

Tagmar II

Guia do Colégio Alquímico



Tagmar II

Guia do Colégio Alquímico



Créditos & Licenciamento

Autores

Marcelo Rodrigues, Diego Guinâncio, Gustavo Lorena Pinto, Stefano Guimarães Giusini, Alex Ladeiras, Alex Resende e Renato Simões Moreira

Coordenação

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

Capa

Jorge Dukenko (ilustração), Geliard Roberto Barbosa (design & layout)

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar 2 em 1/7/2006 e disponível para download gratuito em www.tagmar2.com.br

Versão

2.1.0

Licenciamento

Este livro foi adaptado do livro "Tagmar – RPG de Aventura Medieval" © 1991 de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria; e está licenciada de acordo as seguintes condições: **Atribuição-Uso Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 2.0 Brasil**

Você pode:

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

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.



Uso Não-Comercial. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.



Compatilhamento pela mesma Licença. Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta.

Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.

Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

Índice

1	INTRODUÇÃO	5
1.1	Conheça a Iniciação	5
1.2	Como você pode ajudar no Projeto	
	Tagmar 2	5
2	O COLÉGIO ALQUÍMICO	6
	História	6
	Localização	7
	Símbolos	7
	Objetivos	7
	Para ser aceito no Colégio	7
	Ética	7
	Organização	8
	Lideranças	8
3	AS MAGIAS DO COLÉGIO	9
3.1	Descrições das Magias	9
	Amizade	9
	Análise	9
	Animação Metálica	10
	Anulação Mística	11
	Assimilação	11
	Aura Mágica	12
	Bloqueio	13
	Bola de Fogo	13
	Cataclisma	13
	Contatos Mentais	14
	Conversão Energética	14
	Desintegração	15
	Detecção de Magia	15
	Encantamento	16
	Encolhimento	17
	Escrituras Místicas	17
	Escudo Místico	18
	Explosão Mística	18
	Geoanimação	18
	Invisibilidade	19
	Levitação	19
	Libertação	19
	Manipulação de Luz	20
	Mutação	20
	Mutualidade	21
	Quebra de Encantos	21
	Raio Elétrico	22
	Réplicas	22
	Retenção Mágica	22
	Sono	23
	Telecinese	23
	Transformação	24
	Transmutação	24
	Transporte Dimensional	25

1 Introdução

A primeira grande conquista na carreira de um mago é ser aceito por um Colégio — isso quer dizer que seus feitos tornaram-se conhecidos o suficiente para que estas augustas confrarias o percebessem. De certa forma, afiliar-se a um Colégio confere status a um místico, o separando da massa indistinta de feiticeiros medíocres ou inexperientes; atrativos e vantagens como uma lista maior de magias, a um custo mais acessível, e o renome conferido pela organização ficam à sua disposição. Mas, em última análise, o que é um Colégio? Como se dá a dinâmica de relações entre seus membros? Quais as regras de seus jogos de poder?

Durante milênios, os Colégios de magia esconderam seus segredos em bibliotecas ancestrais, em templos obscuros, em símbolos cifrados de mistério. Seu manancial de conhecimento arcano, capaz de abrir os portões do inferno, comandar os elementos e a natureza ou enganar os sentidos estava inacessível aos leigos. Tudo isso esteve longe dos olhos dos não-iniciados... até hoje.

Os portões dos Colégios finalmente se abrem nesta nova edição de Tagmar para que você tenha acesso aos mistérios milenares destas organizações cercadas de lendas: conheça suas origens, práticas, ritos e, principalmente, o poder de sua magia.

1.1 Conheça a Iniciação

Neste guia você encontrará:

Os segredos...

Toda história do Colégio, desde sua fundação até os dias atuais. Você se atreveria a espionar a Caixa de Pandora?

...os templos do saber...

A organização e hierarquia dos Colégios. Onde ficam, quem são seus líderes, quais são suas ramificações. Conhecimento que traz poder!

...e os signos do poder.

Os símbolos pelos quais o Colégio identifica seus membros e sua ideologia. E magia — todas as fórmulas de poder compendiadas através das eras, tudo revelado.

Nada na vida é imutável, tudo encontra-se em constante transformação. O segredo está em não perder o foco: cada momento de busca é um momento de encontro. O mundo que vemos é apenas um reflexo do espelho que retrata o mundo real. E para compreender essa ambigüidade você só precisa mergulhar nele. Na verdade, não precisa nem entendê-lo, basta contemplar a energia que o envolve e você vislumbrará as maravilhas da criação.

Astar, O Inquieto

1.2 Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2

O Projeto Tagmar 2 é o responsável por manter e desenvolver esta nova versão do RPG Tagmar. Todo trabalho é feito por um processo de criação coletiva onde um grupo grande de pessoas trabalha voluntariamente para desenvolver os livros.

Gostaríamos de convidar você, leitor, a participar desta nobre missão. Sua colaboração é muito importante e pode ser feita de duas formas:

- **Email:** se você tem sugestões/críticas para este livro ou para algum outro livro do Tagmar 2, mande um email para nós. Veja os email disponíveis em: <http://www.tagmar2.com.br/EntreEmContato.htm>
- **Participe do Projeto:** se você gosta de escrever regras, criar novas criaturas ou aventuras, ou gosta de escrever textos de ambientação, ou ainda tem vocação desenhar; entre para o Projeto Tagmar e participe mais ativamente da construção de um RPG. Entrar para o projeto (é gratuito!) é fácil, basta seguir as instruções em: <http://www.tagmar2.com.br/ComoParticipar.htm>

2 O Colégio Alquímico

Uma de minhas mais antigas lembranças é a de, durante minha infância, acompanhar meu pai ao laboratório de um místico. Era um humano — tinha a pele curtida de sol e olhos verdes, muito intensos e vivos. Meu pai era sacerdote de Parom e gostava de conversar com Astar (acho que era esse o nome dele) porque sua Arte envolvia transformar coisas.

Eu os observava caminhar entre a vidraria, suas imagens distorcidas em formas excêntricas, enquanto meu velho pai se maravilhava com homúnculos que cresciam em esterco equino, metais derretidos que fluíam como água por tubos transparentes e gelados, e, principalmente, com sua obra-prima — uma enorme espada, feita de metal retirado de uma pedra que pretensamente caíra do céu... ele a chamava "Kronagar", e a estava modelando com sua Arte para Harlam, o Corvo da Tempestade.

Hoje, sou um anão velho e não segui os passos de meu pai — o gosto por aço em minhas mãos nada tem a ver com metalurgia. Eu treino jovens guerreiros promissores, para que sejam matadores tão bons quanto sempre fui. O neto de Harlam foi meu aluno, Victor Ibendracó, e ele porta a espada mística forjada por Astar e encantada por seu avô. Mas estou tergiversando: o que me trouxe a velha lembrança do mago é que Kronagar partiu-se — uma batalha digna de ser lembrada, pois quase levou Victor à morte. Ele enterrou sua lâmina mágica no coração ardente de um Senhor do Caos, em uma luta singular, e a lâmina se quebrou. O velho Harlam podia consertar seu neto; o bruxo velho sempre conheceu muitas ervas e um tanto de física; mas era incapaz de reformar Kronagar.

Victor já se recuperava quando, numa noite chuvosa, ele apareceu — a pele ainda curtida pelo sol, seus olhos vivos e radiantes. Harlam o abraçou como um irmão, e ele sorriu: o velho som límpido e jovial. Astar olhou para a lâmina fendida de Kronagar e disse, com muito bom humor:

— Vocês, povos das montanhas... não souberam cuidar com carinho de minha menina. — então, olhou para mim e deu uma piscadela, como costumava fazer quando eu ainda era um garoto curioso que quebrava seus tubos de ensaio e espalhava humores coloridos por seu chão — Acho que sentirei muita falta das habilidades de seu pai, Gillius.

A única coisa permanente é a mudança — num universo dinâmico, força e forma combinam-se e separam-se gerando novas formas, fluindo outras forças. Os Magos Alquímicos reconhecem o poder da transformação e se especializaram em comandar os processos que levam a ela — a duração da forma pode ser prolongada, o líquido pode se solidificar, o sólido pode ser diáfano.

O domínio completo sobre a transformação é a busca do Colégio Alquímico.

História

Durante as semanas que se seguiram, pude saber um pouco mais sobre Astar e sua Arte — acho que ele gostava de falar comigo porque isso o lembrava de meu pai.

"Poucos, muito poucos elementos combinam-se para formar a matéria — fogo, água, terra, ar e éter. Mas temos uma grande diversidade de coisas espalhadas por aí: os pássaros no ar, o metal no ventre de Tagmar, as rochas que arranham o trono de Palier. Como apenas cinco elementos geraram tantas coisas? Essa é uma ciência complexa e maravilhosa, jovem Gillius". Era estranho ouvir um homem me chamar de jovem, uma vez que enterrei a maior parte de meus amigos humanos — exceto Harlam, que lá tinha seus meios de prolongar sua vida.

"Os deuses conheciam a Arte, e a usavam para criar o mundo e as coisas nele contidas: misturando doses certas, sob certas temperaturas, dos cinco elementos, qualquer coisa poderia ser feita. Um deus, mais que todos os outros, dominava a Arte, e era Parom — sua suprema habilidade de criar e transformar provocava a inveja de muitos deuses, o grande Palier entre eles."

"Bem, jovem Gillius, rezam nossas lendas que, um dia, do alto de sua Sagrada Oficina, Parom observava os filhos dos deuses, e se compadeceu do homem — os elfos receberam de Palier a longevidade e a sabedoria; Blator legou aos anões a força e a astúcia, mas o pobre homem nada tinha que o defendesse dos entes da noite. Era mais frágil que os anões e sua vida era um sopro quando comparada a dos elfos... note que os pequeninos ainda não haviam saído de sua forja. Parom e Palier já não se falavam, porque o filho ensinara aos anões as artes menores da metalurgia, da mineralogia e da ourivesaria, e por isso ele não se sentiu culpado em fazer o que fez — ele entregou ao homem a Arte Suprema da Alquimia, o mistério da transformação. De posse dos segredos alquímicos o homem transformou metais vulgares em ouro, prolongou sua vida, criou um fogo capaz de afastar os entes da noite. Mas o segredo não pertencia a todos os homens, não se engane: apenas aqueles que purificassem seus corações nos fornos do laboratório da vida poderiam receber, guardar e transmitir os mistérios da alquimia."

Seu tom de voz assumia uma clara reverência quando me falava disso. Acredito que meu pai, assim como ele, era apaixonado por esta estória, a fábula do bondoso Parom, amigo dos anões e homens.

Mas devo admitir, por mais que me pareça infantil, que é uma bela estória.

O Colégio Alquímico é uma confraria antiqüíssima e discreta de magos conhecedores da Arte, ou o Mistério da Transformação. Segundo as lendas alquímicas, a Arte teria sido dada por Parom a

Adamus Cadmom, um dos primeiros e mais sábios homens, para que ele a ensinasse a seus irmãos e os protegesse dos entes da noite e dos perigos naturais que o então jovem mundo oferecia. Claro que a Ciência da Transubstanciação aprendida por Adamus não chegava aos pés da Arte praticada pelos deuses, mas era sua irmã menor, e existem dezenas, senão centenas, de lendas entre os alquímicos das punições terríveis que Parom teria sofrido por legá-la ao homem. A vertente mais aceita, contudo, pelos magos do Colégio reza que Blator, o Campeão Divino, teria se interposto entre Parom e seu fatídico destino, em agradecimento ao carinho que o deus nutria pelos anões. De acordo com tais lendas, Blator teria sofrido no lugar de Parom os castigos exigidos pelos deuses, e de cada uma de suas chagas teria surgido uma das letras do alfabeto rúnico partilhado por anões, sacerdotes de Blator e alquimistas.

Localização

Existem laboratórios alquímicos espalhados por todo o mundo conhecido, mas Igna, o maior e mais importante prédio do Colégio, fica embaixo da terra, nas entranhas do Vulcão Forja — trata-se de uma magnífica construção sobre rocha erguida por grossíssimas correntes que se estendem por quilômetros, presas às paredes de pedra do coração fumegante do vulcão. O fantástico castelo paira sobre o mar de lava do Forja — pois os grandes alquimistas do Colégio afirmam que apenas ali, naquele calor infernal, muitas misturas e transformações podem realizar-se — e sua atmosfera é depurada por incensos místicos que reduzem o calor e limpam o ar.

A localização deste fantástico prédio é protegida a todo custo da curiosidade mundana, pois certamente os alquimistas do Colégio enfrentariam grandes problemas com os senhores das terras dos anões, conhecidos por sua fanática aversão a qualquer magia que não tenha origem divina.

Símbolos

O símbolo maior do Colégio Alquímico é a Fênix cercada de chamas, sobre inscrições em letras góticas que dizem "Solve e Coagula". Para os alquimistas, não é a mesma fênix que renasce de suas cinzas, mas um animal novo, mais resistente, belo e puro, surgido de uma transformação consciente. As inscrições fazem referência ao processo — solver o velho para coagular o novo, mais puro e durável.

Objetivos

As partes de Kronagar jaziam em uma cratera cavada numa grande rocha, onde Astar despejou poções de aparência luminosa. Após uma breve invocação, os líquidos inflamaram-se fortemente, num calor que jamais senti em forja alguma, e a espada desapareceu dentro do caldo sulfuroso.

— *Pensei que estava aqui para reforjá-la — eu disse.*

— *Ela se quebrou porque não era forte o bastante. Tornou-se obsoleta e precisava morrer e renascer. Mais forte. Mais bela. Mais durável.*

O objetivo maior da arte alquímica é dominar todos os mistérios da transformação para regê-la o melhor possível. Cada alquimista sabe que a transformação é inevitável, que cedo ou tarde o velho cederá lugar para o novo, mas eles fazem o possível para criar formas cada vez melhores e mais fortes. Isso, logicamente, também aplica-se aos seus próprios corpos — uma grande parte das poções que rejuvenescem, regeneram ou prolongam a vida foram criadas pelos alquimistas. É claro que, quando a morte chega, é recebida como uma transformação saudável, o descartar do obsoleto e irrecuperável para o surgimento do novo: melhor e mais eficiente, purificado das mazelas que o velho corpo trazia.

Para ser aceito no Colégio

Como todas as escolas mágicas, postulantes dedicados, sagazes e talentosos são bem vistos, mas qualquer mago que se queira dedicar à Alquimia deve estar preparado para encarar a mudança como algo natural e necessário, e por isso, um certo desapego é apreciado — bens vêm e vão; amigos morrem enquanto outros surgem... nada disso deve ficar no caminho do alquimista, que sabe que a única constante no mundo é a transformação.

Ironicamente, como ocorre com os necromantes, este Colégio apresenta um forte predomínio de humanos frente às outras raças — talvez por terem uma vida tão curta, quando comparada à expectativa élfica, os humanos estejam mais inclinados a abraçar os ideais de mudança do colégio. E, sem qualquer dúvida, são os mais beneficiados pelas descobertas que prolongam o tempo natural de vida.

Ética

— *Não sente alguma tristeza em ver o fim de seu trabalho, ainda mais um trabalho tão belo?*

— *Talvez "tristeza" não seja a palavra... eu diria "nostalgia". Senti nostalgia quando soube da morte de seu pai, meu bom amigo, mas meu coração se alegrou quando o revi. O mesmo se dá com a espada: nada está alheio à transformação.*

Cada alquimista deve acompanhar o fluxo incessante e pendular da vida, aprendendo com suas idas e voltas, forjando e reforjando seu conhecimento e sua visão de mundo, de modo a conseguir resultados cada vez mais duráveis, física, mental ou misticamente, pois a durabilidade é marca de adaptabilidade e utilidade para o mundo.

Alguns mundanos, e muitos magos ignorantes ou mal intencionados, confundem os métodos e a busca dos alquímicos por prolongamento da forma (e da vida) com uma vontade de imortalidade física que algumas vezes encontra expressão no vampirismo ou em formas ainda mais aberrantes — como o necroarcanismo, por exemplo. Esse é um engano lamentável, uma vez que estes magos vêem a morte como um processo alquímico como todos os outros, jamais se negando a participar dele quando seus corpos não apresentam mais meios de manutenção.

“Todas as coisas se vão, e tudo retorna do eterno caldeirão universal”, dizem os alquimistas.

Organização

Cada alquimista, após ser reconhecido como tal, deve sentir-se livre para prosseguir seus estudos e experiências da forma que achar mais adequada. Porém para obter o título de *Alquimestre*, o mago postulante deve retornar a Igna e submeter-se aos testes propostos pelos Alquimestres então residentes no prédio maior do Colégio. Em geral, tais testes estão ligados a análises alquímicas complexas e criação de poções de grande poder, que em contrapartida oferecem grande perigo quando ocorrem erros.

Uma vez reconhecido Alquimestre, o mago recebe o anel de rubi que o identifica como tal e engasta no mesmo, misticamente, seu nome em alfabeto rúnico. O nome brilha quando pronunciado pelo dono do anel, e apenas por ele, e essa é uma forma até o momento infalível de evitar farsantes, mesmo que magicamente disfarçados.

A única organização formal dos alquímicos é a que diz respeito ao governo e manutenção de Igna, que fica nas mãos do *Alquimestre-Mor*. Diferentes do que ocorre na maioria dos Colégios, o cargo é eletivo, com mandato de sete anos, sendo possível a reeleição, sem limite de mandatos. Apenas Alquimestres podem candidatar-se, embora qualquer membro do Colégio que esteja em Igna quando da eleição pode votar.

Lideranças

A espada foi reforjada, para minha surpresa, numa das formas que já fora utilizada pelo meu velho pai. Foi um trabalho belo e primoroso, ao final do qual Harlam aprisionou uma furiosa tempestade na lâmina, a encantando. Mas não se chama mais Kronagar, como exigiu Astar — “Kronagar teve seu tempo e sofreu uma morte digna. Vamos respeitar isso!” —, mas sim Fende-Tormentas.

— O que fará agora, Astar? — perguntei quando a lâmina retornou à bainha de Victor, pronta para banhar-se em mais sangue.

— Voltar para casa. Já tive diversão o bastante por aqui, e quero ver que novos brinquedos meus garotos inventaram em minha ausência.

E com a velha piscadela, Astar, o alquimista, despediu-se de mim e desapareceu na escuridão da noite, certamente voltando para o calor morno e confortável de seus caldeirões e para a companhia de seus tão amados destilados.

Em geral, um Alquimestre-Mor traz para junto de si um séquito formado por magos que o ajudaram a eleger-se, distribuindo entre os mesmos cargos e atribuições importantes na manutenção de Igna. Esse, contudo, não é o caso de Astar, o *Inquieto*, como carinhosamente o chamam seus amigos mais próximos.

Após um longo afastamento das questões políticas do Colégio, “vagando um pouco por este belo mundo”, como costuma dizer, Astar retornou a Igna e foi eleito Alquimestre-Mor mais uma vez, trazendo um sopro de novos conhecimentos e avanços metodológicos ao seu velho lar. Entre seus conselheiros se encontram muitos magos que se opuseram a sua eleição, mas de inconfundível talento mágico. Rivais políticos e mesmo pessoais foram unidos novamente sob a liderança do carismático Astar, que muitos dizem encarnar o próprio espírito do Colégio Alquímico.

Abaixo do Alquimestre-Mor, mas ocupando posições de liderança no Colégio, estão:

Crestomatus, o mestre de pesquisa: mesmo apoiando o candidato derrotado, Crestomatus foi chamado por Astar para presidir as pesquisas laboratoriais do Colégio em função de seu comportamento metódico e sua inegável inclinação para pesquisa acadêmica. Nutre uma certa antipatia pelo jeito extrovertido e às vezes imprevisível de Astar, mas jamais negou que sob sua liderança o Colégio sempre prosperou;

Alana, mestra de neófitos: amiga pessoal de longa data de Astar, esta meio-elfa sempre dedicou-se a causa do ensino, ainda quando não era responsável pessoal pelas funções de educação dos magos admitidos ao Colégio. Contrastando com o comportamento irrequieto do Alquimestre-mor, esta maga é conhecida por seu temperamento calmo e contido; e

Darnel, o ecônomo: um “ecônomo” é na prática o administrador dos recursos de Igna, uma função de grande responsabilidade. Este elfo dourado vive por longos anos sobre a lava incandescente do Forja, e é conhecido pela sua dedicação ao Colégio, onde ocupou diferentes postos em diferentes gestões, jamais se interessando, contudo, pelo cargo de Alquimestre-Mor.

3 As magias do Colégio

Ao entrar para o colégio, o Mago recebe equipamentos e conhecimentos que o tornam muito mais poderoso. O Colégio possui uma lista de 20 magias, a maioria das quais exclusivas para os membros da organização. Isto causa uma especialização no estilo de feitiços a que o Mago tem acesso, pois é normalmente mais vantajoso aprender os encantos dos Colégios, uma vez que eles têm um custo menor que os da lista básica.

A seguir temos a lista de magia do colégio alquímico com as magias básicas de magos. As magias Quebra de Encantos e Detecção de Magia são as mesmas da lista básica, mas tem o custo menor.

Colégio Alquímico & Lista Básica de Mago			
Nome	Custo	Nome	Custo
Amizade	2	Explosão Mística	1
Análise	1	Geoanimação	1
Animação Metálica	1	Invisibilidade	2
Anulação Mística	1	Levitação	1
Assimilação	2	Libertação	1
Aura Mágica	1	Manipulação de Luz	1
Bloqueio	1	Mutação	2
Bola de Fogo	2	Mutualidade	1
Cataclisma	1	Quebra de Encantos	1
Contatos Mentais	1	Raio Elétrico	2
Conversão Energética	1	Réplicas	2
Desintegração	2	Retenção Mágica	1
Detecção de Magia	1	Sono	1
Encantamento	1	Telecinese	1
Encolhimento	1	Transformação	2
Escrituras Místicas	1	Transmutação	1
Escudo Místico	1	Transporte Dimensional	2

3.1 Descrições das Magias

Seguem-se as descrições das magias que o mago Alquímico tem acesso, incluindo as magias do colégio e da lista básica de mago.

Amizade

Evocação: instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: variável

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

Conforme o poder do efeito, mais subserviente se torna a vítima, até o ponto em que sua

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

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

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

Análise

Evocação: ritual

Alcance: toque

Duração: 1 uso

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

Tagmar 2 - Guia do Colégio Alquímico

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

Propriedades de nível 1: magias de nível 1; focus +2; absorção +1.

Propriedades de nível 2: magias de nível 2; focus +4; absorção +2; armas +1.

Propriedades de nível 3: magias de nível 3; focus +6; absorção +3; defesa +1.

Propriedades de nível 4: magias de nível 4; focus +8; absorção +4; armas +2.

Propriedades de nível 5: magias de nível 5; focus +10; absorção +5.

Propriedades de nível 6: magias de nível 6; focus +12; absorção +6; armas +3; defesa +2.

Propriedades de nível 7: magias de nível 7; focus +14; absorção +7.

Propriedades de nível 8: magias de nível 8; focus +16; absorção +8; armas +4.

Propriedades de nível 9: magias de nível 9; focus +18; absorção +9.

Propriedades de nível 10: magias de nível 10; focus +20; absorção +10; armas +5; defesa +3.

Propriedades específicas que não se enquadrem na relação acima como o anel da influência ou uma poção de heroísmo terão seu nível determinado pelo mestre do jogo.

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

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

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

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

- Análise 1: analisa propriedades mágicas de nível 1.

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

Animação Metálica

Evocação: Ritual

Alcance 5m

Duração: 1 ano e 1 dia

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

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

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

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

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

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

místico não pode ter mais de 3 armaduras animadas em um mesmo período de tempo.

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

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

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

- Animação Metálica 1: Da total 1 em uma arma média que cause dano máximo 16, dá defesa P1 e 10 pontos de EH. O ritual custa 1 mo
- Animação Metálica 2: Da total 3 em uma arma média que cause dano máximo 20, dá defesa P1 e 20 pontos de EH. O ritual custa 2 mo
- Animação Metálica 4: Da total 6 em duas armas médias que causem dano máximo 20, dá defesa P2 e 30 pontos de EH. O ritual custa 4 mo
- Animação Metálica 6: Da total 9 em uma arma média que cause 20 de dano e uma arma pesada que cause 20 de dano. Dá defesa P3 e 40 pontos de EH. O ritual custa 6 mo
- Animação Metálica 8: Da total 12 em uma arma média que cause 20 de dano e uma arma pesada que cause 24 de dano. Dá defesa P4 e 50 pontos de EH. O ritual custa 8 mo
- Animação Metálica 10: Da total 15 em três armas à escolha do evocador. Dá defesa P5 e 60 pontos de EH. O ritual custa 10 mo

Anulação Mística

Evocação: Ritual

Alcance: variável

Duração: variável

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

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

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

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

Assimilação

Evocação: Instantânea

Alcance 20m

Duração: variável

Com este encanto o mago poderá "copiar" os feitiços de outros místicos fazendo com que seja possível utiliza-los.

Para copiar os encantos de um outro místico, o evocador deverá primeiramente evocar esta magia sobre um alvo escolhido (que terá direito a resistir). Quando o alvo falhar em sua resistência á magia, o evocador estará ligado energeticamente com ele durante as próximas 7 rodadas. A partir de então o evocador poderá "copiar" qualquer encanto que o alvo evocar **dentro deste período de tempo**. O evocador deverá escolher até (3) dos feitiços que o alvo evocar durante o tempo da ligação energética. Depois de escolhido(s) o(s) encanto(s), a ligação energética será rompida e o(s) encanto(s) escolhido(s) será(ão) assimilados.

Note que para copiar uma magia, é necessário que a sua evocação seja iniciada e terminada, durante o tempo da ligação energética (7 rodadas) ou seja, se um mago tentar copiar o encanto "Maldições" evocado por um demônio, é preciso que o tempo da evocação da magia "Maldições" (3 rodadas) seja realizado durante o tempo da ligação energética (7 rodadas). Se a magia maldições for evocada na quinta rodada da ligação energética, o efeito da maldição será lançado após o termino da ligação energética, por isso o encanto **não** poderá ser Assimilado. O mesmo vale para uma situação em

que a ligação energética seja feita **durante** o tempo da evocação de alguma magia. Se a ligação energética for feita em um alvo que esteja no meio de uma evocação, a magia evocada pelo alvo não poderá ser assimilada, uma vez que sua evocação não foi realizada **totalmente** durante o tempo da ligação energética.

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

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

A Assimilação Temporária permite que o evocador use a magia assimilada, quantas vezes quiser, em um determinado período de tempo (que normalmente não é tão longo).

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

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

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

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

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

de nível máximo 6. O tempo da assimilação é de 3 horas.

- Assimilação 9: permite fazer uma **Assimilação Armazenada** de qualquer magia contida na lista de todos os Colégios de Magia, da lista básica, da lista de Bardo e Rastreador, de nível máximo 8. O tempo da assimilação é de 12 horas.
- Assimilação 10: permite fazer uma **Assimilação Temporária** de qualquer magia contida na lista de todos os Colégios de Magia, da lista básica, da lista de Bardo e Rastreador, de nível máximo 8. O tempo da assimilação é de 6 horas.

Aura Mágica

Evocação: Ritual

Alcance: variável

Duração: variável

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

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

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

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

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

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

- Aura Mágica 1: imbui aura mágica a uma superfície de até 10 m², que passará a ter Resistência à Magia 1. A duração do encanto é de 3 dias.

Tagmar 2 - Guia do Colégio Alquímico

- Aura Mágica 2: imbui aura mágica a uma superfície de até 100 m², que passará a ter Resistência à Magia 4. A duração do encanto é de uma semana.
- Aura Mágica 4: imbui aura mágica a uma superfície de até 1000 m², que passará a ter Resistência à Magia 7. A duração do encanto é de um mês.
- Aura Mágica 6: imbui aura mágica a uma superfície de até 10.000 m², que passará a ter Resistência à Magia 10. A duração do encanto é de 1 ano e 1 dia.

Bloqueio

Evocação: Ritual

Alcance variável

Duração: variável

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

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

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

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

- Bloqueio 10: impede a entrada de criaturas animadas e construídas que sejam de estágio máximo 16. A área de atuação da magia é de 50m de raio A duração do efeito é de 1 ano e 1 dia.

Bola de Fogo

Evocação: instantânea

Alcance: 50 metros

Duração: instantânea

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

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

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

Cataclisma

Evocação: Instantânea

Alcance: variável

Duração: Instantânea

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

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

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

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

Contatos Mentais

Alcance: variável

Evocação: instantânea

Duração: variável

Este feitiço permite uma insinuação do evocador na mente da vítima, Inicialmente, o encanto possibilita apenas uma comunicação entre os indivíduos, Os efeitos mais fortes, porém, permitem entrar na mente alheia e até implantar sugestões nela,

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

Conversão Energética

Evocação: 2 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: Variável

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

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

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

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

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

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

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

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

Desintegração

Evocação: uma rodada

Alcance: variável

Duração: instantânea

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

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

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

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

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

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

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

- Desintegração 1 : Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 10cm x 10cm x 10cm. O alcance é de 5 metros
- Desintegração 2 : Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 50cm x 50cm x 50cm. O Alcance é de 10 metros
- Desintegração 4 : Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 1m x 1m x 1m, e vegetais cujas dimensões máximas sejam 10cm x 10cm x 10cm. O mago pode afetar até 2

objetos e/ou criaturas diferentes. O alcance é de 20 metros

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

Detecção de Magia

Evocação: Instantânea

Alcance: variável

Duração: uma rodada

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

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

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

O Nível 10 é a única exceção a essa regra.

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

Encantamento

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: Variável

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

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

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

Os cetros e cajados usados nesta magia devem ser feitos por encomenda, pois é necessário que eles portem gemas que serão recipientes de magias. O número de gemas dos cetros e cajados serão iguais

ao número de matrizes de poder destes objetos. O valor mínimo de cada gema está em torno de 3mo e devem ser pagas separadamente. Os parâmetros de uso dos cetros e cajados encantados por esta magia serão os mesmos dos usados nos cetros e cajados mágicos, assim como o número de matrizes de poder (ver capítulo referente a tesouros).

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

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

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

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

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

Encolhimento

Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 metros

Duração: variável

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

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

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

A criatura que for Encolhida por esta magia, terá a EF reduzida na mesma proporção da diminuição de seu corpo (a critério do mestre do jogo) considerando, no entanto, o valor mínimo como (1). *"Um guerreiro de energia física 18 que tenha sido encolhido para 1% do tamanho original, terá energia física 1."*

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

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

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

- Encolhimento 7: Diminui para 10% do tamanho original, objetos cujas dimensões máximas sejam 4m x 4m x 4m, ou criaturas cujas dimensões máximas sejam 1m x 1m x 1m. A duração da magia é de 12 horas.
- Encolhimento 9: Diminui para 1% do tamanho original, objetos cujas dimensões máximas sejam 8m x 8m x 8m, ou criaturas cujas dimensões máximas sejam 2m x 2m x 2m. A duração da magia é de 1 dia.

Escrituras Místicas

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: variável

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

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

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

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

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

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

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

vezes após o ritual. A duração do encanto é de 1 ano e um dia.

- Escrituras Místicas 9: Retêm uma magia de nível máximo 9 que poderá ser liberada até 3 vezes após o ritual. A duração do encanto é de 13 anos.

Escudo Místico

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Variável

Com esta magia o mago cria ao seu redor um domo de energia que tem a capacidade de absorver danos. Para manter o domo o mago deve permanecer imóvel e é necessário ao mago manter-se concentrado. Nenhum ataque físico poderá ser infligido atravessando-se as paredes do domo, tanto de fora para dentro, como de dentro para fora. O domo protegerá a todos que estiverem dentro a área de proteção no momento da evocação. O domo tem uma capacidade sofrer uma quantidade limitada de dano. Todos danos sofridos não é cumulativos, ou seja, para quebrar a barreira é preciso causar um dano **maior** que a absorção do escudo místico de uma só vez. No início da evocação, o mago poderá reduzir o tamanho do raio de base do domo de acordo com a sua vontade, mas depois de evocada a magia o evocador não poderá mais alterar o tamanho do raio da base. A defesa do domo é dada de acordo com o poder do Escudo Místico criado. Esta magia não impede que alguém atravesse domo, mas o domo oferecerá uma dificuldade a passagem o que forçará aquele que tentar a atravessá-lo a fazê-lo devagar. Caso alguém tente atravessar o domo em velocidade, ele se comportará como uma parede sólida.

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

Explosão Mística

Evocação: instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: instantânea

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

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

- Explosão Mística 1: causa dano máximo 4 em apenas uma vítima.
- Explosão Mística 3: causa dano máximo 8 em apenas uma vítima.
- Explosão Mística 4: causa dano máximo 8 em até duas vítimas.
- Explosão Mística 6: causa dano máximo 12 em até duas vítimas.
- Explosão Mística 8: causa dano máximo 12 em até três vítimas.
- Explosão Mística 10: causa dano máximo 16 em até três vítimas.

Geoanimação

Evocação: Ritual

Alcance Toque

Duração: Permanente

Esta magia permite a criação de seres animados como Homúnculos, Gárgulas, estátuas Animadas e Variações de Golens. Para tanto, o mago deve dispor do material necessário ou de uma escultura

já pronta. Se não tiver a escultura (estátua), pode fazer uma com um sucesso em trabalhos manuais ou em metal com dificuldade Média para um trabalho sem muitos detalhes, ou difícil para um bom trabalho. Geomanipulação serve para este fim.

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

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

Invisibilidade

Evocação: instantânea

Alcance: toque

Duração: 10 minutos

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

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

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

Levitação

Alcance: pessoal

Evocação: uma rodada

Duração: variável

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

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

Levitação 1: Permite ao evocador pairar até a um metro acima da superfície, seja ela líquida ou sólida. O evocador tem que se concentrar no encanto. A Duração é de 10 rodadas.

- Levitação 3: O evocador pode levantar a qualquer altura do solo, porém deve ser mantida a concentração. Dura 10 minutos.
- Levitação 5: Idem ao anterior, mas não é preciso manter a concentração.

Libertação

Evocação: Ritual

Alcance 5m

Duração: variável

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

Para evocar esta magia o mago deverá primeiro possuir uma criatura animada ou, caso não tenha, animar uma com a magia "Geoanimação", após isso, o mago deverá fazer o ritual de Libertação. Neste ritual o mago deverá atribuir uma missão a criatura que fará de tudo para cumpri-la com o melhor de sua capacidade (não é necessário fazer resistência à magia). Quando o tempo de duração do efeito acabar, (tenha a criatura, cumprido a missão, ou não), o encanto da magia "Geoanimação" será quebrado, e a criatura voltará a ser uma estátua comum. Devendo ser novamente animada. A missão atribuída à criatura não poderá conter mais de 25 palavras e não pode envolver critérios que sejam subjetivos. Note que esta magia só poderá ser evocada sobre as criaturas que tenham sido animadas pelo próprio evocador.

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

- Libertação 1: Atribui uma missão a uma estátua animada. O tempo de duração do efeito é de 6 horas.
- Libertação 2: Atribui uma missão a uma estátua animada. O tempo de duração do efeito é de 2 dias.
- Libertação 4: Atribui uma missão a um gárgula ou mais fraco. O tempo de duração do efeito é de 4 dias.
- Libertação 6: Atribui uma missão a um Golem de Argila ou mais fraco. O tempo de duração do efeito é de 6 dias.
- Libertação 8: Atribui uma missão a um Golem de Pedra ou mais fraco. O tempo de duração do efeito é de 8 dias.
- Libertação 10: Atribui uma missão a um Golem de Ferro ou mais fraco. O tempo de duração do efeito é de 10 dias.

Manipulação de Luz

Alcance: 20 metros

Evocação: instantânea

Duração: variável

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

- Manipulação de Luz 1: Cria uma tênue luz de 10 metros de diâmetro por 10 rodadas. Não pode ser usada para cegar o oponente.
- Manipulação de Luz 2: Diminui a luminosidade em uma esfera de 5 metros de diâmetro, causando uma escuridão como a de uma noite sem estrelas, que dura por 10 rodadas.
- Manipulação de Luz 4: Cria uma esfera de luz de 10 metros de diâmetro que dura dez minutos. Pode cegar o oponente por duas rodadas.
- Manipulação de Luz 6: Cria uma esfera de luz de 20 metros de diâmetro por uma hora. Cega o adversário por 4 rodadas.
- Manipulação de Luz 8: Idem ao anterior, mas a esfera tem 20 metros de diâmetro, dura por um dia e cega por 10 rodadas. Essa luz é muito forte.

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

Mutação

Evocação: uma rodada

Alcance: pessoal

Duração: uma hora

Este feitiço causa uma mutação no evocador, permitindo-lhe tomar a forma de diferentes tipos de criatura. Note que em certas formas o uso de magia é impossibilitado: não é possível fazer os gestos ou pronunciar as palavras místicas que compõem a Evocação.

A mutação não altera nem a E.H. nem a E.F. do evocador. Ao tomar a forma de um ser humanóide não se ganham as habilidades que ele possuía, a não ser que sejam eminentemente físicas (escalar, para um macaco; nadar, para um peixe, etc). Apesar disso, o evocador pode utilizar todos os outros recursos não mágicos da forma assumida. Uma vez que uma forma é assumida, ela não pode ser mudada.

- Mutação 1: Causa uma modificação na aparência do evocador, como se fosse um disfarce perfeito, embora a voz não mude. Para tomar a aparência de uma pessoa específica é necessária muita pesquisa e contato com o indivíduo.
- Mutação 3: O evocador toma a forma de qualquer animal cujo tamanho esteja entre o de um gato e o de um cavalo. Note que os itens do evocador não se transformam com ele.
- Mutação 5: Idem ao anterior, mas os itens se transformam junto do evocador, fazendo parte da nova forma.
- Mutação 7: Pode assumir qualquer forma entre o tamanho de uma formiga até o tamanho de um Trol. Mesmo formas de seres místicos podem ser assumidas, mas o evocador tem que ter visto pessoalmente uma criatura do tipo a ser copiado. Os itens do evocador se transformam também.
- Mutação 10: Idem ao anterior, mas qualquer tipo de criatura pode ser copiada; não há restrição com relação ao tamanho da criatura copiada.

Mutualidade

Evocação: 1 rodada

Alcance: 20 metros

Duração: variável

Com esta magia o mago alquímico será capaz de compartilhar pontos de karma ou evocar magias com o karma de outro místico.

O mago deve primeiramente evocar esta magia sobre alguém que queira recebe-la (este encanto não pode ser imposto). Depois de evocada a magia sobre o alvo. Um elo de mutualidade será estabelecido entre ambas as partes. A partir de então, um dos místicos poderá evocar magias gastando o karma do outro e vice-versa, desde que ambos não estejam a uma distancia superior ao alcance da magia. Caso o mago e o alvo da magia se afastem mais de 20 metros um do outro, o karma não poderá ser compartilhado entre eles até que a distancia necessária seja retomada. O nível máximo da magia que poderá ser evocada com o karma do outro e o tempo de duração do elo de mutualidade, variam com a dificuldade do efeito usado.

- Mutualidade 1: permite evocar magias de nível 1 com o karma do outro. A duração do elo de mutualidade é de 10 rodadas.
- Mutualidade 2: permite evocar magias de nível máximo 3 com o karma do outro. A duração do elo de mutualidade é de 10 minutos.
- Mutualidade 3: permite evocar magias de nível máximo 7 com o karma do outro. A duração do elo de mutualidade é de 1 hora
- Mutualidade 5: permite evocar magias de nível máximo 10 com o karma do outro. A duração do elo de mutualidade é de 12 horas.

Quebra de Encantos

Evocação: variável

Alcance: 20 metros

Duração: instantânea

Quebra de encantos serve para desfazer outros feitiços que afetem o evocador ou outros ao seu redor. É claro que o mago deve ser capaz de falar e se mover para evocá-la, ou seja, alguém que tenha sido transformado em orco pode muito bem evocar a quebra de encantos sobre si, mas se esse mesmo evocador estiver sob o efeito de correntes, por exemplo, ele não pode quebrar o encanto já que está imóvel.

O tempo de evocação da magia quebra de encantos é exatamente igual à evocação do encanto utilizado. Assim, para se quebrar a magia medo, que é instantânea, a evocação da quebra de encantos será instantânea mas para quebrar maldições, que se evoca por 3 rodadas, serão

necessárias 3 rodadas de evocação e assim por diante.

O nível da magia quebra de encantos determina o nível da magia que ela pode quebrar. Para se quebrar medo 4 é necessário ter no mínimo quebra de encantos 4. Para se quebrar manipulação de luz 10 é necessário no mínimo quebra de encantos 10.

Para quebrar uma magia, o místico evoca a quebra de encantos, gasta o Karma por essa magia. Se a magia não for uma das que ele pode evocar, é necessário ter que cobrir o Karma utilizado pelo outro místico no encanto. Assim, se algum oponente encantou alguém com Maldições 6 e o evocador não conhece a magia Maldições (não tenha nenhum nível nela) ele precisará usar Quebra de Encantos 6, gastando 6 de Karma, mais 6 de karma da magia do oponente totalizando 12 pontos.

Quando são gastos os pontos de Karma necessários e o tempo de evocação é cumprido, a magia é quebrada, não sendo necessário se fazer nenhum tipo de teste de resistência à magia.

Entretanto, caso o místico queira quebrar um encanto seu, ele não gasta nenhum ponto de karma, desde que tenha a magia quebra de encantos no mesmo nível da magia a ser desfeita. Exemplo: um elfo mago que lançou Pesadelo 5 em um anão insolente e queira desfazer o encanto, não precisa gastar qualquer ponto de karma, desde que tenha ao menos quebra de encantos 5 em sua lista de magia.

Note que quebrar magias de duração Permanente, lançadas por outros místicos é uma tarefa muito mais difícil e exige conhecimento total do evocador na magia a ser quebrada. Dessa forma, será necessário que o evocador saiba evocar, em mesmo nível, a magia a ser quebrada. Ou seja, para quebrar a magia Maldições 10 (que é permanente) lançada por um demônio em um companheiro, será necessário que o evocador tenha no mínimo nível 10 na magia Maldições, caso contrário, a magia não poderá ser quebrada.

Uma situação possível é quando o evocador deseja quebrar feitiços provenientes de item mágico. Isto é possível mas contudo, o item mágico não perde permanentemente o poder desfeito pelo evocador em um determinado momento. Exemplo: o mago irritado com o guerreiro que possui uma armadura com a magia Armadura Elemental, e que portanto é resistente ao seu poderoso raio elétrico, pode querer quebrar essa proteção para poder combater o guerreiro. Se o místico quebrar o feitiço, ainda assim o guerreiro poderá utilizar o poder de novo caso o item mágico faça mais de uma vez por dia o efeito. O místico, por conseguinte, pode também querer quebrar novamente o encanto. As que propriedades mágicas como bônus de ataque, de absorção, de defesa e focus não podem ser quebrados.

Observação: não se pode quebrar magias com duração instantânea como bolas de fogo, raio elétrico, etc.

Observação 2: algumas magias têm certas restrições a serem cumpridas para poderem ser quebradas. Isto está descrito na própria magia.

Raio Elétrico

Evocação: instantânea

Alcance: variável

Duração: instantânea

Este feitiço cria uma acumulação de energia elétrica nas mãos do evocador, que pode lançá-la contra um adversário que esteja dentro do alcance da magia.

O raio elétrico criado é bem preciso, atingindo apenas aqueles que o evocador escolher. A partir do efeito 6, o raio pode se bifurcar, acertando até dois alvos simultaneamente. O crítico (que venha a acontecer) é resolvido na tabela de magia.

- Raio Elétrico 1: Causa 16 de dano máximo e o alcance é de 5 metros.
- Raio Elétrico 2: Causa 20 de dano máximo e o alcance é de 15 metros.
- Raio Elétrico 4: Causa 28 de dano máximo e o alcance é de 30 metros.
- Raio Elétrico 6: Causa 32 de dano máximo e o alcance é de 50 metros.
- Raio Elétrico 8: Causa 36 de dano máximo e o alcance é de 75 metros.
- Raio Elétrico 10: Causa 40 de dano máximo e o alcance é de 100 metros.

Réplicas

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: variável

Com esta magia o mago alquímico manipula uma pequena quantidade de matéria retirada de seu próprio corpo para criar réplicas idênticas de si mesmo. O mago deverá sacrificar dois pontos de sua EF para cada réplica que ele queira fazer. As réplicas poderão realizar qualquer tarefa física que o mago seja capaz de realizar (habilidades e Combate) e nos efeitos mais poderosos elas também serão capazes de evocar magias. O karma gasto pelas magias das réplicas será descontado diretamente do karma do Místico. Caso o tempo de duração da magia se esgote, a cópia se afaste mais de 30 metros do evocador ou a sua EF seja levada a um valor menor que 1, a cópia se transformará em uma nuvem de massa dispersa (igual à descrição da magia "Desintegração").

O mago poderá agir da forma que quiser com a réplica, como se ela fosse uma extensão de seu próprio corpo.

A Cópia terá EF 2 (não podendo ser aumentada) e sua EH será dada pelo efeito usado. Todos os outros parâmetros serão idênticos os do mago. O número máximo de réplicas que poderão ser feitas em uma evocação, a EH de cada e o tempo de duração da magia varia com a dificuldade do efeito.

- Réplicas 1: Faz uma réplica com EH 5, que só poderá realizar tarefas físicas. O tempo de duração é de 5 rodadas
- Réplicas 3: Faz uma réplica com EH 12, que só poderá realizar tarefas físicas. O tempo de duração é de 10 rodadas
- Réplicas 5: Faz duas réplicas com EH 18, que só poderão realizar tarefas físicas. O tempo de duração é de 10 rodadas
- Réplicas 7: Faz duas réplicas com EH 24, que poderão realizar tarefas físicas e evocar magias. O tempo de duração é de 15 rodadas
- Réplicas 9: Faz três réplicas com EH 30, que poderão realizar tarefas físicas e evocar magias. O tempo de duração é de 20 rodadas

Retenção Mágica

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: variável

Este feitiço retém uma magia em um objeto, que será liberada quando uma criatura com aura o tocar. Somente objetos relativamente pequenos podem ser encantados (espadas, brasões, cajados, etc.), caso esta magia seja evocada em uma superfície imóvel (no muro de um castelo ou nas paredes de uma torre) a magia falhará (mas nada impede que a magia seja evocada na maçaneta de uma porta).

Somente magias de atuação direta ("Sono", "Maldições", "Doenças", etc.) podem ser retidas nos objetos. O mago só poderá reter magias que ele conheça, ou magias que estejam assimiladas através do encanto "Assimilação". Para reter uma magia em um objeto com um efeito assimilado, é preciso que o tempo da assimilação dure até o final da evocação da magia "Retenção Mágica".

Alguns efeitos desta magia permitem que a magia retida continue em um objeto mesmo após uma criatura tê-lo tocado, nestes casos a magia poderá ser disparada até no máximo o número de vezes indicado no efeito. Se uma criatura resistir à magia e mantiver o objeto em contato com o seu corpo, está deverá realizar uma resistência à magia por rodada até acabar o número de liberações da magia retida, indicado no efeito.

O custo da evocação desta magia é de 8mp por nível de dificuldade usado. O tempo de duração do encanto, o número de vezes que a magia pode ser liberada e o nível máximo da magia retida viria com a dificuldade do efeito.

- Retenção Mágica 1: Retêm uma magia de nível 1 que será liberada apenas uma vez. O tempo de duração do encanto é de uma semana.
- Retenção Mágica 2: Retêm uma magia de nível máximo 2 que será liberada apenas uma vez. O tempo de duração do encanto é de um mês.
- Retenção Mágica 4 : Retêm uma magia de nível máximo 4 que será liberada apenas uma vez. O tempo de duração do encanto é de dois meses.
- Retenção Mágica 6 : Retêm uma magia de nível máximo 6 que será liberada até duas vezes. O tempo de duração do encanto é de seis meses.
- Retenção Mágica 8 : Retêm uma magia de nível máximo 8 que será liberada até três vezes. O tempo de duração do encanto é de 1 ano e 1 dia.
- Retenção Mágica 10 : Retêm uma magia de nível máximo 10 que será liberada até quatro vezes. O tempo de duração do encanto é de 13 anos.

Sono

Evocação: instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: variável

A magia Sono faz com que uma ou mais vítimas durmam ou sejam acometidas de grande sonolência. Todas as vítimas têm direito de tentar resistir à magia. Aquelas que resistem não são afetadas. Esta magia tem evocação muito discreta e dificilmente o evocador será percebido. Devido a isso e ao efeito da magia, algumas vítimas sequer percebem que sofreram um encanto.

Três tipos de sono são possíveis com essa magia: a sonolência, o sono leve e o sono pesado.

A sonolência é um estado de semi-inconsciência no qual o indivíduo tem grande dificuldade em perceber o que se passa a sua volta, porém, qualquer barulho, por menor que seja, pode despertá-lo. Caso alguém queira se aproximar de uma vítima sobre efeito de sonolência sem acordá-la, um teste da habilidade "Ações Furtivas" deverá ser efetuado (a critério do mestre do jogo).

Uma vítima em estado de sonolência não está totalmente inconsciente e reagirá caso seja atacada de maneira óbvia (um ataque direto). Nesta situação ela pode receber um ataque de surpresa parcial com grande facilidade mas só sofrerá ataques de surpresa completos de atacantes cuja

presença ela desconhecia antes de receber a magia.

Em sono leve ou pesado a vítima está realmente dormindo. O sono leve pode ser desfeito por barulhos altos ou toques leves e o sono pesado é desfeito apenas por pancadas na vítima. Uma pessoa em sono pesado não acordará se for tocada, mas movimentos bruscos como tentar amarrá-la ou carregá-la a acordam.

Note que deixar alguém sonolento ou em sono leve durante uma batalha seria inútil pois ele despertaria imediatamente devido ao barulho.

- Sono 1: Faz com que uma vítima fique sonolenta por duas rodadas.
- Sono 2: Faz com que uma vítima fique sonolenta por 5 rodadas
- Sono 3: Induz uma vítima a dormir um sono leve por 10 rodadas.
- Sono 5: Induz uma vítima a dormir um sono leve por 10 minutos.
- Sono 6: Faz com que três vítimas fiquem sonolentas por 10 rodadas
- Sono 7: Induz uma vítimas a dormir um sono pesado por 10 rodadas.
- Sono 9: Induz uma vítima a dormir um sono pesado por 1 hora.

Telecinese

Evocação: uma rodada

Alcance: 30 metros

Duração: 10 rodadas

Ao terminar a Evocação, é criada uma força invisível capaz de mover objetos. Essa força é mantida pela concentração do evocador.

Essa força pode, basicamente, fazer três coisas: derrubar, arrastar ou mover. "Mover" é o controle completo dos movimentos do objeto para cima, para os lados, para baixo, etc. "Arrastar" é mover penosamente junto ao solo, e derrubar é apenas tirar o objeto de sua posição de equilíbrio. Os objetos são movidos ou arrastados à velocidade de 5 metros por rodada. Se esse encanto for usado contra um ser com aura, ele tem direito de resistir à magia. Note que em alguns efeitos desta magia, o evocador pode optar por manipular mais de um (1) objeto e/ou criatura com uma só evocação. Quando isso ocorrer, a força da magia atuará sobre a soma das massas dos alvos. Sendo assim, se o efeito 7 for usado contra 3 alvos que pesem respectivamente: 50kg, 60kg e 70 kg. O Máximo que a magia poderá fazer é arrasta-los, já que o valor da soma das massas é igual a 180kg (50+60+70=180kg). Caso a soma dos pesos dos alvos seja superior a capacidade do nível usado,

nenhum efeito será aplicado e o karma será gasto inutilmente.

- Telecinese 1: Move 5kg, arrasta 10 kg e derruba 1 5kg. Afeta apenas 1 alvo
- Telecinese 2: Move 10kg, arrasta 20 kg e derruba 30kg. Afeta apenas 1 alvo
- Telecinese 3: Move 20kg, arrasta 40 kg e derruba 60kg. Afeta apenas 1 alvo
- Telecinese 5: Move 50kg, arrasta 100 kg e derruba 150 kg. Afeta até 2 alvos
- Telecinese 7: Move 100kg, arrasta 200 kg e derruba 300 kg. Afeta até 3 alvos
- Telecinese 9: Move 200 kg, arrasta 400 kg e derruba 600 kg. Afeta até 4 alvos

Transformação

Evocação: Duas rodadas

Alcance: 20 metros

Duração: variável

Transformação dá ao evocador o poder de transformar uma criatura em outra, caso falhe em uma Resistência à Magia. A duração deste encanto, o tipo de criatura que pode ser afetado e em que ela pode ser transformada depende do Efeito. Caso a criatura afetada concorde com a transformação não será necessário fazer uma resistência à magia. Mas se não concordar, a magia só funcionará se ela falhar na sua Resistência a Magia.

A criatura em que foi transformada mantém as suas capacidades mentais e seus conhecimentos. Caso a nova forma permita, ela poderá até mesmo usar as suas habilidades e feitiços, a critério do MJ (um humano transformado em um orco, poderia falar e usar as suas habilidades normalmente, mas um transformado em sapo não conseguiria sequer falar).

A EF e a EH da criatura permanecem inalteradas. Os efeitos de Dificuldade 4 ou menos não têm a capacidade de transformar o equipamento da criatura. Nos efeitos restantes o equipamento se funde ao corpo da criatura transformada (armadura vira pele, espadas viram garras ou unhas, etc.).

Cada Efeito pode manipular apenas uma certa quantidade de matéria ou menos. Tanto o peso da criatura original quanto o da criatura formada devem ser inferiores a este limite de peso. Em nenhum caso se pode transformar uma criatura em uma outra que pese menos de 300 gramas ou metade do seu peso, o que for menor (em outras palavras, não é possível se transformar um humano em uma formiga, mas é possível se transformar uma formiga em outra menor).

- Transformação 1: tem Duração de meia hora. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante aproximadamente do mesmo

tamanho (cachorro em lobo, humano em orco, etc.). O limite de peso é de 120 kg.

- Transformação 2: tem Duração de 6 horas. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante aproximadamente do mesmo tamanho (cachorro em lobo, humano em orco, etc.). O limite de peso é de 120 kg.
- Transformação 4: tem Duração de 1 dia. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante aproximadamente do mesmo tamanho da criatura original (um humano pode ser transformado em um pequenino ou um ogro, etc.). O limite de peso é de 120 kg.
- Transformação 6: tem Duração de 66 dias. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante cujo tamanho seja de metade até o dobro do tamanho da criatura original (um humano pode ser transformado em um pequenino ou um ogro, etc.). O limite de peso é de 300 kg.
- Transformação 8: tem Duração de um ano e um dia. Permite que se transforme uma criatura em outra da mesma classe (mamífero, réptil, ave ou anfíbio) da criatura original (um humano em um gato, uma águia em um papagaio, etc.). O limite de peso é de 300, kg.
- Transformação 10: tem Duração permanente. Permite que se transforme uma criatura em outra (um humano em um sapo, um papagaio em uma lagartixa, etc.). O limite de peso é de 500 kg.

Transmutação

Evocação: 10 minutos

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Com esta magia o mago altera a constituição da matéria transformando um material em outro diferente. Só é possível transmutar materiais de origem mineral ou vegetal, criaturas que tenham o corpo constituído por estes materiais não são afetados pela transmutação. Caso o material a ser transmutado contenha a aura de uma criatura, a Resistência a Magia do material deverá ser realizada. Só é possível transmutar materiais de massa igual ou inferior a 5kg. Caso o objeto transmutado seja de origem vegetal para vegetal, e o efeito permita, a sua forma poderá ser alterada, mas a massa será a mesma (um galho de árvore poderá ser transmutado em uma fruta). Caso a transmutação envolva material de origem mineral, a sua forma não se alterará (se o metal de uma espada for transformada em madeira, esta continuará na forma de uma espada) a menos que a sua nova constituição seja instável (se a mesma espada do exemplo anterior fosse transformada em água, esta não mais ficaria em forma de espada). Este feitiço exige um controle muito preciso da

matéria a ser transmutada, por isso em certos casos, a evocação desta magia se torna perigosa para o evocador. Materiais de origem vegetal tendem a ser mais fáceis de serem transmutados devido a menor densidade, por isso a evocação é segura, mas existem materiais de origem mineral (principalmente nobres) que se mal transmutados, podem ocasionar danos irreversíveis ao evocador como a perda de uma das mãos ou em casos mais catastróficos braços e pernas. Os riscos de cada evocação estão descritos nos efeitos correspondentes. Note que para transmutar objetos em outros, é necessário que o evocador conheça o objeto a ser transmutado, caso contrário a transmutação não poderá ser realizada. Transmutar materiais comuns em nobres, exige um rolamento na coluna do nível que o evocador possuir na magia. Quanto maior for a diferença entre a nobreza dos materiais transmutados, maior será a dificuldade do teste para a transmutação (transmutar uma pedra comum em ouro é uma tarefa muito difícil, mas transmutar uma moeda de prata em outra de ouro é uma tarefa fácil). Note que outros fatores também poderão influenciar na transmutação, como o conhecimento que o evocador tiver a respeito do material a ser transmutado (transmutar uma folha de macieira em uma erva rara deverá ser uma tarefa fácil para quem conhecer bem a erva em questão, mas uma tarefa difícil ou muito difícil para quem conhecer pouco ou quase nada da erva em questão). Muitos serão os casos, mas estes deverão ser tratados da maneira que o mestre do jogo achar mais justo.

A diferença dos materiais que podem ser transmutados varia com a dificuldade do efeito.

- Transmutação 1: Transmuta um material de origem vegetal em outro **semelhante** (uma maçã em pêra, um pedaço de madeira ruim em nobre).
- Transmutação 2: Transmuta água em outro líquido ou o inverso.
- Transmutação 4: Transmuta um material de origem vegetal em outro de origem vegetal (um galho em uma fruta, um pedaço de madeira em ervas).
- Transmutação 6: Transmuta um material de origem vegetal em outro de origem vegetal ou em um líquido (um galho em água, um pedaço de madeira em uma fruta).
- Transmutação 8: Transmuta um material de origem mineral em outro de origem mineral (cobre em ouro, mármore em ferro). Caso o evocador queira transformar um material menos nobre em um mais nobre (ex: prata em ouro, pedra em diamante) e o resultado da rolagem for uma falha catastrófica (cor verde), a mesma quantidade de massa que seria transmutada, será desintegrada do corpo do próprio evocador (a critério do Mestre do Jogo).

- Transmutação 10: Transmuta qualquer material em qualquer material, no entanto a restrição para materiais minerais nobres será igual ao do efeito 8.

Transporte Dimensional

Evocação: instantânea

Alcance: variável

Duração: variável

O transporte dimensional cria uma distorção no tecido da realidade, ligando dois pontos do espaço, possibilitando assim um transporte instantâneo entre dois locais distantes.

O transporte só pode ser feito entre dois pontos conhecidos do evocador, ou seja, ele tem de estar vendo e ou já ter visto o local para onde deseja ir. Caso este local esteja além do alcance do efeito, a magia falha.

Transporte Dimensional 1: permite ao evocador transportar instantaneamente um objeto de até 5kg de uma parte de seu corpo (bolso, mãos, etc) a até 5 metros de distância.

Transporte Dimensional 3: idem ao anterior, mas o objeto pode ter até 20kg e é transportado para 100 metros de distância.

Transporte Dimensional 5: o evocador é transportado instantaneamente até 10 metros de distância, podendo levar 50 kg de peso adicional.

Transporte Dimensional 7: idem ao anterior, mas a distância é de 100 metros.

Transporte Dimensional 9: o evocador cria um portal entre dois pontos que estejam a até 1 quilômetro de distância um do outro. O portal é um círculo de 2 metros de diâmetro que dura duas rodadas e depois desaparece. Aquele que passar pelo portal é transportado instantaneamente de um ponto para o outro.