.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 300.

Desidratar ***Comum; Resistível por HT***

Retira a água dos tecidos do objetivo, provocando dano ou morte. Se for realizada de uma certa distância, ela afetará todo o corpo da vítima. Se for operada com o uso do Toque do Mago, o dano limitar-se-á à parte tocada. Uma armadura não oferece proteção contra esta mágica!

Duração: O dano só desaparecerá quando a vítima for submetida a um processo de cura.

Custo: 1 para cada 1D-1 pontos de dano provocados, até um máximo de 3.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Pelo menos 5 mágicas de Água, incluindo Dissipar Água.

Objeto: Cajado ou vara de condão. Só pode ser utilizado por magos. Precisa tocar a vítima. Custo: 700 em energia, mais $100 em ingredientes mágicos.

Respirar Ar ***Comum***

Permite ao objetivo respirar ar como se fosse água, também evita que criaturas aquáticas se desidratem no ar. Sua principal utilidade é manter peixes, sereias, tritões, etc, vivos fora d'água. O objetivo continua capaz de respirar água normalmente.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para fazer, 2 para manter.

Pré-requisito: Criar Água, Destruir Ar.

Objeto: Cajado, vara de condão, jóia ou roupas. Só funciona sobre o usuário. Custo em energia para criar: 150.

Respirar Água ***Comum***

Relacionada entre as mágicas do Ar, à pág. 31.

Moldar Água ***Comum***

Permite ao operador esculpir água (ou gelo, ou vapor) e até movimentar o resultado. Depois de ganhar uma forma, a água se manterá sem que o operador precise se concentrar mais, até que a mágica termine. A água movimentada com esta mágica se deslocará a uma velocidade de 3 hex/turno.

Uma forma útil é um muro de Água contra ataques com fogo. 80 litros de água serão suficientes para se erguer um muro de 2 metros de altura e um hexágono de comprimento. Ele será capaz de frear bolas de fogo e fogo comum, e provocará 2 D pontos de dano a qualquer elemental do fogo que penetre nele. 80 litros de água ocupam 0,08 m3 e pesam 80 quilos.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para cada 80 litros; 1 para manter toda a "escultura".

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Criar Água.

Objeto: Cajado, vara de condão e jóia. Custo para criar: 400.

Nadar ***Comum***

Descrito entra as mágicas de Movimento, á pág. 62.

Água Essencial ***Comum***

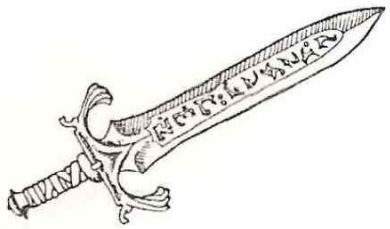
De um modo geral, esta mágica é similar à mágica Criar Água, com a diferença de que a água criada é a própria *essência* mágica da água. Ela é capaz de extinguir qualquer tipo de fogo, na mesma proporção em que a água comum extingue fogo comum. Ela também é três vezes mais eficiente para saciar a sede do que a água comum (i.e., tomar um copo de água essencial é equivalente a tomar três copos de água comum).

Duração: Permanente até ser utilizada. Se, por exemplo, ela for usada para apagar um incêndio, o vapor formado será de água comum.

Custo: 3 para cada 4 litros de água criados.

Pré-requisito: No mínimo 6 outras mágicas de Água.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Utilizável somente por magos. Custo em energia para criar: 800.



Andar na Água ***Comum***

Permite ao operador caminhar sobre a água como se ela fosse terra. Se a água estiver se movimentando, o GM poderá fixar uma penalidade para cada ação tentada enquanto se estiver sobre a água. Se a água estiver encapelada ou turbulenta, será exigido um teste de DX (talvez com um redutor significativo) em cada turno. Em caso de falha, o objetivo cairá. Apenas uma falha crítica interromperá a mágica.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para fazer; 2 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Moldar Água.

Objeto: Cajado, vara de condão, jóia ou roupas. Funciona apenas para quem está usando. Custo em energia para criar: 500.

Nevoeiro ***Área***

Cria uma área de nevoeiro denso. Um simples hexágono de nevoeiro será capaz de bloquear a visão. Armas e projéteis flamejantes perderão seu poder extra no nevoeiro. Penetrar num nevoeiro provocará 1 ponto de dano a um elemental do Fogo e subtrairá1 ponto do dano provocado por uma

Bola de Fogo ao atingir o alvo. No entanto, nenhuma quantidade de nevoeiro é capaz de extinguir um fogo.

Duração: 1 minuto.

Custo Básico: 2 para fazer; 1 para manter.

Pré-requisito: Moldar Água.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 300.

Aquavisão ***Informação***

Esta mágica permite ao objetivo enxergar através da água – para ver tesouros afundados, monstros de tocaia, etc...

Duração: 30 segundos.

Custo: 1 para cada 20 metros de profundidade (até um máximo de 200 m) para fazer e o mesmo para manter.

Pré-requisito: Moldar Água.

Objeto: Qualquer coisa. Custo para criar: 200 em energia.

Guarda-Chuva ***Comum***

Permite ao objetivo perambular sob a chuva, neve, etc, sem se molhar. Um "escudo" invisível provoca a deflexão dos pingos de chuva. Não funcionará contra granizo, chuva de pedras ou sapos, etc., de grande intensidade ou de origem mágica.

Duração: 10 minutos.

Custo: 1 para fazer e 1 para manter.

Pré-requisito: Moldar Água ou Escudo.

Objeto: Jóias. Permanentemente ativo. Só funciona sobre quem o usa. Custo em energia para criar: 100.

Corpo de Água ***Comum; Resistível por HT***

O corpo (e as vestes) do objetivo tornam-se líquidos, podendo infiltrar-se através de rachaduras, etc. O objetivo se conserva visível e mantém a capacidade de falar (embora o faça de modo gorgolejante). Enquanto estiver com esta forma ele não será capaz de segurar *nada*.

Uma pessoa que esteja sob a forma líquida conserva todos os seus sentidos normais. Ela estará submetida a um redutor igual a -3 no uso de mágicas e não poderá realizar ataques físicos contra quaisquer outras criaturas que não estejam também líquidas. Ela estará imune contra os danos físicos habituais (exceto golpes contundentes que provocam 1 ponto de dano cada), mas podem ser afetadas por mágicas de *Controle da Mente*.

Tanto as mágicas de Fogo como as de Água a afetam. A mágica Dissipar Água provoca 2D pontos de dano, Congelar a imobilizará (se não for resistida por HT) e as mágicas de Fogo do tipo usado em combate provocarão o dobro do dano.

O objetivo poderá se misturar a um lago, rio, oceano, etc., para se transformar numa forma semi-visível, mantendo sua capacidade de se deslocar a toda velocidade e recuperando 1 ponto de HT por minuto enquanto estiver submerso (apesar do que poderá enfrentar problemas com correntezas muito fortes). Ele não precisa respirar. Se o objetivo liquefeito tentar realizar proezas que se opõem à lei da gravidade (tal como fluir para o alto), o GM poderá exigir testes de ST submetidos aos redutores apropriados. Se o corpo do objetivo estiver dividido no momento em que a mágica terminar, ele reaparecerá no local onde se encontra a maior parte de seu corpo, sofrendo a perda de 1 ponto de dano para cada 2,5 kg de seu corpo que estiverem faltando. Não leve em consideração, neste caso, as partes que tenham sido afetadas por mágicas do Fogo, se o dano causado por elas já tiver sido computado.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para uma criatura de 1 hex, mais conforme o tamanho (proporcionalmente). 2 por hex para manter.

Pré-requisitos: Moldar Água.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Só funciona sobre quem o usa. Uma desvantagem séria é o fato de que, assim que é ativado, o objeto cai das mãos do usuário – com isso, uma mágica operada com tal objeto dura apenas 1 minuto. Custo em energia para criar: 1.200.

Jato d'Água ***Comum***

Permite ao operador lançar um jato fino de água a partir de um dos seus dedos. Faz com que todos os alvos sejam projetados para trás assim que forem atingidos e provoca dano em criaturas de fogo. Pode matar ou derrubar criaturas que voam em enxames. Este jato apaga incêndios de 1 hex provocados por fogo natural. O operador faz um teste em cada turno contra DX-4 ou Jato Mágico para ver se consegue atingir o alvo (esta manobra é considerada um ataque). É possível se esquivar de ou bloquear o jato, mas não aparará-lo. Qualquer personagem que seja atingido na face por um Jato d'Água terá a sua DX submetida a um redutor igual a -3 no turno seguinte para cada ponto de ST aplicado no jato.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 3. Provoca 1D pontos de dano para cada ponto de energia empregado na mágica. O alcance será igual ao número de dados.

Pré-requisito: Moldar Água.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Utilizável apenas por magos. Se o objeto for um cajado ou uma vara de condão, ele deverá ter uma extremidade azul (ou conter uma jóia azul engastada na ponta), de onde sairá o jato. Custo em energia para criar: 600.

Arma Congelante ***Comum***

Faz com que qualquer arma se torne congelante. Isto não causa qualquer efeito nocivo ao usuário, porém provoca +2 pontos de dano na maioria dos oponentes *se a arma penetrar a armadura* e +3 sobre criaturas de fogo. Estes bônus devem ser adicionados *depois* que o dano tiver sido calculado (por exemplo, um ataque congelante do tipo "perfurante" continua provocando um dano +2, e não +4).

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para fazer; 1 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Criar Água.

Objeto: Uma arma que se torna congelante sempre que for brandida, sem *nenhum* dispêndio de energia por parte do usuário. Custo em energia para criar: 750, mais $2.000 em ingredientes mágicos.

Esfera de Gelo ***Projétil***

Permite arremessar uma bola de gelo. Ela provoca dano por contusão quando atinge o alvo e se desfaz, transformada numa poça d'água. Uma esfera que produza 1D pontos de dano também será capaz de apagar 1 hex de fogo se for apontada com precisão. Seus dados são TR 13, Prec +2, ½D 40, Max 80.

Custo: Qualquer valor entre 1 e 3; produz 1D pontos de dano para cada ponto de energia utilizado na mágica, ou o *dobro* contra criaturas do fogo.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisito: Moldar Água.

Objeto: Cajado ou vara de condão (a bola é disparada da extremidade do objeto). Custo em energia para criar: 400. Deve conter na ponta uma safira no valor de $500. Utilizável apenas por magos.

Adaga de Gelo ***Projétil***

Permite ao operador criar um sincelo (estalactite de gelo) afiado e cortante como uma navalha, com os seguintes parâmetros: TR 13, Prec. +3, ½D 30, Max 60. Quando atinge o alvo este projétil provoca dano por perfuração e se derrete instantaneamente.

Custo: 1 a 3. Provoca 1D-1 pontos de dano por perfuração para cada ponto de energia aplicado. Não provoca danos extras em criaturas do fogo.

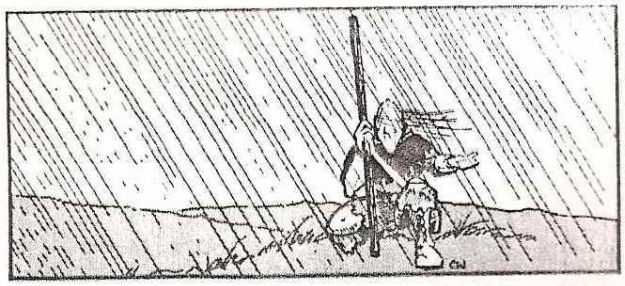
Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisito: Esfera de Gelo *ou* Jato d'Água.

Objeto: Jóias. Deve ter o formato ou o desenho de uma adaga. Custo em energia para criar: 400. Utilizável somente por magos.

Chuva ***Área***

Veja a descrição existente entre as mágicas do Ar, na pág. 31.



Geada ***Área***

Cria uma camada de geada sobre todas as superfícies da área afetada. A geada é verdadeira e terá duração indefinida se a temperatura estiver abaixo de temperatura de congelamento. Em condições mais brandas, a geada derreter-se-á rapidamente, transformando-se em orvalho. Se for lançada sobre um fogo mágico ou natural, a geada provocará uma nuvem de vapor e fará com que as chamas diminuam por alguns segundos. Apenas um fogo muito pequeno – de um fósforo ou uma vela – poderia ser apagado com uma mágica Geada.

Se for lançada sobre um elemental do fogo, ou qualquer outra criatura do fogo, ela provocará 1 ponto de dano, porém isto servirá mais para deixar a criatura zangada do que para livrar-se dela.

Duração: A geada durará até derreter-se naturalmente.

Custo básico: 1.

Pré-requisito: Criar Água ou Frio.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia para criar: 200, mais uma pedra preciosa azul no valor de $300.

Camada de Gelo *Área*

Cobre o piso ou o solo com uma camada de gelo límpido de 2,5 cm de espessura. Esta camada de gelo é bastante escorregadia. Todos os combates de perto, ataques à queima-roupa e defesas ativas estarão submetidos a um redutor igual a -3 quando realizados sobre uma camada de gelo. Outras perícias físicas, inclusive ataques com armas de projétil e armas arremessadas ficam submetidas a um redutor de -2. Até mesmo caminhar sobre esta camada não é fácil – de um modo geral, qualquer personagem que esteja querendo andar ou correr sobre uma camada de gelo precisará fazer um teste de DX-2 ao entrar em *cada* hex afetado pela mágica. Se falhar no teste, ele cairá no gelo. No turno seguinte ele poderá fazer outro teste contra DX-2 para ver se consegue se levantar. Calçados com pregos eliminam todos os redutores devido ao gelo.

As camadas de gelo são bastante difíceis de distinguir. Qualquer personagem que não esteja observando o solo com atenção em busca de gelo deverá ser bem sucedido num teste contra IQ-3 para dar-se conta da existência de uma camada de gelo antes de pisá-la.

Um hex de gelo destruirá um hex de fogo, e vice-versa.

Duração: Uma camada de gelo durará até se derreter naturalmente.

Custo básico: 3.

Tempo de operação: 2 segundos para cada 3 pontos de ST aplicados na operação.

Pré-requisito: Geada.

Objeto: (a) Tapete. Custo por hex: 100 em energia mais $250 em ingredientes mágicos. (b) Cajado, vara de condão ou jóias. Custo para criar: 250 em energia mais uma pedra preciosa azul no valor de $500.

Congelar *Comum*

Transforma água em gelo sólido. O gelo conservará o formato do recipiente. No caso de água livre, o volume afetado se congela na forma de um cubo ou esfera, segundo a preferência do operador. Pode-se usar uma mágica Moldar Água para se dar forma a água antes de congelá-la, ou para alterar a forma do gelo obtido.

Lembre-se que ao congelar, a água se expande. Fazer esta mágica sobre a água contida dentro de um recipiente pode provocar o rompimento deste, em conseqüência da pressão do gelo nele contido

Duração: O gelo dura até derreter naturalmente.

Custo: 2 para um objeto do tamanho de um punho; 4 para um objeto de até 33 cm3; 6 para um objeto de 1 hex; 3 a mais para cada hex adicional. Se a temperatura estiver abaixo do ponto de congelamento, o operador pode manter a mágica por meio da aplicação de uma quantidade de ST igual à usada para fazer a mágica, a cada 10 minutos.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Moldar Água.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo para criar: 200 em energia mais uma pedra preciosa azul no valor de $100.

Descongelar *Área*

Transforma gelo sólido em água.

Duração: Acima da temperatura de congelamento: permanente; abaixo da temperatura de congelamento: 10 minutos.

Custo básico: 1 (no mínimo 2). Sob temperaturas abaixo do congelamento o custo para manter é o mesmo.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Calor ou Congelar.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo para criar: 300 em energia mais $100 em ingredientes mágicos.

Gelovisão *Comum*

Dá ao objetivo a capacidade de enxergar através do gelo sólido ou através de montes de neve – para ver cavernas, vítimas soterradas, o solo, a água sob o gelo, etc. Tanto a neve como camadas de gelo íntegro (de até 50 metros de espessura) tornam-se transparentes para o objetivo, para onde quer que ele olhe. No entanto, nenhum tipo de terra, mineral ou metal será transparente, nem tampouco o será o gelo partido.

Duração: 30 segundos.

Custo: 2 para cada 10 metros de profundidade; o mesmo para manter.

Pré-requisito: Moldar Água.

Objeto: Qualquer coisa. Custo em energia para criar: 400.

Sapatos de Neve *Comum*

Permite ao objetivo caminhar sobre a neve ou o gelo como se se tratasse de solo normal. Os sapatos de neve eliminam quaisquer redutores que incidem sobre DX ou sobre determinadas perícias em função da neve e do gelo. O objetivo ainda estará submetido aos redutores devido a uma superfície *instável*, tal como gelo flutuante ou uma avalanche.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para fazer; 1 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Moldar Água.

Objeto: Sapatos, botas ou sandálias. Só funciona em quem os calça. Custo em energia para criar: 350.

Neve *Área*

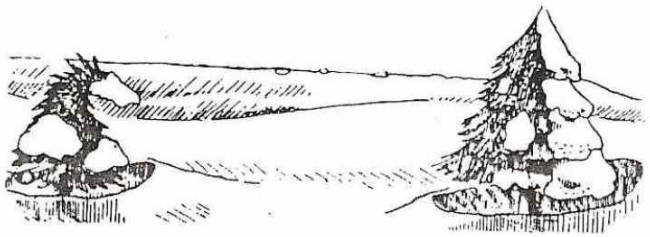
Cria (ou evita a formação de) 2,5 cm de neve, num ambiente externo normal. Para funcionar adequadamente esta mágica deve ser realizada quando a temperatura for menor ou igual a 0° C. Ao ser realizada sob temperaturas mais altas esta mágica simplesmente provocará uma garoa fina que umedece o solo sem produzir grandes poças.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1/15. Cada 1/15 ST adicionais aumentam a quantidade de neve à razão de 2,5 cm por hora, O custo para manter é o mesmo por hora.

Pré-requisito: Nuvens, Geada.

Objeto: Cajado. Custo em energia para criar: 450. Deve ser mantido sob refrigeração quando não estiver sendo usado. O objeto perderá seus poderes, se ficar exposto por mais de 2 horas a temperaturas maiores do que 32°C . Utilizável apenas por magos.



Granizo *Área*

Provoca a queda de granizo. A temperatura precisa estar *acima* da de congelamento. Seu principal efeito é causar um forte elemento de distração sobre quem estiver sendo atingido pelo granizo. Os feiticeiros precisam ser bem sucedidos num teste de Vontade em cada turno para serem capazes de manter a concentração. Por um custo igual ao quíntuplo do normal, os GMs podem permitir que as pedras sejam ***realmente grandes***, de modo a provocarem 1D-2 pontos de dano por contusão por turno.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1/5; o mesmo para manter. Para se obter pedras de granizo grandes o suficiente para causar dano, o custo básico é igual a 1.

Pré-requisito: Neve.

Objeto: Cajado. Utilizável apenas por magos. Custo para criar: 500.

Enregelar *Comum; Resistível por HT*

Abaixa a temperatura de todos os tecidos do corpo do objetivo, provocando dano ou a morte. Se for realizada de uma certa distância, afeta a vítima como um todo; se for operada através do Toque do Mago, o dano ficará restrito à área tocada. Armaduras não oferecem proteção.

Duração: O dano perdura até que a vítima seja submetida a um processo de cura.

Custo: 1 por dado de dano provocado, até um máximo de 3.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: No mínimo 5 mágicas de Água, incluindo Geada e Congelar.

Objeto: Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos. Precisa tocar a vítima. Custo para criar: 700 em energia mais uma pedra preciosa azul no valor de $500.

Gêiser (MD) *Área*

Esta mágica faz com que um Gêiser de água escaldante jorre do solo. Ele cria um buraco igual ao seu raio, conforme definido pelo operador. Todos os que estiverem dentro do perímetro do Gêiser sofrerão 3D pontos de dano. Eles são automaticamente empurrados para fora da área de efeito, precisando ser bem sucedidos num teste de DX-5 para se manter em pé!

Dois segundos após o início do Gêiser, a água começa a cair em gotículas. Sob condições normais, isto afeta uma área duas vezes maior do que o raio original do Gêiser. Todos os que estiverem sob esta área de respingos sofrerão 1D pontos de dano por segundo. *Exemplo*: Cria-se um Gêiser com raio igual a 2 hexes. Todos aqueles que estiverem naquela área sofrerão 3D pontos de dano. Depois de 2 segundos, todos aqueles que estiverem numa área de 4 hexes (não mais de 2 hexes), sofrerão 1D pontos de dano.

Se o operador estiver na área do Gêiser, ele sofrerá os danos normalmente, mas se ele estiver na área dos respingos, não será atingido. As armaduras pressurizadas fornecerão proteção contra a água fervente, como se ela fosse fogo (v. **MB**, págs. 129-130). Outros tipos de armaduras protegem de maneira imperfeita: pelo menos 2 pontos de dano por turno, devido à corrente direta, ou 1 ponto de dano por turno devido aos respingos ultrapassam esta proteção.

O gêiser só pode eclodir da terra. A mágica não funcionará num telhado! Se for realizada sob circunstâncias anormais, poderá produzir efeitos interessantes (tais como fluxos contínuos de água fervente fluindo montanha abaixo sobre os inimigos), os quais, no entanto, deverão ser controlados pelo GM.

Duração: 1 segundo.

Custo básico: 5 para fazer, 2 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: 6 mágicas de Água e 4 mágicas de Terra *ou* 4 de Fogo.

Convocar Elemental de Água, Controlar Elemental de Água e Criar Elemental de Água, veja pág. 30.

Encantamentos

Estas são mágicas para fazer e desfazer objetos encantados. Só podem ser feitas através de Magia Cerimonial (v. pág. 13).

Encantar (MD) ***Encantamento***

Este é o mais básico de todos os encantamentos. Para poder colocar uma mágica num objeto, o operador *também* precisa saber esta. Ela é também um pré-requisito para todos os encantamentos, com exceção de Pergaminho Mágico.

Quando um objeto é encantado, o teste de habilidade do mago é determinado pelo valor *mais baixo* entre seu NH na mágica Encantar e seu NH na mágica que está sendo colocada no objeto. Se o mago tiver assistentes, o nível de habilidade deles nas duas mágicas deverá ser maior ou igual a 15, mas o teste será baseado no nível de habilidade do operador.

Duração: Todos os objetos encantados são permanentes, a menos que eles sejam destruídos ou o encantamento seja removido. V. a seguir.

Custo e Tempo de operação: Veja págs. 17-18.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, e no mínimo, uma mágica de cada uma de 10 outras escolas.

Pergaminho Mágico ***Encantamento***

Permite ao operador escrever um pergaminho mágico, incluindo nele quaisquer mágicas de outras Escolas. Lido em voz alta por um mago que entenda a sua linguagem, este pergaminho fará a mágica uma vez. Seu poder então estará perdido e a escrita desaparecerá. A leitura de um pergaminho exige o *dobro* do tempo normalmente necessário para se realizar a mágica. O mago que lê o pergaminho pagará o custo normal em energia. Não será necessário nenhum teste de habilidade enquanto a mágica estiver sendo lida, a menos que haja alguma resistência contra ela. Neste caso, faça um teste usando o nível de habilidade do mago que escreveu o pergaminho.

Um pergaminho pode ser lido em *silêncio*, para ver o que ele diz. Qualquer mago que entenda a língua saberá o que a mágica faz. Esta leitura não fará com que ela se realize.

As mágicas podem ser escritas em qualquer material, mas o mais comum é o pergaminho. O dano infligido ao pergaminho não afeta sua eficácia, enquanto o texto da mágica estiver legível.

Tempo de operação: O número de dias necessários para se escrever um pergaminho é igual à energia necessária para se fazer a mágica original (custo básico para as mágicas de área), sem levar em conta nenhum bônus devido ao nível de habilidade. Multiplique este valor por $25 para obter o valor de mercado do pergaminho mágico. *Exemplo*: Um pergaminho mágico com a mágica Retrovisão (v. pág. 60) levaria 3 dias completos para ser escrito e custaria normalmente $75. No fim deste período, o GM fará um teste de habilidade do mago com a mágica Pergaminho Mágico ou com a mágica que está sendo escrita (o que for mais baixo). Uma falha significa que o pergaminho não funcionará. Uma falha crítica significa que ele fará uma mágica defeituosa.

Duração: Tanto quanto a mágica duraria normalmente. Se a mágica for do tipo que pode ser mantida, isto poderá ser feito pelo mago que vier a ler o pergaminho.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, Alfabetização. Um mago não poderá escrever um pergaminho para uma mágica que ele não conheça.

Remoção de Encantamento *Encantamento*

Retira uma mágica de um objeto encantado. Não afeta os outros encantamentos existentes no mesmo objeto. Exceção: Uma falha na tentativa de remover um encantamento limitante (v. pág 41) removerá todos os encantamentos do objeto.

Modificadores: -3 se o operador não souber fazer a mágica que está tentando remover. -3 se ele não souber exatamente o quê é a mágica. -3 para cada uma das outras mágicas existentes no objeto. Estes modificadores são cumulativos.

Duração: A Remoção é permanente.

Custo: 100 ou 1/10 da energia usada originalmente para colocar o encantamento, o que for maior.

Tempo de operação: igual ao da mágica Encantar. Veja págs. 11-18.

Pré-requisito: Encantar.

Suspensão de Encantamento ***Encantamento***

Funciona como o anterior, porém ao invés de eliminar, apenas suspende os efeitos do encantamento, que embora aparentemente tenham sumido, reaparecerão assim que terminar o efeito da Suspensão de Encantamento. Se qualquer pessoa fizer uma tentativa de pesquisar ou detectar um encantamento suspenso, a mágica de informação será resistida com um redutor igual a -5.

Modificadores: -3 se o operador não souber fazer a mágica que está tentando suspender. -3 se ele não souber exatamente o quê é a mágica. -3 para cada uma das outras mágicas existentes no objeto. Estes modificadores são todos cumulativos.

Duração: 1 hora.

Custo: 25 ou 1/100 da energia usada originalmente para colocar o encantamento, o que for maior.

Pré-requisito: Encantar.

Energização *Encantamento*

Produz um objeto mágico total ou parcialmente "auto-energizado", ou seja, um objeto que exige uma quantidade menor de energia para ser usado. A energia extra é drenada diretamente do mana ambiente. Estes objetos têm grande procura, pois não fatigam seus usuários.

Se o objeto tiver 1 ponto de energia própria, o usuário daquele objeto gastará 1 ponto a menos de energia para *fazer* ou *manter* a mágica. Exemplo: a mágica Vôo normalmente exige 5 pontos de energia para ser feita e 3 para ser mantida. Com um anel auto-energizado que tenha 1 ponto de energia, seriam necessários apenas 4 pontos para fazê-la e 2 para mantê-la.

Este resultado pode ser conseguido em uma área de intensidade normal de mana. Numa área de intensidade baixa de mana, apenas metade dessa energia é produzida (arredondada para baixo). Numa área de mana alto ou muito alto, a energia fornecida será o dobro, mas nunca mais que isso.

Se um objeto tiver energia própria suficiente para o custo de manutenção da mágica ser zero, ele poderá ser tratado como "permanentemente ativo" depois que a energia para fazer a mágica tiver sido despendida (mas o usuário ainda precisa permanecer acordado, etc, para manter a mágica normalmente). No entanto, se o objeto tiver energia suficiente para que o custo para fazer a mágica seja igual a zero, o objeto será para todos os efeitos, "permanentemente ativo" e não exigirá nenhum tipo de manutenção consciente. O usuário pode até desligá-lo, se quiser.

Custo em energia: 500 para o primeiro e segundo pontos de energia própria, 1.000 para o terceiro e o dobro para cada ponto adicional. Pode ser refeito com um nível maior, como em Precisão (pág. 39).

Pré-requisito: Recuperar Força.

Velocidade ***Encantamento***

Este encantamento, ao ser colocado sobre um objeto que permite ao usuário fazer uma mágica, reduz seu tempo de operação. Cada ponto de Velocidade reduz o tempo de operação pela metade, do mesmo modo que um ponto no nível de habilidade faz por um mago. Se o tempo de operação for reduzido para menos de 1 segundo, o objeto poderá ser usado para fazer a mágica sem depender de concentração.

Custo em energia para criar: 500 cada pelo 1º e 2º pontos de Velocidade; 1.000 pelo 3º e o dobro para cada ponto adicional. Pode ser repetido num nível mais elevado, como na mágica Precisão (pág. 39).

Pré-requisito: Apressar.

Feitiço *Encantamento*

Torna o objeto impossível de *pegar, tirar, derrubar, etc*. Este efeito por si só é apenas uma inconveniência, mas pode chegar a ser útil. Assim, por ex., você nunca derrubará uma arma enfeitiçada, ou um par de óculos enfeitiçado nunca cairá de seu rosto. No entanto, se um objeto enfeitiçado contiver uma outra mágica maligna, ele se torna muito mais perigoso. O efeito Feitiço é "permanentemente ativo".

Para escapar de um objeto enfeitiçado é preciso remover ou suspender o encantamento, encontrar alguém que realize a mágica Remoção de Maldição, ou amputar a parte do corpo afetada. As tentativas de quebrar ou cortar fora o objeto enfeitiçado falharão (ou resultarão em amputação).

GMs: Façam com que esta regra tenha resultados totalmente sem lógica, se necessário, para manter o objeto enfeitiçado na vítima. Afinal, os feitiços não têm nenhuma lógica!

Um feitiço pode ser limitado por uma mágica de Conexão ou Senha. Um anel,

por exemplo, poderia ser encantado com um Feitiço, a mágica Cegar e a senha "Gesundheit". Qualquer um que usasse o anel ficaria cego, porém ao dizer a palavra mágica, o anel cairia de seu dedo!

Custo em energia para criar: 200.

Pré-requisito: Encantar.

Pequeno Desejo (MD) ***Encantamento***

Esta mágica, assim como os outros tipos de Desejo mais poderosos (descritos a seguir), deve ser realizada sobre um anel, um amuleto ou uma pedra preciosa. O usuário daquele objeto passa, então, a ser capaz de escolher e especificar o resultado de uma jogada de dados qualquer (exceto uma que envolva magia), que seja feita na sua presença, exatamente *antes* dela ser feita. Isto não é uma "ação"; não consome tempo e pode ser utilizado a qualquer momento. Assim que for usado, um desejo estará perdido.

Um Desejo pode afetar uma única jogada ou ação. Você pode usar um desejo na sua jogada de ataque, ou na de Avaliação de Dano, mas não em ambas. Um desejo também não pode ser usado para alterar um teste de envelhecimento, nem um teste de emprego, nem uma tentativa de se encontrar um empregado, pois estes testes envolvem diversas ações. Os GMs têm toda liberdade para coibir qualquer uso das mágicas Desejo que eles considerarem abusivo ou como fator de desequilíbrio.

Custo: 180.

Pré-requisito: Aptidao Mágica e pelo menos uma Mágica de cada uma de 10 escolas diferentes.

Desejo(MD) ***Encantamento***

Esta mágica confere ao operador a possibilidade de mudar acontecimentos recentes. Ela anula o resultado de qualquer jogada de dados que tenha acabado de ser feita ,*exceto* as que envolvam operações mágicas, e o substitui pelo resultado desejado pelo operador. Aplicam-se, aqui, as mesmas restrições descritas acima.

Custo: 250.

Pré-requisito: Aptidão Mágica em nível 2, Pequeno Desejo e pelo menos uma Mágica de cada uma de 15 escolas diferentes.

Grande Desejo (MD) ***Encantamento***

Com esta mágica pode-se fazer praticamente qualquer coisa. Em particular:

(1) Ela pode ser usada para operar qualquer mágica sem dispêndio de energia, com garantia de sucesso automático e sem nenhuma chance de ser resistida (para as mágicas de custo variável, a energia máxima disponível é igual a 1.000. O operador não precisa conhecer a mágica, nem mesmo ter um livro com a sua descrição – tudo o que ele precisa saber é que a mágica existe. Se se tratar de uma mágica "contínua", o GM é quem deve determinar por quanto tempo ela irá durar.

(2) Ela pode ser usada para melhorar os parâmetros de um personagem em caráter permanente. Ela proporcionará um aumento de 1 nível no valor de qualquer um dos atributos, ou de 3 níveis no NH de qualquer uma de suas perícias. Ela pode também ser usada para provocar a diminuição dos parâmetros de um adversário, desde que ele esteja presente quando o desejo for formulado.

(3) Ela pode conceder uma vantagem qualquer de valor igual a 20 ou menos, ou remover uma desvantagem qualquer que valha até 20 pontos. Da mesma forma, um inimigo pode ser amaldiçoado com a perda de uma vantagem ou a imposição de uma desvantagem, desde que ele esteja presente quando o desejo for formulado. O inimigo não tem nenhuma chance de resistir!

(4) Ela pode fazer *qualquer* outra coisa que o GM ache que não vá tornar a aventura, ou campanha, ridícula ou desequilibrada.

Embora seja imensamente poderosa, esta mágica não é usada com freqüência. Ela *nunca* pode ser aprendida em nível superior a 15. Além disso, se qualquer jogada de teste, que for feita enquanto se está formulando um Grande Desejo falhar, isto custará 1 ponto de IQ tanto ao operador, como a cada um de seus ajudantes e provocará 6D pontos de dano! As falhas críticas resultam em verdadeiras catástrofes. Dificilmente haverá Grandes Desejos à venda. Se houver, o seu preço mínimo deverá girar em torno de $100.000.

Custo: 2.000.

Pré-requisito: Aptidão Mágica em nível 3, Desejo e uma soma dos valores dos atributos IQ e DX maior igual a 30.

Golem(MD) ***Encantamento***

Permite ao operador criar e animar um servo ou guerreiro permanente. Os atributos dos diferentes tipos de golens estão descritos na pág. 106. Os Golens são guerreiros excelentes: eles nunca se cansam e são imunes à dor, ao atordoamento e coisas similares. Além disso, não se sabe da existência de nenhuma mágica que possa "roubar" um Golem de seu criador. Esta é uma mágica permanente, e o Golem é "permanentemente ativo".

Um golem sempre seguirá as ordens verbais de seu criador, o qual, por sua vez, poderá instruí-lo a obedecer a outros. Ele só entende uma linguagem (que seu criador deve saber falar). Ele não é dotado de iniciativa própria e, portanto, ignorará qualquer situação para a qual não tenha recebido as devidas instruções. Por outro lado, ele jamais se esquece das ordens recebidas.

Os golens não são capazes de curar a si próprios e serão destruídos se sua HT chegar a zero. Qualquer mágica de cura, com exceção de *Ressurreição*, funcionará sobre um golem, *sempre e quando for realizada pelo seu criador*. Não há nenhuma outra forma de se curar ou restaurar um golem. Para criar um Golem, o operador precisa, em primeiro lugar, construir o seu corpo (e este trabalho só pode ser feito pelo próprio operador) e daí então animar este corpo através deste encantamento. O golem dura enquanto sua HT não for reduzida a zero, ou até que seu criador (diante dele) lhe ordene que cesse de existir. Para controlar um golem não é necessário nem se concentrar, nem manter a mágica.

O custo e o tempo de operação variam: Veja a pág. 106.

Pré-requisito: Moldar Terra e Animar. Dependendo do tipo de Golem que se deseja, outras mágicas também poderão vir a ser necessárias (veja a pág. 106).

Encobrir ***Encantamento***

Ao ser realizada sobre um objeto, esta mágica o torna maior por dentro do que por fora. Pode ser usada sobre um bolso, mala, gaveta, jarro, etc. O incremento do espaço interno é de 2 metros cúbicos por quilo de capacidade. O espaço adicional pode ficar disfarçado por um fundo falso, ou algo no gênero. Dependendo da energia empregada para fazer a mágica, os objetos que se encontrarem Encobertos poderão ou não contar como Carga. Se o objeto for destruído, tudo o que ele continha desaparecerá. O tempo necessário para se encontrar um objeto guardado dentro de uma Cobertura depende de quão profunda ela é.

Uma Cobertura suficientemente grande pode abrigar uma pessoa. Só haverá problemas com o ar se a Cobertura for lacrada.

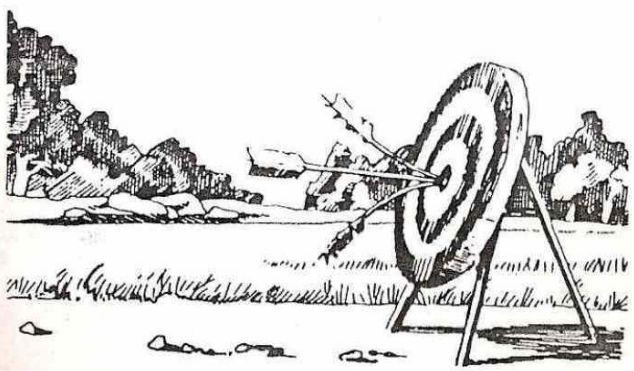
Pré-requisito: Criar Objeto, Reduzir Peso.

Custo em energia para fazer: 100 para cada quilo de capacidade extra se os objetos contarem como Carga; 200 se não contarem.

Objeto: Qualquer coisa que normalmente sirva para conter outras coisas.

Encantamentos de Armas

A menos que alguma coisa seja especificada em contrário, o alvo de qualquer uma destas mágicas deve ser uma arma. O último a apanhá-la é o seu "dono". Todas são permanentes e não exigem que o usuário despenda energia.



Precisão ***Encantamento***

Melhora as chances de um golpe desferido com a arma atingir seu alvo, aumentando o nível de habilidade de quem a usa. Esta mágica pode acrescentar de 1 a 3 pontos ao NH.

Custo em energia: Depende do bônus. +1: 250; +2: 1.000; +3: 5.000. Divida o custo por 10 se o objetivo da mágica for um projétil (ex.: uma flecha com um bônus de +3 exigiria apenas 500 pontos de energia).

Se uma arma já tiver esta mágica em um nível mais baixo, o operador poderá incorporar a mágica em um nível mais alto (tornando a arma mais precisa). O custo de energia para esta nova mágica é a diferença entre os dois níveis.

Pré-requisito: Dextreza, ou 5 mágicas do Ar.

Pujança ***Encantamento***

Faz com que a arma produza um dano maior quando atinge o alvo. A mágica aumenta o *dano básico*. As armas encantadas têm mais possibilidade de penetrar em uma armadura.

Custo em energia: Depende do bônus. +1: 250; +2: 1.000; +3: 5.000.

Dobre o custo se o objetivo for uma arma de projétil. Divida o custo por 10 se se tratar de um projétil (ex.: uma flecha) Note que a mágica pode ser refeita em um nível mais alto, como no caso de Precisão (anterior).

Pré-requisito: Pelo menos 5 mágicas de Terra.

Sacar Rápido ***Encantamento***

A arma saltará para a mão de seu dono quando ele o quiser, ficando instantaneamente preparada (não é necessário fazer nenhuma manobra Preparar!). Tudo de que se precisa é um comando mental do dono da arma; não há necessidade de nenhuma jogada de dados. Não funcionará se a arma se encontrar a mais de 1 metro de distância, ou se ela estiver presa, atada à bainha por uma corda ou cabo, dentro de uma mochila, etc. Uma arma com este encantamento não ficará despreparada após um ataque depois de ter sido usada para aparar um golpe, mesmo que ela não seja balanceada (v. MB, pág. 104).

Objeto: Este encantamento pode ser colocado sobre qualquer ferramenta – não apenas sobre armas.

Custo em energia para fazer: 300 para cada 0,5 kg de peso (no mínimo 0,5 kg); 2.000 para uma mochila, aljava, etc. , da qual os projéteis comuns saltarão para a mão do dono conforme a necessidade.

Pré-requisito: Aporte.

Arma Dançante ***Encantamento***

Uma arma que contenha este encantamento lutará por si própria sob o comando de seu dono, pairando no ar como se estivesse sendo brandida por um guerreiro invisível. Ela terá um NH igual a 15, Velocidade 5 e uma ST (para fins de dano) igual à energia empregada na mágica; ela fará uso de uma estratégia inteligente e seguirá os comandos verbais ou mentais de seu dono quanto a qual inimigo atacar. Ela continuará lutando até ser dominada (veja abaixo), seu dono morrer, ou mandá-la parar. Esta mágica não funcionará sobre armas de projétil!

Qualquer ataque feito a uma arma dançante estará submetido a um redutor: igual a -4 (para uma arma de haste), -5 (no caso de uma espada ou machado), e -6 (para uma adaga ou pistola). Se a arma sofrer uma falha crítica, ou for atingida por um sucesso decisivo, ela ficará "atordoada" e fora de combate (a menos que se quebre, caso em que ela ficará destruída). Se o seu dono for *morto*, ela cairá ao solo, mas se ele apenas cair inconsciente, ela continuará a combater o inimigo mais próximo. Uma arma dançante também pode ser capturada com uma rede ou um saco (o teste é o mesmo usado para atingi-la, mas o GM pode impôr modificadores (redutores ou bônus), dependendo da engenhosidade do método usado).

A arma também pode ser instruída a atacar qualquer um que se aproxime a uma certa distância; pode-se usar uma mágica de Conexão para ativá-la apenas sob determinadas circunstâncias. No entanto, depois de ativada, se o seu dono não estiver por perto, ela atacará qualquer um que esteja a seu alcance (primeiro os que estiverem mais próximos, a menos que a Conexão contenha outras instruções).

Custo em energia para fazer: 1.000 para cada 0,5 kg de arma (no mínimo 0,5 kg). Duplique o custo para obter uma arma com Velocidade igual a 6, ou um NH igual a 18. Para obter uma arma com estas duas vantagens multiplique o custo por 4.

Pré-requisito: Golem de Ar.

Espada Fiel ***Encantamento***

Sempre que a arma objetivo for derrubada ou arremessada ela procurará voltar para a mão do seu usuário – mesmo que ele não esteja em condições de lutar. Ao ser derrubada, ela volta no turno seguinte como se tivesse sido Sacada Rapidamente. Ao ser arremessada, ela voa até atingir algo ou cair no chão, depois do quê retorna numa trajetória tão direta quanto possível, com um Deslocamento igual a 12. Nesse movimento de retorno, ela se desviará dos inimigos, *sem* atacá-los! Se o seu dono morrer, ela retornará para perto de seu corpo, mas depois disso, permanecerá fiel à primeira pessoa que a apanhar.

Durante o seu retorno, uma arma fiel pode ser capturada numa armadilha, apanhada no ar, etc. , mas será preciso ser bem sucedido num teste de DX-4 para apanhá-la, além do que, os seus esforços constantes para retornar às mãos do seu dono submeterão qualquer um a um redutor igual a -4 em sua tentativa de lutar com ela.

Uma arma fiel pode ser vendida ou dada a qualquer momento, mas a transação precisa ser totalmente voluntária. A partir de então, ela passará a ser fiel ao novo dono. Pode-se incluir encantamentos limitantes, de modo a limitar o tipo de pessoas que poderão usar a espada.

Observe que se esta mágica for aplicada sobre uma Arma Dançante (acima), ela tornará a mágica Arma Dançante praticamente inútil. O efeito será o de uma arma Fiel que ataca adversários quando estiver retornando às mãos de seu dono (mas em nenhuma outra circunstância).

Custo em energia para criar: 750 para cada 0,5 kg de arma (no mínimo 0,5kg).

Pré-requisito: Aporte.

Objeto: Pode ser colocada sobre qualquer tipo de ferramenta – não necessariamente numa arma.

Cornucópia ***Encantamento***

Faz com que uma aljava, saco de chumbinhos, ou qualquer outro tipo de recipiente de munição contenha uma quantidade "infinita" de um determinado tipo de munição – *porém, os projéteis têm que ser tirados do recipiente, um por um, com as mãos.* Cada projétil existe durante um minuto após ter sido tirado do recipiente e depois desaparece (se qualquer outra pessoa que não o dono da Cornucópia pegar algum deles, ele desaparecerá imediatamente). Desse modo, esta mágica não pode ser usada para fazer com que uma simples aljava provisione todo um exército com flechas! Esta mágica também não pode ser feita sobre uma *arma*. Um feiticeiro de um nível tecnológico elevado poderia criar uma cartucheira que sempre contivesse *um* projétil traçador perfurante; ele não poderia, por exemplo, encantar uma metralhadora .50 para disparar indefinidamente.

Custo em energia para fazer: Esse é um caso complicado, pois jogadores muito habilidosos sempre encontrarão uma forma criativa de deturpar este objeto. Os GMs que consideram a Cornucópia uma chateação têm toda a liberdade para dispensá-la por completo. Como regra, o custo em Energia é igual a *50 vezes o valor em $*, no universo ficcional em questão, do projétil fornecido pela Aljava Cornucópia. Assim, uma aljava que fornecesse flechas comuns (que custam $2 cada), custaria 100 em energia para criar.

Isto significa que um mago num mundo medieval *não poderia* fazer uma "aljava" para munição ultra-moderna; em seu mundo, esta munição *não tem preço. É possível* fazer uma Aljava Cornucópia que produza flechas *mágicas*, mas apenas se o mago for capaz de fazer estas flechas, além do que o custo em energia será altíssimo.

Pré-requisito: Aptidão Mágica em nível 2 e pelo menos 2 outros encantamentos de armas.

Eliminar ***Encantamento***

Este também é considerado como um encantamento "limitante" (v. pág. 41). Ele é usado para fazer uma arma encantada com poderes que funcionam apenas contra um determinado tipo de adversário. Se for feita com sucesso *antes* do uso de Precisão, Pujança, Espada Dançante e/ou Arma Flamejante ou Congelante, ela reduz o custo daquelas mágicas. No entanto, as mágicas só funcionarão contra o adversário determinado. Assim, por exemplo, seria possível fazer uma espada que provocasse +3 de dano, mas apenas contra orcs, o que seria bem mais fácil de fazer do que uma que provocasse +3 de dano contra *qualquer coisa*. Observe que a mágica Eliminar *não poderá* ser removida a menos que todos os encantamentos que ela controla também o sejam.

Os encantamentos limitados pela mágica Eliminar precisam ser realizados pelo mesmo operador que a tiver colocado na espada. Quanto mais específica for a eliminação (decisão do GM), tanto maior será a redução do custo das outras mágicas. As eliminações do tipo "Todos os meus inimigos" não são admissíveis! Exemplos de Eliminações admissíveis:

Contra uma nação, religião ou raça específicas: Divida os custos por 2.

Contra um tipo específico de criatura, ou povo de uma certa cidade: Divida os custos por 3.

Contra todos os membros de uma certa família: Divida os custos por 4.

Contra um inimigo específico: Divida os custos por 10.

Custo em energia para fazer: 100. O operador também precisa possuir algo que pertença à pessoa, raça, criatura, nação, etc. , envolvida.

Pré-requisito: Encantar.

Encantamentos de Armaduras

Estas mágicas funcionam apenas em roupas, armaduras e escudos. Elas são do tipo "permanentemente ativas" e oferecem uma proteção excelente. O inconveniente é que quando o dano infligido ao objeto atinge um certo limite, a mágica também desaparece. Isto ocorre quando o objeto tiver sido *perfurado* por RDx5 vezes (considerando a RD *natural*). Mantenha uma estatística do número de perfurações que o objeto sofreu. Se a peça de roupa não tem RD natural (ex.: uma camisa de algodão encantada) ela perderá sua magia na quinta vez que for perfurada.

Consertos comuns podem reparar o objeto, mas não serão levados em conta contra o número de perfurações para se decidir quando a mágica desaparecerá. No entanto, a mágica Consertar conseguirá fazê-lo.

Se as regras avançadas para armaduras forem usadas, elas poderão ser encantadas e compradas por partes. Custo das partes: 40% do total para o tronco (30% para a frente apenas); 10% por um par de pernas, braços, mãos ou pés e 20% para a cabeça.

Enrijecer ***Encantamento***

Aumenta a Resistência a Dano do objeto sobre o qual ele é lançado. A RD pode ser aumentada em até 5 pontos com esta mágica. Se você estiver montando uma armadura por partes, o encantamento de cada ítem protegerá apenas a si próprio e será possível usar várias partes Enrijecidas com esta mágica. Se você estiver usando uma armadura "genérica", use esta mágica sobre o tronco, e ela adicionará RD ao ponto que o golpe atingir.

Custo em energia: 50 para RD+1, 200 para RD +2, 800 para RD+3, 3.000 para RD+4, 8.000 para RD+5. A mágica pode ser refeita para fortalecer o objeto como descrito na mágica Precisão (pág. 39).

Pré-requisito: Encantar.

Objeto: Roupa ou armadura (mas não um escudo).

Desviar ***Encantamento***

Aumenta a defesa passiva do objeto sobre o qual é lançado. A DP pode ser aumentada em até 5 pontos com este encantamento. Se você estiver construindo uma armadura por partes, o encantamento de cada parte só protegerá a si mesma e será possível usar várias partes com o encantamento Desviar. Se você estiver usando uma armadura "genéria", use Desviar no tronco, pois ele aumentará a DP de onde quer que a pessoa venha a ser atingida.

Custo em energia: 100 para DP+1, 500 para DP+2, 2.000 para DP+3, 8.000 para DP+4 e 20.000 para DP+5. Este encantamento pode ser refeito para fortalecer o objeto como no encantamento de Precisão (pág. 39).

Pré-requisito: Encantar.

Objeto: Roupas, armaduras ou escudo.

Reduzir o Peso ***Encantamento***

Torna o escudo e/ou armadura mais leves e fáceis de carregar. O objeto só se torna mais leve enquanto ele está sendo realmente vestido. Uma armadura carregada em uma mochila teria seu peso normal.

Custo em energia: 100 para diminuir o peso do objeto em 25%; 500 para cortar o peso do objeto pela metade.

Pré-requisito: Encantar.

Encantamentos Limitantes

Todos estes encantamentos limitam o modo pelo qual o objeto encantado irá funcionar. O GM deve manter um registro escrito destes detalhes, para evitar discussões sobre como ou quando um objeto pode funcionar. Uma vez que estas mágicas simplesmente limitam o modo como outras mágicas funcionam, elas nunca implicam em um custo em energia adicional para o usuário.

Estas mágicas são difíceis de remover. Denominar, Senha e Eliminar *não podem* ser removidas a menos que as mágicas que elas limitam também o sejam. Limite e Conexão resistem à remoção com um bônus igual a +5 e qualquer falha durante uma tentativa deve ser considerada como "crítica". Isto pode provocar a remoção de todas as mágicas colocadas no objeto, fortalecer a limitação, ou ter qualquer outro resultado que o GM ache que possa significar um estorvo na vida do mago trapalhão.

Se um objeto contiver várias mágicas, incluindo-se um ou mais encantamentos limitantes, o mago, ao fazer cada mágica, determina se ela rege (ou é regida) pelas mágicas anteriores. Assim, por exemplo, uma espada Denominada poderia ter um bônus igual a +3 na mão de qualquer um quando usada contra orcs, mas só agir como uma Espada Dançante nas mãos de quem conheça seu nome.

Eliminar ***veja pág. 40***

Denominar ***Encantamento***

Serve para dar um nome mágico a um objeto encantado. A mágica no objeto só funcionará para alguém que conheça o seu nome. O usuário precisa dizer o nome do objeto na primeira vez em que for utilizá-lo, para mostrar que ele o conhece.

Custo em energia para fazer: 400, ou 200 se o nome for escrito no objeto. Ele deverá estar legível (a critério do GM). A inscrição pode ser pequena, estar escondida ou mesmo disfarçada, mas alguém que examine o objeto deverá conseguir vê-la.

Pré-requisito: Encantar.

Senha ***Encantamento***

É o oposto do encantamento Denominar. Um objeto encantado com uma senha funcionará normalmente *a menos que* a Senha seja proferida. Quando a Senha for dita, o objeto ficará inerte até a próxima vez que seus poderes forem novamente invocados, ou durante um minuto (a escolha é da pessoa que estiver fazendo o objeto). Um objeto poderá conter algumas mágicas que dependam de uma senha e outras que não. Os detalhes, evidentemente, dependem da mágica. Alguns exemplos desse poderiam ser: (a) um anel mágico que dá o poder de voar – mas que colocará o usuário em Animação Suspensa se a senha não for utilizada; (b) um Pentagrama que pode ser "desligado" por uma palavra; (c) um Golem de Ar brandindo uma espada, que fica imóvel por um minuto se a senha for dita.

Custo em energia para fazer: 400. Divida este custo pela metade se a senha for inscrita no objeto (precisa estar legível).

Pré-requisito: Encantar.

Limite ***Encantamento***

O objeto encantado só irá funcionar para o usuário, ou classe de usuários, especificado pelo operador no momento em que está realizando o encantamento Limite. Esta classe de usuários pode ser tão simples ou complexa quanto o operador queira. Um encantamento deste tipo pode afetar todas as mágicas contidas no objeto, ou apenas algumas delas.

Custo em energia para fazer: 200.

Pré-requisito: Encantar.

Conexão ***Encantamento***

Funciona da mesma maneira que o "*objeto*" descrito entre as Meta-mágicas na página 55.

Instrumentos Mágicos

São objetos encantados cujas mágicas podem ser usadas apenas por magos. Todos eles são do tipo permanentemente ativos.

Cajado ***Encantamento***

Qualquer coisa tocada pelo cajado do mago é considerada tocada pelo próprio mago. (Isto significa também que o mago pode fixar uma Gema de Energia em seu cajado e usá-la normalmente). Vejá pág. 14.

Apesar de muitos objetos terem a forma de um cajado ou vara de condão, isto não significa necessariamente que eles tenham de ter esta mágica incorporada. A mágica Cajado só é utilizada quando o mago tem necessidade de um objeto para estender seu próprio toque. Apontar com o Cajado reduz em 1 hex a distância do objetivo.

Muitos magos usam alguns Encantamentos Limitantes, para que outras pessoas não possam usar seu cajado, mas isto *não* é automático.

Custo em energia: 30.

Pré-requisito: Encantar.

Objeto: Qualquer peça de material orgânico no formato de um bastão (madeira, osso, marfim, etc...) com até 2m de comprimento. Pode ser decorado com outros materiais como pedras e metais preciosos. Um cajado pequeno é frequentemente chamado de "bastão" e um muito pequeno e fino de "vara de condão".

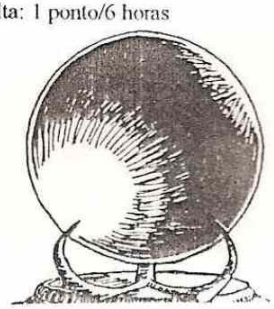
Gemas de Energia ***Encantamento***

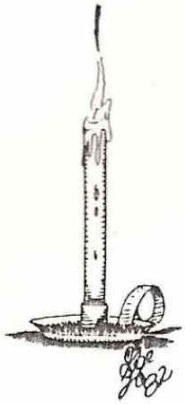
Uma Gema de Energia é usada para *armazenar* uma quantidade de mana que será usada mais tarde pelo mago. Qualquer mago, ao tocar uma Gema de Energia, é capaz de retirar parte ou toda a energia ali armazenada, usando-a ao invés da energia de seu próprio corpo para fazer uma mágica.

Diz-se que toda Gema de Energia têm uma "Força", que é a quantidade máxima de energia que ela pode conter. Como um mago só pode usar uma Gema de Energia por vez, uma Gema de Eergia grande tem mais utilidade do que um punhado de pequenas. Uma Gema de Energia pode ser usada para fazer grandes mágicas; várias pequenas só podem ser usadas uma por vez para *ajudar* a manter a mágica, mas não todas de uma vez.

Depois de usada, uma Gema de Energia pode ser "recarregada", absorvendo mana do ambiente. A taxa de absorção varia de acordo com a intensidade de mana da região:

Zero: Não se recarrega
Baixa: 1 ponto/semana
Normal: 1 ponto/dia
Alta: 1 ponto/12 horas
Muito Alta: 1 ponto/6 horas





Uma Gema de Energia não se recarregará se estiver a uma distância menor do que 2m de uma outra maior. Pedras de mesmo tamanho dividem entre si o mana ambiente e se recarregam mais lentamente. Isto significa que alguém que possua várias Gemas de Energia deve deixar algumas fora de vista para que se recarreguem.

Regras especiais para a criação de Gemas de Enegia: É necessário uma pedra preciosa (veja a seguir). O primeiro encantamento aplicado sobre ela a transforma em uma Gema de Energia de 1 ponto descarregada. Cada novo encantamento aumentará sua força em 1. Portanto, 15 encantamento criarão uma Gema de Energia com Força 15. No entanto, com um número tão grande de encantamentos, existe uma chance em 4 de uma falha crítica durante o processo, o que destruiria a pedra. No caso de 60 encantamentos a chance de uma falha crítica é igual a 2 em 3.

Além disso, uma falha *comum* coloca algum tipo de "anomalia" mágica na pedra. Isto significa que se pode trabalhar durante meses a fio e acabar com uma gema de energia com força 20, que cheira a peixe e só funciona às quartas-feira. Por isso, as pedras grandes sem anomalias sérias são muito mais valiosas que as outras de mesma força. As anomalias e peculiaridades de uma gema de energia são definidas pelo GM, e podem ser usadas como uma ferramenta para equilibrar uma campanha. A maioria delas será composta de limitações arbitrárias e esquisitas na capacidade de se recarregar da pedra (ex.: apenas quando estiver banhada em sangue de morcego), ou no modo como ela pode ser usada (ex.: apenas com mágicas do Fogo; apenas por virgens de olhos verdes ou por ninguém que esteja usando chapéu). Uma peculiaridade grave afetará quem usa a pedra (ex.: emudecê-lo por uma hora).

O operador saberá que sua mágica falhou, mas não qual peculiaridade sua pedra adquiriu. A mágica Analisar Mágica pode determinar quais peculiaridsades uma gema de energia tem. Duas falhas seguidas significa que não se pode mais aumentar a energia daquela pedra.

Uma gema de energia precisa ser feita com um pedra preciosa (normalmente opala). Sua força máxima é igual ao seu peso em quilates. Como há uns 5 quilates em um grama, esta não é uma limitação significativa em seu peso, mas indica que uma gema de energia forte será perceptível se for usada em qualquer lugar onde possa ser vista. Uma pedra com mais de 10 quilates é incomum e uma com mais de 20 é muito rara. Como as pedras grandes custam proporcionalmente mais do que as pequenas, isto aumenta ainda mais o custo de gemas de energia grandes (v. pág 20).

Uma gema de energia está sempre descarregada no momento em que é criada (no entanto, se ela já estiver carregada, sua energia não será afetada por um encantamento para aumentar sua ST). A energia de uma gema de energia *não* pode ser usada para se fazer encantamentos na *própria* pedra (ou seja, uma gema de energia não pode ser usada para ajudar a encantar a si mesma).

Custo em energia para cada encantamento: 20.

Pré-requisito: Encantar.

Gemas de Energia 'Dedicadas"

Se uma gema de energia for anexada a um objeto *antes* dele ser encantado, ela se tornará parte do objeto encantado, tornando-se, neste caso, uma gema de energia "dedicada". Sua energia pode ser drenada para quem usa o objeto (mas apenas para fazer mágicas através daquele objeto).

Se uma gema de energia dedicada for removida de um objeto encantado, ele estará automaticamente quebrado e perderá o seu encanto, mas a pedra continuará intacta e se tornará de novo uma gema de energia "normal". (É claro que se ela tiver sido incrustada no objeto de alguma forma (por ex., um anel mágico), será necessário um sucesso num teste de Joalheiro para se poder removê-la sem quebrar a pedra também).

A vantagem de uma gema de energia dedicada é que sua energia, sendo canalizada especificamente, é usada com o dobro de eficiência. Uma gema dedicada de 1 ponto fornece *dois* pontos de energia para quem usa o objeto (mas ainda leva 1 dia para se recarregar numa área de intensidade de mana normal).

Gemas de Energia "Exclusivas"

Um objeto pode também ser criado com uma Gema de Energia embutida, de tal modo que ele *só* pode ser energizado pela(s) Gema(s) que o integra(m). Isto é feito de forma exatamente igual à descrita para as Gemas Dedicadas, porém a energia da Gema Exclusiva é três vezes mais eficiente, ou seja, cada ponto dela fornece 3 pontos de energia. Contudo, o objeto permanecerá inoperante até que a gema se recarregue.

Bola de Cristal *Encantamento*

Usada na mágica de Adivinhação de mesmo nome. Necessita-se de uma bola de cristal intacta com um diâmetro mínimo de 5 cm (valor: $ 1.000). Uma bola com 7,5 cm de diâmetro (valor: $ 5.000) dá um bônus igual a +1 às adivinhações. Uma de 10 cm de diâmetro (valor: $ 20.000) dá um bônus igual a +2. *Custo em energia para criar*: 1.000.

Pré-requisito: Adivinhação (Cristalomancia).

Mágicas Sobre Alimentos

Estas mágicas relacionam-se com comida e bebida. Para a finalidade destas mágicas, considera-se que uma refeição é constituída por 500 gramas de alimentos. Nenhuma delas serve para transformar seres vivos (ou mortos-vivos) diretamente em alimento e elas não podem ser usadas em combates.

Testar Alimento *Informação*

Permite ao operador saber se uma substância é própria para consumo. A mágica não dá nenhuma informação sobre o sabor ou valor nutritivo. Ela detecta venenos, se há perigo devido à deterioração ou corpos estranhos (lâminas cortantes dentro de uma fruta, p. ex.). Ela não detecta se o alimento está encantado.

Custo: 1 para testar uma única refeição ou uma garrafa de vinho; 3 por hex para testar todas as comidas e bebidas existentes numa área de 1 hex.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 100.

Preservar Alimento *Comum*

Preserva qualquer material orgânico de deterioração, ressecamento, etc. Muito útil para viajantes!

Duração: 1 semana.

Custo: 2 para cada 0,5 kg de alimento, mais 1 para manter.

Pré-requisito: Esterilizar, Testar Alimento.

Objeto: (a) Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 200. (b) Caixa ou saco; permanentemente ativo; o conteúdo da caixa é preservado indefinidamente. Custo em energia para criar: 20 para cada meio quilo de comida a ser preservado (arredondado para cima).

Localizar Alimento *Informação*

Permite ao operador determinar a distância, direção e a natureza geral da fonte de alimentos mais próxima. Utilize os modificadores de longa distância (pág. 10). O alimento encontrado será saudável, mas não necessariamente apetitoso (p. ex. insetos comestíveis). Quaisquer fontes de alimentos conhecidas (como aqueles insetos deliciosos) podem ser excluídas se o operador mencioná-las especificamente antes de começar.

Custo: 2.

Objeto: Uma forquilha. Custo em energia para criar: 300.

Deteriorar *Comum*

Faz com que a comida se deteriore imediatamente e se torne inútil (ela poderá ser salva se se fizer uma contra-mágica, ou se fizer uma mágica Purificar Alimento no espaço de um minuto).

Custo: 1 por refeição destruída.

Pré-requisito: Testar Alimento.

Objeto: Cajado ou vara de condão. Precisa tocar o alimento em questão. Custo em energia para criar: 100.

Purificar Alimento *Comum*

Elimina corpos estranhos, venenos e deterioração, produzindo alimento comestível. Só funcionará sobre objetos comestíveis, ou previamente comestíveis – e se todo o produto for insalubre a mágica eliminará toda a insalubridade, não restando nada.

Custo: 1 para cada meio quilo de material a ser purificado.

Pré-requisito: Preservar Alimento ou Deteriorar.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Precisa tocar o alimento em questão. Custo em energia para criar: 400.

Envenenar Alimento *Comum*

Introduz um veneno, fisicamente concreto, num alimento. Este veneno *pode ser* detectado pela mágica Testar Alimento, e tem permanência indefinida. Qualquer um que venha a comer daquele alimento, precisará

teste de HT. Se for bem sucedido, ele apenas se sentirá indisposto e perderá 2 pontos de HT. Se falhar no teste, ele será acometido por terríveis cólicas estomacais e perderá 1D+1 pontos de HT de imediato; todas as suas mágicas e/ou perícias ficarão submetidas a um redutor igual a -3, até que sua HT seja restaurada.

Custo: 3 por refeição.

Pré-requisito: Purificar Alimento, Deteriorar.

Objeto: Cajado ou vara de condão. Precisa tocar o alimento em questão. Custo em energia para criar: 600.

Cozinhar ***Comum***

Transforma ingredientes crus em uma refeição pronta. Só produz refeições triviais (cozidos, etc.) que têm o mesmo valor nutritivo que as matérias primas. Não há necessidade de fogo para o cozimento, pois a mágica fornece o calor.

Custo: 1 por refeição.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Testar Alimento, Criar Fogo.

Objeto: Uma panela que fará o cozimento de qualquer alimento colocado dentro dela, sem nenhum custo em energia para o usuário. Gasta cerca de 1 minuto para o cozimento. O tamanho da panela não faz diferença, mas cada uma só pode ser usada um número limitado de vezes por dia. Custo em energia para criar: 30 por refeição por dia (i. e. , uma panela que fosse usada para cozinhar três refeições por dia teria um custo em energia para criar igual a 90).

Criar Alimento ***Comum***

Transforma qualquer substância não metálica em alimento comestível. Quanto mais comestível for o material de partida, melhor; esta mágica serve, por exemplo, para tornar pedras comestíveis, mas não saborosas!

Duração: Permanente.

Custo: 3 por refeição criada, se o material de partida for totalmente não comestível, ou 2 se a substância inicial for de origem vegetal de qualquer tipo.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisito: Cozinhar, Localizar Alimento.

Objeto: (a) Cajado, vara de condão ou jóias; utilizável apenas por um mago. Precisa tocar o material que será transformado em alimento. Custo em energia para criar: 600. (b) Uma panela, conforme descrito na mágica Cozinhar, que transformará *qualquer coisa* colocada dentro dela numa refeição pronta. Custo em energia para criar: 200 por refeição por dia.

Fermentar ***Comum***

Provoca umá fermentação acelerada de qualquer material fermentescível. Usada principalmente na fabricação rápida de cerveja, chope e vinho, mas também serve para fazer o pão crescer rapidamente. O processo fermentativo estará concluído em apenas uma hora (ou um minuto, no caso de pão).

Duração: 1 hora (1 minuto para o pão).

Custo: 1 para cada meio litro de líquido ou forma de pão. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Deteriorar.

Objeto: Um pequeno barril que funciona sem custo em energia para o usuário, mas só pode ser usado um número limitado de vezes por dia. Custo em energia para criar: 50 para cada 4 litros de capacidade, para cada vez que o objeto for utilizável. *Exemplo*: um barril de 40 litros que funciona duas vezes por dia custa 1.000 pontos em energia para criar.

Água para Vinho ***Comum***

Transforma água ou qualquer outro líquido potável numa bebida levemente alcoólica. A natureza da bebida resultante depende da matéria prima. Água ou suco de uva tranformam-se em vinho, sucos de outras frutas transformam-se em "coolers". A qualidade da bebida obtida depende do resultado do teste do operador e da qualidade do líquido inicial.

Duração: Permanente.

Tempo de operação: 10 segundos.

Custo: 4 para cada 4 litros (metade do custo para cervejas e o dobro do custo para destilados).

Pré-requisito: Purificar Água, Fermentar.

Objeto: Uma garrafa ou jarra que, uma vez por dia, irá transformar o seu conteúdo numa bebida alcoólica. A qualidade do produto obtido dependerá do material inicial; água do mar, por exemplo, dará uma cerveja de péssima qualidade, enquanto a neve recém degelada das montanhas produzirá um vinho excelente. Custo em energia para criar: 500 para cada 4 litros de capacidade do recipiente. Observe que se tem conhecimento de que a ocorrência de falhas críticas com esta mágica criaram objetos extremamente perigosos, tais como taças que envenenam o vinho que criam, porém até agora ninguém encontrou uma maneira de obter esse efeito deliberadamente.

Destilar ***Comum***

Promove a concentração de um líquido, retirando a sua água. É usada principalmente para produzir bebidas fortes, de alto teor alcoólico, sendo também utilizada pelos alquimistas. É possível remover metade da água remanescente no objetivo, a cada vez que a mágica é feita. Uma primeira operação transformará o vinho em "um brandy" forte, três produzirão uma bebida forte, com teor aproximadamente igual a 100 e quatro não deixarão praticamente nada além de álcool. A cada operação, o volume de líquido fica reduzido à metade. Esta mágica não funciona sobre seres vivos.

Duração: Permanente.

Custo: 1 para cada quarto de líquido inicial.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Fermentar, Dissipar Água.

Objeto: Um garrafão fechado com capacidade para até 20 litros. Custo em energia para criar: 400. Este objeto será ilegal em qualquer lugar onde um "alambique" seja ilegal.

Banquete ***Comum***

Faz com que qualquer coisa tenha o aspecto de alimento bom e saboroso. A natureza subjacente do material não se altera, mas aqueles que o comerem, o acharão delicioso – *não* necessariamente nutritivo, porém delicioso. Só se pode fazer esta mágica sobre substâncias que podem ser comidas; ela funcionará sobre lama, mas não sobre pedras.

Duracão: 1 dia.

Custo: 2 por refeição.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, Cozinhar, Inépcia.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias; utilizável apenas por magos. Precisa tocar o material a ser afetado. Custo em energia para criar: 600.

Banquete de Monge ***Comum***

Permite que o objetivo passe um dia sem comer e sem beber, sem adoecer. Pode ser feita repetidamente, mas não pode ser "mantida".

Duração: 24 horas.

Custo: 6.

Pré-requisito: Banquete, Imunidade à Dor.

Objeto: Roupas ou jóias; utilizável apenas por magos, ou (a critério do GM) por pessoas "puras" ou "virtuosas". Custo em energia para criar: 1.000.

Mágicas de Cura

Estas mágicas se constituem na parte mais branca da magia branca. Apesar disso, elas são as precursoras da necromancia... Alguns curandeiros se recusam a aprender Ressureição devido à necessidade do conhecimento "impuro" de necromancia para fazer esta mágica funcionar.

Qualquer um que tente curar *a si mesmo* estará submetido a um redutor igual à quantidade de pontos de vida que ele perdeu. Ex.: Se um feiticeiro perde 4 pontos de vida e tenta se curar, ele estará submetido a um redutor igual a -4 em todas as tentativas de fazer a mágica Cura em si mesmo. Algumas destas mágicas estão marcadas com "Uma tentativa". Se uma destas mágicas falhar, o operador (e todos os seus assistentes) *não* poderá tentar usá-la novamente no mesmo ferimento. Se ela não funcionou da primeira vez, não funcionará para aquele operador. Se estiver especificado "Uma Tenativa" sem nenhuma menção ao período de tempo, o(s) operador(es) não poderá(ão) tentá-la *nunca mais*.

Uma falha crítica numa mágica de cura sempre terá o efeito negativo apropriado sobre o paciente (agravando a lesão, criando um novo ferimento, ou algo semelhante).

Dar Força ***Comum***

Devolve os pontos de fadiga perdidos pelo objetivo, com um custo em energia para o operador. Não é capaz de leyar o valor do atributo ST a um nível maior do que o que tinha originalmente.

Duração: Permanente.

Custo: A energia gasta pelo operador vai para o paciente na forma de ST restaurada. Exemplo: O operador gasta 5 pontos de ST; o paciente recupera 5 pontos de fadiga que havia perdido. O custo em energia é reduzido por um nível de habilidade maior.

Pré-requisito: Aptidão Mágica ou a vantagem da Empatia.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo para criar: 100.

Dar Vitalidade ***Comum***

O mesmo que acima, mas devolve a Vitalidade perdida pelo paciente ao invés da Força. No entanto, esta é uma "cura" temporária. A HT ganha com esta mágica dura apenas uma hora e depois desaparece. O valor do atributo Vitalidade não pode ser levado a um nível maior do que o que tinha originalmente.

Esta mágica não pode ser mantida; ela deve ser feita de novo. Por isso, ela é apenas um quebra-galho. O custo em energia não é reduzido pelo aumento do nível de habilidade.

Duração: 1 hora.

Custo: 1 por ponto de HT emprestado.

Pré-requisito: Dar Força.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia: 250.

Recuperação de Força ***Especial***

Age sobre o própio operador mas não é capaz de recuperar a Força de outras pessoas. Permite ao operador se recuperar da fadiga mais rapidamente que o "normal". Uma pessoa normal recupera 1 ponto de fadiga a cada 10 minutos. Um mago que conheça esta mágica em nível 15 se recuperará duas vezes mais rápido. Se souber a mágica em nível 20, ele será capaz de recuperar 1 ponto a cada 2 minutos. É impossível qualquer aperfeiçoamento além deste nível.

O mago deve descansar com tranqüilidade não sendo necessário nenhum outro ritual ou teste. Ele apenas "descansa mais rápido" por drenar força do mana ao redor. Enquanto descansa, o mago será capaz de manter mágicas comuns mas não aquelas que exigem concentração.

Esta mágica não funciona em áreas com intensidade de mana baixa ou zero.

Custo: Nenhum

Pré-requisito: Aptidão Mágica; Dar Força.

Objeto: Jóias. Permite a quem o use se recuperar como se ele soubesse esta mágica com nível de habilidade igual ao Poder do objeto. Permanetemente ativos. Um objeto muito raro. Custo em energia: 1.000. Deve ser feito com uma liga de ouro e platina (valor mínimo de um anel pequeno: $500).

Despertar ***Área***

Devolve ao estado consciente e alerta. Contrapõe-se imediatamente aos efeitos do atordoamento ou de uma mágica Animação Suspensa (pág. 40). Se o objetivo estiver muito fatigado (ST menor ou igual a 3), esta mágica o deixará alerta por apenas 1 hora e custará um ponto de fadiga. Não funciona em ninguém com ST menor ou igual a 0. Os objetivos deverão ser bem sucedidos num teste de HT, com um bônus igual ao da margem pela qual o teste da mágica foi bem sucedido, a fim de despertar. O objetivo terá um redutor igual a -3 se estiver inconsciente devido a algum ferimento ou igual a -6 se ele estava drogado.

Custo Básico: 1

Pré-requisito: Dar Vitalidade

Objeto: Cajado ou vara de condão. Deve tocar o objetivo. Custo em energia: 300.

Compartilhar Força ***Comum***

Permite que o operador disponha de sua ST para a mágica de outro mago. O operador só pode fazer a mágica sobre si mesmo. Ele deve especificar *quem* estará apto a drenar sua ST durante o próximo segundo – ninguém mais poderá fazê-lo. É possível especificar mais do que um mago. A quantidade máxima de ST que pode ser drenada num turno é igual a 5. O operador pode determinar um limite menor! *Não* se pode utilizar HT para fazer esta mágica.

Se o mago especificado não drenar a ST antes do próximo turno do operador, a mágica terminará, tendo custado 1 ponto de Fadiga ao operador. O mago que está realizando a outra mágica não precisa estar ciente da realização da mágica *Compartilhar*. Ao fazer a sua mágica, ele sentirá uma energia externa tentando ajudá-lo e poderá aceitá-la, ou dispensá-la, pagando ele mesmo o custo para realização de sua mágica.

Uma mágica só pode drenar energia de uma única mágica *Compartilhar*. Se houver mais do que uma disponível, use a mais próxima. Se houver duas delas equidistantes, escolha uma aleatoriamente.

Duração: A ST deve ser usada por uma mágica naquela rodada. Não pode ser mantida.

Custo para fazer: Duas vezes a quantidade efetivamente usada pelo mago que drena a ST. A energia gasta pelo operador vai energizar a mágica de outro mago. Uma quantidade de ST inferior àquela necessária para a mágica *não* é transferida com esta mágica – para estes casos use a mágica *Dar Força*. Um NH elevado nunca reduz o custo desta mágica. *Sempre* se gasta no mínimo 1 ponto de ST para se fazer esta mágica.

Pré-requisito: Dar Força.

Cura Superficial ***Comum***

Restitui até 3 pontos de HT ao objetivo. Esta mágica não eliminará a doença, mas curará o dano causado por ela.

Esta mágica é arriscada, se for usada pelo mesmo operador, mais de uma vez por dia, no mesmo objetivo. Caso tente fazê-lo, o NH do operador estará submetido a um redutor igual a -3 na primeira repetição, -6 na segunda e assim por diante.

Se o operador tiver um NH maior ou igual a 15 em Medicina, uma falha crítica terá como conseqüência um resultado igual ao de uma falha comum a menos que ele esteja tentando esta mágica mais de uma vez por dia no mesmo objetivo.

Duração: Permanente.

Custo: 1 a 3; o número de pontos de vida restituídos ao objetivo.

Pré-requisito: Dar Vitalidade.

Objeto: Cajado ou vara de condão, decorado com um motivo ofióideo. Precisa tocar o objetivo. Pode ser usado somente por magos, ou não-magos com NH maior ou igual a 15 em Medicina. Custo em energia para criar: 600.

Cura Profunda (MD) ***Comum***

Restitui até 8 pontos de HT ao objetivo. Esta mágica não eliminará a doença, mas curará o dano causado por ela.

Esta mágica é arriscada, se for usada pelo mesmo operador, mais de uma vez por dia, no mesmo objetivo. Caso tente fazê-lo, o NH do operador estará submetido a um redutor igual a -3 na primeira repetição, -6 na segunda e assim por diante.

Se o operador tiver um NH maior ou igual a 15 em Medicina, uma falha crítica terá como conseqüência um resultado igual ao de uma falha comum a menos que ele esteja tentando esta mágica mais de uma vez por dia no mesmo objetivo. Apesar disso, um operador pode usar as mágicas Cura Superficial e Cura Profunda sobre o mesmo paciente num mesmo dia, sem nenhuma penalidade.

Duração: Permanente.

Custo: 1 a 4; o dobro da energia gasta é restituída ao paciente.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, Cura Superficial.

Objeto: Cajado ou vara de condão, decorado com um motivo ofióideo. Precisa tocar o objetivo. Pode ser usado apenas por magos, ou não magos com NH maior ou igual a 20 em Medicina. Custo em energia para criar: 1.500.

Esterilizar ***Área***

Mata todos os microrganismos existentes na área-objetivo. Se for feita sobre um ser vivo, eliminará também uma parte da flora normal do corpo; isso irá curar todas as infecções, porém provocará 3D pontos de dano a uma criatura do tamanho de um homem! (Em outras, o dano será proporcional ao tamanho.)

Duração: Estes micróbios morrerão, mas o objetivo não fica permanentemente "limpo" nem imune.

Custo: 2 para um objeto do tamanho de um punho ou superfície de até 1 m²; para áreas maiores o *custo básico* é 3.

Tempo de operação: 2 segundos para um objeto; 5 minutos para um ser vivo.

Pré-requisito: Deteriorar (pag. 42), *ou* Controle de Insetos (pag. 21).

Objeto: Cajado ou vara de condão, decorado com um motivo ofióideo. Precisa tocar o objetivo. Custo em energia para criar: 400.

Animação Suspensa ***Comum;Resistível por HT***

Mantém o objetivo aparentemente adormecido, indefinidamente. Os efeitos de sangramentos graves, doenças, envelhecimento, etc., ficam todos suspensos durante o período de duração da mágica. O objetivo não precisa de ar nem de alimentos, mas continua suscetível a danos causados por fogo, armas e outros desastres naturais.

Duração: até ser quebrada (a mágica Despertar é uma boa opção).

Custo: 6.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisito: Sono (pag. 57) e pelo menos 4 mágicas de Cura.

Objeto: (a) Jóias, flecha ou roupas. Permanentemente ativo; põe o usuário em animação suspensa instantaneamente. A mágica se desfaz imediatamente ao se remover o objeto. Custo em energia para criar: 2.000. (b) Cripta, caixão, etc. Permanentemente ativo; põe o ocupante em animação suspensa. Custo em energia para criar: 2.000 por espaço do tamanho de um ser humano.

Curar Doenças ***Comum***

Elimina do corpo do objetivo todas as doenças, infecções ou germes patogênicos *de um determinado tipo*. Deve-se primeiro obter sucesso num teste de Diagnose (feito pelo operador ou outra pessoa qualquer); no caso de uma falha, a mágica será feita com um redutor igual a -5! Não cura o dano provocado pela doença, apenas elimina o organismo responsável. A mágica não fará nenhum efeito se a doença não for causada por microrganismos.

Duração: Os germes morrem, mas o objetivo não fica imunizado.

Custo: 4 (para um ser humano normal – não inferior para uma criatura menor, porém proporcionalmente mais elevado para uma maior).

Tempo de operação: 10 minutos. Uma tentativa.

Pré-requisito: Esterilizar e Cura Profunda.

Objeto: Cajado ou vara de condão, decorado com um motivo ofióideo. Precisa tocar o objetivo. Utilizável apenas por magos. Custo em energia para criar: 800 para curar um mal específico, ou 1.500 por um objeto que cure qualquer doença.

Neutralizar Veneno ***Comum***

Elimina todos os traços de um determinado veneno do corpo do objetivo. Para identificar o veneno a ser tratado é preciso primeiro ser bem sucedido num teste de Venefício; caso contrário a mágica será feita com um redutor igual a -5! Esta mágica não tem nenhuma utilidade contra elixires que não causem dano direto. Não cura os danos já provocados, apenas elimina o veneno remenescente, evitando novos prejuízos.

Duração: Permanente.

Custo: 5 (para uma criatura de um hex, mais conforme o tamanho).

Tempo de operação: 30 segundos (cuidado com venenos de ação rápida!). Uma tentativa.

Pré-requisito: Curar Doenças, *ou* Aptidão Mágica 3 e Testar Alimento.

Objeto: Cajado ou vara de condão, decorado com um motivo ofióideo. Utilizável apenas por um mago, ou por um médico com NH 20+. Precisa tocar o objetivo. Custo para criar: 400 por um objeto que aja sobre um veneno específico, ou 1.500 por um que neutralize qualquer veneno.

Restauração (MD) ***Comum***

Permite que o objetivo recupere o uso de um membro incapacitado ou de um olho machucado – também restaura audição, olfato, etc., perdidos. Não terá efeito no caso de membros ou olho perdidos – isso exigiria uma mágica *Regeneração* (a seguir). (Se um membro tiver sido amputado, mas estiver intacto, pode-se *tentar* reimplantá-lo, no espaço de uma hora, por meio de uma mágica Restauração feita com um redutor igual a -5!)

Duração: Permanente.

Custo: 15. Uma tentativa.

Tempo de operação: 1 minuto para fazer; 1 mês antes que o processo de restauração se complete. A parte não pode ser usada até que o mês se complete; ela simplesmente não funcionará, embora seu aspecto seja quase normal.

Pré-requisito: Cura Profunda.

Objeto: Cajado ou vara de condão, decorado com um motivo ofióideo. Utilizável apenas por magos. Precisa tocar o objetivo. Custo em energia para criar: 2.000.

Restauração Instantânea(MD) ***Comum***

Funciona exatamente como a mágica anterior, só que instantaneamente.

Custo: 50. Uma tentativa.

Pré-requisito: Restauração, Aptidão Mágica 2.

Objeto: Cajado ou vara de condão, decorado na forma de uma serpente. Utilizável apenas por magos. Precisa tocar o objetivo. Custo para criar: 2.500.

Regeneração (MD) ***Comum***

Permite que o objetivo regenere um membro, ou olho, perdido.

Duração: Permanente.

Custo: 20. Uma tentativa.

Tempo de operação: 1 minuto para fazer a mágica; 1 mês até que a regeneração se complete. A parte regenerada não poderá ser usada antes que se passe um mês.

Pré-requisito: Restauração, Aptidão Mágica 2.

Objeto: Cajado ou vara de condão, decorado na forma de uma serpente. Utilizável apenas por magos. Precisa tocar o objetivo. Custo em energia para criar: 3.000.

Regeneração Instantânea(MD) ***Comum***

Funciona como a mágica anterior, só que instantaneamente.

Custo: 80. Uma tentativa.

Pré-requisito: Regeneração, Aptidão Mágica 3.

Objeto: Cajado ou vara de condão, decorado na forma de uma serpente. Utilizável apenas por magos. Precisa tocar o objetivo. Custo em energia para criar: 4.000.

Interromper Envelhecimento (MD) ***Comum***

Faz com que o objetivo pare de envelhecer durante um certo número de dias; jogue 5 dados para determinar quantos. Não pode ser feita novamente até que os efeitos da primeira mágica terminem.

Duarção: Jogue 5 dados para determinar o número de dias.

Custo: 20. Uma tentativa por semana.

Pré-requisito: Pelo menos 6 mágicas de Cura, Aptidão Mágica 2.

Objeto: Jóias. Permanentemente ativo; evita o envelhecimento enquanto estiver em uso. Reinos foram destruídos pela posse de tais objetos ... Custo em energia para criar: 10.000.

Rejuvenescer (MD) ***Comum***

Diminui 1D *meses* na idade do objetivo. Todos os níveis de atributos perdidos naquele período serão recuperados automaticamente. (Se a mágica for feita sobre uma pessoa muito jovem, quaisquer níveis de atributos *ganhos* naquele período serão automaticamente *perdidos* quando o objetivo rejuvenescer!) Não afeta lembranças, perícias, ferimentos, etc., ganhos durante os meses "perdidos".

Duração: O objetivo recomeça a envelhecer imediatamente.

Custo: 100. Uma tentativa por mês.

Pré-requisisto: Interromper Envelhecimento, Aptidão Mágica 3.

Ressurreição (MD) ***Comum***

Traz o objetivo de volta à vida, desde que o corpo, ou a maior parte dele, esteja disponível. Esta é uma decisão a cargo do GM. Lembre-se que um corpo que tenha chegado a -10 HT estará, por definição, danificado demais para ser ressuscitado. O objetivo ressuscitado tem ST e HT iguais a 0 e precisará recuperá-las da maneira habitual. Todos os seus membros estarão intactos, independente dos ferimentos que o mataram. O NH do operador estará submetido a um redutor igual a -1 para cada dia decorrido entre a morte do objetivo e a realização da mágica.

Duração: Permanente , até que você seja morto novamente...

Custo: 300. Uma tentativa.

Tempo de operação: 2 horas.

Pré-requisito: Regeneração Instantânea e Convocar Espírito.

Objeto: Existem rumores sobre a existência de um objeto que devolveria a vida aos mortos, mas não se tem nenhuma informação mais precisa sobre o assunto.

Mágicas de Ilusão e Criação

Estas são as mágicas que permitem ao operador criar o que não existe. Uma "ilusão" não tem substância. Uma "criação" tem substância, enquanto existir. Cada ilusão ou criação conta como uma mágica "ativada", submetendo o operador a um redutor igual a -1 nos testes de outras mágicas.

Qualquer ilusão pode ser destruída, ou "desmanchada", se uma criatura inteligente usar um turno para se Concentrar e "desacreditá-la" com sucesso. Para desacreditar, o observador precisa vencer uma Disputa de Habilidades: sua IQ, vs o NH na mágica Ilusão correspondente do operador que a fez. Se já souber que se trata de uma ilusão, o observador terá um bônus igual a +2 , mas se ele *quer* acreditar, fará o teste com um redutor igual a -2. No caso de um sucesso decisivo, o observador sempre desacreditará a ilusão.

Ilusão Simples *Área*

Cria uma imagem etérea que não interfere fisicamente com o mundo real. Uma ilusão pode ser constituída de um único objeto ou de toda uma cena. O único sentido que ela afeta é a visão. O toque de qualquer criatura inteligente, um ataque, ou uma mágica qualquer (com exceção de Controlar Ilusão), também a desmancharão. Outras coisas simplesmente a atravessarão. Ela pode ser deslocada do ponto onde foi inicialmente criada, ou mudar de forma ou tamanho, até as suas dimensões máximas, mas o operador precisa se concentrar para consegui-lo.

Duração: 1 minuto.

Custo Básico: 1 para fazer; a metade para manter.

Pré-requisito: O operador precisa enxergar e ter IQ maior ou igual a 11.

Ilusão Complexa *Área*

Funciona como a mágica anterior, porém além da visão afeta também a audição. Ela não é automaticamente destruída por uma mágica ou um toque; tem RD 0 e HT 1 (mais ou menos como papel). No entanto, se for rompida, ela se desvanecerá instantaneamente.

Duração: 1 minuto.

Custo Básico: 2 para fazer; a metade para manter.
Pré-requisito: Som, Ilusão Simples.

Ilusão Perfeita ***Área***

Funciona como a mágica anterior, mas afeta todos os sentidos menos o tato; sua mão atravessa-la-á. Só se consegue desmanchá-la usando *Anular Magia* ou *Anular Ilusão*. Possui RD 0 e HT 1. Se for rompida, o dano desaparecerá assim que o objeto que o provoca for removido.

Duração: 1 minuto.

Custo Básico: 3 para fazer; a metade para manter. Pelo dobro do custo, até mesmo o sentido do tato será ludibriado, embora você não consiga "realmente" se aquecer com uma fogueira ilusória, atravessar uma ponte ilusória, e assim por diante.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, Ilusão Complexa.

Carapaça Ilusória ***Comum***

Trata-se de uma ilusão lançada sobre um objeto para fazê-lo parecer, soar e ter textura diferente. O objeto básico precisa ter o tamanho e a forma adequados. A ilusão pode ser desacreditada, mas do contrário será estável. No entanto, ela não se moverá a menos que o objeto subjacente também o faça. O dano provocado pelo objeto subjacente não se altera.

Ex.: Uma carapaça ilusória de um cavalo poderia ser realizada sobre um cavalo de madeira. Ele vai patear, relinchar e cheirar como um cavalo, mas não poderá ser montado! Não é necessário se Concentrar para manter a ilusão.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para um objeto suficientemente pequeno para ser levado na mão, ou 2 por hex para objetos maiores. Metade do custo para manter.

Pré-requisito: Ilusão Simples.

Objeto: Por 200 vezes o custo básico, a mágica pode ser tornada permanente; ela não poderá ser desacreditada!

Disfarce Ilusório ***Comum***

Esta é uma ilusão operada sobre e ao redor de um ser vivo, para disfarçá-lo. Primeiro o operador precisa criar a ilusão (usando qualquer uma das 4 mágicas acima). A mágica Disfarce Ilusório irá, então, sobrepor a ilusão ao objeto, de modo a cobrí-lo e se mover com ele.Quanto melhor a mágica de ilusão usada, melhor e mais duradouro será o disfarce.; um disfarce com uma Ilusão Perfeita irá ludibriar inclusive o sentido do tato. Não é preciso se Concentrar para manter o disfarce. O disfarce ilusório conta como uma mágica simples "ativa".

Duração: Até que a ilusão termine.

Custo: 3.

Pré-requisito: Ilusão Simples.

Objeto: Jóias ou roupas; Realiza um Disfarce Ilusório (definido no momento da criação do objeto) sobre o usuário. Custo em energia para criar: 150 por uma ilusão Simples, 300 por uma Complexa, 500 por uma Perfeita. Não há nenhum custo em energia para o usuário!

Controlar Ilusão ***Comum***

Permite que você assuma o controle sobre uma ilusão criada por outra pessoa. Se a sua mágica for bem sucedida, você terá que pagar qualquer custo adicional que seja necessário para mantê-la. No caso de uma falha, o outro operador continuará no controle. Esta mágica não afeta um Disfarce Ilusório. Se a mágica for feita sobre algo que não seja uma ilusão, haverá dispêndio de energia, mas a mágica não terá efeito.

Duração: Uma vez estabelecido, o controle será permanente a menos que alguém o tome.

Custo 1 por hex de tamanho da ilusão. Não se pode tentar controlar apenas uma parte de uma ilusão; é tudo ou nada!

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Ilusão Perfeita.

Objeto: Cajado ou vara de condão. Custo em energia para criar: 300. Precisa tocar a ilusão a ser controlada.

Anular Ilusão ***Comum;Resistível pela mágica-objetivo***

Anula qualquer Ilusão ou Disfarce Ilusório. Não afeta as criações.

Custo: 1 por hex de tamanho do objetivo (não se pode anular só uma parte de uma ilusão).

Pré-requisito: Controlar Ilusão.

Objeto: Cajado ou vara de condão; precisa tocar o objetivo. Custo em energia para criar: 400.

Criar Objeto (MD) ***Comum***

Esta mágica pode ser usada para criar qualquer artefato que o operador conheça bem – p.ex., uma túnica, uma espada, uma taça. Ela não serve para criar um objeto encantado ou um ser vivo.

Limitações: Os alimentos assim criados terão um aspecto nutritivo, porém na verdade não o serão. Não se pode criar *informação*; não se pode criar um livro a menos que o operador conheça de cor o seu conteúdo. Um trabalho de arte poderá ter no máximo a mesma qualidade que teria se o operador o fizesse com as próprias mãos. Um *equipamento mecânico* só poderá ser criado se o operador for capaz de fabricá-lo por si mesmo. (GMs, o objetivo desta regra é o de tornar praticamente impossível aos magos sairem por aí criando carros, rádios transístores, etc. Seja criterioso!)

Duração: O objeto criado dura indefinidamente – enquanto ele estiver em contato com um ser vivo inteligente. Assim, um mago pode criar uma espada e usá-la ele mesmo, ou dá-la a um amigo – mas, se ele criar uma moeda para lograr um comerciante, ela se desvanecerá se ele a colocar sobre o balcão ou jogar cara-ou-coroa! Não é necessário que um objeto criado toque a própria pele, mas ele precisa estar muito próximo a alguém. Ele pode ser segurado com uma mão enluvada, levado no bolso, etc., mas não guardado numa mochila.

Custo: 2 para cada 2,5 kg de peso do objeto criado.

Tempo de operação: Igual ao custo, em segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2, Criar Terra, Ilusão Perfeita.

Criar Animal ***Comum***

Permite ao operador criar um animal (IQ 7 ou menos) que ele poderá controlar mentalmente enquanto existir. Um ser vivo criado continua a existir até ele ser morto, ou o operador parar de renovar a mágica. Depois do que, ele desaparece.

Uma criação *viva* deve ser idêntica a um ser vivo "real" que o operador conheça bem. Não se pode criar um ser imaginário, nem mesmo uma criatura da qual só se tenha ouvido falar. Também não se pode criar um urso com garras envenenadas... mas alguns feiticeiros às vezes pesquisam variações sobre as mágicas, para poderem criar criaturas exóticas.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para cada 50 kg de peso da criatura, para fazer (arredondado para cima). Metade para manter.

Tempo de operação: Igual ao custo, em segundos.

Pré-requisito: Criar Água, Criar Objeto, IQ 13+.

Criar Servo ***Comum***

Cria um servente estúpido, porém obediente (ST, DX, IQ, HT, todos iguais a 9), sob seu comando mental. O operador define a aparência do servo. Esta mágica também pode ser usada para criar um Brutamontes – um servo com ST 16 e os demais atributos iguais a 9. Pode-se, também, criar um servo com uma perícia que não seja de combate com NH 16. Todos estes servos obedecerão a comandos verbais simples, entregarão mensagens verbais, etc. O GM controla isso. Ele não pode lutar ou lidar com situações complexas; ele *não* tem perícias. Quando se defrontar com o perigo a criatura pode choramingar, fugir ou simplesmente se desvanecer. Se for interpelado, ele só saberá dizer quem é o seu mestre e quais são suas ordens.

Duração: 1 minuto.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 3, IQ 13+, Criar Objeto.

Custo: 3 para fazer; 1 para manter. No caso de um servente habilidoso, 4 para fazer e 2 para manter. Para um Brutamontes, 6 para fazer e 2 para manter.

Criar Guerreiro ***Comum***

Cria um guerreiro para lutar sob o comando do operador. Ele terá IQ igual a 10 e ST, DX e HT iguais a 12, e NH igual a 16 com qualquer arma (ou perícia em combate desarmado) que o operador deseje. Ao ser criado ele não possui nenhuma arma, nem armadura, mas usará o que lhe for fornecido.

Duração: 1 minuto.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Criar Servo.

Custo: 4 para fazer, 4 para manter.O custo para criar um Guerreiro Brutamontes (com ST 16) é 6 para fazer, 6 por minuto para manter.

Controle de Criação ***Comum; Resistível pela mágica do objetivo***

Permite que se assuma o controle de uma criação viva criada por outra pessoa. Se for bem sucedido, você terá de pagar quaisquer pontos adicionais necessários para manter a criatura. Se falhar, ela permanecerá sob o controle de seu criador. Não afeta ilusões.

Custo: 1 por hex de tamanho da criação.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Criar Animais ou Criar Servo.

Objeto: Cajado ou vara de Condão. Precisa tocar no objetivo. Custo em energia para criar: 400.

Anular Criação ***Comum; Resistível pela mágica-objetivo***

Destrói qualquer tipo de criação. Não afeta Ilusões.

Custo: 1 por hex de um objetivo inanimado, ou 3 por hex de uma criação viva (não é possível anular apenas uma parte de uma criação).

Pré-requisito: Controle de Criação.

Objeto: Cajado ou vara de condão. Custo em energia para criar: 500.

Detectar Ilusão ***Informação.***

Diz se o objetivo é real, uma ilusão, ou uma criação e apenas de que tipo. O operador precisa estar vendo o objetivo.

Custo: 2.

Pré-requisito: Ilusão Simples.

Auto-Suficiência ***Área***

Esta mágica pode ser usada sobre qualquer ilusão ou criação sob seu controle. Ela lhe permite "programá-la" para mover-se, falar (se ela for capaz de emitir sons), e inclusive reagir de uma forma pré-estabelecida. Tudo isso é feito sem a necessidade de mais concentração por parte do operador; ela não conta como uma mágica "ativa" em separado. Se o objetivo se deparar com algo para o qual não está "programado", ele não fará nada, ou (se for uma ilusão) simplesmente se desvanecerá, conforme a vontade do GM.

Duração: Tanto quanto a Ilusão ou a Criação durarem.

Custo básico: 2. Não precisa ser mantida.

Tempo de operação: O tempo necessário para o operador (jogador) descrever as instruções para o GM, ou para lê-las em voz alta, caso estejam escritas (escrevê-las evita discussões!). Instruções complicadas exigirão um tempo *longo* para serem realizadas. Mínimo: 5 segundos.

Pré-requisito: Ilusão Simples.

Mágicas de Reconhecimento

Estas mágicas fornecem informação. A duração é "instantânea", a menos que haja alguma observação em contrário (i.e., o operador recebe um lampejo de conhecimento, mas não uma imagem permanente).

Hora Certa ***Informação***

Esta mágica diz ao operador que horas são, bem como o dia e o ano, caso haja dúvidas sobre isso.

Custo: 1.

Objeto: Jóias que permitem ao operador saber a hora exata sempre que ele o desejar. Custo em energia para criar: 250.

Despertador ***Comum***

Esta mágica irá despertar a atenção do objetivo num determinado horário futuro, acordando-o se ele estiver dormindo. Ela também fará com que ele se lembre de alguma coisa (na verdade, dará um recado), desde que a mensagem tenha sido dita no momento em que a mágica Despertar foi feita. Ela pode ser marcada para ser "disparada" até uma semana após o momento de sua realização.

Duração: 1 semana.

Custo: 1. Não pode ser mantida.

Pré-requisito: Hora Certa.

Objeto: Jóias. Irá soar ou vibrar exatamente à mesma hora, todos os dias, conforme tenha sido designado pelo operador. Custo em energia para criar: 60.

Orientação ***Informação***

Esta mágica diz ao operador em que direção fica o Norte. Ela também pode informar para que lado fica a sua casa (para isso é necessário uma operação a mais). Note que ninguém pode ter mais do que um lar verdadeiro, e que um andarilho não têm nenhum!

Custo: 2.

Pré-requisito: Aptidão Mágica.

Objeto: Bússola encantada que aponta para o Norte, ou para a casa do usuário, conforme suas ordens.

Custo em energia para criar: 250.

Detecção de Magia ***Comum***

Permite ao operador descobrir se um objeto é ou não encantado. Se a mágica for bem sucedida, uma segunda tentativa, dirá se o encantamento é temporário ou permanente. Um sucesso decisivo em qualquer uma das duas operações permitirá uma identificação completa da mágica, como se o operador tivesse feito a mágica Analisar Mágica

Custo: 2.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica.

Objeto: (a) Cajado, vara de condão ou jóia. Utilizável apenas por magos. Custo em energia: 100 (b) Anel ou colar. Utilizável por qualquer pessoa. Permanentemente ativa. Vibra, alertando a quem o está usando se existe um objeto encantado num raio de 5 metros. Um Encantamento Limitante é normalmente empregado para fazer com que o objeto alerte quem o está usando apenas quando *certos tipos* de mágica são encontrados. Custo em energia: 300.

Aura ***Informação***

Mostra ao operador um halo brilhante, ou "aura", em torno do objetivo. Esta aura dá uma idéia geral sobre a personalidade do objetivo (quanto melhor o resultado do teste, melhor a idéia. A aura mostra também se o objetivo é um mago e, em caso afirmativo, quão poderoso ele é); se o objetivo está possuído ou controlado de alguma maneira, ou se o objetivo está tomado de alguma emoção muito forte. Todos os seres vivos têm aura; as coisas inanimadas não. Um zumbi pode ser detectado pela sua aura tênue e perseguida pela morte. Um vampiro conserva a aura que tinha em vida.

Ilusões e seres criados não têm aura, logo esta mágica feita com sucesso será capaz de separá-los das pessoas reais. Um sucesso decisivo permitirá detectar características mágicas secretas como licantropia, vampirismo, longevidade antinatural e coisas similares.

Custo: 3 (para qualquer tamanho de objetivo).

Pré-requisito: Detecção de Magia.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Utilizável apenas por magos. Custo para criar: 100.

Medidas ***Área, Informação***

Diz ao operador qualquer uma das seguintes características do objetivo: (a) seu peso; (b) suas medidas em todas as dimensões; (c) sua cor exata (de grande importância para joalheiros e pintores; (d) seu volume.

Custo básico: 1.

Objeto: Só executa uma das funções acima: uma régua encantada para medir, uma balança para pesar, lentes para ver a cor, um cubo de ônix para medir o volume. Custo em energia para criar: 100.

Localizadora ***Informação***

Sintoniza o operador com um indivíduo ou objeto feito por seres humanos, que ele esteja procurando. Útil para achar objetos perdidos. Um sucesso no teste de habilidade dará ao operador uma idéia do paradeiro do objeto ou o levará a uma distância não maior do que 1,5 km. Modificadores: Modificadores padrão para longa distância (v. pág. 10). Alguma coisa relacionada com o objeto procurado (ex.: peça de roupa da pessoa perdida) deverá estar à disposição no momento em que a mágica for feita; o teste estará submetido a um redutor igual a -5 caso isto não aconteça. O teste terá um bônus igual a +1 se o operador já teve contato ou está familiarizado com o objetivo procurado.

Custo: 3. Uma tentativa por semana.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, IQ maior ou igual a 12 e pelo menos duas mágicas do tipo Localizar (ex.: Localizar Terra, Localizar Água).

Objeto: Um bastão em forma de forquilha (madeira, osso ou marfim) ou uma agulha de bússola (esculpida em marfim) que sempre aponta para um certo objetivo definido quando o objeto foi criado. Alguma coisa pertencente ao objetivo deve ser incorporada ao objeto. Custo em energia: 500.

Rastrear ***Comum***

Pode ser feita em qualquer pessoa, animal ou objeto. Enquanto a mágica for mantida, o operador saberá onde o objetivo está, se ele se concentrar durante um segundo. O objetivo deverá estar junto ao operador no momento em que a mágica for feita, ou ele precisará primeiro ser bem sucedido numa mágica *Localizadora*. Sempre que o objetivo não estiver na presença do operador, deverão ser aplicados os modificadores padrão para longas distâncias.

Duração: 1 hora. Uma tentativa por dia.

Custo: 3 para fazer; 1 para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Localizadora.

Guia ***Informação***

Diz ao operador qual a direção certa para um determinado lugar, *ou* o melhor caminho a ser seguido *no momento* para se chegar àquele lugar – ele escolhe. Use os modificadores de distância.

O GM deverá aplicar redutores se o operador nunca tiver ido àquele lugar; e penalidades ainda mais pesadas no caso de o operador não ter certeza de que o lugar realmente existe ou não conhecer o seu aspecto. Esta mágica não serve para encontrar *coisas ou pessoas*. Uma cidade, uma passagem numa montanha, ou um edifício público são "lugares". A casa de uma certa pessoa, ou seu escritório, não são lugares para o âmbito desta mágica, a menos que o operador já tenha estado lá.

Custo: 4. Uma tentativa por dia.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, IQ 12+ e pelo menos 2 mágicas "Localizar".

Objeto: Uma forquilha ou uma bússola que apontarão, uma vez por dia, na direção da meta que o usuário disser. Ela continuará apontando por 10 minutos para cada ponto de margem de sucesso obtida no teste da mágica, com base no Poder do objeto. Custo para criar: 1.000.

História ***Informação***

Ao ser feita sobre um objeto inanimado (ou sobre uma parte de 1 hex de tamanho de um objeto grande), permite ao operador obter informações sobre o seu passado recente, a personalidade do usuário, etc. – mas não os nomes!

Custo: 3 por 1 dia de história; 5 por uma semana, 10 por um mês.

Tempo de operação: 1 segundo para cada ponto de energia aplicado.

Pré-requisito: Rastrear.

História Antiga ***Informação***

Funciona como a mágica anterior, mas proporciona uma visão *geral* sobre a história de um objeto, com referência a um período de tempo ***muito mais longo.***

Custo: 5 por 10 anos de história; 8 por 100 anos; 10 por 1.000 anos.

Tempo de operação: 1 minuto para cada ponto de energia aplicado.

Pré-requisito: História.

Adivinhação ***Informação***

Fornece ao operador uma visão relacionada à sua dúvida ou responde uma pergunta do tipo "sim-ou-não". Existem vários tipos de advinhações, sendo cada um uma mágica diferente que requer materiais compatíveis (v. abaixo). Cada uma tem seus pontos fortes e fracos. Os métodos que estão ligados a um determinado elemento, ou elementos, fornecerão respostas muito mais detalhadas se a pergunta envolver aquele elemento (p. ex., a molibdomancia irá funcionar melhor do que a aruspicação se a pergunta estiver relacionada com o oceano).

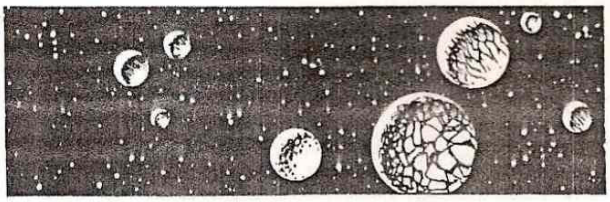
Modificadores do NH: Os modificadores padrão de longa distância. Se no decorrer do dia, forem feitas perguntas repetidas sobre o mesmo assunto, as "vibrações" ficarão cada vez mais confusas: -4 sobre o NH para a 2ª pergunta, -8 para a 3ª e assim por diante. As perguntas sobre passado e futuro também são mais difíceis: use os modificadores de distância habituais, substituindo os "quilômetros" por "dias".

Custo: 10.

Tempo de operação: 1 hora, a menos que alguma outra coisa seja especificada.

Pré-requisito: História e as mágicas de elementos conforme esteja especificado para cada método de Adivinhação.

A *Astrologia* é a adivinhação através da observação dos céus, inclusive do clima. É preciso observar o céu; o operador deve estar a céu aberto e, a menos que a noite esteja clara e ele esteja longe das luzes da cidade, estará submetido a um redutor igual a -5. Sem literatura de referência (custo: $2.000; peso: 100 kg) os testes estarão submetidos a um redutor igual a -5. Estes redutores *são* cumulativos! *Pré-requisito:* 10 mágicas de Ar.



A *Cartomancia* é a Adivinhação através do uso do Tarô, fornecendo respostas do tipo "sim-ou-não" e, às vezes, alusões sobre os motivos e a aparência física daquilo que possa ter importância para o futuro do objetivo. O único equipamento necessário é um baralho de Tarô (pintado a mão e com um custo igual a $1.000 em NT3-, porém produzido em série e bem barato em NTs mais elevados). A Cartomancia é extremamente pessoal. Se for usada de qualquer outra forma que não seja para Adivinhação para uma única pessoa (ou casal) *em sua presença*, ela estará submetida a um redutor igual a -5. *Pré-requisito:* 3 mágicas de *cada um dos* 4 elementos.

A *Cristalomancia* é o uso de uma bola de cristal (v. pág. 42). Se ela funcionar, o GM descreverá uma cena, mas é o jogador quem deverá interpretá-la! O operador também pode usar água límpida, folhas de chá, etc., mas, nestes casos, com um redutor igual a -10(!!) sobre o NH. *Pré-requisito:* 5 mágicas de Terra e 5 de Água.

A *Dactiliomancia* é a Adivinhação através de um ponteiro que percorre uma tábua com todas as letras do alfabeto, mais as palavras "sim e não". Exceto no caso de um sucesso decisivo, as respostas a perguntas complexas serão sempre enigmáticas, parecendo um palavreado sem sentido. *Pré-requisito:* 3 mágicas de cada um dos 4 elementos.

A *Aruspicação* é a Adivinhação através das entranhas de um animal sacrificado (com pelo menos 10kg – pombos não valem!). É ilegal em muitas regiões. Só é possível responder a uma pergunta por animal. *Pré-requisito:* 10 mágicas de Terra.

A *Molibdomancia* é a Adivinhação feita pela análise da forma assumida pelo chumbo derretido as ser derramado sobre a água fria. É necessário fogo em alta temperatura (de uma forja, por ex.) para derreter o metal. *Pré-requisito:* 5 mágicas de Fogo e 5 de Água.

A *Oniromancia* é a interpretação dos sonhos do próprio operador. Não exige nenhum equipamento, mas só é possível responder a uma pergunta por noite, e só existe 50% de chance de que ele venha realmente a sonhar! O GM diz ao operador o que ele sonhou; o jogador faz a interpretação. O custo em energia será pago ao despertar. *Pré-requisito:* 5 mágicas de Ar e 5 mágicas de Água.

A *Piromancia* é a adivinhação através da observação do fogo. Ela pode produzir uma visão ou o operador pode *ouvir uma voz* vinda das chamas. É necessário queimar pequenas quantidades de determinadas ervas raras (valor por tentativa: $100). As perguntas estarão submetidas a um redutor igual a -4, a menos que algo pertencente ao objeto da pergunta (fios de cabelo do objetivo da adivinhação, p.ex.) seja queimado junto. *Pré-requisito:* 10 mágicas do Fogo.

A *Magia com Runas* é a adivinhação por meio do uso de pedras de runas (pág. 83). O operador precisa ter uma sacola com pedras de runas; um jogo completo contém 25 pedras e seu NH terá um redutor igual a -1 para cada pedra que esteja faltando. As imitações de pedras de runas funcionam muito bem, mas um jogo verdadeiro de pedras de runas dá um bônus igual a +2 ao NH. São necessários 30 minutos para uma adivinhação detalhada. Ou, o operador pode simplesmente pegar uma ou mais pedras do seu saco de runas. O custo em energia é apenas 1. O GM dirá ao operador qual, ou quais runas ele pegou,; o operador, então, terá de interpretá-las, sendo que as runas que tiverem sido apanhadas com um teste mal sucedido serão desconexas. *Pré-requisito:* Aptidão Mágica e a perícia Ciência das Runas com NH 15+.

Ver Segredos *Comum*

Faz com que objetos, portas, armadilhas, etc., escondidas saltem aos olhos do objetivo. Esta mágica só funciona sobre coisas que tiverem sido *deliberadamente* escondidas – não perdidas.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para fazer, 2 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Localizadora, Aura.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Precisa estar entalhado com a figura de um olho. Custo em energia para criar: 400.

Olho Mágico *Comum*

Cria um olho concreto – um globo com 10 cm de diâmetro – através do qual o operador pode enxergar. O olho pode voar pelo ar, vertical e/ou horizontalmente, com um Deslocamento igual a 10 (i.e., 10 m/s); ele se move no turno do operador. Para movê-lo é necessário Concentrar-se, mas para ver através dele não. Por ser pequeno, qualquer ataque dirigido a ele estará submetido a um redutor igual a -7 – mas, ele será destruído, se for atingido por qualquer ataque físico ou magia que pudessem incapacitá-lo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para fazer, 2 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, Aporte (pág. 60), Visão Aguçada (pág. 60).

Objeto: Um globo ocular entalhado em marfim, incrustado de jóias. Utilizável apenas por magos. Ele se transforma num Olho Mágico obedecendo a um comando de quem o tem. Ao retornar às mãos do dono, ele voltará a ter a forma de uma jóia. Custo para criar: 1.100 em energia; $1.000 pelo trabalho de um entalhador de marfim habilidoso e $600 em esmeraldas.

Olho Mágico Invisível *Comum*

Cria um Olho Mágico que só pode ser visto com o uso da mágica Ver o Invisível. Qualquer um que ache que sabe em qual hex ele se encontra poderá desferir um ataque – mas só o acertará no caso de um golpe fulminante!

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para fazer; 3 para manter.
Tempo de operação: 4 segundos.
Pré-requisito: Olho Mágico, Invisibilidade (pág. 50).
Objeto: Como acima, porém mais caro. 1.600 em energia; 1.000 por um entalhador de marfim habilidoso e $900 em esmeraldas e opalas.

Visão de Magia ***Comum***

Permite ao operador detectar todos os objetos encantados que estejam dentro de seu campo de visão. Cada um destes objetos terá um brilho ou "aura", similar à aura de um ser vivo. Mesmo os objetos escondidos sob roupas, armaduras ou até 1,5 cm de material sólido apresentarão este brilho.

A aura de um objeto encantado permanente será mais forte do que a de um encantamento temporário. Seres encantados (ou mágicos) também brilharão, embora os próprios magos não, a menos que estejam sob o efeito de alguma mágica no momento. A aura pode também dar uma pista sobre a natureza do objeto. Com um bom resultado no teste, p. ex., as mágicas de fogo terão um brilho avermelhado característico e os objetos malignos terão uma espécie de "brilho negro" em suas auras. No caso de um sucesso decisivo o operador obterá uma identificação completa do objeto. Observe que *todos* os magos têm uma capacidade "intrínseca" similar a esta mágica, conforme está descrito no MB, pág. 21.

Duração: 1 minuto.
Custo: 3 para fazer, 2 para manter.
Pré-requisito: Detecção de Magia.
Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 800.

Percepção de Magia ***Informação***

Informa ao operador se há algum objeto ou atividade mágica por perto. O operador pode dizer que está procurando alguma coisa que ele não está vendo, ou especificar um determinado objeto. Modificador: a distância, em hexes, ao objeto visado. Se o operador ficar circulando enquanto a mágica estiver ativa, o GM deverá usar a menor distância entre ele e o objeto e fazer a jogada no fim do tempo de duração da mágica. O GM pode optar por fazer com que alguns objetos muito poderosos sejam mais fáceis de pressentir.

Duração: 1 minuto.
Custo: 3 para fazer, 2 para manter.
Pré-requisito: Detecção de Magia.
Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 1.200.

Identificação de Mágica ***Informação***

Permite ao operador identificar que mágica ou mágicas acabaram de ser (nos últimos 5 segundos), ou estão sendo, feitas no momento, *sobre* ou *pelo* objetivo. Não é capaz de identificar, no entanto, as mágicas existentes num objeto encantado. Uma única operação destas identificará *todas* as mágicas feitas sobre ou pelo objetivo. Mas, se alguma destas mágicas for totalmente desconhecida pelo operador (não só as mágicas que ele não sabe, mas também aquelas que ele nunca ouviu falar), o GM deverá fornecer apenas uma descrição vaga (ex.: "Algum tipo de proteção física"). Como regra, os magos terão ouvido falar de todas as mágicas existentes nesta lista, a menos que o GM decida que algumas delas são secretas. No entanto, os mágicos *nunca* terão ouvido falar de mágicas criadas pelo GM ou pelos jogadores.

Custo: 2.
Pré-requisito: Detecção de Magia.
Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia: 1.100.

Analisar Mágica ***Informação; pode ser resistido por encantamentos usados para ocultar mágicas***

Informa ao operador exatamente que mágica(s) existe(m) naquele objeto. Se o objetivo tiver mais de uma mágica incorporada, Analisar Mágica identificará aquela que precisou de menos energia e indicará que existem outras. Ela poderá ser feita novamente para identificar a próxima mágica e assim por diante.

Esta operação mágica dará ao operador resultados limitados, quando ele se defrontar com uma mágica de que nunca ouviu falar, do mesmo modo que na Identificação de Mágica, vista anteriormente.

Custo: 8.
Tempo de operação: 1 hora.
Pré-requisito: Identificação de Mágica.
Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia: 1.200.

Geovisão, Aquavisão, Gelovisão ***Comum***

Conforme descrito nas respectivas escolas.

Parede de Vidro ***Comum***

Permite ao objetivo enxergar através de uma parede, do chão, do teto ou outra barreira semelhante com até 1,30 m de espessura (não importa o material).

Duração: 1 minuto.
Custo: 4 para fazer, 2 para manter.
Pré-requisito: 5 outras mágicas de Reconhecimento, ou Geovisão.
Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 600.

Audição Remota ***Comum***

Conforme descrito entre as *mágicas de som*, à pág. 70.

Mágicas de Luz e Trevas

Luz ***Comum***

Produz uma pequena luz, como a chama de uma vela. Ela fica parada, a menos que o operador se concentre no processo de deslocá-la; neste caso, ela se deslocará a 5m/s.

Duração: 1 minuto.
Custo: 1 para fazer, 1 para manter.
Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia: 100.

Luz Constante ***Comum***

Feita sobre um objeto pequeno (até o tamanho de um pulso, ou meio quilo) ou sobre uma parte pequena de um objeto maior, fará com que o objeto brilhe com uma luz branca.

Duração: Variável. Jogue dois dados, para obter a duração em dias.
Custo: 2 para um brilho pálido, 4 para radiância do fogo, 6 para um clarão intenso a ponto de provocar dor naqueles que estão próximos.
Pré-requisito: Luz.
Objeto: Pode-se fazer qualquer objeto brilhar permanentemente com uma energia 100 vezes maior do que a especificada acima (ex.: 200 para um brilho pálido, etc...).

Jato de Luz ***Comum***

O dedo do operador libera um facho luminoso, que pode ser usado como lanterna. Ela proporciona uma boa iluminação num espaço de 10m na direção em que for apontada e será possível ter uma visão parcial de até 30m. Se a visibilidade estiver boa, ele pode ser usado como um sinal luminoso dirigido para cima até uma distância de quase 2km.

Em combate, pode ser usado para cegar adversários que estejam a uma distância de até 10m, porém apenas se o combate for travado em semi-escuridão. (p.ex., quando o redutor de NH em combate devido à escuridão for igual a -5). É possível se esquivar ou bloquear este facho de luz, mas não apará-lo. Use o NH em Jato Mágico ou DX-4 e aponte a face (-5 para acertar) do oponente. Qualquer adversário que vier a ser atingido desta maneira terá sua DX submetida a um redutor igual a -4 no turno seguinte e -1 durante todo o resto do combate (não cumulativo!). Os inimigos que tiverem Visão Noturna se submeterão a estes redutores com valor duplicado.

Duração: 1 minuto.
Custo: 2 para fazer, 1 para manter.
Pré-requisito: Luz Constante.
Objeto: Luva ou anel; permite ao usuário fazer a mágica. Custo em energia para criar: 200

Cores *Comum*

Permite o operador mudar a cor de qualquer luz. A mágica precisa ser feita sobre a *fonte* da luz. Se o operador se concentrar, é possível fazer diversas mudanças de cores com a mesma mágica.

Duração: 1 minuto.
Custo: 2 para fazer, 1 para manter (mas a mudança feita sobre uma mágica Luz Constante será permanente).
Pré-requisito: Luz.

Lampejo ***Comum***

Cria um lampejo brilhante, capaz de cegar temporariamente alguns daqueles que o vêem e reduzir a DX de outros em 3 pontos (o que reduz todas as perícias baseadas em DX). Pode afetar qualquer um que esteja de frente para o clarão e com os olhos abertos (a critério do GM, se ele não estiver usando miniaturas). O operador não será afetado se fechar os olhos enquanto faz a mágica. Todas as outras criaturas dentro do raio de ação da mágica deverão ser bem sucedidas em um teste de HT para não sofrer efeitos mais graves:

Distância	*Sucesso no teste de HT*	*Falha no teste de HT*
1 a 10 hex	1 minuto com a DX -3	3 s cego, 1 minuto com a DX -3
11 a 25 hex	10 s com DX -3	1 minuto com DX -3
mais de 25 hex	nenhum efeito	3 s com DX -3

Custo: 4.
Tempo de operação: 2 segundos.
Pré-requisito: Luz Constante.

Trevas *Área*

Cobre um ou mais hexágonos de Trevas. Uma pessoa que esteja em um dos hexágonos atingidos poderá ver normalmente os outros hexágonos, mas não o que está em seu próprio hexágono ou nos outros atingidos. As pessoas que estão fora dos hexágonos escurecidos não conseguirão ver nada a não ser escuridão. Por isso, ataques feitos fora da zona de escuridão não terão redutores, mas ataques feitos para dentro da escuridão terão redutores (v. pág. 12). A mágica Visão nas Trevas permite que se enxergue nestes hexágonos escuros, a Infravisão não.

Duração: 1 minuto.
Custo básico: 2 para fazer, 1 para manter.
Pré-requisito: Luz Constante.
Objeto: Assoalho, terra ou um tapete que podem ser encantados para que a área acima (mais ou menos 2 metros) fique permanentemente escura. Custo em energia: 120/hexágono.

Moldar Trevas *Área*

Esta mágica permite que o operador molde e desloque (a 5m/s) trevas tridimensionais criadas com a mágica Trevas. Ela também permite que se molde sombras bidimensionais com formatos diferentes dos originais mas ainda bidimensionais.. O tamanho das sombras pode ser reduzido facilmente, porém aumentá-las faz com fiquem levemente transparentes. Um observador casual não irá percebê-lo, mas qualquer um que olhe para a sombra intencionalmente terá direito a um teste de IQ para perceber que esta não é tão "substanciosa" quanto deveria. As sombras não precisam ficar "ligadas" aos objetos que as criaram.

Duração: 1 minuto.
Custo básico: 2; o mesmo para manter. Para sombras bidimensionais o custo é 1.
Pré-requisito: Trevas.
Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 200.

Penumbra *Comum*

Torna o objetivo mais difícil de se enxergar e, portanto, mais difícil de se atingir com qualquer ataque físico ou mágica de longo alcance. Cada ponto de energia subtrai 1 ponto do nível de habilidade efetiva de qualquer ataque feito contra o objetivo (máximo de 5).

Duração: 1 minuto.
Custo: 1 a 5 para fazer, o mesmo para manter.
Tempo de operação: 2 segundos.
Pré-requisito: Trevas.
Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias; afeta apenas a quem o usa ou carrega. Custo em energia: 100 por ponto a ser subtraído.

Esconder *Comum*

Torna o objetivo difícil de se encontrar. Mesmo que o objetivo esteja bem visível, qualquer um precisará ser bem sucedido num teste de Visão para ser capaz de vê-lo. A Prontidão ajuda, mas outros sentidos aguçados não.

Se o objetivo já estiver escondido de alguma maneira, cada ponto de energia impõe um redutor igual a -1 aos testes de Sentidos daqueles que o estiverem procurando, tentando vê-lo, ouvi-lo ou cheirá-lo (no máximo: -5); a mágica não protege enquanto ele estiver se movendo (embora volte a fazer seu efeito novamente assim que ele se imobilizar).

Duração: 1 hora.
Custo: 1 a 5 para fazer; o mesmo para manter.
Tempo de operação: 5 segundos.
Pré-requisito: Penumbra *ou* Amnésia (pág. 57).
Objeto: Cajado ou vara de condão. Só afeta o usuário. Custo em energia para criar: 1.000. (b) Qualquer objeto pode ser encantado para ficar permanentemente "escondido", a um custo de energia de 200 por ponto de "escondimento" por hex de tamanho do objeto.

Invisibilidade *Comum*

O objetivo não pode ser visto, não tem reflexo no espelho, não aparece em fotos, etc. Ele continua emitindo sons, deixando pegadas, etc. Qualquer coisa que ele pegue também se torna invisível durante o tempo em que estiver em seu poder, a menos que ele queira que ela permaneça visível. A Infravisão não é capaz de detectá-lo, mas a mágica Ver o Invisível sim. Os personagens invisíveis têm grandes vantagens num combate (v. pág. 12).

Duração: 1 minuto.
Custo: 5 para fazer, 3 para manter.
Tempo de operação: 3 segundos.
Pré-requisito: 6 mágicas de Luz, incluindo Penumbra.
Objeto: (a) Jóias, cajado, vara de condão. Só afeta o usuário. Custo em energia para criar: 1.200. (b) É possível tornar um objeto permanentemente invisível a um custo em energia igual a 500 por hex de tamanho ou por 25kg de peso, o que for maior.

Infravisão *Comum*

Permite ao objetivo ver raios "infravermelhos" ou de calor, além da luz normal. Assim, no escuro as coisas aquecidas irão brilhar intensamente e as coisas mornas terão um fraco brilho avermelhado Criaturas de sangue quente (ou os lugares onde elas tenham estado recentemente) também brilharão. Uma fonte de calor como uma fogueira irá produzir "luz" que se reflete sobre os objetos à sua volta. Esta mágica não permite ver objetos invisíveis.

Duração: 1 minuto.
Custo: 3 para fazer, 1 para manter.
Pré-requisito: Visão Aguçada (pág. 60) *ou* 5 mágicas de Luz.
Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Só afeta o usuário. Custo em energia para criar: 100.

Visão Noturna *Comum*

Permite ao objetivo enxergar perfeitamente desde que haja alguma claridade (esta mágica é o equivalente à vantagem "Visão Noturna"). Na escuridão total o objetivo continua "cego".

Duração: 1 minuto.
Custo: 3 para fazer, 1 para manter.
Pré-requisito: Visão Aguçada (pág. 60) *ou* 5 mágicas de Luz.
Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Só afeta o usuário. Custo em energia para criar: 200.

Visão nas Trevas *Comum*

O objetivo consegue enxergar mesmo na mais absoluta escuridão! Ele também pode ignorar o efeito da mágica Trevas.

Duração: 1 minuto.
Custo: 5 para fazer, 2 para manter.
Pré-requisito: Visão Noturna *ou* Infravisão.
Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Só afeta o usuário. Custo em energia para criar: 400.

Olhos de Falcão *Comum*

Permite ao objetivo enxergar objetos distantes como se ele estivesse muito mais próximo. Enquanto estiver sob o efeito da mágica, o objetivo fica hipermétrope. Os objetos que se encontrarem a menos de 10m de distância não parecerão estar próximos; eles ficarão "borrados" e os ataques contra eles são feitos com um redutor igual a -2. Objetos a distâncias maiores são vistos (e podem ser atacados) como se estivessem 100 vezes mais próximos (no mínimo a 10m), embora os parâmetros ½D e Max não sofram alteração.

Duração: 1 minuto.
Custo básico: 4 para fazer, 2 para manter.
Tempo de operação: 2 segundos.
Pré-requisito: Visão Aguçada ou 5 mágicas de Luz. O objetivo não pode ter nenhuma das seguintes desvantagens: Cegueira ou Disopia.
Objeto: Roupas ou jóias contendo a figura de um falcão. Só funciona para o usuário. Custo para criar: 400.

Ver o Invisível *Comum*

O objetivo é capaz de enxergar qualquer coisa que esteja oculta pela mágica Invisibilidade ou por invisibilidade "natural". Estas coisas parecerão levemente translúcidas; desse modo você será capaz de enxergar através delas e poderá identificar quais são invisíveis aos demais.

Duração: 1 minuto.
Custo: 4 para fazer, 2 para manter.
Pré-requisito: Invisibilidade *ou* Visão nas Trevas *e* Infravisão.
Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Só afeta o usuário. Custo em energia: 400.

Detectar Pontos Fracos ***Informação***

Permite ao operador encontrar a parte mais fraca do objetivo, se houver alguma. Pode ser feita sobre qualquer parte de um objeto grande. Não seria necessário fazer sobre todo um muro de uma cidade, por exemplo, mas poderia se verificar um hexágono por vez.

Custo: 1 por hexágono (mínimo 1); o dobro se o objetivo estiver vivo.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Uma mágica de cada um dos 4 elementos.

Objeto: Jóias. Funciona apenas para quem o usa. Custo para criar: 100.

Enfraquecer ***Comum***

Produz 1D pontos de dano à parte mais fraca do objetivo (funciona apenas em objetos inanimados). Veja a quantidade de pontos de vida de vários objetos inanimados no ***MB***, pág. 125. Nenhum operador pode usar esta mágica mais de uma vez no mesmo objetivo em um período menor que uma hora. A RD do objetivo não oferece nenhuma proteção contra esta mágica.

Duração: Permanente.

Custo: 2.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Detectar Pontos Fracos.

Objeto: Cajado, vara de condão ou luva. Funciona apenas para quem o usa; deve ser usado para golpear o objetivo. Custo em energia: 200.

Remodelar ***Comum***

Permite ao objetivo moldar qualquer substância inanimada que ele toque como se ela fosse de barro. No entanto, não confere nenhuma habilidade artística a mais ao objetivo! *Qualquer* objeto inanimado que o objetivo pegar enquanto estiver sob os efeitos da mágica se tornará levemente amolecido – isto pode representar um problema! Se ele tentar, p.ex., brandir uma espada ou um bastão, eles só provocarão metade do dano! Uma arma de fogo que seja disparada enquanto estiver amolecida ficará imprestável. Qualquer objeto que tiver sido moldado readquirirá sua dureza assim que o objetivo afastar suas mãos dele.

Pode-se remover portas e paredes que estejam atrapalhando, à razão de dois punhados de material por segundo. Esta mágica também serve para cavar túneis na rocha, porém como na verdade o objetivo estará cavando terra mole com suas mãos, isto é vagaroso e cansativo (v. MB, pág. 90).

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para fazer, 3 para manter.

Tempo de Operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, Enfraquecer, Moldar Terra ou Moldar Planta.

Objeto: Luvas. Custo em energia para criar: 500.

Fragmentar (MD) ***Comum***

Similar a Enfraquecer mas mais rápida (pode ser feita em apenas um turno, além de poder ser repetida). É capaz de produzir até 3D pontos de dano mas se ela não produzir dano suficiente para quebrar o objetivo, ele não será afetado. Só age sobre objetos inanimados.

Custo: 1 a 3; provoca 1D pontos de dano para cada ponto de energia usado.

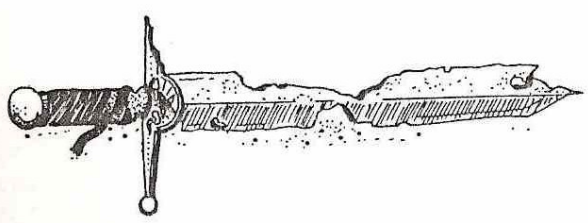
Pré-requisito: Aptidão Mágica, Enfraquecer.

Objeto: Cajado, vara de condão ou luva. Funciona apenas para quem o usa; deve ser usado para golpear o objetivo. Custo para criar: 500.

Estragar ***Comum***

Esta mágica acelera o processo natural de deterioração de materiais inanimados. Ela oxida o ferro e o aço, mas tem pouco efeito sobre outros metais, a menos que seja mantida por um longo período de tempo. Ela faz com que materiais orgânicos (como couro, pele, madeira, etc.) tornem-se imprestáveis. A cerâmica não é afetada por esta mágica.

Duração: 1 minuto. Cada minuto de duração tem o efeito de envelhecer o objetivo em 5 anos. Ela removerá 1 ponto da RD, 1 da HT e (se for o caso) 1 da DP da maioria dos objetos. As armas simplesmente perdem 1 grau de qualidade por operação, exceto no caso de armas de Qualidade Superior, que não serão afetadas!



Custo: 2 para cada 0,5 kg de material arruinado; idem para manter.

Tempo de operação: 5 segundos para cada 0,5 kg de material arruinado.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, Enfraquecer e Deteriorar.

Desintegrar (MD) ***Comum***

Semelhante a *Fragmentar*, porém só deixa pó (não pode ser consertado!). Pode provocar até 4D pontos de dano. Se o dano avaliado não for grande o suficiente para destruir o objetivo, ele não será afetado. Esta mágica só tem efeito sobre objetos inanimados e não pode afetar apenas parte deles.

Duração: Permanente.

Custo: 1 a 4; provoca 1D de dano para cada ponto de energia aplicado.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2, Fragmentar, Estragar, Terra para Ar, Destruir Ar, Dissipar Água.

Objeto: Idem Fragmentar. Custo em energia para criar: 1.500.

Restaurar ***Comum***

Faz, temporariamente, com que um objeto inanimado quebrado pareça novo. Os outros sentidos e a mágica Visão de Magia (pág. 49) não serão enganados.

Duração: 10 minutos.

Custo: 2 por hexágono do objetivo; metade disso para manter. Objetos muito pequenos exigem no mínimo 2 pontos de energia.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Restaurar ou Ilusão Simples (pág. 45).

Tingir ***Comum***

Muda a cor de qualquer material inanimado conforme os desejos do operador (lembre-se que o cabelo não é um material vivo, do mesmo modo que uma fina camada superficial da pela também não o é!). A cor desaparecerá em 2D dias, mas não é afetada por lavagens comuns nem solventes. Sempre se pode produzir cores transparentes. É impossível produzir padrões de cores, somente uma coloração uniforme – mas, se o operador preferir, poderá tingir apenas uma parte do objetivo.

Duração: 2D dias.

Custo: 1 para um objeto pequeno (até um palmo), 2 para mudar a cor dos cabelos de alguém, ou um objeto de cerca de 0,1 m², 5 para mudar a cor de uma pessoa ou de um objeto de 1 hex.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Restaurar, Cores.

Limpar ***Área***

Limpa a área ou criatura objetivo (i.e., remove a sujeira, manchas e pelo as superfícies que aceitam polimento). Não serve para remover odores residuais (use a Purificação de Ar para isso).

Duração: Permanente.

Custo básico: 2.

Pré-requisito: Restaurar.

Objeto: Cajado, vara de condão ou equipamentos de limpeza (vassoura, espanador, etc.). As áreas precisam ser tocadas. Custo para criar: 100.

Remendar ***Comum***

Conserta temporariamente um objeto quebrado. O teste de habilidade terá um redutor igual a -3 se algum pedaço menor do objeto estiver faltando, mas se a mágica for realizada com sucesso o objeto se manterá inteiro apesar das peças faltantes.

Duração: 10 minutos.

Custo: 1 para cada 5 kg do peso do objetivo (mínimo 2); metade disso (arredondado para cima) para manter.

Tempo de operação: 4 segundos para cada 5 kg de peso do objetivo.

Pré-requisito: Enfraquecer e Restaurar.

Endurecer ***Comum; Resistência Especial***

Endurece temporariamente um objeto não rígido; transforma uma corda numa haste, p. ex., ou um barbante numa gazua. Não funciona sobre seres vivos. Pode ser usada para improvisar armas, ficando a cargo do GM julgar a sua eficácia.

Esta mágica pode também ser usada para endurecer as roupas do adversário. Neste caso, o oponente resistirá com sua HT +2. Se a mágica

funcionar, sua DX ficará submetida a um redutor igual a -1 para cada 0,5 kg de roupa que tenha endurecido e esta mudança no valor de DX afetará o seu Deslocamento.

Duração: 10 minutos.

Custo: 1 para cada 0,5 kg de peso do objetivo – mínimo de 2; metade para manter.

Tempo de operação: 2 segundos para cada 0,5 kg de peso.

Pré-requisito: Remendar.

Consertar ***Comum***

Conserta permanentemente um objeto inanimado que havia sido quebrado. O teste estará submetido a um redutor igual a -5 se uma parte menor do objeto estiver faltando. Neste caso o material necessário para fazer as partes faltantes deverá ser providenciado (ex.: um lingote de ouro para fazer um trabalho filigranado em ouro). Se a mágica for realizada com sucesso, as partes faltantes reaparecerão. Os objetos encantados uma vez quebrados, não recuperarão sua mágica se forem consertados, mas esta mágica devolverá toda a solidez a um objeto encantado enfraquecido.

Duração: Permanente.

Custo: 3 para cada 5 kg de peso do objetivo (mínimo 6).

Tempo de operação: 1 segundo para cada 0,5 kg de peso (mínimo 10).

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2, Remendar.

Consertar Flechas ***Comum***

Similar a Consertar, mas especializada em flechas de até 120 g no máximo. É preciso que pelo menos 80% da flecha esteja em boas condições, inclusive a ponta. A mágica produzirá uma seta perfeitamente reta, convenientemente emplumada e com uma ponta afiada – tão boa como uma nova, ou até um pouco melhor.

Duração: Permanente.

Custo: 2 por flecha.

Tempo de operação: 4 segundos por flecha.

Pré-requisito: Remendar.

Resistência a Choques ***Comum***

Torna um objeto pequeno (como uma arma) resistente à quebra. Enquanto a mágica durar, uma arma de metal de qualidade barata ou regular se comportará como se fosse de "boa" qualidade, e uma de "boa" qualidade como se fosse de qualidade superior! Os demais objetos passam a ter seu número de pontos de vida duplicado e nunca se quebrarão devido a uma queda "acidental", etc. Dobra a RD e a HT de um escudo, se estiverem sendo usadas as regras de danos provocados em escudos (MB, pág. 120). Esta mágica não aumenta a resistência à "penetração", por isso não é de muita utilidade para paredes, armaduras, etc. (Veja as Mágicas para Proteção e Advertência à pág. 67).

Duração: 1 hora.

Custo: 3 para fazer, 3 para manter.

Pré-requisito: Consertar, Fragmentar.

Objeto: Qualquer objeto pode ser tornado à prova de choques; se ele chegar a quebrar, os pedaços perderão o encantamento. Custo em energia para criar: 400.

Copiar ***Comum***

Faz uma ou mais cópias de uma única página escrita. É preciso suprir papel ou pergaminho para receber as cópias. Cópias de pergaminhos mágicos, pergaminhos de runas e coisas similares *não* terão poderes mágicos.

Duração: Permanente.

Custo: 2, mais 1 por cópia feita.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Alfabetização e Tingir.

Afiar ***Comum***

Produz um fio extraordinariamente afiado em armas cortantes ou perfurantes — bônus maior ou igual a +1 sobre o dano básico provocado.

Duração: 1 minuto.

Custo: A fórmula é: 1 para cada 15 cm de fio. São custos típicos (use-os, a menos que as circunstâncias sejam especiais): 1 para fazer a mágica sobre uma flecha; 2 para uma faca; 3 para uma espada de uma mão; 5 para uma espada de duas mãos. Para obter um bônus igual a +2, duplique os custos, ou triplique para um de +3. Metade para manter (arredondado para cima).

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Consertar.

Objeto: Veja Pujança em *Encantamentos*. As mágicas não se acumulam. Se o encantamento Pujança já tiver sido aplicado sobre uma dada arma, só a mágica mais forte funcionará.

Nós ***Comum***

Dara um nó que só poderá ser desatado por meios mágicos (embora seja evidente que uma corda pode ser cortada). O nó se desfará assim que alguém disser a senha (determinada no momento em que a mágica é feita) enquanto toca a corda em qualquer ponto ao longo de seu comprimento. Também funciona com barbantes, cintos de castidade, etc.

A mágica Desfazer também anula uma mágica Nó, mas esta última tem direito a um teste de resistência.

Duração: Até que a senha seja dita, ou que a corda seja cortada ou rompida!

Custo: 2. Não pode ser mantida – se o nó for desfeito, a mágica precisa ser refeita.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Endurecer.

Objeto: Uma corda permanentemente encantada com esta mágica, incluindo a senha ("Desamarre-se" é usada com freqüência). Se a corda for cortada, o encantamento se quebrará. Custo em energia para fazer: 20 para cada 30 cm de corda.

Meta-Mágicas

Estas mágicas estão relacionadas à própria estrutura da magia. São mágicas sobre mágicas, ou mágicas que afetam outras mágicas.

Ativação de Runas (MD) ***Comum***

Veja pág. 82.

Escamotear Magia ***Comum***

Se esta mágica for feita sobre uma pessoa ou objeto, ela interferirá em qualquer mágica de informação realizada sobre aquele mesmo objetivo. O dobro da energia aplicada na mágica (até 5 pontos) será usado como redutor em qualquer teste de habilidade feito para obter informações sobre o objeto, encontrá-lo, etc. *Ex.*: 4 pontos de energia são aplicados para fazer a mágica Escamotear Magia sobre um anel. Enquanto a mágica não terminar, todos os testes de Detecção de Magia feitos sobre aquele anel estarão submetidos a um redutor igual a -8. A Identificação de Mágica terá um redutor igual a -8 para descobrir qualquer mágica naquele anel, a Visão de Magia não verá o anel a menos que o mago seja bem sucedido por uma margem de no mínimo 8 (embora ele possa ver outras coisas) – e assim por diante.



Duração: 10 horas.

Custo: de 1 a 5 para fazer; o mesmo para manter. Duplique o custo para um objeto de 2 hexes, e assim por diante.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Detecção de Magia.

Objeto: Esta mágica pode ser feita *permanentemente* sobre um objeto para torná-lo mais difícil de perceber ou identificar com magia. Custo em energia para criar: 100 vezes o custo acima – p.ex., 200 para impor um redutor igual a -4 em todas as tentativas de detecção ou identificação.

Resguardar ***Comum;Resiste a qualquer mágica de Informação***

Torna qualquer objetivo mais difícil de encontrar com o uso de qualquer mágica de informação. A mágica de informação precisa vencer uma Disputa de Mágicas para poder "ver" o objetivo de uma Resguardar. Qualquer um que esteja usando a mágica Localizadora ou uma Bola de Cristal terá que sobrepujar a resistência da Resguardar para conseguir vê-lo. Esta mágica não afeta tentativas de usar a Identificação de Mágica.

Duração: 10 horas.

Custo: 3 para fazer, 1 para manter. Duplique o custo para um objeto de 2 hexes, etc.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica.

Objeto: Esta mágica pode ser colocada *permanentemente* sobre um objeto para torná-lo resistente a qualquer tentativa de percebê-lo por meios mágicos. Custo em energia para criar: 500 por hex do objeto.

Resguardar Área ***Área; Resiste a qualquer mágica de Informação***

Funciona como a mágica anterior, com a diferença que esta protege toda uma área e o que estiver dentro dela.

Duração: 10 horas.

Custo básico: 3 para fazer, 2 para manter.

Tempo de operação: Número de segundos igual ao custo em energia.

Pré-requisito: Resguardar.

Objeto: (a) Qualquer recipiente. O recipiente e tudo o que ele contiver ficará protegido pela mágica Resguardar Área. Custo para criar: 200 para cada 30 cm³ (custo mínimo: 500). (b) Um tapete ou uma área de piso; protege as pessoas e as coisas que estiverem sobre ele. Custo em energia para criar: 300 por hex.

Resistência à Magia ***Comum; Resistível por IQ + Aptidão Mágica***

Para cada ponto de energia aplicado na mágica (até o máximo de 5), a resistência à magia do objetivo aumenta em 2 pontos se era isto o que ele desejava, ou em 1 se ele tentou resistir. Esta RM funciona do mesmo modo que a Vantagem Resistência à Magia (pág 13) quando são feitas mágicas sobre o objetivo. Ele continua podendo fazer mágicas, mas submetido a um redutor igual à RM. As mágicas que já estiverem afetando o objetivo (ou as que ele já tiver feito) continuam inalteradas. Ele é capaz de usar poções e objetos encantados normalmente.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 5 para fazer; o mesmo para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica e uma ou mais mágicas de pelo menos sete Escolas diferentes.

Objeto: (a) Cajado, vara de condão, armas ou jóias. Só afeta o usuário. Pode ser usado por qualquer pessoa, mas o custo em fadiga é duplicado para os não-magos. Custo em energia para criar: 300 pelo máximo em pontos de resistência à magia que ele pode oferecer. (b) Qualquer objeto. A resistência à magia do *próprio* objeto pode ser aumentada de 1 a 10 pontos; já a resistência à magia do usuário permanece inalterada. Custo para criar: 200 por ponto adicional de resistência. Não afeta a habilidade de fazer mágicas do usuário.

Escudo Anti-mágicas ***Área; Resiste a todas as mágicas lançadas através dele***

Esta mágica resistirá a qualquer mágica lançada *de fora* contra um objetivo que esteja *dentro* dela. Ela funciona também como um Resgurdar Área (acima). Exceção: Ela não tem nenhuma influência sobre as mágicas de projétil, incluindo-se Projétil de Maldição. Observe que se a mágica atacante vencer a Disputa, ela atravessará o Escudo. Isto significa que o Escudo perderá um ponto mas não será destruído.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 3 para fazer, 2 para manter.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2, Resguardar e Resistência à Magia.

Objeto: (a) Qualquer recipiente. Ele e tudo o que contiver fica protegido pelo Escudo Anti-mágica. Custo para criar: 250 para cada 28 cm³ (custo mínimo: 500). (b) Um tapete ou uma área de piso; protege as pessoas e as coisas que estiverem sobre ele. Custo em energia para criar: 400 por hex.

Contra-Mágicas ***Comum; Resistível pela mágica do objetivo***

Esta mágica anulará qualquer mágica em andamento. "Contra-mágicas" é uma mágica só, mas para que ela se oponha a qualquer mágica específica é preciso que você conheça *também* a mágica à qual está se opondo. Em outras palavras, você nunca poderá se opor a uma mágica que não conheça. O "objetivo" de uma contra-mágica também pode ser o objetivo da mágica a ser contraposta, ou a pessoa que fez a mágica. Não afeta objetos encantados, mas *pode* se contrapor a uma mágica que *tenha sido feita* com a ajuda de um objeto encantado. Ex.: Se você possuir um anel de Luz Constante, as contra-mágicas não serão capazes de afetá-lo. No entanto, se você tiver um anel que lhe permita fazer a mágica Luz, uma contra-mágica poderá anular aquela Luz tão logo ela seja produzida.

Esta mágica é feita com o *menor* valor entre o NH do operador na perícia Contra-mágica, e seu NH na mágica que está sendo contraposta. Esta mágica não oferecerá "oposição" a uma mágica que provoca uma mudança *permanente* no mundo (ex.: Sono, Extinguir Fogo, Criar Terra, Drenar Mana). Ela afeta somente mágicas que podem/precisam ser mantidas. Pode-se fazer uma série de pequenas contra-mágicas para se eliminar uma mágica de área por partes.

Custo. Metade do custo da mágica a ser contraposta, *sem* levar em conta os bônus conseguidos pelo outro operador devido a um NH elevado. Opor-se a uma mágica poderosa pode ser exaustivo! Se, por qualquer motivo, não for conveniente determinar este custo com exatidão, a estimativa do GM será definitiva.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica.

Anulação de Magia ***Área; Resistível pela mágica do objetivo***

Esta mágica, se feita com sucesso, anulará outras mágicas existentes na área. Ela não tem efeito sobre objetos encantados – só sobre mágicas. Algumas mágicas poderosas também são imunes – especificamente aquelas que só podem ser removidas com uma Remoção de Maldição.

Cada mágica resiste independentemente. A Anulação de Magia *não é* seletiva! O operador não precisa conhecer a(s) mágica(s) a ser(em) anulada(s). Para anular uma mágica específica sem afetar outras, deve-se usar uma Contra-mágica.

Duração: A mágica anulada se perde para sempre.

Custo básico: 3.

Tempo de operação: 1 segundo para cada ponto de energia aplicado.

Pré-requisito: Contra-mágicas e pelo menos 12 outras mágicas (de qualquer tipo).

Proteção ***Bloqueio; Resistível pela mágica do objetivo***

Feita *imediatamente* após uma mágica ter sido lançada sobre seu objetivo, esta mágica pode evitar que a mágica oponente funcione. Se uma mágica atacante afetar diversas pessoas, cada Proteção será capaz de proteger somente um objetivo. Ela não oferece proteção contra mágicas de projétil.

O operador só pode dar Proteção contra uma mágica se ele a conhecer num nível maior ou igual a 12; p.ex., um mago que conheça "Sono", também é capaz de proteger *uma* pessoa contra "Sono Coletivo". O operador joga contra o valor que for mais baixo, seu NH em Proteção ou seu NH na mágica contra a qual está protegendo. O operador precisa avisar que está usando uma proteção *antes* que o objetivo da mágica oponente faça seu teste de resistência. Se se verificar que a mágica que está sendo feita não é uma mágica contra a qual o mago defensor seja capaz de proteger, a proteção terá sido desperdiçada.

Custo: 2 para fazer sobre si próprio, ou 3 para fazer sobre qualquer um que o mago esteja vendo. Não se pode Proteger quem não se vê.

Pré-requisito: Aptidão Mágica.

Refletir *Bloqueio; Resistível pela mágica do objetivo*

Esta mágica é uma versão aperfeiçoada da Proteção e funciona como ela. A diferença é que ela *reflete* a mágica oponente, ao invés de anulá-la. Assim, se o Refletir funcionar, a mágica oponente passa então a atacar seu próprio operador original, como se desde o princípio ela tivesse sido feita contra ele. Se a mágica atacante for uma mágica de área, um Refletir bem sucedido protegerá seu objetivo e afetará o operador como se ele estivesse na área que estava sendo atacada. No caso de a mágica Refletir falhar a área *será* afetada normalmente.

Custo: 4 para fazer sobre si próprio, 6 para fazer sobre qualquer um que você esteja vendo. Não se pode proteger quem não se vê.

Pré-requisito: Proteção.

Proteção Total ***Bloqueio; Resistível pela mágica do objetivo***

Similar a Proteção, mas – se funcionar – protegerá todos aqueles que teriam sido afetados pela mágica atacante.

Custo: 1 por objetivo protegido (custo mínimo: 4).

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2, Proteção.

Pentagrama ***Especial; Resiste a tentativas de cruzá-lo***

Produz uma barreira mágica que impede mágicas hostis e entidades mágicas de atravessarem em qualquer direção. Trata-se de uma figura com a forma de uma estrela desenhada no piso ou no chão. Qualquer hex que esteja mesmo que parcialmente dentro do pentagrama estará "protegido".

Entidades mágicas (demônios, golens, zumbis, criações, elementais e similares) não são capazes de cruzar os limites de um pentagrama; elas também não podem fazer mágicas ou mover objetos físicos através daqueles limites. As mágicas de transporte (ex., Vôo, Teleporte) não podem ser usadas para penetrar em um pentagrama com finalidades hostis.

Algumas criaturas definitivamente hostis podem ser convocadas dentro de um pentagrama; o operador fica do lado de fora e convoca a criatura para um ponto dentro do pentagrama . O operador só abrirá o pentagrama quando tiver certeza de que pode controlar a criatura.

Se parte do pentagrama for cortada ou apagada, o seu poder estará perdido até que o operador consiga recuperá-lo – para isso será necessário um pedaço de giz e um certo tempo (em geral, apenas um segundo) para desenhar a linha. Nenhuma mágica é capaz de estragar o pentagrama, mas ataques físicos, como andar até ele e apagar uma linha com o sapato, podem ser bem sucedidos se forem feitos por seres não-mágicos. Um demônio, ou uma criação

não poderiam fazê-lo; uma pessoa comum sim. Do mesmo modo, uma pessoa comum poderia atirar uma pedra para dentro de um pentagrama, mas um demônio ou um golem não.

Uma entidade mágica poderá forçar a sua saída de um pentagrama. Faça uma disputa entre (ST+IQ/2) da criatura e o NH com que o pentagrama foi criado. Se a criatura vencer, ela destruirá o pentagrama! Nenhuma criatura pode "testar" o pentagrama desta maneira mais de uma vez por dia.

Duração: Permanente, a menos que seja quebrado.

Custo: 10 por hex protegido. Uma quantidade maior de energia pode criar um pentagrama melhor – v. pág. 14. Um mago pode também usar o método de "encantamento lento e seguro" (embora, tecnicamente, um Pentagrama não seja um encantamento) para criar sozinho um pentagrama grande.

Tempo de operação: No mínimo 5 segundos por hex protegido. Este tempo é gasto para desenhar as linhas e é indispensável, não importando quão bem se conheça a mágica ou quanta energia haja à disposição.

Pré-requisito: Escudo Anti-Mágicas.

Objeto: As Guildas de Magos podem ter pentagramas permanentes, construídos com azulejos ou jóias para evitar que sejam apagados acidentalmente, e produzidos com um nível de habilidade *muito* alto. Tal desenho pode ser "cortado" ritualmente se necessário, por um traço de giz. Porém não existe nenhuma diferença intrínseca entre estes e os pentagramas "comuns" – qualquer pentagrama é permanente, até que seja apagado ou quebrado. (Se uma entidade mágica sobrepujar uma mágica Pentagrama, ela destruirá o encantamento, mas não o desenho.)

Bênção ***Comum***

Esta é uma mágica genérica de auxílio e proteção. Só pode ser feita sobre uma outra pessoa; não se pode abençoar a si próprio. Em alguns universos "ficcionais" somente os "homens santos" ou os mágicos "do bem" são capazes de fazer esta mágica. Esta é uma decisão que cabe ao GM.

O efeito da Bênção é o seguinte: todas as jogadas de dados do objetivo têm um bônus igual a +1 (ou mais, no caso de uma Bênção mais poderosa). A modificação *não* afeta os sucessos decisivos nem as falhas críticas. Este efeito dura indefinidamente... até que o objetivo falhe em uma jogada (ou o adversário seja *bem sucedido* numa jogada) e fique sujeito a um perigo realmente sério. Então, a Bênção reverte ou reduz o perigo milagrosamente – e deixa de existir. É o GM quem decide quando a Bênção fará efeito pela última vez e qual a forma da proteção que ela adotará. Se uma flecha tiver sido apontada para seu coração, uma Bênção de um ponto poderia desviá-la para seu braço, enquanto que uma de dois pontos seria capaz de levá-la de encontro a seu chapéu e uma de 3 pontos poderia dirigir a flecha contra um adversário que estivesse atrás de você.

Duração: Como descrito acima.

Custo: 10 por uma Bênção de 1 ponto, 50 por uma de 2 pontos, 500 por uma de 3. As bênçãos não podem ser cumulativas – uma Bênção mais poderosa substitui uma mais fraca.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2 e pelo menos 2 mágicas de 10 escolas diferentes. Para se fazer uma Bênção de 3 pontos é necessário ter AM em nível 3. Se quiser, o GM poderá exigir que o operador tenha o status de "santo" ou "virtuoso".

Objeto: Qualquer um. A Bênção é depositada em um objeto ao invés de uma pessoa, e afeta ao usuário do objeto. Quando a Bênção finalmente afastar algum perigo muito sério, o objeto perderá o encantamento. Custo para criar: 10 vezes o custo de se fazer sobre uma pessoa.

Maldição ***Comum***

Exatamente o oposto da Bênção. Todas as jogadas do objetivo estarão submetidas a um redutor até ele conseguir um resultado excelente, apesar do fato de suas jogadas estarem prejudicadas – o GM é quem decide o que é que isso significa exatamente. Então, de alguma forma, o sucesso vira cinzas e a maldição termina.

Custo: 3 por uma maldição de 1 ponto, 10 por uma de 2 pontos, 20 por uma de 3. De mesma forma que as Bênçãos, as Maldições não são "cumulativas".

Tempo de operação: 2 segundos para uma Maldição de 1 ponto, 4 para uma de 2 e 6 para uma de 3.

Pré-requisito: Exatamente os mesmos de uma Bênção, com a diferença que não são apenas os muito bons que podem lançar maldições; os muito maus também são capazes de fazê-lo.

Objeto: Qualquer um. A Maldição é depositada em um objeto ao invés de uma pessoa, e só afeta o usuário. Os GMs devem fazer as jogadas em segredo, e todo o possível para evitar que os jogadores percebam que eles encontraram um objeto amaldiçoado! Quando a maldição realizar seu último "ataque", o encantamento desaparecerá. Custo em energia para criar: 10 vezes o custo para lançá-la sobre uma pessoa.

Remoção de Maldição *Comum; Resistível pela mágica do objetivo*

Anula qualquer uma das seguintes mágicas: Maldição, Condicionamento (de qualquer tipo), Feitiço, Possessão (qualquer uma), Alterar Feições, Alterar o Corpo, Metamorfose e Metamorfosear Outros. Também anulará qualquer prejuízo físico ou mental causado por algum tipo de Desejo hostil. Se por qualquer razão o NH da mágica no objetivo for desconhecido, o valor determinado pelo GM será definitivo.

Custo: 20.

Tempo de operação: 1 hora.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2 e 1 mágica de 15 escolas diferentes.



Drenar Mana (MD) *Área*

Esta mágica retira todo o mana de uma área, tornando-a permanentemente "morta" para a magia. Nenhuma mágica funcionará lá, e não será possível detectar nada nem ninguém por meios mágicos numa região de intensidade de mana zero. Todas as mágicas e objetos encantados deixarão de funcionar, até que sejam retirados daquela área; então eles voltarão à atividade. Algumas criaturas mágicas (ex.: elementais), serão destruídas.

Esta mágica é usada para criar áreas onde seja possível confinar ou esconder com segurança magos, entidades mágicas e objetos encantados.

Uma região de mana nulo permanece estacionária com relação à terra, mas não com relação a objetos. Assim, se você transformar o interior de uma caixa numa região de intensidade de mana zero, e depois deslocá-la, o espaço "morto" permanecerá onde estava, ao invés de se movimentar junto com a caixa.

Uma falha crítica durante a realização desta mágica custará ao operador a perda de um nível de Aptidão Mágica!

Duração: Permanente.

Custo básico: 10.

Tempo de operação: 1 hora.

Pré-requisito: Anular Magia e uma mágica de 10 escolas diferentes.

Restaurar Mana (MD) *Área*

O oposto da mágica anterior; restaura o mana de uma região morta. A área passará a ter um nível de mana igual ao nível "médio" das circunvizinhanças, independente do que houvesse anteriormente. O custo, o tempo e os pré-requisitos são idênticos aos da mágica Drenar Mana, porém não há o risco de perda de Aptidão Mágica.

Mágicas de Conexão

Estas três mágicas estão interrelacionadas. *Retardar*, é uma mágica Comum, usada para fazer uma conjugação rápida de mágicas, enquanto que *Conexão*, é uma mágica de área usada para conexões mais duradouras. *Reflexo* é uma mágica Especial, feita sobre outra mágica para convertê-la em uma mágica de Bloqueio de "um tiro só" – veja na pág. 12 as regras que governam as mágicas de Bloqueio.

Para qualquer uma delas, a mágica de conexão será Retardar, Conexão ou Reflexo. "Mágica conectada" é uma mágica controlada por uma mágica de conexão. As mágicas conectadas devem ser feitas pela mesma pessoa que fez a mágica de conexão, e tem que ser realizada *imediatamente depois que a mágica de conexão foi feita – começando em no máximo 1 minuto.*

Se surgir qualquer dúvida sobre a capacidade de uma mágica de detectar um evento em particular, ou sobre uma determinada mágica poder ou não ser conectada, a decisão do GM será definitiva. Os GMs que quiserem restringir qualquer uma destas mágicas poderão fazer com que apenas uma pequena lista de mágicas seja passível de conexão, ou então excluir algumas delas.

Qualquer objeto encantado que contenha uma mágica conectada será percebido como tal por alguém que tenha feito a mágica Visão de Magia, mas não por um mago que tenha sido bem sucedido em um teste de IQ+AM. A natureza da mágica conectada só pode ser descoberta através do uso da mágica Analisar Mágica.

Retardo ***Comum***

Esta mágica é feita *sobre outra mágica* para retardar sua ativação até que uma determinada coisa aconteça *diante da mágica conectada*, ou seja, na presença de um objeto ou área em que a mágica conectada foi feita. Este evento disparador poderá ser tão simples ou complexo quanto o operador queira. Se for complexo, ele deverá ser escrito. O efeito disparador deve ser algo que possa ser determinado sem muita dificuldade por uma pessoa comum que se encontre no local do Retardo (a critério do GM). Se o Retardo tiver de ser disparado por um evento mais esotérico, uma mágica adequada, por ex. Visão de Magia, poderá ser feita *sobre a mágica Retardo*. O Retardo também pode ser disparado pela ativação de uma outra mágica, como a Sentinela ou um outro Retardo. Um Retardo pode ativar *somente uma* outra mágica.

As mágicas são feitas uma em seguida da outra, sem intervalos entre si. O Retardo pode ser feito primeiro, e contará como uma mágica "ativa" para a determinação do NH da mágica conectada (v. pág. 9). O custo total das duas mágicas deve ser pago no momento da conclusão da operação. Se o operador especificar que uma determinada mágica deverá atingir um objetivo do tamanho de um ser humano e uma vítima maior (que exigiria mais energia – v. pág. 10) for a responsável pelo disparo do Retardo, pode ser que não ocorra nenhum efeito, ou apenas um efeito reduzido, dependendo da mágica. A decisão sobre o que acontece cabe ao GM.

Um Retardo pode ser feito de duas maneiras: para ativar a mágica conectada sobre um objetivo específico, ou como uma *armadilha*, para ativar a mágica conectada contra qualquer objetivo que satisfaça as condições de disparo. Neste caso, o Retardo e a mágica conectada são, ambos, feitos sobre um "objeto armadilha", e a distância deve ser calculada com relação ao objeto armadilha no momento do disparo.

O operador faz o teste de Retardo quando a mágica é realizada; *o teste da mágica conectada só será feito quando o efeito disparador ocorrer*. Se o suposto objetivo de uma mágica conectada não estiver presente no momento da operação, haverá um redutor *adicional* igual a -5 sobre a mágica conectada (mas não sobre a mágica de Conexão), por não ser possível vê-lo ou tocá-lo (v. pág. 10). Assim, p.ex., a temível "maçaneta de toque mortal" preparada para "atacar" o primeiro que a tocar, será ativada com um redutor igual a -5.

Quando um Retardo é disparado, a mágica conectada começa a ser ativada, fazendo efeito no turno seguinte. Portanto, um Retardo não pode ser usado como mágica de Bloqueio. Ele *pode* ser usado como uma armadilha, e a vítima pode ser pega de surpresa. Uma vítima *desavisada* deverá ser bem sucedida num teste de IQ para reagir antes que a mágica conectada seja totalmente ativada – a Vantagem Reflexos em Combate dá um bônus igual a +6 nesta jogada.

Para fins de operações mágicas, tanto o Retardo como a mágica conectada contam como "ativas"; se uma mágica de Informação tiver sido conjugada, ela também será contada como "ativa". A mágica conectada não precisa ser mantida, embora o Retardo ou sua mágica de informação talvez precisem. Uma vez disparado, o Retardo se esvai e não conta mais como "ativo". A mágica conectada continuará contando como ativa enquanto durar. Ela poderá ser mantida normalmente.

Um Retardo pode também ser implantado para "desligar" uma mágica em andamento diante da ocorrência do efeito disparador. Neste caso, a mágica conectada só durará enquanto o operador a mantiver, mas a de conexão não exigirá manutenção.

As mágicas de Bloqueio e as de Projétil não podem ser retardadas – as demais sim. Um a mágica "instantânea", como Estrondo, só acontecerá uma vez ao ser ativada; depois disso ela se perde. Uma mágica contínua, como Vozes, começará a funcionar no momento de sua ativação e seu efeito durará até seu término.

Duração: 2 horas.
Tempo de operação: 10 segundos.
Custo: 3 para fazer, 3 para manter.
Pré-requisito: Aptidão Mágica 3, mais outras 15 mágicas quaisquer.

Conexão ***Área***

Esta mágica adia a ativação de uma ou mais mágicas conectadas feitas em sua área de atuação, até que um determinado evento ocorra na *presença da Conexão*. O evento disparador pode ser tão simples ou complexo quanto o operado deseje, e segue as mesmas regras descritas anteriormente para a mágica Retardo. A Conexão também pode ser disparada pela ativação de uma mágica aplicada sobre a sua área *depois* dela, como, por exemplo, Sentinela, Retardo ou outra Conexão.

O operador paga o custo em fadiga e faz os testes da mágica Conexão *e* de todas as mágicas conectadas no momento da operação. Se o suposto objetivo de uma mágica conectada não estiver presente no momento da operação, haverá um redutor *adicional* igual a -5 sobre a mágica conectada (mas não sobre a mágica de Conexão) por não ser possível vê-lo ou tocá-lo (v. pág. 10).

O tamanho da área afetada pela Conexão é definido no momento da realização da operação. As mágicas conectadas podem ser disparadas em *qualquer lugar* dentro da área Conectada; se, p.ex., uma mágica Criar Fogo de 1 hex e uma Cola de 1 hex estiverem conectadas a uma área com 20 hexes de extensão para apanhar intrusos, o primeiro que vier a entrar em *qualquer um* desses hexes ver-se-á num hex de cola em chamas, mas os que vierem depois estarão a salvo (daquela Conexão, pelo menos). O tamanho das mágicas conectadas precisa ser definido no momento da operação. Se o objetivo for maior do que o alvo suposto, o efeito dependendo da mágica, tanto pode ser enfraquecido como não ocorrer. A decisão do GM definitiva.

Apenas os objetivos que se encontrarem dentro da área conectada serão afetados, a menos que a mágica produza efeitos que não se limitem àquela área, como, p.ex., a convocação de um demônio! No entanto, o evento disparador pode ocorrer fora da área.

O tempo de operação das mágicas é gasto no momento em que elas são preparadas. *Não há nenhum* intervalo depois que a Conexão é disparada – todas as mágicas conectadas são ativadas instantaneamente.

As mágicas conectadas não contam como "ativas" para nenhuma finalidade. Cada três conexões contam como uma mágica "ativa", arredondado para baixo. No entanto, as mágicas Visão de Magia e Detecção de Magia *revelarão* a Conexão.

Se o mago conhecer a mágica Escamotear Magia, ele poderá tornar a Conexão mais difícil de ser detectada por meios mágicos. Isto é conseguido simplesmente adicionando-se o custo de Escamotear Magia ao *Custo Básico* da mágica Conexão. Para usar esta opção o mago *precisa conhecer* a mágica Escamotear Magia.

Se o objetivo de uma mágica conectada não estiver presente no momento da operação e tiver Resistência à Magia, use os resultados obtidos na jogada original para determinar o efeito. Se os resultados originais não tiverem sido registrados, faça um novo teste da mágica apenas para este fim.

Não se pode fazer uma Conexão para mágicas de bloqueio ou de projétil – as demais sim. Uma mágica "instantânea", como Estrondo, funcionará uma vez ao ser ativada, e depois se perderá. Uma mágica contínua, como Vozes, começará a fazer efeito no momento de sua ativação e continuará funcionando até o término de sua duração. É possível fazer uma única Conexão que ative uma mágica quando a área for penetrada e a desative assim que ela for deixada. Este efeito pode continuar enquanto a mágica conectada não terminar. Exemplo: um mago pode fazer uma Conexão sobre a mágica Luz Constante. Se ele obtiver um resultado igual a 7 dias (168 horas) para a Luz Constante, poderá implementar uma Conexão para acender a luz no momento em que ele entrar na sala e apagá-la quando sair. Quando as 168 horas de luz terminarem, as mágicas também terminam. No caso de mágicas instantâneas, a Conexão se esvai após ativar as demais mágicas.

Uma Conexão não precisa ser mantida. Nem a mágica Conexão, nem qualquer uma das mágicas conectadas, nem uma mágica de Informação operada sobre a Conexão para alertá-la quanto ao disparo.

Uma Conexão também pode ser definida para atuar de maneira inversa, i.e., para *descontinuar* uma ou mais mágicas frente ao evento disparador. Neste caso, a mágica conectada só continuará funcionando enquanto o operador a mantiver, embora a Conexão propriamente dita não precise ser mantida.

Duração: Até ser disparada e as mágicas conectadas terminarem.
Custo básico: 8; as mágicas conectadas não podem ser mantidas.
Tempo de operação: 4 horas. Não há redução de tempo de operação, não importando quão bem a Conexão seja conhecida.
Pré-requisito: Retardo.
Objeto: Esta mágica pode ser feita *permanentemente* sobre qualquer objeto encantado, para determinar as circunstâncias sob as quais ele funcionará. A mágica Limite pode ser usada para determinar a classe de usuários autorizados, mas a Conexão pode ser usada, p.ex., para fazer com que o objeto só funcione à noite. Custo em energia para fazer: 200. Qualquer mágica de informação necessária para alertá-lo com relação ao momento do disparo (ex.: Detecção de Magia) deverá ser feita como um encantamento em separado sobre o objeto. Uma espada, p.ex., poderia ser conectada com uma mágica de Luz e uma Percepção de Vida, de modo que ela venha a brilhar na presença de orcs.

Uma Conexão *invertida* pode ser feita permanentemente sobre objetos encantados, de modo a desativá-los em determinadas circunstâncias. Isto é usado com freqüência para impedir que objetos encantados caiam em mãos erradas. Custo em energia para fazer: 200.

Reflexo ***Especial***

Esta mágica é feita sobre *outra mágica*. Ela faz com que a segunda atue uma única vez como mágica de Bloqueio e depois se desvanece. Diferentemente das mágicas Retardo e Conexão, esta é disparada pela vontade do operador e não por um fato externo. Isto significa que, se por um lado Reverter Projéteis pode conter um Reflexo para ativá-la se o operador vir alguém disparando contra ele, de outro, ela *não* seria ativada por um tiro pelas costas. Em termos práticos, ela é considerada como uma defesa ativa, similar a Aparar ou Bloquear (com a diferença que uma retirada não implica na utilização no teste do bônus igual a +3). A realização de um Reflexo interromperá qualquer mágica na qual o operador esteja se Concentrando e ele será tratado como qualquer outra mágica de Bloqueio (v. pág. 12).

Quando a mágica Reflexo é feita, a mágica conectada deve ser realizada imediatamente a seguir, pelo mesmo operador. Cada Reflexo atuará somente sobre uma mágica – não é possível ter várias mágicas funcionando como uma mágica de Bloqueio. O teste para Reflexo é feito no momento da sua realização, mas o teste da mágica conectada só será feito quando ela for atuar como uma mágica de Bloqueio. O custo em fadiga devido ao Reflexo é pago no momento em que ela é feita, mas *o custo em fadiga devido à mágica Refletida não será pago até que ela seja feita*, seja como defesa ativa, ou para qualquer outro fim. O *tempo* para fazer uma mágica Refletida é gasto imediatamente após a realização do Reflexo, mas o teste de habilidade e o cômputo da fadiga só serão feitos depois.

Uma mágica Refletida deve ser contada como "ativa" para fins de realização de novas operações mágicas (v. pág. 9). Ela não é contada como "ativa" quando se está fazendo o teste da própria mágica. Deste modo, se um mago tiver 4 mágicas Refletidas "ativas", qualquer *outra* mágica que ele faça estará submetida a um redutor igual a -4, mas quando ele fizer uma das mágicas Refletidas o redutor será de apenas -3, referente às outras 3 mágicas que estão ativas.

Uma mágica Refletida só pode ser feita *uma vez*. Depois ela desaparece e não é mais contada como uma mágica ativa. Os efeitos são imediatos e a duração é *instantânea* e não mais a duração originalmente descrita para aquela mágica. Isto significa que chega a ser uma extravagência, ou até mesmo uma inutilidade, fazer certas mágicas Refletidas! Um Domo de Força, p.ex., bloquearia *um* ataque físico e depois desapareceria – uma defesa fatigante, mas eficaz! Um Animal Criado apareceria e desapareceria em seguida, sem realizar nenhuma ação (embora ele possa se interpor no caminho de um projétil durante sua breve existência). O GM poderia exigir que este animal tivesse um tamanho muito próximo do alvo que ele está protegendo). As exceções a essa regra de resultados instantâneos ficam por conta das mágicas cujos resultados são *permanentes*, como por ex. a Cura Profunda – seus efeitos são efetivamente permanentes.

Qualquer pessoa pode ter consigo qualquer número de Reflexos. No entanto, só se pode fazer uma mágica em cada turno. Lembre-se, também, que se uma mágica Refletida for usada como defesa ativa, *não se poderá usar nenhuma outra defesa ativa* contra aquele ataque a menos que se tenha optado por uma Defesa Total. Veja o MB, pág. 108.

Uma mágica Refletida pode ser realizada como uma ação normal – não é obrigatório usá-la como uma defesa. Ela leva 1 segundo para ser feita, independentemente do tempo que normalmente exigiria para isso.

Todos os modificadores habituais devido à distância e ao Abascanto deverão ser aplicados, no momento em que a mágica Refletida for feita, se o *objetivo desta mágica* estiver longe da pessoa ou objeto que contém o Reflexo.

Lembre-se que um mago pode colocar um Reflexo em outra pessoa. O operador (e não o objetivo) pode ativá-lo a qualquer momento *usando os modificadores de longa distância* (v. MB pág. 151). Se a mágica conectada for feita sobre um objetivo diferente do objetivo do Reflexo, o modificador devido à distância até *aquele* objetivo deve ser somado ao modificador de longa distância do operador.

Ex.: Felix, o Mago, faz a mágica Acalmar Animais em seu amigo Rudolph, o Batedor, na condição de uma mágica Refletida. Depois disso, Felix faz a mágica Olho Mágico para vigiar Rudolph quando ele sai para caçar. Rudolph se depara com um javali mal-humorado e Felix vê o que está acontecendo. Rudolph *não é capaz de* ativar a mágica Acalmar Animais. Felizmente, ele não precisa fazê-lo. Felix a ativa enquanto Rudolph tenta um teste de Adestramento de Animais para ver se consegue acalmar o bicho. Rudolph havia entrado no bosque mais ou menos 4 km, portanto Felix está submetido a um redutor igual a -3 devido à distância. O javali está a cerca de 3 metros de Rudolph, o que impõe *ao NH de Felix mais um redutor igual a -3 devido à distância existente entre ele e o objetivo da mágica refletida*. Além disso, existe mais um redutor igual a -1 devido à operação Olho Mágico ativada. Desse modo, Felix faz a mágica Acalmar Animais com um redutor igual a -7 e paga os pontos de fadiga da mágica naquele momento. Por sorte, ele tem NH igual a 21. O javali é acalmado, enquanto Rudolph segue adiante e Felix descansa. A mágica refletida Acalmar Animais já não existe. Se Rudolph se deparar com outro animal, terá que se virar sozinho, embora Felix possa ainda estar a observá-lo com seu Olho Mágico.

As mágicas de Bloqueio e de Projétil não podem ser Refletidas. As outras sim.

Duração: 1 hora.

Tempo de operação: 10 segundos.

Custo: Igual ao custo para fazer a mágica objetivo (no mínimo 1). O custo para manter é o mesmo. Note que o NH na mágica Reflexo não afeta o seu custo.

Pré-requisito: Retardo, Proteção.

Mágicas de Controle da Mente

Estas são mágicas que interferem com a mente – tanto do operador quanto de outros personagens. Estas mágicas podem fortalecer ou enfraquecer as faculdades mentais, ou transformar o objetivo num escravo do operador.

Note que nenhuma destas mágicas pode melhorar uma aptidão que não existia. Por exemplo, nenhuma das mágicas relacionadas à visão poderá devolver a visão de um cego, nem mesmo temporariamente.

Medo ***Área; Resistível por IQ***

O(s) objetivo(s) sente(m) medo. Um objetivo que não consiga resistir deverá fazer um teste de Reação com um modificador igual a -3 OU +3; o GM decide se aquele objetivo em particular terá uma reação "melhor" ou "pior" por estar amedrontado. Um inimigo poderia se render ou atacar furiosamente, um mercador poderia se sentir intimidado ou mandá-lo embora. Ou seja, esta é uma mágica arriscada. Um objetivo que *consiga* resistir ficará irado. Os PCs atingidos por esta mágica podem ser obrigados a fazer uma Verificação de Pânico, com um redutor igual a -3, ao invés do teste de Reação.

Duração: 10 minutos, a menos que seja contraposta com a mágica Bravura.

Custo básico: 1; não pode ser mantida.



Pré-requisito: Percepção de Emoção.

Objeto: (a) Qualquer objeto. Permanentemente Ativo; induz o medo em quem o usa. Custo em enegia: 200. (b) Cajado e vara de condão. Utilizável apenas por magos; deve tocar o objetivo. Custo para criar: 300.

Pânico ***Área; Resistível por IQ***

Os que se encontrarem na área afetada fugirão do operador com um medo irracional enquanto a mágica durar. Um objetivo que não consiga escapar pode se voltar e tentar uma manobra de Defesa Total se for atacado.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 4 para fazer; 2 para manter.

Pré-requisito: Medo.

Terror ***Área; Resistível por IQ***

Qualquer um que esteja na área e não tenha conseguido resistir deverá fazer imediatamente uma Verificação de Pânico com um redutor igual a -3.

Custo básico: 4.

Pré-requisito: Medo.

Bravura ***Área; Resistível por IQ***

Torna o(s) objetivo(s) destemido(s). Qualquer personagem sob o efeito desta mágica deverá fazer um teste de IQ para *evitar* a bravura quando a situação exigir cautela.

Duração: Uma hora, a menos que seja contraposta com a mágica Medo.

Custo básico: 2; não pode ser mantida.

Pré-requisito: Medo.

Objeto: (a) Qualquer objeto. Permanentemente Ativo; mantém a mágica em quem o usa. Custo em energia: 500. (b) Cajado ou vara de condão. Utilizável somente por magos. Precisa tocar o objetivo. Custo em energia: 500.

Fúria ***Comum; Resistível por IQ***

Faz com que o objetivo lute freneticamente (veja a desvantagem Fúria no MB, pág. 31). Se houver inimigos conhecidos à vista (ou ao alcance do ouvido), eles serão atacados primeiro.

Duração: 10 minutos ou menos, se a luta terminar e o objetivo sair do estado de fúria, como no MB, pág. 31.

Tempo de operação: 4 segundos.

Custo: 3; 2 para manter.

Pré-requisito: Bravura.

Objeto: (a) Cajado ou vara de condão. Utilizável somente por magos. Deve conter um dente de urso ou a imagem de um urso. Custo em energia para criar: 750. (b) Um manto ou pele de urso que faz a mágica sobre o usuário sem que ele gaste energia (pode-se fazer o teste normal de resistência). Serve como uma armadura com DP 1 e RD 2 contra ataques pela retaguarda. Se o manto aparar 20 pontos de dano ele estará destruído e a mágica cessará de imediato. Custo em energia par criar: 500.

Inépcia ***Comum; Resistível por IQ***

Reduz temporariamente o atributo IQ do objetivo. O nível de habilidade de todas as perícias e mágicas baseadas em IQ também fica reduzido. O GM pode exigir um teste de habilidade para ver se o personagem é capaz de se lembrar de assuntos complexos enquanto estiver sob os efeitos desta mágica.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para cada ponto de redução da IQ (máximo 5); metade disso (arredondado para cima) para manter.

Pré-requisito: IQ maior ou igual a 12.

Objeto: Qualquer objeto; Permanentemente Ativo; reduz a IQ de quem o usa. Custo em energia: 100 para cada ponto de IQ. (b) Cajado e vara de condão. Utilizável apenas por magos; deve tocar o objetivo. Custo em energia: 800.

Embriaguez ***Comum; Resistível por IQ***

Deixa a vítima temporariamente intoxicada: ela fica barulhenta, alegre e sem coordenação. Os atributos IQ e DX tem seu valor réduzido em um número de pontos igual à quantidade de energia aplicada na mágica. Se a vítima for um PC, deve-se avisar o jogador de que seu personagem está bêbado e incentivá-lo a agir como tal! Quando a mágica termina, a bebedeira passa instantaneamente (nada de ressaca!).

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para cada ponto de DX e IQ perdido (no máximo 5), metade disso para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Inépcia e Inabilidade.

Objeto: (a) Qualquer um. Permanentemente Ativo; provoca o efeito da mágica Embriaguez. Custo em energia: 200 por ponto de redução. (b) Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos; precisa tocar o objetivo. Custo em energia: 800.

Enjôo ***Comum; Resistível por HT***

Faz com que o objetivo sinta-se mal e nauseado (fica tonto, vomita, etc.). Ele pode correr (à metade da velocidade), se for necessário, mas não será capaz de fazer mais nada a não ser manter mágicas já feitas e dar respostas *bem* simples. Quando a mágica termina, o Enjôo passa instantaneamente.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para fazer; 3 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Embriaguez *ou* Pestilência (pag. 65).

Objeto: (a) Qualquer um. Permanentemente ativo; provoca os efeitos da mágica Enjôo. Custo em energia para criar: 300. (b) Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos. Custo em energia: 1.500.

Amnésia ***Comum; Resistível por IQ ou pelo NH***

Faz com que o objetivo se esqueça de um fato, uma perícia ou mágica temporariamente. A perícia, ou a mágica, não poderá ser usada enquanto durar o efeito da Amnésia. Se (p.ex.) a mágica for um pré-requisito para outras mágicas, estas continuam podendo ser usadas, com o NH submetido a um redutor igual a -2.

Duração: 1 hora.

Custo: 3 para fazer; 3 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, Inépcia e IQ 12+.

Objeto: Qualquer um . Permanentemente ativo; faz com que o usuário esqueça ***uma coisa***, determinada quando o objeto é criado. O usuário voltará a se lembrar uma hora após o objeto ter sido removido. Custo em energia: 500.

Amnésia Permanente (MD) ***Comum; Resistível por IQ ou NH***

Funciona como a mágica anterior, porém de forma *permanente*. O objetivo esquece também que alguma vez já teve conhecimento daquilo e o fato de ter sido encantado. Um outro mago que conheça esta mágica será capaz de restaurar a memória refazendo a mágica e vencendo uma Disputa de Mágicas contra a ***Amnésia Permanente*** inicial.

Duração: Permanente.

Custo: 15.

Tempo de operação: 1 hora.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2, Amnésia e IQ 13+.

Objeto: Qualquer um. Tem o mesmo efeito que um objeto encantado com ***Amnésia***, mas se ele for usado por um dia inteiro, a informação será esquecida para sempre, ou até que a mágica seja removida por uma Remoção de Maldição ou por uma Amnésia Permanente oposta. Custo em energia: 1.000.

Torpor ***Comum; Resistível por HT***

O objetivo agirá e parecerá normal, mas não será capaz de perceber o que acontece à sua volta, nem se lembrará depois. Um guarda entorpecido ficará em pé, quieto, enquanto um ladrão passa por ele. Qualquer perda de pontos de vida ou sucesso na tentativa de resistir à mágica fará com que o objetivo saia do entorpecimento e volte ao seu estado de alerta.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para fazer; 2 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Inépcia.

Objeto: (a) Qualquer um; Permanentemente ativo; provoca os efeitos da mágica em quem o usa. Custo em energia: 400. (b) Cajado ou vara de condão. Utilizável somente por magos; precisa tocar o objetivo. Custo em energia: 1.000.

Torpor Coletivo ***Área; Resistível por HT***

O mesmo efeito da mágica anterior, só que sobre uma área.

Custo básico: 2 para fazer; 1 para manter. Raio mínimo: 2 hexágonos.

Tempo de operação: 1 segundo para cada ponto de energia gasto.

Pré-requisito: Torpor, IQ 13+.

Atordoamento Mental ***Comum; Resistível por IQ***

O objetivo fica mentalmente atordoado até ser bem sucedido num teste de IQ.

Custo: 2.

Pré-requisito: Torpor ou Atordoamento.

Sono ***Comum; Resistível por HT***

O objetivo adormece. Se ele estiver em pé, cairá e a queda não o acordará. Poderá vir a ser acordado por um golpe, barulho alto, etc., mas estará mentalmente "atordoado" (v. MB pág. 127) e precisará ser bem sucedido em um teste de IQ para ficar totalmente desperto. Uma mágica Despertar acorda-lo-á imediatamente. Se não for acordado, o objetivo dormirá mais ou menos 8 horas depois do que despertará normalmente.

Custo: 4.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Torpor.

Objeto: (a) Qualquer um; Permanentemente ativo. Quem o usar, adormecerá e só acordará quando o objeto for removido. O encantador poderá especificar, quando estiver criando o objeto, se seu efeito será instantâneo ou gradual. Custo em energia: 600. (b) Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos; deve tocar o objetivo. Custo em energia: 1.200.



Sono Coletivo ***Área; Resistível por HT***

O mesmo efeito que a mágica anterior, sobre uma área.

Custo básico: 3; raio mínimo de 2 hexágonos (custo 6).

Tempo de operação: 1 segundo para cada ponto de energia usado.
Pré-requisito: Sono, IQ 13+.

Sono Tranqüilo ***Comum; Resistência Especial***

O objetivo ganha uma noite de sono tranqüilo. Esta mágica cura a insônia, permite que se durma em ambientes barulhentos e conturbados e protege contra pesadelos e a mágica *Pesadelo*. Este período conta em dobro em termos de recuperação de ST e HT. O operador pode acordar o objetivo com uma palavra. Do contrário, o objetivo só poderá ser acordado devido a um ferimento, ou através da mágica *Despertar*.

Esta mágica *só funcionará* sobre um objetivo que esteja disposto a se submeter; caso contrário, ela será resistida automaticamente.

Duração: 8 horas.
Custo: 4.
Tempo de operação: 30 segundos.
Pré-requisito: Sono e Silêncio.
Objeto: (a) Cajado ou vara de condão que conferem o poder para operar a mágica. Custo em energia: 900. (b) Qualquer um. Se o usuário quiser dormir, o objeto o fará dormir como no caso da mágica; ele acordará depois de 8 horas, ou assim que o objeto for removido. Custo em energia: 800.

Loucura ***Comum; Resistível por IQ-2***

O objetivo fica temporariamente insano. Se o objetivo for um PC ele deverá atuar como se estivesse louco. Jogue um dado para cada objetivo a fim de determinar o tipo de loucura:

1- Furioso: Ataca violentamente a pessoa mais próxima. Veja MB. pág. 31.
2- Catatônico: fica olhando para o vazio e não faz nada de útil. Se o objetivo for um feiticeiro, ele não manterá as mágicas que forem terminando.
3- Fóbico: O objetivo fica terrivelmente amedrontado com algo que esteja nas imediações. O GM pode aceitar a primeira boa sugestão que os espectadores fizerem.
4- Hebefrênico: O objetivo fica "biruta", rindo, fazendo piadas e se sacudindo. Se confrontado com algum perigo, existe 50% de chance que sua reação seja útil e 50% que seja aleatória e tola.
5- O objetivo escolhe um dos 4 tipos de loucura.
6- O operador escolhe um dos 4 tipos de loucura.

Duração: 1 minuto.
Custo: 4 para fazer; 2 para manter.
Tempo de operação: 2 segundos.
Pré-requisito: Amnésia ou Embriaguez.
Objeto: (a) Qualquer um. Permanentemente ativo; provoca o efeito da mágica Loucura. Quando o objeto é criado, o encantador pode determinar se seu efeito será imediato ou gradual e, se quiser, qual o tipo de loucura causado. Custo em energia: 500. (b) Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos; precisa tocar o objetivo. Custo em energia: 1.000.

Loucura Permanente (MD) ***Comum; Resistível por IQ-2***

Funciona como a mágica Loucura, porém de modo permanente.
Duração: Permanente.
Custo: 20.
Tempo de operação: 10 minutos.
Pré-requisito: Aptidão Mágica 2, Loucura e IQ 13+.

Estupidez (MD) ***Comum; Resistível por IQ***

Reduz temporariamente a IQ do objetivo a 1 (um idiota balbuciante). O objetivo não é capaz de fazer ou manter mágicas, usar suas perícias, falar, ou fazer qualquer outra coisa que o GM determine. Ele pode andar, rir, chorar, babar, comer com as mãos, reagir ao calor e ao frio, etc. Ele terá um grau baixíssimo de atenção e só notará as cores, coisas bonitas, movimentos e outras coisas que poderiam prender a atenção de um bebê. Se o objetivo for um PC, o jogador deverá representar esta condição.

Duração: 1 minuto.
Custo: 8 para fazer; 4 para manter.
Tempo de operação: 5 segundos.
Pré-requisito: Aptidão Mágica 2, Amnésia.
Objeto: Qualquer um. Faz a mágica sobre quem o usa. Custo em energia: 800.

Falsas Lembranças ***Comum; Resistível por IQ***

Permite ao operador inserir uma única recordação simples e falsa na mente do objetivo. Esta mágica é usada com freqüência para não ter de pagar alguma conta, sendo considerada ilegal em muitos lugares.

Se a lembrança implantada for conflitante com as recordações verdadeiras, o cérebro do objetivo acabará se ajustando à nova de alguma forma, deixando-o um pouco confuso, porém convicto. Em caso de um conflito muito direto – "Você se lembrará de ter matado o duque!" –, será concedido um bônus ao objetivo no seu teste de resistência; no exemplo acima, ele seria igual a +5 para um objetivo leal, mas não mais do que +1 para alguém que ***quisesse*** matar o duque.

Duração: Variável (v. abaixo). Quando a mágica termina, o objetivo faz um segundo teste de resistência, com um redutor igual a -1 para cada dia de duração da mágica. Se ele falhar neste teste, passará a crer indefinidamente nesta lembrança falsa, mas pode se lembrar da verdade a qualquer momento, talvez como conseqüência de algum choque.

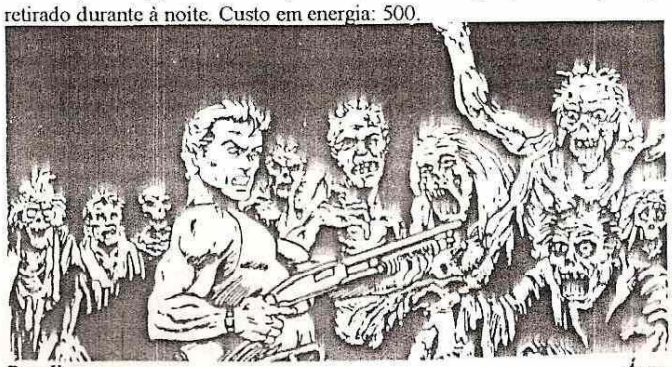
Custo: 3 para 1 hora de duração, ou 8 por um dia inteiro. O custo para manter é de 3 por hora se a mágica foi feita para ter 1 hora de duração, ou 4 por dia se tiver sido feita para durar 1 dia.
Tempo de operação: 5 segundos.
Pré-requisito: Amnésia, mais 6 outras mágicas de Controle da Mente

Pesadelo ***Comum; Resistível por IQ***

Quando feita sobre um objetivo adormecido, esta mágica provoca um pesadelo escolhido pelo operador. O conhecimento dos medos e fobias do objetivo implica num bônus igual a +2 sobre o NH efetivo do operador. O objetivo tem direito a um teste de IQ-4 para ver se descobre que o pesadelo foi provocado por uma mágica hostil. Se a mágica for bem sucedida, o objetivo não obterá nenhum descanso da noite de sono; pelo contrário, ele *perderá* 2 pontos de fadiga. A *Anulação de Magia* interromperá o pesadelo enquanto ele estiver ocorrendo, evitando a perda de ST. Esta mágica também pode ser contraposta pela mágica *Sono Tranqüilo*.

Se a mágica for repetida na noite seguinte, os efeitos serão cumulativos. Se a ST do objetivo chegar a zero devido a esta mágica, ele entrará em coma e perderá 1 ponto de HT por dia, até morrer, a menos que seja feita uma *Anulação de Magia*.

Duração: 1 hora.
Custo: 6.
Tempo de operação: 1 minuto.
Pré-requisito: Visão da Morte, Medo, Sono e Aptidão Mágica 2.
Objeto: (a) Cajado ou vara de condão que conferem o poder de realizar a mágica. Custo em energia: 800. (b) Qualquer um. Se for utilizado por mais de 8 horas por dia, provocará um pesadelo, como a mágica, mesmo que seja retirado durante à noite. Custo em energia: 500.



Repelir ***Área***

Torna a área-objetivo desagradável a todas as criaturas, exceto o operador. Os olhares se desviarão e os que se aproximarem sentirão uma forte repulsa, uma necessidade *de estar em outro lugar*. A mágica resiste às tentativas de ser olhada e às aproximações (teste o NH do operador versus a Vontade do observador). As vítimas não se darão conta da repulsão, se ela atuar de forma sutil (ex.: você simplesmente *preferiu* sentar na frente do que no meio...). Esta é uma mágica sutil, e os GMs deverão fazer o teste em segredo para ver se ela funciona. Se funcionar, não se deverá dizer às vítimas "Você não é capaz de olhar dentro do armário", mas apenas "Você não vê nada". A mágica os faz pensar ter revistado o armário, ou faz com que cada um pense que o outro revistou... e assim por diante.

Se um único operador usar ao mesmo tempo as mágicas *Esconder* e *Repelir*, o GM não deverá testar o resultado da mágica Esconder, a menos que um daqueles que estão procurando consiga ultrapassar a barreira da mágica Repelir e olhe diretamente para o operador.

Duração: 1 hora.
Custo básico: 3 para fazer e 3 para manter.
Tempo de operação: 1 minuto.
Pré-requisito: Esconder, Medo e Amnésia.
Objeto: Uma área pode ser tornada permanentemente "repulsiva" por um custo igual a 100 vezes o normal.

Lealdade ***Comum; Resistível por IQ***

Torna o objetivo leal ao operador. O objetivo seguirá qualquer ordem direta que o operador der; na ausência de ordens diretas, ele agirá no melhor interesse do operador, segundo seu entendimento. Se o operador atacar o objetivo, a mágica cessará instantaneamente. Se o objetivo for instruído a fazer algo muito prejudicial ou contra o seu código de comportamento pessoal (a critério do GM), ele ganhará o direito de fazer um teste de IQ para tentar quebrar a mágica.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 para fazer, 2 para manter. *Duplique* este custo se o objetivo não conhecer o operador, ou *triplique-o* se o objetivo for adversário do operador.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Bravura, mais 4 outras mágicas de Controle da Mente.

Objeto: (a) Qualquer um. Permanentemente ativo; o usuário se torna leal ao criador do objeto (o objeto perderá seu poder, quando o criador morrer). Custo em energia para criar: 500. (b) Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos; precisa tocar o objetivo. Custo em energia: 2.000.

Subjugar ***Comum; Resistível por IQ***

O objetivo torna-se um escravo fiel do operador, até que a mágica termine, seguindo *todas* as suas ordens, não importa quão perigosas elas sejam. Não existe uma ligação mental – o operador precisa dar ordens ao objetivo de forma verbal ou escrita. No entanto, o objetivo protegerá o operador espontaneamente. Sob os demais aspectos o objetivo continuará aparentemente normal e alerta. Ele não será capaz de explicar (nem estará disposto a discutir ou sequer pensar no assunto) esta sua lealdade irrestrita ao operador.

Duração: 1 minuto.

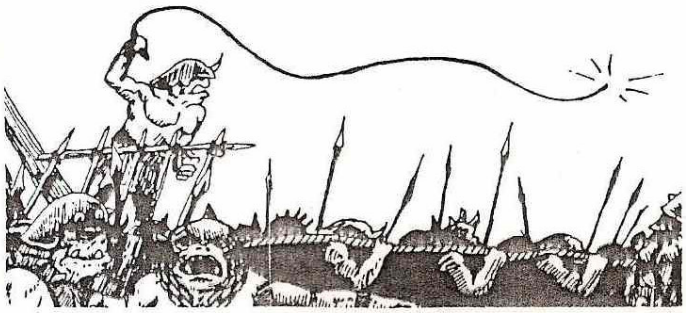
Custo: 6 para fazer; 3 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, Lealdade e mais 7 mágicas de Controle da Mente.

Objeto: (a) Qualquer um. Permanentemente ativo; o usuário torna-se leal ao criador do objeto (o objeto perderá o poder, quando seu criador morrer). Custo em energia: 1.000. Dobre este custo para um objeto que torne o objetivo leal a uma terceira pessoa específica. (b) Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos; precisa tocar o objetivo. Custo em energia: 3.000.

Escravizar (MD) ***Comum; Resistível por IQ***



Funciona de maneira semelhante à mágica Subjugar, mas tem efeito permanente. O objetivo seguirá as ordens do operador até que a mágica termine ou seja removida. Toda vez que o operador *se concentrar*, ele será capaz de estabelecer uma aliança mental com o objetivo, para ver através de seus olhos, ouvir com seus ouvidos e dar as ordens.

Custo: 30.

Pré-requisito: Subjugar e Telepatia.

Sabedoria ***Comum***

Aumenta a IQ temporariamente. Isto aumenta o NH do objetivo nas perícias mas *não* nas mágicas e testes dos sentidos! A IQ do objetivo não pode ficar maior do que a do operador.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para cada ponto de incremento na IQ (no máximo 5); o mesmo para manter.

Pré-requisito: Pelo menos mais 6 mágicas de Controle da Mente.

Objeto: (a) Qualquer um. Permanentemente ativo; a IQ do usuário fica aumentada enquanto ele usar o objeto. Trata-se de um objeto muito raro e muito caro. Custo em energia para criar: 2.000 por ponto de incremento (no máximo 5). (b) Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos; precisa tocar o objetivo. Custo em energia: 2.000.

Controle de Emoções ***Área; Resistível por IQ***

Incute no(s) objetivo(s) uma emoção escolhida pelo operador. Não há nenhum efeito sobre o "sistema de jogo", a menos que o GM o considere necessário, mas os objetivos deverão representar as emoções. Alguns exemplos de emoções: amor, ódio, raiva, cobiça, inveja, fome, alegria, paz, medo, depressão, patriotismo, enfado, inquietação, luxúria.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 2. Não pode ser mantida. É preciso refazer a mágica.

Pré-requisito: Lealdade.

Objeto: (a) Qualquer um. Permanentemente ativo; o usuário é afetado pela emoção incutida no objeto quando ele foi criado. Custo em energia: 300. (b) Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos; precisa tocar o objetivo. Custo em energia: 1.000 por um objeto que possa incutir apenas uma emoção, ou 2.200 por um que seja capaz de incutir qualquer emoção que se deseje.

Sugestão ***Comum; Resistível por IQ***

Incute uma sugestão na mente do objetivo. Pode ser uma idéia simples. O idioma não representa uma barreira, a menos que o objetivo não seja capaz de *absorver* a idéia. Se a sugestão vai contra a segurança pessoal do objetivo, ela será resistida com um bônus igual a +5. Se vai contra as suas crenças, convicções ou conhecimentos, o bônus será de +3. O objetivo tentará executar a sugestão ou de alguma forma agir como se a idéia fosse sua.

Duração: 10 minutos.

Tempo de operação: 10 segundos.

Custo: 4 para fazer; 3 para manter.

Pré-requisito: Controle de Emoções, Amnésia.

Objeto: (a) Qualquer um. Permanentemente ativo; faz com que o usuário tenha uma idéia, especificada no momento da criação do objeto. A sugestão se dissipa uma hora após o objeto ter sido removido. Custo em energia: 400. (b) Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos. Precisa tocar o objetivo. Custo em energia: 500.

Sugestão Coletiva ***Área; Resistível por IQ***

Funciona como a mágica anterior, mas afeta uma área e todos os que se encontram nela com uma única sugestão.

Duração: 10 minutos.

Custo básico: 4 para fazer, 2 para manter (raio mínimo: 2 hexágonos).

Tempo de operação: 1 segundo por ponto de energia.

Pré-requisito: Sugestão.

Objeto: Instrumento musical. O usuário precisa saber tocá-lo (use o *menor* dos NHs com a mágica e com o instrumento musical)! Custo em energia: 1.500.

Condicionamento (MD) ***Comum; Resistível por IQ***

Permite ao operador dar uma ordem, que o objetivo deve obedecer. É preciso que seja dada uma ordem para executar alguma coisa específica. O GM precisa admitir que se trate de uma ordem razoável. "Destrua todas as árvores deste continente" não é um Condicionamento legal (pelo menos não num mundo de baixo NT). Até que o Condicionamento seja cumprido ou removido (só a Remoção de Maldição será capaz de fazê-lo), o objetivo deve considerá-lo como sua maior prioridade.

Duração: Permanente até que seja cumprido.

Custo: 12.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2 e no mínimo 10 mágicas de Controle da Mente.

Objeto: Qualquer um. Permanentemente ativo. Incute um Condicionamento (determinado no momento da criação do objeto) em quem o usa. O usuário não consegue remover o objeto por si só; se ele for removido de alguma forma, o Condicionamento persistirá ainda por 1 mês, a menos que seja removido por uma Remoção de Maldição. Custo em energia: 2.000.

Condicionamento Permanente (MD) ***Comum; Resistível por IQ***

Permite ao operador dar ao objetivo uma ordem *permanente*, como, por ex., "jamais toque em armas" ou "liquide todos os orcs". Um Condicionamento Permanente não precisa ser facilmente executável; ele pode ocupar o objetivo pelo resto de sua vida, até ser removido. Apenas uma Remoção de Maldição conseguirá anulá-lo. Uma falha crítica nesta mágica custará ao operador 1 ponto de IQ.

Duração: Permanente.

Custo: 30.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 3, mais pelo menos 15 mágicas de Controle da Mente, incluindo Condicionamento.

Objeto: Qualquer um. Permanentemente ativo. Incute um Condicionamento Permanente (determinado no momento da criação do objeto) em quem usar o objeto. O usuário não consegue remover o objeto por si só; se ele for removido de alguma maneira, o Condicionamento persistirá ainda por 1 ano, a menos que seja removido por uma Remoção de Maldição. Custo em energia: 4.000.

Visão Aguçada *Comum*

Aumenta todos os testes de IQ do objetivo feitos para verificar se ele vê alguma coisa.

Duração: 30 minutos.

Custo: 1 para cada ponto de incremento (máximo 5); metade (arredondado para cima) para manter.

Objeto: Roupas ou jóias. Custo em energia: 150 por ponto de incremento.

Ouvido Aguçado *Comum*

Aumenta todos os testes de IQ do objetivo feitos para verificar se ele ouve alguma coisa.

Duração: 30 minutos.

Custo: 1 para cada ponto de incremento (máximo 5); metade (arredondado para cima) para manter.

Objeto: Roupas ou jóias. Custo em energia: 150 por ponto de incremento.

Olfato Aguçado *Comum*

Aumenta todos os testes de IQ do objetivo feitos para verificar se ele é capaz de sentir algum cheiro.

Duração: 30 minutos.

Custo: 1 para cada ponto de incremento (máximo 5); metade (arredondado para cima) para manter.

Objeto: Roupas ou jóias. Custo em energia: 150 por ponto de incremento.

Prontidão (MD) *Comum*

Aumenta todos os testes de IQ do objetivo feitos para ver se ele pressente alguma coisa através de qualquer meio.

Duração: 10 minutos.

Custo: 2 para cada ponto de incremento (máximo 5); metade (arredondado para cima) para manter.

Pré-requisito: Quaisquer 2 mágicas entre Visão/Audição/Olfato Aguçado.

Objeto: Roupas ou jóias. Custo em energia: 300 por ponto de incremento.

Retrovisão *Comum*

O objetivo consegue enxergar tudo à sua volta. Em combate, todos os hexes adjacentes são tratados como se fossem frontais.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para fazer, 1 para manter.

Pré-requisito: Prontidão.

Objeto: Armas, roupas ou jóias. Custo em energia: 1.000.

Mágicas de Movimentação

Apressar *Comum*

Permite ao objetivo mover-se ainda mais depressa (aumenta os parâmetros Deslocamento e Esquiva), em até 3 hexes por turno.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para fazer, 1 para manter, para *cada* ponto acrescido ao parâmetro Deslocamento do objetivo. Dobre o custo para um objetivo de 2 hexes e assim por diante.

Tempo de operação: 2 segundos.

Objeto: Sapatos ou jóias. Só funciona sobre quem estiver usando. Custo em energia: 250 por ponto acrescido ao Deslocamento – ex.: 500 por um objeto que permite ao usuário deslocar-se 1 *ou* 2 pontos mais depressa e assim por diante.

Marcha Acelerada *Comum*

Esta mágica duplica a velocidade do objetivo em viagens longas (MB, pág. 128). O objetivo perderá 10 pontos de fadiga ao final do dia e precisará dormir. Esta mágica não afeta a velocidade de Deslocamento em combate.

Duração: 1 dia de marcha.

Custo: 4 para fazer; 4 para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, Apressar.

Acelerar (MD) *Comum*

Aumenta *muito* a velocidade do objetivo. O efeito em termos de jogo é que o objetivo passa a ter dois turnos por rodada: um na sua vez dentro da seqüência da rodada e outro no final!

Duração: 10 segundos.

Custo: 5 para fazer. Não pode ser mantida. No *final* da mágica o *objetivo* também perde 5 pontos de Fadiga (a menos que o próprio operador fosse o objetivo).

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, Apressar, IQ 12+.

Objeto: Sapatos ou jóias. Só funciona sobre quem estiver usando o objeto. Custo em energia: 2.000. Custa 5 pontos de Fadiga ao usuário para cada 10 segundos.

Cola *Área*

Torna uma superfície extremamente grudenta. O efeito sobre alguém que pise naquela superfície será o mesmo que o da mágica Pés Plantados. Se a vítima resistir com sucesso, ela ficará livre para agir naquele hex: assim que pisar em outro hex grudento (mesmo que seja algum do qual já tenha escapado), ela sofrerá novamente os efeitos da mágica Pés Plantados.

Duração: 10 minutos.

Custo básico: 3 para fazer; 3 para manter.

Pré-requisito: Apressar.

Objeto: (a) Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia: 900. (b) Uma área pode ser tornada permanentemente grudenta por 100 vezes o custo normal da operação.

Aporte *Comum; Resistível por IQ*

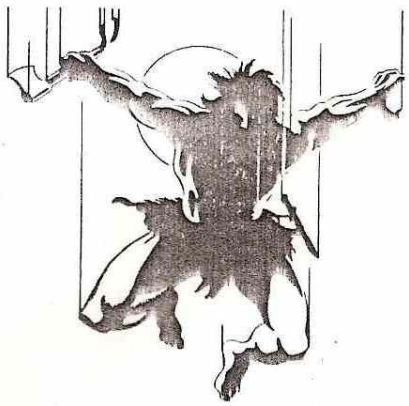
Permite ao operador mover objetos concretos sem tocá-los. Não se trata de um Teleporte instantâneo, mas de uma movimentação visível. Se o operador não puder ver o objetivo, o GM deverá aplicar os modificadores de distância habituais (v. pág. 10) – mas para que o operador possa movimentar um objeto que ele não esteja vendo, ele precisará conhecê-lo bem e saber com exatidão a sua localização. Esta mágica desloca seu objetivo a 1m/s, o que não é suficiente para provocar dano com ele (veja *Poltergeist* adiante).

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 por um objeto de até 0,5 kg; 2 por um até 5 kg; 3 por um até 50 kg; 4 para um objeto de 100 kg e 4 para cada 50 kg adicionais. O custo para manter é o mesmo.

Pré-requisito: Aptidão Mágica.

Objeto: Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos. Precisa tocar ou apontar o objetivo. Custo em energia: 900.



Reduzir Carga *Comum*

Esta mágica reduz o peso de qualquer equipamento que o objetivo esteja transportando.

Duração: 10 minutos.

Custo: 3 para uma redução de 25%; 5 para uma de 50%. Metade para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Aporte.

Queda Lenta *Comum*

Reduz a velocidade de um objetivo em queda para 1m/s. Ele não sofrerá nenhum dano se aterrisar em uma superfície normal (estacas etc... provocarão metade do dano). Pode ser feita antes do objetivo estar no ar. Se ele já estiver caindo, continuará a cair por mais 3m (assumindo que ele esteja sob uma gravidade normal de 1G) durante o segundo necessário para operar esta mágica.

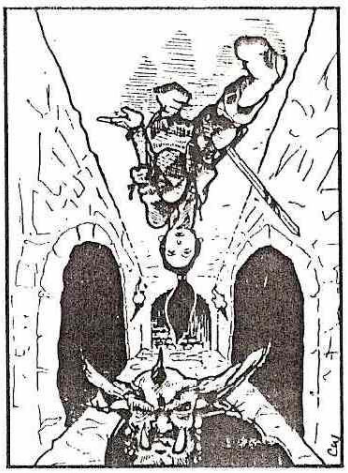
Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para cada 25 kg de peso; metade para manter.

Pré-requisito: Aporte

Objeto: Roupas ou jóias. Custo em energia: 1.000.

Andar nas Paredes ***Comum***



Permite ao objetivo andar pelas paredes e pelo teto como se ele estivesse no chão. Pelo menos um dos pés ou uma das mãos precisa estar em contato com alguma superfície - horizontal, vertical, ou outra. Do contrário a mágica se quebra. Tanto o atacante como o adversário farão suas jogadas de ataque com um redutor igual a -2, devido aos ângulos desfavoráveis.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para cada 15 kg, mínimo de 2 pontos; metade p/ manter.

Pré-requisito: Aporte.

Objeto: Jóias ou calçados. Precisa conter a figura de uma aranha, môsca ou lagarto. Funciona apenas em quem estiver usando. Custo para criar: 1.000 em energia.

Poltergeist ***Projétil;Resistível por HT***

Arremessa o objetivo contra o alvo visado pelo operador. O efeito é o mesmo que se o objetivo tivesse sido jogado por um homem de ST 15 (v. *Arremessando Objetos*, MB pág. 90). Quando ele ainge alguma coisa, provoca dano por contusão. Para *atingir* o alvo é preciso ser bem sucedido num teste de DX-4 ou da mágica Arremesso de Mágicas, sendo que o alvo pode se esquivar ou bloquear normalmente. Note que somente o objetivo da mágica, e não o seu alvo, pode tentar resistir! TR 13, Prec +1, ½D 20, Max 60. Calcule a distância do alvo a partir do operador ou do objeto que está sendo arremessado, o que estiver mais longe.

Custo: 1 ponto por um objeto de até 5 kg (1D de dano); 2 pontos por um de até 25 kg (1D+1 de dano)

Pré-requisito: Aporte.

Objeto: Cajado ou vara de condão; utilizável apenas por magos. Precisa tocar ou apontar o objetivo e depois o alvo. Custo em energia para criar: 1.000.

Serralheiro ***Comum***

Permite manipular pequenas peças com precisão (ex., o interior de uma fechadura). Acrescenta 5 ao NH do objetivo em Arrombamento, permitindo-lhe mover tambores de fechaduras, etc., sem tocá-los, desde que disponha das ferramentas adequadas. Ou então, permite que um feiticeiro faça uma tentativa de abrir uma fechadura com seu NH normal em Arrombamento, sem as ferramentas necessárias. Confere um bônus similar ao NH em Mecânica e outras perícias onde uma "terceira mão" seja útil.

Duração: 1 minuto. (Um minuto é suficiente para uma tentativa com uma fechadura comum.) Depois de aberta, a fechadura permanecerá aberta até que alguém a feche.

Custo: 2 para fazer, 2 para manter.

Pré-requisito: Aporte.

Objeto: Uma chave de ouro, ou um amuleto de ouro com a forma de uma chave, no valor mínimo de $300. Custo em energia para criar: 1.000.



Chave-mestra ***Comum;Resistível por Trava Mágica***

Abre uma fechadura magicamente. Uma mágica Trava Mágica poderá fazer um teste para resistir a uma Chave-mestra.

Modificadores: Conforme a dificuldade da fechadura, como para a perícia Arrombamento.

Duração: Uma vez destravada, uma fechadura permanecerá aberta até ser fechada novamente.

Custo: 3 para fazer; não pode ser mantida.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Serralheiro *ou* Aporte e Aptidão Mágica 2.

Objeto: Uma chave ou um amuleto de platina com a forma de uma chave, num valor mínimo de $800. Custo em energia para criar: 2.000.

Manipular ***Movimento***

Permite o manuseio de peças maiores do que as manipuláveis pela mágica Serralheiro. Cordas podem ser unidas, maçanetas giradas, facas afiadas, moinhos acionados, etc. O operador não precisa tocar o objetivo. Qualquer ato suficientemente complexo para exigir um redutor em um teste de DX, deve submeter esta mágica ao mesmo redutor.

Duração: 1 minuto (tempo suficiente para desatar os nós mais comuns).

Custo: 4 para fazer e 3 para manter para cada 5 kg de objeto manipulado.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Serralheiro.

Desatar ***Comum; Resistência Especial***

Desata nós e abre fechos de qualquer tipo que puder ser desatado normalmente com as mãos (mas não abre fechaduras). Um sucesso decisivo pode fazer com que uma cota de malha se desfaça em seus elos ! É útil para surripiar brincos, colares, etc. Poderá desabotoar camisas, desencordoar arcos, desafivelar cintos, desamarrar espartilhos...

Custo: 3 por um fecho simples, mais 1 para cada alvo extra no hex; 6 permitirá desatar *tudo* o que estiver num hex, mas se houver uma pessoa naquele hex, ela resistirá com sua IQ.

Objetos mais pesados poderão ser desatados a um custo proporcional. Se um mago estiver acorrentado, p.ex., ele pode querer tentar fazer a mágica para Desatar um dos elos da corrente, entortando-o. O GM decide que é preciso ter ST 20 (o dobro da ST normal) para abrir um elo com as mãos. Assim, o custo para Desatar aquele elo será o dobro do normal, ou seja, 6.

Pré-requisito: Serralheiro.

Objeto: (a) Cajado, vara de condão ou luvas. Só funciona para quem o está usando. Custo em energia para criar: 400. (b) Amuleto que confere imunidade à mágica Desatar. Custo em energia para criar: 40.

Golem de Ar ***Comum***

Esta mágica dá a impressão de que há um homem invisível (ST 15) segurando um objeto e fazendo um trabalho repetitivo. Ela poderia ser usada, p.ex., para tirar baldes de água de um rio e despejá-los num tacho, para fazer uma vassoura passar um dia inteiro varrendo um edifício e depois recomeçar, engatilhar uma besta, ou para tocar um gongo. O "golem" não responde a estímulos e sua programação não pode ser mudada ... ele simplesmente faz o seu trabalho, sem pensar. Uma Conexão ou Pausa Mágica pode fazer com que o golem reaja ao que acontece à sua volta. (Na verdade, não há golem nenhum ali; o encantamento está no objeto que se move. Esta é apenas uma forma prática do mago encarar a mágica, já que ela só faz o que uma pessoa seria capaz de fazer.)

Duração: 1 hora.

Custo: 4 para fazer, 2 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2 e Aporte.

Objeto: Pode-se tornar esta mágica permanente em qualquer objeto. Custo para criar: 400 em energia, $500 em ingredientes mágicos. O objeto precisa ser "conduzido" em sua programação uma vez por dia enquanto o encantamento estiver funcionando.

Levitação ***Comum; Resistível por IQ***

O objetivo precisa ser um ser vivo. Ele flutuará no ar, deslocando-se como o operador quiser. O Deslocamento máximo durante a levitação é 3 (deslocamento vertical máximo de 3m/turno). Se o operador estiver *se* levitando, ele será capaz de lutar normalmente enquanto flutua; se o objetivo for algum outro personagem, todas as suas perícias baseadas em DX estarão submetidas a um redutor igual a -3.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para cada 40kg de peso (no mínimo 2) para fazer; metade do custo (arredondado para cima) para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Aporte.

Objeto: (a) Cajado, vara de condão ou jóias. Só funciona para quem o está usando. Custo em energia: 800. (b) Tapete Voador, que fica sob o controle mental do primeiro que se sentar nele. O NH com tapete voador é pré-definido

como IQ-4 ou qualquer Pilotagem-4. Ele é capaz de transportar 125 kg por hex de tamanho. Custo para criar: Um tapete finamente tecido (no valor de $1.000 por hex), e 700 em energia por hex.

Nadar ***Comum***

Permite ao objetivo mover-se na água com seu Deslocamento normal (com a redução habitual devido à Carga). O objetivo tem pleno controle dos seus movimentos e pode agir e lutar sem estar submetido aos redutores de combate sob a água. Esta mágica não fornece o suprimento de ar necessário ao objetivo! No entanto, ele é automaticamente bem sucedido nos teste de Natação, independente da Fadiga ou da Carga, a menos que ele seja totalmente tragado pela água.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para fazer; 3 para manter.

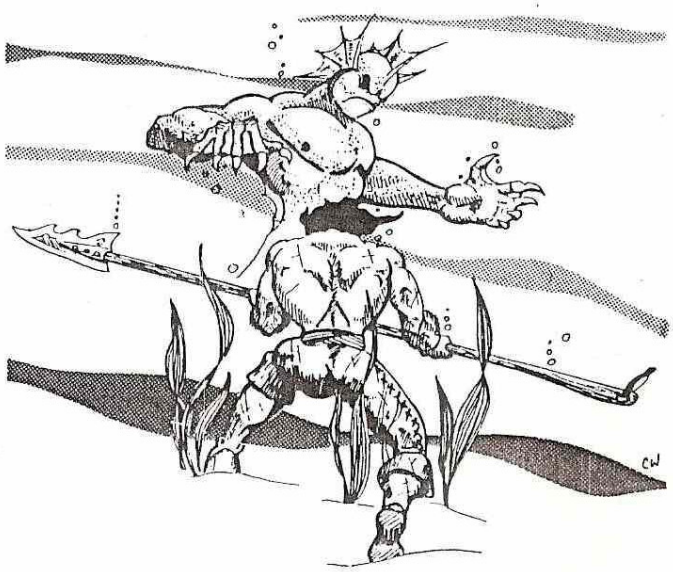
Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Moldar Água, Levitação.

Objeto: Cajado, vara de condão, jóia ou capa. Precisa conter a figura de um peixe sem escamas. Só funciona com o usuário. Custo em energia: 1.000.

Vôo (MD) ***Comum***

Permite que o objetivo voe sem asas. O *objetivo* tem pleno controle sobre seu próprio vôo (a menos, é claro, que ele tenha se dado mal no teste de habilidade) e



tem um Deslocamento igual a 10 submetido aos modificadores de Carga (o que significa uma velocidade de 32 km/h, se você for capaz de mantê-la!). Um personagem Voador pode se mover e lutar normalmente e leva uma vantagem em combate se estiver acima de seus adversários (v. MB, pág. 123).

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para fazer, 3 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2, Levitação.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Utilizável apenas por magos; só funciona em quem o está usando. Custo em energia: 2.500.

Vôo do Falcão (MD) ***Comum***

Uma mágica Vôo muito rápida. O objetivo passa a ter um Deslocamento igual a 40 (96 km/h) sem Carga. O Nível de Carga é quadruplicado antes de ser subtraído desta velocidade! (Ex.: Uma carga Leve, normalmente -1, reduz a velocidade do Vôo do Falcão em 4 pontos). O objetivo pode se mover e lutar normalmente e leva uma vantagem se estiver acima dos adversários (v. MB, pág. 123).

Duração: 1 minuto.

Custo: 8 para fazer; 4 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Vôo.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Utilizável apenas por magos, só funciona em quem o usa. Custo em energia: 3.000.

Translocação ***Bloqueio***

Permite que o operador evite um ataque teleportando-se instantaneamente para um hex desocupado nas proximidades. Um hex não estará desocupado se houver alguém nele; no que se refere a esta mágica, qualquer obstrução menor significa que o hex está "desocupado".

Se a mágica for bem sucedida, a direção será determinada aleatoriamente, descartando qualquer possibilidade de jogada que leve o operador para mais perto do atacante. No caso de ataques com projéteis não são permitidos os deslocamentos na direção do, ou contrária ao, atacante. A "translocação" levará o operador para o hex desocupado mais próximo na direção escolhida – até 3 hexes se necessário. A direção para qual o operador está virado não se altera. Ele precisa ser bem sucedido num teste de Percepção do Corpo para poder agir no turno seguinte (v. pág. 94). Se nenhum dos 3 hexes na direção escolhida estiver desocupado a mágica falhará.

No que se refere a combate, a "translocação" é tratada como uma esquiva automaticamente bem sucedida se a mágica der certo.

Uma falha crítica com esta mágica tem os mesmos efeitos descritos para o Teleporte, sendo que o operador raramente vai a uma distância maior do que 2km.

Custo: 2.

Pré-requisito: Teleporte.

Objeto: Roupas ou jóias. Custo em energia: 800.

Teleporte (MD) ***Especial***

Leva o operador para outro lugar instantaneamente. No entanto, quanto mais longe estiver o local de destino, mais energia será necessária, *e* maior será o redutor de NH, como a seguir:

Distância	Custo	Redutor
até 10 hexes	3	0
11-20 hexes	4	-1
21-100 hexes	5	-2
101-500 hexes	6	-3
501 hexes – 2,9 km	7	-4
3 – 15,9 km	8	-5
16 – 159,9 km	9	-6
160 – 1.590 km	10	-7

E assim por diante, com um incremento no custo igual a +1 para cada aumento de 10x na distância.

Normalmente, só é possível se teleportar para um lugar que você esteja vendo ou que conheça bem. Redutores: -2 para um lugar que você só tenha "visto" pela mente ou memória de outros, ou por televisão; -2 para um que você não vê há um mês (exceto, talvez, sua própria casa!); -1 a -3 por um lugar que você só viu rapidamente.

Esta mágica representa também um perigo. Se falhar em seu teste por uma margem igual a 1, você sofrerá 1D pontos de dano e chegará a seu destino fisicamente *atordoado* (teste de HT para se recuperar). Se você falhar por mais de 1, não sofrerá nenhum dano físico, mas irá parar em algum outro lugar. Onde? Cabe ao GM decidir! Uma falha crítica com esta mágica pode mandá-lo *para qualquer canto que o GM queira* (faça uma escolha interessante – apenas não mate o operador de imediato!).

Mesmo quando se chega ao lugar pretendido, o teleporte pode causar confusão. Um mago precisa ser bem sucedido num teste de Percepção do Corpo (pág. 94) para poder agir no mesmo turno em que se teleporta. Uma falha significa desorientação e a única ação possível naquele turno é a defesa. Uma falha crítica significa que ele cai e fica fisicamente atordoado. Quem se teleporta chega na mesma posição em que saiu. Ele pode estar de frente para um lado diferente, mas isso torna mais provável a sua desorientação ao chegar: -2 para uma mudança de direção; -5 para ir da posição vertical para a horizontal e vice-versa.

Qualquer coisa que se tenha consigo, até um nível de carga "pesada", irá junto. Você também poderá levar alguém junto, dando as mãos, desde que o peso adicional não ultrapasse o limite de carga "pesada". Uma falha no teste significa que ele irá com você, mas sofrerá os mesmos efeitos.

Pré-requisito: Ou IQ 15+ e pelo menos 1 mágica de 10 escolas diferentes, ou Vôo do Falcão.

Objeto: Cajado ou vara de condão; utilizável apenas por magos. Custo em energia para criar: 3.000. Um objeto que só sirva para levar o usuário para um lugar pré-determinado custará 2.000 para criar; o operador precisa conhecer aquele lugar muito bem.

Teleportar Outros (MD) ***Comum; Resistível por IQ+1***

Idêntico ao Teleporte, exceto que o operador não sai do lugar e o objetivo pode ser qualquer coisa ou pessoa. Não se pode teleportar uma parte de um objeto, nem tão pouco se pode teleportar um objeto sólido para dentro de outro objeto sólido. A separação de dois objetos interligados acarretará num redutor definido pelo GM; tirar a rolha de uma garrafa pode significar um redutor igual a -1, enquanto que teleportar uma porta trancada de seu batente pode representar um redutor igual a -5. O teleporte de roupas ou jóias que estiverem sendo usadas por alguem estará submetido a um redutor igual a -5 e a vítima terá direito a um teste para resistir.

Custo: Os custos e os redutores são os mesmos do Teleporte, com os seguintes multiplicadores: Abaixo de 5kg: x ½; de 5 a 24kg: x 1; de 25 a 49kg: x 2; 50 a 100kg: x 3; 1 múltiplo adicional para cada 50kg a partir daí.

As conseqüências de uma falha são semelhantes, mas os objetos inanimados estão menos sujeitos a sofrer dano físico. Se um objetivo inteligente resistir à magica, o operador não sofrerá outros efeitos danosos além da perda de energia.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 3, Teleporte.

Objeto: Cajado ou vara de condão; utilizável apenas por magos. O usuário deve apontá-lo primeiro para o objetivo e depois para o destino desejado; isso demora um turno e não pode ser apressado. Custo em energia: 3.000.

Corpo Etéreo (MD) ***Comum***

O objetivo torna-se etéreo e pode atravessar objetos e criaturas sólidas como se eles não estivessem lá. Suas vestes tornam-se etéreas, juntamente com seu corpo, mas seu equipamento não. Ele não precisa respirar, nem comer, nem beber enquanto estiver etéreo, mas não é capaz de brandir armas nem mover coisas por aí. Sob muitos aspectos, ele virou um fantasma. Ele pode ser visto, embora tenha uma aparência translúcida, e pode ser ouvido se falar.

Nenhum ataque físico afeta um ser etéreo, nem a maioria das mágicas. No entanto, qualquer uma das mágicas das Escolas de Comunicação e Empatia ou de Controle da Mente tem seu efeito habitual sobre seres etéreos e as tentativas de se resistir a elas estão submetidas a um redutor igual a -2! Da mesma forma, as mágicas Necromânticas que afetam a mente e a alma terão o efeito normal e serão resistidas com um redutor igual a -2.

Os seres etéreos podem usar a magia, porém com um redutor igual a -5; o plano etéreo parece ser uma região de baixo nível de mana! Os corpos etéreos podem se interpenetrar e só podem ferir um ao outro com mágicas, como descrito anteriormente.

Duração: 10 segundos.

Custo: 8 para fazer; 4 para manter.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 3 e Corpo de Ar, ou outras 6 mágicas de Movimento.

Objeto: (a) Cajado, vara de condão, jóias ou capa. Utilizável apenas por magos. Uma desvantagem muito séria é que, com exceção da capa, o objeto cai através do operador assim que a mágica é feita! Custo para criar: 3.000 em energia (8.000 pela capa). (b) Pedra preciosa que brilha e vibra quando um ser etéreo se aproxima num raio de 25 m. Custo em energia: 100 mais uma gema no valor de $500.

Faca Alada ***Projétil***

Permite ao operador lançar por meios mágicos qualquer objeto perfurante, *com a ponta para frente*. No teste para ver se a mágica dá certo, o "objetivo", no que se refere à distância, é a arma. TR 13, Prec +1, ½D 20, Max 40. Se acertar, ela provocará dano como se tivesse sido arremessada por um homem com ST 15. O dano básico causado por alguém com esta ST é 1D+1/GDP; uma flecha ou um dardo arremessado com esta mágica causarão um dano igual a 1D+1/perf.

Custo: 1 para cada 0,5kg de peso da arma (mínimo 2). Duplique o custo no caso de uma arma que não seja habitualmente arremessada (um montante, p.ex.).

Pré-requisito: Poltergeist.

Objeto: Qualquer arma perfurante. Comandada por quem a carrega, a arma saltará de sua mão, ou de sua bainha, para voar em direção ao alvo. Esta é considerada uma manobra de ataque, realizada com uma DX igual ao poder do objeto. Custo em energia: 300 para cada 0,5kg de peso da arma – custo mínimo 300.

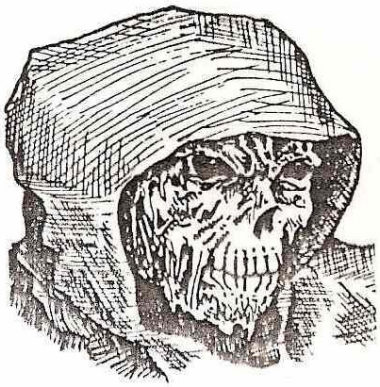
Mágicas Necromânticas

Este é parte principal do conhecimento relativo à morte, aos mortos e à alma. Elas estão intimamente relacionados às mágicas de cura, mas a maioria dos curandeiros não tem nada a ver com a necromancia.

Qualquer objeto encantado que encerre uma mágica necromântica deverá ter uma caveira pintada ou gravada.

Visão da Morte ***Comum***

O objetivo tem o pressentimento vívido de sua própria morte. Às vezes é uma visão do futuro e às vezes é uma visão falsa (de um outro futuro possível). Mas é sempre uma visão que provoca calafrios. O objetivo fica mentalmente "atordoado" até ser bem sucedido num teste de IQ para expulsar os efeitos malignos da mágica. Por outro lado, esta mágica pode ser *útil* ao objetivo, alertando-o sobre a possibilidade de ocorrência de um perigo mortal.



Duração: 1 segundo.

Custo: 2.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica.

Objeto: Cajado e vara de condão. Utilizável apenas por magos. Precisa tocar o objetivo. Custo em energia: 600.

Percepção de Espíritos ***Informação; Área***

Diz ao operador se há algum fantasma, espectro, morto-vivo, ou outra criatura sobrenatural dentro da área de efeito e, no caso de um bom resultado no teste, dá uma idéia geral sobre o tipo do espírito. No momento em que a mágica vai ser feita, o operador pode limitá-la a um determinado tipo de espírito ou excluir algum.

Custo básico: ½.

Pré-requisito: Visão da Morte, ou Percepção da Vida e Aptidão Mágica.

Objeto: (a) Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia: 100. (b) Gema que brilha e vibra quando há espíritos no seu raio de detecção. *Custo:* 100 para um raio de 1 hex; 200 para um raio de 2 hexes e assim por diante.

Convocar Espíritos ***Informação; Resistível pela IQ do Espírito***

Permite que o operador converse com o espírito de alguém que tenha morrido. Se o objetivo era amigo do operador, sua tentativa de resistir estará submetida a um redutor igual a -5. Se a mágica der certo, o objetivo responderá a uma pergunta, da melhor maneira que for capaz (com os conhecimentos que tinha na época de sua morte) e uma a mais para cada minuto de sua permanência.

Modificadores: -5 se você não souber o nome completo do objetivo; -1 se fizer mais de uma semana que ele morreu; -2 se fizer mais de um mês; -3 se fizer mais de 1 ano; -4 para mais de 10 anos; -5 para mais de 50 anos; -6 para mais de 500 anos.

Se a mágica falhar, aquele operador (e seus ajudantes) não poderão convocar aquele espírito durante 1 ano. Uma falha crítica significa que o operador convocou um espírito maligno, que mente deliberadamente.

Duração: 1 minuto.

Custo: 20 para fazer; 10 para manter. Se a mágica for feita no local da morte, os custos caem à metade.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisito: Visão da Morte e Aptidão Mágica 2.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Utilizável apenas por magos. Não confere a habilidade de fazer a mágica, mas dá um bônus igual a +2. Custo em energia: 1.000.

Convocar Sombra (MD) ***Informação; Resistível por IQ***

Esta mágica convoca uma "sombra" do objetivo, de um *futuro possível* para responder às perguntas do operador. A sombra não mentirá (exceto no caso de uma falha crítica), mas estará desorientada e, conseqüentemente, suas respostas podem ser imprecisas e pouco claras. Pode-se fazer uma pergunta por minuto durante o período em que a mágica for mantida. Como a sombra provém do futuro mais provável, esta mágica pode vir a ser um augúrio insatisfatório.

Ex.: Alguém convoca a sombra de Zantar de daqui a 2 meses e lhe pergunta se foi bem sucedido em seu ataque ao dragão – e então, se a resposta tiver sido um "não", convence Zantar a não tentar. A sombra simplesmente veio de um futuro diferente. Evidentemente, a sombra poderia também ter respondido "não – foi cancelado".

No momento do qual a sombra é retirada, o objetivo terá um sonho muito claro, no qual ele verá o seu inquisidor e, se o evento vier a ocorrer, ele se lembrará de tudo o que foi dito.

Modificadores: -1 para cada ano de distância no futuro do qual a sombra é convocada; -5 se o objetivo não estiver presente ou -10 se não houver nada que pertença ao objetivo (roupas, grampos, etc.). -10 se o nome completo do objetivo não for conhecido.

Esta mágica não pode ser tentada mais de uma vez por ano sobre a mesma pessoa. Esta é uma mágica muito poderosa e os GMs podem querer restringir o acesso a ela, ou exigir ingredientes caros.

Duração: 1 minuto.

Custo: 50; 20 para manter.

Tempo de operação: 10 minutos. 1 tentativa por ano.

Pré-requisito: Convocar Espíritos.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Utilizável apenas por magos. Não confere a habilidade de fazer a mágica, mas dá um bônus igual a +2 a alguém que a conheça. Custo em energia: 800.

Zumbi — ***Comum***

O objetivo desta mágica deve ser um cadáver relativamente íntegro. O tipo de cadáver determina o resultado: um corpo "fresco" produz um Zumbi, um esqueleto produz um Esqueleto, um corpo muito velho e ressequido gera uma Múmia. O cadáver animado se torna um servo morto-vivo do operador.

Seus atributos se baseiam naqueles do corpo original, assim como suas perícias físicas. Ele não possui uma "alma", nem perícias mentais ou as memórias da pessoa viva. Os Zumbis, Esqueletos e Múmias estão descritos na pág. 107.

Duração: O Zumbi permanece animado até ser destruído.

Custo: 8 para um cadáver do tamanho de um homem ou menor; o custo aumenta proporcionalmente para criaturas maiores.

Tempo de operação: 1 minuto.



Pré-requisito: Convocar Espíritos, Dar Vitalidade.

Controle de Zumbi — ***Comum; Resistível pela mágica Zumbi.***

Permite assumir o controle sobre um Zumbi de outro operador. A mágica Zumbi resistirá à sua com um bônus igual a +2 se o seu operador estiver a menos de 100m, ou com um redutor igual a -2 se ele estiver morto.

Duração: Permanente.

Custo: 3.

Pré-requisito: Zumbi.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Utilizável somente por magos. Não confere a habilidade de fazer a mágica, mas dá um bônus igual a +2 a quem a conhecer. Custo em energia: 500.

Espantar Zumbi — ***Área***

Provoca 1D pontos de dano a todos os Zumbis, Esqueletos e Múmias que estiverem na área afetada. Além disso, jogue um dado para cada Zumbi (etc.). Se o resultado for igual a "1", o Zumbi faz meia volta e foge do operador.

Duração: Os Zumbis que tiverem sido espantados evitarão o operador por 1 dia.

Custo básico: 2. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Zumbi, ou (a critério do GM) um status de "santo".

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. O GM pode determinar que o objeto só funciona com pessoas santas/*puras* de coração. Custo em energia: 600.

Ressurreição (MD) — ***Comum***

Descrita sob as mágicas de Cura.

Animação (MD) — ***Comum***

Permite que o operador convoque um espírito (IQ 9) para animar uma estátua, pintura ou outro objeto. O objeto a ser animado precisa ter uma forma humana (ou animal). Seus atributos e perícias dependerão de seu corpo. Esta é uma decisão inteiramente a cargo do GM, mas uma pintura (por exemplo) poderia ser capaz de falar mas não movimentar-se por aí; uma estátua poderia deixar seu pedestal e se mover livremente. Dentro das suas limitações, o objeto seguirá as ordens verbais do operador.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para animar um objeto do tamanho de um homem, ou menor. O custo aumenta proporcionalmente com o tamanho do objeto (decisão do GM); metade do custo inicial para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Convocar Espírito.

Objeto: A figura pode ficar *permanentemente* animada por 100 vezes o custo em energia exigido para animá-la a 1ª vez.

Espírito de Caveira — ***Comum***

Convoca um assassino fantasmagórico para fazer tudo o que o operador mandar. Exige uma caveira de uma criatura inteligente (cada caveira só pode ser usada uma vez, sendo então destruída). V. pág. 107.

Duração: O espírito dura 24 horas, a menos que seja destruído antes.

Custo: 20.

Pré-requisito: 4 outras mágicas Necromânticas.

Objeto: O crâneo de uma criatura inteligente. Qualquer um pode convocar o espírito da caveira, dizendo uma senha (definida pelo operador quando o crâneo é encantado). A caveira estão se dissolve e o espírito aparece como descrito. Custo em energia: 40.

Aprisionar Alma (MD) — ***Comum***

Permite ao operador prender a alma do objetivo dentro de algum recipiente (que precisa estar à mão). Se o objetivo não for o operador, ele precisa estar presente e disposto, ou inconsciente.

Se sua alma estiver numa "garrafa", você não será afetado, até que seu corpo morra, ou a garrafa seja destruída. A morte de seu corpo não irá matá-lo. Sua consciência se deslocará para a "garrafa", onde você será capaz de ver, ouvir e até mesmo fazer as mágicas que conhece em nível 21+ (i.e., que pode ser feito sem falas ou gestos). Você pode se comunicar à distância usando mágicas telepáticas, se souber alguma – ou por contato mental direto, sem nenhuma mágica, com qualquer um que pegue a garrafa. Sua ST, para fins de fadiga, continua com o valor igual ao de sua ST da época que você possuia um corpo. Você não pode gastar HT, mas pode usar qualquer Gema de Energia que esteja em contato com sua garrafa.

Se um novo corpo se aproximar da garrafa, você poderá tentar tomá-lo com uma mágica Possessão, Possessão Permanente ou Trocar de Corpo (se conhecer alguma delas). Neste caso, a alma daquele corpo passará para a garrafa. Mas, se sua alma estiver numa garrafa, qualquer coisa que a destrua irá matá-lo *permanentemente* – sem qualquer esperança de ressurreição – mesmo que o seu corpo esteja em perfeitas condições.

A mágica pode ser repetida para transferir a alma para uma outra "garrafa".

Duração: Permanente.

Custo: 8.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Aptidão Mágica; 6 mágicas Necromânticas, inclusive Roubar HT.

Roubar Força — ***Comum***

Permite que o operador retire ST do objetivo para reparar suas perdas por fadiga (não aumenta a ST do operador). O objetivo precisa, ou estar disposto, ou completamente desamparado (ex.: dominado ou inconsciente). O operador precisa tocar o objetivo. Esta mágica funciona apenas sobre seres vivos inteligentes! A mágica acaba quando a ST do operador estiver plenamente restaurada, quando o operador resolver encerrá-la, ou quando a ST do objetivo chegar a 0 e ele cair inconsciente.

Duração: Permanente.

Custo: Nenhum para o operador! Para cada 3 pontos de ST retirados do objetivo, o operador recupera 1 ponto de ST.

Tempo de operação: 1 minuto para cada 3 pontos de ST drenados do objetivo.

Pré-requisito: Cura Superficial.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. O usuário *e o objeto* precisam, ambos, tocar a vítima. Custo em energia: 800.

Roubar Vitalidade — ***Comum***

Permite ao operador retirar HT do objetivo para curar suas próprias lesões (não serve para aumentar a HT do operador). O objetivo precisa, ou estar disposto, ou completamente desamparado. A mágica só funciona sobre seres vivos inteligentes! A mágica acaba quando a HT do operador estiver plenamente restaurada, quando o operador resolver encerrá-la, ou quando a HT do objetivo chegar a -1 (o que automaticamente mata o objetivo).

Duração: Permanente.

Custo: Nenhum para o operador! Para cada 3 pontos de HT retirados do objetivo, o operador recupera 1 ponto de HT.

Tempo de operação: 1 minuto para cada 3 pontos de HT drenados do objetivo.

Pré-requisito: Roubar Força.

Objeto: (a) Cajado, vara de condão ou jóias. O usuário *e o objeto* precisam, ambos, tocar a vítima. Utilizável apenas por magos. Custo em energia: 1.500. (b) Qualquer objeto. Reduz a HT do usuário de 1 a 5 pontos enquanto for usado. O usuário recupera a HT perdida quando o objeto for removido. Custo em energia: 200 por ponto de HT perdido.

Envelhecimento (MD) ***Comum; Resistível por HT***

Torna o objetivo mais velho! O objetivo envelhece 1 mês para cada 5 pontos de energia aplicados na mágica.

Duração: Permanente.

Custo: 5 a 50.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: 6 outras mágicas Necromânticas *ou* Juventude.

Objeto: (a) Qualquer um. Permanentemente ativo. Sendo usado (não apenas tocado) ele envelhecerá o usuário em 1 ano para cada dia de uso (ou seja, 2 horas o envelhecerão 1 mês). Custo em energia: 500. (b) Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos; precisa tocar o objetivo. Custo em energia: 2.000.

Roubar Juventude (MD) ***Comum; Resistível por HT***

Permite que o operador roube juventude de outra pessoa. Para cada 10 pontos de energia aplicados na mágica o operador fica 1 ano mais moço e o objetivo (que precisa ser da mesma raça fica 2 anos mais velho. O objetivo precisa estar disposto a isso ou completamente desamparado; o operador precisa tocar o objetivo. Uma falha crítica nesta mágica provocará a perda de 1 ponto de IQ do operador e o envelhecerá 20 anos *instantaneamente*.

Duração: Permanente.

Custo: 10 a 30.

Tempo de operação: 1 hora.

Pré-requisito: Juventude, Envelhecimento, Roubar Vitalidade.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Tanto *o operador* como *o objeto precisam* tocar o objetivo. Utilizável apenas por magos. Este objeto só pode ser usado 1 vez por ano e para roubar 1 ano de cada vez – deste modo, *um* objeto deste só conseguirá manter *um* mago jovem. Custo em energia: 8.000.

Pestilência ***Comum***

Infecta o objetivo com alguma praga repugnante (à escolha do operador, embora o GM possa vetar uma opção inadequada). Os efeitos não são imediatos; a doença desenvolverá o seu curso normal.

Duração: Permanente.

Custo: 6.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, Roubar Vitalidade e Deteriorar.

Objeto: Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos; precisa tocar o objetivo. A peste transmitida pelo objeto é definida pelo criador no momento de sua criação. Custo em energia: 1.000.

Convocar Demônio ***Especial***

Chama uma entidade mágica maligna; os demônios estão descritos na pág. 103. O operador precisa tentar, imediatamente, *controlar* o demônio convocado, por meio de uma Disputa de Vontades. Esta verificação é feita como se fosse uma disputa entre o NH + Vontade do operador e a ST+IQ do demônio. Se o operador vencer, ele poderá dar uma ordem simples ao demônio, que a cumprirá à risca (se o demônio puder perverter o sentido "literal" da ordem em prejuízo do operador, ele o fará!). Depois disso, o demônio se desvanecerá. Ele poderá provocar uma travessura incidental, a menos que o operador o tenha instruído cuidadosamente para não fazê-lo.



Se o operador *perder* a disputa, o demônio o atacará imediatamente, a menos que ele esteja protegido por um pentagrama. Se não conseguir romper o pentagrama, ele se desvanecerá (se estiver dentro do pentagrama), ou sairá por aí provocando a destruição (se ele estiver fora e o operador dentro do pentagrama).

Se o operador souber o nome de um determinado demônio, ele poderá convocá-lo especificamente e receberá um bonus igual a +4 para controlá-lo. Um demônio convocado aleatoriamente pode ser forçado a dizer seu nome. Isto *não* conta como sendo "sua missão", mas *exige que* o operador vença uma outra Disputa de Vontades, como a que foi descrita anteriormente. Aquele demônio poderá então ser novamente convocado pelo nome. Os nomes de alguns demônios às vezes constam de alguns grimórios antigos.

Se não se usar nenhum nome durante a convocação, as caracteristicas do demônio serão definidas segundo a tabela da pág. 103. O operador pode tentar controlar o tipo de demônio convocado. É preciso ser bem sucedido num teste contra o NH na mágica para controlar cada um dos 7 parametros da tabela. O operador não tem que tentar controlar todas as 7 jogadas – ele pode deixar que algumas delas, ou todas, permaneçam aleatórias. Uma falha crítica em qualquer uma destas jogadas, ou no teste da mágica, significa que o demônio está automaticamente fora do controle.

Considerando o seu potencial destrutivo, esta mágica é na verdade bastante fácil. A razão é que, aparentemente, os demônios querem ser convocados, sobretudo por aqueles que sejam muito fracos ou inexperientes para controlá-los!

Esta mágica é universalmente considerada "maligna", sendo proibida mesmo nos lugares onde a magia é bem aceita.

Duração: Até que a tarefa do demônio seja cumprida, ou 1 hora – o que for menor.

Custo: 20.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica e pelo menos 1 mágica de 10 escolas diferentes.

Objeto: Certos artefatos são conhecidos por facilitar a convocação (ou por controlar um demônio em particular). O preço de tais objetos é definido por aqueles que lidam com o demônio, mas (felizmente!) a técnica para criá-los não é de conhecimento geral.

Convocação Extra-Dimensional ***Especial***

Similar à mágica anterior, mas usada para chamar seres de "outros planos". Algumas dessas entidades são malignas, outras são benignas ou neutras. Algumas possuem grandes poderes mágicos, outras nenhum, mas podem ter algumas habilidades úteis ou perigosas. Existe uma mágica diferente para cada dimensão e algumas entidades excepcionalmente poderosas não podem ser convocadas sem o uso de uma mágica específica. Os GMs podem criar estas mágicas e entidades como quiserem.

Um desastre numa tentativa de se chamar um demônio, ou um choque de retorno em uma mágica "Convocar Demônio" provocados por uma pessoa boa ou virtuosa, pode resultar no aparecimento de uma destas entidades extradimensionais. (Lembre-se de que um mago que esteja usando uma mágica de convocação, provavelmente *espera* uma criatura mágica totalmente má, e reagirá segundo esta espectativa, mesmo que na verdade ele tenha chamado um cidadão inocente de alguma outra dimensão.)

Duração: Varia de acordo com a dimensão e a criatura. O GM é quem sabe. Muitas das criaturas extradimensionais podem ficar para sempre se forem convocadas.

Custo: Geralmente 20, mas varia muito.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, mais pelo menos 1 mágica de 10 escolas diferentes.

Objeto: Existem rumores sobre vários, mas não se conhece nenhum! Há uma história bem conhecida de um amuleto para ser usado por um visitante extradimensional para ajudá-lo resistir à expulsão (v. a seguir).

Expulsar ***Especial; Resistível por ST+IQ***

Mandará qualquer demônio de volta às suas origens. Para ser bem sucedido, o operador precisa vencer uma disputa entre o seu NH na mágica+Vontade, contra a ST+IQ do demônio. Se o operador souber o nome de um demônio específico, ele receberá um bônus igual a +4 quando tentar expulsá-lo. Se o demônio perder, ele desaparecerá de imediato e não poderá voltar durante 1 mês. Um "familiar" demoníaco não reaparecerá nunca mais. Qualquer coisa que ele tenha trazido consigo ao surgir, desaparecerá com ele (p.ex., armas). Outras coisas que ele porventura esteja carregando (p.ex., vítimas aos berros) ficam para trás.

Também se pode usar esta mágica contra criaturas *não-demoníacas* de outras dimensões ou planos de existência. A tentativa estará submetida a um redutor igual a -6 se o operador achar que está tentando expulsar um demônio verdadeiro; -5 se ele souber que os intrusos não são demônios, e mais nada além disso. Quanto mais ele souber sobre tais intrusos, menor será o redutor. Algumas criaturas muito poderosas possuem uma resistência extra à expulsão.

Esta mágica só poderá ser feita se o operador estiver em sua própria dimensão. Você não será capaz de "se expulsar" de volta para casa se estiver num plano alienígena, mas alguém pertencente àquele plano poderá bani-lo. Esta mágica evidentemente não funcionará sobre alguém que esteja em sua própria dimensão.

Esta é a única mágica Necromântica que é estudada com freqüência pelos virtuosos e pelos magos "do Bem".

Custo: O custo é igual a ST+IQ do objetivo dividido por 2. Freqüentemente, um mago desconhecerá a quantidade de energia necessária para fazer a mágica, e poderá perder a consciência ou mesmo se ferir durante a Expulsão.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica e pelo menos 1 mágica de 10 escolas diferentes.

Objeto: Alguns artefatos "santificados" são de ajuda para expulsar demônios verdadeiros e certos objetos das dimensões de origem das criaturas extradimensionais podem ajudar a entendê-las e expulsá-las.

Mágicas Sobre Plantas

Estas são as mágicas usadas para detectar, modificar, controlar e se comunicar com as plantas. A menos que algo seja especificado em contrário, as plantas-objetivo não adquirem poderes especiais. Todos os objetos encantados desta escola devem ser feitos a partir de matéria-prima vegetal.

Localizar Plantas ***Informação***

Esta mágica mostra a direção e a distância aproximada do grupo de plantas mais próximo, ou de um tipo específico de planta. Use os modificadores de longa distância (pág. 10). Quaisquer plantas conhecidas podem ser excluídas se o operador mencioná-las antes da operação.

Custo: 2.

Objeto: Cajado, vara de condão ou estatueta entalhada em madeira. Custo em energia: 50.

Identificar Plantas ***Informação***

Determina o tipo e a espécie de qualquer planta. Fornecerá também informações básicas sobre ela (comestível, venenosa, etc). Um sucesso na realização desta mágica dará um bônus igual a +3 nos testes de Naturalista ou Medicina feitos para determinar as propriedades medicinais, ou não, da planta.

Custo: 2.

Pré-requisito: Localizar Plantas.

Objeto: Cajado ou vara de condão. Custo em energia: 200.

Curar Plantas ***Área***

Cura plantas que estejam dentro da área afetada pela doença, parasitas ou danos. Para que a mágica funcione, as plantas precisam estar ainda vivas.

Duração: Permanente.

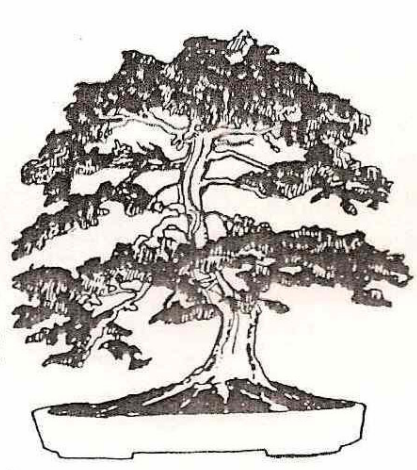
Custo básico: 3. Plantas maiores do que arbustos exigirão um raio maior ou igual a 3.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Identificar Plantas.

Objeto: Cajado. Precisa tocar a planta. Custo em energia: 400.

Moldar Plantas ***Comum***



Permite ao operador modelar e dar forma a plantas e material vegetal com suas mãos. Dá um bônus igual a +2 nos testes de Carpintaria e Marcenaria, ou cria a possibilidade de o operador trabalhar sem ferramentas, com um redutor igual a -1. É útil para construir casas, fabricar móveis, consertar escudos, equipamentos e remover obstáculos de madeira. Pode ser usada em combate sobre a arma de um adversário; trate como uma ataque normal à arma, que provoca 2D pontos de dano em armas de madeira.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3; 1 para manter. Duplique o custo se o material já não estiver vivo.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Identificação de Plantas.

Objeto: Luvas de matéria vegetal. Custo em energia para criar: 500.

Crescimento de Plantas ***Área***

Esta mágica provoca o equivalente a um mês de crescimento em um minuto. As árvores mudarão pouco, mas o mato crescerá rapidamente. É útil para ajardinar (depois de se ter tirado as ervas daninhas!) e para germinar sementes.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 3; 2 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Curar Plantas.

Objeto: Cajado ou vara de condão. Custo em energia: 300.

Abençoar Plantas ***Área***

Faz com que as plantas dentro da área afetada cresçam mais rápido e mais fortes pelo resto de sua fase de crescimento. O rendimento de uma safra será duplicado.

Duração: 1 colheita ou estação de crescimento.

Custo básico: 1. Para serem afetadas, as plantas precisam estar por inteiro dentro da área de efeito.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisito: Curar Plantas.

Objeto: Cajado, vara de condão. Custo em energia: 500.

Murchar Plantas ***Área; Resistível por HT***

Faz com que as plantas dentro de uma área murchem e morram. O operador pode optar por afetar apenas um tipo de planta, ou tudo, *menos* um certo tipo de planta, se quiser. Todas as plantas de grande porte e adversários de origem vegetal animados devem ter um valor de HT com o qual resistirão à mágica (v. Animação de Plantas).

Duração: Permanente.

Custo básico: 2.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Crescimento de Plantas.

Objeto: Cajado ou vara de condão de galhos secos. Custo em energia: 200.

Criar Plantas ***Área***

Permite que o operador faça nascer vegetação onde nada crescia antes. Se a vegetação vai sobreviver ou não depende da área.

Duração: Permanente.

Custo básico: 4 por hex de grama; 8 para arbustos; 15 para árvores.

Tempo de operação: 1 segundo por ponto de energia.

Pré-requisito: Crescimento de Plantas, Aptidão Mágica.

Objeto: Cajado. Utilizável apenas por magos. Precisa tocar a área onde se pretende criar as plantas. Custo em energia: 1.000.

Alarme Florestal ***Área***

Semelhante à mágica Rouxinol (pág. 67), mas funcionará somente em áreas onde existam plantas.

Duração: 10 horas.

Custo básico: 1/2 (mínimo 2); o mesmo para manter.

Pré-requisito: Percepção do Perigo ou 4 mágicas de Planta.

Entrelaçamento ***Área***

Faz com que a grama ou outras plantas rasteiras da área cresçam e se tornem um obstáculo (o deslocamento cai para ½ da velocidade; -2 sobre a Esquiva), ou que arbustos e árvores se transformem em barreiras que precisam ser removidas para se poder passar. Trate-as como se fossem pranchas de madeira de 80mm (RD 6, HT 30; v. MB, pág. 125), por hex de largura. Qualquer um que estiver na área quando a mágica for feita poderá se mover normalmente no turno seguinte. Só se eles não sairem da área é que serão apanhados.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1 para grama, 2 para árvores e arbustos; metade para manter.

Pré-requisito: Crescimento de Plantas.

Tempo de operação: 2 segundos.

Objeto: Uma área pode ser tornada permanentemente "enroscada" a um custo igual a 20 por hex de grama ou 30 por hex de árvores e arbustos.

Esconder Rastros ***Comum***

Esta mágica faz com que o operador e mais 5 outras criaturas do tamanho de um homem ou que o operador montado a cavalo passem por gramados, arbustos ou bosques sem deixar nenhum sinal. Qualquer tentativa de Rastreamento feita nesta pista escondida estará submetida a um redutor igual a -8!

Duração: 1 minuto.
Custo: 2; 1 para manter.
Pré-requisito: Curar Plantas.
Objeto: Capa de matéria vegetal. Custo em energia: 300.

Percepção de Plantas ***Comum; Resistível por Esconder Rastros***

Esta mágica permite ao objetivo ver e ouvir detalhes mínimos das plantas à sua volta – tais como alterações causadas por criaturas passando ou se escondendo. Ela dá um bônus igual a +4 nos testes de Rastreamento, +2 nos testes de todos os Sentidos e a habilidade de detectar criaturas invisíveis ou escondidas magicamente através de um teste normal de Sentidos. Só funciona em áreas de vegetação densa (selvas, florestas, etc.); pode funcionar pela metade (sem a chance de perceber criaturas invisíveis ou escondidas magicamente) em terreno mais esparso.

Duração: 1 minuto.
Custo: 3; 2 para manter.
Pré-requisito: Alarme Florestal, Esconder Rastros.
Objeto: Cajado ou estatueta. Custo em energia: 500.

Animação de Plantas ***Comum***

Funciona como a mágica *Animação* (pág. 64), com a diferença que só se pode animar uma planta viva. Uma planta animada ganha um valor de HT igual ao dobro da energia aplicada na mágica. Note que plantas lenhosas costumam ter uma RD elevada e produzem inimigos assustadores.

Duração: 1 minuto.
Custo: 3 para um planta do tamanho de um homem; mais; de acordo com o tamanho. Uma árvore pode exigir 12 ou mais pontos para ser animada. Metade do custo para manter. Dobre o custo se a planta for se destacar e andar (velocidade máxima 4) com suas raízes.
Tempo de operação: 5 segundos.
Pré-requisito: 7 mágicas de Plantas.
Objeto: Qualquer planta pode ser animada permanentemente por 50 vezes o custo normal. Se a planta morrer a mágica se quebrará.

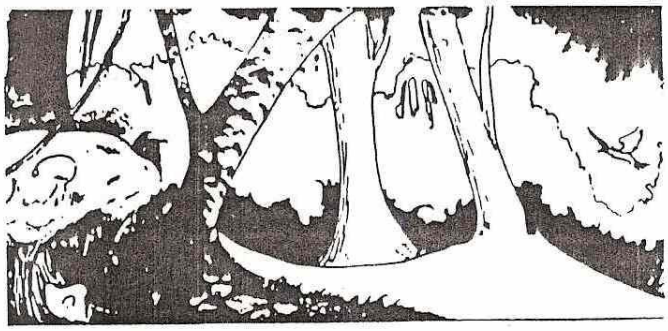
Forma de Planta ***Especial***

Esta mágica permite que o operador assuma a forma de qualquer planta natural ou árvore entre ½ e 5 vezes o seu próprio tamanho. As roupas desaparecem, para reaparecerem quando o operador recuperar sua forma; pertences grandes caem ao solo, enquanto os pequenos (até o tamanho de um bracelete ou de uma vara de condão) ficam incorporados à planta.

O operador não pode zanzar, atacar, etc., a menos que exista uma planta com estas habilidades naquele universo ficcional e ele assuma sua forma, ou então que seja feita uma Animação de Plantas sobre sua forma de planta. Um mago em forma de planta não pode fazer mágicas, a menos que ele as conheça tão bem que não precise falar ou gesticular para fazê-las! Ele poderá ouvir normalmente, mas não enxergará, a menos da noção de claro ou escuro. Ele não será capaz de falar.

Os ferimentos recebidos na forma de planta, se manifestarão proporcionalmente. Isto significa, por exemplo, que uma flecha numa árvore equivale a uma alfinetada num ser humano; o GM precisa ter uma certa flexibilidade neste caso! O tempo que se passa sob a forma de planta conta como "descanso", a menos que a planta esteja sendo atacada. No entanto, ele precisa fazer um teste de HT por hora durante o período em que permanecer na forma de planta. Uma falha reduzirá temporariamente sua IQ em 1 ponto. Se a IQ chegar a 7, ele ficará preso àquela forma, com a IQ da planta, até que alguém o liberte com uma Remoção de Maldição.

Duração: 1 hora.
Custo: 5; 2 para manter.
Pré-requisito: Aptidão Mágica e 6 mágicas de Plantas.
Objeto: Cajado ou vara de condão. Custo me energia: 1.200.



Mágicas de Proteção e Advertência

Escudo ***Comum***

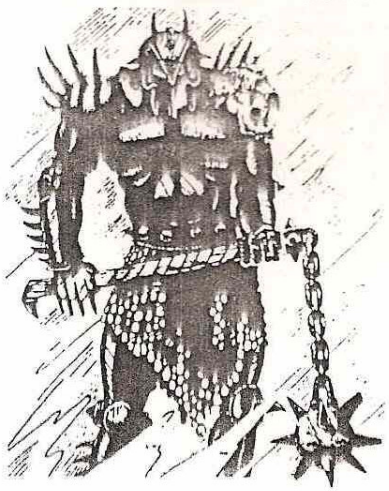
Acrescenta-se à Defesa Passiva do objetivo. No que se refere a esta mágica, a DP é tratada como se fosse a DP de uma armadura.

Duração: 1 minuto.
Custo: 2 vezes a DP conferida ao objetivo, até um acréscimo de 5 (custo em energia 10); metade para manter.
Pré-requisito: Aptidão Mágica 2.
Objeto: Nenhum com esta mágica, mas o encantamento de armaduras chamado *Desviar* (pág. 41) pode aumentar 1 a 5 pontos na DP de sua armadura.

Armadura ***Comum***

Soma-se à RD do objetivo. No que se refere a esta mágica, a RD é tratada como se fosse a RD de uma armadura.

Duração: 1 minuto.
Custo: 2 vezes a RD conferida ao objetivo, até um acréscimo máximo igual a 5 (custo em energia 10); metade para manter.
Pré-requisito: Consertar, Aptidão Mágica 2.
Objeto: Nenhum com esta mágica, mas o encantamento de armaduras chamado *Enrijecer* (pág. 40) pode aumentar 1 a 5 pontos na RD de sua armadura.



Percepção do Perigo ***Informação***

Diz ao operador se há *algum* perigo imediato por perto; também detecta um perigo distante se ele estiver para se aproximar e atacar! Descreve a natureza do perigo que está a cerca de 1 minuto de distância; se houver algum perigo em 5 minutos, a mágica produz um presságio, mas não dá detalhes (exceto, talvez, no caso de um sucesso decisivo).

Duração: Instantânea.
Custo: 3.
Pré-requisito: Percepção de Inimigos ou a vantagem Noção do Perigo.
Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia: 400.

Sentinela ***Área***

Feita ao redor de uma área (seguindo os limites dos hexes), esta mágica alertará o operador sobre qualquer criatura ou coisa mal intencionada que esteja passando. Se o operador estiver dormindo, ele acordará instantaneamente sem ficar atordoado. A mágica não é destruída ao ser disparada; ela dura até terminar normalmente.

Duração: 10 horas.
Custo Básico: 1 para fazer; 1 para manter.
Tempo de operação: 10 segundos.
Pré-requisito: Percepção do Perigo.
Objeto: Pode ser feita sobre uma área de solo ou piso, ou sobre um tapete. Custo em energia para criar: 200 por hex de raio.

Rouxinol ***Área***

Torna o objetivo "barulhento" se for feita sobre uma porta ou um único hex no chão. Uma porta irá ranger alto ao ser aberta; um pedaço de chão ficará cheio de gravetos que estalam quando alguém passa por ali; um piso irá ranger, etc. Isto irá alertar ou acordar automaticamente o operador, se ele estiver ao alcance do ruído, provavelmente alertando também quem estiver

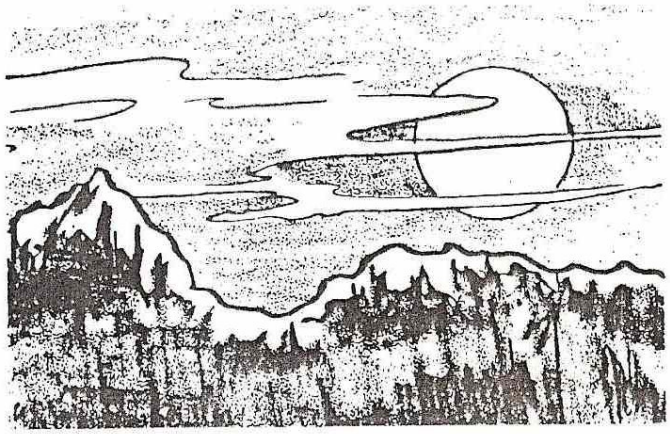
nas proximidades (faça um teste de IQ se houver outro ruído no local).

Duração: 10 horas.

Custo: 2 para fazer; 2 para manter.

Pré-requisito: Percepção do Perigo.

Objeto: Pode ser feita sobre uma área de piso ou chão, ou num tapete. Custo em energia: 100 por hex.



Neblina Mística ***Área***

Esta mágica produz um nevoeiro denso e opalescente, que confundirá qualquer um que vier a penetrá-lo; figuras que estiverem a mais de 2 hex de distância só poderão ser vistas através da Visão de Magia. Os que estiverem dentro dele no momento de sua criação estarão imunes a seus efeitos; eles podem percebê-lo como uma luminosidade fraca, mas isso não afeta a sua visão nem os confunde. Os demais precisarão fazer um teste de IQ (+ Abascanto) em cada turno, ou usar a Visão de Magia para evitar se perder e andar em direções escolhidas aleatóriamente em cada turno, a menos que eles tenham um guia. A Vantagem *Senso de Direção* evita esté problema.

Os intrusos precisarão fazer também uma Verificação de Pânico ao entrarem pela primeira vez na neblina, e repeti-la a cada 5 minutos. Qualquer um que falhe na primeira verificação relutará muito em penetrar na neblina! Os animais perigosos simplesmente a evitarão, mas sofrerão os mesmos efeitos se forem obrigados a entrar por qualquer motivo.

As jogadas de defesa dos "nativos" da neblina terão um bônus igual a +1 quando forem atacados pelos intrusos, os quais terão suas jogadas de defesa submetidas a um redutor igual a -1 contra os nativos.

Esta mágica é uma defesa excelente para grupos acampados em regiões perigosas. O operador precisa criar a neblina numa área onde o centro seja seu próprio hex. Quanto maior for a área que ele conseguir cobrir, melhor.

Duração: 10 horas.

Custo básico: 1. O mesmo para manter.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1 mais Sentinela *ou* Escudo.

Objeto: (a) Amuleto que mantém o usuário imune aos efeitos da Neblina. Custo em energia: 400. (b) Existem rumores acerca de um objeto que cria uma Neblina Mística permanente, de algum modo controlável, mas não se sabe mais nada sobre o assunto.

Escudo Anti-projéteis ***Comum***

Desvia os projéteis lateralmente, apenas o suficiente para que eles não atinjam o objetivo; para fins do jogo, o projétil continua em linha reta depois de passar pelo objetivo. Funciona para qualquer tipo de projétil: flechas, balas, pedras rolando, mágicas de projétil, metralhadoras, tortas de creme... tudo. O GM pode esconder dos adversários do operador o fato dele ter feito aquela mágica, dizendo simplesmente que eles falharam!

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para fazer; 2 para manter.

Pré-requisito: Aporte (pág. 60) *ou* Escudo.

Objeto: Cajado, vara de condão, arma ou armadura. Custo em energia: 400.

Reverter Projéteis ***Comum***

Faz com que qualquer ataque à distância (inclusive mágicas) se volte contra o atacante. Se o teste do atacante para "ver se acertou o alvo" tiver sido bem sucedido, ele acertará a *si próprio* – se não, ele verá o projétil voar de volta e errar. Em termos de jogo, o efeito é como se o projétil tivesse saltado de volta do objetivo da mágica para o atacante.

Duração: 1 minuto.

Custo: 7 para fazer; 3 para manter.

Pré-requisito: Escudo Anti-projéteis *ou* Domo de Força (abaixo).

Objeto: Cajado, vara de condão, arma ou armadura. Custo em energia: 600.

Braço de Ferro ***Bloqueio***

Permite ao operador parar um golpe usando apenas o seu braço. Se a mágica der certo, o braço ficará momentaneamente mais duro que o ferro e automaticamente aparará a arma atacante, sem dano para o operador. Se a mágica falhar, o mago estará simplesmente aparando a arma com seu braço! Esta mágica não irá aparar um ataque que uma espada não conseguisse aparar e, para fins de combate, ela é *considerada* como uma manobra Aparar.

Custo: 1.

Pré-requisito: Imunidade à Dor (pág. 25) e DX 12+.

Objeto: Um bracelete ou outra coisa usada no braço. Custo em energia: 600.

Trava Mágica ***Comum; Resistível pela mágica Chave-mestra***

Trava uma porta automaticamente. A porta não se abrirá enquanto a mágica não for removida (tanto uma Contra-mágica, como Chave-mestra se contrapõem a ela), ou a própria porta destruída.

Duração: 6 horas.

Custo: 3 para fazer, 2 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica.

Objeto: Uma chave de ouro. Precisa ser tocada na porta-objetivo. Custo em energia: 200.

Escudo Anti-Teleporte ***Área***

Qualquer tentativa de Teleporte (ou de Translocação) para dentro ou para fora da área de efeito ficará submetida a um redutor igual a -5. As tentativa para se teleportar para dentro que falharem sofrerão os efeitos normais. As falhas na tentativa de se teleportar *para fora* deixarão o operador no mesmo ponto, fisicamente atordoado e tendo despendido toda a energia na tentativa! A duplicação no custo em energia aumenta o redutor para -10; a triplicação o leva para -15!

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1/3 para fazer (raio mínimo 3 hex); o mesmo para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Sentinela, e a mágica Escudo *ou* Teleporte.

Objeto: Pode ser feita sobre uma área de piso ou chão, ou num tapete, ou objeto similar. Custo em energia: 50 por hex.

Domo Climático ***Área***

Cria um domo luminoso que repele qualquer tipo de mau tempo (até mesmo e inclusive a mágica Tufão, cinzas vulcânicas e chuvas de sapos). Inundações, desabamentos, e catástrofes similares destruirão o domo. Dentro dele, o ar se conserva fresco e a temperatura agradável ao operador. Os insetos voadores também são excluídos!

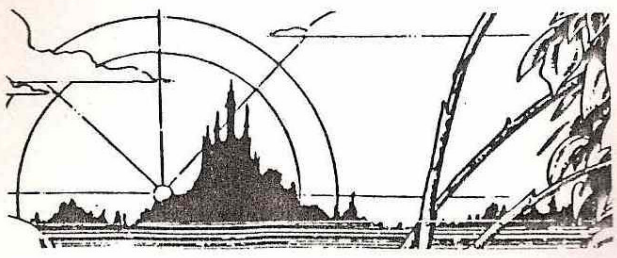
Duração: 6 horas.

Custo: 3 para fazer; 2 para manter.

Pré-requisito: Pelo menos 2 mágicas de cada um dos 4 elementos.

Domo de Força ***Área***

Funciona como a mágica acima, mas o Domo de Força repelirá também qualquer força física ou mágica de projétil. Nada entra, exceto a luz e mesmo isso, apenas em quantidade suficiente para se enxergar (o interior sempre tem uma luminosidade fraca). Da mesma forma, nada exceto a luz pode sair do Domo de Força – e, nem mesmo isso se o operador não quiser.



No entanto, a magia e as entidades mágicas atravessarão o Domo de Força como se ele não existisse.

Duração: 10 minutos.

Custo básico: 3 para fazer; 2 para manter.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, Domo Climático e Aporte (pag. 60).

Domo Absoluto ***Área; Resiste à intromissão de mágicas***

Protege contra ataques físicos *e* mágicos; tem o efeito de uma combinação de Domo de Força com Pentagrama (v. pág 53). No entanto, não se pode convocar nenhuma criatura dentro dele, e não há nenhuma marcação a ser apagada. Só pode ser removido por uma Anulação de Magia ou Contra-mágica. Resiste a qualquer tentativa feita por meios mágicos de se ver o que há dentro.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 6 para fazer, 4 para manter.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2, Domo de Força e Escudo Anti-magia.

Guarda-Chuva ***Comum***

Conforme descrito na escola da Água, à pág. 36.

Mágicas de Som

Para qualquer mágica que produza som, o "objetivo" é o local de onde o som sai.

Som ***Comum***

Produz qualquer tipo de som *sem sentido* que o operador queira – o zumbido de um inseto, o murmúrio de vozes distantes, o ruído de algo caindo, ou algo similar. Não produzirá sons *altos*. Não exige concentração depois de feita a mágica.

Duração e Custo: 1 para criar 5 segundos de som; 2 para criar um som que dure 1 minuto inteiro; 1 por minuto para manter.

Objeto: Qualquer um. Produz o som determinado continuamente (embora freqüentemente se use uma Pausa Mágica para ligá-lo e desligá-lo). Custo em energia: 50.

Vozes ***Comum***

Produz um som significativo – vozes, música, etc. – no volume normal de conversação. Requer concentração constante por parte do operador.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para fazer; 2 para manter.

Pré-requisito: Som.

Objeto: Qualquer um. Repete uma fala simples indefinidamente (a menos que seja limitado por uma Pausa Mágica). Custo em energia para criar: 20 por palavra.

Estrondo ***Comum***

Produz um único som estrepitoso, como uma explosão, ou um trovão. O "objetivo" é o hex que o operador escolhe como centro da mágica. Em espaço aberto, qualquer um que esteja a 3 hexes desse ponto precisa ser bem sucedido num teste de HT para não ficar surdo; qualquer um que tenha sido ensurdecido precisará fazer um teste de HT por hora até se recuperar. Numa área fechada, com menos de 10 hexes em qualquer dimensão, o alcance deve ser aumentado para 6 hexes! O operador também faz um teste contra HT+2.

Custo: 2.

Pré-requisito: Som.

Voz Amplificada ***Comum***

O objetivo pode ser ouvido clara e distintamente por todos a quem ele puder ver, mesmo a uma grande distância. O objetivo pode optar por ser ouvido apenas por uns poucos objetivos escolhidos, se ele especificar antes de falar (os que estiverem ao alcance de sua voz normal ouvirão, quer ele queira ou não). Observe, por exemplo, que *não* é possível interceptar a voz do objetivo escondendo-se atrás de uma rocha. É amplamente usada por capitães de navio, comandantes militares e oradores públicos. Se a voz original for alta, o som pode se tornar insuportavelmente elevado, mas não irá ensurdecer nem provocar qualquer dano.



Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para fazer; 1 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Vozes, Estrondo.

Objeto: Cajado, vara de condão, elmo ou jóias. Só funciona para o usuário. Custo em energia: 200.

Jato de Som ***Comum***

Permite ao operador lançar um fino feixe de som muito agudo da ponta de um dedo. Para acertar o alvo é preciso ser bem sucedido num teste de Jato Mágico. Não provoca dano, mas afeta a vítima como um atordoador ultra-moderno (v. coluna lateral do MB, pág. 119), com a diferença que o alvo faz o teste de HT submetido a um redutor igual ao número de pontos aplicados na mágica. É possível se esquivar, mas não bloquear ou aparar. A DP do alvo não afeta o teste de Esquiva contra esta mágica, e a armadura confere um bônus de apenas +1 à HT efetiva do alvo para cada 5 pontos de RD.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 4 para fazer; o mesmo para manter. O alcance em hex é igual ao custo em energia.

Pré-requisito: Voz Amplificada.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Utilizável apenas por magos. Custo em energia: 400.

Silêncio ***Área***

Cria uma área de quietude. Ninguém na área consegue ouvir nada, e nada que aconteça lá produzirá qualquer som. É a área que fica afetada e não as pessoas dentro dela; qualquer um que saia poderá falar. Observe que uma área de Silêncio impedirá que mágicas faladas funcionem!

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 para fazer; 1 para manter.

Pré-requisito: Som.

Objeto: Uma *área* pode ser silenciada permanentemente; a mágica está no chão ou no piso e será quebrada se aquela área for rompida. Pode-se também encantar um tapete para se obter uma área silenciosa portátil. Custo em energia para criar: 80 por hex, mas só é preciso fazer a mágica uma vez para toda a área.

Muro de Silêncio ***Área***

Cerca a área afetada com um muro que não será atravessado por sons. Os que estiverem do lado de dentro não ouvirão os sons vindos do lado de fora, nem serão ouvidos por quem está lá. A realização de mágicas faladas não é afetada.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 para fazer; 1 para manter.

Pré-requisito: Silêncio.

Objeto: O mesmo que para a mágica Silêncio, mas o custo é de 100 por hex.

Barulho ***Área***

Cria uma área tomada por um alarido confuso e contínuo. Ninguém consegue conversar ou ouvir outros sons nesta área. O uso de qualquer perícia baseada em IQ estará *distraído* (para mágicas, p.ex.), ou submetido a um redutor igual a -3 (ou ambos; a critério do GM). A área afetada é cercada por um Muro de Silêncio. Resiste a (ou é resistida por) Silêncio.

Duração: 5 segundos.

Custo básico: 4 para fazer, 2 para manter.

Pré-requisito: Muro de Silêncio.

Objeto: Uma área pode ser tornada permanentemente *barulhenta*; a

mágica fica no piso ou no chão e será quebrada se a área for danificada. Um tapete grande também pode ser encantado para se obter uma área barulhenta portátil (seja para o que for). Custo para criar: 100 por hex, mas só é preciso fazer a mágica uma vez para a área toda.

Quietude ***Comum; Resistível por IQ***

O objetivo (objeto ou ser vivo) não é capaz de fazer nenhum ruído, quer por acidente, quer propositadamente. Some 3 à Furtividade do objetivo sempre que for necessário fazer um teste, ou subtraia 5 do teste de Audição de qualquer um que esteja à escuta do objetivo. Esta mágica pode silenciar um mago oponente durante a batalha!

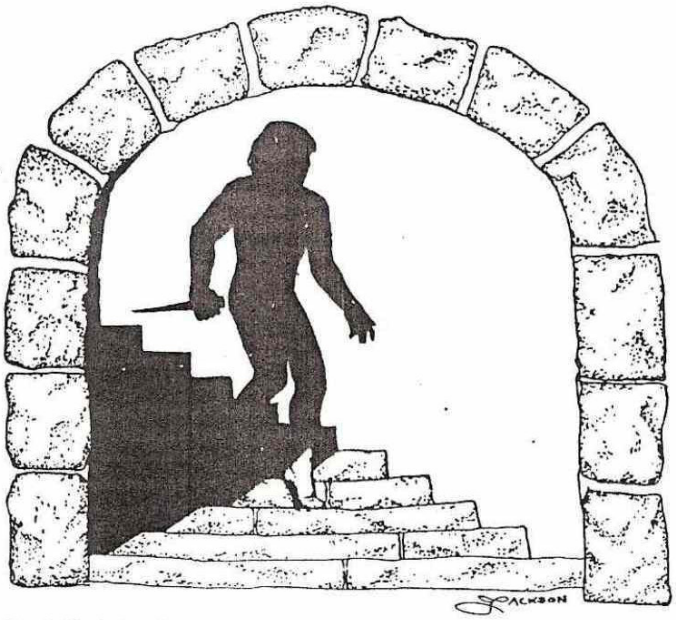
Duração:.10 segundos se o objetivo *tentou* resistir; do contrário, 1 minuto.

Custo: 2 para fazer; 1 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Silêncio.

Objeto: Roupas e jóias. Só funciona para o usuário. Custo em energia: 200.



Furtividade Mágica ***Comum***

O objetivo é capaz de se mover silenciosamente, respirar sem fazer barulho, etc., mas pode falar se for necessário. Os demais benefícios são os mesmos de *Quietude*.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para fazer; 2 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Quietude.

Objeto: Roupas ou jóias. Só funciona sobre o usuário. Custo em energia: 500.

Audição Remota ***Comum***

O operador é capaz de ouvir qualquer conversa que ele possa ver, mesmo a grande distância, ou então ouvir através de objetos sólidos com uma espessura não superior a 1,8m. Ele é automaticamente bem sucedido em seus testes de Audição.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para fazer; 2 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica; não pode ter as desvantagens Surdez ou Duro de Ouvido; 4 outras mágicas de som.

Objeto: Roupas ou jóias. Só funciona sobre o usuário. Custo em energia: 400.

Audição Aguçada

Conforme descrição sob as mágicas de Controle do Corpo, à pág. 60.

Visão Sonora ***Comum***

Permite que o objetivo veja através do som, como um morcego ou um golfinho. O objetivo consegue enxergar na mais completa escuridão (como na mágica Visão nas Trevas) e será capaz de ver objetos invisíveis. Porém, nestes casos, a imagem será um tanto turva e os ataques a objetos invisíveis continuarão sendo feitos com um redutor igual a -2.

A maioria dos objetos terá um aspecto bem diferente daquele visto com a visão normal, e cores, escritos e coisas similares passarão completamente despercebidas. A visão Sonora não distingue indivíduos de mesmo tamanho, p.ex., a menos que eles sejam muito bem conhecidos.

As mágicas Silêncio e Muro de Silêncio equivalem a Trevas para o objetivo, além do que, alguém que esteja fazendo uso da Quietude ou da Furtividade Mágica será efetivamente invisível à Visão Sonora. O objetivo continua capaz de enxergar com sua visão normal se ele o quiser e houver luz suficiente para tanto.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para fazer; 2 para manter.

Pré-requisito: A mágica Audição Aguçada ou a vantagem Audição Aguçada.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Só afeta o usuário. Custo em energia: 400.

Escrever ***Comum***

Anima uma caneta que escreverá tudo o que o operador ditar enquanto a mágica durar. Se o operador falhar por apenas 1 ou dois pontos, a caneta será animada, mas a transcrição não será perfeita. Por isso, o operador deverá revisar o seu trabalho.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para fazer; 1 para manter.

Pré-requisito: Vozes, Alfabetização e Golem de Ar.

Objeto: Uma caneta pode ficar permanentemente animada por um custo em energia de 250. Por mais 100 pontos em energia (que deve ser um encantamento em separado), o operador pode sintonizá-la com a voz de outra pessoa.

Ouvido Mágico ***Comum***

Cria uma réplica da orelha do mago, através da qual ele pode ouvir. A orelha pode se mover sem topar com coisas em seu caminho (como se ela tivesse Visão Sonora), embora ela não possa ver mais do que o tamanho e a forma aproximada de salas e quartos. Esta mágica pode ser feita sobre um Olho do Mago já existente (normal ou invisível); isto não muda a sua forma, mas permite-lhe ouvir as conversas e outros sons.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para fazer; 3 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Aporte, Audição Remota, Visão Sonora.

Objeto: Qualquer escultura ou pintura representando uma orelha humana pode ser transformada num Ouvido do Mago imóvel, através do qual, o possuidor de um objeto na forma de uma orelha, encantado ao mesmo tempo, é capaz de ouvir, independente da distância. Cada uma dessas Orelhas só pode ser conectada a um amuleto, e vice-versa. Custo em energia: 450.

Ouvido Mágico Invisível ***Comum***

Cria um Ouvido do Mago que só pode ser visto através da mágica Ver o Invisível. Qualquer um que pense que sabe em que hex ele está poderá atacar – mas só acertará o alvo com um Golpe Fulminante!

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para fazer; 3 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Ouvido do Mago, Invisibilidade.

Mensagem Retida ***Área***

Cria uma mensagem verbal que pode ser retida para ser liberada quando uma determinada pessoa, especificada no momento em que a mágica foi feita, chegar à área. O destinatário irá ouvi-la claramente, independente de outros ruídos, mas ninguém mais a ouvirá. Uma mágica Detecção de Magia feita na área revelará que ela contém uma mensagem retida, mas só um sucesso decisivo revelará alguma coisa a mais. Um sucesso decisivo revelará *uma* das seguintes informações (escolha aleatoriamente): o remetente, o destinatário, ou as palavras (não os significados ocultos) da mensagem.

Isto não conta como uma mágica "mantida" – o mago a faz e esquece o assunto.

Duração: Até que a pessoa especificada chegue.

Custo: 3 por sentença simples – uma idéia por sentença. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, Vozes, Detectar Vida.

Relação das Mágicas

Esta seção pode ser copiada e usada para consulta. Na página 112 encontra-se uma ficha para "grimório", que também pode ser reproduzida para seu uso pessoal; é bastante prático tê-la copiada no verso da Planilha de um Personagem mago.

Obs.: Um asterisco (*) depois do nome de uma mágica indica que ela é Mental/Muito Difícil. Todas as demais são Mentais/Difíceis.

Um traço(–) indica que aquela coluna não se aplica.

Na coluna *pré-requisitos*, a Aptidão Mágica está abreviada como AM. Assim, AM 2 significa Aptidão Mágica em nível 2 e assim por diante.

Na coluna *classe*, um "R" indica que aquela mágica é resistível. O texto após o traço (-) indica qual o teste a ser feito para resistir à mágica.

Quando houver dois números separados por uma barra (/) na coluna *energia*, o 1º será o custo para fazer e o 2º o custo para manter a mágica. Um "/m" significa que o custo para manter é a metade do custo para fazer. Um "/i" significa que o custo para manter é idêntico ao custo para fazer.

Na coluna *tempo*, "Inst." (abreviatura de instantâneo) significa que o efeito ocorre imediatamente após o término da operação e se completa instantaneamente.

"Especial" significa apenas que a descrição é complexa demais para constar de uma tabela – verifique na página correspondente (também mostrada na tabela).

Um sinal "#" significa que há variações nas quantidades indicadas – verifique na página correspondente.

Pág	*Nome*	*Classe*	*Escola*	*Tempo*	*Duração*	*Energia*	*Pré-requisito*
66	Abençoar Plantas	Área	Plantas	5 min	1 colheita/estação	1#	Curar Plantas
21	Acalmar Animais	Comum	Animais	1 seg	Perm.#	1 a 3	Persuasão ou Vant. Empatia c/Animais
60	Acelerar*	Comum	Movimento	3 seg	10 seg	5#	AM, Apressar, IQ 12+
36	Adaga de Gelo	Projétil	Água	1 até 3 seg	Inst.	1 a 3#	Esfera de Gelo ou Jato D'Água
48	Adivinhação	Informação	Reconhec.	1 h.	Inst.	10	História, mágicas c/ elementais
52	Afiar	Comum	Qbr-Cons	4 seg	1 min	Especial	Consertar
35	Água Essencial	Comum	Água	1 seg	Perm.	3/4l	6 mágicas da Água
43	Água p/ Vinho	Comum	Alimentos	10 seg	Perm.	4 por 4l#	Purificação de Água, Fermentar
66	Alarme Florestal	Área	Plantas	1 seg	10 h	0,5#/s	4 mágicas de Plantas
25	Alterar a Face	Com./R-HT	Corpo	1 min	1 h #	4/3#	Metamorfose ou Ilusão Perfeita#
25	Alterar o Corpo	Comum/R-HT	Corpo	2 min	1 h #	8/6#	Alterar a Face
57	Amnésia	Com/R-IQ ou	NH Mente	10 seg	1 h	3/3	AM, Inépcia, IQ 12+
57	Amnésia Permanente*	Com/R-IQ ou	NH Mente	1 h.	Perm.	15	AM 2, Amnésia, IQ 13+
49	Analisar Mágica	Inform/R-mág.	Reconhec.	1 h.	Inst.	8	Identificação de Mágica
61	Andar nas Paredes	Comum	Movimento	1 seg	1 min	1 por 25 kg/h#	Aporte
64	Animação*	Comum	Necro.	5 seg	1 min	varia#	Convocar Espíritos
44	Animação Suspensa	Com/R-HT	Cura	30 seg	Indef. #	6	Sono, 4 mágicas de Cura
67	Animação de Plantas	Comum	Planta	5 seg	1 min	varia#	7 mágicas de Plantas
47	Anular Criação	Com/R-mágica	Ilusão	1 seg	Inst.	1 por hex #	Controle de Criação
46	Anular Ilusão	Com/R-mágica	Ilusão	1 seg	Inst.	1/hex	Controle de Ilusão
53	Anular Mágica	Área/R-mágica	Meta	seg=custo	Perm.	3	Contra-mágica + 12 outras mág.
60	Aporte	Com/R-IQ	Movimento	1 seg	1 min	varia#	AM
60	Apressar	Comum	Movimento	2 seg	1 min	2/1#	nenhum
36	Aprisionar Alma*	Comum	Necro.	1 min	Perm.	8	AM, 6 mág. Necro. incl. Roubar ST
36	Aquavisão	Informação	Água	1 seg	30 seg	1/1#	Moldar Água
64	Arma Congelante	Comum	Água	3 seg	1 min	3/1	Criar Água
40	Arma Dançante	Encantamento	Encantamento	-	Perm.	1.000/0,5 kg#	Golem de Ar
34	Arma Flamejante	Comum	Fogo	2 seg	1 min	4/1	AM 2, Calor
67	Armadura	Comum	Proteção	1 seg	1 min	varia#	Consertar
32	Atear Fogo	Comum	Fogo	1 seg	1 seg	1a 4	nenhum
52	Ativação de Runas*	Comum	Meta	1 seg	Inst.	nenhuma	M, Ciência das Runas 12+
57	Atordoamento Mental	Com/R-IQ	Mente	1 seg	Inst.	2	Torpor ou Atordoar
23	Atordoar	Com/R-HT	Corpo	1 seg	Inst.	2	Atordoar
24	Atrofiar Membro	Com/R-HT	Corpo	1 seg	Perm.	5	AM 2, Paralisar Membros
70	Audição Remota	Comum	Som/Reconhec.	3 seg	1 min	4/2	AM, não surdo,4 outras mág. Som
47	Aura	Informação	Reconhec.	1 seg	Inst.	3	Detecção de Magia
47	Auto-suficiência	Área	Ilusão	variável.	varia#	2	Ilusão Simples
43	Banquete	Comum	Alimentos	1 seg	1 dia	2 por refeição	AM,Cozinhar,Inépcia
43	Banquete de Monge	Comum	Alimentos	1 seg	24 h	6	Banquete, Imunidade a Dor
54	Benção	Comum	Meta	min=custo	especial	especial	AM2,2 mág.10 esc.dif.
42	Bola de Cristal	Encantamento	Encantamento	-	Perm.	1.000	Adivinhação(Cristalomancia)
34	Bola de Fogo	Projétil	Fogo	1 até 3 seg	Inst.	1 a 3#	AM, Criar Fogo, Moldar Fogo
34	Bola de Fogo Explosiva	Projétil	Fogo	1 até 3seg	Inst.	2 a 6#	Bola de Fogo
68	Braço de Ferro	Bloqueio	Proteção	1 seg	Inst.	1	Imunidade a Dor, DX 12+
56	Bravura	Área/R-IQ-1	Mente	1 seg	1 h #	2#	Medo
41	Cajado	Encantamento	Encantamento	-	Perm.	30	Encantar
33	Calor	Comum	Fogo	1 min	1 min	3/hex#	Criar Fogo, Moldar Fogo
37	Camada de Gelo	Área	Água	2 seg	Varia #	3	Geada
35	Caminhar na Água	Comum	Água	4 seg	1 min	3/2	Moldar Água
31	Caminhar no Ar	Comum	Ar	1 seg	1 min	3/2	Moldar Ar
25	Cansaço	Com/R-HT	Corpo	1 seg	1 min	1 por ST-/h	nenhum
46	Carapaça Ilusória	Comum	Ilusão	1 seg	1 min	2/hex#	Ilusão Simples
29	Carne p/ Pedra	Com/R-HT	Terra	2 seg	Perm	10/hex#	Terra p/ Pedra
22	Cavalgar	Comum	Animais	1 seg	5 mim.	2/1	2 mágicas Luz, Espasmo
24	Cegar	Com/R-HT	Corpo	1 seg	10 seg	4/2	1 mágica de Controle #
34	Chama Essencial	Área	Fogo	3 seg	1 min	3/2#	6 mágicas do Fogo
61	Chave-mestra	C/R-Trava Mágica	Movimento	10 seg	Perm.	3#	Serralheiro ou Aporte + AM 2
31	Chuva	Área	Ar/Água	1 min	1 h	1/10/s	Nuvem
23	Coceira	Com/R-HT	Corpo	1 seg	Até passar#	2	nenhum
60	Cola	Área	Movimento	1 seg	10 min	3/3	Apressar
27	Compartilhar Idioma	Comum	Comunic.	3 seg	1 min	3/1	Compartilhar Idioma
27	Compartilhar Perícia	Comum	Comunic.	3 seg	1 min	4/3	Compartilhar Perícia
44	Compartilhar Força	Comum	Cura	1 seg	Especial	varia#	Dar ST
26	Compulsão p/ Verdade	Inform/R-IQ	Comunic.	1 seg	5 min	4/2	AM2,Percepção Veracidade
59	Condicionamento	Com/R-IQ	Mente	30 seg	Perm	12	AM2, 10 mág. Controle da Mente
59	Cond. Permanente*	Com/R-IQ	Mente	.1 min	Perm.	30	AM3, 15 mág. Controle Mente incl. Condicionamento
55	Conexão	Área	Conex/Meta	4 hs.	Indef. #	8	Retardo
37	Congelar	Comum	Água	10 seg	varia #	6/hex#	Moldar Água
52	Consertar	Comum	Qbr-Cons	1 seg\0,5kg	Perm.	3/5 kg	AM 2, Remendar
52	Consertar Flecha	Comum	Qbr-Cons	4seg\fecha	Perm.	2 por flecha	Remendar
53	Contra-mágicas	Com/R-Mágica	Meta	5 seg	Inst.	Varia #	AM
30	Controlar Elemental	Especial	4 dif.	2 seg	1 min	Especial	Controlar Elemental
46	Controle de Criação	Com/R-Mágica	Ilusão	2 seg	Inst.	1 por hex#	Criar Animal ou Criar Servo

Pág	Nome	Classe	Escola	Tempo	Duração	Energia	Pré-requisito
42	Envenenar Alimentos	Comum	Alimentos	1 seg	Perm.	3 por refeição	Purificação de Alimentos, Deteriorar
24	Escalada	Comum	Corpo	1 seg	1 min	1 a 3/s	nenhum
52	Escamotear Magia	Comum	Meta	3 seg	10 h	1 a 5///s#	Detecção de Magia
50	Esconder	Comum	Luz & Trevas	5 seg	1 h	1 a 5/s	Penumbra ou Amnésia
26	Esconder Pensamentos	Comum	Comunic.	1 seg	10 min	3/1	Percepção da Veracidade
67	Esconder Trilha	Comum	Plantas	1 seg	1 min	2/1	Curar Plantas
59	Escravizar*	Com/R-IQ	Mente	1 seg	Perm.	30	Subjugar,Telepatia
70	Escrever	Comum	SomEncantamento	1 seg	1 min	3/1	Vozes, Alfabetização, Golem de Ar
67	Escudo	Comum	Proteção	1 seg	1 min	varia#	AM 2
53	Escudo Anti-mágicas	Área	Meta	1 seg	1 min	3/2	AM 2, Resguardar,Resistência a Magia
68	Escudo Anti-projéteis	Comum	Proteção	1 seg	1 min	5/2	Aporte ou Escudo
68	Escudo Anti-teleporte	Área	Proteção	10 seg	1 h	1/3#/s	Sentinela + escudo Anti-magia ou Teleporte
36	Esfera de Gelo	Projétil	Água	1até 3 seg	Inst.	1 a 3#	Moldar Água
40	Espada Fiel	Encantamento	Encantamento	-	Perm.	750 por 0,5 kg #	Aporte
64	Espantar Zumbi	Área	Necro.	2 seg	1 dia	2#	Zumbi#
23	Espasmo	Com/R-HT	Corpo	1 seg	Um momento	2	Coceira
40	Eliminar	Encantamento	Encantamento	-	Perm.	100#	Encantar
67	Espírito de Caveira	Comum	Necro	1 seg	24 h	20	4 outras mágicas Necromânticas
44	Esterilizar	Área	Cura	variável	Inst.	3/hex#	Deteriorar ou Controle de Insetos
25	Estorvar	Comum	Corpo	1 seg	1 min	1 a 4/s	Apressar ou Inabilidade
51	Estragar	Comum	Qbr-Cons	5 seg\0,5 kg	1 min#	2por 0,5 kg/s	AM, Enfraquecer, Deteriorar
69	Estrondo	Comum	Som	1 seg	Inst.	2	Som
58	Estupidez*	Com/R-IQ	Mente	5 seg	1 min	8/4	AM 2, Amnésia
27	Exorcismo	Com/R-mágica	Comunic.	10 seg	Inst.	10	Passageiro da Alma ou Possessão#
65	Expulsar	Esp/R-ST+IQ	Necro	5 seg	Inst.	Especial	AM,1 mágica de 10 esc. dif.
33	Extinguir Fogo	Comum	Fogo	1 seg	Perm.	3/hex	Atear Fogo
63	Faca Alada	Projétil	Movimento	1 seg	Inst.	1 por 0,5 kg #	Poltergeist
22	Falar c/ Animais	Comum	Animais	1 seg	1 min	4/2	Convocação de Animais
58	Falsas Recordações	Com/R-IQ	Mente	5 seg	varia #	varia#	Amnésia, 6 outras mág. Controle da Mente
38	Feitiço	Encantamento	Encantamento	-	Perm.	200	Encantar
43	Fermentar	Comum	Alimentos	10 seg	1 h	1 por l. ou pão	Deteriorar
34	Fogo Fantasmagórico	Área	Fogo	1 seg	1 min	1/1	Moldar Fogo ou Ilusão Simples
23	Força	Comum	Corpo	1 seg	1 min	2 por ST+/s	Dar Força
67	Forma de Planta	Especial	Plantas	1 seg	1 h	5/2	AM, 6 mág. Plantas
51	Fragmentar*	Comum	Qbr-Cons	1 seg	Inst.	1 a 3#	AM, Enfraquecer
33	Frio	Comum	Fogo	1 min	1 min	3/hex#	Calor
32	Furacão	Área	Ar	instante	1 min#	4/2	Tufão
57	Fúria	Com/R-I	Mente	4 seg	10 min#	3/2	Bravura
70	Furtividade Mágica	Comum	Som	3 seg	1 min	3/2	Quietude
36	Geada	Área	Água	1 seg	varia #	1	Criar Água, ou Frio
37	Gêiser*	Área	Água	5 seg	1 seg	5/2	6 mág. Água + 4 de Fogo ou 4 de Terra
37	Gelovisão	Comum	Água	1 seg	30 seg	2/10m #	Moldar Água
41	Gema de Energia	Encantamento	Encantamento	-	Perm.	20 por operação	Encantar
28	Geolocomoção	Comum	Terra	1 seg	1 seg	4/3#	Moldar Pedra
29	Geovisão	Comum	Terra/Conhec.	1 seg	30 seg	2/10m	Moldar Terra
39	Golem*	Encantamento	Encantamento	variavel	Perm.	varia#	Moldar Terra, Animação#
61	Golem de Ar	Comum	Movimento	10 seg	1 h	4/2	AM2,Aporte
39	Grande Desejo*	Encantamento	Encantamento	-	-	2.000	AM 3, Desejo, (DX+IQ)=30+
37	Granizo	Área	Água	1 seg	1 min	1/5/s#	Neve
36	Guarda-chuva	Comum	Água	2 seg	10 min	1/1	Moldar Água ou Escudo
47	Guia	Informação	Reconhec.	10 seg	Inst.	4#	AM, IQ 12+, 2 mág. Localizar
48	História	Informação	Reconhec.	seg=custo	Inst.	varia#	Rastrear
48	História Antiga	Informação	Reconhec.	min=custo	Inst.	varia#	História
47	Hora Certa	Informação	Conhec.	1 seg	Inst.	1	nenhum
49	Identificação de Mágica	Informação	Reconhec.	1 seg	Inst.	2	Detecção de Magia
66	Identificação de Plantas	Informação	Plantas	1 seg	Inst.	2	Localizar Plantas
51	Identificar Pontos Fracos	Informação	Qbr-Cons	2 seg	Inst.	1#	1 mág.de cd. dos 4 elementos
45	Ilusão Complexa	Área	Ilusão	1 seg	1 min	2/1	Som,Ilusão Simples
46	Ilusão Perfeita	Área	Ilusão	1 seg	1 min	3/h#	AM, Ilusão Complexa
45	Ilusão Simples	Área	Ilusão	1 seg	1 min	1/h	não cego, IQ 11+
25	Imunidade à Dor	Comum	Corpo	1 seg	1 min	4/2	AM 2, Dor
33	Imunidade ao Fogo	Comum	Fogo	1 seg	1 min	2/hex#	Extinguir Fogo, Frio
33	Imunidade ao Frio	Comum	Fogo	1 seg	1 min	2/hex#	Criar Fogo, Calor
23	Inabilidade	Com/R-IQ	Corpo	1 seg	1 min	varia#	Espasmo
57	Inépcia	Com/R-IQ	Mente	1 seg	1 min	1 por IQ-/h	IQ 12+
50	Infravisão	Comum	Luz & Trevas.	1 seg	1 min	3/1	Visão Aguçada ou 5 mág. de Luz
45	InterromperEnvelhecimento*	Comum	Cura	1 seg	5 dias	20#	AM2, 6 mágicas de Cura
50	Invisibilidade	Comum	Luz & Trevas	3 seg	1 min	5/3	6 mág.Luz incl. Penumbra
36	Jato de Água	Comum	Água	1 seg	1 seg	1 a 3#	Moldar Água
31	Jato de Ar	Comum	Ar	1 seg	1 seg	1 a 3#	Semear Ventos
28	Jato de Areia	Comum	Terra	1 seg	1 seg	1 a 3/s	Criar Terra, Moldar Terra
34	Jato de Chamas	Comum	Fogo	1 seg	1 seg	1-3/s#	Criar Fogo, Moldar Fogo
49	Jato de Luz	Comum	Luz & Trevas	1 seg	1 min	2/1	Luz Constante
69	Jato de Som	Comum	Som	1 seg	1 seg	1 a 4#/s	Voz Amplificada
45	Juventude*	Comum	Cura	1 seg	Especial	100#	AM 3, Interromper Envelhecimento
49	Lampejo	Comum	Luz & Trevas	2 seg	Inst.	4	Luz Constante
59	Lealdade	Com/R-IQ	Mente	2 seg	1 h	2/2#	Bravura, 4 outras mág. Controle da Mente
26	Leitura da Mente	Com/R-IQ	Comunic.	10 seg	1 min	4/2	Percepção da Veracidade
61	Levitação	Com/R-IQ	Movimento	2 seg	1 min	1 por 40kg/h#	Aporte
41	Limite	Encantamento	Encantamento	-	Perm.	200	Encantar
51	Limpar	Área	Qbr-Cons	1 seg	Perm.	2/3	Restaurar
47	Localizadora	Informação	Reconhec.	1 seg	Inst.	3#	AM, IQ 12+, 2 Mág. Localizar
35	Localizar Água	Informação	Água	1 seg	Inst.	2	nenhum
42	Localizar Alimento	Informação	Alimentos	1 seg	Inst.	2	nenhum
21	Localizar Animais	Informação	Animais	1 seg	Inst.	3#	Conv. Animais, Localizadora ou 2 Mág. Localizar

Pág	Nome	Classe	Escola	Tempo	Duração	Custo	Pré-requisito
66	Localizar Planta	Informação	Plantas	1 seg	Inst.	2	nenhum
28	Localizar Terra	Informação	Terra	10 seg	Inst.	3	nenhum
58	Loucura	Com/R-IQ-2	Mente	2 seg	1 min	4/2	Amnésia ou Embriaguez
58	Loucura Permanente*	Com/R-IQ-2	Mente	10 min	Perm.	20	AM 2, Loucura, IQ 13+
49	Luz	Comum	Luz & Trevas	1 seg	1 min	1/1	nenhum
49	Luz Constante	Comum	Luz & Trevas	1 seg	varia #	varia	Luz
54	Maldição	Comum	Meta	variável	Especial	varia#	AM 2, 2 mág.10 esc.dif.
61	Manipular	Comum	Movimento	3 seg	1 min	4/3#	Serralheiro
60	Marcha Forçada	Comum	Movimento	1 min	1 dia marcha	4#	AM, Apressar
32	Mau Cheiro	Área	Ar	1 seg	5 min	1#	Purificação de Ar
37	Medidas	Área/Inform.	Reconhec.	1 seg	Inst.	1#	nenhum
56	Medo	Área/R-IQ	Mente	1 seg	10 min #	1#	Percepção de Emoções
70	Mensagem Retida	Área	Som	4 seg	Indef. #	3#	AM,Vozes,Detecção de Vida
22	Metamorfose*	Especial	Animais	3 seg	1 h	6/2	AM + 6 outras mágicas
23	Metamorfosear Outros*	Especial/R-IQ	Animais	30 seg	1 h	6/2	AM 2, Metamorfoce p/ aquela forma
35	Moldar Água	Comum	Água	2 seg	1 min	1/1#	Criar Água
30	Moldar Ar	Comum	Ar	1 seg	1 min	1 a 10#	Criar Ar
33	Moldar Fogo	Área	Fogo	1 seg	1 min	2/1	Atear Fogo
28	Moldar Pedra	Comum	Terra	1 seg	1 min	4/hex/2/hex#	Moldar Terra + 3 outras mágicas de Terra
66	Moldar Plantas	Comum	Plantas	10 seg	1 min	3/1#	Identificação de Planta
28	Moldar Terra	Comum	Terra	1 seg	1 min	2/hex/1/hex	Localizar Terra
50	Moldar Trevas	Área	Luz & Trevas	1 seg	1 min	2/2#	Trevas
66	Murchar Planta	Área/R-HT	Plantas	10 seg	Perm.	2	Crescimento de Plantas
69	Muro de Silêncio	Área	Som	1 seg	1 min	2/1	Silêncio
62	Nadar	Comum	Água/Movimt.	3 seg	1 min	6/3	Moldar Água, Levitação
68	Neblina Mística	Área	Proteção	5 min	10 h	1/1	AM e Sentinela ou Escudo
45	Neutralizar Veneno	Comum	Cura	30 seg	Perm.	5#	Curar Doenças ou AM 3 + Testar Alimentos
37	Neve	Área	Água	1 seg	1 h	1/15#	Nuvens, Geada
35	Nevoeiro	Área	Água	1 seg	1 min	2/1	Moldar Água
52	Nós	Comum	Qbr-Cons	3 seg	Indef. #	2#	Endurecer
31	Nuvens	Área	Ar	10 seg	10 min	1/20/s	4 mág.Ar,4 mág .Água
32	Odor	Área	Ar	1 seg	1 h #	1	Eliminar Odor
60	Olfato Aguçado	Comum	Mente	1 seg	30 min	1 por +/h#	nenhum
48	Olho Mágico	Comum	Reconhec.	2 seg	1 min	4/2	AM, Aporte, Visão Aguçada
48	Olho Mágico Invisível	Comum	Reconhec.	4 seg	1 min	5/3	Olho Mágico, Invisibilidade
47	Orientação	Informação	Reconhec.	1 seg	Inst.	2	AM
60	Ouvido Aguçado	Comum	Mente/Som	1 seg	30 min	1 por +/h#	nenhum
50	Olhos de Falcão	Comum	Luz & Trevas	2 seg	1 min	4/2	Visão Aguçada ou 5 mágicas de Luz#
70	Ouvido Mágico	Comum	Som	2 seg	1 min	4/3	Aporte, Audição Remota, Visão Sonora
70	Ouvido Mágico Invisível	Comum	Som	4 seg	1 min	5/3	Ouvido Mágico, Invisibilidade
56	Pânico	Área/R-IQ	Mente	1 seg	1 min	4/2	Medo
24	Paralisar Membro	Com/R-HT	Corpo	1 seg	1 min	3#	AM, 5 mág. Controle do Corpo incl. Dor
24	Paralisia Total	Com/R-HT	Corpo	1 seg	1 min	5#	Paralisar Membros
49	Parede de Vidro	Comum	Reconhec.	1 seg	1 min	4/2	5 mágicas de Reconhec. ou Geovisão
22	Passageiro Interno	Comum	Animais	3 seg	1 min	4/1	2 mág. Controle de Animais
26	Passageiro da Alma	Com/R-IQ	Comunic.	3 seg	1 min	5/2	Leitura da Mente
29	Pedra p/ Carne	Comum	Terra	5 seg	Perm.	10/hex#	AM 2, Pedra p/ Terra, Carne p/ Pedra
28	Pedra p/ Terra	Comum	Terra	1 seg	Perm.	10/hex#	Terra p/ Pedra ou 4 mág. Terra
53	Pentagrama	Especial	Meta	5 seg\hex	Perm.	10/hex#	Escudo Anti-mágicas
50	Penumbra	Comum	Luz & Trevas	2 seg	1 min	1 a 5/s	Trevas
39	Pequeno Desejo*	Encantamento	Encantamento	-	-	180	AM, 1 mág. 10 esc. dif.
25	Percepção da Veracidade	Inform/R-IQ	Comunic.	1 seg	Inst.	2	Percepção de Emoções
25	Percepção de Emoções	Comum	Comunic.	1 seg	Inst.	2	Percepção de Inimigos
63	Percepção de Espíritos	Inform/Área	Necro	1 seg	Inst.	0,5	Visão da Morte ou Percepção de Vida + AM
25	Percepção de Inimigos	Inform/Área	Comunic.	1 seg	Inst.	1(mín.2)#	nenhum
49	Percepção de Magia	Informação	Reconhec.	1 seg	1 min	3/2	Detecção de Magia
67	Percepção de Plantas	C/R-Esc. Trilha	Plantas	1 seg	1 min	3/2	Alarme Florestal, Esconder Rastros
25	Percepção de Vida	Inform/Área	Comunic.	1 seg	Inst.	0,5(mín.1)#	nenhum
67	Percepção do Perigo	Informação	Proteção	1 seg	Inst.	3	Percepção de Inimigos ou vant. Noção do Perigo
38	Pergaminho Mágico	Encantamento	Encantamento	dias=custo	varia #	especial	AM, vant. Alfabetização
26	Persuasão	Com/R-IQ	Comunic.	1 seg	1 min	2x bônus#	Percepção de Emoções
25	Pés Plantados	Com/R-ST	Corpo	1 seg	1 min #	3	Estorvar
58	Pesadelo	Com/R-IQ	Mente	1 min	1 h	6	AM 2, Visão da Morte, Medo, Sono
65	Pestilência	Comum	Necro	30 seg	Perm.	6	AM, Roubar HT, Deteriorar
61	Poltergeist	Projétil	Movimento	1 seg	Inst.	1 ou 2#	Aporte
27	Possessão*	Com/R-IQ	Comunic.	1 min	1 min	10/4	AM + Controle de Pessoas ou Possessão de Animais
27	Possessão Permanente*	Com/R-IQ	Comunic.	5 min	Indef.	30	AM 3, Possessão
22	Possessão de Animais	Com/R-IQ	Animais	5 seg	1 min	6/2	Passageiro Interno ou Possessão
39	Precisão	Encantamento	Encantamento	-	Perm.	varia#	Destreza
42	Preservar Alimentos	Comum	Alimentos	1 seg	1 semana	especial	Esterilizar, Testar Alimentos
31	Previsão do Tempo	Informação	Ar	5 seg	Inst.	varia#	4 mágicas de Ar
34	Projéteis Flamejantes	Comum	Fogo	3 seg	1 min	4/2#	Arma Flamejante
24	Projétil de Maldição	Projétil	Corpo	1 seg+o.mg.	Varia #	2	AM 2 + outra mágica
29	Projétil de Pedra	Projétil	Terra	1 energia	Inst.	1 a 3#	Criar Terra
60	Prontidão*	Comum	Mente	1 seg	10 min	varia #	Quaisquer 2 mágicas Olhos/Ouvidos/Olfato Aguçado
53	Proteção	Bl/R-mágica	Meta	nenhum	Inst.	2 ou 3#	AM
53	Proteção Total	Bloq/R-mágica	Meta	nenhum	Inst.	1 por objetivo#	AM 2, Proteção
39	Pujança	Encantamento	Encantamento	-	Perm.	varia#	5 mágicas de Terra
35	Purificação de Água	Especial	Água	5-10seg\gl	Perm.	1/41	Localizar Água
42	Purificação de Alimentos	Comum	Alimentos	1 seg	Perm.	1 por 0,5 kg	Preservar Alimentos ou Deteriorar
30	Purificação de Ar	Área	Ar	1 seg	Inst.	1	nenhum
60	Queda Lenta	Comum	Movimento	1 seg	1 min	1 por 25 kg/h	Aporte
70	Quietude	Com/R-IQ	Som	2 seg	10 seg #	2/1	Silêncio
47	Rastrear	Comum	Reconhec.	1 min	1 h#	3/1	Localizadora
44	Recuperação de Força	Especial	Cura	Especial	Especial	nenhum	AM, Dar Força

Pág	Nome	Classe	Escola	Tempo	Duração	Energia	Pré-requisito
60	Reduzir Carga	Comum	Movimento	3 seg	10 min	3ou 5/h#	Aporte
41	Reduzir o Peso	Encantamento	Encantamento	-	Perm.	varia#	Encantar
53	Refletir	Bl/R-mágica	Meta	nenhum	Inst.	4 ou 6#	Proteção
56	Reflexo	Especial	Meta	10 seg	1 h	varia#	Proteção, Retardo
45	Regeneração*	Comum	Cura	Especial	Perm.	20#	AM 2, Restauração
45	Regeneração Instantânea*	Comum	Cura	Especial	Perm.	80#	AM 3, Regeneração
32	Relâmpago	Projétil	Ar	1até 3 seg	Inst.	1 a 3#	6 mágicas de Ar
51	Remendar	Comum	Qbr-Cons	4seg\10lbs	10 min	1 por 5 kg/h	Enfraquecer, Restaurar
38	Remoção de Encantamento	Encantamento	Encantamento	variável	Perm.	100#	Encantar
54	Remoção de Maldição	Com/R-mágica	Meta	1 h.	Inst.	20	AM 2, 1 mág. 15 esc. dif.
51	Remodelar	Comum	Qbr-Cons	10 seg	1 min	6/3	AM, Enfraquecer, Moldar Terra ou Moldar Plantas
58	Repelir	Área	Mente	1 min	1 h	3/3	Esconder, Medo, Amnésia
52	Resguardar	Comum	Meta	5 seg	10 h	3/1 #	AM
53	Resguardar Área	Área	Meta	seg=custo	10 h	3/2	Resguardar
52	Resistência a Choques	Comum	Qbr-Cons	1 seg	1 h	3/3	Consertar, Fragmentar
53	Resistência a Magia	Com/R-IQ+AM	Meta	3 seg	1 min	1 a 5/s	AM, 1 mág. 7 esc. dif.
33	Resistência ao Fogo	Área	Fogo	5 min	1 dia	3#	Extinguir Fogo
31	Respirar Água	Comum	Ar/Água	1 seg	1 min	4/2	Criar Ar,Dissipar Água
35	Respirar Ar	Comum	Água	1 seg	1 min	4/2	Criar Água, Destruir Ar
45	Ressurreição*	Comum	Cura/Necro.	2 hs.	Perm.	300#	Regeneração Instantânea, Convocação de Espíritos
45	Restauração*	Comum	Cura	1 min	Perm.	15#	Cura Profunda
45	Restauração Instantânea*	Comum	Cura	Especial	Perm.	50#	AM 2, Restauração
51	Restaurar	Comum	Qbr-Cons	3 seg	10 min	2 por hex/h	Enfraquecer ou Ilusão Simples
54	Restaurar Mana*	Área	Meta	1 h.	Perm.	10	Anulação de Magia, 1 mág. 10 esc. dif.
55	Retardo	Comum	Meta	10 seg	2 h	3/3	AM 3 + 10 mág.
60	Retrovisão	Comum	Mente	1 seg	1 min	3/1	Prontidao
68	Reverter Projéteis	Comum	Proteção	1 seg	1 min	7/3	Escudo Anti-projéteis ou Domo de Força
64	Roubar Força	Comum	Necro.	1min\3 ST	Perm.	nenhum#	Cura Superficial
65	Roubar Juventude*	Com/R-HT	Necro.	1 h.	Perm.	10 à 30	Juventude, Envelhecimento, Roubar HT
64	Roubar Vitalidade	Comum	Necro.	1min\3 HT	Perm.	nenhum#	Roubar ST
67	Rouxinol	Área	Proteção	1 seg	10 h	1/2/s#	Percepção do Perigo
69	Ruído	Área	Som	1 seg	5 seg	4/2	Muro de Silêncio
59	Sabedoria	Comum	Mente	1 seg	1 min	varia #	6 outras mág.Controle da Mente
37	Sapatos de Neve	Comum	Água.	2 seg	1 min	2/1	Moldar Água
40	Sacar Rápido	Encantamento	Encantamento	-	Perm.	300/0,5 kg #	Aporte
41	Senha	Encantamento	Encantamento	-	Perm.	400 #	Encantar
67	Sentinela	Área	Proteção	10 seg	10 h	1/1	Percepção do Perigo
61	Serralheiro	Comum	Movimento	1 seg	1 min #	2/2	Aporte
69	Silêncio	Área	Som	1 seg	1 min	2/1	Som
69	Som	Comum	Som	1 seg	varia #	varia#	nenhum
26	Sonda Mental*	Com/R-IQ	Comunic.	1 min	1 min	6/3	Leitura da Mente
57	Sono	Com/R-HT	Mente	3 seg	Inst.	4	Torpor
57	Sono Coletivo	Área/R-HT	Mente	seg=custo	Inst.	3#	Sono, IQ 13+
58	Sono Tranqüilo	Com/R-Esp.	Mente	30 seg	8 h	4	Sono, Silêncio
34	Sopro de Fogo*	Comum	Fogo	2 seg	1 seg	1 a 4	AM, Jato de Chama, Imunidade ao Fogo
29	Soterramento	Com/R-HT	Terra	3 seg	Perm.	10#	AM 2, 5 mágicas de Terra
59	Subjugar	Com/R-IQ	Mente	3 seg	1 min	6/3	AM.Lealdade,7 mág.Controle Mente
59	Sugestão	Com/R-IQ	Mente	10 seg	10 min	4/3	Controle de Emoções, Amnésia
59	Sugestão Coletiva	Área/R-IQ	Mente	seg=custo	10 min	4/2#	Sugestão
38	Suspensão de Encantamento	Encantamento	Encantamento	1 seg	1 h.	25#	Encantar
26	Telepatia*	Comum	Comunicação	4 seg	1 min	4/4#	Transmissão de Pensamentos
62	Teleportar Outros*	Com/R-IQ+1	Movimento	1 seg	Inst.	varia#	AM 3, Teleporte
62	Teleporte	Especial	Movimento	1 seg	Inst.	varia#	Vôo do Falcão ou IQ 15+
29	Terra p/ Ar	Comum	Terra/Ar	2 seg	Perm.	8/hex#	Criar Ar, Moldar Ar
28	Terra p/ Pedra	Comum	Terra	1 seg	Perm.	5/hex#	AM, Moldar Terra
29	Terremoto	Área	Terra	30 seg	1 min	2/2	AM 2, 6 mág. Terra incl. Geovisão
56	Terror	Área/R-IQ	Mente	1 seg	Inst.	4	Medo
42	Testar Alimento	Informação	Alimentos	1 seg	Inst.	1 a 3#	nenhum
51	Tingir	Comum	Qbr-Cons	3 seg	2D dias	varia#	Restaurar, Cores
24	Toque mortal	Comum	Corpo	1 seg	Inst.	1 a 3	Atrofiar Membro
57	Torpor	Com/R-HT	Mente	2 seg	1 min	3/2	Inépcia
57	Torpor Coletivo	Área/R-HT	Mente	seg=custo	Inst.	2/1#	Torpor, IQ 13+
25	Trança-pés	Com/R-DX	Corpo	1 seg	Inst.	2	Inabilidade
62	Translocação	Bloqueio	Movimento	1 seg	Inst.	2	Teleporte
26	Transmissão de Pensamento	Comum	Comunic.	4 seg	1 min	4/4	Leitura da Mente
68	Trava Mágica	Comum	Proteção	4 seg	6 h	3/2	AM
50	Trevas	Área	Luz & Trevas	1 seg	1 min	2/1	Luz Constante
27	Trocar de Corpo*	Com/R-IQ	Comunic.	1 h.	Perm	120	Possessão Permanente, Aprisionar Alma
32	Tufão	Área	Ar	instante	1 min #	2/1	Moldar Ar
38	Velocidade	Encantamento	Encantamento	-	Perm.	500#	Apressar
48	Ver Segredos	Comum	Reconhec.	5 seg	1 min	5/2	Localizadora, Aura
50	Ver o Invisível	Comum	Luz & Trevas	1 seg	1 min	4/2	Invisibilidade ou Visão nas Trevas + Infravisão
24	Vigor	Comum	Corpo	1 seg	1 min	2por HT+/s#	Dar Vitalidade
60	Visão Aguçada	Comum	Mente	1 seg	30 min	1 por +/h#	nenhum
70	Visão Sonora	Comum	Som	1 seg	1 min	5/2	Audição Aguçada
63	Visão da Morte	Comum	Necro.	3 seg	1 seg	2	AM
49	Visão de Magia	Comum	Reconhec.	1 seg	1 min	3/2	Detecção de Magia
50	Visão nas Trevas	Comum	Luz & Trevas	1 seg	1 min	5/2	Visão Noturna ou Infravisão
50	Visão Noturna	Comum	Luz & Trevas	1 seg	1 min	3/1	Visão Aguçada ou 5 mágicas de Luz
62	Vôo	Comum	Movimento	2 seg	1 min	5/3	AM 2, Levitação
62	Vôo do Falcão*	Comum	Movimento	3 seg	1 min	8/4	Vôo
69	Voz Possante	Comum	Som	2 seg	1 min	3/1	Vozes, Estrondo
69	Vozes	Comum	Som	1 seg	1 min	3/2	Som
29	Vulcão	Comum	Terra	1 h.	1 dia	15/10	Terremoto, 6 mágicas de Fogo
64	Zumbi	Comum	1min	1 mim.	Perm.	8 #	Convocação de Espíritos, Dar HT

4 MAGIA DE IMPROVISO

Lembrete: Este capítulo deve ser usado apenas naquelas aventuras cujo Mestre gosta de um bocado de improvisação e seus jogadores estejam dispostos a acatar as decisões de seu Mestre. Se o seu grupo não corresponde a essa descrição, esqueça estas regras opcionais!

Sempre que acontece alguma coisa inesperada no nosso dia-a-dia, a solução é improvisar. No RPG também é assim: sempre que o GM faz com que os jogadores se defrontem com situações inesperadas, eles improvisam. É possível introduzir a improvisação num sistema de magia. No entanto, isto não deveria ser obrigatório, pois além de alguns GMs não se sentirem muito felizes com a idéia, outros tantos jogadores não se sentem à vontade se não souberem exatamente do quê seus personagens são capazes. Por outro lado, para aqueles que gostam de criar soluções "de estalo", este capítulo certamente fornecerá subsídios muito interessantes.

A magia de improviso proporciona a um mago a possibilidade dele tentar fazer uma mágica *que ele não conhece*. Mais do que isso: permite criar novas mágicas, conforme a necessidade do momento (ou pelo menos, tentar fazê-las).

A realização de mágicas de improviso não é uma coisa para principiantes. É preciso estar *muito* familiarizado com uma determinada escola de magia antes de se tentar improvisar uma de suas mágicas e, mesmo assim, isso será muito mais difícil do que realizar uma mágica que se conhece de cor. Conseqüentemente, existe uma série de pré-requisitos a serem preenchidos pelos improvisadores, e de redutores a serem aplicados sobre seus níveis de habilidade.

Em contrapartida, as possibilidades são ilimitadas... Repare que a opção pelo uso destas regras implica na substituição do parágrafo *A Criação de Mágicas Novas*, na pág. 15, e que elas dão ao mago a possibilidade de tentar fazer qualquer mágica existente, sem que ele a conheça.

A Fórmula Básica da Magia de Improviso

Uma mágica de improviso é composta por dois elementos. Um é a ação que está sendo realizada, como Criar, Movimentar, Curar e assim por diante. A isso chamamos de *verbo*. O outro, é o objetivo da mágica: o que está sendo curado, movido, criado, etc. Isto se constitui no *substantivo*. O substantivo é, às vezes, o próprio operador; noutras é alguma outra pessoa ou um objeto, ou até mesmo o próprio mana.

No sistema de *Magia do GURPS*, a escolhas dos verbos e dos substantivos está restrita a ações e coisas que estão em correspondência direta com as próprias escolas de magia. O GM pode proibir a realização de mágicas de improviso em qualquer escola que ele considere inadequada.

O Nível de Habilidade na Realização de Mágicas de Improviso

Somente um mago pode improvisar uma mágica. Para poder improvisar uma mágica sobre um objeto qualquer, é preciso que o mago já conheça algumas mágicas da escola em questão (veja a seguir). Quanto mais mágicas ele souber, e quanto melhor ele as conhecer, mais alto será o seu nível de habilidade naquela escola (as mágicas que pertencem a duas escolas diferentes valem para ambas).

O nível de habilidade numa *escola* não pode ser obtido diretamente; ele é conquistado e incrementado através do conhecimento das mágicas daquela escola. Para determinar o NH de um mago numa determinada escola, considere que as mágicas que são conhecidas com nível inferior a 12 valem 0 pontos; entre 12-15 valem 1 ponto; entre 16-19 valem 1 ½ponto e aquelas conhecidas com nível maior ou igual a 20 valem 2 pontos. O maior nível de habilidade que um mago pode ter em uma escola é igual ao menor valor entre 20 e seu IQ + Aptidão Mágica.

Exemplo: Um mago conhece três mágicas do Ar em nível 11, quatro em nível 14, três em nível 19 e uma em nível 20. As mágicas conhecidas em nível 11 não contam. As conhecidas em nível 14 contam 1 ponto cada. As de nível 19 contam 1 ½ponto cada. e a que ele conhece em nível 20 conta 2. O total é igual a 10 ½, que arredondado para baixo leva a 10.

Mágicas de Improviso: À Prova D'Água

Morris, o mago, tem alguns amigos que estão a ponto de atravessar um rio a nado. Morris sabe como fazê-lo sem se molhar, mas seria muito cansativo fazer mágicas sobre cada membro do grupo, para que todos eles chegassem secos do outro lado. No entanto, eles estão transportando alguns livros valiosos, que ele não gostaria que se molhassem. Então ele faz uma grande pilha com todos os livros e tenta improvisar uma mágica de "impermeabilização" que irá afetar todo o material contido naquele hex.

O GM e o jogador que representa Morris conversam sobre o assunto, e chegam à conclusão de que há diversas maneiras de se fazer esta improvisação. Proteger Planta é uma das possibilidades, já que os livros são, basicamente, feitos a partir de árvores. Outra alternativa seria Enfraquecer Água ou Controlar Água. O GM decide que isto custaria tanto em energia quanto a mágica Dissipar Água, que já existe, embora não se trate de uma mágica de área. Ele chega à conclusão que um hex inteiro de pequenos objetos pode, realmente, ser protegido com um custo tão baixo quanto um objeto de um hex de tamanho. O custo seria, *normalmente*, de 3 por hex, e o tempo necessário para fazer a mágica um segundo. O GM decide que a duração será de uma hora, e o custo para manter será igual ao custo de fazer a mágica. Ele decide também que esta mágica só funcionará sobre objetos inanimados, para o caso de surgir alguma situação no futuro em que o PC declare que esta mágica impedirá que ele se afogue.

Morris chega à conclusão que sua melhor chance será com a mágica Enfraquecer Água. O GM decide que a mágica Dissipar Água é um pré-requisito, mas Morris a conhece. Seu NH na escola Quebrar & Consertar é igual a 14. Seu NH na de Água é 15. Como o GM havia determinado que o custo básico seria igual a 3 pontos de Fadiga, se se tratasse de uma mágica "normal", esta operação custará a Morris 5 pontos de Fadiga. Ele precisará também de 3 segundos para fazê-la, embora isto dificilmente represente um problema numa situação em que não há um combate em andamento.

Continua na próxima página...

O nível de habilidade do mago em cada uma das escolas deve ser registrado no seu grimório toda vez que ele aprender ou improvisar novas mágicas daquela escola.

Modificadores

Todos os modificadores devido ao alcance, toque, concentração e assim por diante aplicam-se igualmente às mágicas improvisadas.

Pré-requisitos

Sempre que um jogador declarar sua intenção de fazer uma mágica de improviso, o GM poderá exigir o cumprimento de quaisquer outros pré-requisitos que julgar necessário. Em especial, ele pode exigir que um mago tenha Aptidão Mágica em nível 2, ou mesmo 3, como pré-requisito no caso de qualquer mágica que seja muito poderosa.

O GM pode decretar a qualquer momento que uma determinada *mágica* seja exigida especificamente como pré-requisito, ao invés de apenas um conhecimento generalizado daquela escola. Pode também acontecer o caso de um mago que esteja tentando improvisar uma mágica que já consta deste manual, mas que não seja conhecida pelo PC. Se o personagem não tiver os pré-requisitos exigidos para aquela *mágica*, haverá um redutor adicional igual a -5.

Os Verbos

Ao realizar uma operação mágica, o operador está manipulando o próprio mana. O mana está realizando uma ação, representada pelo verbo. Existem 11 verbos que podem ser utilizados para improvisar uma mágica, embora sejam poucos os magos que os conheçam, todos, num nível que seja útil. Oito desses verbos são aprendidos através do estudo das mágicas associadas a uma determinada escola, como descrito anteriormente.

Os verbos mágicos são:

Verbo	*Escola*
Comunicar	Comunicação & Empatia
Curar	Cura
Perceber/Pressentir	Conhecimento
Enfraquecer	Quebrar & Consertar
Fortalecer/Restaurar	Quebrar & Consertar
Deslocar	Movimentação
Proteger	Proteção & Advertência
Alertar	Proteção & Advertência
Criar	Veja pág. 79
Controlar	Veja pág. 79
Transformar	Veja pág. 80

Observe que a escola de Ilusão e Criação *não admite* o uso do verbo Criar do mesmo modo que outras escolas o fazem com seus respectivos verbos. Uma Advertência tanto pode ser manipulada pelo verbo "Perceber/Pressentir", como pela escola de Proteção/Advertência.

Os Substantivos

Quatorze das escolas de magia podem ser usadas como substantivos:

Ar	Fogo
Animal	Controle do Corpo (Homem, Corpo)
Alimento	Luz e Trevas
Controle da Mente	Som

Terra (afeta metais e pedras preciosas com um redutor de -3)
Água (afeta líquidos não aquosos com um redutor de -2 ou pior)
Necromancia (para cadáveres, mortos-vivos e demônios)
Planta (também afeta madeira morta e fibras vegetais, com um redutor de -2)
Ilusão & Criação (para imagens)
Meta-mágicas (para mana, encantamento, entidades mágicas, e a mágica propriamente dita)

As mágicas realizadas diretamente sobre o próprio mago serão, geralmente, ou de Controle do Corpo, ou de Controle da Mente. Tanto uma como a outra referem-se a seres racionais. Para atuar de modo semelhante sobre animais, deve-se usar as regras da escola de Animais.



À Prova D'Água - Improviso (Continuação)

Morris joga primeiro contra 14 para fazer um teste do verbo Enfraquecer. Ele é bem sucedido, e então joga contra o 15, para o Substantivo Água. Ele terá que pagar os pontos de fadiga a menos que falhe totalmente em ambos os testes, ou que pelo menos um deles seja um sucesso decisivo.

No caso de ter sido bem sucedido na mágica, os livros ficarão impermeabilizados no mínimo durante a próxima hora, e Morris saberá disto. Se ele for bem sucedido num dos testes, mas falhar no outro, alguma coisa irá acontecer. Pode ser que ele não saiba exatamente o quê, mas *estará ciente* de que as coisas não andaram exatamente conforme ele esperava. Ele poderá optar por tentar sua sorte no rio ou não, conforme ache mais conveniente.

É o GM quem vai decidir o que vai acontecer no caso de falha em uma das jogadas, mas ele só deverá se decidir por algo maldoso no caso de ter ocorrido uma falha crítica. Se por exemplo, somente a segunda jogada falhar, a mágica poderá ter tornado o material impermeável ao óleo, ao invés da água (o que não será nada bom para Morris), ou só funcionará por um minuto, ao invés de uma hora, ou protegerá da poeira, ao invés da água, e assim por diante. No caso de uma falha crítica, a tinta dos livros poderá ter se esvaído antes mesmos deles chegarem até a água. Se houver duas falhas críticas, os livros poderão se desidratar a ponto de virar pó!

Admitindo-se que Morris tenha sido bem sucedido com sua mágica, ele poderá praticá-la durante o próximo mês. Se ele o fizer consistentemente, poderá aplicar um ponto de personagem nesta mágica, quando dispuser de um para gastar. Para todos os efeitos aquela mágica passará a ser considerada como uma mágica conhecida de cor – um ponto significa que ele a conhecerá em um nível igual a IQ+Aptidão Mágica-2, e ele poderá melhorar seu NH do modo habitual, afinal ele só precisa de um segundo e 3 pontos de fadiga para fazer, etc...

O Uso de Mágicas de Improviso em Combate

Morris e seus companheiros estão tendo problemas com um troll, e ele não conhece nenhuma mágica de Fogo. O troll possui um bastão bem grande e Morris conclui que ordenar ao bastão que ataque o próprio troll seria uma manobra adequada. O GM e o jogador concordam que isto poderia ser feito tanto com Controlar Planta, como Mover Planta. Morris decidiu tentar a mágica Mover Planta, pois ele não pretende se submeter aos custos e redutores mais altos exigidos por Controlar Planta, além do que, ele é mais ou menos um especialista em mágicas de Movimentação. Não existe nenhum pré-requisito. Seu NH na escola de Movimentação é 17, e na escola de Plantas, 15 (no caso será igual a 13, por estar trabalhando com madeira morta). O GM decide que esta é uma mágica válida, similar a Arma Dançante e Animação de Planta já existentes. Ele anuncia que o custo *normal* para fazer esta mágica é igual a 3 e o tempo de operação é igual a 2 segundos. A duração é de um ataque. A mágica pode ser mantida pelo mesmo custo se *o mago se concentrar*. O bastão provoca um dano igual àquele que seria provocado se estivesse sendo manejado por alguém com uma ST igual ao NH da mágica – neste caso, o mais baixo dos dois. O GM também decide que esta mágica é resistível por ST – e esse é um troll *muito* grande!

Morris opta por não tentar – ele acha que é muito caro, consome um tempo excessivo, não é suficientemente poderosa e, provavelmente, não irá sequer superar a resistência do troll. O GM decide que Morris passou aquele turno todo pensando sobre a mágica e tomando a decisão de não usá-la. Com isso, ele não pode realizar mais nenhuma ação durante aquele segundo.

No seu turno seguinte, Morris propõe uma mágica que destruirá o ar dentro dos pulmões do troll. Eles concordam que se trata de uma mágica Enfraquecer Ar, envolvendo Controle do Corpo – caso Morris conheça a escola de Controle do Corpo menos que a do Ar, aquela será a sua jogada de teste para o substantivo. O GM usa a fórmula *GURPS* (totalmente padronizada) referente a mágicas que provocam dano: um ponto de Fadiga mais um segundo para fazer para cada dado de dano provocado, não pode ser mantida, modificadores devido à distância iguais aos das mágicas Comuns. Morris se decide por tentar provocar 2D pontos de dano. Ele precisará se concentrar por 4 segundos e isto lhe custará 4 pontos de Fadiga. Seu teste do verbo Enfraquecer, será feito contra 14, como antes. Seu teste para o Ar será contra 11. Morris está aprendendo, do modo mais difícil, o quanto as mágicas de improviso são no geral demoradas, caras e de resultados muito incertos para serem usadas em combate.



A Realização da Mágica

Uma mágica é criada reunindo-se um verbo e um substantivo, com a finalidade de se obter um resultado específico. Isto faz com que seja possível inventar novas mágicas indefinidamente.

São necessários dois testes de habilidade: um para o verbo, outro para o substantivo. Cada uma destas jogadas é feita contra o nível de habilidade do operador naquela escola.

Se uma mágica parece envolver dois substantivos ou dois verbos, o GM pode exigir que os testes sejam feitos contra as escolas em que o operador tem o menor NH (as menos conhecidas). Assim, por exemplo, uma mágica que tenha a ver com movimentação de alimento seria "Deslocar Alimento". Mas, se o que se pretende com a mágica é que ela atue como um laxante, na verdade ela seria "Deslocar Alimento Através do Corpo". Portanto, também seria necessário conhecer a escola de Controle do Corpo e o mago faria seus testes de habilidade contra seu NH na escola de Movimentação e depois contra seu NH na escola de Controle do Corpo *ou* na de Alimentos, o que for menor.

Ou então, se o mago tivesse um NH melhor na escola de Cura, ele poderia descrevê-la como "Cura pelo Deslocamento de Alimentos". Neste caso, ele faria os testes contra o NH em Cura ou Movimentação (o que for pior) e depois contra o de Alimentos.

De um modo geral, para realizar qualquer mágica que envolva um ataque direto ao corpo será obrigatório conhecer a escola de Controle do Corpo. Uma mágica "Enfraquecer Ossos" exigirá conhecimento de Controle do Corpo. Já "Enfraquecer Rochas", mesmo que usada para criar uma avalanche com a finalidade de exterminar seus inimigos, não o exigiria.

Quando se tratar de mágicas de improviso, um resultado igual a 16 sempre significará uma falha, embora não crítica. Um resultado igual a 17 ou 18 sempre resultará em uma falha crítica.

Os Efeitos das Mágicas

O resultado de uma tentativa de fazer uma mágica de improviso depende de quais testes foram bem sucedidos e quais falharam. Se ambos (o do verbo e o do substantivo) tiverem sido bem sucedidos, a mágica funcionará e o custo em energia deverá ser pago normalmente. Se se obteve um sucesso decisivo, o custo cairá à metade; se os dois resultados forem sucessos decisivos, não haverá *nenhum* custo em energia.

Se uma das palavras obtiver um sucesso e a outra não, haverá um resultado mágico que não será bem aquele que o operador tinha em mente. O GM não precisa se esforçar para ser particularmente maldoso neste caso — a tentativa de se fazer uma mágica para forçar alguém a espirrar pode ter como conseqüência, por exemplo, a dilatação das narinas do objetivo, melhorar temporriamente o seu sentido de olfato, ou simplesmente fazê-lo sorrir. O custo em energia será igual ao da mágica que foi efetivamente realizada.

É evidente que uma falha crítica em qualquer um dos testes resultará num efeito desastroso. Se os resultados dos dois testes forem falhas críticas, as conseqüências serão calamitosas!

Se os dois testes resultarem em falhas comuns, simplesmente não acontecerá nada, não haverá também nenhum dispêndio de energia — o operador não terá conseguido se aproximar o suficicente da "mágica verdadeira" para chegar a sofrer Fadiga.

O mago sempre saberá se sua mágica deu certo ou não. Se a mágica tiver falhado, talvez ele não consiga prever exatamente quais os resultados, mas ele saberá que não serão exatamente aqueles que ele esperava.

A Resistência às Mágicas de Improviso

Para determinar se um objetivo foi ou não bem sucedido em sua tentativa de resistir a uma mágica de improviso Resistível, devemos usar o pior resultado obtido pelo operador nos testes de habilidade. É o GM quem decide se uma mágica pode ser resistida; via de regra, quase todas as mágicas de Controle do Corpo ou da Mente deveriam sê-lo, enquanto que aquelas que causam dano físico direto geralmente não são resistidas.

Desvantagens das Mágicas de Improviso

A magia de improviso é algo completamente flexível. O mago pode, no mínimo, *tentar* fazer qualquer coisa que lhe passe pela cabeça! No entanto, uma improvisação desse tipo é muito mais difícil de fazer do que uma mágica que se conheça de cor. Existem três desvantagens em se improvisar uma mágica.

1- O tempo gasto para se improvisar uma mágica é duas vezes maior que o tempo necessário para fazê-la se ela fosse conhecida.

2- Ao se improvisar uma mágica, gasta-se 2 pontos a mais de Fadiga do que o custo global original se ela fosse conhecida (Mágicas de Controle e de Transformação gastam 3 pontos de Fadiga a mais). Este custo *não é* diminuido pelo fato de se ter um NH elevado. No caso de uma mágica de Área, este incremento deve ser adicionado ao *Custo básico*. (É mais vantajoso aprender mágicas novas em pequena escala!) Este incremento no custo também se aplica à manutenção das mágicas.

3- No caso de se obter um resultado igual a 16 nos testes de habilidade, a mágica de improviso falhará automaticamente (No que se refere a mágicas de Controle e Transformação, um resultado igual a 15 significa uma falha e um igual a 16 uma falha crítica).

Como Dominar Mágicas Improvisadas

Quando uma mágica de improviso tiver sido feita repetidamente durante o período de um mês (o que significa fazê-la pelo menos cinco vezes por semana), o GM poderá permitir que o mago empregue nela 1 ponto de personagem , transformando-a assim numa mágica conhecida. O aprendizado será feito da forma habitual, com base no valor de "IQ+Aptidão Mágica" e, a partir daí, será possível desenvolvê-la de maneira idêntica a qualquer outra mágica.

Nestes casos, é preciso que o jogador e o GM criem em conjunto uma descrição da mágica, definindo com clareza: quais são exatamente seus efeitos, custo, tempo de operação, etc. Depois disso, ela deixará de ser uma mágica de improviso e passará a ser tratada como as outras já descritas na *Lista de Mágicas*. O seu criador poderá, então, ensiná-la a outros personagens.

Verbos Especiais

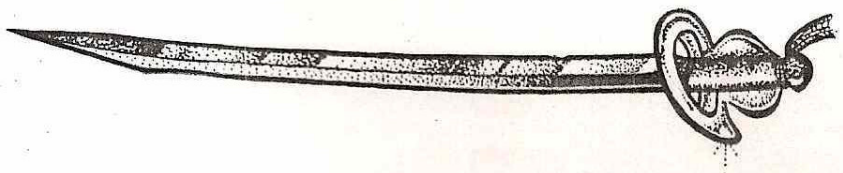
Três verbos — Criar, Controlar e Transformar — , constituem-se em casos especiais.

Criar

Para criar objetos, animais e seres humanos de duração temporária usa-se a mágica "Criar" correspondente, pertencente à escola de Ilusão & Criação. Estas mágicas já *são* de improviso, na medida que o operador é quem define exatamente o quê está criando.

Se um mago desejar improvisar uma mágica "Criar" de um tipo diferente, o GM precisará usar seu discernimento. Nas escolas que já incluem suas próprias mágicas para Criar — como as dos Elementos e as de Alimentos —, o uso especial de "Criar" pode ser considerado como sendo apenas uma variação da mágica Criar pré-existente. Neste casos, *é preciso* conhecer esta mágica pré-existente. O operador faz simplesmente um teste contra o seu NH naquela mágica, enquanto se concentra no resultado que ele realmente quer. O GM determinará um redutor dependendo de quão grande é a diferença entre aquela criação e a da mágica original. Recomenda-se que seja aplicado um redutor no mínimo igual a -3, que deve ser aumentado, no caso de grandes diferenças. No mais, aplicam-se todas as outras regras relativas às mágicas de improviso.

O verbo "Criar" não pode ser usado em escolas que já disponham de algum tipo de mágica de criação. A maior parte dos efeitos que se pretende pode ser obtida através do uso de "Controlar" ou "Transformar", descritos a seguir. Um Domo de Força, por exemplo, pode ser encarado como uma criação de um campo de força, porém uma explicação mais plausível seria considerá-lo como uma *reorganização* da energia presente (o mana), ou como ar solidificado. Pode-se levantar a polêmica de que tal mágica, não passa na realidade, de uma mágica de Proteção ao Corpo, ou de Controle do Mana (que é gerida pela escola de Metamagia) ou ainda de Controle do Ar. É evidente que, por se tratar de uma mágica que já existe, os pré-requisitos relacionados neste manual devem ser criteriosamente preenchidos, para que se possa fazê-la sem estar submetido a redutores drásticos!



Controlar

Sob certos aspectos, *todas* as mágicas são fórmulas de controle. Quanto mais um mago trabalha com os elementos de uma dada escola, maior o seu domínio e controle sobre aquele campo. Se uma mágica proposta aparentemente não se enquadrar em nenhum dos outros verbos, provavelmente tratar-se-á de uma mágica de Controle.

Para ser capaz de controlar uma substância, o mago precisa estar *muito bem* familiarizado com a escola que representa o substantivo em pauta.

Já que há apenas uma escola envolvida, o resultado da mágica é verificado com uma única jogada contra a escola em questão, *estando o NH submetido a um redutor igual a -5*. Além disso, um resultado igual a 15 indica uma falha e um resultado igual a 16 significa automaticamente uma falha *crítica*.

O *custo para se fazer e manter* uma mágica de Controle é alto; acrescente 3 pontos ao custo normal, ao invés de 2.

Exemplo: Morris deseja tentar a mágica À Prova D'Água, descrita na coluna lateral, como se fosse uma mágica de Controle da Água. Ele faz uma única jogada de teste contra o NH igual a 10 (ao invés de uma vez contra 14 e outra contra 15). Ela também custa 1 ponto a mais de Fadiga.



Mais Mágicas de Improviso

Morris sobrevive ao combate, em grande parte graças à ajuda de seus companheiros, e segue em frente rumo a novas aventuras. Neste meio tempo, ele vai improvisando outras mágicas, como Transformar Corda em Cabo de Bronze (Transformar Planta em Terra), Percepção do Movimento num Raio de 3 km (Pressentir/Corpo), Credulidade (Enfraquecer/Mente), Diagnose (Pressentir e Curar/Corpo – o GM determina que são necessários dois verbos), Ver Através da Fumaça (Pressentir/Ar), Criar Água nos Pulmões (variação de Criar Água – O GM decide que esta mágica envolve também o Controle do Corpo), uma mágica para ferir um elemental da Água (Enfraquecer/Água e Magia -- o GM determina que a escola de Metamagia funciona também como um substantivo já que os elementais são entidades mágicas), e muitas outras. Morris é um sujeito que adora inventar mágicas, às vezes para infelicidade de seus companheiros, mas geralmente em seu benefício.

Como Conectar Mágicas de Improviso

As mágicas de improviso podem ser conectadas, usando-se qualquer uma das três mágicas de conexão (Reflexo, Conecção e Retardo, págs. 54 a 56). Os custos e os tempos de operação são os habituais para mágicas de improviso. Tenha em mente que se a mágica de conexão funcionar, mas se a improvisada falhar parcialmente, alguma coisa estranha poderá acontecer quando o evento disparador ocorrer.

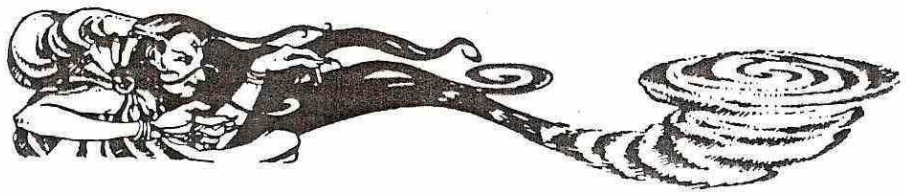
Se no seu universo ficcional *todas* as mágicas forem de improviso, as mágicas de conexão também deverão sê-lo. Uma conexão viável precisará da palavra Magia ou da runa correspondente (porque se trata de uma mágica feita sobre outra mágica) e de uma ou mais palavras ou runas relacionadas com o evento disparador. Quanto mais runas forem usadas na preparação do gatilho, mais preciso ele será – isto se ele chegar a funcionar.

O GM e a Magia de Improviso

O *GURPS Magia* deve ser usado como referencial para a determinação do custo e do tempo de operação de uma dada mágica. Obviamente não se deveria permitir que uma mágica do tipo Percepção de Mortos-Vivos frustrasse uma aventura numa campanha coalhada de zumbis – use as regras de Percepção de Inimigos como um guia. *O GM não é obrigado a admitir nenhuma mágica mais poderosa do que as existentes neste manual* – nem qualquer outra mágica que não o satisfaça, naquelas circunstâncias. Em particular, a engenhosidade no uso das mágicas de Percepção pode frustrar toda uma aventura, se o GM não for cuidadoso. No caso de algumas mágicas o GM pode exigir que o mago toque o objetivo, ou o veja, para não estar submetido a redutores devido à distância como está descrito no *Manual*, etc. Existem muitas formas de se evitar os excessos; seja criativo! Afinal, a variedade é o tempero da vida... Use todas as regras do *GURPS Magia* para comandar a mecânica do jogo.

Pode ser que o GM precise dizer "NÃO" uma porção de vezes, pelo menos no princípio. Tudo bem, desde que todo mundo esteja se divertindo. Uma maneira mais criativa de se dizer não seria algo do tipo: "Claro que você pode fazê-lo. Vejamos... cerca de 15 minutos para fazer a mágica e 200 pontos de Fadiga... devem ser suficientes para conseguir o resultado que você deseja. Agora, se você se contentar com algo mais *modesto* do que destruir *todo* o castelo, talvez encontremos um meio". Coisas desse tipo. Procure encorajar os jogadores a usar a sua criatividade sem permitir que isto arruíne suas aventuras – isso é o que importa. Ah! E não se esqueça de aproveitar para se divertir quando eles aparecerem com uma idéia muito inteligente!

A questão da falha automática no caso de um resultado igual a 15 não o preocupa, já que com um 15 ele falharia de qualquer maneira.



Transformar

Este verbo é usado quando se trata de alterar a natureza do material. Quanto mais profunda for a alteração, mais difícil e fatigante será a mágica. O GM deve usar as descrições de mágicas existentes (ex.: Carne para Pedra, Metamorfose, Metamorfosear Outros) como parâmetro de comparação para avaliar o grau de dificuldade. Via de regra, as transformações deverão exigir no mínimo 5 segundos.

Existem três tipos de transformação:

Mudança de Forma: A mais fácil delas: *Homem para Goblin* seria relativamente fácil, *Homem para Cão* um pouco mais difícil, *Homem para roseira* mais difícil ainda.

Mudanças de Tamanho: Um pouco mais difícil que a anterior; pois haverá necessidade de criar ou destruir matéria. Considera-se normal o custo de 1 ponto de energia para cada 25 kg de matéria assim transformada.

Mudança de Matéria: A mais difícil: *Carne para Pedra, Água para Metal*. Transformações entre formas vivas não são consideradas como de matéria.

Qualquer transformação que dependa de mais de um tipo de mudança terá a dificuldade de cada uma das mudanças combinada. É possível transformar um homem numa cadeira de casa de bonecas, mas não é nada fácil! As mudanças permanentes devem demandar uma quantidade extra de tempo e energia. As transformações de seres vivos podem ser resistidas pela HT do objetivo.

São necessárias duas jogadas de teste: uma para a escola que rege a matéria prima e outra para a que rege a matéria final. Se ambas pertencerem à mesma escola, as jogadas serão feitas com um redutor igual a -2, caso contrário o redutor será igual a -3. Improvisar mágicas deste tipo tem um custo adicional de fadiga igual a 3 pontos em comparação com a versão memorizada e, além disso, um resultado igual a 15 ou 16 sempre significa uma falha.

Desse modo, a metamorfose de uma forma humana em uma forma animal pode ser considerada uma transformação: uma mágica "Corpo/Animal". As duas jogadas seriam feitas contra os NHs nas duas escolas: de controle do Corpo e de Animais.

Enquanto um objeto transformado permanecer intacto, ele poderá (através de uma nova operação mágica ou da Remoção de Maldição), ser reconduzido à sua forma original, sem prejuízos. Se ele for danificado, a quantidade de dano correspondente se manifestará assim que sua forma original for recuperada.

A interpretação correta sobre a maneira de se lidar com os objetivos resultantes da transformação mágica exige a intervenção ativa e freqüente do GM. Via de regra, o objeto de uma transformação costuma funcionar, ou se comportar, exatamente como o normal, com a diferença de que a transformação não pode ser usada com a finalidade de se obter qualquer aumento significativo de inteligência ou conhecimento (um servo obtido a partir de um cão será fiel, mas não muito mais esperto do que era antes).

A Criação de Objetos Encantados Através da Magia de Improviso

A criação de objetos encantados (com o uso de *encantamentos* de improviso) também é possível. O GM deve fazer uma analogia com os objetos encantados existentes na *Lista de Mágicas* para definir o custo e o tempo necessários para obtenção do objeto desejado. Mesmo que o operador tenha assistentes, é ele quem faz a improvisação e realiza a mágica; os outros apenas contribuem com energia. Os encantamentos de improviso demoram o mesmo que os normais, mas exigem que se faça um teste do substantivo Magia (da escola Meta-mágicas), submetido a um redutor igual a -2, além das jogadas necessárias para a mágica propriamente dita.

Um método mais formal para a criação destes objetos encontra-se descrito sob o título "Magia das Runas"

Magia das Runas

Uma runa é um símbolo que representa uma palavra, um som ou um conceito. A magia das runas não é nada mais do que um método de se produzir pergaminhos mágicos e objetos encantados de "improviso" através da utilização destes símbolos. Ela só pode ser aprendida por um mago. Um mago

das runas não está limitado a este tipo de magia — ele é livre para aprender quaisquer outras formas de magia que possam existir.

Há ainda a possibilidade de que a magia das runas seja a única forma de magia existente em um determinado universo ficcional. Neste caso, a Lista de Mágicas tem apenas uma função orientativa quanto ao tipo de mágicas que podem ser realizadas e todas elas deverão ser improvisadas usando-se as runas, conforme descrito a seguir.

Perícias com Runas

Ciência das Runas (Mental/MD) ***Sem nível pré-definido***

Esta perícia compreende o conhecimento genérico sobre uma determinada linguagem rúnica (p. ex. Ciência das Runas Futhark). Cada linguagem rúnica deve ser aprendida em separado. Embora haja poucas runas para serem aprendidas, cada uma delas demanda uma compreensão profunda de seu verdadeiro significado, variações, inter-ralacionamentos com outras runas e com o mundo que a cerca e assim por diante. Não se trata, portanto, de uma perícia qualquer.

As Runas

Além do conhecimento generalizado sobre a linguagem rúnica, um mago precisa estudar cada uma das runas individualmente antes de poder usá-la. Existe uma runa para cada um dos verbos e substantivos da magia de improviso (v. pág. 77). Cada runa representa uma perícia independente que não admite nível pré-definido. A Ciência das Runas é um pré-requisito para o estudo de cada uma delas. Nenhuma runa pode ser conhecida com um nível de habilidade maior do que o NH do mago na perícia Ciência das Runas para aquela linguagem. O nível de Aptidão Mágica não influi no estudo das runas.

Um mago que tenha a Ciência das Runas em mais de uma linguagem rúnica precisa aprender as runas separadamente para cada uma das linguagens! O fato dele conhecer a runa "homem" da linguagem viking Futhark, por exemplo, não o ajudará em nada se ele estiver diante de uma runa "homem" da linguagem indígena.

A maioria das runas são de domínio público, podendo ser estudadas por qualquer um. No entanto, o GM pode fazer com que existam algumas runas escondidas ou secretas, o que exigiria uma busca ou uma pesquisa intensa para localizá-las; isto pode se tornar um bom objetivo para uma campanha, ou uma parte da trama. Qualquer um que tenha a perícia Ciência das Runas terá direito a um teste para tentar reconhecer um símbolo desconhecido como sendo uma nova runa daquela linguagem, mesmo que ele nunca a tenha visto antes. Àquela altura, ele ainda não "conhece" a runa, mas depois de tê-la visto, ele poderá começar a estudá-la normalmente.

Para ler uma inscrição rúnica e determinar com precisão qual a mágica que se pretende com ela é necessário fazer um teste em separado, com seu NH submetido a um redutor igual a -3, para cada uma das runas que compõem a inscrição.

Verbos: Criar, Controlar, Curar, Transformar e Pressentir são, todas, runas do tipo Mental/Difícil. Comunicar, Enfraquecer, Fortalecer, Deslocar, Proteger e Alertar são runas Mentais/Médias.

Substantivos: Terra, Animal, Magia, Corpo (Homem), Mente e Mortos-vivos são runas do tipo Mental/Difícil. Ar, Fogo, Água, Plantas, Ilusão e Luz/Trevas são Mentais/Médias. Alimento e Som são Mentais/Fáceis.

Estas palavras são as que englobam os significados mais amplos. Numa mágica, pode-se substituí-las por quaisquer palavras relacionadas. Por exemplo: o verbo Enfraquecer também pode ser usado para os fins de Reduzir, Danificar, Prejudicar, Deteriorar ou Quebrar.

A Realização das Mágicas

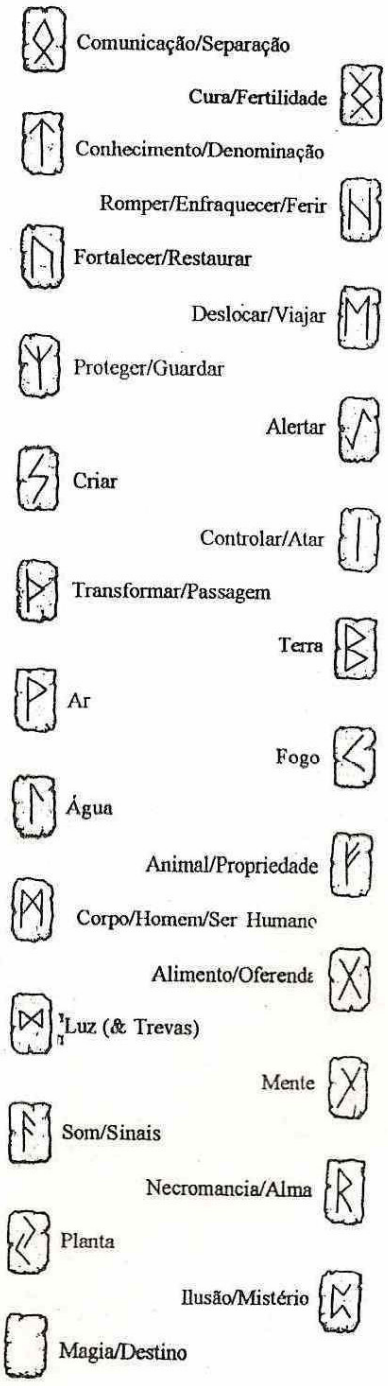
Uma mágica rúnica é normalmente composta por um verbo e um substantivo. A duração, o tempo de operação e a fadiga das várias combinações possíveis dependerão das runas utilizadas, do método de operação escolhido e do discernimento do GM, conforme descrito para a Magia de Improviso. As mágicas com runas são *sempre* de improviso; é impossível memorizar uma mágica deste tipo, e o fato de se realizar uma destas mágicas (não importa quantas vezes) *não* conta como prática no sentido de saber uma mágica de improviso de cor. O estilo de magia é completamente diferente.

Observe que embora os *resultados* de operações mágicas com runas sejam determinados de maneira idêntica aos das mágicas de improviso, a avaliação da intensidade do sucesso é completamente diferente. A realização de mágicas de improviso comuns se baseia no conhecimento que o mago tem das diferentes escolas, de acordo com as respectivas mágicas que ele domina. A utilização das runas baseia-se na compreensão que o mago tem a respeito delas, que devem ser estudadas separadamente.

As Runas Futhark

Estas são as 25 runas da linguagem rúnica Futhark (viking), cada uma delas com seu significado compatível com o sistema *GURPS*. Apresentamos, também, traduções ou significados alternativos para as runas Futhark.

Observe que a runa que apresentamos aqui para a palavra Magia (25ª runa Futhark chamada "Desconhecido" ou "Destino") é sempre representada por um espaço vazio! No entanto, o tempo necessário para traçá-la ou gravá-la é o mesmo que para qualquer outra runa Difícil.



Fonte: *The Book of Runes*, da autoria de Ralph Blum.

É possível compor mágicas mais complexas e detalhadas, associando-se mais de 2 runas. Isto sempre demandará mais tempo e será mais difícil de executar, apenas e tão somente porque o mago estará fazendo mais jogadas de teste. Se os jogadores desejarem efeitos realmente poderosos, o GM pode exigir que eles usem mais de duas runas e, se os jogadores usarem uma mágica multi-rúnica por iniciativa própria e forem bem sucedidos, o GM deverá considerá-la mais efetiva.

As runas de diferentes linguagens não podem ser associadas entre si.

Há diversas maneiras pelas quais se pode executar operações mágicas com runas, incluindo-se: escrevê-las num pergaminho, traçá-las no ar, increvê-las num objeto ou usar pedras de runas. Para verificar se executou corretamente os desenhos das runas, o mago faz um teste de seu NH em cada uma delas. Quando se duplica o tempo de execução, isto confere um bônus de +1 ao NH. Caso o tempo seja reduzido à metade, incorre-se num redutor de -2 sobre o NH.

Após terem sido criadas, elas precisam ser ativadas por meio da mágica *Ativação de Runas*.

Ativação de Runas (MD) ***Comum***

Quando esta mágica é operada com sucesso sobre uma combinação de runas, o efeito representado pelas runas escolhidas se manifesta. Esta mágica funciona com qualquer linguagem rúnica conhecida pelo operador. Uma falha crítica produz os choques de retorno habituais. Outras falhas não resultarão em quaisquer outros efeitos. Observe que se as runas propriamente ditas não estiverem perfeitas, em função de uma falha na sua execução pelo mago que as tiver criado, um sucesso obtido com a mágica *Ativação de Runas* significa que as runas serão efetivamente ativadas, com as incorreções e tudo!

Repare que sempre que esta mágica for realizada, o seu nível efetivo será correspondente ao nível de habilidade *mais baixo* que o mago tiver na mágica Ativação de Runas, ou em qualquer uma das runas que estiver em atividade. É impossível para um mago ativar uma inscrição que contenha uma runa que ele não conheça.

Duração: Instantânea. A duração do efeito pretendido - a mágica da runa - é determinada pelo mesmo método descrito nas mágicas de improviso.

Custo: Nenhum. O custo do efeito das runas depende do efeito e das runas empregadas, da mesma maneira como no caso das Mágicas de Improviso, conforme descrito.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Ciência das Runas 12+.

Operação com Pergaminhos de Runas

Para a realização de uma mágica temporária as runas podem ser escritas sobre um pergaminho ou papel. Isto é mais rápido de fazer do que os pergaminhos mágicos (v. pág. 38), mas é mais difícil de usar. É muito importante que as runas sejam escritas corretamente e para tanto é necessário ser bem sucedido num teste de habilidade feito ou contra seu NH na perícia Caligrafia (pode-se usar o nível pré-definido, se necessário) ou seu NH com a runa pretendida, o que for menor. O tempo necessário para executar cada runa depende de sua complexidade: runas Fáceis levam 1 hora, runas Médias levam 3 horas e runas Difíceis levam 6 horas para serem desenhadas.

O mago que faz o desenho sobre o pergaminho escolhe o efeito desejado.

Um pergaminho de runa pode ser guardado para ser usado mais tarde. Qualquer dano ao papel tornará as runas inúteis. Para operar a mágica, o mago olha para o papel e realiza a mágica *Ativação de Runas*. Neste momento ele paga o custo em Fadiga. Após ser usado, o pergaminho desfaz-se em cinzas. Se um mago estiver tentando ativar um pergaminho que não tenha sido escrito por ele, o seu NH na mágica *Ativação de Runas* estará submetido a um redutor de -4.

Um mago também pode traçar as runas na terra ou na areia, com seu NH submetido a um redutor de -2. Os tempos considerados são os mesmos para os pergaminhos ou papel. Estas runas podem ser ativadas repetidamente enquanto durarem (o GM decide), mas é lógico que elas não serão portáteis!

Inscrições Rúnicas

Quando duas ou mais runas são escritas em caráter permanente, está se criando um objeto encantado. Cada vez que a mágica *Ativação de Runas* for realizada, a mágica da inscrição será ativada. Este é um método bom para espadas, cajados, portas, etc. É necessário ser bem sucedido em dois teste de habilidade para inscrever cada runa. Um é feito contra o seu NH com a runa. O outro é contra a sua perícia para trabalhar o material envolvido: Joalheiro (no caso de metais preciosos), Ferreiro (quando se trata de armas), Escultor (para pedras), Cerâmica e assim por diante, para diferentes tipos de objeto.

Exemplo de Mágicas com Runas

Thorfinn, o mago das runas, quer fazer uma espada que destrua elementais do fogo. Discutindo o assunto, ele e seu mentor (i.e., jogador e GM) chegaram à conclusão que as runas mais adequadas são Romper (ou Ferir), Fogo e Magia. Ele deseja também dar um nome à arma, para isso ele precisará da runa Denominar (ou seja, Conhecimento).

Thorfinn é um exímio ferreiro; qualquer mago de runas que deseje criar objetos encantados, precisa ser também um artesão – um mago que queira encantar um objeto precisará fabricá-lo ele mesmo. Seu NH na perícia Ferreiro é igual a 15. Seu NH nas runas necessárias é igual a 14 com Enfraquecer, 15 com Fogo e 16 com Magia e Denominação.

Isto significa que quando ele dispuser as runas no metal, ele fará um teste contra 14 para a runa Romper (o valor mais baixo entre seu NH na perícia Ferreiro e seu NH na runa Romper); contra 15 para a runa Fogo (seu NH é igual a 15 tanto na Runa Fogo como na perícia Ferreiro); e contra 15 para as runas Magia e Denominação.

Todas as suas tentativas são bem sucedidas e Thorfinn possui agora uma espada rúnica. O tempo necessário é determinado pela natureza do encantamento desejado. Neste caso, trata-se de uma espada com um Nome que precisa ser proferido por quem a usa (encantamento Denominar, com um custo em energia igual a 200 porque o nome está inscrito no objeto). Ela provoca +2 de dano (+2 de Pujança – custo em energia 1.000), e tem um bônus igual a +2 nas jogadas de ataque (+2 de Precisão – custo em energia: 1.000). Os dois últimos encantamentos são ambos limitados por uma mágica Eliminar (apenas elementais do fogo). Isto divide o custo por 3, mas ela própria custa 100. O custo total em energia é 996, de modo que, normalmente, seriam necessários 996 dias para gravar as runas. Este tempo fica reduzido à metade, porque para se poder usar o objeto, será preciso fazer a mágica Ativação de Runas, o que significa que Thorfinn precisará de 16 meses para concluí-la.

Este cálculo não inclui o tempo necessário para se manufaturar a espada! Não há uma regra geral sobre o tempo necessário para a fabricação de objetos; se isso for de muita importância, o jogador terá de pesquisar o assunto. Neste caso, o GM pode determinar que é necessário um mês de trabalho constante para fabricar a espada, da barra de ferro à espada de aço polido. No entanto, a fabricação e a gravação das runas são eventos concomitantes e, como a manufatura da espada não é mais demorada que a gravação das runas, não haverá nenhum acréscimo de tempo.

O Uso da Espada

Quando Thorfinn quiser usar a espada Rompe-Chamas, ele vai precisar realizar a mágica Ativação de Runas, o que por si só não requer o dispêndio de energia. Seu NH em Ativação de Runas é 16. Porém, uma das runas contidas em sua espada é Romper, que ele conhece em nível 14. Por isso, seu nível de habilidade efetivo para ativar as runas será igual a 14.

Não há nenhum custo em energia para usar a espada, porque nenhuma das mágicas que ela contém requer energia. Há muitos objetos encantados que requerem dispêndio de energia por parte de quem os usa. Estes casos devem ser tratados da maneira habitual. Pode-se fazer objetos auto-energizados com o uso da magia das runas; A runa Magia deve ser acrescentada para dar-lhes capacidade de drenar mana.

O tempo necessário depende do efeito pretendido. O mago está, essencialmente, improvisado um objeto encantado. Por analogia com os objetos constantes da Lista de Mágicas, o GM define com precisão qual será o efeito do objeto com as inscrições. Para se fazer as gravações das runas, o tempo exigido será correspondente à *metade* do exigido para se incorporar encantamentos pelos métodos "normais", se a mágica Ativação de Runas for necessária para a usar o objeto, ou idêntico ao tempo habitual, se o objeto puder ser usado sem a Ativação. A intenção exata do mago ao fazer o objeto e a sua compreensão das runas serão o seu guia sobre a forma exata de gravá-las, decorá-las, interrelacioná-las, e assim por diante. Veja um exemplo na coluna lateral da pág. 82.

Como Utilizar um Objeto Encantado com Runas

Para poder utilizar a maioria deste objetos, o mago faz a mágica Ativação de Runas sobre as runas e paga o custo em energia correspondente ao efeito pretendido. Se o objeto funcionar, o efeito resultante será aquele que tiver sido determinado por quem o tiver produzido originalmente; o usuário não poderá alterá-lo. Se o usuário não sabe o quê o objeto faz, exatamente, ele precisa enfrentar os riscos.

Quando um objeto contendo uma inscrição permanente é usado, uma falha crítica provocará 5D de dano ao objeto, o que poderá destruí-lo, ou não.

Alguns dos objetos com gravações de runas podem ser usados por qualquer pessoa. Eles seguem as regras descritas para os objetos encantados normais e demoram o mesmo tempo que estes para serem produzidos.

Pedras com Runas

Pode-se fazer pedras de runas permanentemente encantadas para atuarem como objetos encantados. Cada runa deve ser escrita numa pedra pequena, pedra preciosa ou pedaço de madeira. Disponha-as na combinação necessária, realize a *Ativação de Runas* e a mágica estará feita. Isto é muito mais rápido do que desenhar as runas num papel, mais confiável do que traçá-las no ar e mais flexível do que as inscrições. Considere cada pedra de runa como um objeto encantado que tem os seguintes custos em energia para criar: 100, para uma runa Fácil; 200 para uma runa Média; 300 para uma runa Difícil!

Ao se produzir pedras de runas é vantajoso usar pedras preciosa. Uma pedra de runa com o valor intrínsico de $1.000 representa um bônus de +1 sobre o nível de habilidade efetivo. Uma pedra de runa que tenha o valor intrínsico de $5.000 confere um bônus de +2. O inconveniente, neste caso, é, evidentemente, o de que se o teste de encantamento falhar, a gema se partirá em mil pedaços.

Pedras de runas que tenham sido feitas corretamente funcionarão para qualquer um que conheça a mágica Ativação de Runas e as runas correspondentes.

Ao fazer uma mágica utilizando-se de pedras de runas, calcule os custos em Fadiga de modo idêntico ao descrito para outras operações de improviso. Se as pedras precisarem ser dispostas rapidamente, o tempo dependerá do método usado pelo mago para encontrá-las. O GM pode impor um controle verdadeiro sobre isto! Poucos magos terão consigo um jogo completo com as 25 runas, mas quanto mais pedras houver em sua mochila, mais difícil será encontrar as certas. Os magos que estiverem com muita pressa poderão agarrar qualquer uma ao acaso. Numa situação destas, o GM faz a escolha das runas da maneira que quiser. Em situações extremas pode-se tentar uma porção de mágicas incomuns e engraçadas.

O mago também tem a possibilidade de usar pedras de runas "comuns" (em contraposição às pedras *verdadeiras*). As pedras de runas comuns são aquelas que contêm runas escritas, porém não contêm nenhum encantamento além do poder intrínsico da runa. O tempo para produzi-las será de 2 horas para cada runa Fácil, 6 horas para uma runa Média e 12 para uma runa Difícil. Se se usar uma pedra comum, o tempo necessário para se fazer a mágica *Ativação de Runas* deverá ser triplicado. Existe ainda um redutor de -2 que incide sobre o teste de Ativação de Runas para cada pedra comum que for usada.

As pedras de runas também podem ser usadas como método de adivinhação (v. pág. 48).

Traçar com o Dedo

Numa emergência, um mago de runas pode traçar no ar as runas necessárias com o dedo. Isto não serve para criar um objeto encantado, apenas para realizar a mágica desejada. Os resultados são computados de maneira idêntica aos descritos na pág. 78 para a Operação de Mágicas de Improviso. É necessário ser bem sucedido nos testes de habilidade de cada uma das runas, realizado com um redutor de -3. O mago precisa de 2 segundos para traçar uma runa fácil, 6 segundos para uma runa Média e 12 segundos para uma Difícil. A mágica Ativação de Runas é operada depois que o mago termina de traçar as runas.

A História da Magia das Runas

A magia das runas é uma das formas mais antigas de magia. Diz-se que as runas Futhark (v. coluna lateral da pág. 81) foram dadas a Odin, enquanto ele estava crucificado à árvore do mundo. Ele aprendeu a usá-las para adivinhações e magia, e passou este conhecimento a seus sacerdotes. A Cabala hebraica é um sistema que dispõe dez letras do alfabeto hebraico segundo um padrão místico. O interrelacionamento das letras conduz a um desenvolvimento espiritual e a efeitos mágicos.

As linguagens rúnicas e pictóricas incluem o hebraico, o chinês, o sânscrito, os hieróglifos egípcios, o Futhark nórdico, as línguas dos Elfos e dos Anões de Tolkien (que se baseiam no Futhark) e as línguas de algumas nações índigenas americanas. Em várias delas (como p. ex. nos caracteres chineses) cada símbolo representa uma palavra, ou um conceito. Em outras (como p. ex. o Futhark, e o hebraico), cada símbolo representa o som de uma vogal ou consoante (ex., TH, U), mas cada caracter possui também um significado. Estes tipos de linguagem são o alicerce da magia com runas. Existem muitos outros exemplos além destes.

Uma Mágica de Runas de Emergência

Thorfinn possui também, sete pedras de runas verdadeiras: Enfraquecer, Criar, Deslocar, Animal, Fogo, Água e Terra. Ao explorar uma propriedade deserta, ele se defronta com um grupo de Skraelings (selvagens) hostis. Enquanto seus companheiros começam a lutar, Thorfinn apanha uma pedra de runa ao acaso em sua algibeira; esta é sua primeira ação. O GM determina que ele pega a runa Deslocar.

Como segunda ação, ele apanha outra pedra de runa. O GM estabelece valores de 1 a 6 para cada uma das runas restantes e o jogador lança um dado. Ele apanha uma runa Fogo.

Ele então se concentra numa mágica para deslocar a chama da tocha de um de seus companheiros, na direção do rosto do chefe dos selvagens. O GM decide que se trata simplesmente da mágica Moldar Fogo e usa seus parâmetros. Como estão sendo usadas runas, não há necessidade de nenhum pré-requisito e, como Thorfinn está usando pedras de runas verdadeiras, o tempo que ele precisa se concentrar é de apenas 1 segundo por runa, ou seja, um total de 2 segundos, mesmo que a mágica esteja sendo "improvisada".

Thorfinn joga de novo contra o valor mais baixo entre seu NH em Ativação de Runas, runa Deslocar e runa Fogo. O teste é um sucesso, e as chamas saltam da tocha em direção ao rosto do chefe, queimando-o e aterrorizando-o. Elas se agarram à sua face até que ele fuja (Thorfinn continua se concentrando) e depois saltam em direção à face de outro Skraeling. A essa altura dos acontecimentos, o GM faz um teste de reação para os selvagens e eles fogem.

O custo em fadiga a ser pago por Thorfinn também é calculado como descrito à pág. 79 para a Magia de Improviso. Ele é de 2 pontos a mais que o custo "padrão" para aquela mágica, ou seja, um total de 4 (a mágica não durou mais do que o período inicial de 1 minuto). Um custo relativamente baixo para se decidir uma batalha!...

5 MAGIA ARCANA

Neste capítulo estão descritas diversas regras opcionais que os GMs podem incluir (ou usar como fonte de inspiração) quando estiverem elaborando seus próprios sistemas de magia ou universos ficcionais.

Mana Seletivo

Em algumas áreas, o mana é seletivo, o que torna o local particularmente favorável para determinados tipos de mágicas e hostil a outros. O tamanho da área com mana seletivo é definido pelo GM, mas é interessante que elas sejam pequenas. Por exemplo, uma área de meio acre (cerca de 2100 m²) de mana seletivo à Vida pode se tornar um excelente local para um templo de cura.

As áreas de mana seletivo podem ter qualquer nível de intensidade de mana, embora elas costumem ter o mesmo nível da área circundante. Uma área seletiva afeta a realização de mágicas dentro de seus limites. O grau de seletividade pode variar de 1 a 5; isto significa um bônus para as mágicas que são favorecidas e um redutor para os tipos não favorecidos. Algumas áreas têm a força distribuída uniformemente; em outras ela varia de fraca nos limites para forte no centro.

Seletivo à Vida: Aumenta o nível de habilidade efetivo de todas as mágicas da Escola de Cura; diminui o nível de habilidade efetivo de todas as mágicas Necromânticas e todas as que provocam dano *direto*. (Dessa forma, mágicas como Toque Mortal ou Espasmo seriam prejudicadas, mas Bola de Fogo não, porque as bolas de fogo podem ser usadas para outras finalidades que não causar danos.)

Seletivo à Morte: Exatamente oposto ao anterior.

Seletivo aos Elementais; Aumenta o nível de habilidade efetivo de todas as mágicas da Escola selecionada, *exceto* as tentativas de destruir aquele elemento ou controlar os seus elementais. Nestes casos, provoca redução no NH efetivo, assim como no caso de mágicas com elementais do elemento oposto (Terra versus Ar e Fogo versus Água). Um mago que seja *seletivo* àquele elemento (v. pág. 93), recebe um aumento de 50% no bônus (arredondado para baixo). Um mago *antagônico* àquele elemento, terá seus redutores dobrados!

Outras seletividades podem ser acrescentadas pelo GM. É possível, até mesmo, criar áreas seletivas a uma só escola — lugares onde a magia funciona de forma única. Não é obrigatório que todas as áreas seletivas se comportem *tanto* beneficiando um tipo de magia, *como* prejudicando outro, mas fica mais interessante deste jeito.

A Detecção de Áreas Seletivas

Um mago tem direito a um teste com base em sua Aptidão Mágica, como descrito na coluna lateral da pág. 6, para se aperceber do fato de ter ultrapassado a fronteira de uma área seletiva. Com um sucesso decisivo, ele conhecerá a natureza da nova região; caso contrário, ele poderá fazer a mágica Analisar Mágica. Magos seletivos a elementais sempre saberão quando estão entrando em uma área com relação à qual eles são seletivos ou antagônicos, embora não saibam exatamente em que nível.

Magia Clerical

Em alguns mundos, os homens e mulheres santos — os clérigos — têm habilidades mágicas concedidas pelos Poderes a que eles servem. Os GMs que queiram que a religião tenha alguma eficiência em termos de magia podem adaptar as crenças reais, ou inventar suas próprias religiões para seus universos ficcionais.

Para definir uma religião em termos de jogo, o GM deve levar em consideração sua inter-relação com a sociedade, as exigências que ela impõe a seus servidores e as vantagens mágicas, se existirem, que ela proporciona a seus clérigos fiéis. A vantagem do Clericato passa a ter um custo maior quando inclui habilidades mágicas. O custo do "Clericato magia-capacitante" varia de acordo com diversos fatores:

Vantagens

Uma das vantagens clericais é a de permitir que clérigos não-magos façam uso da magia de uma ou poucas escolas como se eles fossem magos. Dessa maneira, mesmo em áreas de nível de mana normal ou baixo, um clérigo que tenha seu poder voltado para a cura (por exemplo) poderá fazer mágicas de Cura. Qualquer clérigo que possua habilidades mágicas também estará apto a aprender a mágica Recuperação de ST. Os seguintes valores são adequados para

Mudanças na Seletividade

Os lugares podem adquirir, ou mudar, sua seletividade mágica segundo a "lei de propagação". Em outras palavras, a semelhança busca a semelhança, e a semelhança induz à semelhança. Assim, por exemplo, uma região de vulcões pode se tornar seletiva ao fogo. Quanto a isso, se uma fogueira fosse mantida ardendo continuamente na lareira de um castelo durante muitos anos, principalmente se tiver sido usada alguma mágica (e, mais *especificamente*, uma mágica de fogo), aquele pequeno ponto poderia vir a se tornar seletivo ao fogo. Um campo de batalha pode vir a se tornar seletivo à morte, em um único dia.

Os PCs podem tentar usar este processo, para alterar a seletividade de uma área. É mais fácil tornar uma área mais seletiva, do que tentar dar uma "característica" mágica a uma área não seletiva. Mais difícil ainda é reverter a seletividade existente. Os detalhes ficam por conta do GM, e ele não deve se sentir inclinado a dividir estes segredos mágicos profundos com seus jogadores.



Objetos Encantados de Caráter Seletivo

É possível que certos objetos sejam (ou se tornem) seletivamente encantados. Um altar, um cálice, uma batina – qualquer desses artigos pode se tornar seletivo por "propagação", conforme descrito acima. Os detalhes ficam a cargo do GM. Pode ser que os magos consigam determinar de que modo um objeto se tornou seletivo. A seletividade de um objeto encantado pode ser detectada com o uso de Analisar Mágica.

A pessoa que usar um destes objetos fará mágicas como se estivesse numa área de mana seletivo.

o custo: 10 pontos por uma escola, 12 por duas, 15 por três. As mágicas de outras escolas poderiam ser aprendidas e usadas como pré-requisitos, mas só poderiam ser feitas em áreas com nível de intensidade de mana alto.

O GM também pode fazer uma "adaptação" da lista de mágicas para uma determinada religião, da maneira que ele julgar que combine mais com o Poder que está sendo servido, suprimindo mágicas inadequadas pertencentes àquela(s) escola(s) e incluindo outras mais apropriadas, pertencentes a outras escolas. Ele pode, ainda, criar mágicas que só estariam ao alcance de *alguns* clérigos. O custo deverá se basear no número e no poder das mágicas disponíveis; o máximo giraria em torno de 40 mágicas por 15 pontos.

Um Poder poderá conferir um bônus a ser aplicado sobre os níveis de habilidade efetivos de seus clérigos. O custo desta vantagem aumenta na proporção de 5 pontos para cada ponto de bônus, até um máximo de +3. Pode-se estabelecer outros tipos de bônus.

Quaisquer outras habilidades especiais, que tiverem sido definidas pelo GM, implicarão num aumento proporcional do custo do Clericato naquela religião. Por exemplo: a habilidade de se reconhecer automaticamente os seguidores devotos de sua própria crença pode valer 5 pontos.

Se uma religião for particularmente respeitada ou apreciada, isto se constituirá numa vantagem de Status ou Reputação em separado, que deverá ser assumida por qualquer servidor daquele poder. Uma religião também pode ser o Patrono de seus clérigos, mas isto também terá um custo em separado.

Não se deve contar com o auxílio de milagres ou da "intervenção divina", como se isso fosse um fato corriqueiro. Isto só deve ocorrer muito raramente, como um sinal de graça extraordinária, concedida a um clérigo devoto em caso de extrema necessidade. Conseqüentemente, não haverá um custo em pontos para tal disponibilidade.

Desvantagens

Uma religião também pode apresentar exigências contínuas associadas a ela. Algumas ordens cristãs, por exemplo, seguem votos estritos de "pobreza, castidade e abstinência". Num mundo em que os clérigos têm poderes mágicos, o sacerdote que quebrar seus votos perderá alguns ou todos os seus poderes — talvez permanentemente, talvez até que ele cumpra a penitência apropriada. Trate esta característica como um Voto (MB, pág. 37), que dá os pontos habituais em desvantagens. Ele também *reduz o custo do Clericato* em um valor a ser determinado pelo GM, mas que geralmente se situará entre 2 e 5 pontos, dependendo da conseqüência da quebra do Voto (se elimina ou apenas reduz as habilidades clericais) e de quão séria for a penitência exigida. Veja os exemplos na coluna lateral. A perda total e permanente deverá ficar reservada como uma punição para um clérigo verdadeiramente apóstata (ou para um mau jogador).

O Pacifismo (MB, pág. 35) pode ser uma outra exigência de algumas religiões, e muitos credos procuram incutir os princípios de Senso do Dever (MB, pág. 39), Honestidade (MB, pág. 33) e Veracidade (MB, pág. 37) em seus seguidores. Se os clérigos de uma religião forem particularmente detestados ou temidos, isto implicará numa desvantagem de Reputação, independente. Numa campanha que se desenvolva numa área restrita, um clérigo pode estar ligado a um Dever (MB, pág. 39) muito sério para com o seu templo. Uma campanha que cubra uma área bastante extensa tenderá a contar com clérigos itinerantes, que estarão sujeitos a poucas (ou nenhuma) exigências quanto ao Dever.

As Desvantagens exigidas por uma religião devem ser levadas em conta com relação ao limite de 40 pontos em Desvantagens a menos que todos os PCs da campanha façam parte daquela religião.

Pré-Requisitos

Pode ser necessário preencher certos requisitos especiais antes que um indivíduo seja aceito como servidor de um Poder específico. Alguns poderes só podem ser servidos por homens, outros só por mulheres, outros por eunucos, ou virgens, ou magos, ou anões. Tais exigências normalmente não afetam o custo da vantagem, mas elas acrescentam interesse. Caso o clérigo deixe de cumprir um desses requisitos especiais (como a virgindade), ele poderá vir a perder seus poderes clericais ou vê-los reduzidos. Isto vai depender do modo como o GM definiu aquela religião em particular e o Poder que a controla. Se ocorrer a perda dos poderes, o valor em pontos do personagem deverá ser reduzido proporcionalmente.

A Vantagem "Abençoado"

Um indivíduo Abençoado é um seguidor particularmente favorecido pelo Poder a que ele(a) serve.

Exemplos de Religiões

Descrevemos a seguir duas religiões imaginárias e bastante genéricas – uma do Bem, outra do Mal. Elas podem ser utilizadas conforme estão descritas, mas sua finalidade é a de servir como simples exemplos. Os GMs podem enfeitá-las como quiserem, ou elaborar outras religiões mais interessantes e criativas.

A Senhora Mellara

Mellara é uma deusa da paz e da cura, servida igualmente por clérigos de ambos os sexos. Eles podem aprender e usar quaisquer mágicas da Escola de Cura, além das mágicas *benignas* da Escola de Controle de Plantas.

Os sacerdotes de Mellara são muito benquistos (+3 nas reações de qualquer pessoa). Esta é uma Reputação de 15 pontos. O custo é compensado pela exigência de que eles só podem lutar em defesa própria (Pacifismo, -15 pontos). Qualquer um que infringir esta regra perderá seus poderes clericais instantaneamente e só conseguirá recuperá-los depois de passar um mês no mais absoluto silêncio.

O custo para ser um sacerdote de Mellara é 12 pontos (pelas duas escolas), menos 2 pontos (porque a quebra dos votos significa a perda total dos poderes, mas a penitência é razoável), o que dá um total liquido de 10 pontos pelo Clericato. O clérigo também tem que assumir a Reputação apropriada e a desvantagem do Pacifismo.

Karth o Sanguinário

Alguns acreditam que Karth seja um verdadeiro demônio. Quer isto seja verdade ou não, seus servidores são cruéis e têm sede de poder, cometendo toda sorte de atrocidades em seu nome. Os servidores de Karth podem aprender e usar todas as mágicas Necromânticas, e recebem um bônus igual a +3 quando o fazem! Muitos dos seguidores de Karth são magos e recebem o bônus devido à Aptidão Mágica quando aprendem mágicas. Evidentemente, aqueles que forem magos poderão aprender mágicas que não sejam da Escola de Necromancia.

Os clérigos de Karth são temidos por todos, em toda parte, mas eles usam máscaras durante as cerimônias, para esconder sua identidade. Isto é representado por um redutor de -3 nas reações, que só será levado em conta se o personagem se revelar como sendo um Karthita (nenhum custo em pontos). No entanto, como a religião é completamente ilegal, a maioria dos Karthitas tem um Inimigo (os poderes legais locais, ou clérigos militantes do "bem"). Este é um Inimigo de 20 pontos, que aparece raramente (no caso de um resultado menor ou igual a 6 – por isso vale a metade, apenas 10 pontos). Um clérigo pode optar por não assumir este Inimigo se estiver em uma região onde Karth seja muito poderoso ou completamente desconhecido.

Para conservar seus poderes, um Karthita precisa tirar a vida de uma vítima inocente por ano. Este é um Voto Muito Importante (-15 pontos). Se for quebrado, o Karthita perderá todos os seus poderes mágicos, até que ele cumpra uma tarefa designada por seu superior no culto. Será em geral algo perigoso e sangrento.

O custo para ser um sacerdote de Karth é igual a 10 pontos (por uma escola), mais 15 pontos (pelo bônus igual a +3 com as mágicas), menos 5 pontos (a quebra do voto significa a perda total dos poderes e a penitência é pesada), o que dá um custo líquido de 20 pontos pelo Clericato. O clérigo também precisa assumir o Voto Muito Importante e pode assumir a desvantagem de um Inimigo de 10 pontos.

Cantrips: Poemas Mágicos

Um outro sistema alternativo de magia é aquele que exige poesia para a realização das mágicas. Cada mágica é produto de um poema original *criado pelo jogador*. Nem todos são capazes de usar estes poemas mágicos ou "cantrips"; é preciso ter a vantagem da Aptidão Mágica.

Os cantrips não podem ser repetidos. Eles podem ser inventados na hora, ou preparados com antecedência. O GM é quem decide se estes poemas pré-preparados poderão ser escritos, ou se eles deverão ser memorizados! Seja como for, o jogador precisará estar pronto para usar o poema adequado *no momento em que surgir a necessidade* – não será permitido um tempo de espera de 10 minutos para lembrar ou escrever alguma coisa.

O resultado do cantrip será determinado pelo GM. Para julgar o poema, ele deverá levar em consideração a originalidade, eficiência, qualidade da rima e da métrica e a atuação do jogador! Os poemas longos têm mais poder que os curtos, mas eles também levam mais tempo para ser elaborados e para ser recitados, por isso não são muito bons para emergências. Porém, um soneto completo será muito mais útil do que um par de versos ou do que um sirvente.

O GM decide se ele acha conveniente fazer uma jogada de dados para determinar a efetividade da mágica. Se a jogada existir, ela deverá ser feita contra o NH em Poesia, que tem valor pré-definido como IQ -5, submetido a um modificador igual a +3 ou -3, de acordo com a avaliação que o GM fizer do poema *do jogador*. Em nenhuma circunstância o jogador poderá dizer simplesmente: "Meu personagem está recitando um poema para matar dois orcs".

Este tipo de campanha agradará mais àqueles jogadores que gostam de pensar rápido e improvisar e que talvez não façam questão de levar o jogo totalmente a sério. O GM, por sua vez, deverá ser capaz de improvisar os resultados para as mágicas, de modo que sejam ao mesmo tempo justos e divertidos. Isto pode acabar completamente fora de controle. Veja, por exemplo, o que aconteceu durante um jogo (já tarde da noite):

GM: "Esta parte da caverna está muito escura. Algum de vocês ainda têm uma tocha? Não? Isso é mau..."

Jogador: "Eu vou fazer um cantrip para nos iluminar. Deixe-me pensar"

GM: "Você ouve algo se movendo no escuro em sua direção. Pense rápido!"

Jogador (recorrendo a versos burlescos e misturando um pouco de latim para impressionar o GM): "Coelhos, galinhas, bois e perus! Que as luzes se acendam! *Fiat Lux*!"

GM (rindo histericamente): "Muito bem, você conseguiu a luz. Mas conseguiu também um túnel cheio de animais de fazenda. E também fez aparecer um artefato de metal vermelho e com rodas, que está bloqueando o túnel atrás de você. Parece com uma pequena carroça, mas não há lugar para atrelar cavalos. Do outro lado há uma banheira cheia de espuma".

Resolvendo este enigma, os jogadores talvez reconheçam o carro estrangeiro e o inconfundível aroma do "sabonete das estrelas" que o estudante de latim convocou...

Os cantrips improvisados não levam obrigatoriamente a uma campanha absurda, mas eles certamente produzem esta tendência!

Esta vantagem custa 10 pontos, ou 20 para os *Muito Abençoados*. A pessoa deve se comportar de modo compatível com o poder a que ela serve, ou então perderá os benefícios devidos a esta vantagem. Um indivíduo Abençoado tem, automaticamente, um tipo padrão de habilidade com Adivinhação num nível igual à sua IQ (+5 para os Muito Abençoados), que pode ser usado de acordo com a descrição existente na pág. 48. Ocasionalmente, ele, ou ela, poderá receber auxílio do Poder sob outras formas. Uma pessoa pode ser Abençoada *sem* ter adquirido a vantagem do Clericato.

Qualquer um que seja reconhecido como um Abençoado terá automaticamente um bônus igual a +1 somado à Reputação entre os seguidores do mesmo Poder (ou seus aliados). O Fanatismo Religioso representa uma desvantagem muito compatível com um personagem Abençoado.

Magia Intrínseca: Dons Mágicos

Existe a possibilidade de se criar um mundo em que parte da magia, ou toda ela, seja *intrínseca*, ao invés de ser aprendida. Cada mágica é tratada como uma *vantagem* separada, comprada no momento da criação do personagem. Para saber qual o custo de tal vantagem mágica, ou "dom mágico", decida qual o efeito exato desejado, com base na Lista de Mágicas. A seguir determine o custo em energia de um objeto encantado que desse ao usuário a capacidade de fazer aquela mágica. (No caso das mágicas que não têm nenhum objeto encantado relacionado, o GM pode optar por desqualificá-la como dom mágico, ou determinar um custo baseado em comparações com mágicas similares.)

O custo daquela mágica a ser assumida como "dom mágico" será equivalente a 2% do custo em energia necessário para criar o objeto. Em outras palavras, se o custo em energia para se criar um objeto for igual a 1.000 pontos, o custo da habilidade intrínseca será igual a 20 pontos. O GM pode aumentar ou diminuir este percentual, de modo a criar um mundo onde a magia seja mais, ou menos comum. Dobre o custo, se o objeto encantado "padrão" de uma mágica for do tipo que só pode ser usado por magos. Se para funcionar o objeto precisar tocar o objetivo, então o usuário do dom deverá *tocar* o objetivo, ou pagar o dobro em pontos.

O GM não é obrigado a permitir nenhum dom, podendo também modificar o custo de um dom pretendido para adequá-lo ao equilíbrio da campanha. As mágicas Dar Força, Metamorfose e os Encantamentos (com exceção de Energização e Velocidade, como complementos de outra mágica) não podem ser assumidos como dons mágicos.

Os dons mágicos assumidos pelo sistema de "2%" não terão, necessariamente, o mesmo custo das habilidades psíquicas ou "super-poderes" que sejam equivalentes, mas estarão suficientemente bem equilibrados contra tais poderes, bem como contra outros dons mágicos.

Exemplo: Sarella tem o dom mágico do Vôo! O custo normal para fazer esta mágica é 5 para fazer e 3 para manter. Mas Sarella é capaz de levantar vôo com um custo igual a 2 e se manter voando sem nenhum custo em fadiga. Isto é equivalente a um objeto encantado de Vôo (custo em energia: 2.500) com 3 pontos de auto-energização (o que acrescenta 2.000 pontos ao custo em energia). Portanto, o custo deste objeto é igual a 2% de 4.500, ou seja, 90 pontos, *dobrado* (pois o objeto encantado só pode ser usado por magos), o que significa um custo final de 180 pontos!

O Uso de Dons Mágicos

Um dom mágico funciona automaticamente se o usuário for o objetivo, ou se ele tocar o objetivo. Em outros casos, trate-o como se fosse uma mágica feita com NH igual a 15. Não há exigência de rituais. O tempo e a energia necessários para a operação são os mesmos descritos para a mágica (não se admitindo nenhuma redução devido ao nível de habilidade), embora Energização e Velocidade possam ser compradas como foi descrito acima. As mágicas resistíveis serão resistidas normalmente quando compradas como dons mágicos.

Se os Dons Mágicos Forem a Única Forma de Magia Existente...

Este sistema ignora completamente quaisquer pré-requisitos existentes. Se toda a magia for intrínseca, a vantagem Aptidão Mágica perderá o sentido e (muito provavelmente) não existirão objetos encantados.

Num mundo como este, as pessoas terão maior probabilidade de conseguir empregos nos quais seus dons sejam de alguma utilidade. Há também a alternativa de que os dons mágicos serem considerados como bruxaria! Neste caso, aqueles que os possuírem terão um Status baixo ou uma Reputação ruim. Se o personagem tentar manter um dom mágico em segredo e for descoberto, ele adquirirá a desvantagem em Status ou Reputação correspondente, o que diminuirá o valor em pontos do personagem.

6 ALQUIMIA

A alquimia é a ciência das transformações mágicas e das transmutações. Trata-se de um processo mecânico que utiliza o mana inerente a determinadas coisas. Assim sendo, ela pode ser estudada e utilizada por aqueles que não possuem Aptidão Mágica! Aliás, a Aptidão Mágica não confere nenhuma vantagem a quem estuda alquimia. Ela é tratada como outra ciência qualquer– que, por puro acaso, tem a magia como tema.

O principal esforço da maioria dos alquimistas é a produção de substâncias que tenham efeitos mágicos. Estas substâncias são conhecidas pelo nome genérico de "elixires".

A alquimia funciona tanto nas áreas de nível de intensidade de mana normal como alto. Nas áreas de nível baixo de mana, os elixires levam o dobro do tempo para serem preparados e só funcionam pela metade do tempo, embora aqueles de efeito permanente atuem normalmente. Nas áreas com nível de mana muito alto, leva-se metade do tempo para preparar os elixires, mas qualquer falha será crítica. Nas áreas de nível de mana nulo, é impossível preparar ou usar os elixires.

A Perícia Alquimia

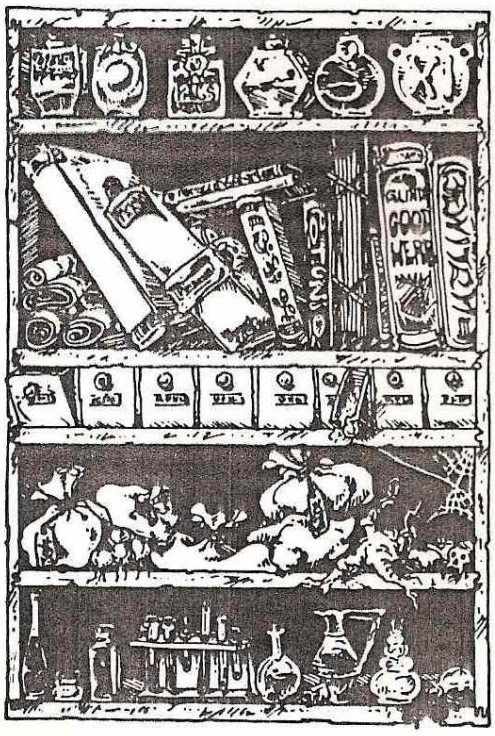
A Alquimia é uma perícia Mental/Muito Difícil; não há nível pré-definido. A alquimia, como as mágicas, pode ser estudada sem o auxílio de um instrutor à metade da velocidade. Ela não pode ser estudada em uma área de intensidade de mana nulo! Grande parte da habilidade com esta perícia é fruto da experiência de observar, ouvir e *sentir* o andamento das reações mágicas. Um estudante pode conseguir isto individualmente de forma empírica – mas somente numa área em que a alquimia funciona!

A Preparação de Produtos Alquímicos

Um alquimista pode preparar qualquer um dos elixires relacionados nas págs. 89 a 91. Cada alquimista é um *especialista* na criação de um número de elixires igual ao seu NH em Alquimia; para preparar qualquer outro elixir será necessário usar livros de referência e o alquimista ficará com seu NH submetido a um redutor igual a -2. Todo jogador que tem um PC alquimista deve fazer uma lista dos elixires nos quais o seu personagem é especialista.

Nenhum dos elixires tem qualquer pré-requisito além da perícia Alquimia. Quando um alquimista aumenta o seu NH, ele pode escolher mais um elixir para "conhecer", selecionando-o dentre aqueles que ele tem acesso à fórmula.

A criação de cada elixir exige uma certa quantia em dinheiro, para a aquisição de materiais (v. a coluna lateral da pág .9), e um certo período de tempo. O elixir precisa ficar "cozinhando" 24 horas por dia durante este período, com um alquimista de plantão pelo menos 8 horas por dia. Não é necessário que seja *o mesmo* alquimista todos os dias – mas se houver mais de um dividindo as tarefas, o teste será feito por aquele que tiver o *menor* NH. O alquimista que estiver em serviço precisa dedicar toda sua a atenção à tarefa que tem pela frente; ele não é capaz de monitorar dois lotes ao mesmo tempo!



Sucesso e Falha: No final do período exigido, o alquimista faz um teste de habilidade em Alquimia. Atenção: existe um redutor de NH para alguns elixires!

Não existe nenhum *sucesso decisivo* em particular quando se produz um artigo alquímico – ou o processo funciona, ou não. Da mesma forma, as falhas críticas são menos perigosas. Uma falha comum significa que os ingredientes precisam ser jogados fora. No caso de uma falha crítica, deveremos fazer um novo teste, com um redutor igual a -1, para cada dose do elixir no lote (portanto, o segundo teste estará no mínimo submetido a um redutor igual a -1)! Se o alquimista for bem sucedido neste segundo teste, ele terá evitado o desastre. Se ele falhar, faça uma terceira jogada para ver o que acontece:

3-5: Todos aqueles que se encontram num raio de 100 metros sofrem o efeito do elixir, ou o oposto do efeito; 50% de possibilidade para cada alternativa.

6-9: Qualquer um que estiver num raio de 10 metros sofre o efeito do elixir ou o oposto, conforme acima.

10-12: Uma explosão destrói o laboratório; o alquimista consegue escapar em tempo.

13-15: Uma explosão destrói o laboratório; o alquimista sofre 3D pontos de dano.

16-18: Uma explosão destrói o laboratório; o alquimista sofre 6D pontos de dano!

Quantidade produzida: Os custos fornecidos referem-se a uma dose de elixir. Um alquimista pode fabricar um "lote" de várias doses ao mesmo tempo, simplesmente usando uma quantidade maior de materia prima, mas o seu teste de habilidade final estará submetido a um redutor igual a -1 para cada dose além da primeira, porque os lotes grandes são mais difíceis de controlar.

Laboratórios Alquímicos

O nível de habilidade efetivo de um alquimista depende do equipamento de que ele dispõe para trabalhar:

Equipamento Improvisado, que precisa incluir, no mínimo, algum meio de acender o fogo e um suprimento de vasilhames limpos: -1 sobre o NH em Alquimia (ou pior, conforme a vontade do GM).

Oficina caseira: Uma mesa, $1.000 em equipamentos. Sem modificador.

Laboratório Profissional: uma sala de 3m x 3m, $5.000 em equipamentos (em sua maioria bastante frágil e pesado): +1 sobre o NH.

Laboratório Ultra-moderno: Uma sala de 3m x 6m, $20.000 em equipamentos de NT maior ou igual a 6, incluindo cronômetros de precisão, geladeira, vidraria de laboratório e instrumentos de medição: +2 sobre o NH.

Fórmulas e Segredos Alquímicos

Se um alquimista é especialista em um determinado elixir, ele não precisará de livros nem de outras instruções. Se não for, ele deverá ter uma cópia da fórmula para poder consultar enquanto trabalha. O livro de referência que contém instruções alquímicas é chamado de *formulário*.

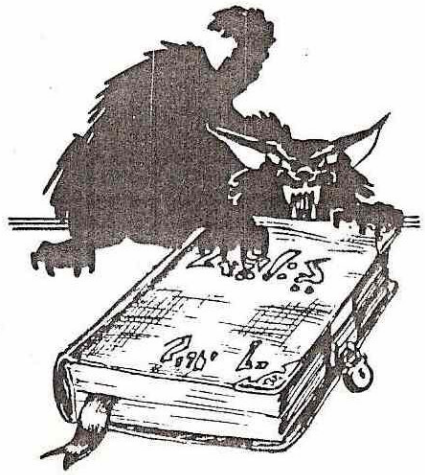
A disponibilidade e o custo dos formulários depende do lugar que a alquimia ocupa naquele universo ficcional. Em alguns mundos a alquimia é um negócio como outro qualquer e os formulários não custam mais do que qualquer livro ou pergaminho. Em outros, a alquimia é um assunto altamente secreto e todos os formulários são guardados a sete chaves! Num mundo assim, os empregados e instrutores alquimistas são muito caros.

O meio-termo "genérico" é aquele em que *algumas* fórmulas são secretas. Assuma que qualquer elixir com preço de varejo maior que 1.000 a dose será uma fórmula secreta, conhecida apenas pelos Mestres da Guilda dos Alquimistas. OS PCs alquimistas não podem começar já detendo o conhecimento de tais fórmulas, a menos que eles tenham o nível hierárquico de Chefe de Guilda (Status Social 2). As fórmulas cujo custo é maior que $10.000 só serão conhecidas pelos Grão-mestres (Status Social 3).

É claro que os PCs alquimistas poderiam criar estes elixires... se eles conseguirem uma cópia da fórmula. Mas isto poderia vir a ter repercussões.

Inventando Novos Elixires

É possível pesquisar novos elixires , de maneira idêntica ao estudo de novas mágicas (pág. 15). Mesmo o mais simples deles levará quatro semanas para ser pesquisado e exigirá um teste de Alquimia-5. Elixires mais potentes exigirão um período mais longo até a realização de cada teste, e o redutor será maior. Certamente, o GM será a fonte da maioria dos novos elixires.



Uma falha crítica num teste de pesquisa remete o alquimista diretamente para a tabela de falhas descrita anteriormente. Se a pesquisa tiver sido completada com sucesso, ele terá criado uma dose do novo elixir; sendo capaz de reproduzi-la à vontade e ensiná-la a outros. Ele não se transforma "automaticamente" num especialista, mas pode optar por se tornar um, se tiver o NH necessário.

Formas de Elixires

Existem quatro formas físicas de elixir, cada qual com propriedades diferentes:

Poção: Forma líquida, para ser bebida. Uma dose de poção afeta uma criatura do tamanho de um homem instantaneamente. As poções perdem seu poder ao fim de um dia se forem deixadas abertas, ou misturadas com outras coisas.

Pó: Forma sólida. Para fazer efeito, o pó deve ser ingerido misturado à comida, ou dissolvido em uma bebida. O efeito ocorre em 2D minutos. Os pós podem durar um longo tempo; existe apenas 50% de chance, a cada ano, de um determinado pó perder seu efeito por ficar exposto ao ar. Pós misturados a comidas ou a bebidas duram por um mês.

Pastilhas: Um comprimido do tamanho de uma unha de polegar; deve ser mantido em um frasco lacrado. É usada por meio de queima; quando acesa, ela inflama instantaneamente. A fumaça de uma pastilha se espalha pelo hex onde ela está queimando e pelos 6 hexes adjacentes, até uma altura de cerca de 2m, pairando por 10 minutos em ambientes fechados (em ambientes abertos, ela dura muito menos, provavelmente 1 segundo, no máximo). Qualquer um que esteja dentro desta área sofre o efeito em 2D segundos. Para não ser afetado é preciso prender a respiração; você não pode aspirar absolutamente *nada* da fumaça.

Para determinar se você foi ou não afetado, é preciso fazer um teste: de HT, se você sabia da pastilha, ou HT -3 se foi pego de surpresa. Uma pastilha que não tenha sido acesa, dura um mês se ficar exposta ao ar, mas será instantaneamente destruída se for molhada.

Os elixires feitos na forma de pastilha exigem o *dobro* do tempo especificado para serem preparados e custam o dobro do valor indicado para as outras formas.

Ungüento: Um creme ou uma geléia. Se tocado, ele é absorvido pela pele, fazendo efeito imediatamente – dessa forma, uma dose de ungüento aplicada a uma arma, ou maçaneta, só afetará a primeira pessoa que entrar em contato. Se ficar exposto ao ar, durará uma semana; é neutralizado pela água.

O Uso de Produtos Alquímicos

Todos os elixires devem ser mantidos em recipientes selados. Eles perdem o poder em intervalos de tempo variáveis se forem misturados a outras substâncias ou expostos ao ar. Os recipientes podem ser abertos rapidamente e fechados em seguida (para análise, etc.), sem causar prejuízo ao seu conteúdo.

O modo de usar um elixir depende de sua forma (v. acima). Qualquer um pode usar quantos elixires diferentes quiser ao mesmo tempo, mas usar diversas doses do mesmo produto será um desperdício, exceto quando se tratar de criaturas muito grandes, as quais (a critério do GM) podem precisar de doses extras. Uma nova dose pode ser usada efetivamente assim que tiver passado o efeito da anterior.

Os GMs que se decidirem a restringir o uso intensivo de poções poderão querer tornar perigoso o emprego de mais de uma poção por vez, ou da mesma poção mais de uma vez por dia. Quando um elixir tiver um tempo de vida variável, o objetivo não deverá saber de antemão por quanto tempo ele vai durar – o GM faz a jogada em segredo. O objetivo ficará sabendo que o efeito está acabando 5 minutos antes dele se esvair por completo. A única exceção é a do Odysseus (o Elixir da Invisibilidade), cujo efeito termina sem nenhum aviso prévio.

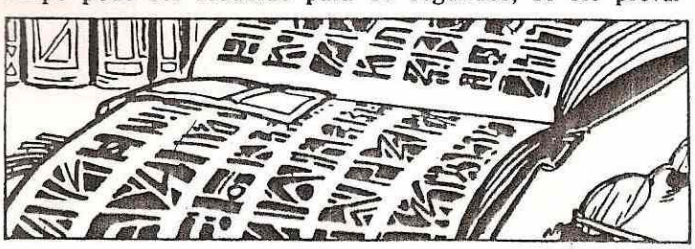
Resistência à Magia (Abascanto)

Qualquer um que tenha a vantagem Abascanto deverá fazer um teste de resistência, contra HT+Abascanto, ao receber uma dose de elixir – mesmo que se trate de uma poção com fins benéficos. Se ele obtiver um resultado exatamente igual a HT+Abascanto, a poção fará só metade do efeito (o GM define os detalhes). Se o resultado for menor, a poção não fará nenhum efeito!

Detecção e Análise

Um alquimista tem direito a um teste contra seu NH em Alquimia para reconhecer um elixir quando o vir, ou cheirar alimentos ou bebidas que o contenham – não para descobrir o *tipo*, mas apenas para saber que se trata de um elixir. Da mesma forma, um mago terá direito a um teste de IQ + Aptidão Mágica para reconhecer um elixir como mágico quando o *vir* pela primeira vez. E, sendo de natureza mágica, os elixires podem ser detectados por qualquer mágica que sirva para detectar magia. No entanto, as mágicas para *analisar* magia não funcionam sobre elixires. Somente um alquimista é capaz de analisá-los.

Para analisar um elixir um alquimista precisa ser bem sucedido em seu teste de Alquimia. A análise leva 4 horas, e os resultados de uma falha crítica são os mesmos descritos anteriormente. Este tempo pode ser reduzido para 10 segundos, se ele provar



o elixir – mas se o fizer, *qualquer* falha num teste significará que ele foi afetado como se tivesse tomado toda a dose, *se o efeito for maligno*. O preço corrente para uma análise é de $20 para uma análise lenta e $200 para uma análise rápida.

Custo e Disponibilidade dos Elixires

Os elixires geralmente custam $25 por dia de preparo, mais o custo dos ingredientes (dobre o custo do tempo no caso de uma campanha onde a "magia" é rara). Alguns tipos mais comuns são mais baratos por serem produzidos em quantidade.

A descrição de cada elixir é seguida de uma sugestão de custo para campanhas onde a "magia é comum", e um custo mais elevado, para os casos onde a magia é "rara" (v. pág. 108). Estes são preços de varejo, considerando-se que os PCs estejam comprando suas poções. As pastilhas demoram duas vezes mais tempo para serem preparadas e por este motivo custam o dobro. Os PCs alquimistas (ou PCs que venham a possuir poções) podem nem sempre conseguir vender seus produtos pelo preço que gostariam. Algumas poções muito raras como Hebe e Perséfone são, evidentemente, muito bem cotadas, mas podem atrair a atenção indesejável daqueles que prefeririam levá-las sem pagar!

Porém, da mesma forma que os objetos encantados, os elixires nem sempre são fáceis de encontrar, sobretudo em cidades pequenas. Faça um teste de IQ como se estivesse procurando um empregado (MB, pág. 194), para ver se há algum elixir à venda naquela semana. O GM pode então determinar os tipos e formas, conforme achar mais conveniente.

Os alquimistas são muito raros: seu teste estará submetido a um redutor igual a -2 se você estiver à procura de um para contratar, ou mais se você quiser um com muita experiência. Em muitas cidades a prática da alquimia é proibida num raio de 100 metros de qualquer lugar público.

Tipos de Elixires

Os primeiros alquimistas deram às sua criações nomes extraídos da mitologia grega. O costume foi mantido, embora outras mitologias também tenham sido usadas pelas gerações seguintes. Esta seção descreve os 52 elixires mais conhecidos e fornece informações sobre o modo de prepará-los e usá-los. Eles estão divididos em categorias de acordo com a finalidade a que se destinam.

Controle de Animais

Cadmus (Elixir para Matar Dragões): Somente sob a forma de pastilhas. A fumaça desse elixir provoca 5D pontos de dano em qualquer réptil. Ela também afeta dragões, mas apenas se for acesa pela baforada de um dragão. $100 em ingredientes, mais uma gota de sangue do coração de um dragão, que custará pelo menos $500, se ela for facilmente encontrável! 4 semanas. Custo: $1.300/2.000.

Ibycus (Elixir para o Controle de Aves): O objetivo pode controlar aves do mesmo modo que com a mágica Controlar Aves (pág. 22), durante 3Dx5 minutos, porém sem o custo em energia nem a necessidade do teste de habilidade. Qualquer forma exceto pastilha. $200 em ingredientes; 2 semanas. Custo: $550/$900.

Melampus (Elixir para Falar com Animais): O objetivo é capaz de falar com os animais, como no caso da mágica Falar com Animais, durante 2D minutos. Somente sob a forma de ungüento. $300 em ingredientes; 3 semanas. Custo $850/$1.350.

Habilidades de Combate

Achilles (Elixir da Invulnerabilidade): Dá ao objetivo o equivalente a uma armadura com RD 3 que cobrisse o corpo todo, durante 1D+1 horas. Esta Resistência a Dano deve ser adicionada à proteção oferecida pela armadura real, Rijeza da pele, etc. Note que o uso desse elixir é absolutamente ilegal em lutas de gladiadores, duelos legais e contendas do gênero! Existe somente sob a forma de pó. $1.000 em ingredientes; 6 semanas; -3 sobre o NH. Custo: $2.100/$3.100.

Antaeus (Elixir da Resistência): O objetivo não sente fadiga durante 1D horas, *com exceção* da fadiga provocada pelas mágicas que ele mesmo fizer, que deve ser subtraída normalmente. No final daquele período, sua ST reduz-se a 0 e ele cai inconsciente. $300 em ingredientes; 6 semanas. Custo: $1.400/$2.400.

Ares (Elixir do Guerreiro): A DX do objetivo é aumentada em 1D pontos durante uma hora. O objetivo também se torna destemido, como no caso da mágica Bravura (pág. 56), durante aquele período. Poção ou pó. $150 em ingredientes; 2 semanas; -1 sobre o NH. Custo: $350/$700.

Atlanta (Elixir da Velocidade): A Velocidade Básica e o Deslocamento do objetivo aumentam, ambos, em 1 ponto, durante 3Dx4 minutos. Para obter um efeito mais acentuado, pode-se tomar até três doses deste elixir de uma só vez, mas é preciso fazer testes independentes para se determinar o tempo de duração de cada dose. Qualquer forma, exceto pastilha. $200 em ingredientes; 3 semanas. Custo: $550/$850.

Heracles (Elixir da Força): A ST do objetivo é aumentada em 1D pontos durante 1 hora. Isto aumenta o nível de Carga, dano provocado com armas, etc., mas não fornece pontos extras de fadiga. Poção ou pó. $100 em ingredientes; 2 semanas; -1 sobre o NH. Custo: $250/$500.

Hermes (Elixir da Furtividade): Os níveis de habilidade em Furtividade e Escalada do objetivo ficam aumentados em 1D pontos (faça jogadas separadas) durante 1 hora. Existe somente na forma de ungüento. $300 em ingredientes; 3 semanas; -1 sobre o NH. Custo: $500/$2.000. Ilegal em muitas cidades.

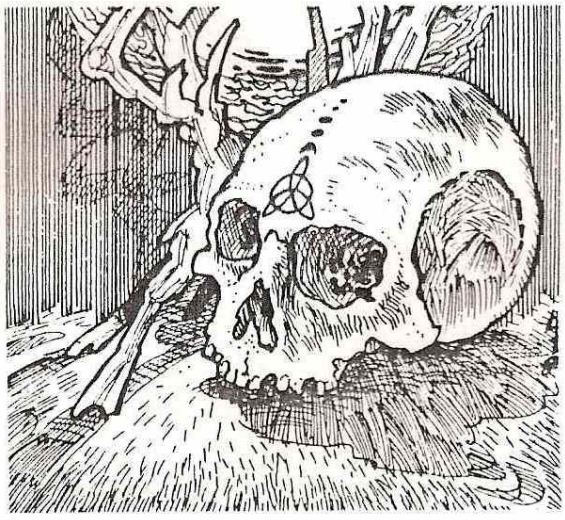
Orion (Elixir do Caçador): Os níveis de Carga do objetivo ficam multiplicados por 4 durante 1D+1 horas. Assim, se o seu nível de "carga muito pesada" for 200, ele se tornará 800! Os efeitos da Carga relacionados com as mágicas (p.ex. Teleporte) não são afetados. Existe somente na forma de poção. Os caçadores (de animais, peles, etc.) e os mineiros às vezes levam consigo este elixir de modo a poderem trazer eles mesmos, qualquer coisa de mais valor que porventura encontrem. Este elixir também funciona sobre animais, e pode ser usado em um animal de carga com o objetivo de aumentar o peso que ele é capaz de transportar. $200 em ingredientes; 1 semana. Custo: $300/$400.

Theseus (Elixir da Liderança): O objetivo recebe um bônus igual a +4 em seus testes de Liderança durante as 1D+1 horas seguintes e um bônus igual a +2 nos testes de Tática e Estratégia. Existe somente na forma de poção; $400 em ingredientes; 7 semanas. Custo: $1.650/$2.850.

Elixires Hostis

Bellerophon (Elixir da Detestabilidade): O objetivo passa a ser considerado indigno de confiança, e feio; a reação de todo mundo diante dele estará submetida a um redutor igual a -4 durante 1D+2 horas. Qualquer forma, $300 em ingredientes; 4 semanas. Custo: $1.000/$1.700.

Eris (Elixir da Loucura): O objetivo sofre os efeitos da mágica Loucura (pág. 58) durante 1D horas. O fabricante pode especificar o tipo de loucura que o elixir deverá causar, mas para isso ele precisará ser bem sucedido em seu teste de Alquimia por uma margem maior ou igual a 2;



se a margem de sucesso for menor que 2, a loucura instalada será escolhida aleatoriamente. Qualquer forma. $100 em ingredientes; 1 semana. Custo: $200/$400.

Juno (Elixir da Inveja): Faz eom que o objetivo sinta uma inveja imensa de qualquer um que tenha inteligência, riqueza, beleza (qualquer dote que o objetivo preze mais) em nível igual ou superior ao seu durante 1D horas. Qualquer forma. $50 em ingredientes; 2 semanas. Custo: $400/$750.

Narcissus (Elixir do Egoísmo): O objetivo não se importará nem um pouco com a opinião ou o bem-estar de ninguém mais a não ser ele próprio durante 1D+1 horas. Durante este tempo, ele se sentirá completamente feliz e satisfeito consigo mesmo. A principal finalidade deste elixir é o combate à depressão! Qualquer forma exceto poção. $20 em ingredientes; 4 semanas. Custo: $750/$1.450.

Nemesis (Elixir do Ódio): O objetivo passa a odiar a todos a quem ele normalmente ama durante 1 hora. Qualquer forma. $125 em ingredientes; 1 semana. Custo: $300/$500.

Phobos (Elixir do Medo): O objetivo sofre os mesmos efeitos da mágica Medo (pág. 56) e também tem direito a um teste de resistência contra o NH do alquimista. Pode ser preparado sob forma de pastilha (produzindo seu efeito normal) ou sob a forma de poção (o objetivo faz seu teste de resistência com um redutor igual a -4). $50 em ingredientes; 1 semana; Custo: $225/ $400.

Philoctetes (Elixir da Fraqueza): A ST do objetivo é reduzida em 3 pontos para cada dose tomada (até 4 doses podem fazer efeito), durante 1D horas. Qualquer forma, sendo que o efeito das pastilhas dura apenas 1D minutos. $50 em ingredientes; 2 semanas. Custo $400/$750.

Priapus (Elixir da Luxúria): O objetivo terá a Desvantagem da Luxúria (MB, pág. 34) durante 1D horas. Qualquer forma. $200 em ingredientes; 10 dias. Custo: $500/$700.

Sisyphus (Elixir da Frustração): Todas as jogadas do objetivo durante o dia ficam submetidas a um redutor igual a -2. Não há limite para o número de doses que pode afetar uma pessoa simultaneamente! Qualquer forma. $100 em ingredientes; 3 semanas. Custo: $650/$1.150.

Tantalus (Elixir da Burrice): A IQ do objetivo é reduzida em 3 pontos para cada dose que ele ingerir (até o limite de 4) durante 1D horas. Qualquer forma, mas o efeito das pastilhas dura apenas 1D minutos. $150 em ingredientes; 2 semanas. Custo: $500/$850.

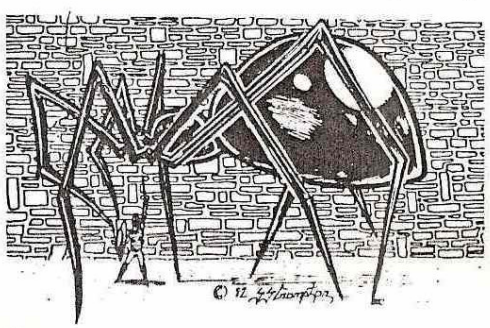
Thanatos (Elixir da Morte): Um veneno que provoca 4D pontos de dano. Um sucesso num teste de HT reduz o dano para 2D. Os sintomas incluem entorpecimento e paralisia. Uma segunda dose só fará efeito se for administrada uma hora após a primeira. Qualquer forma. $100 em ingredientes; 2 semanas. Custo: $500/$800. Ilegal por quase toda parte!

Tithonus (Elixir do Envelhecimento): O objetivo envelhece um ano, permanentemente. Os respectivos testes de envelhecimento devem ser feitos de imediato. Para ser eficaz, o antídoto deve ser aplicado no máximo até 6 horas após o elixir! Qualquer forma. $300 em ingredientes; 3 semanas. Custo: $825/$1.350.

Habilidades Mágicas

Agni (Elixir da Resistência ao Fogo): O objetivo torna-se à prova de fogo, exatamente como no nível mais baixo da mágica Imunidade ao Fogo (pág. 33), durante 1D horas. Existe somente sob a forma de poção. $300 em ingredientes; 1 semana. Custo: $ 500/$700.

Circe (Elixir da Transformação): O objetivo se transforma num animal, como na mágica Metamorfose (pág. 22), durante 2D horas. Observe que pode acontecer de o objetivo ficar preso à forma animal. Se isto ocorrer, tanto o elixir Janus como a mágica Remoção de Maldição o restituirão à sua forma normal. Se o objetivo tomar o elixir de propósito, ele poderá se transformar em qualquer criatura que tenha entre 1/10 e o dobro de seu peso corporal. Se o objetivo tomar o elixir sem o saber, ele se transformará no animal que combina mais com sua personalidade (a critério do GM). Existe somente sob a forma de pó ou poção. $800; 12 semanas. Custo: $3.000/$5.000.



Dædalus (Eligir do Vôo): Dá ao objetivo, durante uma hora, a capacidade de voar como a mágica Voo (pág. 62). Existe na forma de pó e poção. $500 em ingredientes. 10 semanas; -2 sobre o NH. Custo $3.000/$4.700.

Delphi (Elixir da Visão da Verdade): Dá ao objetivo o poder de enxergar auras, como a mágica Aura (pág. 47), durante 1D minutos. Existe somente na forma de ungüento. Deve ser aplicado nos olhos. $200 em ingredientes, 4 semanas. -1 sobre o NH. Custo: $550/$1.300.

Ephialtes (Elixir para Andar sobre a Água): Dá ao objetivo a capacidade de caminhar sobre a água, como se estivesse em terreno seco, durante 3Dx4 minutos. Se o objetivo cair, ele não se molhará. Enquanto estiver sob os efeitos deste elixir, o objetivo não poderá mergulhar nem nadar sob a água, do mesmo modo como ele não é capaz de fazê-lo sob a terra! Somente na forma de poção ou pó. $150 em ingredientes; 3 semanas. Custo: $700/ $1.200.

Odysseus (Elixir da Invisibilidade): O objetivo fica invisível durante 1Dx10 minutos. Somente na forma de poção. $1.000 em ingredientes; 16 semanas; -3 sobre o NH. Custo: $3.000/$6.000. Ilegal em muitos lugares!

Poseidon (Elixir para Respirar Água): O objetivo torna-se capaz de respirar água, como na mágica Respirar Água (pág. 31), durante 1D horas. Somente na forma de poção. $50 em ingredientes; 5 semanas; -1 no NH. Custo: $600/1.100.

Tyche (Elixir da Sorte): O objetivo passa a desfrutar da vantagem Sorte (MB pág. 21) durante 2D horas-de-jogo. Qualquer forma exceto poção. $200 em ingredientes; 6 semanas; -2 sobre o NH. Custo: $1.300/$2.300.

Elixires Medicinais

Æsculapius (Elixir da Vitalidade): Cura toda e qualquer doença que aflija o objetivo além de restaurar 2 pontos de HT. Apenas 1 dose diária será eficaz. Somente sob a forma de poção. $200 em ingredientes; 4 semanas; -1 sobre o NH. Custo: $750/$1.200.

Ceres (Elixir da Fertilidade): O objetivo ficará fértil/potente durante 1 hora. Com a exceção de eunucos e outros desafortunados do gênero, qualquer união natural que venha a ocorrer dentro deste período resultará em filhos. Os cruzamentos incomuns (p.ex., elfos e anões), não resultarão obrigatoriamente em filhos, mesmo com o uso da poção, mas a possibilidade existe... Somente na forma de poção. Este elixir tem um brilho vermelho-rubi, diferente e inconfundível. $1.500 em ingredientes; 20 semanas; -4 sobre o NH. Custo: $6.000/$11.000.

Chiron (Elixir da Cura): Restaura 1D pontos de vida perdidos – ou se a HT estiver com seu valor normal, restaura 2D pontos de fadiga perdidos. Doses repetidas têm o efeito acumulado. Poção ou ungüento. $50; 1 semana. Custo: $120/$250.

Epimenides (Elixir da Letargia): O objetivo cai num sono profundo que dura indefinidamente. Faça um teste de HT por ano; no caso de um sucesso decisivo, o objetivo acordará. Caso contrário, ele só poderá ser reanimado com o elixir Janus. Enquanto estiver sob o efeito do Epimenides, o objetivo não precisará de comida, não será afetado pelas doenças nem envelhecerá, embora os ataques físicos continuem provocando o dano normal. Os ferimentos não se agravarão nem desaparecerão, mas qualquer sangramento terá de ser estancado ou o objetivo se esvairá em sangue até morrer. Em essência, o efeito é igual ao de uma "animação suspensa". $4.500 em ingredientes; 25 semanas. Custo: $9.000/$14.000.

Hebe (Elixir da Juventude): O objetivo rejuvenesce um ano, permanentemente. Somente na forma de poção. $6.000 em ingredientes; 50 semanas; -8 sobre o NH. Custo: $25.000/$60.000+.

Hydra (Elixir da Regeneração): O objetivo precisa esfregar o elixir (somente na forma de ungüento) na pele, no local do ferimento. Restaura um braço ou uma perna (completamente), ou uma mão, um pé, um dedo, etc., ou uma orelha, ou um olho. $300 em ingredientes; 20 semanas; -3 sobre o NH. Custo: $5.000/$11.000.

Janus (Elixir Antídoto): Neutraliza os efeitos de qualquer outro produto alquímico. Uma dose de Janus anulará instantaneamente o efeito de qualquer um dos outros elixires, exceto os de cura. Ele também confere "imunidade" a doses posteriores dos demais elixires, mas apenas por 1D minutos depois de ter sido ingerido! Poção, pó ou ungüento. $250 em ingredientes; 2 semanas; -2 sobre o NH. Custo: $400/$1.000.

Morpheus (Elixir do Sono): O objetivo cairá imediatamente no sono se não for bem sucedido num teste de HT-4. Será impossível acordá-lo (a não ser por meios mágicos) durante 16-HT horas. Depois desse período, o sono volta ao normal; se não for acordado antes, ele dormirá por oito horas consecutivas. Qualquer forma. $50 em ingredientes; 1 semana. Custo: $120/$250.

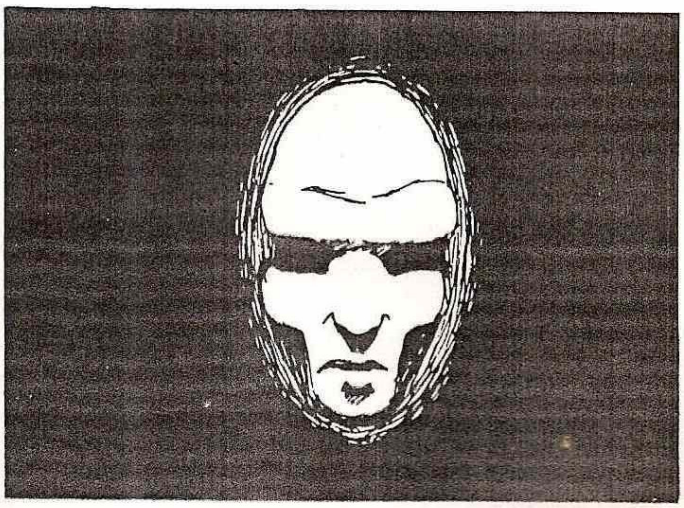
Persephone (Elixir da Ressurreição): Restaura 2D pontos de vida a alguém que tenha acabado de morrer (há menos de 1 hora), e o traz de volta à vida com ST igual a 1! No caso de um objetivo vivo, ele restaura 5D pontos de vida e elimina toda a fadiga. Não funcionará se a cabeça tiver sido destruída, se o corpo tiver sido incinerado ou tiver perdido HTx10 pontos de vida. Somente na forma de poção; deve ser despejada na boca do cadáver; $12.000 em ingredientes; 50 semanas; -5 sobre o NH. Custo: $25.000/$40.000.

Pluto (Elixir da Reanimação): Quando este elixir é esfregado (somente na forma de ungüento) nos lábios de um cadáver, ele responderá à primeira pergunta que lhe for feita, dentro dos limites do conhecimento de que ele dispunha enquanto estava vivo. O cérebro deve estar intacto; se a pessoa estiver morta há mais de 2 dias, será necessário fazer um teste para ver se o elixir funciona. Use um "nível de habilidade básico" igual a 16 e subtraia o número de dias decorridos desde a morte. Evidentemente, um cadáver que tenha sido congelado ou preservado de alguma outra maneira conservar-se-á suscetível por mais tempo.

Se este ungüento tocar uma pessoa *viva*, ela sofrerá imediatamente os efeitos da mágica Visão da Morte (pág. 63) e o elixir estará perdido. $2.000 em ingredientes (muitos dos quais são ilegais em diversos lugares); 12 semanas; -2 sobre o NH. Custo: $4.100/$6.200.

Habilidades Mentais

Apollo (Elixir da Presciência): O objetivo tem uma visão sobre a próxima crise importante ou momento de decisão que deverá ocorrer em sua vida. Isto fica inteiramente a cargo do GM; no entantó, se houver algum perigo pela frente ou alguma decisão importante a ser tomada, seria razoável que a visão fosse de alguma ajuda neste sentido. Somente na forma de pó. $200 em ingredientes; 10 semanas. Custo: $2.000/$3.700.



Epimetheus (Elixir da Memória): O objetivo terá o primeiro nível de Memória Eidética (MB, pág. 20) durante 1 hora. Isto garante apenas o direito ao teste de IQ para lembrar-se de pequenos detalhes. Poção ou pó. $400 em ingredientes; 6 semanas. Custo: $1.500/$2.500.

Orpheus (Elixir do Carisma): O objetivo torna-se carismático por 1D horas. Jogue um dado extra para cada teste de reação. Pó ou ungüento. $100 em ingredientes; 3 semanas; -1 sobre o NH. Custo: $350/$500.

Prometheus (Elixir da Sabedoria): Aumenta 1D pontos na IQ do objetivo durante 1 hora. O aumento no valor da IQ se estende ao uso de perícias e línguas, mas não à realização de mágicas. Poção ou pó. $600 em ingredientes; 5 semanas; -1 sobre o NH. Custo: $1.500/$2.400.

Controle da Mente

Eros (Elixir do Amor ou "poção do amor"): O objetivo se apaixona pelo primeiro elemento do sexo oposto que ele vir. O efeito é permanente, a menos que seja anulado por uma dose de Janus (pág. 90), outra dose de Eros (que fará com que o objetivo se apaixone por alguma outra pessoa), ou pela mágica Remoção de Maldição. Qualquer forma. $600 em ingredientes; 3 semanas; -2 sobre o NH. Custo: $900/$2.000.

Pan (Elixir da Embriaguez): O objetivo fica bêbado, por 1D horas, como na mágica Embriaguez (pág. 57) e tem sua DX e sua IQ submetidas a um redutor igual a -3, durante este período. Ele será um bêbado feliz e carismático (a reação dos outros terá um bônus igual a +1) e se recuperará sem ficar de ressaca. Somente na forma de pó; deve ser tomado misturado ao vinho. $100 em ingredientes; 3 dias. Custo: $130/$300.

Philemon (Elixir da Amizade): A reação de todas as pessoas frente ao objetivo terá um bônus igual a +3 durante 1D horas. Qualquer forma, mas o efeito da pastilha só dura 3D minutos. $300 em ingredientes; 2 semanas. Custo: $550/$1.000.

Perícias e Habilidades Físicas

Argus (Elixir da Visão): Dá um bônus igual a +6 à Visão do objetivo durante 3Dx5 minutos. Somente na forma de ungüento; deve ser aplicado diretamente sobre os olhos. Se forem aplicadas duas doses, a visão do objetivo não ficará mais aguçada, mas ele passará a enxergar objetos invisíveis, como na mágica Ver o Invisível (pág. 50). $250 em ingredientes; 10 dias. Custo: $400/$700.

Marsyas (Elixir da Música): O objetivo recebe um bônus igual a +4 em qualquer perícia musical, ou igual a +3 em qualquer teste de reação à sua música (ele escolhe) por 1D horas. A maioria dos bardos considera isto uma fraude! Qualquer forma, mas o efeito da pastilha dura somente 2D minutos. $150 em ingredientes; 4 dias. Custo: $300/$400.

Syrinx (Elixir da Audição): Dá um bônus igual a +6 à Audição do objetivo. Somente na forma de ungüento; deve ser aplicado diretamente nos ouvidos. $125; 1 semana. Custo: $300/$500.

Vulcan (Elixir do Artesanato): Dá ao objetivo um bônus igual a 1D+1 em qualquer perícia artesanal durante 1D horas; faça jogadas independentes para cada perícia. $400 em ingredientes; 4 semanas; -1 sobre o NH. Custo: $1.100/$1.800.

Outras Habilidades Alquímicas

Identificação de Objetos Encantados

Um alquimista não é capaz de identificar magia com a mesma precisão que um mago o faz. Porém, gastando uma hora e sendo bem sucedido num teste de Alquimia-2, um alquimista será capaz de dizer se um objeto é encantado ou não. Um sucesso decisivo dará uma idéia sobre a natureza do encantamento. O processo demanda $50 em ingredientes. Ele não afeta o objeto que está sendo testado – mas, no caso de uma falha crítica, aquele objeto poderá acabar sendo borrifado por ácido ou lambido pelo fogo. O resultado depende do objeto.

Transformação de Chumbo em Ouro

A crença popular é de que esta é a principal meta da alquimia. Na verdade, poucos alquimistas se incomodam em tentá-lo. No entanto, sempre existem aqueles que buscam encontrar ou criar a "pedra filosofal", um objeto ou substância fabulosa, com a qual os metais básicos podem ser transformados em ouro... e sempre há boatos sobre bibliotecas perdidas que escondem formulários que indicam o caminho. O GM é quem deve decidir sobre a veracidade de tais boatos.

Química Elementar

A perícia Química tem valor pré-definido como Alquimia-3; um alquimista é um químico de um tipo muito especial! Este nível é pré-definido em termos de conhecimentos genéricos; um alquimista não é capaz de realizar uma análise química completa, mas pode, por exemplo, ser capaz de reconhecer substâncias químicas pelo seu aspecto, cheiro, etc. Os alquimistas medievais faziam muitas de suas análises pelo *paladar*, prática hoje considerada no mínimo como imprudente...

7 Personagens

Existem vários tipos possíveis de personagens, e maneiras diferentes de estruturar cada um deles. Todos os magos têm algo em comum, quer eles sejam escolásticos silenciosos especializados em adivinhações, ou um teleportador furioso com uma alabarda flamejante... Além disso, personagens não-humanos (como os elfos) e as criaturas mais-do-que-humanas, como os licantropos, são perfeitamente compatíveis com mundos mágicos.

Nível de Habilidade Básico

Um dos "atributos" mais importantes de um feiticeiro é o seu *nível de habilidade básico*, que é igual a IQ + Aptidão Mágica + os bônus devidos à Memória Eidética (se houver), menos 2. Este é seu nível de habilidade em qualquer mágica normal na qual ele tenha gasto 1 ponto (o mínimo). Como é pouco provável que um feiticeiro que conheça muitas mágicas possa se dar ao luxo de aplicar mais do que um ponto em cada uma delas, a maioria será conhecida neste nível. A maioria dos magos vai querer ter um nível de habilidade básico no mínimo igual a 12, de modo que seja necessário gastar apenas 1 ponto em cada pré-requisito.

Exemplos: Voss, o mago, tem IQ igual a 15 e 3 níveis de Aptidão Mágica. Seu nível de habilidade básico é 16. Cornelius tem IQ igual a 13, 2 níveis de Aptidão Mágica e o primeiro nível de Memória Eidética. Seu NH básico é 14.

A Construção de um Personagem Feiticeiro

Além das considerações normais acerca de um personagem novo (antecedentes, desvantagens, história do personagem, como ele gosta de comer seus ovos, etc.), o criador de um mágico deve decidir o tipo, número e o nível de habilidade das mágicas que ele vai conhecer. Isto ajudará a determinar os atributos e vantagens do personagem.

Por outro lado, um jogador também pode decidir todos os detalhes sobre seu personagem, *exceto* as mágicas, Aptidão Mágica e IQ, podendo então comprá-las com o que quer que lhe tenha restado em pontos. Um feiticeiro que não vá muito além de fazer mágicas pode se dar ao luxo de ter os atributos ST, DX e HT em níveis mais baixos do que um personagem mais equilibrado. Existem vários "intercâmbios" entre mágicas e outras perícias, e uma boa concepção de personagem pode ajudar um jogador a decidir quais os mais adequados.

Exemplo: Um jogador decide que ele quer um feiticeiro clássico da literatura: de barbas longas, meia-idade, talvez impulsivo ou mau-humorado e muito pouco familiarizado com perícias físicas. Ele seleciona 40 pontos em desvantagens, 5 peculiaridades e escolhe seus atributos físicos: ST 9, DX 10, HT 10. Ele reserva 10 pontos para outras perícias, deixando 145 pontos para as mágicas. Ele gasta 125 pontos comprando Aptidão Mágica em nível 3, Alfabetização e uma IQ igual a 16, o que lhe dá um nível de habilidade básico (veja acima) igual a 17.

Com os 20 pontos que sobraram para as mágicas ele pode optar por ter 20 mágicas em nível 17, ou uma em nível 21 e outras 12 com NH 17, ou qualquer outra combinação. Embora ele não seja fisicamente bem dotado para enfrentar uma briga ou um combate, o seu intelecto privilegiado e a sua Aptidão Mágica lhe permitem fazer mágicas com rapidez, além do que ele terá muito talento com perícias mentais.

Vantagens

Algumas vantagens são especialmente importantes para os feiticeiros. Observe, também, que o fato de se pertencer a uma raça mágica ou não-humana pode ser uma vantagem, em função das habilidades inerentes (v. pág. 97).

Abençoado *10 ou 20 pontos (v. pág. 85)*

Clericato *Variável (v. pág. 84 e MB, pág. 19)*

Em alguns universos ficcionais, os clérigos têm poderes mágicos incomparáveis. A descrição não-mágica desta vantagem pode ser encontrada no MB, pág. 19. É o GM quem decide se os clérigos terão ou não quaisquer habilidades especiais em seu mundo (v. pág. 84). Em caso afirmativo, o custo dessa vantagem deverá ser definido de modo compatível com isto.

Magia Intrínseca *Variável; v. pág. 86*

Alfabetização *Variável; v. MB, pág. 21*

Num mundo de cultura medieval, a Alfabetização custa 10 pontos. Mesmo assim, na maioria dos casos é muito mais "lucrativo" construir um mago alfabetizado. Um feiticeiro analfabeto não é capaz de aprender nenhuma mágica sem um instrutor. Qualquer mágica mais complexa, que exija como pré-requisito uma Aptidão Mágica maior ou igual a 2 ou IQ maior ou igual a 13, irá, além de tudo, levar o dobro do tempo para ser aprendida – isto é, o dobro de pontos de personagem (no mínimo 2). As outras mágicas são aprendidas normalmente. Observe que algumas mágicas têm dois conjuntos de pré-requisitos possíveis. Se uma determinada mágica tem Aptidão Mágica 2+ ou IQ 13+ como pré-requisito, então ela também levará o dobro do tempo para ser aprendida. Mas, se houver *alguma* forma de aprender a mágica sem Aptidão Mágica 2+ ou IQ 13+, ela será aprendida no tempo normal. *Exemplo*: Escudo Anti-projéteis tem como pré-requisito Aporte ou Escudo. Escudo precisa de Aptidão 2, mas Aporte não. Conseqüentemente, Escudo Anti-projéteis não precisa de Aptidão Mágica 2.

Aptidão Mágica *15 pontos para o primeiro nível; 10 pontos/nível a partir daí*

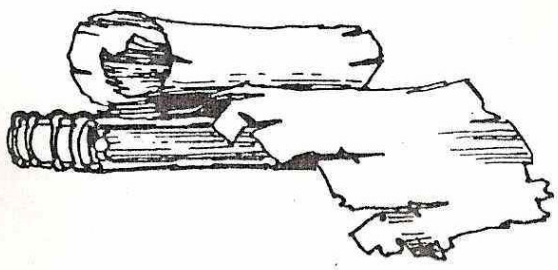
Uma pessoa dotada de Aptidão Mágica é chamada de *mago*. Sendo um mago, você recebe um bônus no aprendizado de qualquer mágica. Muitas mágicas *só podem* ser aprendidas por um mago. Num mundo de intensidade de mana normal apenas os magos são capazes de realizar mágicas, embora em um mundo de nível de mana alto *qualquer pessoa* seja capaz de fazer mágicas.

Em um mundo mágico, todos aqueles que puderem detectar sua aura (pág. 47 e MB pág. 162) o reconhecerão como um mago e saberão seu nível de Aptidão mágica. Evidentemente, se você pertencer a uma cultura não-mágica, não será capaz de fazer nenhuma operação, mas ainda será capaz de aprendê-las com mais facilidade se tiver uma oportunidade.

Quando aprender qualquer operação mágica, você o fará como se sua Inteligência fosse igual a (IQ+Aptidão). *Exemplo*: Você tem IQ 14 e Aptidão Mágica 3. Você aprende mágicas como se sua IQ fosse igual a 17!

Além disso, o GM fará um teste contra a sua IQ+Aptidão toda vez que você *vir* um objeto encantado pela primeira vez, e outro quando *tocá-lo* pela primeira vez. No caso de um sucesso, você saberá intuitivamente que ele é encantado. Um resultado igual a 3 ou 4 dirá, também, se a magia é salutar ou perigosa e qual a sua intensidade. *Exemplo*: Se você tiver IQ igual a 13 e 3 níveis de Aptidão Mágica, você reconhecerá um objeto encantado com qualquer resultado menor ou igual a 16. Se o resultado for uma falha, o GM simplesmente não lhe dirá nada.

Note que o uso desta vantagem poderá ser complicado para um personagem de um cenário sem magia, como a Terra do século XX. Tal



personagem ainda terá a capacidade de detectar a magia, mas até que ele ganhe experiência com ela, o GM não deverá dizer "Aquele ídolo é mágico" e sim "Aquele ídolo tem uma aparência muito estranha para você, muito sinistra. Você sente que há algo de especial em relação a ele". Personagens sem Aptidão Mágica não terão direito a *nenhum* teste para detectar objetos encantados.

Custo: 15 pontos para o primeiro nível de Aptidão; 10 para cada nível subseqüente até um máximo de 3 níveis. Observe que, se o personagem assumir uma limitação (veja a seguir), o custo diminuirá.

Abascanto (Resistência à Magia) ***2 pontos por nível (v. pág. 13)***

Você tem mais chance de não ser afetado pela maioria dos tipos de magia. Note que esta vantagem não pode ser combinada com Aptidão Mágica. Não é possível ter aptidão para a magia e ao mesmo tempo ser resistente a ela. Na verdade, se você tiver Resistência à Magia não será capaz de realizar nenhuma mágica (embora ainda possa usar armas mágicas). Também não é possível "desligar" esta vantagem para permitir que uma mágica benéfica seja feita sobre você.

Seu nível de Resistência à Magia será subtraído diretamente do nível de habilidade de quem realizar qualquer operação que o tenha como objetivo, exceto nas mágicas de área e de projétil. No caso de você optar por resistir a uma mágica, seu Abascanto melhorará suas chances no teste de Resistência.

O Abascanto e seu nível podem ser detectados com precisão por qualquer mago que olhe para sua aura ou por qualquer um que faça uma mágica em você (*depois* dela ter sido feita).

Esta vantagem não o protege contra: (a) mágicas de projétil; (b) mágicas de área que não podem ser resistidas; (c) ataques com armas mágicas; (d) mágicas de informação que não sejam realizadas diretamente sobre você (ex.: Bola de Cristal).

Status Social ***Veja MB, pág. 18***

Se a magia for comum, os magos serão, em sua maioria, honestos homens de negócios. No entanto, num mundo onde a magia é rara, é possível que a Aptidão Mágica seja o caminho certo para a fama e a fortuna. Nestas circunstâncias, o GM pode exigir que os PCs feiticeiros comprem o nível apropriado de Status, ou tenham uma história que explique o fato deles *não serem* cidadãos importantes.

Antecedentes Incomuns ***Veja MB, pág. 23***

Ser um mago num mundo onde a magia não seja de conhecimento geral seria uma coisa digna de nota (normalmente uma vantagem Antecedentes Muito Incomuns, cujo valor é 20 pontos). Por outro lado, num mundo mágico, o acesso a mágicas pouco conhecidas ou incomuns, ou o fato de não estar sujeito às mesmas limitações que outros magos, pode se constituir numa vantagem de Antecedentes Incomuns de 10 pontos.

Riqueza ***Veja MB, pág. 16***

Poucos feiticeiros "estabelecidos" gozarão meramente de um nível comum de riqueza! Tenha isto em mente quando estiver criando um personagem. É evidente que um feiticeiro mercenário não pode ser muito rico, e que um aprendiz terá, no máximo, um nível equivalente a Batalhador.

Desvantagens

Qualquer uma das desvantagens descritas no *Módulo Básico* pode ajudar na construção de um feiticeiro interessante, com a provável exceção da manafobia (medo de magia!). Em alguns mundos, todos os magos têm uma Reputação ruim ou qualquer outra desvantagem "automática". Estas desvantagens não devem ser levadas em conta no cálculo do limite de 40 pontos em desvantagens.

Os feiticeiros também podem escolher qualquer uma das várias *limitações* que podem afetar a sua Aptidão Mágica. Estas desvantagens são exclusivas para feiticeiros. Elas provocam uma redução no custo da Aptidão Mágica. Assim, por exemplo, um mago solitário paga apenas 10 pontos por um nível de Aptidão e 6 pontos para cada nível adicional. Nenhum mago pode escolher mais do que uma dessas limitações.

Os GMs podem criar novas limitações para a Aptidão Mágica, sempre mantendo os custos compatíveis com os já existentes. "Não funciona sobre criaturas vivas" é uma limitação muito maior do que "Não funciona com mulheres", por exemplo. Sugerimos que nenhuma limitação, por maior que seja, venha a reduzir o custo da Aptidão Mágica para valores inferiores a 5 pontos para o primeiro nível e 3 para os subseqüentes.

Uma Única Escola ***Custo: 10 pontos para o primeiro nível 6 pontos/nível a partir daí***

A Aptidão Mágica do mago só funciona com as mágicas de uma única escola e com a mágica Recuperação de Força. Ele poderá aprender outras mágicas, mas o fará como se fosse um não-mago (e só poderá fazê-las em uma área com nível de mana alto). Ele pode usar estas mágicas como pré-requisitos para as mágicas de sua própria escola, mesmo que não seja capaz de realizá-las.

Ele não será capaz de detectar objetos encantados, a menos que eles contenham pelo menos uma mágica de sua escola. Neste caso, ele faz normalmente os teste de detecção à primeira vista e ao primeiro toque.

Se a AM funcionar para uma das escolas Elementais, diremos que o mago é "seletivo" para aquela escola e "antagônico" com relação à escola oposta: Fogo se opõe à Água e a Terra se opõe ao Ar. Se você for seletivo para um elemento, então *deverá* representar o fato, mostrando uma profunda antipatia pelo elemento oposto, ou então perder pontos por não atuar convenientemente. Magos do fogo, por exemplo, não nadarão a não ser em último caso, e magos do ar detestam se arrastar dentro de túneis. As reações dos elementais daquele elemento receberão um bônus igual a +1 enquanto que as dos elementais opostos terão um redutor igual a -3.

Aptidão Mágica Solitária ***Custo: 10 pontos pelo primeiro nível 6 pontos/nível a partir daí***

Suas habilidades mágicas estarão submetidas a um redutor igual a -3 para cada pessoa (ou ser inteligente) que estiver num raio de 5 metros e a um redutor igual a -6 para qualquer um que o esteja tocando. Acredita-se que isto represente, na verdade, um grau de sensibilidade mágica tão elevado que ele é perturbado pela "agitação" provocada no mana pelos seres humanos.

Como uma espécie de compensação, um mago com esta desvantagem tem direito a um teste de IQ toda vez que alguém entra ou sai da área de 5 metros à sua volta, para ver se ele percebe. Mas isto só funciona no caso de uma única pessoa. Se já houver alguém parado perto do mago, ele não perceberá a aproximação de outra.

Aptidão Mágica Seletiva ao Sol ***Custo: 8 pontos pelo primeiro nível 5 pontos/nível a partir daí***

Um mago seletivo ao sol só pode usar seus poderes quando o sol está no céu – normalmente das 6 da manhã às 6 da tarde. Estes magos perdem seus poderes durante os eclipses solares! O efeito de outros eventos astronômicos (um planeta com dois sóis por exemplo) é deixado a cargo do GM. Depois que o sol se põe, o mago-do-sol fica sem *nenhuma* de suas habilidades mágicas, embora a observação de sua aura ainda revele que ele é um mago-do-sol.

Este tipo de mago não é afetado pelo fato de estar no interior de um edifício, sob o solo e situações similares. O que importa é a posição do sol. Ele automaticamente saberá (se estiver acordado), quando falta um minuto para o nascer ou o pôr-do-sol.

Aptidão Mágica Seletiva às Estrelas ***Custo: 8pontos pelo primeiro nível; 5 pontos/nível a partir daí***

Um mago-das-estrelas (ou mago-do-escuro) funciona exatamente como o mago-do-sol, mas dispõe de seus poderes exatamente no período oposto – normalmente das 6 da tarde às 6 da manhã e durante os eclipses.

Aptidão Mágica Seletiva à Lua ***Custo: 8 pontos pelo primeiro nível; 5 pontos/nível a partir daí***

Um mago-da-lua só tem poderes quando a lua está no céu; isto muda todo dia, mas a média corresponde à metade do tempo. Uma solução

simples: assumir que a lua nasce e se põe uma hora antes a cada dia. Durante os eclipses solares, os magos-da-lua recebem um bônus igual a +5! No mais, seus poderes são iguais aos dos magos-do-sol e das estrelas.

Ou, o GM poderá manter um registro das *fases* da lua, se preferir mais realismo. Assim, os poderes do mago-da-lua aumentam e diminuem conforme a fase. Durante a lua cheia, todos seus testes serão feitos com um bônus igual a +3; +2 durante os dois dias anteriores e posteriores; +1 para os dois anteriores e posteriores subseqüentes. Nas noites de lua nova e nos cinco dias antes e após a lua nova, eles não têm nenhum poder. No resto do tempo, seu poder é normal (eles ainda recebem um bônus igual a +5 durante os eclipses solares).

Novas Perícias

Cada uma destas perícias está associada com uma mágica em particular, mas tanto uma quanto a outra são compradas em separado. Você *pode* aprender uma perícia para uma mágica que não conhece, desde que tenha alguma maneira de fazê-la (p.ex., um objeto encantado).

Percepção do Corpo (Física/Difícil) ***Pré-definido como DX-6 ou Acrobacia-3***

Esta é a habilidade de se ajustar rapidamente após uma translocação ou um teleporte; deve-se usar um redutor igual a -2 se o personagem estiver mudando de direção, e um igual a -5 (!!) se estiver mudando da posição vertical para a horizontal ou vice-versa! Lembre-se que você não pode mudar de *posição* num teleporte.

Um sucesso em seu teste significa que você poderá agir normalmente em seu próximo turno. Uma falha significa desorientação – fora a defesa, nenhuma outra ação é possível por 1 turno. Uma falha crítica significa que você cai e fica fisicamente atordoado. Modificadores: +3 se tiver Senso de Direção.

Sopro Mágico (Física/Fácil) ***Pré-definido como DX-2***

Esta é a habilidade de atingir um alvo com a mágica Sopro de Fogo ou qualquer outra mágica que funcione como uma arma de sopro. Você precisa estar de frente para seu alvo. Esta manobra é tratada mais como um ataque normal num combate de perto (ou uma finta) do que um ataque à distância. É possível se esquivar de ou bloquear este ataque, mas não apará-lo. É necessário fazer um teste independente em cada turno.

Jato Mágico (Física/Fácil) ***Pré-definido como DX-4***

É a habilidade de se atingir um alvo com qualquer mágica de jato (ex.: Jato de Fogo, Jato de Água, Jato de Ar). É possível executar ataques por trás, assim como com as armas de ataque de perto; no mais vale o que está descrito para Sopro Mágico.

Arremesso de Mágica (Física/Fácil) ***Pré-definido como DX-3 Arremesso, ou Arremesso de Mágica (outra mágica)-2***

Esta é a perícia usada para atingir um alvo com uma mágica de projétil depois dela ter sido criada (v. pág. 11). Todas as regras e modificadores normais válidos para armas de longo alcance devem ser aplicados. Cada mágica de projétil usa uma perícia diferente, com exceção de Bola de Fogo e Bola de Fogo Explosiva, que são, ambas, arremessadas com a perícia Arremesso de Bola de Fogo, e Projétil de Pedra/Esfera de Gelo que usam a mesma perícia Arremesso. Repare que "arremesso" não é um nome totalmente acurado para esta perícia. As mágicas de projétil voam por conta própria depois de liberadas, independente da ST do operador. A perícia Arremesso de Mágica na verdade ajuda o operador a *direcionar* o projétil.

Dinheiro e Equipamentos

Quando se está criando um personagem para um mundo onde existe magia, é importante estar atento ao sistema de magia, mesmo que o seu personagem não seja um feiticeiro. A presença da magia e de objetos encantados pode influir na decisão sobre que tipo de equipamento é necessário ou desejável, assim como os tipos de emprego disponíveis.

O GM deve preparar uma lista com os objetos encantados e equipamentos mais comuns. Isto ajudará a elaborar o personagem mais rapidamente. O custo dos itens na lista deverá refletir a disponibilidade geral dos objetos encantados ("comuns" ou "raros"), assim como as despesas de transporte, remarcações, etc., a partir dos custos existentes nas tabelas de objetos encantados.



Equipando um Mago

Armas: É muito conveniente ter uma espada à mão quando suas mágicas não estão dando conta do recado. No entanto, o uso correto de uma arma de mão exige muito treino. Só que, se você empregar muitos pontos em perícias com armas, terá menos para gastar em mágicas. Num mundo de tecnologia mais avançada, um revolver seria o tipo de coisa indicada para um mago ter consigo... provavelmente seria a última coisa que os mágicos inimigos esperariam!

Cajado: Um bastão ou qualquer outra arma encantada com a mágica Cajado (v. pág. 41) pode ser muito útil. Ele pode ser usado como arma, para o "Toque do Mago", ou para diminuir os redutores devido a distância, pelo fato de aumentar o seu alcance. Apontar com o cajado reduz a distância em 1 hex.

Armadura: Um mago *pode* usar armadura... mas, a menos que ele seja muito forte, ela irá retardá-lo drasticamente. Um mago com ST 9 estará transportando uma Carga Pesada mesmo que esteja usando apenas uma armadura mista de placas/cota, e uma carga Muito Pesada se for uma armadura de placas reforçada. Com os redutores de Deslocamento devido à carga e o custo adicional em Fadiga depois de uma batalha, não é de admirar que a maioria dos magos use apenas uma loriga de couro.

Como regra opcional, os GMs podem *proibir* os magos de usarem armaduras ou transportarem qualquer outro equipamento que contenha ferro – a teoria da magia sobre o "ferro frio". Esta é uma regra alternativa interessante, mas ela não é realmente necessária para manter o equilíbrio.

Escudo: Numa situação de combate de baixo nível tecnológico, um escudo pode ser de grande ajuda nas suas jogadas de defesa. Você não deverá pegar um escudo se precisar de sua mão esquerda livre para fazer mágicas (v. pág. 7). Isto depende muito da concepção do personagem: o seu mago irá lutar na linha de frente, lançar mágicas da retaguarda, ou ficar a quilômetros de distância da frente de batalha?

Gemas de Energia: Pode ser muito conveniente ter à mão outra fonte de energia além do seu próprio corpo. Até mesmo uma gema pequena, de 2 ou 3 pontos pode ser útil numa situação de aperto, e freqüentemente se necessita de uma gema de tamanho médio para se poder fazer mágicas do tipo Regeneração sem nocautear a si próprio.

Objetos Encantados: Se os objetos encantados forem artigos corriqueiros, os personagens poderão comprá-los. Caso contrário, os feiticeiros só poderão começar com aqueles objetos que souberem fazer. O custo destes objetos é igual ao custo do material, mais o custo de manutenção do mago durante o tempo necessário para a fabricação do objeto. O GM precisa dar sua aprovação para qualquer objeto encantado com o qual o jogador queira que seu personagem comece!

Outros Equipamentos: Qualquer um (e não apenas um mago) deveria ter uma sacola ou algibeira para pilhagem, o "kit básico pessoal" de viagem e uma adaga para emergências. Todo o resto é opcional, dependendo de suas perícias e da situação.

Equipando um Não-Mago

Se seu personagem vai ser um guerreiro, pense um pouco sobre os tipos de armadura e armas mágicas que estão à disposição. Os mercadores podem desejar proteção mágica, ou poderão querer comerciar com produtos mágicos. Os ladrões encontrarão diversos objetos encantados de grande utilidade, embora poucos personagens iniciantes tenham o suficiente para adquiri-los.

Independente do tipo de personagem que você está criando, existe um número grande o suficiente de artigos úteis à disposição para justificar uma boa olhada nas descrições das mágicas e das poções.

Empregos para Mágicos

Na maioria dos mundos, um mago habilidoso é capaz de ganhar um bom dinheiro. Veja as regras gerais sobre empregos na pág. 192 do MB. Qualquer emprego (exceto o de "aprendiz") na área de magia pode ser "freelance".

Um mago vivendo numa cidade de tamanho médio ganha de $15 a $20 por dia – o mesmo que qualquer outro artesão. Um encantador ou alquimista ganha algo em torno de $25 por dia. Estes valores indicam que a magia é comum neste mundo. Se ela fosse rara, todos os empregos ascenderiam um nível de riqueza. Se a magia for *muito* rara, mas socialmente aceita, todos os empregos subirão dois níveis e os empregos que estiverem acima de "Rico" receberão o dobro do pagamento.

A magia também pode ser útil nos empregos "convencionais", chegando algumas vezes a substituir os pré-requisitos de certas perícias. O GM decide o quê um mágico é capaz de fazer nestes casos e quanto ele ganha.

Um feiticeiro que saiba criar objetos encantados deveria especificar o que ele está fabricado e atuar de modo convincente na sua tentativa de vender suas criações! É desnecessário dizer que ninguém é capaz de criar objetos encantados e ao mesmo tempo sair por aí se aventurando. As fórmulas de preço descritas no capítulo 2 assumem que os encantadores ganham cerca de $25 por dia; se os magos ganharem mais, os preços dos objetos encantados crescerão na mesma proporção.

Emprego (Pré-requisitos) Salário Mensal	*Teste*	*Falha Crítica*
Batalhador		
Aprendiz (Aptidão Mágica 1+ ou IQ 12+);$100 mais custo de vida	IQ	EP/4D
"Mago caipira" de vila (NH total c/mágicas=no mín. 80);$400.	IQ-1	3D/EP,5D
Mago Ladrão (nenhum);$400	Melhor perícia de Ladrão (escolha do GM)-2	3D,preso/6D,preso
Médios		
Guarda ou soldado (NH total em perícias de Combate=no mín.100);$600.	Melhor mágica de combate-2	3D/EP,5D
Feiticeiro de cidade (NH total c/mágicas=no mín.100);$500.	IQ	-2S/-1S,4D,EP
Confortável		
Encantador (Encantar 15+;no mín. 100 de NH total c/outras mágicas úteis);$50 x NH em Encantar.	Encantar-1	-3S,3D/-4S,5D,EP
Alquimista (Alquimia 14+);$50 x NH em Alquimia.	Alquimia-1	-2S,3D/-3S,5D,EP
Mago da Corte (NH total c/mágicas=no mín.200; Status 1+; Diplomacia,Política ou Trato Social 15+);$20 x total dos 3 NHs .	Melhor PR	-2S,3D/-3S,5D,EP
Rico		
Mestre Encantador (Encantar 20+;NH total c/outras mágicas úteis=no mín.200) $75 x NH em Encantar.	Encantar-2	-4S,3D/-5S,5D,EP
Chefe de Guilda ou Mago Principal da Corte (NH c/ mágicas=no mín.400;Status 2+; Diplomacia,Política ou Trato Social 15+); $30 x total dos 3 NHs acima.	Melhor PR-2	-3S,3D/-4S,6D,EP

Tipos de Personagens de Mágicos

Quando você for escolher as suas mágicas, uma das coisas mais importantes a decidir é se você pretende ser capaz de se virar sozinho em combate. Fazer uma manobra Concentrar enquanto alguém está brandindo uma espada em sua direção é uma ótima maneira de ser morto. Se você pretende usar magia em combate, então é melhor você ser muito bom nisso.

Mas, nem toda aventura envolve combates e nem todos os magos precisam lutar. Existem muitos outros tipos interessantes de personagens que são magos... Relacionamos diversas sugestões a seguir. Note que muitas destas descrições são estereótipos e que muitos personagens interessantes podem ser criados *invertendo-se* parte delas. Que tal um aprendiz que seja *velho*? E um mago escolástico que seja dado à boemia? Que dizer de um João-de-uma-mágica-só que não seja de combate? Seja criativo!

Aprendiz

O aprendiz é um aluno de um feiticeiro, que troca serviços por instrução. Tradicionalmente, as principais características de um aprendiz são a inexperiência, a juventude, a inteligência e o entusiasmo. Na maioria dos casos, o seu mago-instrutor será também um Patrono. GMs: Se o seu grupo tem um jogador novo, pode ser muito adequado deixá-lo criar um aprendiz como personagem. Ou, se desejar um combatente, o novo jogador poderá ser o escudeiro de um jogador mais experiente.

Mago de Combate

Este é o especialista em batalhas. Seus atributos básicos deverão ser bem equilibrados: ST para a fadiga, HT para suportar ferimentos, DX para apontar mágicas de projétil, IQ para aprender mágicas! A Escola do Fogo contém uma seleção particularmente interessante de mágicas de combate, porém há muitas outras.

Mágicas de Bloqueio, tais como Braço de Ferro e Translocação, podem ser úteis para a defesa – mas, como você só pode fazer uma em cada turno, é perigoso enfrentar muitos adversários ao mesmo tempo. 20 a 30 pontos gastos em mágicas de combate deveriam lhe dar habilidade de combate suficiente, desde que sua armadura e suas defesas físicas sejam adequadas.

A Escola de Controle do Corpo contém várias mágicas ofensivas, e não devemos esquecer a mágica Imunidade à Dor.

Ajudar sua própria equipe, ao invés de ferir o inimigo também é uma outra opção. Invisibilidade, Penumbra, Armadura, Escudo, Escudo Anti-projétil são todas mágicas utilizáveis defensivamente. Apressar, Acelerar, Destreza, Força e Vigor, são mágicas que podem ajudar seus companheiros numa luta. Talvez as mágicas mais úteis para o resto do grupo sejam as de Cura, de modo que um golpe não seja poderoso o suficiente para nocautear alguém por uma semana.

João-de-Uma-Mágica-Só

Este é um tipo especial de mago de combate – o personagem que conhece apenas uma mágica de combate efetiva, num nível *tão elevado*, que não precisa se concentrar para fazê-la. Deste modo, a mágica pode ser realizada instantaneamente. Isto também diminuirá bastante o custo, ou até mesmo o eliminará (o que é bastante conveniente numa luta prolongada). Jato de Fogo 21, Desidratar 25 e Toque Mortal 21 são exemplos de boas escolhas quando se pretende provocar danos diretos. Trança-pés 21, Teleporte 21, Torpor 25 e muitas outras mágicas são úteis para desorientar os adversários numa luta. As mágicas de projétil também podem ser usadas, embora o tempo necessário para fazê-las seja em geral maior.

Alguns GMs consideram este tipo de personagem um insulto. O GM pode simplesmente proibir mágicas com níveis de habilidade de 20, caso elas se tornem um problema. No entanto, existem outras maneiras, talvez mais realistas, de se lidar com esse tipo de problema. Na verdade, se a magia fosse realmente possível, algumas pessoas *dominariam* uma

única mágica. Porém, estas pessoas logo se tornariam conhecidas. Assim, um mago-de-fogo acabaria por ver-se frente a frente com um inimigo imune ao fogo! Além disso, se João-de-Uma-Mágica-Só negligenciar suas *defesas*, o seu ataque será de pouca utilidade. No conjunto, um personagem univalente como este pode ser bem sucedido (e muito engraçado) em "dungeons", mas muito menos viável em uma verdadeira campanha de RPG – ele poderá ter problemas em conseguir seu sustento!

Por último, devemos lembrar que um estudante sem supervisor aprende na metade da velocidade. Se um personagem for o melhor artista da cidade com a mágica Jato de Fogo, seu desenvolvimento será vagaroso porque não há ninguém ali com habilidade maior que a sua para ensiná-lo. Os GMs podem se valer desse expediente para controlar personagens que eles considerem abusivos (v. pág. 5).

Guarda-costas

Este é outro tipo especial de mago de combate. Suas mágicas são escolhidas visando proteger um cliente e contra-atacar um inimigo. Todas as mágicas da Escola de Proteção e Advertência são de grande utilidade para este caso.

Mago Amador

Este mágico é um *faz-tudo*. Ele não permanece em nenhuma escola tempo suficiente para aprender as mágicas avançadas... mas ele conhece umas quantas mágicas de muitas e muitas delas! Ele pode ser um amador em outros campos diferentes da magia, com uns poucos pontos de personagem aplicados em uma dúzia de perícias.

Recreador

Este personagem combina perícias de Trovador ou músico com mágicas espetaculosas como as de Ilusão e Criação, Vozes, eventualmente algumas mágicas Elementais e possivelmente Aporte ou Levitação. Ele pode ganhar a vida como bobo da corte, ou como um artista intinerante (neste último caso, suas apresentações podem ser uma cobertura para ações de roubo ou espionagem!).

Curandeiro

Este personagem não deverá conhecer apenas as mágicas de cura, mas também dispor de alguns conhecimentos médicos "convencionais". Dependendo da especialidade escolhida pelo curandeiro, as mágicas de controle da mente e do corpo também podem ser úteis e adequadas.

Ele (ou ela!) também pode ser um clérigo (com a vantagem do Clericato). O GM deve exigir de um curandeiro muito habilidoso que ele assuma ou uma Reputação ou um nível de Status Social; os curandeiros são respeitados universalmente.

O curandeiro e o necromante são inimigos naturais, mas seus conhecimentos estão intimamente relacionados!

Mago Caipira

Este é um termo depreciativo usado pelos magos de combate e escolásticos, para designar seus confrades do campo. O feiticeiro de uma vila pode ser muito experiente, mas suas mágicas serão aquelas de utilidade para seus vizinhos: Controle de Animais, Controle de Plantas, Alimento, Cura comum e talvez até mágicas Elementais e, evidentemente, Fazer e Anular Mágicas. Se ele conhecer uma mágica de combate para sua auto-defesa, ela provavelmente estará tão enferrujada quanto a espada pendurada sobre a cornija da lareira da casa de seu primo.

Mercador

A magia pode ser uma grande vantagem para um mercador. Várias ilusões (para fazer com que as mercadorias tenham uma aparência melhor) são muito comuns. Remendar é uma mágica usada por magos desonestos, enquanto que Restaurar é usada pelos honestos. Veracidade e Persuasão dão uma vantagem nas negociações; Detectar/Analisar Mágica e História ajudam a determinar o valor de um objeto. Alguns mercadores-magos se especializam em mercadorias mágicas. Outros preferem negociar produtos convencionais, na esperança de que seus clientes estejam menos acostumados à magia e, por isso, sejam mais fáceis de enganar...

Necromante

Um necromante é um feiticeiro que trabalha com a força da morte e dos mortos. Um camponês imagina que todos os necromantes sejam altos e magros, vestidos em batas negras e servidos por zumbis apodrecidos. Por isso, é apropriado para um necromante assumir uma Reputação ruim. Na realidade, a maioria dos necromantes está mais em busca de conhecimento do que de poder. Seja como for, um necromante habilidoso é sempre um adversário perigoso, pois se ele o matar, a vingança estará apenas começando...

Escolástico

O mago-escolástico tradicional é um recluso barbudo. Seus poderes prolongam sua vida enormemente, mas ele usa os anos adicionais apenas para continuar estudando. Ele pode ser um pesquisador, tentando aprimorar uma mágica nova ou em busca de uma antiga fórmula perdida. Ou ele pode ser um guerreiro asceta, desenvolvendo lentamente suas habilidades com as mágicas letais. Mas ele pode, também, simplesmente ser um Mago Amador que vive há tanto tempo, que seus conhecimentos são tão numerosos, quanto amplos.

Este tipo de personagem não serve como PC iniciante, pois seu valor em pontos é muito alto. Mas ele pode ser o Patrono de um PC aprendiz, ou o empregador de uma equipe que ele manda em busca de ovos de basilisco ("E prestem atenção! Precisa ser do basilisco *púrpura*, e não dos vermelhos, que existem por aí aos montes!"), ou até mesmo o *objeto* de uma busca, aquela pessoa que tem a informação de que o grupo precisa.

Espião

Existem diversas maneiras de criar um mago do tipo espião. Entre as mágicas de interesse incluem-se todos os tipos de ilusões; mágicas de telepatia e controle; mágicas de informação, principalmente Aura, Visão de Magia e Geovisão; e todas as outras coisas que possam ser úteis a um ladrão (v. abaixo).

Um espião dotado de poderes mágicos é um sujeito assustador e cheio de truques. Uma Reputação *ruim* seria uma desvantagem apropriada; mesmo seus amigos e colaboradores terão um certo receio de quem usa seus poderes desta maneira. Um personagem mais assustador ainda é o mago *assassino*.

Sibarita

Este é o tipo de mago que usa seus poderes apenas para a própria satisfação! Ele certamente será um ricaço, ou um nobre, ou ambos; de qualquer forma, ele não precisa se preocupar com a utilização "prática" da sua mágica. Ele provavelmente brincará com as mágicas de "entretenimento" como Criações e Ilusões, e eventualmente de Alimentos e, quem sabe, até Passageiro da Alma e Passageiro Interno!

Este é o tipo de personagem interessante de representar. Em primeiro lugar, você teria de explicar por quê ele se incomodaria em participar de um grupo de aventureiros! Ele tem uma tendência a menosprezar aqueles que usam a magia para o trabalho honesto e, em contrapartida, enfrentará uma reação ruim por parte dos magos que julgam que ele esteja prostituindo seus talentos.

Ladrão

Um feiticeiro ladrão provavelmente começaria conhecendo algumas poucas mágicas como Aporte e Chave Mestra. Ele também deve fazer uma seleção entre as mágicas de ocultamento como Apressar, Esconder, Furtividade Mágica e Trevas. Escalada, Corpo de Ar, Andar no Ar, Teleporte, Levitação e Respirar Água podem, todas, ser inestimáveis quando se deseja fazer uma entrada extra-oficial ou uma saída apressada. Diversas mágicas da Escola de Luz e Trevas permitem ao usuário enxergar no escuro. A mágica Ver Segredos é praticamente obrigatória!

As mágicas de Combate poder ser úteis no caso de ser apanhado no pulo, mas muitos ladrões preferirão uma mágica mais discreta como Sono ou Emudecer.

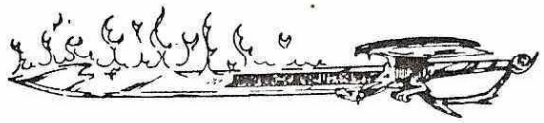
Mago Tradicional

O mago padrão da sua história de fantasia predileta: meia-idade, rude e com barbas longas. A maioria de suas mágicas destina-se a ajudá-lo a ganhar a vida (ele também pode ser um Alquimista), ou impressionar as pessoas comuns. Mas ele deverá conhecer um par de mágicas de combate bem eficazes para ajudá-lo a lidar com os inimigos. O mago tradicional quase sempre tem um aprendiz e geralmente é solteiro.

Operadores Não-Magos

Qualquer personagem que vai aprender muitas mágicas deveria começar com a vantagem Aptidão Mágica; quanto mais mágicas, mais vantajosa seria a relação "custo-benefício" de se empregar o que fosse necessário para chegar ao nível 3 de Aptidão Mágica. Mas, se o mundo tiver um nível de intensidade de mana alto, onde qualquer um é capaz de fazer mágicas, você pode preferir criar um personagem *não-mago* que conheça uma ou duas mágicas. Em termos de uso eficiente dos pontos, se o personagem for conhecer apenas uma mágica, será mais interessante aumentar um ponto em sua IQ do que comprar Aptidão Mágica. Mas isto não é apenas uma questão de manipulação de pontos, e poderia levar a algumas concepções de personagem muito interessantes.

Desse modo, um ninja, um ladrão ou um espião, equipados com uma boa variedade de perícias físicas poderiam tirar grande proveito de uma ou duas mágicas básicas, tais como Percepção de Inimigos e Apressar. Um cavaleiro ou adestrador poderia fazer bom uso de Acalmar Animais. Um batedor faria bom uso das mágicas Localizar Alimentos, Testar Alimentos e Atear Fogo. Um prospector ou um caçador de tesouros poderiam fazer fortuna com a mágica Localizar Terra.



Personagens Não-Humanos

Num mundo de fantasia é comum a presença de personagens não-humanos. A maior parte destas raças tem poderes e habilidades especiais. É por isso que ser membro de uma destas raças é uma *vantagem* (ou, em alguns casos uma *desvantagem*), que tem seu custo em pontos.

Os personagens não-humanos são criados usando-se a mesma tabela de atributos válida para os humanos – mas os não-humanos podem estar sujeitos a *bônus ou redutores* em um ou mais de seus atributos. Estes modificadores afetam o nível final dos atributos, mas não o seu custo em pontos. Um Anão, por exemplo, recebe um bônus igual a +2 em sua ST; isto significa que se ele não gastar nenhum ponto neste atributo ele receberia um 10 (direto da tabela de atributos básicos) mais 2 (o bônus), o que dá um total de 12. Se ele pagar 10 pontos, terá sua ST igual a 11 (pela tabela) mais o bônus de 2, dando um total de 13. E assim por diante.

Muitas raças não-humanas têm desvantagens "automáticas" que *não* afetam o limite máximo de pontos de desvantagens para um personagem (que é igual a 40). Para os não-humanos, estas são características perfeitamente normais. Um PC não-humano pode recomprar uma desvantagem racial no momento de sua criação, se o GM permitir. Ou seja, é possível criar um Halfling sem a Gula!

Quando não houver nenhuma alusão específica, considere que os não-humanos são iguais aos humanos. Nos mundos de fantasia "clássicos", os não-humanos são em número muito menor do que os humanos e suas casas situam-se em lugares afastados das cidades humanas. Os GMs devem ter isto em mente quando forem decidir quantos não-humanos eles permitirão numa campanha contínua.

Nos mundos dominados por humanos, sempre que os não-humanos estiverem em território humano, reagirão com um bônus maior ou igual a +1 diante de qualquer membro de sua espécie que porventura venham a encontrar!

Obs.: As descrições a seguir são versões extremamente simplificadas de algumas das raças descritas com detalhes no ***GURPS Fantasy Folk***. Os valores em pontos aqui apresentados foram definidos considerando-se as regras de criação dessas raças, encontradas naquele suplemento. Algumas das Vantagens e Desvantagens relacionadas abaixo não se encontram descritas no ***Módulo Básico***, ou então, seu custo em pontos racial difere de seu custo em pontos individual. Para maiores detalhes sobre as raças esboçadas a seguir, ou para uma análise dos custos em pontos atribuídos a elas, consulte o ***GURPS Fantasy Folk***.

Anões — 30 pontos

Os Anões são mineiros rudes, baixos e atarracados que moram em cavernas. Todos os Anões do sexo masculino têm barba (as mulheres desta raça raramente são vistas). Os Anões são temperamentais; alguns são grosseiros, outros joviais, rabugentos, cruéis ou dignos – mas suas personalidades carregam *sempre* uma dose de empatia. Nenhum Anão é introvertido.

Todos eles são Artesãos; entre eles, o Status é determinado mais pelas suas habilidades artesanais do que pela origem ou heroísmo. Eles amam o ouro e as pedras preciosas, e trabalham o dia todo para cavar preciosidades e fazer algo com elas. O que quer que eles façam será sempre útil e bonito; as armas que eles fabricam são de qualidade "superior".

Entre suas armas preferidas estão o martelo a picareta (versões marciais das ferramentas que eles manipulam a maior parte do tempo que passam acordados) e o machado. Sua força enorme lhes permite usar armas pesadas com muita eficiência.

Vantagens e Desvantagens: Os Anões têm ST +2 e Fadiga +2. Todos têm RD +1. Eles têm a vantagem racial da Longevidade; além disso, eles só começam os testes de idade quando atingem os 100 anos e só fazem estas jogadas com a metade da freqüência dos humanos. Os Anões são capazes de carregar mais peso que os humanos com a mesma ST. Seus níveis de carga aumentam na escala de 5, 10, 20 e 30xST. Devido a suas pernas curtas, os Anões estão sujeitos a um redutor igual a -1 em seu Deslocamento. Eles tem as seguintes Peculiaridades raciais: Não Confiam em Elfos (vestígio de uma tragédia antiga), Preferem Lugares Fechados e Nunca Fazem a Barba. Eles também são Intolerantes com os Orcs. Na maioria dos mundos, esta é apenas uma peculiaridade, mas nos lugares onde os Orcs são mais comuns, isto poderia ser uma desvantagem muito significativa.

Como raça, os Anões são Cobiçosos, e Avarentos, mas alguns indivíduos não têm esta desvantagens.

Todos os Anões têm um bônus automático igual a +3 nas perícias artesanais que porventura eles venham a aprender. Eles têm a Perícia Machado/Maça com valor igual à sua DX. No entanto, eles não são muito bons com armas de projétil, estando seu NH com este tipo arma sempre submetido a um redutor igual a -2. A altura de um anão é cerca de 47,5 cm menor que a média humana correspondente à sua ST, mas eles pesam em média 50 kg mais do que um homem de mesma altura. Em geral, este peso extra é pura musculatura.

Amigos e Inimigos: A reação dos Anões frente aos Elfos está sujeita a um redutor igual a -2; esta inimizade é antiga; eles desprezam os Elfos comuns, mas sua aversão aos Elfos das Montanhas é abrandada por um profundo respeito. Sua reação diante dos Orcs tem um redutor igual a -3, e diante dos Gnomos um bônus igual a +1. Eles *odeiam* Dragões (é impossível uma reação melhor do que Fraca). Sua reação básica diante dos humanos é neutra. Afinal de contas, os humanos são desajeitados e vivem pouco, mas por outro lado, são espertos em se tratando de alguns assuntos específicos, além de serem bons clientes.

Preferências e Aversões: Os Anões amam um bom trabalho artesanal e reagem com um bônus maior ou igual a +1 a qualquer artesão ou qualquer proposta que envolva um desafio a suas perícias. Eles menosprezam qualquer artigo ordinário ou mal feito. Alguns Anões temem os espaços abertos, mas sentem-se felizes no subsolo e nunca são vistos; a maioria deles sente-se à vontade na superfície. Eles não se importam com a natureza (exceto pelos metais e pedras preciosas); quando vêem um riacho que desce a encosta de uma montanha, logo começam a projetar represas e rodas d'água. Eles têm um profundo senso de amor próprio e honra. Nos assuntos internos eles são unidos e políticos. Respeitam e protegem as mulheres de sua raça.

Elfos — 40 pontos

Os Elfos são humanóides esbeltos e longevos. A maioria vive em pequenas tribos de 20 a 100 membros, longe das terras dos homens. Eles se reproduzem lentamente, por isso as prolíferas hordas de homens e Orcs representam uma séria ameaça à sua existência. Todos os Elfos pertencem a uma raça básica, mas seus hábitos tribais diferem enormemente.

Os *Elfos da Floresta* geralmente são alegres e despreocupados, embora eles possam ser grandes caçadores e rastreadores. De todos os tipos de Elfos, estes são os que mais apreciam os humanos; muitas tribos de Elfos da Floresta vivem em florestas que são consideradas como pertencentes a reinos humanos.

Os *Elfos do Mar* vivem em ilhas e na costa. Eles são alegres, porém mais tímidos que seus primos da floresta e sempre que possível evitam o contato com humanos. Muitos são grandes conhecedores das mágicas de água e vivem sob o mar.

Os *Elfos da Montanha* raramente são vistos. Eles são sábios e introvertidos. Uns poucos de seus membros mais jovens, no desejo de conhecer o mundo e lutar pelo bem, tornam-se guerreiros nos territórios dos homens. Às vezes se cansam das glórias e voltam para suas montanhas.

Os *Elfos Negros* vivem em cavernas, montanhas ou em florestas longínquas. Ao contrário dos demais elfos, eles não gostam dos seres humanos: um Elfo Negro tem a desvantagem da Intolerância contra todos os que não fazem parte de sua raça. São profundos conhecedores de magia e guerreiros poderosos, mas lutam pela derrocada da raça humana, a fim de "purificar o mundo".

Vantagens e Desvantagens: Todos Elfos adicionam +1 à IQ, e +1 à DX e subtraem 1 da ST. Eles têm, automaticamente, Carisma e Aparência +1, além das vantagens Reflexos em Combate, Aptidão Mágica em nível 1 e Talento Musical +2. Todo Elfo que optar por estudar as perícias Trovador e Trato Social receberá um bônus igual a +1 em cada uma delas.

Os Elfos são incrivelmente longevos. Eles têm a vantagem "Unaging" (v. *GURPS Fantasy Folk*, pág. 23); a maioria dos humanos acredita que os elfos sejam literalmente imortais! Na realidade, não é fácil encontrar Elfos com mais de 700 anos; muitos se tornam eremitas, outros saem em busca de uma aventura atrás da outra até perecerem, e muitos parecem simplesmente desaparecer. Por outro lado, alguns Elfos – sobretudo os magos –, viveram e se mantiveram ativos por milhares de anos, tomando diversas precauções para proteger suas longas vidas.

Os Elfos têm uma espécie de Senso de Dever para com toda a natureza. Esta é uma desvantagem de -15 pontos. Eles têm também um Código de Honra que, em termos humanos, poderia ser definido como "Sempre se portar com elegância e classe".

Amigos e Inimigos: A reação dos Elfos diante dos Orcs tem um redutor igual a -2, diante dos Anões igual a -1 e diante dos Gnomos um bônus igual a +1. Nos outros casos, os Elfos levam mais em conta o comportamento do que a raça.

Preferências e Aversões: Muitos Elfos têm Empatia com Animais. Nenhum Elfo permitirá de bom grado que se cause qualquer dano desnecessário a árvores, animais ou pessoas de qualquer tipo (os Elfos Negros não consideram os não-Elfos como pessoas).

Elfos Negros ***30 pontos***

Não se trata de uma raça distinta, mas sim de uma "seita" à parte. O custo em pontos para ser um Elfo Negro é igual a 30 devido à sua Intolerância às demais raças: uma desvantagem que vale -10 pontos.

Meio-Elfos ***30 pontos***

Os Elfos podem se casar com humanos e gerar uma prole. Um meio-elfo tem, automaticamente, IQ +1 e Aptidão Mágica. Os meio-elfos têm a vantagem racial da longevidade. Eles se parecem com os humanos, mas tendem a ter a constituição um pouco mais delgada do que a média. O custo é de 30 pontos.

Gnomos — 20 pontos

Estes primos dos Anões vivem na superfície, principalmente nas montanhas ou seus sopés, cuidando de gado ovino e bovino. Eles são menores e mais fracos que os Anões verdadeiros e mantêm suas barbas aparadas. Eles são muito versáteis e podem ser encontrados em quase todos os lugares onde há humanos, fazendo praticamente de tudo. Aqueles que vivem sobre uma montanha dominada por um clã de Anões aceitarão a liderança do Rei-Anão; outros oferecerão sua lealdade a qualquer outra raça que reivindique o domínio da área. Quase nunca são ambiciosos. Seu amor pela natureza talvez seja idêntico ao dos Elfos, só que à sua maneira despretensiosa.

Vantagens e Desvantagens: Os Gnomos têm a vantagem da Longevidade. Eles têm Fadiga +1, RD +1 e os mesmos bônus de Carga dos Anões, além de um redutor igual a -1 sobre o Deslocamento, devido a suas pernas curtas. Os Gnomos recebem um bônus igual a +4 em sua DX quando estão aprendendo qualquer perícia artesanal que não envolva trabalhos com metalurgia ou engenharia (sobretudo naquelas ligadas a trabalhos com madeira).

Amigos e Inimigos: Em geral, a sua reação a outras raças é neutra, a menos que eles sejam perturbados em seu território; nestes casos haverá um redutor igual a -1. Sua reação diante dos Orcs tem um redutor igual a -3. Tanto os Elfos, como os Anões, reagem *aos* Gnomos com um bônus igual +1 e eles, por sua vez, sempre reagem a estas raças mais antigas com um bônus igual a +1.

Preferências e Aversões: Os Gnomos gostam da vida rústica, de pastorear e do artesanato de boa qualidade. Eles jamais esquecem um favor ou uma ofensa. Eles são íntegros, moderados e prosaicos.

Goblins — 5 pontos

Os Goblins têm pele verde, orelhas pontiagudas e dentes brancos e afiados. Eles gostam da magia e respeitam os magos. Existem poucos magos poderosos entre os Goblins, mas a raça produz um número razoável de feiticeiros amadores e de segunda categoria. Eles são grandes negociantes e mercadores; viajam por quase toda a parte e comerciam por todos os lugares por onde passam – e alguns deles sempre acabam se estabelecendo nos lugares onde comercializam.

Vantagens e Desvantagens: Um Goblin tem os seguintes modificadores: -2 em ST, +1 em DX e +1 em IQ. Eles são baixos e magros; sua altura é proporcional à sua ST, mas o peso é 5kg menor. Os Goblins têm a vantagem da Visão Noturna e a desvantagem da Impulsividade.

Amigos e Inimigos: Os Goblins não têm raças amigas ou inimigas.

Preferências e Aversões: A reação deles a qualquer um que conheça magia tem um bônus igual a +1 (maior, no caso de um mago claramente poderoso). Devido à sua Impulsividade, eles têm a reação submetida a um redutor igual a -1 diante de qualquer pessoa ou plano cauteloso ou covarde.

Hobgoblins ***-25 pontos***

Estes parentes ancestrais dos Goblins são grandes, selvagens e brutais. Uns poucos deles vivem entre os Goblins como seus criados. Aqueles que permanecem em seu estado selvagem vivem em pequenos bandos em florestas ou em terras incultas, fugindo dos povos mais fortes e atacando os mais fracos. Eles vivem da caça e da coleta. Um Hobgoblin típico não possui nada além de sua arma (que ele tenha fabricado ou roubado) e alguns trapos ou peles de rato para se manter aquecido. Eles são brutais e incisivos, mas não tão cruéis e desonestos quanto os Orcs. Eles falam uma espécie de língua franca derivada do antigo idioma Goblin, ou então algum idioma humano.

Para a criação de um Hobgoblin usa-se a tabela normal de altura e peso.

Vantagens e Desvantagens: Eles têm os seguintes modificadores: -2 em IQ, +1 em DX e +1 em ST. Têm Visão Noturna, Teimosia e Pobreza (Falidos).

Amigos e Inimigos: Os Hobgoblins reagem normalmente aos Goblins, mas sua reação perante outras raças tem um redutor igual a -2, e vice-versa.

Preferências e Aversões: Eles têm gostos simples. Gostam de comida e pilhagem e não gostam de ninguém que não pertença a seu bando.

Halflings — 10 pontos

Este povo pequeno e pacífico está sempre mais interessado em cultivar, comer, beber e levar uma "boa vida", mas tornam-se guerreiros determinados quando forçados a isso. Os Halflings são atarracados e de cara redonda; quase nunca deixam crescer a barba. A maioria deles vive em pequenas vilas, mas alguns moram nas cidades dos humanos.

Vantagens e Desvantagens: Um Halfling tem DX+1, HT+1 e ST-3. Eles têm a desvantagem da Gula. Os Halflings também podem ter um Vício de -5 pontos, em tabaco, que não conta em seu limite de 40 pontos em desvantagens, reduzindo o custo racial a 5 pontos. Os Halflings têm a perícia Furtividade num nível pré-definido como DX+1; um bônus de +1 nos testes de Audição (+2 se eles estiverem completamente imóveis). Recebem bônus de +1 para Arco, Funda e qualquer outra perícia de arremesso. Devido às suas pernas curtas, seu Deslocamento tem um redutor igual a -1. O Código de Honra dos Halflings poderia ser resumido na palavra "hospitalidade".

Os Halflings são 45 cm mais baixos que os humanos normais de mesma ST, mas têm o peso equivalente à sua ST.

Amigos e Inimigos: Os Halflings não têm amigos ou inimigos específicos. Pelo fato de terem aspecto agradável e inofensivo, as raças humanóides reagem a eles com um bônus igual a +1 – mas o mesmo não ocorre com os Reptantes, Monstros, etc.

Preferências e Aversões: Um Halfling reagirá com um bônus igual a +1 a qualquer um que sirva um mesa farta, ou se ofereça para compartilhar sua cerveja. Qualquer um que pareça "selvagem" ou "perigoso" estará submetido a um redutor de reação igual a -2 numa vila Halfling (embora os primos criados em cidades e os aventureiros sejam menos tímidos). Uma reação ruim dos Halflings geralmente significa mais desprezo e portas fechadas do que combate; é realmente raro um Halfling atacar alguém que não tenha antes ameaçado sua vida ou, no mínimo, seu lar confortável. Eles têm a peculiaridade racial de Aversão por Viagens por Água.

Kobolds -30 pontos

Os Kobolds são baixos, azuis e beligerantes. Um Kobold sozinho não é uma grande ameaça... mas eles geralmente viajam em bandos de 12 a 20 membros. Em sua maioria, os Kobolds são andarilhos – viajando de um lugar para outro, fazendo trabalhos simples e roubando, conforme lhes dá na telha.

Vantagens e Desvantagens: Os Kobolds têm IQ -2, ST -2 e DX +1. Eles têm a desvantagem da Vontade Fraca -1 e as peculiaridades de Adorarem Travessuras e Ofenderem-se com Facilidade. Os PCs Kobolds não devem comprar valores maiores que 10 para seus atributos IQ e ST – nem mesmo os Kobolds excepcionais são muito fortes ou muito espertos. Os PCs Kobolds nunca devem ter mais do que 25 pontos no momento de sua criação. Os PCs Kobolds funcionam melhor numa "campanha absurda". Os Kobolds têm proporções iguais às dos humanos; determine a altura e o peso normalmente.

Amigos e Inimigos: Os Kobolds não têm amigos ou inimigos específicos.

Preferências e Aversões: Os Kobolds adoram piadas e brincadeiras. Eles se ofendem com desfeitas reais ou imaginárias – mas também as esquecem depressa, desde que seja possível distraí-los. Sempre que alguma distração for oferecida, um Kobold deverá fazer um teste de IQ para ver se consegue se manter atento ao assunto!

Minotauros 75 pontos

Um Minotauro é um humanóide grande com a cabeça de um touro. Eles são encontrados com mais freqüência nas florestas virgens e planícies desertas. Eles tendem a ser solitários e agressivos e comem praticamente de tudo, inclusive carne humana. Os machos têm a fama de preferirem uma dieta de virgens humanas. Os Minotauros são tão próximos a monstros quanto pode ser uma raça de personagens.

Eles raramente usam armadura, a menos que a tenham tirado de uma vítima humana. Sua arma preferida é um machado grande, ou um galho qualquer usado como porrete.

Vantagens e Desvantagens: Um Minotauro tem ST +3, DX +1, HT +3 e IQ -2. Eles têm um bônus igual a +3 em sua RD, mais 2 pontos extras na cabeça. Eles têm Abascanto igual a +2, Visão Periférica e Senso de Direção, além da perícia Briga com nível igual a DX.

Os Minotauros têm as desvantagens Aparência Hedionda, Fúria, Sanguinolência, Intolerância e o Hábito Racial Detestável de Comer "Seres Pensantes".

Cada um dos chifres do Minotauro provoca dano por perfuração compatível com sua ST. A cabeçada de um minotauro deve ser encarada como um *encontrão*. Se o Minotauro acertar o golpe, a vítima poderá fazer um teste de Escudo para verificar se ela conseguiu pôr seu escudo no caminho dos chifres. Se falhar, ela sofrerá o dano provocado pelos dois chifres

Um minotauro é bem mais alto que um humano de mesma ST, mas o peso é proporcional à altura.

Amigos e Inimigos: A reação de outras raças diante dos Minotauros sofrem um redutor igual a -3 devido a seus hábitos alimentares. Como são Intolerantes, os minotauros também reagem aos demais com -3.

Preferências e Aversões: Os Minotauros gostam de batalhas e de carnificina. Os poucos que entram em território civilizado, o fazem com o fito de conseguir emprego como guardas, leões-de-chácara ou soldados.

Orcs -10 pontos

Os Orcs são a "carne-de-canhão" habitual dos mundos de fantasia. São geralmente considerados estúpidos, sujos e agressivos. Na realidade, tudo isso é verdade. Não importa se são selvagens primitivos ou legionários disciplinados, eles normalmente serão comandados pelo mais cruel dentre eles.

Vantagens e Desvantagens: Os Orcs têm IQ -2, HT +1 e 2 pontos de Vida extras (v. MB, pág 101), além de Ouvido Aguçado. Alguns indivíduos, ou mesmo tribos inteiras têm as vantagens Visão Aguçada, Prontidão, Reflexos em Combate, Hipoalgia, Visão Noturna e Recuperação Alígera. Entre as desvantagens que lhes são comuns temos: Intolerância e Reputação -3 entre todas as raças civilizadas.

Sua altura é 5 cm inferior à equivalente à sua ST. O peso é 5 kg acima da média humana para a mesma altura.

Amigos e Inimigos: Praticamente nenhuma das outras raças gosta dos Orcs, reagindo a eles com um redutor igual a -3 devido à sua reputação perniciosa. Os seres humanos são seus maiores rivais, pois são os únicos que conseguem se igualar aos Orcs em agressividade, fecundidade e total irascibilidade. No entanto, a rixa entre os Orcs, os Elfos e os Anões é bastante antiga e pungente. Um Orc sacrificaria alegremente a sua vida pela simples chance de levar um Elfo ou um Anão consigo. Os Elfos e os humanos se defenderão dos Orcs e aproveitarão qualquer oportunidade razoável para fazê-los recuar para longe das suas casas, mas os Anões são particularmente cruéis e agressivos em seu ódio genocida pelos Orcs.

Preferências e Aversões: Em sua maioria, os Orcs são brutais e traiçoeiros, e só respeitam a força. Eles se divertem com orgias, luxúria e a tortura de pequenos animais.

Meio-Orcs *0 pontos*

Os meio-orcs são mestiços de orcs com humanos. Um meio-orc pode passar por um humano corpulento, mas em geral são bastante feios. Eles têm HT +1 e IQ -1. Um meio-orc tem um ponto de Vida extra e Ouvido Aguçado +1. Na maioria dos lugares, a reação diante de um meio-orc tem um redutor igual a -2, inclusive por parte de Orcs.

Reptantes 75 pontos

Estas criaturas não têm nenhum parentesco com os seres humanos. Eles dão a impressão de descender dos dinossauros. Eles parecem enormes lagartos bípedes e podem ser de cores variadas. Suas escamas brilhantes fazem deles criaturas bonitas. Já suas garras e dentes enormes os tornam temíveis. São, sem sombra de dúvida, carnívoros.

Eles preferem planícies e savanas amplas e quentes, onde podem perseguir suas presas; muitos habitam o deserto e regiões inóspitas onde outras raças não são capazes de sobreviver. Embora haja exceções, a maioria vive em pequenas tribos selvagens.

Um Reptante tem altura compatível com sua ST e 15 kg a mais que um homem da mesma altura.

Vantagens e Desvantagens: Um reptante tem ST+4, HT+2 e IQ-1. Por causa das garras, recebe um bônus igual a +2 em combates de perto. Num combate desse tipo, ele também pode *morder*, causando um dano por corte compatível com sua ST. Suas escamas lhe proporcionam uma RD natural igual a 1 (ele ainda pode comprar a Rijeza a custo normal), e seus olhos afastados lhe conferem naturalmente uma Visão Periférica.

Umas poucas tribos nômades têm a propensão a encarar os homens, os Elfos, etc., como refeição, e os Halflings como *tira-gosto*; isto gera uma Reputação ruim (-3 nas reações) para a raça como um todo. Eles são muito desconfiados com relação às outras raças e preferem se manter afastados. Eles têm as desvantagens da Intolerância e Timidez Suave. É-lhes difícil dominar os idiomas dos mamíferos – eles jamais conseguem aprender uma língua não-reptante num nível maior do que sua IQ e eles não podem adotar a vantagem Facilidade para Línguas.

Cavalos que não estiverem habituados aos Reptantes ficarão aterrorizados; o cavaleiro de uma montaria que se depara pela primeira vez com um Reptante, precisa ser bem sucedido num teste de Cavalgar, para evitar que ela se sobressalte e o jogue longe. Ou, o cavalo pode tentar escoiceá-los...

O couro dos Reptantes dá uma boa armadura. Ela pesa 50% a mais que uma loriga de couro comum, custa pelo menos o dobro e tem DP 3 e RD 3. O couro curtido de um Reptante pesa 15 kg e custa $500. A reação dos Reptantes diante de qualquer inimigo que esteja usando uma armadura deste tipo terá um redutor igual a -4.

Amigos e Inimigos: A maioria das raças os encara com medo e reage a eles com um redutor igual a -3. A reação dos dragões tem um bonus igual a +1 e vice-versa. Os Reptantes reagem normalmente à maioria das outras raças. A exceção fica por conta das tribos nômades, que encaram todos os Reptantes como uma refeição em potencial.

Preferências e Aversões: Os Reptantes gostam de caçar, de combater e de se deitar ao sol; as fêmeas são grandes e rijas como os machos.

Transmutantes ("Licantropos")

Os Licantropos são humanóides que têm a habilidade de mudar de forma, transformando-se em um determinado tipo de animal. Esta forma metamórfica é idêntica à do animal original, sendo distinguível apenas por seus poderes especiais. Os licantropos não são, intrinsecamente, nem bons, nem maus; alguns indivíduos são muito malévolos, enquanto outros são poderosos defensores do bem. A maioria simplesmente esconde as suas habilidades para evitar perseguições. Os poderes dos licantropos não são afetados pelo nível de mana.

Os licantropos mudam automaticamente para sua forma animal uma noite por mês, na lua cheia. Uma pessoa "boa" simplesmente correrá em círculos e uivará para a lua. Já uma pessoa "má" precisa ser bem sucedida num teste de IQ -5 para ser capaz de evitar cometer atrocidades, podendo ser penalizada por má atuação se *tentar* ser boa. O GM deve decidir sobre quem é bom e quem é mau, com base no comportamento do personagem.

Alguns licantropos podem se metamorfosear deliberadamente em outras ocasiões (o que representa uma vantagem adicional de 5 pontos), outros não. A mudança da forma humana para a animal ou vice-versa, leva 3 segundos. Durante este período, ele não poderá fazer nada, nem praticar qualquer defesa ativa.

Diz a lenda, que a transmutação natural é contagiosa – se você for mordido por um licantropo, você mesmo se transformará num deles! A exatidão dessa lenda fica totalmente sob responsabilidade do GM; os jogadores não deverão saber a verdade. Se a lenda corresponder à realidade, será necessário ser bem sucedido num teste de HT para evitar se transformar num licantropo após uma mordida. Se você se transformar num deles, *mudará* a forma na próxima lua cheia. Para se curar, será necessário a ajuda de magia muito poderosa. Como o fato de ser licantropo é considerado uma vantagem, o PC que quiser permanecer como licantropo deverá assumir imediatamente outras desvantagens, ou comprometer pontos de personagem ainda não ganhos, para pagar a mudança.

Vantagens e Desvantagens: Os licantropos têm uma vantagem especial: a Regeneração. Um licantropo ferido, independente da sua forma, recuperará a HT perdida em função de ferimentos, à razão de 1 ponto de vida extra a cada 12 horas, *além* do que for conseguido através de qualquer auxílio médico ou curativo. Membros incapacitados regeneram-se; membros *perdidos* não.

No entanto, os licantropos têm grande suscetibilidade à prata. Eles podem manusear objetos de prata sem sofrer nenhum dano físico, mas a presença de prata anula sua capacidade de Regeneração e eles sofrem o dobro do dano provocado por armas feitas, ou revestidas, de prata. Ao contrário do que diz a lenda, outros tipos de arma *afetarão* o metamorfo. Aqueles que estiverem interessados em comprar armas de prata deverão saber que: armas de mão (espadas, etc.) custam 5 vezes mais que as de aço, mas quebram como se fossem de qualidade *barata*. Flechas com pontas de prata também custam o quíntuplo do normal. Caso existam revólveres, as balas custarão 10 vezes o preço normal. Nenhum destes artigos é encontrado em lojas comuns, a menos que a região esteja sendo assolada por uma praga de licantropos!

Quando estão na sua forma humana, os licantropos têm atributos normais. No entanto, na sua forma animal eles têm valores especiais para HT, DX e ST, além de uma RD extra e eventualmente uma DP extra. O valor exato será determinado pelo tipo de animal no qual ele se transforma. Qualquer um que tiver a DX maior ou igual a 14 receberá o acréscimo de +1 quando estiver na forma mutante. Se sua DX for menor ou igual a 9, ela será reduzida em 1 ponto. A IQ não é afetada pela transmutação. Um licantropo na forma animal só pode usar sua DX para lutar e desempenhar outras funções animais – nunca para abrir fechaduras, escrever cartas, jogar peteca, etc... Ele é capaz de entender a língua humana, mas não de falar.

Todos os ferimentos sofridos na forma animal são transportados para a forma humana após a retransformação. Se sua HT humana for muito inferior à sua HT como animal, você poderá deixar de ser um animal com um ferimento leve, para se transformar numa pessoa *gravemente* ferida ou até mesmo agonizante! Um licantropo morto ou inconsciente reverterá automaticamente para sua forma humana.

Descrevemos a seguir os seis tipos principais de licantropos. As lendas sobre licantropos incluem todo o tipo de formas animais – geralmente será a mais assustadora para a pessoa que conta a história (os polinésios, por exemplo, contavam histórias sobre homens-tubarão). Os GMs podem criar outros tipos, conforme acharem necessário.

Homem-Lobo *15 pontos*

É o tipo mais comum de licantropo. Um homem-lobo tem sua ST natural, DX 14, HT +2, DP 1 e RD 3. A velocidade sobe para 9. Ele ataca mordendo (ataque de perto), provocando dano por corte (MB, pág. 140). O peso não muda. Essa é a forma do animal real, não do humanóide bípede de cara peluda chamado de "lobisomem".

Homem-Urso *15 pontos*

Um homem-urso tem a sua ST duplicada, DX 13, HT +2, DP 1 e RD 4. A velocidade vai para 8. Ele ataca mordendo (combate de perto), provocando dano por corte (MB, pág. 140), ou então com as garras, provocando dano por contusão. Seu peso normal é quadruplicado! Tamanho: normalmente 2 hexes; 1 quando se ergue sobre as patas traseiras para lutar.

Um homem-urso tem, automaticamente, a desvantagem da Fúria (v. MB, pág. 31) mas não ganha nenhum bônus por isso; este é o motivo pelo qual esta forma tão poderosa é tão barata. Um homem-urso que se enfureça se transforma imediatamente em urso.

Homem-Javali *25 pontos*

Um homem-javali tem sua ST normal duplicada, DX 14, HT +2, DP 1 e RD 3. A velocidade vai para 8. ele ataca golpeando com suas defesas cortantes (dano por corte com base em sua ST), ou pisoteando (1D-1 de dano por contusão). Seu peso triplica! Tamanho: 2 hexes.

Homem-Tigre *40 pontos*

Um homem-tigre tem sua ST triplicada, DX 14, HT +2, DP 1 e RD 3. A velocidade vai para 10. Ele ataca mordendo (conf. MB, pág. 140) e agarrando (dano por corte com base em sua ST), ambos em combate de perto. O peso é quadruplicado! Tamanho: 2 hexes.

Homem-Águia *15 pontos*

Torna-se uma águia enorme, com 3,65m de envergadura. Tem ST normal, DX 13, HT normal e RD 3. A velocidade sobe para 20! Ele ataca golpeando com suas garras, em combate de perto, provocando dano por perfuração conforme a sua ST. O peso cai pela metade. Tamanho: 1 hex.

Homem-Cobra *10 pontos*

Uma serpente gigantesca, não venenosa. A ST dobra, DX 13, a HT dobra e a RD é igual a 3. A velocidade se torna 4. Ele ataca esmagando (MB, pág. 143). O peso não se altera. Tamanho: 4 hexes (4m).

GURPS®

PLANILHA DO PERSONAGEM

Nome Raphael Holyoak Jogador

Aparência Estatura mediana, atarracado, loiro, barbudo, 40

História do personagem Feiticeiro-Ranger-Mercenário; às vezes acompanha tropas, às vezes tem outras missões.

Data de Criação	Seqüência

Pontos p/ Gastar	Total de Pts
	100

Custo Ptos			
-10	ST	9	FADIGA
10	DX	11	DANO BÁSICO GDP: 1D-2
45	IQ	14	Bal: 1D-1
0	HT	10	PTOS. VIDA
—	Mvmt	Velocidade Básica 5,25 (HT + DX)/4	Deslocamento 5 (V. Bás - Carga)



CARGA

Nenhuma (0) = ST	9
Leve (1) = 2 x ST	18
Med. (2) = 3 x ST	27
Pes. (3) = 6 x ST	54
M. pes. (4) = 10 x ST	90

DEFESA PASSIVA

Armadura: 2

Escudo: —

TOTAL 2

REAÇÃO +/- —

DEFESAS ATIVAS

ESQUIVA	APARAR	BLOQUEIO
5	6	
= Desloc.	Arma/2	Escudo/2

RESISTÊNCIA A DANO

Armadura Coura : 1

(c/ Enrijecer) : 1

TOTAL 2

PERÍCIAS

Custo Ptos.	NH
Bastão (F/D)	4	11
Faca (F/F) (Pré-def.)	-	7
Cavalgar (cavalos)(F/M)	2	15*
Adestramento de Animais(M/D)	2	17*
Pesca (M/F)	1	14
Furtividade (F/M)	2	11
Primeiros Socorros/NT3 (M/F)	1	14
Sobrevivência(Florestas)(M/M)	1	13
Percepção de Vida (M/D)	1	15
Percepção de Inimigos (M/D)	1	15
Localizar Terra (M/D)	1	15
Percepção do Perigo (M/D)	1	15
Escudo (M/D)	1	15
Escudo Anti-projéteis (M/D)	1	15
Purificação do Ar (M/D)	1	15
Dar ST (M/D)	1	15
Dar HT (M/D)	1	15
Recuperação de ST (M/D)	1	15
Cura Superficial (M/D)	1	15
Cura Profunda (M/MD)	2	15
Esterilizar (M/D)	1	15
Restauração (M/MD)	1	14
Curar Doenças (M/D)	1	15
Acalmar Animais (M/D)	1	15
Convocar Animais (M/D)	1	15
Falar c/Animais (M/D)	1	15
Controle de Pássaros (M/D)	1	15
Controle de Mamíferos (M/D)	1	15
Controle de Insetos (M/D)	1	15
Cavalgar (M/D)	1	15
Metamorfose (Urso) (M/MD)	1	14
Atear Fogo (M/D)	1	15
Testar Alimento (M/D)	1	15
Preservar Alimento (M/D)	1	15
Purificação de Alimento (M/D)	1	15
Localizar Água (M/D)	1	15
Purificação de Água (M/MD)	1	15
Orientação (M/D)	1	15
Localizadora (M/D)	1	15
Rastrear (M/D)	1	15
Detectar Pontos Fracos (M/D)	1	15
Enfraquecer (M/D)	1	15
Fragmentar (M/MD)	12	18
* +4 pela Empatia c/ Animais		
Total	*60*	

ARMAS E OBJETOS PESSOAIS

Item	Dano Tipo	Dano Qtd.	NH	$	Peso
Bastão	cont.	1D+1	11*	40 **	2
Coura				360***	5
	corte	1D-3	7		
	perf.	1D-2	7		
Bagagem básica de viagem:				5	—
Gema de Energia de 4 ptos.:				900	—
Moedas de prata:				55	—

* A miopia torna o NH efetivo 9 .

O Aparar do Bastão é 2/3 de 9 ou 6.

** O Bastão é encantado: Custo: $10 pelo Bastão + $30 pela mágica Cajado com Poder = 15(pág. 41).

*** Uma Coura vale $210, mas está encantada com a mágica Deflexão p/ +1, dando DP de 2, e com a mágica Enrijecer +1, dando RD de 2. O custo de operação destes encantamentos é igual a $150.

VANTAGENS, DESVANTAGENS, PECULIARIDADES

Custo Ptos	
35	Aptidão Mágica 3
5	Empatia c/ Animais
10	Alfabetizado
-25	Vista Ruim - Míope
-15	Pacifismo - não pode matar
-10	Senso do Dever (ao empregador) (obrigatório em campanhas de rangers)
-1	Conversa c/ Animais
-1	Adora pescar e contar histórias de pescaria
-1	Guarda petiscos no chapéu
-1	Escamoteia armadura sob o manto
-1	Adora vinho; Conhecido como beberrão

ALCANCE DAS ARMAS

Arma	TR	Prec	1/2d	Máx

RESUMO

	Total de Pontos
Atibutos	45
Vantagens	50
Desvantagens	-50
Peculiaridades	-5
Perícias	60
TOTAL	100

COPYRIGHT © 1988 STEVE JACKSON GAMES TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

grimório pertencente a Raphael Holyoak

nome e classe da mágica	nh	t.o.	duração	custo p/ fazer	custo p/ manter	observações	pág.
Percepção de Vida (Inf/Área)	15	1 seg	Inst.	½	—	custo mín. 1**	25
Percepção de Inimigos (Inf/Área)	15	1 seg	Inst.	1	—	custo mín. 2**	25
Localizar Terra (Inf)	15	10 seg	Inst.	2	—		28
Percepção do Perigo (Inf)	15	1 seg	Inst.	2	—		67
Escudo (Comum)	15	1 seg	1 min	2xDP acrescida	½custo p/fazer	Devido ao NH,1° pto. de DP custa 1 p/ fazer e 0 p/ manter	67
Escudo Anti-projéteis (Com)	15	1seg	1 min	4	1		68
Purificação do Ar (Área)	15	1seg	Inst.	1	—	**	30
Dar ST (Comum)	15	1seg	Perm.	qualquer	—	Sem redução de custo por NH.	44
Dar HT (Comum)	15	1seg	1 h	qualquer	—	Sem redução de custo por NH.	44
Recuperação de ST (Especial)	15	—	—	—	—	Recupera 1 ST por 5 min.	44
Cura Superficial (Com)	15	1 seg	Perm.	0 a 2	—	1° pto recuperado s/ custo.	44
Cura Profunda (MD) (Com)	15	1 seg	Perm.	0 a 3	—	1° pto recuperado s/ custo.	44
Esterilizar (Área)	15	varia	Inst.	varia	—	**1/ objeto do tam. de um punho.	44
Restauração (MD) (Com)	14	1 min	Perm.	15	—	*	45
Curar Doenças (Comum)	15	10 min	Perm.	3	—		45
Acalmar Animais (Comum)	15	1 seg	Perm.	0 a 2	—	1° bônus de +2 à Reação s/custo.	21
Convocar Animais (Comum)	15	1 seg	1 min	2	1		21
Falar c/Animais (Com)	15	1 seg	1 min	3	1		22
Controle de Pássaros (Com/R-IQ)	15	1 seg	1 min	3	1		22
Controle de Mamíferos (Com/R-IQ)	15	1 seg	1 min	4	2		22
Controle de Insetos (Com/R-IQ)	15	1 seg	1 min	2	1		21
Cavalgar (Comum)	15	1 seg	5 min	1	0		22
Metamorfose (Urso) (MD) (Especial)	14	3 seg	1 h	6	2	*Forma de urso tem ST 18,DX 13, IQ 14, HT 12.	22
Atear Fogo (Comum)	15	1 seg	Inst.	1-3	1-3	1° pto s/ custo.	32
Testar Alimento (Inf)	15	1 seg	Inst.	v.obs.	—	0 p/ testar uma refeição;2 /área de 1 hex	42
Preservar Alimento (Com)	15	1 seg	1 semana	2/0,5 kg	1/0,5kg	1° pto s/ custo.	42
Purificação de Alimento (Com)	15	1 seg	Perm.	1/0,5 kg	—	1° pto s/ custo.	42
Localizar Água (Inf)	15	1 seg	Inst.	1	—		35
Purificação Água (Especial)	15	5-10 seg	Perm.	1/4, 6 l	—	4,6 l são de graça	35
Orientação (Inf)	15	1 seg	Inst.	1	—		47
Localizadora (Inf)	15	1 seg	Inst.	2	—		47
Rastrear (Com)	15	1 min	1 h	2	0		47
Detectar Pontos Fracos (Inf)	15	2 seg	Inst.	1/hex	—	Custo varia cf. objeto. O 1° pto é de graça.	51
Enfraquecer (Com)	15	5 seg	Perm.	1	—		51
Fragmentar (MD) (Com)	18	1 seg	Inst.	0 a 2	—		51

* Todas as mágicas de Holyoak EXCETO estas são conhecidas num nível que lhe permite fazê-las usando apenas uma ou duas palavras e um pequeno gesto. Ele é capaz de se mover 1 hex por turno e se concentrar na mágica ao mesmo tempo.

** Todas as mágicas de Área de Holyoak são conhecidas em NH 15, portanto subtraia 1 do custo *final* de cada operação.

8 ENTIDADES MÁGICAS

As criaturas descritas neste capítulo podem ser convocadas ou criadas por meio de mágicas, embora os aventureiros também possam se deparar com algumas delas. No *GURPS Bestiary* você encontrará uma lista muito mais extensa e genérica de criaturas reais e lendárias.

Demônios

Os demônios são criaturas mágicas malignas, convocadas de outros planos através de mágicas. Algumas pessoas citam a sua existência como prova de que a magia é intrinsecamente maligna.

Os demônios podem ser convocados por um mago intencionalmente (v. pág. 65). Tal convocação é basicamente maligna: um demônio nunca fará o bem (exceto pelo fato de que, sendo invariavelmente hostis àqueles que os convocam, eles fazem um bem ao perturbar estes magos do mal). Eles também podem aparecer como conseqüência de um choque de retorno.

Quando um demônio aparece, ele leva cerca de 5 segundos para se materializar completamente. De início, é só um odor fétido, que vai se tornando visível sob a forma de um vapor e depois se funde num corpo sólido. A primeira ação do demônio, então, será a de atacar o operador da mágica (ou qualquer um que esteja ao seu alcance), a menos que ele esteja confinado por um pentagrama. Os demônios resultantes de choques de retorno não aparecem dentro de pentagramas, a menos que o operador esteja dentro de um. Os demônios convocados acidentalmente continuarão agindo até serem destruídos.

Os demônios falam todas as línguas e sabem muitas coisas. No entanto, isto não é de grande ajuda, pois eles mentirão sempre que lhes convier. Eles resistem *automaticamente* a qualquer mágica resistível por IQ.

Quando feridos, os demônios curam-se normalmente. Quando a sua HT chega a 0, eles se dissolvem em uma massa gelatinosa asquerosa que depois se vaporiza.

Os demônios variam enormemente quanto às suas habilidades. Use as tabelas abaixo (jogue uma vez para cada coluna), ou escolha os parâmetros que desejar. Quanto à sua aparência... qualquer coisa serve! A maioria lembra vagamente uma figura humana: criaturas de 1 hex, com Velocidade entre 5 e 7. Alguns são *diferentes*. Quando estiver criando demônios, o GM não deve se preocupar com verossimilhança ou bom senso.

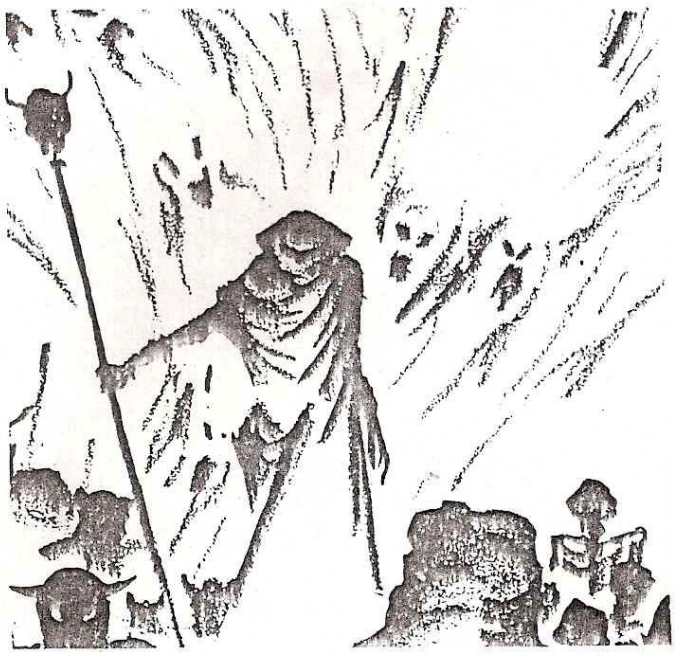
Resultado	*ST*	*DX*	*IQ*	*HT*	*DP/RD*	*Dano*
3	5	9	7	10	0/0	ST cont
4	5	10	7	12	0/0	ST cont
5	6	10	8	14	0/1	ST cont
6	8	10	8	15/16	1/2	ST +1 cont
7	10	11	8	15/18	1/2	ST corte
8	12	11	9	15/20	1/3	ST corte
9	14	12	10	15/22	1/3	ST +1 corte
10	16	12	10	15/24	2/4	ST +1 corte
11	18	13	10	15/26	2/5	ST +2 corte
12	20	13	11	15/28	3/6	ST cont/arma
13	22	13	12	15/30	3/6	ST cont/arma
14	24	13	12	15/35	3/7	ST cont/arma
15	26	14	13	15/40	4/8	ST cont/armas
16	30	14	13	15/45	4/9	ST cont/armas
17	35	15	14	15/50	5/10	ST cont/armas
18	40	15	15	15/50	6/12	ST cont/armas

Quanto ao dano provocado, *ST* indica o dano básico por perfuração correspondente àquela ST; *arma* indica que o demônio tem (e sabe como usar) uma arma, que ele usa com NH igual à sua DX; *armas* indica que ele tem diversos tipos diferentes de armas, incluindo, normalmente, algum tipo de arma de longo alcance.

Resultado	*Habilidade Especial*
3	Forma humana espectral e bonita.
4	Regenera 1 ponto de HT por turno.
5	Bolha; Velocidade 3; não é afetado por armas.
6	NH 21 em todas as mágicas do Fogo.
7	1D-3 braços a mais (pelo menos 1); cada um tem uma arma – e todos podem atacar em cada turno com NH 16.
8	Invisível (v. coluna lateral, pág. 12).
9	Asas (Velocidade de vôo 16); jogue outra vez.
10	Asas (Velocidade de vôo 8); jogue outra vez.
11	Jogue mais duas vezes.
12	Abascanto 4; jogue outra vez.
13	Mágica Loucura com NH igual a 25.
14	Qualquer um que o vir precisará fazer uma Verificação de Pânico com um redutor igual a -5!.
15	Teleporta-se (como mágica, com um NH igual a 21).
16	Abascanto 10.
17	Mágica Toque Mortal com um NH de 21.
18	Invulnerável a ataques físicos.

Os demônios não são capazes de causar dano direto a uma pessoa verdadeiramente boa ou inocente. Podem atrapalhá-la, massacrar seus amigos, destruir sua propriedade... mas não feri-la. A responsabilidade sobre a definição do quê exatamente significa "bem" cabe ao GM, mas sugerimos que seja uma definição *clara e que não dê margem à hipocrisia*.

Dependendo da vontade do GM, as pessoas realmente virtuosas (v. págs. 84 e 92) poderão esconjurar um demônio por meio de uma simples ordem, ou sendo bem sucedido num teste de IQ.



Elementais

Elementais são incorporações dos elementos: Terra, Fogo, Ar e Água. Cada tipo de elemental têm um comportamento e uma "personalidade" diferente, conforme as descrições abaixo. Um elemental tem o tamanho de um ser humano médio de mesma ST (um elemental monstruoso com Força 40 seria um gigante de mais de 2,60m de altura). Se a IQ for maior ou igual a 7, ele será capaz de entender qualquer idioma, porém não falará com ninguém além daquele que o convocou (e também não vai servir de intérprete universal).

Existem três tipos de mágicas especiais (Convocar, Controlar e Criar) para lidar com os elementais (veja as descrições destas mágicas na pág. 30). Qualquer elemental pode ser completamente destruído por qualquer mágica que destrua o seu elemento (ex.: Extinguir Fogo), ou que o transforme (ex.: Terra para Ar). A mágica tem que ser realizada dentro do hex do elemental, o qual terá direito a um teste de resistência a qualquer uma destas tentativas de destruí-lo, com sua ST *duplicada*.

Os elementais são capazes de sentir emoções, mas não a dor; eles nunca ficam incapacitados ou atordoados. Eles têm formas corpóreas diferentes e são compostos inteiramente pelo elemento. Não existem bônus para ataques cortantes ou perfurantes, nem pelo fato de atingir o "cérebro", os "olhos" ou os "órgãos vitais". Os elementais de Terra podem perder o uso de um membro, se sofrerem uma quantidade de dano suficiente, mas nos demais tipos, todos os golpes certeiros serão tratados apenas como dano "generalizado".

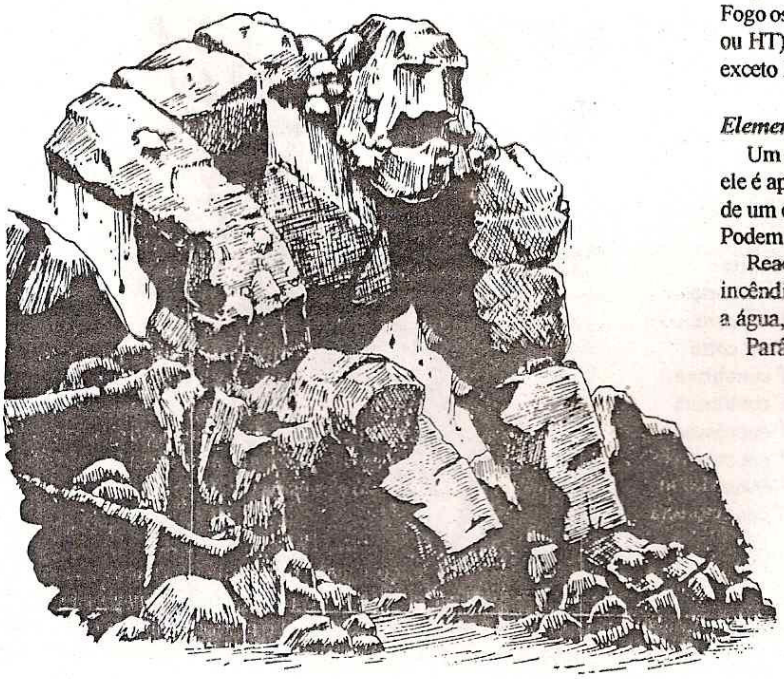
Na natureza, os elementais são encontrados em locais compatíveis com seus respectivos elementos. Os aventureiros também poderão encontrá-los como servos (ou escravos) de magos poderosos.

Elementais da Terra

Os elementais da terra têm uma natureza obstinada e resistente. Eles têm um bônus igual a +2 em qualquer teste de resistência ao controle. Os elementais da terra são nativos de florestas densas e cavernas naturais.

Reações: -1 frente à maioria das pessoas; +1 frente a fazendeiros, Druidas e outras pessoas ligadas à terra. Os mágicos que conhecerem mais de três mágicas de Terra ou de Plantas também receberão este bônus, a menos que eles tentem controlá-los. Sua reação tem um redutor igual a -2 frente a mineiros, madeireiros e quaisquer outros que, na sua limitada opinião, sejam "espoliadores da terra".

Parâmetros: IQ e DX não maiores que 12. ST e HT ilimitadas. O valor médio de seus atributos costuma ficar entre 7 e 10; alguns possuem ST e HT iguais a 40 ou mais! Deslocamento 3.



Combate: Lutam com as mãos, provocando dano por Contusão/Perfuração com base em sua ST, como se eles fossem humanos. Sua RD é 2. São afetados por todas as mágicas e armas, mas sofrem apenas metade do dano provocado por mágicas de Fogo e Água, e a única mágica de Ar que os afeta é Relâmpago.

Elementais do Ar

O elemental do ar, ou *silfo*, tem um bônus igual a +1 em seus testes para resistir ao controle. Eles podem ser encontrados por toda parte, mas preferem lugares abertos, e quanto mais altos melhor.

Reações: Neutra a praticamente tudo. Os elementais do ar na verdade não se preocupam com nada que uma sociedade medieval possa fazer, embora eles procurem evitar as cidades por causa do mau cheiro! Num mundo em que a magia coexiste com a alta tecnologia, eles reagirão com um redutor igual a -3 frente a qualquer coisa que polua o ar.

Parâmetros: IQ e DX não maiores que 12; HT e ST ilimitadas. Costumam ficar na média entre 7 e 10 em todos os atributos; aqueles que têm ST maior ou igual a 15 raramente se aproximam do solo. Seu Deslocamento é 12.

Combate: Não são afetados por armas materiais! Atacam usando a mágica Jato de Ar (v. pág. 31) para "projetar para trás" (MB, pág. 106) e para atrapalhar. Não é necessário nenhum teste para realizar a mágica; o NH normal para acertar o alvo é 16.

Elementais do Fogo

Um elemental do fogo, ou *salamandra*, é o mais caprichoso e destrutivo dos elementais. Eles nascem em vulcões, fogueiras, etc.

Reações: Frente às pessoas em geral, sua reação tem um redutor igual a -2; -4 diante de qualquer sugestão de apagar as chamas de sua "casa"; -4 também diante dos elementais da água; porém, terá um bônus de +4 frente a qualquer proposta de *incêndio*.

Parâmetros: DX e IQ até um máximo de 12; ST e HT ilimitadas. Seus atributos tem um valor que em geral gira em torno de 5; os que apresentam valores acima de 20 são verdadeiros monstros, mas são muito raros. Deslocamento 6.

Combate: Atacam com as mãos provocando dano por fogo GDP-2 com base em sua ST. Também pode lançar Jatos de Chamas automaticamente (não há necessidade de teste para ver se consegue fazer a mágica, NH igual a 16 na jogada de ataque) com custo normal. Eles não têm RD, e qualquer pessoa que se encontre num hex ocupado por um destes elementais será considerado como estando num "hex de chamas". Eles são imunes às mágicas de fogo e a todos os tipos de ataques com calor ou fogo. Bolas de Fogo os *fortalecerão* à razão de 1 ponto por dado (faça uma jogada para ST ou HT). Eles sofrem o dobro do dano provocado pelas mágicas de Água, exceto Desidratar, à qual são imunes.

Elementais da Água

Um elemental da água é chamado de *ondina*. Quando está dentro d'água, ele é apenas um fluido quase imperceptível; fora dela, ele assume a forma de um corpo aquoso – freqüentemente com o aspecto de uma bela mulher. Podem ser encontrados em qualquer grande massa de água.

Reações: Em geral é Neutra; frente a elementais do fogo e a propostas de incêndio haverá um redutor igual a -4; diante de qualquer coisa que polua a água, o redutor será igual a -3.

Parâmetros: DX e IQ até um máximo de 12. HT e ST ilimitadas. O valor de seus atributos gira em média em torno de 5. São raros os que apresentam algum parâmetro com valor acima de 20. Deslocamento: 10 na água e 4 fora dela.

Combate: Lutam atacando com as mãos, como um ser humano normal. Podem também utilizar a mágica Jato D'Água – sem nenhum teste para ver se consegue fazer a mágica (custo normal). NH igual a 16 nas jogadas de ataque. São imunes às mágicas de combate da Água, mas sofrem o dobro do dano das mágicas de Fogo. Podem se misturar instantaneamente às grandes massas de água, tornando-se invisíveis. Aí recuperam 1 ponto de HT por minuto. Se forem congelados ficarão imobilizados, mas não sofrerão dano.

Familiares

Familiares são pequenos animais ou espíritos que assistem ou servem a um mago. Gatos, sapos, morcegos, lagartos, corvos, moscas, lebres, cobras, corujas e cachorros, já foram todos vistos como familiares. O GM pode permitir que qualquer criatura seja adotada como familiar. Criaturas de outros mundos – ou criadas "sob medida" – também poderão ser admitidas de acordo com os critérios do GM. Os parâmetros do familiar deverão ser os normais para aquele tipo de animal a menos que haja alguma especificação com relação à inteligência (v. baixo).

O familiar é um NPC controlado pelo GM. A maioria dos familiares é obediente, mas o GM deverá representar o tipo de animal; os gatos, em particular, podem ser indiferentes ou teimosos e os macacos têm uma tendência a ser brincalhões! Um familiar tem potencial para desenvolver uma personalidade interessante e seu próprio conjunto de peculiaridades.

Um mago pode, por exemplo, ter um lobo como familiar e atiçá-lo contra seus inimigos. Porém, os familiares que são usados rotineiramente em combate têm grande probabilidade de serem mortos, o que não é nada bom para o mago – principalmente se o GM determinar que o mago deva sentir os ferimentos sofridos pelo seu familiar!

Adotando um Familiar

Um familiar mágico é uma vantagem que só está disponível para aqueles que tenham Aptidão Mágica em nível 2 ou 3. Um mago pode ser criado já com um familiar, ou adotar um durante o jogo, através do pagamento do número de pontos de personagem correspondente. Um mago só pode possuir um familiar de cada vez.

Para ganhar um familiar, um mago convoca um espírito de qualquer plano que o GM escolha. Este espírito assume a forma de uma animal para se tornar um familiar. Esta convocação não depende de uma mágica especial, mas exige uma semana inteira de trabalho ininterrupto, durante a qual mais nada pode ser feito. No final desse período, o GM faz *secretamente* uma jogada contra o valor de IQ-6 do mago. Um sucesso significa que o mago conseguiu o familiar que desejava (quer dizer, mais ou menos, pois um GM nunca deve conceder um familiar que ele não queira na campanha). Um sucesso decisivo significa que o familiar terá um bônus igual a +1 em sua IQ, se comparada com a de um animal "normal" daquele tipo, ou então terá uma IQ igual a 5, o que for maior; não há nenhum custo extra por este bônus.

Se o teste falhar, o mago terá seu familiar, mas não exatamente com a forma e os poderes que ele desejava.

Se ocorrer uma falha crítica, o familiar aparecerá, mas ele será, na verdade, um *demônio* – v. abaixo. O mago paga os pontos de personagem correspondentes ao familiar que ele queria. O GM *não* lhe conta que ele está abrigando um demônio... o mago se dará conta disso no devido momento!

Se um familiar morrer, o mago não deverá ganhar o prêmio em pontos de personagem por aquela sessão de jogo; se ele for roubado, ele deve tentar recuperá-lo imediatamente. Sob este aspecto, os familiares são como os Dependentes (v. MB, pág. 38). Um mago pode convocar um substituto para um familiar perdido. Se o novo familiar for mais poderoso que o anterior, o mago paga a diferença em pontos. Se for mais fraco, o mago não recebe uma "restituição".

A Natureza dos Familiares

Os não-magos contam dúzias de histórias sobre familiares. Os magos conhecem a verdade, embora não toda ela. O GM decide quais das assertivas a seguir são verdadeiras. Os magos sabem quais são as vantagens e limitações possíveis naquele mundo, mas os demais PCs não precisam ser informados disso!

O custo em pontos de um familiar está diretamente relacionado com suas habilidades. Mesmo se houver uma grande variedade de habilidades possíveis, o familiar não *é obrigado* a tê-las todas. Existem desvantagens e limitações que reduzem o custo de um familiar, mas qualquer custo inferior a zero será considerado igual a zero.

Eles são Apenas Animais Treinados

Se isto for verdade, *tudo o mais nesta seção será falso* – meros boatos espalhados pelos feiticeiros para assustar o vulgo. Os magos não precisarão enfrentar nenhum processo especial de convocação e os animais de estimação que eles chamam de "familiares" serão apenas animais treinados.

O Mago Pode Extrair Força dos Familiares

Um mago pode extrair ST (mas não HT) do seu familiar e usá-la para energizar suas mágicas. O familiar precisa estar em contato físico com o mago. A ST do familiar pode ser drenada até chegar a um valor mínimo igual a 1 sem provocar nenhum efeito danoso. Se ela for esgotada até 0, a ligação se romperá e o familiar estará perdido, mesmo que ele não morra. Um mago sempre saberá o nível de ST de seu familiar ao tocá-lo.

O custo em pontos do familiar depende da ST de ambos – do mago e do animal; ele será 1/3 do custo em pontos de personagem para aumentar a ST do mago de um valor igual à ST do familiar, arredondado para baixo. Um mago com ST 10, que tenha um cão com ST 10 como familiar, pagará 58 pontos (175/3) por esta vantagem. Um mago com ST 8, usando um gato de ST 3, pagará apenas 8 pontos (25/3). É por esse motivo que os familiares pequenos são mais comuns.

O Mago Vê Através dos Olhos do Familiar

O mago pode ter uma visão do mundo através dos sentidos do familiar. Trate isso como a mágica Passageiro Interno (v. pág. 22), mas aplicável apenas sobre o familiar. São necessários 3 segundos para realizar e ela funciona automaticamente; o custo em energia para fazer é 2 e o custo para manter é zero. Exige concentração para manter o contato com o familiar. A menos que seja adotada alguma limitação específica (v. abaixo), isso funciona independente da distância. Esta habilidade aumenta o custo do familiar em 5 pontos. Se o familiar perder a consciência, a ligação será interrompida.

O Familiar Confere Habilidades Especiais ao Mago

O mago adquire uma ou duas habilidades especiais; tratar-se-á com freqüência de habilidades que o animal possue normalmente, e com o seu nível de habilidade. Se houver uma vantagem adequada disponível para seres humanos (como, p. ex., Visão Noturna para um familiar felino), então o efeito e o custo serão os mesmos que se aquela vantagem tivesse sido comprada normalmente. Se não houver disponibilidade desta vantagem para seres humanos (p. ex., Vôo para um familiar avicular), use os efeitos da mágica correspondente normalmente. Mas o mago não precisa se preocupar com os pré-requisitos!

Se o familiar morrer, as habilidades especiais serão perdidas instantaneamente.

O Mago Pode Assumir a Forma do seu Familiar

Trate isso como uma versão modificada da mágica Metamorfose. O custo em energia para fazer é igual a 6, e para manter é 1. O custo em pontos de personagem será fixado pelo GM: de 5 a 20, dependendo do tamanho e das habilidades do familiar. Se o familiar morrer, o mago voltará instantaneamente à sua forma original.

O Familiar é Inteligente

O familiar é mais esperto do que qualquer animal natural e é capaz de compreender a linguagem humana. Custo 5 pontos para uma IQ igual a 7; 10 pontos mais por nível de IQ acima de 7. Deste modo, um familiar com IQ igual a 10 (qualquer que seja o tipo) custaria 35 pontos.

O Familiar Sabe Falar

Isto pode acontecer tanto por comunicação mental (5 pontos), como por fala propriamente dita (10 pontos e o familiar precisa também ter IQ maior ou igual a 7), ou ambos (15 pontos). A comunicação mental é tratada como uma variação da mágica Telepatia, utilizável apenas entre o mago e seu familiar. O custo para fazer é igual a 1 ponto para cada um deles (mago e familiar); não há custo para manter, enquanto eles estiverem concentrados.

O Mago Sofre os Ferimentos do seu Familiar

Se o familiar for ferido, o mago perde o mesmo número de pontos de vida. Se o familiar ficar atordoado ou inconsciente, o mago precisará ser bem sucedido num teste de HT ou sofrerá o mesmo efeito. Se o familiar morrer, a HT do mago cai imediatamente para -1! Tudo isto *reduz* o custo do familiar em 15 pontos.

Os Familiares São, na Verdade, Demônios!

O familiar é, na verdade, um espírito demoníaco – uma criatura do mal. Ele estará trabalhando em função de seus próprios objetivos e não dos do mago. Sempre que lhe for dada alguma incumbência, o GM deverá fazer um teste contra a sua IQ. Um sucesso significa que ele encontrou alguma maneira de deturpar a ordem do mago. Isto ocorre com freqüência sob a forma de informações incorretas; os demônios são uns tremendos mentirosos! O familiar pode também desvirtuar qualquer mágica que ele esteja ajudando a fazer. Faça um Disputa Rápida de IQ entre o mago e o familiar; se o familiar vencer, o GM faz com que a mágica dê errado!

O familiar não pode causar dano direto a seu mestre. Seu propósito é semear a discórdia e cultivar o mal. Se o mago for, ele próprio, maligno, o familiar só irá interferir muito raramente, se é que chegará a fazê-lo. Por outro lado, uma pessoa verdadeiramente "virtuosa" não pode ter um familiar demoníaco, e uma pessoa que cultive com sinceridade e sucesso a prática das mais altas virtudes será provavelmente capaz de expulsar um familiar maligno (se ele lhe pertencer ou a alguma pessoa próxima). Uma pessoa suficientemente virtuosa pode banir qualquer familiar como o faria com qualquer demônio!

O custo depende da IQ do demônio: -5 para IQ 7, -15 para IQ 8, -25 para IQ 9, -35 para IQ 10, ao invés do custo habitual correspondente ao Incremento de IQ.

Limitações Sobre as Habilidades dos Familiares

Quando se está projetando um familiar, pode-se impor algumas limitações que afetam o custo em pontos das suas vantagens (arredonde os custos em pontos fracionários para cima). Todas as vantagens do familiar devem sofrer a mesma limitação, exceto nos casos de Familiar Demoníaco e Inteligência Incrementada, que não podem ser limitados, e de Fonte de ST, que não poderá assumir aa limitação "Alcance Limitado".

Alcance Limitado

O familiar precisará estar a uma distância máxima de 100 metros do mago para que suas habilidades sejam efetivas. Reduz o custo do familiar à metade. Esta limitação não pode ser aplicada à vantagem Fonte de ST, que *exige* o contato físico entre ambos.

Tempo Limitado

Os poderes do familiar só funcionam uma parte do tempo. Reduz o custo proporcionalmente à parte do dia em que seus poderes funcionam. Por exemplo, se os poderes do familiar só funcionam durante o dia (o que seria adequado para um mago-do-sol!), seu custo cai à metade.

Poderes Voláveis

Os poderes do familiar vêm e vão. Sempre que um mago for tentar usar um destes poderes, o GM deverá jogar três dados para ver se o efeito ocorre. Se o poder falhar, o mago terá de esperar pelo menos 1 minuto antes de fazer uma nova tentativa. Se o poder funciona ocasionalmente (8 ou menos): $^1/_3$ do custo. Metade do tempo (10 ou menos): ½ do custo. Com Freqüência (12 ou menos): 3/4 do custo.

Limitações Combinadas

Se o familiar tiver mais que uma limitação, multiplique as reduções de custo. Por exemplo, se ele tem Poderes Apenas Durante o Dia (½ do custo) e Volúveis/Com Freqüência ($^3/_4$ do custo), isto resultará num custo de $^3/_8$. Seja como for, o custo nunca poderá ser inferior a ¼ do original.

Exemplo de Familiares

Um mago com ST 10 quer um familiar demoníaco com ST 5, IQ 7 e as seguintes habilidades: Fonte de ST, Comunicação Intensificada (Telepatia), Passageiro Interno e a habilidade especial de conferir Invisibilidade ao mago em nível 15. Ele não escolhe nenhuma limitação. Os custos são: +20 pela ST (60/3); +5 pela Telepatia; +5 por Passageiro Interno; +4 pela Invisibilidade (o custo que o mago pagaria para aprender a mágica em nível 15); – 5 por um demônio de IQ 7. O custo final é de 29 pontos de personagem.

Por um motivo qualquer ele perde o familiar demoníaco. O mago agora já sabe melhor o que significa lidar com demônios. Então ele escolhe um gato familiar não-demoníaco de ST 3 e IQ 7 (incrementada). Ele tem os poderes de Passageiro Interno (5 pontos) e Telepatia (5 pontos). Isto dá um total de 10; ele assume a limitação Raio de 100 metros sobre estes poderes, para reduzir o custo à metade (5). e a desvantagem o Mago Sofre Ferimentos (-15). Então ele acrescenta 5 pontos pela Inteligência Incrementada e 10 pontos para a Fonte de ST (a diferença de ST custa 30 pontos; 30/3 = 10), que não pode ser afetada pela Limitação de Alcance, por já ser limitada. O custo final deste familiar é de 5 pontos.

Golens

Os Golens são criados com a mágica Golem (v. pág. 39). Todos os Golens são completamente obedientes a seus criadores; eles têm inteligência, mas não vontade própria, não podendo por isso ser subvertidos.

Golem de Barro

Um golem de barro tem ST 15, DX 12, HT 13/20, IQ 8. Velocidade igual a 6. Não tem RD nem DP.

Habilidades: Lutam com os punhos, provocando 1D+1 pontos de dano. Só usam armas com NH pré-definido.

Para moldar o corpo são necessários: 1 semana de trabalho, um monte de barro do tamanho de um homem e um sucesso num teste com a mágica Moldar Terra.

Energia necessária para ativar: 250.

Golem de Carne

Um golem de carne tem ST 18, DX 12, HT 13/20, IQ 8. Velocidade igual a 6. Não tem RD nem DP.

Habilidades: Lutam com os punhos, provocando 1D+2 pontos de dano. Perícia com uma arma (à escolha do criador) com NH 12.

Para fazer o corpo são necessários: 2 semanas de trabalho, 100 kg de carne (qualquer tipo) e um sucesso num teste de habilidade com a mágica Restauração.

Energia necessária para ativar: 300.

Golem de Pedra

Um golem de pedra tem ST 20, DX 11, IQ 8, HT 14/30. Sua Velocidade é 6. DP 2 e RD 4.

Habilidades: Ataca com os punhos, provocando 2D-1 pontos de dano. Perícia com uma arma (à escolha do criador) com NH 11.

Para moldar o corpo são necessários: 3 semanas de trabalho, 100 kg de pedras e um sucesso num teste de habilidade na mágica Moldar Terra.

Energia para ativar: 400.

Golem de Bronze

Um golem de bronze tem ST 25, DX 13, HT 15/30 e IQ 9. Sua Velocidade é 7. DP 3 e RD 6.

Habilidades: Ataca com os punhos provocando dano igual a 2D+2. Perícia com uma arma (à escolha do criador) com NH 13.

Para moldar o corpo são necessários: 5 semanas de trabalho, $1.000 em bronze e um sucesso num teste de habilidade com a mágica Moldar Terra.

Energia necessária para ativar: 600.

Golem de Ferro

Um golem de ferro tem ST 30, DX 12, HT 15/40 e IQ 9. Sua Velocidade é 6; DP 3 e RD 6.

Habilidades: Ataca com os punhos, provocando 4D pontos de dano. Perícia com uma arma (à escolha do criador) com NH igual a 13.

Para fazer o corpo são necessários: 5 semanas de trabalho, $1.000 em ferro e um sucesso num teste de habilidade com a mágica Moldar Terra.

Energia para ativar: 800.

Golem de Cristal

Um golem de cristal tem ST 20, DX 15, HT 13/20 e IQ 9. Sua Velocidade é 7. DP 3 e RD 2.

Habilidades: Ataca com os punhos, provocando 2D-1 pontos de dano. Perícia com um arma (à escolha do criador) com NH 15.

Para moldar o corpo são necessários: 6 semanas de trabalho, $3.000 em sal e outros cristais e um sucesso num teste de habilidade em Alquimia.

Custo em energia para ativar: 800.

Mortos-Vivos

Os monstros "mortos-vivos" são criaturas mágicas geradas a partir de seres que já foram vivos. Os mortos-vivos descritos neste livro são todos desprovidos de vontade própria; Todos eles serão escravos de algum feiticeiro.

Zumbis

São corpos animados magicamente através da mágica Zumbi (v. pág. 64). Seus atributos básicos têm os seguintes modificadores: +5 em HT, +1 em ST e -2 em IQ. A DX e os níveis de habilidade com armas são iguais ao que eram em vida – geralmente entre 14 e 16 –, podendo ser maiores, caso o mago disponha de "matéria-prima" de boa qualidade. Um zumbi segue as ordens verbais de seu criador, ou daqueles a quem seu mestre lhes manda obedecer. Em caso de conflito, ele obedecerá sempre a seu mestre.

Os zumbis não sentem dor. Eles nunca ficam atordoados e nunca terão seus níveis de habilidade submetidos a redutores devido a ferimentos. Um zumbi continuará lutando mesmo depois de perder um membro ou ficar incapacitado. Um zumbi com um pé a menos se desloca com uma Velocidade igual a 4 (ou 1 ponto a menos que seu Deslocamento – o que for pior). Sem uma das pernas ele pulará num pé só com uma Velocidade igual a 2; se ficar sem nenhuma das pernas, mas com pelo menos um dos braços, ele se arrastará com um Deslocamento igual a 1. Quando sua HT cai a zero, a mágica se desfaz e o zumbi "morre".

As mágicas Cura Superficial e Cura Profunda funcionam num zumbi mas nenhuma outra Mágica de Cura tem qualquer efeito sobre eles. Se um zumbi for "morto" a mágica não funcionará naquele corpo novamente.

A mágica Zumbi funciona sobre o corpo de qualquer ser vivente. Os parâmetros fornecidos aqui assumem que o zumbi tenha sido um ser humano, mas o GM pode "zumbificar" qualquer ser vivo, por extrapolação.

Depois de feita, a mágica durará até o zumbi ser morto. Eles freqüentemente sobrevivem a seus criadores. Depois de alguns anos, eles ficam totalmente descarnados. Sua HT é reduzida em 5 pontos (considerando os níveis humanos normais), a ST diminue 2 pontos, mas sua DX aumenta em 2 pontos e eles se tornam...

Esqueletos

São esqueletos humanos verdadeiros, ativados pela mágica Zumbi. Eles têm -2 na ST, -1 na IQ, +2 em DX e HT normal. Um esqueleto receberá um bônus igual a +1 sobre seu Deslocamento básico – sem nenhuma carne sobre seus ossos eles estão submetidos a uma carga muito mais leve!

O dano provocado a um esqueleto por um ataque perfurante, ou feito com armas de projétil ou de feixe, sofre um redutor igual a -2, *ao invés* de receber o bônus de dano habitual. No entanto, um golpe que provoque dano por contusão e que atravesse a armadura provoca um dano *dobrado* àqueles ossos ressequidos. No mais, os esqueletos são idênticos aos zumbis.

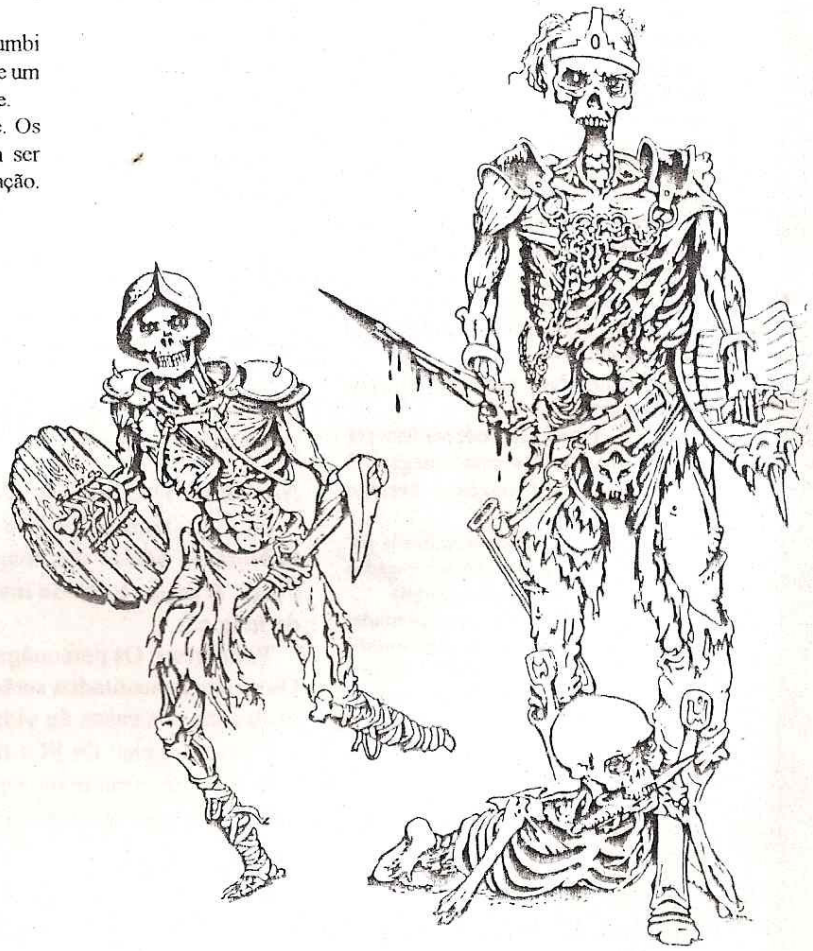
Múmias

Assemelham-se aos zumbis, mas têm uma IQ igual à que tinha a forma humana (o processo de preservação conserva o cérebro em melhores condições de funcionamento). Elas têm uma tendência a Arder em Chamas quando incendiadas (mais de 4 pontos de dano por fogo provocam este efeito instantaneamente), mas algumas podem ter sido tornadas à prova de fogo por meios mágicos! Elas não se transformam em esqueletos. Elas são raras, porque o mago precisa partir de uma múmia original... o que sai de graça se você for um ladrão de cemitérios, mas pode custar $1.000 ou mais numa loja de artigos mágicos (se isso não for ilegal).

Espectros de Caveiras

São espíritos malignos, criados a partir da força vital de um crâneo humana (v. pág. 64). Um espectro de caveira tem uma forma fantasmagórica, etérea, com ST 0, DX 14, IQ 10 e HT 20. Seu Deslocamento é 6 e a Velocidade é 6. Eles não usam armas, mas atacam com um toque enregelante que não pode ser bloqueado ou aparado – é preciso se esquivar. Esse toque provoca a perda de 2 pontos de vida e a armadura não oferece qualquer proteção. Um espectro de caveira pode, às vezes, ficar confuso, mas ele jamais dará ouvidos a súplicas ou negociações.

Use as mágicas do Fogo ou a mágica Jato de Ar para enfrentar um espectro de caveira; as outras mágicas de combate não têm nenhuma eficácia. As armas encantadas provocam o dano normal. Espadas, machados e outras armas grandes de metal provocam 2 pontos de dano, independente do seu tamanho exato. Armas de madeira, flechas, balas, etc., provocam 1 ponto de dano. As Armas de Feixe não causam nenhum tipo de dano.



9 MUNDOS MÁGICOS

Quando um GM cria um mundo, ele deve levar em consideração os efeitos da magia no dia-a-dia, na política econômica, religião e demais aspectos do lugar. Na página 111 há uma ficha de planejamento para campanhas de fantasia. O GM deve fornecer estas informações aos jogadores antes do início do jogo, para que eles possam elaborar seus personagens de maneira inteligente e ter uma "idéia" sobre aquele mundo. A seguir, estão relacionados alguns assuntos que qualquer nativo daquele mundo deverá conhecer:

Mana: Ele é baixo, normal, alto ou variável? Se ele varia, qual a extensão das áreas típicas. Existem áreas de "mana seletivo" (v. pág. 84)?

Magos: Quão freqüentes eles são? Quantos deles têm Aptidão Mágica em nível 2 ou 3? Eles são em maior número em alguma parte? Qual a sua posição na sociedade?

Objetos Encantados: Com que facilidade eles podem ser fabricados? Quantos feiticeiros os fazem como meio de sustento? Quais objetos são mais comumente fabricados? Onde? Quais objetos são habitualmente usados por não-aventureiros?

Divindades e Magia Clerical: Os deuses, os demônios e outras Forças Superiores interferem ativamente nos assuntos temporais? Há alguma vantagem em ser um clérigo-mago (v. pág. 84)? Existem mágicas limitadas (ou proibidas) aos clérigos de certas religiões?

Medicina: As mágicas de Cura, especialmente Ressurreição, podem ter um efeito profundo sobre a ordem social. Os pobres podem adoecer e morrer, mas os privilegiados não precisam ser afetados por pragas, ferimentos e até, quem sabe, pela morte. Se o GM não deseja este tipo de efeito, ele deverá explicar *por quê* os ricos não vivem eternamente.

Política: De que maneira o uso da magia afeta a política e a economia? Quais dos grandes acontecimentos foram influenciados pela magia? Com o uso do Teleporte (ou da telepatia de longa distância) a comunicação fica facilitada e os impérios podem crescer mais.

Entidades Mágicas (demônios, elementais, etc.): Quão comuns elas são? Existem restrições específicas para sua criação ou invocação?

Nível Tecnológico: Nem todos os mundos mágicos são medievais! Qual o nível tecnológico geral? Como a magia e a tecnologia interagem?

Cotidiano: Quais outros aspectos do dia-a-dia, fora as aventuras, são afetados pela magia?

Restrições à Magia

As regras básicas deste manual têm como resultado um mundo onde a magia é comum e poderosa, suprindo muitas das funções preenchidas pela tecnologia do mundo moderno. Os GMs podem alterar esta situação, impondo uma série de *restrições* à magia, quer para manter o equilíbrio da campanha, quer para se adequar às características de um universo ficcional específico.

Nível de Intensidade de Mana Baixo

Este é o recurso padrão usado para reduzir o poder da magia. Ele reduz o *nível de habilidade básico* dos magos em 5 pontos e impede o uso da mágica Recuperação de Força. A magia torna-se instável; os feiticeiros comuns geralmente falham em seus testes de mágicas.

Vantagens: Os personagens com níveis de habilidade excessivamente altos serão raros. Os objetos encantados serão praticamente desconhecidos. As Gemas de Energia só serão utilizadas nos casos de vida ou morte.

Desvantagens: Os PCs magos precisarão se especializar para poderem ser eficientes; será raro encontrar magos que conheçam uma dúzia de mágicas. Os jogadores que gostam de personagens flexíveis acharão esta restrição sufocante.

Raridade da Magia

Neste universo ficcional a magia é praticamente desconhecida. Os feiticeiros são raros e vivem escondidos; talvez a maioria das pessoas não *acredite* em magia. Os magos precisarão assumir a vantagem de Antecedentes Incomuns, num nível determinado pelo GM. O número de mágicas disponível para um PC iniciante deverá ser bastante

Os Magos e a Lei

Na maioria dos lugares, os magos estão sujeitos às mesmas leis que os outros cidadãos. As exceções ficam por conta daqueles magos tão poderosos que colocam a si próprios acima da lei - tornando-se parte das estruturas de poder local, ou apenas por serem tão letais que apenas os heróis se atrevem a desafiá-los.

Portanto, pode não haver leis específicas contra bolas de fogo ou maldições. Mas o mago que prejudicar alguém com o uso de magia será legalmente responsabilizado, como se ele tivesse provocado danos a pessoas ou propriedades por meios comuns.

Evidentemente, algumas mágicas serão regulamentadas. Muitos países proíbem os feiticeiros de dominar ou controlar seus vizinhos! A invocação de demônios é universalmente ilegal. Algumas nações pagãs permitem o sacrifício de animais, mas raramente tolerarão sacrifícios *humanos*!

Há outras razões pelas quais as mágicas podem vir a ser regulamentadas. Em muitos lugares, por exemplo, a criação de zumbis (ou pelo menos a sua utilização em lugares públicos) é um ato ilegal. Isto não tem nada a ver com a preocupação com a vida humana – a escravidão é legal em muitos desses lugares. É só porque os zumbis são feios... Os GMs podem ser tão detalhistas quanto quiserem na elaboração das leis destes locais.

É até possível que a Jurisprudência mencione cada mágica e defina quão legal ela é. A seguir, um exemplo de classificação:

Benéfica: Pode ser realizada por qualquer um.

Regulamentada: Só pode ser feita por pessoas cadastradas como magos. O licenciamento de magos é assunto rotineiro.

Reservada: Só pode ser realizada por certos feiticeiros (geralmente empregados ou representantes dos governantes).

Proscrita: Completamente proibida! Sempre é possível solicitar uma permissão especial para fazer uma destas mágicas. O dinheiro costuma ter voz ativa neste casos...

Alquimia

Certas poções alquímicas podem vir a ser consideradas ilegais, ou permitidas apenas aos legisladores. Entre estas incluem-se todos os "venenos" e outros elixires "hostis", e todos os elixires (principalmente Odisseus, o elixir da invisibilidade) que podem ser úteis principalmente para ladrões e assassinos.

baixo, a menos que ele tome um mago ou guilda como Patrono (caro). O uso da magia em público chamará *muita* atenção.

Vantagens: O GM controla quais mágicas serão aprendidas e utilizadas. Os boatos sobre a existência de outros magos, ou de grimórios com mágicas novas, transformam-se em excelentes "ganchos para enredos".

Desvantagens: Apenas umas poucas mágicas são conhecidas, os PCs poderão empregar tantos pontos nelas que elas atingirão níveis abusivos. Além disso, se a magia é praticamente desconhecida, a maioria das pessoas não estará preparada para defender-se dela e, com isso, os PCs feiticeiros se depararão com menos desafios.

Exigência de Cerimonial

Uma operação mágica "normal" não funciona neste mundo. Todas as mágicas dependem de um cerimonial (v. pág. 13) para serem executadas. As mágicas serão lentas e óbvias. Os objetos encantados tornam-se preciosos.

Vantagens: O uso abusivo de mágicas de combate torna-se quase impossível.

Desvantagens: Os jogadores que gostam de combates mágicos poderão ficar bem chateados.

A Exigência de Ritual

A realização de mágicas sempre exige um ritual como aquele descrito para os níveis 12-14 na página 7. Ainda será viável a redução nos quesitos de energia e tempo para os níveis de habilidade mais elevados, mas será sempre necessário pelo menos 1 segundo para se realizar qualquer mágica. Assim, quase sempre será óbvio que uma mágica está sendo realizada.

Vantagens: Torna-se impossível o abuso no uso de mágicas "sem concentração". A representação do ritual pode vir a ser divertida.

Desvantagens: Jogadores que gostam de representar magos furtivos podem vir a se sentir frustrados.

Limitação da Redução de Energia Obtida por NH Alto

O custo em energia para fazer ou manter uma mágica nunca pode ser reduzido em mais que 1 ponto.

Vantagens: Elimina-se o uso abusivo de mágicas cujo custo em energia para manter é nulo.

Desvantagens: As mágicas nunca podem ser realizadas sem esforço; isto elimina alguns tipos interessantes de personagens e torna os magos mais fracos em combate.

Limitação à Redução de Tempo Obtida por NH Alto

O tempo necessário para se fazer uma mágica (com exceção de uma mágica de bloqueio) não pode ser menor que 1 segundo. Ficam eliminadas as operações do tipo "sem concentração".

Vantagens: Torna-se raro o uso abusivo de níveis de habilidade elevados, sobretudo em situações de combate.

Desvantagens: Os níveis de habilidade elevados tornam-se menos vantajosos. Com isso, os magos se tornam muito menos respeitáveis nos combates.

Valores Máximos para os Níveis de Habilidade

O GM determina o nível de habilidade máximo em todas as mágicas (20 é um bom número).

Vantagens: Como acima. Os magos são encorajados a generalizar.

Desvantagens: Como acima.

Intercâmbio de Tempo, Energia e Custo (Operação Apressada ou Cuidadosa)

O NH não reduz automaticamente o tempo, nem o custo em energia requerido para se fazer mágicas. Ao invés disso, o mago pode *optar* pela redução do custo em energia, submetendo seu NH a um redutor igual a -3 para cada ponto de redução no custo. Ou ele pode escolher reduzir o *tempo de operação*, submetendo seu NH a um redutor igual a -3 para cada redução do tempo à metade (até um mínimo de 1 segundo).

O mago também pode querer aumentar o tempo de operação. A cada vez que o tempo de operação de uma mágica ininterrupta *duplica*, ele pode ou adicionar +1 ao seu NH efetivo ou diminuir -1 no custo em energia.

Vantagens: Os jogadores terão mais flexibilidade ao se defrontarem com situações diferentes.

Desvantagens: Magos com baixos níveis de habilidade serão capazes de produzir efeitos poderosos se dispuserem de tempo suficiente.

Limites Sociais ao Aprendizado da Magia

As mágicas mais poderosas não serão ensinadas a ninguém que esteja abaixo de um certo nível de status ou experiência determinado pelo GM. Isto pode estar associado aos aspectos legais mencionados na pág. 108.

Vantagens: Os GMs podem limitar mágicas poderosas sem proibi-las.

Desvantagens: Nenhuma, se o GM for justo quanto às mágicas a serem limitadas.

Os Magos e a Sociedade

Previsibilidade

Quem vive numa sociedade habituada ao uso da magia não será pego de surpresa quando a magia for usada contra ele. Existirão guardas e detetives-magos e serão tomadas as devidas precauções contra os usuários de magia. Assim, os postos de guarda de um castelo, por exemplo, serão dispostos de tal maneira, que uma simples mágica Sono Coletivo não possa alcançar todos os guardas de uma só vez. Os ricos possuirão e usarão proteção mágica. Todas as grandes cadeias e masmorras (e as sedes da maioria das guildas de magos) terão pelo menos uma cela que tenha sido o objetivo de uma mágica Drenar Mana, para transformá-la numa área de nível de mana nulo!

Guildas

Em muitas sociedades, os magos e os alquimistas estarão organizados em guildas. Elas poderão ser organizações sem fins lucrativos... ou poderão ser um meio de proteção contra uma sociedade hostil. O tipo mais comum de guilda, portanto, será uma "loja fechada", destinada a regulamentar a magia pelo bem dos próprios mágicos! As taxas das guildas são elevadas – 10 a 30% dos ganhos dos associados, crescendo à medida que sua posição se eleve.

A guilda usará sua influência para passar leis que fortaleçam o seu monopólio, de modo que os próprios magos não tenham que se rebaixar e enfrentar a concorrência externa. O aprendizado de magia só poderá ser feito através da guilda e ninguém poderá vender objetos encantados ou fazer mágicas sem a presença ou aprovação de membros da guilda. Ainda assim, haverá magos caipiras no campo, magos ladrões não registrados nos cortiços e agentes secretos mágicos na corte.

Magia Ilegal

Uma alternativa interessante, que impõe uma enorme restrição à magia, é simplesmente torná-la ilegal! Neste tipo de mundo, os magos são universalmente temidos ou odiados. Os magos precisam assumir uma desvantagem de Reputação a ser definida pelo GM. Qualquer um que tenha uma aparência de mago, ou que faça uma mágica quando está (ou pensa estar) só, desencadeará um teste de reação dos observadores, submetido a pesados redutores. As penas da lei pelo uso de magia podem ser pesadas. Até mesmo o simples fato de possuir Aptidão Mágica pode ser ilegal, existindo magos do governo (escravos?) espionando as auras de todo mundo, para assegurar que não tenha escapado nenhum mago sem ser registrado.

Isto pode contribuir para uma campanha bem diferente e excitante. Os PCs magos estarão sob o constante desafio de aumentar seus poderes, ao mesmo tempo que os mantêm em segredo.

Por outro lado, a falta de sutileza, ou a má-sorte, podem matar os PCs magos muito mais depressa. Alguns jogadores podem ficar aborrecidos com a perseguição, mesmo num contexto de jogo. Os GMs precisam tomar cuidado para não tornar a campanha mais realista do que a capacidade dos jogadores de enfrentar a realidade!

ÍNDICE REMISSIVO

Este índice não inclue mágicas específicas. A tabela de Mágicas (págs. 71-75) relaciona todas as mágicas em ordem alfabética.

Abençoado, vantagem, 85-86.
Alcance, *Teleporte*, 62; *cajado & vara de condão*, 13; *invisibilidade*, 12; *modificadores em jogadas de ataque*, 11; *modificadores de longa distância*, 10; *trevas*, 12; *v. também Toque*.
Alfabetização, 92; *livros-texto*, 5.
Alquimia, 87-91; *v. também Elixires*.
Anões, 97.
Apontar, *mágicas de projetil*, 11; *v. também Alcance*.
Aptidão Mágica, 4, 92-93; *como pré-requisito*, 5; *e familiares*, 105; *e runas*, 81;
Arremesso de Mágicas, perícia, 94; *Mágicas de Projetil*, 12.
Cantrips, 86; *v. Mágicas. Cerimonial*.
Choque de Retorno, 4; *alquimia*, 87; *espectadores*, 17; *magia cerimonial*, 14; *mágicas comuns*, 10; *runas*, 82.
Clérigos, 84-86; *v. também Religião*.
Conexões, 54-56; *Conexão c/ Animais* 21; *magia cerimonial*, 14; *mágicas de improviso*, 80.
Contratação, *v. Empregos*; *v. também Perícias*.
Criando novas mágicas, 15.
Custo básico, 10.
Defesas, *durante a realização de mágicas*, 8.
Demônios, 103; *como Falhas Críticas*, 6; *como familiares*, 106; *mágicas*, 53-54, 65-66.
Desvantagens, 93; *religiosas*, 85.
Distrações, 8; *encantamento*, 17.
Dons Mágicos, 86.
Elementais, 104; *mágicas*, 30.
Elfos, 97.
Elixires, 87-91; *legalidade*, 108; *resistência*, 13.
Empregos, 95; *alquimistas*, 89; *Contratação de feiticeiros*, 5; *objetos encantados*, 20.
Encantamentos de Armaduras, 28, 40-41, 67, 68; *custos*, 20; *encantamentos múltiplos*, 19;
Encantamentos de Armas, 38, 39-40; *Armas Congelantes*, 36; *Armas Flamejantes*, 34; *exemplo de espada com runa*, 82; *mágica Cajado*, 41; *permanentemente ativos*, 19; *v.tb. Encantamentos, Encantamentos de Armaduras, Objetos Encantados, Toque.*
Encantamentos, 16-20, 38-40; *cajado*, 17; *custos*, 19, 20; *em campanhas*, 16; *métodos*, 16, 17, 18; quebras, 17; *rápidos e sujos*, 16, 17, 19; *runas*, 82, 83; *v. Objetos Encantados, Gemas de Energia.*
Energia, *dispêndio de HT*, 8; *encantamento rápido e sujo*, 19; *intercâmbio com NH*, 14; *magia cerimonial*, 13-14; *mágicas de improviso*, 79; *modificadores devido ao NH*, 7-8; *recuperação*, 8; *redução no custo da mágica*, 9; *runas*, 83; *v. também Mana.*
Entidades Mágicas, 97-99; *lidando com*, 13; *resistência*, 13; *v. também Dons Mágicos, Licantropos, Não-humanos*, Espectadores, *choques de retorno*, 17; *magia cerimonial*, 14; *métodos*, 17.
Espíritos de Caveiras, 107.
Esqueletos, 107.
Fadiga, *v. Energia.*
Falhas Críticas, *alquimia*, 87; *efeitos colaterais*, 17; *elixires*, 87; *mágicas de cura*, 43; *mágicas de improviso*, 78; *mágicas*, 6; *nível de mana*, 6; *objetos encantados*, 17; *pesquisa*, 15; *runas*, 82; *tabela*, 6; *v. também Choques de Retorno.*
Familiares, 106.
Ferimentos, *durante a realização de mágicas*, 8.
Gemas de Energia, 41-42, 94; *custos*, 19, 20; *ex. de encantamento rápido e sujo*, 17.
Gnomos, 98.
Goblins, 99.
Golens, 106.
Grimórios, 5; *forma*, 112; *formulários*, 87.
Guildas, 4, 109.
Halflings, 98.
Hobgoblins, 99.
Identificação, *Analisar Mágica*, 49; *elixires*, 88; *objetos encantados*, 19
Ingredientes mágicos, *como forma de controle*, 9, 17; *procura*, 15.
Inventando Mágicas Novas, 15.
Invisibilidade, *em combate*, 12; *mágica*, 50.
Jato Magico, perícia, 94; *v. Mágicas.*
Kobolds, 99.
Licantropos, 100.
Limite, *como controle*, 17; *encantamento*, 41; *valor de objeto encantado*, 20.
Magia Cerimonial, 13-14; *objetos encantados*, 16, 20; *prejudicar*, 17.
Magia de Improviso, 76-80.
Magia de Runas, 81-83.
Mágicas Comuns, 10.
Mágicas de Adivinhação, 48; *exemplo*, 13; *pedras de runas*, 83; *v. também mágicas de Informação.*
Mágicas de Área, 10-11; *Área de efeito*, 10; *Resistência*, 13.
Mágicas de Bloqueio, 12; *cerimonial*, 13; *mágicas de projetil*, 11; *tempo*, 7.
Mágicas de Informação, 12, 47-49; *v. também Adivinhação*
Mágicas de Projétil, 4, 11-12; *perícia Arremesso de Mágicas*, 12, 94; *resistência*, 13; *sistema básico de combate*, 12;
Mágicas do Fogo, 32-34; *e armaduras comuns*, 32; *exemplo de Criar Fogo*, 7.
Mágicas Especiais, 13.
Mágicas Resistíveis, 12-13; *improvisadas*, 78.
Mágicas, 5-12, 21-70, 76-81; *NH máximo numa escola*, 76; *cantrips*, 86; *cerimoniais, clericais*, 13-14, 96; *criadas pelos jogadores*, 15; *criando novas mágicas*, 15; *de improviso*, 76-80; *dons mágicos*, 86; *duração*, 9; *elixires*, 89-91; *enfraquecimento*, 13; *livros*, 5; *mana*, 6; *manter*, 9; *memoria eidética*, 4; *mínimo de pontos*, 4; *níveis pré-definidos*, 4; *operação*, 5-9; *pergaminhos mágicos*, 38, 82; *perícias*, 12, 94; *pesquisa*, 15; *pré-requisitos*, 5; *runas*, 81-83; *secretas*, 15; *seletivas*, 84, 93; *sistemas alternativos*, 14, 76-78; *tempo de estudo*, 16; *tempo de operação*, 7-8, 13; *variações*, 15; *v.tb. de Área, Bloqueio, Encantamento, Energia, Especiais, Falha Crítica, Informação, Projetil, Resistência à Magia, Resistíveis, Sucesso Decisivo, Toque.*
Mana, 6; *alquimia*, 87; *mágicas*, 53, 54; *objetos encantados*, 16, 20; *seletivo*, 84; *tipos*, 6, 84.
Manutenção de Mágicas, 9.
Memoria Eidética, 4.
Metamorfose, *Licantropos*, 100; *dons mágicos*, 86; *mágicas*, 22-23; *verbo "transformar"* 80.
Minotauros, 99.
Mortos-vivos, 107; *mágicas Necromânticas*, 63-66; *v. também Clérigos, Religião.*
Múmias, 107.
Não-humanos, 97-99; *v. também Dons Mágicos.*
NH básico c/ mágicas, 92.
NH efetivo, *dispêndio de HT*, 8; *e ferimentos*, 8; *v. também Mana, Alcance e Perícias.*
Nível de Habilidade, *Contratação*, 5; *Mana*, 6; *Tempo de Operação de Mágicas*, 7-8. *objetos encantados*, 16, 18, 19.
Objetos Encantados, 16-20, 94; *alquímicos*, 87-91; *cajado e vara de condão*, 13, 17, 41; *custos*, 20; *estudo*, 16; *exemplo de espada c/ runa*, 82; *Identificação*, 19, 88; *improvisados*, 80; *nível de mana*, 6, 16; *pergaminhos mágicos*, 38, 82; *poder*, 16, 20; *runas*, 82-83; *magia cerimonial*, 14, 16, 20; *resistência*, 13; *v.tb. Elixires, Encantamentos.*
Ores, 98.
Pastilhas, 88; *v. também Elixires.*
Percepção de Mana, 6.
Percepção do Corpo, perícia, 94.
Pergaminhos Mágicos, 38; *com runas*, 82.
Perícias, 94; *alquimia*, 91; *aprendizado*, 16; *Contratação*, 5; *instrutores*, 5; *mágicas de improviso*, 79; *mágicas pesquisadas*, 15; *mágicas*, 7-8; *mínimo de pontos*, 4; *nível de habilidade básico*, 92; *objetos encantados*, 19; *runas*, 81; *Troca de Energia por NH*, 14; *v.tb. NH Efetivo, Mágica de Projetil, Testes de Habilidade.*
Poções, 88; *v. também Elixires.*
Pós, 88; *v. também Elixires.*
Pré-requisitos, 5; *Mágicas de improviso*, 77; *para Clérigos*, 85; *pesquisa de mágicas*, 5.
Projetil de Maldição, 24; *barreiras*, 11.
Proteção, *limites*, 11; *resistência à magia*, 13.
Psiquismo, 7.
Religião, *Clericato*, 92; *exemplos*, 85; *magia clerical*, 84-86; *moralidade da magia*, 4.
Reptantes, 98.
Resistência à Magia, 13, 78, 93; *elixires*, 88;
Rituais, *magia*, 7-8; *mágicas secretas*, 15; *v. também Magia*
Runas Vikings, 81.
Seletividade, *desvantagens*, 93; *mágicas*, 84.
Sono, *exemplo de Sono Coletivo*, 13; *mágicas*, 57-58.
Sopro Magico, perícia, 94; *v. Mágicas.*
Sucesso Decisivo, *alquimia*, 87; *efeitos colaterais*, 17; *elixir*, 17; *mágicas de cura*, 43; *mágicas de improviso*, 78; *mágicas*, 6; *nível de mana*, 6; *objetos encantados*, 17; *pesquisa*, 15; *runas*; *tabela de falhas*, 6; *V. também choque de retorno.*
Testes de Habilidade, *magia de improviso para transformar*, 80; *mágicas de projetil*, 11, 12; *v.tb. Falhas Críticas/Sucessos Decisivos.*
Testes de Vontade, *magia cerimonial*, 14.
Toque do Mago, *v. Toque.*
Toque, *Aptidão Mágica*, 92; *cajado e vara de condão*, 8, 14, 41; *do mago*, 8, 10, 92.
Trevas, *combate*, 12; *mágicas*, 50.
Ungüento, 88; *v. também Elixires.*
Vantagens, 92, 93; *Abençoado*, 85-86; *Clericato*, 84, 92.
Zumbis 107.

Planejamento de uma Campanha de Fantasia

GM: _____ Data: ___/___/___

Nome da Campanha: _____ Ano de Início: _____

Velocidade de Passagem do Tempo de Jogo: _____ Tipo de Campanha: _____

Raças não-humanas conhecidas: _____

Cidade ou vila-base da Campanha: _____ (sugestão: dê aos jogadores um mapa da área)

Ambiente Político da Campanha

Nome e tipo de estado: _____ Pode-se transportar armas em público? ☐ sim ☐ não

Descrição resumida do estado e seus vizinhos: _____

_____

Descrição resumida da situação político-econômica: _____

_____

NT da Campanha: _____ Diferenças entre este NT e sua descrição no MB: _____

Regras de Magia:

Nível geral de mana: _____ Existem áreas com outros níveis de mana? Elas são comuns? Qual a extensão?

_____

Existem áreas de "mana seletivo"? _____

Há regras opcionais de magia em uso? _____

Quão comuns são os magos e a magia? _____

Os usuários de magia estão bem distribuídos? Caso não: onde é mais provável encontrá-los? _____

Quais as restrições legais e sociais à magia? E à alquimia? _____

Existe uma estrutura específica, como uma guilda, para usuários da magia? _____

Quão comuns são os objetos encantados? _____ Existem encantamentos "rápidos e sujos" neste mundo? ____

Existem divindades ativas ou Poderes Superiores? _____

Existe alguma magia clerical especial? _____

Quais mágicas da Lista de Mágicas são desconhecidas nesta campanha? _____

Existe alguma mágica de "domínio público" a ser acrescentada à lista? _____

O teleporte e a telepatia são suficientemente freqüentes para afetar as comunicações? _____

Quão comum é a magia de Cura? Quem se beneficia dela? _____

Quais criaturas mágicas ou fantásticas são comuns? _____

Informações Sobre os Personagens de Jogadores

Raças de PCs permitidas _____

(O GM deve fornecer a descrição racial de quaisquer novas raças permitidas como PCs)

Qtd inicial de recursos dos PCs: _____ Nível social inicial permitido aos PCs: _____

Idioma(s) que os PCs precisarão: _____

Tipos de Personagens úteis/inúteis para a campanha: _____

Profissões especialmente apropriadas/inadequadas: _____

Vantagens e perícias que serão essencialmente úteis à campanha: _____

_____

Vantagens e perícias desnecessárias à campanha: _____

Desvantagens que serão desencorajadas nesta campanha, quer por serem fatais, quer por não representarem verdadeiras desvantagens: _____

Patronos Apropriados (e valor básico): _____

Inimigos Apropriados (e valor básico): _____

Disciplinas especiais disponíveis nesta campanha

Alta tecnologia? (Quão poderosa? Quão freqüente?): _____

Psiquismo? (Quão poderoso? Quão freqüente?): _____

Regras opcionais: novas perícias, vantagens, desvantagens (resuma): _____

_____

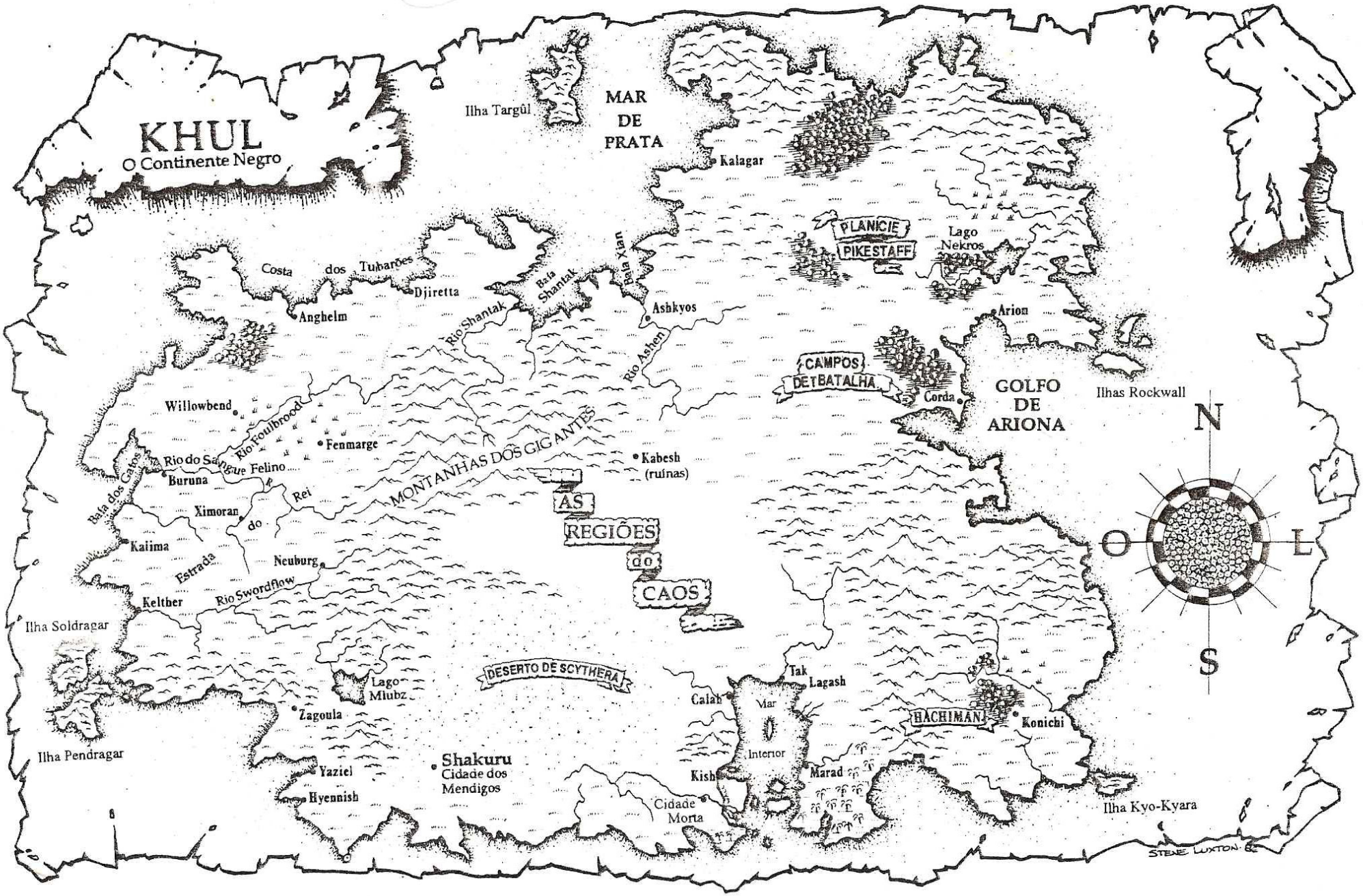
Regras opcionais: mudanças nas regras de combate (resuma): _____

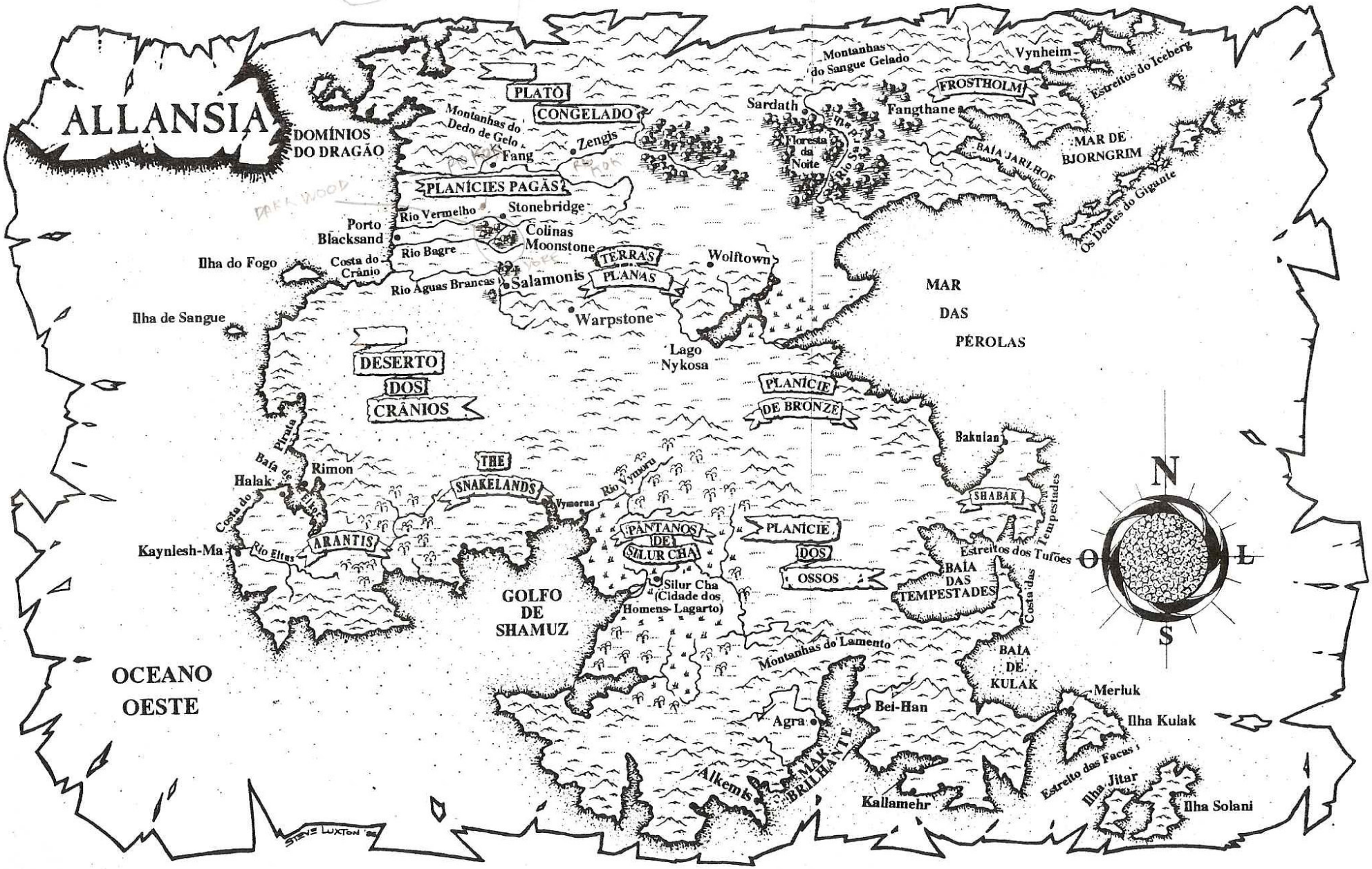
_____

O GM pode fornecer aos jogadores detalhes sobre: novas mágicas e poções e sua disponibilidade; "regras caseiras" para a criação de personagens; novas raças de NPCs; organizações importantes e história (v. págs. 108-109).

grimório pertencente a _____

nome e classe da mágica	nh	t.o.	custo p/ fazer	custo p/ manter	observações	pág.


KHUL
O Continente Negro
Ilha Targûl
MAR DE PRATA
Kalagar
PLANICIE PIKESTAFF
Lago Nekros
Costa dos Tubarões
Djiretta
Anghelm
Baía Shantak
Baía Xian
Rio Shantak
Ashkyos
Arion
Rio Ashen
CAMPOS DE BATALHA
Corda
GOLFO DE ARIONA
Ilhas Rockwall
Willowbend
Rio Foulbrood
Fenmarge
Rio do Sangue
Felino
Buruna
Baía dos Gatos
Rei
MONTANHAS DOS GIGANTES
Kabesh (ruínas)
AS REGIÕES do CAOS
Ximoran
do
Kalima
Estrada
Neuburg
Rio Swordflow
Keltber
Ilha Soldragar
Lago Mlubz
DESERTO DE SCYTHERA
Zagoula
Ilha Pendragar
Yaziel
Hyennish
Shakuru
Cidade dos Mendigos
Tak
Lagash
Mar
Calah
Interior
Kish
Marad
Cidade Morta
HACHIMAN
Konichi
Ilha Kyo-Kyara
N
O
L
S
STEVE LUXTON 82


ALLANSIA
DOMÍNIOS DO DRAGÃO
PLATÔ CONGELADO
Montanhas do Dedo de Gelo
Fang
Zengis
PLANÍCIES PAGÃS
Rio Vermelho
Stonebridge
Porto Blacksand
Colinas Moonstone
Rio Bagre
Ilha do Fogo
Costa do Crânio
Rio Aguas Brancas
Salamonis
TERRAS PLANAS
Wolftown
Warpstone
Ilha de Sangue
DESERTO DOS CRÂNIOS
Lago Nykosa
MAR DAS PÉROLAS
PLANÍCIE DE BRONZE
Montanhas do Sangue Gelado
Vynheim
Estreitos do Iceberg
FROSTHOLM
Sardath
Fangthane
Floresta da Noite
Rio Sa...
BAÍA JARLHOF
MAR DE BJORNGRIM
Os Dentes do Gigante
Bakulan
SHABAK
Estreitos dos Tufões
Costa das Tempestades
BAÍA DAS TEMPESTADES
PLANÍCIE DOS OSSOS
PÂNTANOS DEL SILUR CHA
Silur Cha (Cidade dos Homens-Lagarto)
THE SNAKELANDS
Vymerua
Rio Vymora
Rimon
Halak
Baía de Pirata
Costa do Elfo
ARANTIS
Kaynlesh-Ma
Rio Eltas
GOLFO DE SHAMUZ
OCEANO OESTE
Montanhas do Lamento
BAÍA DE KULAK
Merluk
Ilha Kulak
Bei-Han
Agra
Alkemis
MAR BRILHANTE
Kallamehr
Estreito das Facas
Ilha Jitar
Ilha Solani
N
O
L
S
STEVE LUXTON