

Apêndice 3

Magias Arcanas do 1º Círculo

Manipular Chamas

(Alteração)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: 3 metros de raio

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao mago alterar quaisquer chamas, pequenas ou grandes, que estejam dentro de sua área de efeito, extinguindo-as até que restem apenas brasas, ou torna-las brilhantes como a luz do dia, dobrando seu alcance de iluminação. Enquanto a magia estiver em ação, basta um simples gesto do mago para alterar novamente a sua intensidade. A magia não altera o consumo de combustível ou o dano causado pelo fogo, persistindo até que o mago a cancele, sua duração máxima seja atingida ou todo o combustível seja consumido. O mago também pode apagar todas as chamas da área de efeito, o que cancela a magia imediatamente. Esta magia não consegue afetar elementais do fogo ou criaturas similares.

Alarme

(Abjuração, Evocação)

Alcance: 10 metros
Duração: 4 horas + ½ hora por nível
Área de Efeito: Cubo de 6 metros de lado (máx.)

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Nenhuma

Ao utilizar *Alarme*, a área determinada pelo mago emitirá sons de sinos quando invadida por qualquer criatura maior que um rato normal — qualquer criatura com mais de 15 centímetros cúbicos ou que pese pouco mais de um quilo. A área protegida pode ser um portal, escadas, chão, etc. Se uma criatura entrar, ou tocar, a área protegida sem pronunciar uma senha, determinada pelo mago, o barulho de sinos será ouvido claramente num raio de 20 metros. (Reduza o raio em 3 metros para cada porta no caminho e em 6 metros a cada parede.) O som dura uma rodada e então cessa. Criaturas que estejam no plano etéreo, ou projeções astrais de criaturas, não ativam *Alarme*, mas criaturas voando ou levitando, invisíveis, em forma gasosa, ou incorpóreas, sim. O mago que utilizou a magia pode removê-la com uma só palavra.

Os componentes materiais são um pequeno sino e um pedaço de fio de prata.

Armadura Arcana

(Conjuração)

Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago cria um campo de força etéreo equivalente a vestir uma brunea (CA 6) e esta não tem efeito algum sobre uma criatura que já tenha CA 6 ou melhor. Não é cumulativa com o *Escudo Arcano*, mas é cumulativa com a Destreza, e com guerreiros/magos que possuam o bônus de escudo. *Armadura Arcana* não atrapalha o

movimento, não pesa, não sobrecarrega a criatura nem atrapalha a utilização de magias. Ela dura até ser desfeita com *Dissipar Magia* ou magia similar, ou até que seu usuário sofra dano suficiente para perder 8 pontos de vida + 1 ponto de vida por nível do mago, cumulativamente. É importante notar que o dano não é absorvido pela magia; esta simplesmente dificulta o acerto do oponente, mas seu usuário ainda sofre o dano dos ataques bem-sucedidos. Por exemplo, um mago de 2º nível, ao acordar, utiliza a magia em si mesmo. Horas mais tarde, é atacado por um ladrão que lhe tira 6 pontos de vida com um ataque. O mago vence o ladrão na batalha e é curado. Algum tempo depois, sofre outro ataque que lhe custa mais 7 pontos de vida. Quando este ataque é definido nos dados, ele acontece com a *Armadura Arcana* ainda protegendo o mago. Ao receber o dano, a *Armadura Arcana* desfaz-se. Até que isso aconteça, todos os benefícios da CA são recebidos por quem a veste.

O componente material é um pedaço de couro finamente curtido que tenha sido benzido por um clérigo.

Som Ilusório

(Ilusão/Visão)

Alcance: 60 metros + 10 metros/nível
Duração: 3 rodadas/nível
Área de Efeito: Alcance da escuta

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Especial

Som Ilusório permite que o mago crie um determinado som, em qualquer lugar dentro do alcance, e faça com que este se aproxime, se afaste, ou fique parado, como o mago desejar. O volume criado, entretanto, está diretamente relacionado ao nível do mago, sendo equivalente ao som de quatro homens por nível de experiência. Ou seja: no 2º nível, ele pode criar um volume de som equivalente ao de oito homens. A ilusão auditiva criada pelo *Som Ilusório* pode ser virtualmente qualquer tipo de som. Uma horda de ratos, correndo e guinchando, produz aproximadamente o mesmo volume de som que 8 homens correndo e gritando. O rugido de um leão tem um volume de som equivalente ao de 16 homens, enquanto o rugido de um dragão tem o som de, no mínimo, 24 homens.

Um personagem que não acreditar na autenticidade do som tem direito a um teste de resistência à magia. Se passar, ele escuta um som fraco e, obviamente, falso, emanando da direção do mago. Esta magia pode aumentar muito a efetividade de *Força Fantasmagórica*.

O componente material é um pouco de cera ou de lã.

Mãos Flamejantes

(Alteração)

Alcance: 0
Duração: Instantânea
Área de Efeito: O mago

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: "

Ao utilizar essa magia, um jato de chamas irrompe das pontas dos dedos do mago. Suas mãos devem estar dispostas de forma a mandar um leque de chamas: os polegares devem tocar-se e os outros dedos devem estar abertos. Jatos de chama saltam de suas mãos e cobrem um arco horizontal de 120º, alcançando até 2 metros à frente do mago. Qualquer criatura na área das chamas sofre dano de 1d3 pontos de vida, mais 2 pontos de vida por nível de experiência, até o máximo de 1d3 + 20 pontos perdidos. As criaturas que obtiverem sucesso em um

Magias Arcanas

teste de resistência à magia, sofrem apenas a metade do dano. Materiais facilmente inflamáveis (roupas, papel, madeira seca) tocados pelo fogo queimam imediatamente. O fogo nestes materiais pode ser apagado na rodada seguinte, se nenhuma outra ação for feita.

Truque

(Todas as escolas)

Alcance: 3 metros
Duração: 1 hora/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Truques são pseudomágias que os magos estudam enquanto aprendizes, independente de sua escola. *Truque* é um método de prática para o estudante, ensinando-o a manipular pequenas quantidades de energia mágica. Uma vez utilizado, *Truque* permite ao mago criar efeitos mágicos pelo tempo de duração da magia, tão pequenos que têm diversas limitações: não causam dano, não afetam a concentração de magos, e só criam objetos pequenos e obviamente mágicos. Além disso, qualquer material criado por *Truque* é extremamente frágil e não pode ser utilizado como ferramenta. *Truque* não pode duplicar o efeito de nenhuma magia. Qualquer que seja a forma dada ao *Truque*, ela só dura enquanto o mago mantiver a concentração. Os magos utilizam-se de *Truque* para agradar às crianças, impressionar pessoas comuns e alegrar vidas amargas. Utilizações comuns incluem notas de música etérea, flores brilhantes, bolas luminosas que flutuam pelas mãos do mago, brisas que balançam as chamas de velas e pequenos redemoinhos para varrer o pó para baixo dos tapetes. Combinados com *Servo Invisível*, *Truques* são maneiras do mago satisfazer com maior facilidade as suas necessidades de ordem na casa e de entretenimento.

Transformação Momentânea

(Ilusão/Visão)

Alcance: 0
Duração: 2d6 rod + 2 rod/nível
Área de Efeito: O mago

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Essa ilusão permite ao mago mudar sua aparência — veste e equipamento — e parecer meio metro mais alto ou baixo; mais gordo ou magro; humano, humanóide, ou qualquer outra criatura que tenha forma humana e seja bípede. *Transformação Momentânea* não permite duplicar nenhum indivíduo específico, e também não confere as habilidades e peculiaridades da forma escolhida. O Mestre pode permitir um *teste de resistência* à magia para anular a ilusão. Por exemplo, se o mago agir de maneira inconsistente com a forma adotada. A ilusão criada é apenas visual, ou seja, se um mago humano transformou-se em anão, uma flecha que normalmente passaria acima do anão o acertará em cheio. Da mesma forma, a magia pode ser revelada através do contato físico.

Enfeitiçar Pessoas

(Encantamento)

Alcance: 120 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 pessoa

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Anula

Essa magia afeta uma única pessoa. Pelo termo pessoa entende-se qualquer criatura bípede humana, semi-humana ou humanóide do tamanho de um humano ou menor, como brownies, driades, anões, elfos, gnolls, gnomos, goblins, meio-elfos, hobgoblins, humanos, kobolds, homens-lagarto, nixies, orcs, pixies, sprites, trogloditas, e outros. Um guerreiro humano de 10º nível pode ser enfeitiçado, mas um ogro, não. A pessoa tem direito a um *teste de resistência* à magia, ajustado pela Sabedoria (veja a Tabela 5). Se o oponente sofrer algum dano dos companheiros do mago, na mesma rodada em que *Enfeitiçar Pessoas* for utilizado, a vítima recebe um bônus de +1 para cada ponto de dano sofrido ao realizar seu *teste de resistência*.

Se falhar no teste, ela tratará o mago como um amigo de confiança e um aliado a se ouvir e proteger. A magia não permite que o conjurador a comande como um autômato, mas qualquer ação ou palavra do mago é vista de maneira extremamente favorável e sem desconfiança. Por exemplo: uma pessoa enfeitiçada não obedecerá a um comando direto de suicídio (e provavelmente o tomará como brincadeira), mas acreditará se lhe disserem que a única forma de salvar a vida do mago é distrair aquele enorme dragão vermelho "só um pouquinho". Note que este encanto não dá ao mago nenhum poder de comunicação, além dos que já possui, ou seja, o mago deve falar a linguagem da vítima para comunicar com perfeição seus comandos.

A duração dessa magia é derivada da Inteligência da vítima, e depende também de sua resistência. Ela pode ser quebrada se um *teste de resistência* obtiver sucesso, sendo que ele é periodicamente realizado de acordo com a tabela abaixo. Se o mago atacar (ou tentar) a criatura através de uma ação claramente ofensiva, ou se *Dissipar Magia* for utilizada com sucesso sobre a vítima, o efeito de *Enfeitiçar Pessoas* é quebrado. Se duas ou mais *Enfeitiçar Pessoas* afetam uma única vítima ao mesmo tempo, os efeitos devem ser determinados pelo Mestre. Neste caso, pode ser que um dos efeitos seja claramente dominante, como pode acontecer de a vítima perder-se em sentimentos conflitantes. Novos *testes de resistência*, capazes de anular um ou ambos os efeitos, podem ser necessários.

A vítima lembra-se dos eventos que aconteceram enquanto estava sob o efeito de *Enfeitiçar Pessoas*.

Inteligência da Criatura	Tempo entre testes de resistência
3 ou menos	3 meses
4 a 6	2 meses
7 a 9	1 mês
10 a 12	3 semanas
13 e 14	2 semanas
15 e 16	1 semana
17	3 dias
18	2 dias
19 ou mais	1 dia

Nota: O período entre *testes de resistência* é apenas o tempo dentro do qual o teste ocorre. O instante (ou dia) exato deve ser determinado pelo Mestre. O teste deve ser feito secretamente.

Toque Macabro

(Necromancia)

Alcance: 0
Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: O mago

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Anula

Apêndice 3

Ao completar essa magia, uma aura azulada envolve a mão do personagem; essa energia retira a força vital de qualquer criatura tocada. Num combate, tocar uma criatura requer uma jogada de ataque (como explicado no capítulo de combate). A criatura tocada deve fazer um *teste de resistência* à magia, ou perder 1d4 pontos de vida e 1 ponto de Força. Se a criatura obtiver sucesso em sua resistência, ela nada sofrerá. Criaturas que não têm valor de Força (a maioria dos monstros), sofrem uma penalidade de -1 em seus ataques depois de duas falhas consecutivas nos *testes de resistência*, causados por esta magia. A Força perdida retorna à razão de 1 ponto por hora.

Esta magia tem efeito especial em mortos-vivos. Quando tocados não sofrem dano, nem perdem Força, mas devem ter sucesso em um *teste de resistência* à magia, ou fugirão por 1d4 rodadas + uma rodada por nível do mago.

Leque Cromático

(Alteração)

Alcance: 0
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Cunha de 2 m x 6 m x 6 metros

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Especial

Ao utilizar essa magia, cria-se um jato de cores fortes em forma de cunha, lançado a partir das mãos do mago. Uma a seis criaturas (1d6) dentro da área de efeito são afetadas pelo jato, em ordem crescente de proximidade ao mago. Todas as criaturas que tiverem nível ou número de dados de vida maiores que os do mago, de no mínimo 6 nível, ou com seis ou mais dados de vida, têm direito a um *teste de resistência* à magia. Criaturas cegas, ou que por qualquer razão não possam ver a magia, não são afetadas.

As criaturas que não tiverem direito, ou falharem em seus *testes de resistência* (caso tenham nível/dados de vida iguais ou menor aos do mago), ficam inconscientes por 2d4 rodadas; caso tenham um ou dois níveis/dados de vida a mais que o mago são cegadas por 1d4 rodadas; caso tenham três ou mais níveis/dados de vida a mais que o mago ficam atordoadas (cambaleantes e sem conseguir pensar coerentemente) por uma rodada. Os componentes materiais são três pitadas de pó ou areia: uma vermelha, uma amarela e uma azul.

Compreensão da Linguagem

(Alteração)

Reversível

Alcance: Toque
Duração: 5 rodadas/nível
Área de Efeito: 1 criatura falando

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod
Resistência: Nenhuma
ou 1 objeto escrito

Quando utilizar essa magia, o personagem poderá entender as palavras ditas por uma criatura, ou ler uma mensagem escrita, qualquer que seja a língua utilizada. Em ambos os casos, o mago precisa tocar o objeto ou a criatura. A habilidade de ler, entretanto, não garante a compreensão do material lido. A magia também não permite escrever ou comunicar-se em uma linguagem desconhecida. O mago pode ler uma página por rodada. Escrita mágica (como a de um *grimoire*, por exemplo) não pode ser lida, mas torna-se evidente para o mago o que ela é. Essa magia não permite que o mago perceba nada além do texto que ele vê, ou seja, não conseguirá ler o seu conteúdo sob os efeitos de *Página Secreta*

e poderá ser enganado pela *Escrita Ilusória*.

Os componentes materiais são uma pitada de fuligem e alguns grãos de sal.

O reverso, *Incompreensão da Linguagem* deixa uma criatura ou um texto incompreensíveis pela duração da magia.

Globos de Luz

(Alteração)

Alcance: 40 metros + 10 metros/nível
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Ao utilizar *Globos de Luz* o mago cria, a seu gosto, de um a quatro Globos que lembram luzes de tochas ou lanternas (e iluminam como tais), esferas de luz voadoras (como as de fogo-fátuo), ou uma luminosidade fraca, em forma humanóide, que lembra criaturas do Plano Elemental do Fogo. As luzes movem-se como o mago desejar, em qualquer direção, sem que ele precise manter a concentração. Essa magia, ao contrário de *Luz*, não pode ser usada para cegar criaturas, e é cancelada se a duração ou alcance forem excedidos.

O componente material é um pouco de fósforo, olmo, ou um vagalume.

Detectar Magia

(Adivinhação)

Alcance: 0
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: 20 metros de comprimento,
3 metros de largura

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Detectar Magia é utilizada para detectar radiações mágicas numa área de 3 metros de largura e 20 metros de comprimento, na direção em que o mago estiver olhando. A intensidade da magia (vaga, fraca, moderada, forte, intensa) pode ser determinada, e o mago tem 10% de chance, cumulativa por nível, de determinar as escolas de magia presentes no objeto ou na área analisada, de forma que um mago de 8º nível terá 80% de chance. O mago pode mudar a direção, analisando um arco de 60º por rodada. Uma parede com mais de 30 centímetros de espessura, feita de pedra, ou com mais de 1 metro, feita de madeira, bloqueia a magia. Áreas mágicas, variados tipos de magia ou emanções locais muito fortes de magia podem confundir ou esconder radiações mais fracas. Essa magia não revela a presença do bem ou do mal, nem tendências. Criaturas de outros planos não são necessariamente mágicas.

Detectar Mortos-Vivos

(Adivinhação)

Alcance: 0
Duração: 3 turnos
Área de Efeito: 20 metros+3 metros/nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite detectar todos os mortos-vivos que estejam dentro da área de efeito a partir da direção em que o mago estiver olhando. A

Magias Arcanas

área de efeito tem 3 metros de largura e 20 metros de comprimento, sendo que o comprimento aumenta em 3 metros para cada nível de experiência que o mago possuir. (Um mago de 7º nível pode revelar mortos-vivos em uma área de 3 metros de largura e 41 metros de comprimento.) Procurar em uma direção demora uma rodada, e o mago deve estar imóvel. Embora a magia indique a direção, ela não indica a localização específica ou a distância. A magia consegue perceber mortos-vivos atrás de obstáculos, mesmo paredes, mas é bloqueada por 30 centímetros de pedra, 1 metro de terra ou madeira, ou por uma placa de metal. A magia não determina o tipo de morto-vivo presente, apenas a sua presença. Seu componente material é um pouco de terra de um túmulo.

Expandir

(Alteração)

Reversível

Alcance: 5 metros/nível
Duração: 5 rodadas/nível
Área de Efeito: 1 criatura ou objeto

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Anula

Essa magia faz com que uma criatura ou objeto cresça imediatamente, aumentando seu tamanho e peso. Só pode ser utilizada em uma única criatura (ou uma entidade simbiótica, ou comunitária, formada por várias criaturas) ou objeto; o alvo não pode exceder o volume de 3 metros cúbicos por nível de experiência do mago. O objeto ou criatura precisa ser visto para ser afetado, e crescerá 10% por nível do mago, aumentando seu tamanho, largura e peso, bem como as vestimentas e o equipamento carregado. Caso a criatura não queira receber o efeito, tem direito a um teste de resistência à magia e, se passar pelo teste, essa simplesmente falhará. Se não houver espaço suficiente, o receptor crescerá o máximo possível, quebrando os materiais mais frágeis que impedirem este processo, mas sendo contida pelos mais resistentes — a magia não pode ser utilizada para esmagar uma criatura através do crescimento.

Propriedades mágicas não são aumentadas, ou seja, uma espada +1, mesmo enorme, ainda é uma espada +1, e uma varinha mágica do tamanho de um bastão, é capaz apenas das suas funções mágicas usuais, embora agora sirva também para golpear. Uma poção tamanho gigante, apenas requer que mais fluido seja ingerido para fazer efeito. A massa e a Força são efetivamente alteradas, ou seja, uma mesa gigante bloqueando uma porta será mais eficiente, e um barbante pode se tornar uma corda. Os pontos de vida de uma criatura, seu CA e seus testes de ataque não mudam, mas o dano muda proporcionalmente com o tamanho. Por exemplo, um guerreiro que recebeu *Expandir* de um mago de 6º nível, agora está com 160% do seu tamanho normal — ou seja, seu tamanho normal (100%), mais o conferido pela magia (60%). Se este guerreiro acerta com sua espada e faz 6 pontos de dano, seu dano é ajustado para 10 ($6 \times 1,6 = 9,6$ que, arredondado para cima, dará 10). Quaisquer bônus que ele possua serão adicionados agora.

O reverso, *Encolher*, anula *Expandir*, ou encolhe criaturas ou objetos. A criatura ou objeto perde 10% do seu tamanho para cada nível de experiência do mago, até chegar a um mínimo de 10% do tamanho original. Daí para a frente, seu tamanho diminuirá 30 centímetros para cada nível restante do mago, até chegar a menos que 30 centímetros, quando passará a diminuir 3 centímetros por nível restante do mago, até chegar a menos que 3 centímetros, quando passará a diminuir de 0,3 centímetros por nível restante, até chegar a um mínimo de 0,3 centímetros — a magia não pode fazer com que a criatura desapareça completamente. Por exemplo, um gigante de 5 metros recebe *Encolher* de um mago de 17º nível, ou seja, ele diminuirá em dezessete etapas. Nove etapas são gastas para deixá-lo com 50 centímetros. Daí, ele passará

a diminuir de 30 em 30 centímetros, até ficar com menos de 30 centímetros. Uma etapa é gasta, e ele fica com 20 centímetros. Agora, ele passará a diminuir de 3 em 3 centímetros. Mais seis etapas são gastas, e ele diminui mais 18, ficando com 2 centímetros. Agora ele passa a diminuir de 0,3 em 0,3 centímetros, mas resta apenas uma etapa, que o deixará com 1,7 centímetros. Um objeto encolhendo poderá danificar objetos que estejam afixados a ele, mas só encolherá enquanto ele mesmo não for danificado. Criaturas que não queiram ser afetadas por *Encolher* também têm direito a um teste de resistência à magia.

O componente material dessas magias é uma pitada de pó de ferro.

Apagar

(Alteração)

Alcance: 30 metros
Duração: Permanente

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1

Área de Efeito: 1 pergaminho ou 2 pág. Resistência: Especial

Apagar remove o texto, mágico ou mundano, de um pergaminho ou de uma ou duas páginas de papel, papiro ou superfícies similares. Ela remove *Runas Explosivas*, *Símbolo de Proteção*, *O Selo da Serpente Sépia*, mas não remove *Escrita Ilusória* ou *Símbolo* (veja estas magias.) Escritas não-mágicas são imediatamente apagadas se o mago as estiver tocando. Se ele não estiver tocando na escrita, a chance de apaga-la é de 90%. Escritas mágicas precisam ser tocadas para serem apagadas e a chance de apagá-las é de 30% mais 5% por nível do mago, até o máximo de 90%. Por exemplo, um mago de 1º nível tem 35% de chance e um de 2º nível tem 40%.

Queda Suave

(Alteração)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada, as criaturas ou objetos afetados assumem imediatamente o peso de uma pluma. Sua razão de queda é alterada para meio metro por segundo, ou 30 metros por rodada. As criaturas ou objetos afetados não sofrerão dano por queda enquanto a magia estiver em efeito. Entretanto, quando a duração chegar ao fim, volta-se à razão de queda normal. A magia dura uma rodada por nível de experiência do mago, e afeta uma ou mais criaturas ou objetos num cubo de 3 metros de aresta, desde que a massa destas criaturas e objetos não seja maior que 100 quilos, mais 100 quilos por nível do mago. Por exemplo, a magia lançada por um mago de 2º nível tem um alcance de 20 metros, uma duração de duas rodadas, e um limite de peso de 300 quilos. Essa magia tem efeito apenas sobre objetos ou criaturas que estejam voando, em queda livre, ou que tenham sido arremessados, não sendo útil contra um golpe de espada, por exemplo. Esta magia pode ser muito útil em conjunto com a *Lufada de Vento* e efeitos similares.

Conjurar Familiar

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 1,6 Km/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 familiar

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2d12 horas
Resistência: Especial

Essa invocação permite ao mago tentar atrair um familiar, um animal que

Apêndice 3

será o seu ajudante e companheiro. Familiares são geralmente criaturas pequenas, como gatos, sapos, corvos, águias, cobras, corujas, até mesmo ratos. Um familiar concede diversos benefícios ao mago, conferindo-lhe seus poderes sensoriais e servindo como guarda, batedor e espião. Um mago só pode ter um familiar por vez, e não tem controle sobre qual o tipo de criatura que responderá ao seu chamado, ou se alguma o fará.

A criatura é sempre mais inteligente que as outras de sua espécie (tendo tipicamente Inteligência 2 ou 3) e seu elo com o mago confere-lhe uma vida excepcionalmente longa. O mago adquire os sentidos aguçados da criatura, o que lhe dá um bônus de +1 nos *testes de surpresa*. Familiares normalmente têm de 2 a 4 pontos de vida, mais 1 ponto de vida por nível do mago. Esses animais sempre ganham 1 ponto de vida cada vez que o mago sobe de nível, e têm uma CA 7, graças ao tamanho e à velocidade.

O mago tem um elo empático com o familiar, e pode lhe enviar comandos a até 1,6 quilômetros de distância. As respostas empáticas do familiar são geralmente muito simples — pois, embora consiga elaborar e transmitir pensamentos básicos, esses, geralmente, são sobrepujados por respostas instintivas. Deste modo, um gato familiar pode esquecer o comando dado pelo mago, preferindo perseguir um rato. As comunicações de um familiar que esteja em missão de espionagem serão carregadas pelo medo que o animal sente dos “grandões” que está seguindo. O mago não pode ver através dos olhos do familiar.

Se separado do mago, o familiar perde 1 ponto de vida por dia, e morre se reduzido a 0 ponto de vida. Quando em contato físico com o mago, ele ganha as resistências dele contra ataques especiais. Se o ataque especial normalmente causaria dano, o familiar nada sofrerá se o *teste de resistência*, for bem-sucedido ou sofrerá metade do dano, no caso de falha. Caso o animal morra, o mago deve fazer imediatamente um *teste de colapso*, e morrerá se não obtiver sucesso. Mesmo se o teste for bem-sucedido, o mago perde 1 ponto de Constituição quando o familiar morre.

Esta conjuração é tão poderosa que só pode ser tentada uma vez por ano. Quando o mago decide procurar o seu familiar, ele deve colocar brasa num latão. Quando o carvão estiver queimando, ele joga no fogo o equivalente a 1.000 po de incenso e ervas. A partir deste momento, a conjuração começa e só poderá ser interrompida quando a criatura chegar, ou quando o tempo de execução da magia tiver sido cumprido. Poucos dentre os familiares são criaturas mágicas, e uma *Dissipar Magia* não os mandará embora.

Maltratar o animal deliberadamente, não lhe dispensar os cuidados adequados, ou fazer-lhe exigências absurdas, podem atrapalhar muito a relação do mago com seu familiar. Tramar a morte da criatura traz ao mago uma péssima imagem diante de certas entidades poderosas, com resultados possivelmente desastrosos.

Resultado do d20 Familiar* Poderes conferidos ao mago

1-5	Gato preto	Visão noturna, audição aguçada
6-7	Corvo	Visão excelente
8-9	Falcão	Excelente visão à longa distância
10-11	Coruja	Enxerga normalmente à noite, audição aguçada
12-13	Sapo	Ampla visão periférica
14-15	Doninha	Excelente audição e faro muito apurado
16-20	Não há familiares no alcance da magia	

* O Mestre pode ajustar essa tabela para animais mais compatíveis com a região da campanha.

Amizade

(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 0	Componentes: V, G, M
Duração: 1d4 rod + 1 rod/nível	Tempo de Execução: 1
Área de Efeito: 20 metros de raio	Resistência: Especial

Essa magia faz com que o mago ganhe imediatamente 2d4 pontos de Carisma. Criaturas inteligentes, que estejam dentro da área de efeito, precisam fazer imediatamente novos *testes de reação*, baseados no novo Carisma do mago. Aqueles que obtiverem resultados favoráveis tendem a ficar muito impressionados com ele e se esforçam para agradá-lo e/ou ajudá-lo, no que for mais apropriado para a situação. Burocratas passam a ser rápidos e solícitos, guardas passam a ser atenciosos, criaturas que estejam atacando podem poupar a vida do mago, capturando-o. Quando a duração acaba, as criaturas percebem que foram influenciadas, e suas reações devem ser determinadas pelo Mestre. Os componentes materiais são: giz (ou farinha branca), fuligem e cinabre, que são aplicados ao rosto do mago antes que ele complete a magia.

A Reflexão do Olhar

(Alteração)

Alcance: 0	Componentes: V, G
Duração: 2 rodadas + 1 rodada/nível	Tempo de Execução: 1
Área de Efeito: Especial	Resistência: Nenhuma

Essa magia cria uma área, à frente do mago, onde o ar fica brilhante e reflexivo. Poderes exercidos através do olhar, como os do basilisco, olhar enfeitiçante, olhar vampírico, a magia arcana do 6º círculo *Comando Visual* e outros, são refletidos de volta para quem tentou o contato visual, e o mago não sofre o efeito do ataque. Essas criaturas têm direito a um *teste de resistência* para evitar o efeito de seu próprio olhar. Esta magia não afeta a visão, nem reflete raios de luz, apenas os ataques visuais ativos são bloqueados por ela, ou seja, se o mago olhar para uma medusa ele não estará protegido.

Área Escorregadia

(Conjuração)

Alcance: 10 metros	Componentes: V, G, M
Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível	Tempo de Execução: 1
Área de Efeito: Área de 3 m x 3 metros	Resistência: Especial

Quando um mago utiliza *Área Escorregadia*, ele recobre a superfície afetada com uma substância gordurosa e escorregadia. Qualquer criatura que entre na área, ou que nela esteja enquanto a magia estiver em efeito, deve testar sua resistência à magia para evitar escorregar, patinar e cair. As criaturas que passarem no teste conseguirão atingir o terreno não afetado mais próximo no fim da rodada. Aqueles que ficarem na área, têm direito a um *teste de resistência* por rodada até que possam deixá-la. O Mestre deve ajustar os *testes de resistência* e seus efeitos, de acordo com cada situação. Por exemplo: uma criatura que desce em investida numa encosta tem poucas chances de evitar o efeito, caso a magia seja aplicada ao declive, mas sua chance de sair da área é quase certa. Ela também pode ser utilizada para tornar um item escorregadio, como por exemplo, o cabo de uma espada ou uma corda. Objetos que não estejam em uso são sempre afetados. Criaturas têm direito a um

Magias Arcanas

teste de resistência à magia e evitar o efeito, quando estiverem usando itens visados por ela. Um *teste de resistência* deve ser feito para cada rodada em que a criatura tentar usar o objeto. O mago pode encerrar a magia com uma simples palavra. Caso contrário, ela durará três rodadas mais uma rodada por nível de experiência do mago.

Os componentes materiais são couro de porco ou manteiga.

Cerrar Portas

(Alteração)

Alcance: 20 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 6 metros cúbicos por nível

Componentes: V
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Essa magia barra uma porta ou portão de madeira, metal ou pedra. A magia trava firmemente o portão, como se ele estivesse fechado e trancado. Qualquer criatura extraplano (djinn, elemental, etc.) de quatro ou mais dados de vida, pode arrebentar o portão e destruir a magia. Um mago que tenha quatro níveis de experiência a mais do que aquele que utilizou a magia, pode abrir o portão à vontade. *Arrombar* ou *Dissipar Magia* bem-sucedidas, podem anular *Cerrar Portas*. Portões fechados com esta magia podem ser derrubados ou quebrados normalmente.

Hipnotismo

(Encantamento/Fétiço)

Alcance: 5 metros
Duração: 1 rodada + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Cubo de 10 metros de aresta

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Anula

Os gestos do mago, junto com as palavras sussurradas do encantamento, fazem com que 1d6 criaturas dentro da área de efeito fiquem suscetíveis à sugestões hipnóticas — curtas e razoáveis (veja a magia arcano do 3º círculo *Sugestão*). A sugestão deve ser feita depois do *Hipnotismo* ter sido utilizado. O mago não sabe se a magia funcionou quando faz a sugestão. A sugestão subsequente à magia não é mágica e, portanto, o mago deve fazê-la numa linguagem que as criaturas afetadas compreendam. Criaturas que passem em seus *testes de resistência* à magia não são afetadas, e aquelas que sejam hostis ao mago têm um bônus de +1 a +3 neste teste. Se a vítima estiver olhando nos olhos do mago, ela terá uma penalidade de -2 em seu *teste de resistência*. Uma criatura que falha em seu *teste de resistência*, não se lembra de que o mago a enfeitou.

Identificação

(Adivinhação)

Alcance: 0
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 1 item/nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: Especial
Resistência: Nenhuma

Quando *Identificação* é utilizada, os itens mágicos tocados pelo mago podem ser identificados. As 8 horas anteriores à utilização da magia, devem ser gastas na purificação dos itens a serem examinados, para remover influências que possam prejudicar a leitura de suas auras mágicas. Se este período for interrompido, deve-se começar tudo novamente. Quando a magia é utilizada, o mago deverá tocar um item de cada vez. Quaisquer possíveis consequências causadas por segurar o item são sofridas, embora tenha direito aos *testes de resistência* que

forem aplicáveis.

A chance de se obter uma informação sobre o item é de 10% por nível até um máximo de 90%. A jogada do dado percentual fica a cargo do Mestre. Resultados de 96 a 00 indicam que o mago leu erroneamente, e de 91 a 95 indicam que nenhuma informação foi obtida. Apenas uma função de um item, que tenha diversas funções, é descoberta de cada vez (um mago de 5º nível pode tentar determinar a natureza de 5 itens diferentes ou cinco funções de um mesmo item, ou qualquer outra combinação possível). Se uma das tentativas falhar, o mago não descobrirá nada mais sobre aquele item com esta magia, pelo menos não até que atinja o próximo nível. Alguns itens não podem ser identificados com ela, e outros provocam leituras erradas propositalmente.

A utilização normal da magia não revela os bônus exatos no ataque e no dano que o item confere, nem o número exato de cargas mágicas que o item possui. Quanto aos bônus, no entanto, pode-se determinar se são grandes ou pequenos; quanto às cargas, uma idéia aproximada é passada ao mago: poderosamente carregado (81 a 100% das cargas), fortemente carregado (61 a 80% das cargas), moderadamente carregado (41 a 60% das cargas), fracamente carregado (6 a 40% das cargas) e, ligeiramente carregado (de uma a cinco cargas). Esse último resultado sempre toma precedência sobre os outros, logo, um Anel de Três Desejos com três cargas parece, apenas, ligeiramente carregado.

Depois de utilizar esta magia e determinar o que pode ser aprendido com ela, o mago perde 8 pontos de Constituição. Ele deve descansar 1 hora para recuperar cada ponto. Se esta perda de Constituição levar o mago para menos que 1 ponto de Constituição, ele cai, inconsciente. Sua consciência não volta até que ele recupere toda sua Constituição, o que leva 24 horas — um ponto para cada 3 horas de descanso de um personagem inconsciente.

Os componentes materiais são uma pérola (de pelo menos 100 po de valor) e uma pena de coruja, ambos mergulhados em vinho. Esta infusão deve ser bebida pelo mago antes da magia ser utilizada. Se uma Pedra da Sorte for pulverizada e adicionada à infusão, o encantamento fica mais potente, e os bônus e cargas de um item podem ser determinados com exatidão, todas as funções de um item serão conhecidas quando o mago o tocar. Se o Mestre assim o desejar, algumas propriedades de artefatos ou relíquias também podem ser descobertas desta forma.

Salto

(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: 1d3 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

A criatura tocada pelo mago recebe o poder de dar grandes saltos, uma vez por rodada, enquanto durar a magia. Os saltos alcançam até 10 metros à frente ou diretamente acima, e 3 metros para trás. Os saltos horizontais tem um arco muito pequeno, de no máximo 1 metro de altura. A magia apenas permite à criatura saltar, não garante que ela aterrissará com segurança.

O componente material é uma perna traseira de gafanhoto, que é quebrada quando a magia for utilizada.

Luz

(Alteração)

Alcance: 60 metros
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Globo de 6 metros de raio

Componentes: V, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Especial

Apêndice 3

Essa magia cria um brilho luminoso semelhante ao de uma tocha, dentro de um raio que parte de um local. Objetos um pouco além desta área também podem ser vistos, mas apenas vagamente. A magia é centrada em um ponto visível ao mago e pode ser lançada em qualquer objeto. O efeito é imóvel, a não ser que a magia seja lançada em um objeto móvel, ou em uma criatura. Desta forma, ela se move junto com seu "suporte", não se movendo com o vento, se for lançada no ar.

Se for utilizada em uma criatura, ela tem direito a um *teste de resistência* à magia. Se a criatura passar no teste, a magia faz efeito meio metro atrás dela, mas ainda funciona. Caso a criatura tenha a capacidade de anular magias, ela testa essa capacidade. Se passar, ela é anulada. Se um objeto com *Luz* for levado a uma área de escuridão mágica, a magia simplesmente não funciona; mas se for lançada contra a escuridão mágica, as trevas são anuladas pela duração da *Luz*. A iluminação no local voltará a ser, durante esse período de tempo, a que existia antes que as magias fossem utilizadas.

Luz, centrado nos olhos de uma criatura, deixa-a cega, reduzindo suas jogadas de ataque e resistência em 4, e piorando sua Classe de Armadura também em 4. O mago pode encerrar esta magia com uma única palavra. O componente material é um vaga-lume ou um pouco de musgo fosforescente.

Dardos Místicos

(Evocação)

Alcance: 60 metros + 10 metros/nível Componentes: V, G
Duração: Instantânea Tempo de Execução: 1
Área de Efeito: 1 ou mais criaturas em Resistência: Nenhuma
um cubo de 3 metros de aresta

Dardos Místicos cria até cinco dardos de energia, que são lançados das pontas dos dedos do mago, e acertam seus alvos. Isso inclui criaturas inimigas em combate corpo a corpo. As criaturas selecionadas como alvos precisam ser vistas ou detectadas para serem atingidas, o que permite que uma boa cobertura, como seteiras, torne a magia ineficiente. Da mesma forma, o mago também precisa identificar o alvo a ser atingido. Ele não pode mandar um dardo acertar o "comandante da legião" a não ser que ele consiga, entre os soldados que vê, discerni-lo. Objetos inanimados, como fechaduras, não sofrem nenhum dano com esta magia, e a tentativa de designá-los como alvo desperdiça os dardos. Partes específicas de uma criatura também não podem ser definidas como alvos. Contra criaturas, cada dardo inflige 1d4+1 pontos de dano.

O mago, no 1º nível de experiência, tem um dardo, ganhando um dardo extra a cada dois níveis, ou seja: no 3º nível, ele tem dois dardos; no 5º nível, tem três dardos; no 7º nível, tem quatro dardos, até um máximo de cinco dardos, no 9º nível de experiência. Se o mago tem mais de um dardo, ele pode escolher entre alvejar com todos os dardos uma só criatura, ou dividi-los entre vários alvos, da maneira que desejar.

Consertar

(Alteração)

Alcance: 30 metros Componentes: V, G, M
Duração: Permanente Tempo de Execução: 1
Área de Efeito: 1 objeto Resistência: Nenhuma

Essa magia repara pequenas rachaduras em objetos. Ela soldará um anel, um elo de corrente, uma adaga, desde que apenas uma rachadura exista. Objetos de madeira ou de cerâmica, com diversas rachaduras, podem ser colados de tal forma que parecerão novos, como se nunca

houvessem sido quebrados. Um buraco em uma bolsa ou em um cantil de couro é completamente consertado por *Consertar*. Entretanto, esta magia não pode consertar itens mágicos de tipo algum. Depois da magia ter sido utilizada em um turno, o poder mago presente na emenda consolida-se, e a magia não pode mais ser desfeita. O volume máximo que um mago pode consertar é 30 centímetros cúbicos por nível de experiência.

Os componentes materiais são dois pequenos magnetos de qualquer tipo ou dois carrapichos.

Mensagem

(Alteração)

Alcance: 0 Componentes: V, G, M
Duração: 5 rodadas/nível Tempo de Execução: 1
Área de Efeito: Especial Resistência: Nenhuma

O personagem pode sussurrar mensagens, e receber respostas com poucas chances de ser ouvido por criaturas indesejáveis. Ao lançar a magia, o mago, em segredo ou não, aponta seu dedo para as criaturas que ele quer que participem do efeito, sendo que, além de si mesmo, uma nova criatura pode ser incluída por nível de experiência. Quando o mago sussurra, sua mensagem é ouvida por todas as criaturas escolhidas e que se encontrem a uma distância de até 10 metros mais 3 metros/nível do mago. As criaturas que recebem a mensagem podem sussurrar uma resposta que é ouvida pelo mago. Deve haver um caminho, sem obstruções, entre o mago e as criaturas incluídas no efeito da magia para que haja comunicação; por exemplo, se o mago e todas as criaturas estiverem em um salão, e uma das criaturas deixar o aposento, fechando a porta atrás de si, ela perde o contato com o mago. O efeito da magia continua válido, no entanto, para todos os demais. As mensagens devem ser em línguas compreendidas pelas criaturas, uma vez que a magia não confere poderes linguísticos.

Essa magia é normalmente usada para que o mago possa conduzir conferências rápidas e secretas. O componente material é um pequeno pedaço de fio de cobre.

Montaria Arcana

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 10 metros Componentes: V, G, M
Duração: 2 horas + 1 hora/nível Tempo de Execução: 1 turno
Área de Efeito: 1 montaria Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago conjura um animal de montaria para servi-lo. O animal o serve bem e de boa vontade, mas ao término da magia ele desaparece. O tipo de montaria conjurada depende de seu nível de experiência, sendo que o mago pode, se quiser, escolher uma das montarias a que teve acesso quando era menos experiente. As montarias disponíveis são as seguintes:

Nível de Experiência do Mago	Montaria
1-3	Cavalo leve ou mula
4-7	Cavalo de batalha ou de carga
8-12	Camelo
13-14	Elefante (e howdah ao 18º nível)
15+	Grilo (com sela no 18º nível)

Magias Arcanas

A montaria não vem com equipamento (como sela, freios, arreios, etc.) a não ser que ela seja de uma categoria inferior à da montaria a que o mago tem direito. Por exemplo, um mago de 12º nível poderia conjurar um camelo sem nenhum equipamento de montaria, ou um cavalo de batalha com equipamento de montaria, ou uma mula também equipada. Os atributos do animal são normais. O animal desaparece se eventualmente morrer.

O componente material é pelo do animal desejado.

A Aura Esotérica de Nystul (Ilusão/Visão)

Alcance: Toque
Duração: 1 dia/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod
Resistência: Especial

Através dessa magia, qualquer item que não pese mais que 2 quilos por nível do mago, pode receber uma aura que será notada por qualquer pessoa que tente usar algum tipo de detecção mágica. Além disso, o mago pode especificar qual o tipo de aura que ele quer que seja detectada (Alteração, Ilusão, Convocação, etc.), e esta aura efetivamente disfarçará a aura verdadeira do item, se houver uma — a não ser que a aura do item seja excepcionalmente poderosa, como a de um artefato.

Se o objeto que recebeu *A Aura Esotérica de Nystul* for examinado através da *Identificação*, o examinador tem 50% de chance de perceber que uma aura foi colocada ali para enganar os desavisados. Se isso não acontecer, a falsa aura mantém sua credibilidade e nenhum tipo de teste poderá revelar a verdadeira natureza do item.

O componente material é um pequeno corte de seda, que é passado sobre o item quando da utilização da magia.

Força Fantasmagórica (Ilusão/Visão)

Alcance: 60 metros + 10 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: 120 + 30 metros/nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Especial

Essa magia cria uma ilusão de qualquer objeto, criatura ou Força, desde que a ilusão permaneça dentro da área de efeito. A ilusão é visual e afeta todas as criaturas que nela acreditarem, sendo que mortos-vivos são imunes. *Força Fantasmagórica* não cria som, cheiro ou temperatura. Efeitos que dependam destes sentidos revelam a verdadeira natureza da ilusão. *Força Fantasmagórica* dura até ser tocada, a não ser que o mago que a criou faça com que ela reaja apropriadamente, ou perca a concentração, seja por movimentar-se, por sofrer dano, ou voluntariamente. Resistências contra ilusão estão explicadas no capítulo de Magia (pág. 80 e na pág. 130). Criaturas que consigam resistir à ilusão, adicionam +4 nas jogadas de resistência de seus associados, se puderem avisá-los da falsidade das imagens. Criaturas que acreditarem nas ilusões estão sujeitas aos seus efeitos, explicados sob o tópico Ilusões, no capítulo de Magia.

A ilusão pode ser movida pelo mago dentro dos limites da área de efeito. O Mestre deve determinar a efetividade da magia. Sugestões estão dadas nas páginas citadas acima.

O componente material é um pouco de velo.

Proteção ao Mal

(Abjuração)

Reversível

Alcance: Toque
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada, cria-se uma barreira mágica com raio de meio metro em torno de seu receptor. Esta barreira move-se com o receptor e tem três efeitos:

O 1º: todos os ataques feitos contra o receptor, por criaturas malignas, ou malignamente encantadas, têm uma penalidade de -2 na jogada de ataque, e todas as jogadas de resistência geradas por estes ataques são feitas com um bônus de +2.

O 2º: qualquer tentativa de possuir (como *Recipiente Arcano*) ou exercer controle sobre a mente da criatura protegida (como os poderes de vampiro) será bloqueada pela magia. A magia não anula a posseção, se esta já existir, apenas evita que a criatura seja possuída enquanto estiver em efeito.

O 3º: a magia previne contato físico com criaturas de natureza extraplanar ou conjurada, como por exemplo, *Servo Invisível* e *Servo Aéreo*, elementais, imps, xorns, etc. Isso faz com que os ataques naturais (físicos) dessas criaturas, que requeiram toque, falhem. Quando acertam um ataque (que não faz efeito) as criaturas conjuradas ou extraplanares recuam. Animais ou monstros convocados ou conjurados por magia são afetados da mesma forma.

Essa proteção termina, se o receptor tenta fazer um ataque ou forçar a barreira contra uma criatura da qual está protegido.

Para esta magia, o mago deve traçar no chão, com pó de prata, um círculo de 1 metro de diâmetro.

Esta magia pode ser revertida para *Proteção ao Bem*, sendo que o primeiro efeito passará a proteger de criaturas boas, e os segundo e terceiro efeitos continuarão os mesmos. O componente material do *Proteção ao Bem* é um círculo de ferro em pó.

Ler Magias (Adivinhação)

Alcance: 0
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Através de *Ler Magias*, o mago pode ler inscrições mágicas em objetos como livros, armas, pergaminhos mágicos, etc., que de outra forma seriam ininteligíveis. O *grimoire* do próprio mago e todas as obras que ele já leu com a magia serão sempre inteligíveis para ele, e não requerem nova utilização da magia.

Sua utilização, normalmente, não aciona a magia contida na escrita, embora possa fazê-lo no caso de itens amaldiçoados. Uma vez utilizada em um determinado item, o mago pode voltar a ler os trechos em que já utilizou *Ler Magias*, sem a necessidade de executá-la novamente. A duração desta magia é duas rodadas por nível do mago, sendo que o mago lê o equivalente a uma página por rodada.

O mago precisa ter um cristal ou prisma transparente, que não é consumido, para utilizar esta magia.

Apêndice 3

Escudo Arcano

(Evocação)

Alcance: 0
Duração: 5 rodadas/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é executada, uma barreira invisível surge diante do mago. Esse escudo anula totalmente os ataques de projeteis criados magicamente. Ele também fornece proteção equivalente a CA 2 contra armas arremessadas manualmente (machados, dardos, azagaias, lanças, etc.), CA 3 contra pequenas armas disparadas mecanicamente (flechas, quadrellos, dardos, espinhos de manticore, pedras de funda, etc.) e CA 4 contra outras formas de ataque.

O escudo também oferece ao mago um bônus de +1 nos testes de resistência contra ataques que sejam basicamente frontais. Perceba que todos esses benefícios aplicam-se apenas se o mago sofrer ataques frontais.

Toque Chocante

(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Quando utiliza essa magia, o mago cria em sua mão uma poderosa carga elétrica que é descarregada na criatura tocada. Dura uma rodada por nível do mago ou até ser descarregada quando ele toca uma criatura. A magia causa a perda de 1d8 pontos de vida, mais 1 ponto de dano por nível de experiência do mago, ou seja, um mago de 5º nível causará um dano de 1d8+5 pontos de vida. O mago precisa tocar a criatura para que ela seja afetada, ou tocar um condutor elétrico, como uma barra de ferro, que, por sua vez, esteja em contato com a criatura a ser afetada. Um toque de uma criatura no mago não descarrega a magia.

Sono

(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 30 metros
Duração: 5 rodadas/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Quando um mago utiliza Sono, ele joga sobre uma ou mais criaturas um sono mágico e de aparência comatosa. Certas criaturas são especificamente imunes a este efeito, como os mortos-vivos. Todas as criaturas escolhidas para serem afetadas por esta magia devem estar a um máximo de 10 metros umas das outras. O número de criaturas afetadas depende dos seus dados de vida ou níveis. A magia afeta 2d4 dados de vida. Monstros com mais de 4 + 3 dados de vida (4 dados + 3 pontos) não são afetados. O centro da área de efeito é determinado pelo mago. As criaturas com menos dados de vida são afetadas primeiro, e depois as de maior número. Criaturas parcialmente atingidas não sofrem efeito.

Por exemplo, um mago lança Sono em três kobolds, dois gnolls e um ogro. O resultado dos dados (2d4) é 4. O gnoll e os três kobolds são afetados, totalizando $(\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2} + 2) 3\frac{1}{2}$ dados de vida. O $\frac{1}{2}$ dado de vida restante não é suficiente para afetar o outro gnoll ou o ogro.

Esbofetear ou ferir as criaturas que estejam sob efeito da magia as acorda, mas barulhos normais, não. As criaturas levam uma rodada inteira para acordarem do sono mágico. Oponentes dormindo são atacados com bônus, e podem ser mortos em um só golpe, como explicado no Capítulo de Combate, páginas 89 e 90.

O componente material é um pouco de areia fina, pétalas de rosa, ou um grilo vivo.

Patas de Aranha

(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Anula

Patas de Aranha faz com que o receptor da magia possa subir paredes, ou andar de ponta cabeça pelo teto. Criaturas que não queiram ser afetadas pela magia têm direito a uma jogada de resistência à magia e, se obtiverem sucesso, anulam o efeito. A criatura afetada tem que estar com as mãos livres e os pés descalços para subir, desta maneira, com



Magias Arcanas

uma movimentação de 6 (ou 3, se estiver com carga máxima). Enquanto a magia durar, o receptor não pode manusear objetos que pesem mais que uma adaga (cerca de meio quilo), porque tais objetos grudam em suas mãos, o que tornaria muito difícil para um mago lançar uma magia, especialmente com componentes materiais. Pode-se arrancar o receptor da parede, ou do teto, puxando-o com força. O Mestre pode permitir uma jogada de resistência ao receptor que queira evitar ser arrancado. A decisão sobre qual das resistências utilizar, deve ser baseada nas circunstâncias, na Força, etc. Por exemplo, uma criatura de Força 12 pode arrancar o receptor se ele falhar em uma jogada de resistência a veneno (que é moderadamente difícil). O mago que lançou esta magia pode removê-la com uma simples palavra.

Os componentes materiais são uma gota de betume e uma aranha viva, e ambos precisam ser engolidos pelo receptor da magia.

Susto

(Ilusão/Visão)

Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 criatura
a até 10 metros de distância

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Anula

Susto permite ao mago manipular os temores naturais de uma criatura, fazendo com que ela pense que o personagem é algo (ou alguém) muito temido. Apesar de não saber qual é o medo da criatura, o mago avança sobre ela, e se a vítima não obtiver sucesso em um teste de resistência à magia, ela fugirá do mago com a máxima velocidade, sem soltar os objetos que está carregando. A criatura tem uma penalidade de -1 para cada dois níveis do mago, para um máximo de -6 se o mago for de 12º nível ou maior.

Neste teste, um 20 natural tem sempre sucesso, não importando os modificadores. Embora o mago não persiga a criatura, um espectro da própria mente da vítima a persegue, e ela deve testar a sua resistência à magia toda rodada, sem penalidades, a partir do primeiro teste, só parando de fugir ao obter um sucesso. Essa magia só funciona em criaturas com Inteligência maior que 2, e não funciona em mortos-vivos.

Provocação

(Encantamento)

Alcance: 60 metros
Duração: 1 rodada
Área de Efeito: 10 metros de raio

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Anula

Provocação permite ao mago insultar, com eficácia, uma única espécie de criaturas que tenha Inteligência 2 ou maior. O mago não precisa conhecer a linguagem das criaturas. Suas palavras e gestos têm verdadeiro significado para elas: insultos, blasfêmias, desafios, que irritam profundamente os ouvintes. Quem falhar em um teste de resistência à magia, corre para combater o mago, se puder fazê-lo, sempre preferindo o corpo a corpo a armas de arremesso, arcos e magia. Se o mago estiver separado dos receptores por uma barreira intransponível (um abismo, uma falange de lanceiros, uma parede de fogo), a magia é quebrada. Se o mago insulta um grupo misto, ele precisa escolher a espécie que quer afetar.

Criaturas que estejam acompanhadas de um líder poderoso (que tenha bônus de Carisma, ou um nível maior que o delas) têm um bônus em

seu teste de resistência, que varia de +1 a +4, determinado pelo Mestre. Se utilizado em conjunto com *Ventriloquismo*, as criaturas podem atacar a fonte aparente dos insultos, dependendo de sua Inteligência. O componente material é uma lesma, que é atirada na direção das criaturas.

O Disco Flutuante de Tenser

(Evocação)

Alcance: 20 metros
Duração: 3 turnos + 1 turno/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o mago cria um campo de força mágica, ligeiramente côncavo, conhecido como *O Disco Flutuante de Tenser* (que recebeu este nome graças ao famoso mago, cuja ganância e talento para encontrar tesouros tornaram-se conhecidos). O disco tem 1 metro de diâmetro e suporta 50 quilos por nível de experiência do mago. O disco flutua a 1 metro do chão e mantém-se sempre na horizontal. Ele voa a comando do mago, contanto que o mago não se afaste dele mais que 20 metros, e o disco seguirá a uma movimentação de no máximo 6. Se não for guiado pelo mago, o disco trata de segui-lo, mantendo uma distância constante de 2 metros. Se o mago move-se para além de 20 metros do disco, seja por mover-se rapidamente, voar, teleportar-se ou a duração da magia acabar, o disco desaparece, e os objetos sobre ele caem.

O componente material é 1 gota de mercúrio.

Servo Invisível

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 0
Duração: 1 hora + 1 turno/nível
Área de Efeito: 10 metros de raio

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Servo Invisível é uma força invisível, sem mente e sem forma, utilizado para serviços normais, como abrir portas destrancadas, polir, lavar, carregar objetos leves, etc. *Servo Invisível* não é forte, mas obedecerá infalivelmente os comandos do mago. Ele só pode fazer uma ação por vez, e mover apenas itens leves. Levanta no máximo 10 quilos, empurra no máximo 20 quilos, e pode abrir portas, janelas e gavetas. O *Servo* não pode lutar, nem ser morto, já que é uma força e não uma criatura. Ele pode ser magicamente cancelado, ou eliminado se sofrer um dano de 6 pontos de vida, sob magias que afetam áreas, ou Sopro-de-Dragão. Se o mago tentar mandá-lo para além da área de efeito, a magia termina imediatamente.

Os componentes materiais são um pedaço de barbante e um pedaço de madeira.

Apêndice 3

Ventriloquismo

(Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros/nível (máx. 90 metros) Componentes: V, M
Duração: 4 rodadas + 1 rodada/nível Tempo de Execução: 1
Área de Efeito: 1 criatura ou objeto Resistência: Especial

Essa magia permite ao mago fazer com que sua voz, a de outra pessoa, ou um som similar pareça originar-se de um outro lugar, ou de uma criatura, uma estátua, etc. O mago pode falar em qualquer língua que conheça, produzir sons a que esteja habituado, ou utilizar a magia *Som Ilusório*. Com respeito a tais sons e vozes, qualquer criatura que passar num teste de resistência à magia (com uma penalidade de -2) detecta a ilusão. Se utilizado em conjunto com outras ilusões, o Mestre pode conferir penalidades maiores, ou não permitir um teste de resistência graças ao efeito combinado.

O componente material é um pergaminho enrolado em forma de cone.

Muralha de Névoas

(Evocação)

Alcance: 30 metros Componentes: V, G, M
Duração: 2d4 rodadas + 1 rodada/nível Tempo de Execução: 1
Área de Efeito: cubo de 6 metros de aresta Resistência: Nenhuma
+ 3 metros de aresta/nível

Ao utilizar essa magia, o mago cria uma grande quantidade de brumas, que ocupam toda a área de efeito. As brumas obscurecem a visão além de meio metro, mesmo com a utilização de *Infravisão*. O mago pode criar uma quantidade menor de brumas, se assim o desejar. A parede de brumas deve ser vagamente cúbica, com 3 metros de largura em sua menor dimensão. As brumas persistem por, no mínimo, três rodadas. A sua duração pode ser reduzida à metade por um vento moderado, e podem ser dispersadas por um vento forte.

O componente material é um punhado de ervilhas secas.

Runa Arcana

(Alteração)

Alcance: Toque Componentes: V, G, M
Duração: Permanente Tempo de Execução: 1
Área de Efeito: Até 30 cm Resistência: Nenhum

Quando utiliza essa magia, o mago pode escrever, visível ou invisivelmente, sua runa, marca ou assinatura, bem como mais seis letras em tamanho menor, em quase todas as substâncias. A superfície pode ser metal, pedra ou qualquer substância mais mole, sendo que a marca não danifica o lugar onde foi escrita. Se a marca for invisível, *Detectar Magia* irá torná-la visível e brilhante, embora não necessariamente inteligível. *Detectar Invisibilidade*, *Visão da Verdade*, uma *Gema da Visão* ou uma *Capa da Visão* também mostrarão a runa. *Ler Magias* revelará as palavras do mago. A marca não pode ser removida, a não ser pelo mago ou pela *Apagar*. Se lançada sobre uma criatura viva, com o tempo a marca desaparecerá.

Os componentes materiais são uma pitada de pó de diamante (valendo aproximadamente 100 po), e pigmentos para a cor do sinal. Se a marca for invisível, os pigmentos ainda são usados, mas o mago deve usar algum tipo de estilete, em vez de apenas apontar com seu dedo.

Magias Arcanas do 2º Círculo

Alterar-se

(Alteração)

Alcance: 0 Componentes: V, G
Duração: 3d4 rodadas + 2 rodadas/nível Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: O Mago Resistência: Nenhuma

Por meio da magia *Alterar-se*, o mago pode alterar sua aparência e forma — incluindo suas roupas e equipamentos — e parecer mais alto ou mais baixo, mais gordo ou mais magro, humano, humanóide, ou qualquer criatura com forma aproximadamente humana que seja bípede. O corpo do mago passará por uma alteração limitada, e o seu tamanho pode ser mudado em até 50%. Se a forma escolhida tiver asas, o mago pode voar, mas com apenas 1/3 da velocidade de uma criatura daquela forma, e com a perda de duas categorias de manobra (para uma classe mínima de E). Se a forma tiver guelras, o mago pode respirar sob a água enquanto a magia durar. Entretanto, o mago não ganha múltiplos ataques e nem modificadores no dano graças à nova forma.

As jogadas de ataque e os testes de resistência do mago também não sofrem nenhuma modificação. A magia não confere ao mago nenhuma habilidade especial, nem formas de ataque ou defesa especiais. Uma vez escolhida a nova forma, ela permanece até o término da magia, que também ocorre quando o mago volta à sua forma original (se o desejar ou for morto).

Nó

(Encantamento)

Alcance: 30 metros Componentes: V, G, M
Duração: 1 rodada/nível Tempo de Lançamento: 2
Área de Efeito: Especial Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada, o mago pode comandar qualquer objeto inanimado semelhante a uma corda, incluindo correntes, arames, cordões, até um cabo. A magia afeta uma corda de até 15 metros (3 centímetros de diâmetro), mais 1,5 metro por nível. Este comprimento será reduzido em 50% para cada 3 centímetros a mais na espessura, e aumentará em 50% para cada 1,5 centímetro a menos na espessura. Os comandos possíveis são *Enrolar* (enrolar para ser guardada), *Enrolar & Fazer Nó*, *Fazer Voltas*, *Formar um Laço*, *Amarrar & Fazer Nó*, e o reverso destas ordens (desenrolar, etc.). Somente um comando poderá ser dado a cada rodada.

A corda só poderá envolver ou prender uma criatura ou objeto que esteja a até 30 centímetros de distância — ela não irá serpentear seguindo um alvo — portanto a corda deverá ser atirada para perto do alvo desejado. Note que a corda ou qualquer nó feito por ela não são mágicos. Uma corda normal terá CA 6 e irá romper-se ao levar 4 ou mais pontos de dano. A corda não provocará dano a criaturas ou objetos a ela presos, mas poderá ser utilizada para fazer criaturas tropeçarem ou para prender um oponente que falhar no teste de resistência à magia.

Magias Arcanas

Cegueira

(Ilusão/Visão)

Alcance: 30 metros+ 10 metros por nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Uma Criatura

Componente: V
Tempo de Execução: 2
Resistência: Anula

A magia *Cegueira* faz com que a vítima fique cega, enxergando apenas um borrão cinza diante de seus olhos. As magias de cura não são capazes de remover esse efeito, e só a *Dissipar Magia* ou o mago que usou a magia podem remover a cegueira, caso a criatura falhe em seu teste de resistência à magia.

Uma criatura cega tem uma penalidade de -4 para as suas jogadas de ataque e resistência, e seus oponentes têm um bônus de +4 para suas jogadas de ataque contra a vítima.

Borrar a Visão

(Ilusão/Visão)

Alcance: 0
Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: O mago

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Quando *Borrar a Visão* é utilizada o mago faz com que o contorno de seu corpo fique borrado e ondulante. Essa distorção permite que todos os ataques à distância sofram uma penalidade de -4 na primeira tentativa e -2 nas subsequentes. Também confere ao mago um bônus de +1 nos testes de resistência contra todos os ataques diretos feitos com magia. A magia *Detectar Invisibilidade* não anula esses efeitos, mas a magia divina do 5º círculo *Visão da Verdade* ou similares anulam.

Luz Contínua

(Alteração)

Reversível

Alcance: 60 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: 18 metros de raio

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2
Resistência: Especial

Essa magia é similar a magia *Luz*, com as seguintes diferenças: ela cria um brilho tão forte quanto o da luz do dia, e dura até que seja anulada por uma escuridão mágica ou pela *Dissipar Magia*. Criaturas que têm penalidades por causa da claridade também sofrem estas penalidades dentro de sua área de efeito. Como a magia *Luz*, essa magia pode ter como receptor o ar, um objeto ou uma criatura. A criatura tem direito a testar sua resistência à magia, ou ficará cega enquanto a magia durar. Caso ela passe no teste, terá efeito 30 centímetros atrás da criatura. Se esta foi atingida e ficou cega, passará a ter penalidades de -4 em suas jogadas de ataque e resistência, e terá sua CA piorada em 4. Se a magia for utilizada em um objeto, e este for colocado sob uma cobertura que impeça a passagem da luz, os efeitos da magia serão anulados até que a cobertura seja removida.

Luz Contínua, se trazido para uma área de escuridão mágica (ou vice-versa) será temporariamente anulado. Desta forma, a iluminação será a que existiria no local caso nenhuma das magias houvesse sido utilizada. A utilização direta de *Luz Contínua* contra uma magia de escuridão, mais fraca ou similar, cancela ambas.

A magia consome lentamente o material utilizado, mas o processo geralmente leva mais tempo que uma campanha normal. Materiais extremamente duros e caros podem durar centenas ou milhares de anos.

Escuridão, 4,5 m

(Alteração)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 1 turno + 1 rodada/nível
Área de Efeito: esfera de 4,5 metros de raio

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria uma escuridão total e impenetrável dentro da área de efeito. *Infravisão* não funciona. Luz normal ou mágica não funcionam dentro da área de efeito, a não ser que uma magia de *Luz* ou *Luz Contínua* sejam utilizadas. Neste caso, a escuridão é anulada pela luz e vice-versa.

Os componentes materiais são um pouco de pele de morcego e uma gota de piche ou um pedaço de carvão.

Surdez

(Ilusão/Visão)

Alcance: 60 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Anula

Surdez torna o receptor incapaz de ouvir qualquer tipo de som. O receptor tem direito a testar sua resistência à magia para evitar este efeito. Uma criatura surda tem uma penalidade de -1 em todos os testes de surpresa e 20% de chance de erro, se for um mago, quando for lançar uma magia com componente verbal. Esta surdez mágica só poderá ser removida pelo próprio mago que a colocou ou por *Dissipar Magia*. O componente material é cera de abelha.

Bolsos Arcanos

(Alteração, Encantamento)

Alcance: Toque
Duração: 12 horas + 1 hora/nível
Área de Efeito: 1 vestimenta

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao mago preparar, especialmente, uma vestimenta de maneira que ela contenha mais coisas do que o habitual. A vestimenta que se quer preparar precisa ser especial, de alta qualidade, finamente trabalhada, deve ter pelo menos uma dúzia de bolsos e deve valer pelo menos 50 po. A magia *Bolsos Arcanos* permite que cada um dos bolsos desta roupa passe a ter a capacidade de conter 50 quilos, ou 1,5 metro cúbico em volume, como se pesasse apenas 5 quilos. Não há saliências ou volumes perceptíveis do conteúdo destes bolsos especiais. Ao utilizar a magia, o mago pode optar por ter dez bolsos, com capacidade de 5 quilos cada um, ou 15 centímetros cúbicos. Se a vestimenta for especialmente preparada para ter 100 bolsos, passando a custar 200 po, a magia pode fazer com que os cem bolsos possam sustentar 0,5 quilo e 5 centímetros cúbicos cada um. Os bolsos criados pela magia são na verdade um espaço extradimensional.

Caso a duração expire enquanto houver objetos dentro dos bolsos, ou se *Dissipar Magia* for utilizada com sucesso sobre a vestimenta, todo o material aparece instantaneamente ao redor da pessoa que está utilizando

Apêndice 3

a roupa, caindo ao chão. O mago pode encerrar a magia com uma única palavra.

Além da roupa, que é reutilizável, os componentes materiais são uma pequena agulha de ouro e um pedaço de tecido, dobrado ao meio e amarrado pelas pontas.

Detectar Maldade

(Adivinhação)

Reversível

Alcance: 60 metros
Duração: 5 rodadas/nível
Área de Efeito: 60 metros x 3m.

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Essa magia descobre emanções do mal (ou do bem, no caso da magia reversa) provenientes de qualquer criatura, objeto, ou área. A tendência de um personagem não é revelada na maior parte dos casos. No entanto, um personagem de pelo menos 9º nível, que mantém a sua tendência e não se desvia de sua fé, pode emanar uma aura benevolente ou maligna, de acordo com suas intenções no momento, que serão detectadas por esta magia. Monstros poderosos, como o ki-rin, emanam uma forte aura de bem, ou mal, mesmo se transformados. Mortos-vivos que possuem tendência emanam o mal, porque sua existência é mantida pelo poder do Plano Negativo. Um objeto amaldiçoado, ou água profana, irradiam maldade, mas uma armadilha escondida, ou uma víbora sem inteligência, não. O grau de maldade (tênue, moderado, forte, extremo) pode ser notado. Note que há uma magia divina de mesmo nome mais poderosa que esta.

Esta magia tem uma área de funcionamento de 3 metros de largura e 60 metros de comprimento na direção em que o mago estiver olhando. O mago tem que se concentrar — parar, em silêncio, e procurar firmemente a aura — por pelo menos uma rodada para que possa ter uma leitura das emanções.

Detectar Invisibilidade

(Adivinhação)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 5 rodadas/nível
Área de Efeito: 3 metros de largura

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Quando um mago utiliza *Detectar Invisibilidade* ele pode ver claramente objetos ou criaturas que estejam (ou sejam) invisíveis, bem como criaturas astrais e etéreas. Além disso, o mago ganha a capacidade de ver criaturas escondidas, como halflings em arbustos, ladrões nas sombras, etc. Essa magia não revela o método usado pela criatura para se esconder, exceto no caso de criaturas projetadas astralmente, onde o cordão prateado pode ser visto. Também não revela ilusões, nem permite que o mago veja através de objetos físicos. O mago pode perceber criaturas invisíveis numa faixa de três metros de largura pelo alcance máximo da magia. O início da faixa é sempre o próprio mago. Os componentes materiais são um punhado de talco e pó de prata polvilhados à frente do mago.

Percepção Extrasensorial

(Adivinhação)

Alcance: 5 metros /nível, máx 90 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 1 criatura por inspeção

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Quando utiliza *Percepção Extrasensorial*, o mago consegue detectar os pensamentos superficiais de qualquer criatura que esteja dentro do alcance da magia, exceção feita aos mortos-vivos. Essa percepção extrasensorial é bloqueada por mais de meio metro de pedra, 5 centímetros de metal ou por uma folha de chumbo de qualquer espessura. O mago pode inspecionar os pensamentos de uma criatura por rodada. Caso a criatura inspecionada não raciocine, o mago percebe os instintos predominantes no momento. O mago não precisa ver as criaturas que inspeciona, portanto a magia pode determinar se há um monstro atrás de uma porta, por exemplo, mas não consegue determinar com certeza qual o monstro. O mago pode manter sua percepção sobre uma criatura por diversas rodadas, ou pode mudar de criatura a cada rodada. Se a magia for utilizada em uma conversação, ou como parte de um interrogatório, uma criatura inteligente que note *Percepção Extrasensorial* pode testar sua resistência à magia. Se obtiver sucesso, mais nenhuma informação é obtida pelo mago. Se o teste falhar, o mago pode receber informações adicionais. O ajuste na resistência dado pela Sabedoria da criatura se aplica ao teste, bem como bônus adicionais, dados pelo Mestre, baseados na profundidade da informação procurada. O componente material é uma moeda de cobre.

Esfera Flamejante

(Evocação)

Alcance: 10 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Esfera de 1 metro de raio

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Anula

Esta magia cria um globo de fogo a até 10 metros de distância do mago. A esfera rola em qualquer direção que o mago apontar, a uma velocidade de 10 metros por rodada. Ela não é detida por barreiras com menos de 1 metro de altura, como móveis ou parapeitos: a esfera passa sobre esses obstáculos. A esfera põe fogo em qualquer objeto inflamável com que entrar em contato. Criaturas em contato com a esfera sofrem 2d4 pontos de dano, se não resistirem à magia com sucesso. Criaturas que estejam a menos de 2 metros da esfera sofrem 1d4 pontos de dano, por causa do calor gerado pelas chamas. Estas criaturas também têm direito a testar sua resistência à magia para evitar o dano. Um sucesso no teste sempre significa que a criatura conseguiu saltar para longe da esfera, evitando assim as queimaduras. O Mestre pode atribuir penalidades aos testes de resistência se houver pouco espaço para onde a criatura possa se desviar.

A esfera se move enquanto o mago lhe der uma direção. Caso o mago não a direcione, ela apenas ficará parada, queimando. A esfera pode ser apagada do mesmo modo que um fogo normal de mesmo tamanho. A superfície da esfera tem uma consistência esponjosa, mole, que não causa dano a não ser por sua chama. Por isso, a esfera não pode ser utilizada para empurrar criaturas que queiram ficar no caminho. Os componentes materiais são sebo e um punhado de enxofre cobertos por uma pitada de limalha de ferro.

Magias Arcanas

Névoa

(Alteração)

Alcance: 10 metros
Duração: 4 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Essa magia pode ser utilizada de duas maneiras: criando uma nuvem espessa e estacionária, ou criando brumas inofensivas, porém semelhantes à magia arcaica de 5º círculo *Névoa Mortal*.

Quando utilizada da primeira maneira, a magia cria um nevoeiro espesso de qualquer tamanho e forma, com um volume máximo de 200 metros cúbicos por nível do mago. Este nevoeiro reduz a até meio metro qualquer tipo de visão, normal ou *Infravisão*.

Quando utilizada da segunda forma, a magia cria uma onda de vapores espectrais, amarelo-esverdeados, que mede 12 x 6 x 6 metros. Esta onda move-se lentamente para longe do mago, a uma velocidade de 3 metros por rodada. Esses vapores são mais pesados que o ar, e tendem a descer, entrando por ralos, ou por tocas no chão. Se os vapores entrarem mais de 5 metros em uma vegetação espessa, eles serão dispersados. Seu único efeito é obscurecer a visão.

Uma brisa moderada reduz sua duração em 50%, enquanto uma brisa forte a dispersa em uma rodada. Esta magia não pode ser lançada embaixo d'água.

Ouro dos Tolos

(Alteração, Ilusão)

Alcance: 10 metros
Duração: 1 hora/nível
Área de Efeito: 25 cm³/nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Especial

Através do *Ouro dos Tolos*, moedas de cobre podem ser temporariamente transmutadas em moedas de ouro, ou itens de latão convertidos em itens de ouro puro. A área de efeito é de 25 centímetros cúbicos por nível, ou aproximadamente 150 moedas. Qualquer criatura que veja esse "ouro" deve testar sua resistência à magia, modificada pela Sabedoria, com uma penalidade de -1 para cada nível do mago que criou a magia. Desta forma, caso o mago seja bastante experiente, será extremamente difícil perceber a farsa. Caso o "ouro" seja tocado por um objeto de ferro frio, há uma chance da magia ser anulada, dependendo do componente material utilizado. Se uma citrina (quartzo amarelo) de 25 po de valor for pulverizada e aspergida sobre o metal utilizado a chance de que a magia seja anulada pelo ferro frio é de 30%. Substituindo-se a citrina por 50 po de âmbar, a chance diminui para 25%. Se for utilizado um topázio no valor de 250 po, a chance diminui para 10%. Se for utilizado um topázio oriental no valor de 500 po, a chance reduz-se a 1%. Note que as pedras preciosas utilizadas são pulverizadas e consumidas pela magia, sendo um péssimo negócio criar 100 po de ouro de tolo quase autêntico utilizando um topázio oriental.

Esquecimento

(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 30 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: Cubo de 6 metros de aresta

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2
Resistência: Anula

Através dessa magia, o mago pode fazer com que as criaturas que estejam dentro da área de efeito esqueçam os acontecimentos da rodada anterior (o minuto anterior à utilização da magia). Para cada 3 níveis de experiência do mago, outro minuto é esquecido. Esta magia não consegue anular os efeitos de *Enfeitar Pessoas*, *Tarefa*, *Sugestão*, *Missão*, ou magias similares, mas a criatura que as lançou pode ser esquecida. Uma a quatro criaturas podem ser afetadas, de acordo com a vontade do mago. Caso a magia seja utilizada em apenas uma criatura, ela tem uma penalidade de -2 no seu teste de resistência à magia. Caso seja utilizada em duas criaturas, cada uma delas tem uma penalidade de -1 no teste. Se utilizada em três ou quatro criaturas, elas fazem seus testes normalmente. Todos os testes de resistência feitos são ajustados de acordo com a Sabedoria dos receptores. As memórias apagadas podem ser recobradas pelas magias divinas *Cura Completa* e *Restauração*, quando utilizadas especificamente para este propósito, bem como por um *Desejo* ou um *Desejo Restrito*, mas esses são os únicos meios.

Poeira Ofuscante

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Cubo de 6 metros de aresta

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Especial

Essa magia cria uma nuvem de purpurina dourada dentro da área de efeito. Todas as criaturas dentro da área de efeito que não obtiverem sucesso em um teste de resistência à magia ficarão cegas por 1d4+1 rodadas. Além disso, toda a área será coberta pela purpurina, que não poderá ser removida e continuará a brilhar até desvanecer. Note que esse efeito pode revelar criaturas invisíveis. A purpurina desvanece em 1d4 rodadas + 1 rodada por nível do mago; assim, *Poeira Ofuscante* utilizada por um mago de 3º nível pode durar de quatro a sete rodadas. O componente material é mica em pó.

Padrão Hipnótico

(Ilusão/Visão)

Alcance: 30 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: Cubo de 10 metros de aresta

Componentes: G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Anula

Quando essa magia é lançada, o mago cria um caleidoscópio de cores no ar. Este caleidoscópio faz com que qualquer criatura que o observe, e que falhe em um teste de resistência à magia, seja cativada pelas cores ondulantes. Uma vez cativadas, as criaturas não conseguem realizar nenhuma ação além de olhar, hipnotizadas, o caleidoscópio, e só voltam a poder agir quando o caleidoscópio desaparecer, o que acontece duas rodadas depois do mago deixar de se concentrar para mantê-lo. O mago pode manter o caleidoscópio enquanto quiser se concentrar para tal. A magia consegue cativar um limite máximo de 24 dados de vida, e todas as criaturas cativadas precisam estar dentro da área de efeito. Um ataque que cause dano a uma criatura cativada a liberta da magia imediatamente.

Apêndice 3

O mago não precisa pronunciar nenhuma palavra para lançar esta magia, mas deve fazer os gestos mágicos apropriados enquanto segura um incenso aceso ou um cetro transparente de cristal com material brilhantes.

Criação Fantasmagórica (Ilusão/Visão)

Alcance: 60 + 10 metros /nível
Duração: Especial
Área de Efeito: 60 +15 metros/nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Especial

Da mesma forma que a magia arcana de 1º círculo *Força Fantasmagórica*, essa magia cria uma ilusão de qualquer objeto, criatura ou força, desde que se mantenha dentro da área de efeito. O mago pode manter a ilusão com um mínimo de concentração, e mover-se à metade de sua movimentação normal, mas não pode lançar outras magias. Alguns efeitos sonoros podem ser incluídos na ilusão, mas não frases compreensíveis, ou nenhum outro som tão detalhado. A ilusão dura por duas rodadas depois que o mago deixa de se concentrar em mantê-la. O componente material é um punhado de pelo de carneiro.

Invisibilidade

(Resistência: Nenhuma) ILUSÃO / VISÃO

Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Essa magia torna a criatura tocada absolutamente indetectável pela visão normal ou *Infravisão*. Mesmo assim, a criatura não fica magicamente silenciosa, e algumas circunstâncias podem fazer com que seja notada. Mesmo os aliados do receptor não podem vê-lo, a não ser que tenham a habilidade de ver criaturas invisíveis, ou utilizem a magia para tal. O equipamento carregado pelo receptor da magia torna-se invisível com ele. Objetos soltos pelo receptor voltam a se tornar visíveis, e objetos pegos pelo receptor tornam-se invisíveis. A luz nunca fica invisível, embora a fonte da luz possa estar invisível. Por exemplo, caso o receptor carregue uma lanterna, ela fica invisível, mas continua emitindo luz. O efeito aparente é uma luz que surge do nada.

A magia continua funcionando até que o mago que a lançou ou o receptor a cancele, o receptor ataque uma criatura, ou 24 horas se passem. Assim, o receptor pode abrir e fechar portas, comer, dormir, ler, estudar, mas se o receptor fizer um ataque, a magia é quebrada imediatamente, embora *Invisibilidade* permita que ele ataque primeiro, antes de qualquer iniciativa. As magias divinas *Bênção*, *Cântico* e *Oração* não são consideradas ataques. Criaturas que tenham Inteligência 13 ou maior, e que tenham 10 ou mais níveis — ou dados de vida — podem detectar criaturas invisíveis. Essas criaturas devem testar sua resistência à magia, e se obtiverem sucesso conseguirão ver o receptor.

Os componentes materiais são um cílio e goma arábica. Durante a execução, o cílio deve ser colocado dentro da goma arábica.

Irritação

(Alteração)

Alcance: 10
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 a 4 criaturas numa área de 3 metros de diâmetro

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Anula

Irritação afeta a epiderme das criaturas receptoras. Criaturas com peles muito duras ou resistentes (búfalos, elefantes, criaturas com escamas) não são afetadas pela magia. Há duas formas diferentes de utilizar a magia, mas só uma pode ser utilizada por memorização. Ambas têm a mesma preparação.

Coceira: Quando utilizada, esta forma cria uma sensação instantânea de coceira em alguma parte do corpo do receptor. Se uma rodada não for imediatamente gasta coçando a área afetada, a criatura sofre uma coceira tão grande que, durante as próximas três rodadas, ficará se contorcendo involuntariamente, piorando suas jogadas de ataque em 2 e sua CA em 4. A utilização de magia é proibida durante a 1ª rodada deste efeito, mas permitida durante as três seguintes. Não fazer nada, além de se coçar, termina com a coceira de uma vez por todas. Se esse efeito for utilizado em uma criatura, sua jogada de resistência tem uma penalidade de -3. Se for utilizado em duas criaturas, a penalidade de cada criatura é de -1. Se for utilizado em três ou quatro criaturas, nenhuma penalidade é aplicada à jogada de resistência.

Pústula: Quando esse efeito é utilizado, o receptor não o percebe por 1d4 rodadas, mas depois toda a sua pele abre-se em vergões que coçam. Essas erupções persistem até que *Curar Doenças* ou *Dissipar Magia* sejam utilizadas sobre o receptor. Esse efeito baixa o Carisma do receptor em 1 ponto por dia, até que ele perca o máximo de 4 pontos de Carisma. Depois de uma semana, 1 ponto de Destreza também é perdido. Os sintomas desaparecem imediatamente após o fim dos vergões, e o Carisma e a Destreza retornam ao normal. Esse efeito pode ser utilizado em apenas uma criatura, que tem direito a uma jogada de resistência com uma penalidade de -2.

Os componentes materiais são uma folha de sumagre-venenoso, madeira, ou sumagre.

Arrombar

(Alteração)

Reversível

Alcance: 60 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 3 metros quadrados/nível

Componentes: V
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

A magia *Arrombar* abre portas presas, barradas, trancadas ou protegidas pela *Fechadura Arcana*. *Arrombar* não só abre portas secretas, como também arcas e baús trancados ou que tenham mecanismos complicados. Ela também afrouxa grilhões, solta correntes, abre cadeados e destrói soldas. Se utilizada para abrir uma porta que tenha sido lacrada com a *Fechadura Arcana*, *Arrombar* não remove a *Fechadura*, mas suspende o seu funcionamento por um turno. Em todos os outros casos, a porta, o objeto ou a solda são abertos permanentemente, e podem ser fechados e trancados novamente, exceto no caso da solda, que é destruída. Essa magia não afeta portas levadiças, ou similares, e também não faz efeito sobre cordas ou cipós. Note que ela tem uma limitação de área: um mago de 3º nível pode abrir uma porta comum, mas não pode abrir o portão de uma cidade. Cada *Arrombar* pode remover duas maneiras de fechar uma porta ou objeto. Desta forma, se uma porta tem três fechaduras, são necessárias duas *Arrombar* para abri-la. Em qualquer caso, será necessário conhecer a localização exata da porta. Um mago não pode tentar utilizar a magia em uma parede, na esperança de descobrir uma porta secreta.

O reverso dessa magia, *Trancar*, fecha e tranca uma porta ou objeto, bastando haver um sistema físico que permita fazê-lo. Não cria uma solda, mas fecha mecanismos operados fisicamente, abaixa barras, fecha cadeados, podendo executar até duas funções. Essa magia não afeta portas levadiças.

Magias Arcanas

Revelar Tendência

(Adivinhação)

Reversível

Alcance: 10 metros
Duração: 1 rodada/nível
Alcance: 1 criatura ou objeto/2rod

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rod
Resistência: Anula

Essa magia permite ao mago, através da leitura de aura, saber a tendência de uma criatura ou objeto. A magia não revela nada sobre criaturas e objetos que não possuam tendência. O mago precisa se manter estacionário e concentrar-se nas criaturas por duas rodadas. Caso a criatura passe num *teste de resistência* à magia, nada é descoberto. Se o mago concentrar-se no objeto ou criatura durante apenas uma rodada, somente a parte da tendência com respeito a ordem, ou caos, é descoberta. Algumas proteções mágicas podem anular essa magia. O reverso dessa magia, *Esconder Tendência*, esconde a tendência de uma criatura ou objeto, mesmo de *Revelar Tendência*, pelas próximas 24 horas.

A Armadilha de Leomund

(Ilusão/Visão)

Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Objeto tocado

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3 rod
Resistência: Nenhuma

Essa falsa armadilha é útil para enganar um ladrão, ou um outro personagem que tente mexer nos pertences do mago. Este a prepara sobre qualquer mecanismo ou método de abertura, como uma fechadura, ranhura, tampa de rosquear, etc. O personagem que puder detectar armadilhas, ou use qualquer magia ou instrumento para a detecção, terá certeza absoluta que há uma armadilha de verdade no mecanismo afetado. Obviamente, esta magia é ilusória, e nada acontece se o mecanismo for aberto. O propósito principal desta ilusão é assustar ladrões ou fazer com que percam minutos preciosos tentando remover a armadilha. O componente material é pírta, que é encostada no mecanismo, enquanto este é aspergido com um pó especial que custa 200 po para ser preparado. Se houver outra *Armadilha de Leomund* a menos de 15 metros, quando essa for utilizada, a magia falhará.

Levitação

(Alteração)

Alcance: 20 metros/nível
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: 1 criatura ou objeto

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Anula

Quando utiliza *Levitação*, o mago pode fazer com que o receptor perca o peso e levite. O receptor pode ser o próprio mago, uma criatura ou um objeto, mas com um limite de peso de 50 quilos por nível, de forma que no 3º nível, o mago possa levitar até 150 quilos. O mago pode fazer o receptor subir ou descer com uma movimentação de 2, mas a magia não lhe confere movimento horizontal — que pode se mover horizontalmente empurrando uma parede, por exemplo. A magia não requer concentração por parte do mago, exceto quando ele deseja que o receptor suba ou desça. Se o receptor não deseja receber a magia, ou se o mago utilizar a magia em um objeto sob posse de outra criatura, deve ser feito um *teste de resistência* à magia para o receptor ou para a

criatura que carrega o objeto. Se for obtido sucesso, a magia será neutralizada.

Uma criatura que tenta usar armas de arremesso sob efeito de *Levitação*, sofrerá uma instabilidade cada vez maior: na primeira rodada, ele tem uma penalidade de -1, na segunda de -2, na terceira de -3, até um máximo de -5. Caso uma criatura passe uma rodada inteira apenas estabilizando-se, a penalidade volta para -1. A falta de apoio torna impossível engatilhar uma besta média ou pesada.

O componente material é um laço de couro, ou um cordão de ouro dobrado em forma de uma taça com um cabo comprido.

Localizar Objetos

(Adivinhação)

Reversível

Alcance: 20 metros /nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Essa magia pode localizar um objeto conhecido, descrito ou familiar. O mago lança a magia, vira-se lentamente, e sente quando estiver voltado para a direção que leva àquilo que procura, contanto que o objeto esteja dentro do alcance da adivinhação. Esta também pode localizar tipos genéricos de objetos, como uma cadeira, armas, jóias, moedas, ou até mesmo escadas. Também pode-se procurar algo específico, como uma espada mágica, mas nesse caso o mago precisa ter uma imagem precisa do objeto procurado. Caso a imagem não seja suficientemente próxima da verdadeira, a magia falhará. Essa magia é bloqueada por chumbo, e não pode ser utilizada para localizar criaturas.

O componente material é uma forquilha.

O reverso, *Esconder Objetos*, esconde por 8 horas um objeto de *bolas de cristal*, *Adivinhação* ou outras maneiras similares de detecção. Criaturas não são afetadas por esta magia. O componente material é uma pele de camaleão.

Boca Encantada

(Alteração)

Alcance: 10 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 objeto

Componentes: V,G,M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Quando utiliza essa magia, o mago cria uma boca mágica que aparece e fala uma mensagem quando um efeito predeterminado ocorre. A mensagem pode ter até 25 palavras, ser em qualquer linguagem que o mago fale e pronunciada dentro do período de um turno. A boca não pode lançar magias vocais ou ativar itens mágicos com comandos verbais. Se a magia for utilizada em uma estátua, enquanto ela falar, sua boca se movimentará de acordo com a pronúncia. O receptor da magia pode ser uma pedra, uma árvore, ou qualquer outro objeto inanimado. A magia funciona quando certas condições são cumpridas, conforme especificado pelo mago no momento em que a lança. Alguns exemplos de condições: "Fale para a primeira criatura que lhe tocar." ou "Fale para a primeira criatura que passe a até dez metros." As condições podem ser tão genéricas, ou detalhadas, quanto o mago desejar, embora a magia só responda a estímulos visuais e sonoros, como: "Fale quando uma velha sentar-se de pernas cruzadas, a 1/2 metro de distância, carregando uma sacola de armas e pronunciar 'cansada...!'" Esses estímulos visuais podem ser imitados por criaturas disfarçadas; dessa forma, no exemplo acima, uma pessoa disfarçada de velha, que

Apêndice 3

cumprisse as outras condições, ativaria a magia.

O alcance da detecção dos estímulos é de 5 metros por nível, ou seja, no 5º nível, a alteração pode reagir a estímulos que ocorram no máximo a 25 metros. A magia dura até ser ativada, e depois desaparece; tendo duração indeterminada. A magia não pode diferenciar classes, níveis, tendências ou características que não dependam apenas da aparência. O componente material é um punhado de favos de mel.

A Flecha Ácida de Melf

(Conjuração)

Alcance: 180 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 alvo

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Especial

Através dessa conjuração, o mago cria uma flecha mágica que voa na direção do alvo, como se atirada por um guerreiro do mesmo nível que o seu. Modificadores de distância, falta de perícia ou especialização não são utilizados. A *Flecha* não tem modificadores de dano ou ataque, e inflige 2d4 pontos de dano por ácido. Os objetos atingidos devem testar suas resistências a ácido, ou sofrer as consequências determinadas pelo Mestre. Não há dano nas criaturas próximas ao alvo, pois o ácido não espirra longe. A cada três níveis do mago, a magia dura uma rodada extra, e provoca mais 2d4 de dano se não for neutralizada. Dessa forma, a flecha criada por um mago de 3º a 5º nível dura duas rodadas, por um de 6º a 8º nível dura três rodadas, etc. Os componentes materiais são um dardo, uma folha de ruibarbo pulverizada e o estômago de uma serpente.

Reflexos

(Ilusão/Visão)

Alcance: 0
Duração: 3 rodadas/nível
Área de Efeito: 2 metros de raio

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Quando evoca *Reflexos*, o mago cria de duas a oito duplicatas exatas de si que aparecem ao seu redor. Essas imagens fazem exatamente o que o mago faz. Já que a magia causa borrões e distorções nas imagens, é impossível para os oponentes "marcarem" a imagem do mago durante o lançamento da magia. Quando uma imagem é atingida por um ataque ou por magia, ela desaparece, mas as outras permanecem intactas até serem atingidas. As imagens parecem trocar de posição de rodada em rodada. Assim, se o mago verdadeiro for atingido em determinada rodada, isso não significa que será mais fácil atingi-lo depois, já que não adianta "marcar" uma imagem. Para determinar o número de imagens que aparecem, lança-se 1d4 e adiciona-se 1 ao resultado para cada três níveis de experiência do mago, até um máximo de oito imagens. No 6º nível, o mago pode ter de três a seis cópias de sua imagem. Extinta a duração da magia, todas as imagens desaparecem.

Confundir Detecção

(Ilusão/Visão)

Alcance: 30 metros
Duração: 8 horas
Área de Efeito: 1 criatura ou objeto

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2
Resistência: Anula

Através dessa magia, o mago pode desorientar uma magia de detecção

(*Detecção Magia, Detecção Maldade, Detecção Feitiço, Detecção Armadilhas, Detecção Invisibilidade*). Embora a magia afetada funcione, ela indicará a área, criatura ou informação errada. Por exemplo, *Detecção Mentiras* pode passar a trocar as mentiras por verdades; *Detecção Magia* acusará magia em itens mundanos; uma criatura com más intenções parecerá ter boas, no caso de *Detecção Maldade*. O mago lança *Confundir Detecção* sobre um determinado objeto; outro mago, que queira utilizar uma magia de detecção neste objeto, deve testar sua resistência à magia para evitar que a sua detecção seja desorientada. Esse teste deve ser feito pelo Mestre. Outros tipos de adivinhação (*Revelar Tendência, Augúrio, Percepção Extrasensorial*, etc.) não são afetadas por esta magia.

Proteção a Truques

(Abjuração)

Alcance: Toque
Duração: 5 horas + 1 hora/nível
Área de Efeito: Criatura ou objeto tocado

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rod
Resistência: Nenhuma

Ao utilizar essa magia, o personagem confere ao objeto ou criatura tocado, total imunidade aos efeitos de *Truques* utilizados por outro mago, aprendizes ou criaturas. A magia pode proteger o próprio mago, a criatura ou objeto tocado, como um *grimoire* ou uma gaveta contendo componentes materiais. Qualquer *Truque* utilizado contra o item ou pessoa protegida, dissipa-se com um estouro audível. Essa magia é frequentemente utilizada por um mago que tem aprendizes travessos, ou deseja que seus aprendizes limpem uma determinada área, utilizando a força física em vez da magia. Para tocar uma pessoa que não queira ser afetada, o mago deve obter sucesso numa jogada de ataque, e a vítima pode fazer um teste de resistência à magia para evitar o efeito.

Pirotecnia

(Alteração)

Alcance: 120 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: Chama (especial)

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Pirotecnia drena uma chama para produzir um dos dois efeitos seguintes, à escolha do mago. No primeiro, surgem como um show pirotécnico e duram por uma rodada. As luzes criadas, são mais brilhantes que os fogos de artifício normais, e cegam todas as criaturas que estejam a até 40 metros de distância do efeito e consigam vê-lo. As criaturas afetadas têm direito a um teste de resistência à magia para evitar a cegueira; se o teste falhar, a perda da visão dura por 1d4+1 rodadas. Os fogos de artifício preenchem um volume dez vezes maior que o da chama drenada. O segundo efeito também apaga a chama, mas cria uma fumaça espessa, que dura uma rodada para cada nível de experiência do mago. Ela cobre um volume vagamente esférico, que cresce do chão, ou espaço no qual está contido, por exemplo, enchendo uma sala. A fumaça impede a visão além de 1/2 metro e preenche um volume cem vezes maior que a chama drenada. Todas as criaturas dentro da nuvem testam suas resistências contra magia, e, se não passarem, terão uma penalidade de -2 em todas as jogadas de ataque e terão a Classe de Armadura piorada em 2.

A magia usa uma chama que esteja dentro de um cubo de 6 metros de aresta, e é imediatamente apagada. Um fogo extremamente grande pode ser apenas parcialmente apagado. Uma criatura da categoria de um elemental do fogo, pode ser utilizada para gerar os efeitos, mas isso causa a ela 1 ponto de dano por nível do mago.

Magias Arcanas

Raio do Enfraquecimento

(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 10 metros + 5 nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2
Resistência: Anula

Através de *Raio de Enfraquecimento*, o mago enfraquece um oponente, reduzindo sua Força, e a potência dos ataques que dependam dessa habilidade. Humanos, semi-humanos e humanóides, de tamanho próximo ao humano ou menores, passam a ter uma Força de 5, sofrendo uma penalidade de -1 para o dano que provocam e uma de -2 para as jogadas de ataque. Outras criaturas (que não têm um atributo determinado de Força) sofrem uma penalidade de -1 para cada dado de dano que infligem (sendo que cada dado inflige no mínimo 1 ponto de dano), e uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque. O Mestre deve determinar as outras consequências da falta de força. A magia poderia permitir que os personagens amarrassem um gigante com uma corda grande, mas normal. Se a criatura escolhida para receber a magia obtiver sucesso em um teste de resistência à magia, ela não sofrerá o efeito. Essa magia não afeta os bônus conferidos à criatura por itens mágicos ou magia.

Truque de Corda

(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: 2 turnos/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada sobre um pedaço de corda de 2 a 10 metros de comprimento, uma das pontas ergue-se no ar e pára perpendicularmente em relação ao solo, como se essa ponta estivesse fixada no teto. A ponta está, na verdade, amarrada num espaço extradimensional. O mago e outras sete pessoas podem subir pela corda e desaparecer neste espaço seguro, onde criatura alguma poderá encontra-los. Se menos de oito pessoas subiram por ela, a corda pode ser recolhida para dentro do espaço extradimensional; de outra forma, ela fica pendurada (criaturas extremamente fortes podem arranca-la, a critério do Mestre). Magias não podem ser utilizadas através da barreira entre as dimensões, e efeitos de área não podem afetar outra dimensão. Aqueles que estão nesse refúgio extradimensional podem ver o espaço normal ao seu redor, como se existisse uma janela de 1 x 2 metros centrada na corda. As pessoas que estão no espaço extradimensional devem descer antes do término da magia, ou cairão da altura em que estavam quando entraram no espaço. A corda só pode ser escalada por uma pessoa de cada vez. Essa magia também permite que as criaturas subam para um lugar normal, se elas não quiserem entrar no espaço extradimensional. Vale lembrar que é perigoso criar espaços extradimensionais, ou abrir portais, onde estes já existam. Os efeitos de tais atos devem ser determinados pelo Mestre. Os componentes materiais são grãos de milho pulverizados e um pergaminho dobrado.

Aterrorizar

(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 30 + 10 metros /nível
Duração: 1d4 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: 5 metros de raio

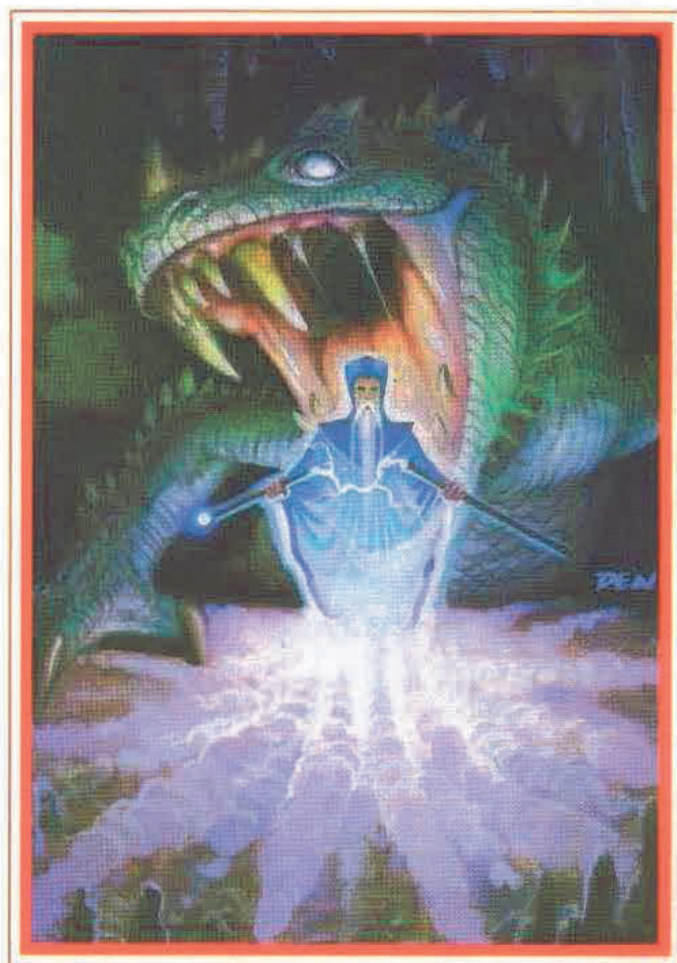
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Especial

Essa magia faz com que criaturas com menos 6 dados de vida ou níveis de experiência fiquem amedrontadas, deixando-as com acessos de tremedeira incontroláveis. As criaturas assim amedrontadas sofrem uma penalidade de -2 nos ajustes de reação, e podem soltar itens que as sobrecarreguem.

Se acossadas, as criaturas lutarão, mas com penalidades de -1 nas jogadas de ataque, de dano e de resistência.

Apenas elfos, meio-elfos e clérigos têm direito a testar sua resistência contra essa magia. *Aterrorizar* não faz efeito em mortos-vivos (esqueletos, zumbis, vampiros, etc.), ou em criaturas dos planos superiores ou inferiores.

O componente material é um pedaço do osso de um morto-vivo dentre os seguintes: esqueleto, zumbi, carniçal, carneçal ou múmia.



Apêndice 3

Despedaçar

(Alteração)

Alcance: 30 metros+ 10 metros /nível
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Círculo de 1 metro de raio

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Anula

A magia *Despedaçar* é um ataque baseado no som que afeta objetos não-mágicos de cristal, vidro, cerâmica ou porcelana, como óculos, frascos, janelas, potes, vasos, etc. Todos os objetos desse tipo, que estejam a 1 metro do local onde a magia foi centrada, são despedaçados por ela. Objetos que pesem mais de meio quilo por nível do mago não são afetados, mas todos os outros devem fazer um teste de resistência contra esmagamento ou serão despedaçados. Alternativamente, a magia pode ser lançada em um único objeto que não pese mais de 5 quilos por nível do mago. Criaturas cristalinas sofrem 1d6 pontos de dano por nível do mago, até um máximo de 6d6, e têm direito a um teste de resistência à magia para sofrerem apenas metade do dano.

O componente material é um punhado de mica.

Mão Espectral

(Necromancia)

Alcance: 30 + 5 metros /nível
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: 1 oponente

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria uma mão espectral, brilhante, feita da própria energia vital do mago, e que se move de acordo com seus comandos, dentro do alcance da magia. Qualquer magia de 4º círculo ou menor, que necessite de um toque para funcionar, pode ser levada por essa mão. A magia concede ao mago um bônus de +2 em sua jogada de ataque. Ele não pode realizar outras ações enquanto ataca com a mão. A mão retorna para o mago, e flutua perto dele, se o mago se decidir por outras ações. A mão persiste durante toda a duração da magia, podendo ser utilizada para lançar mais de uma magia de toque, a não ser que o mago a encerre, o que ele pode fazer quando desejar. A mão recebe bônus de ataque por trás ou pelos flancos, se o mago está nesta posição em relação ao oponente. A mão é vulnerável a ataques mágicos, e qualquer dano que seja feito à *Mão Espectral*, faz com que ela desapareça e que o mago que a lançou perca 1d4 pontos de vida. *Mão Espectral* tem CA -2.

Névoa Fétida

(Evocação)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Cubo de 6 metros de aresta

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Especial

Quando utiliza uma *Névoa Fétida*, o mago cria uma cortina de vapores extremamente malcheirosos a até 30 metros de sua posição. Qualquer criatura que seja pega pela cortina de vapor, deve testar sua resistência contra veneno. Caso não obtenha sucesso, ela ficará nauseada e cambaleante, impossibilitada de atacar por 1d4 + 1 rodadas depois de deixar a nuvem. As criaturas que passarem no teste de resistência podem deixar a nuvem sem sofrer náuseas, mas deverão fazer novos testes em todas as rodadas que nela permanecerem. Esses efeitos nauseantes podem ser retardados ou neutralizados por magias apropriadas. A duração da nuvem é reduzida à metade por uma brisa moderada, e uma

brisa forte (5 a 10 Km/h) ou qualquer vento acaba com ela numa rodada. O componente material é um ovo podre, ou várias folhas de repolho.

Força

(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: 1 hora /nível
Área de Efeito: Pessoa tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

A aplicação dessa magia aumenta a Força do receptor um determinado número de pontos — ou décimos de pontos depois de Força 18, mas só se o receptor for um Homem de Armas. Os benefícios da nova Força persistem por toda a duração da magia. A quantidade de Força obtida depende do grupo do receptor, e está sujeita a todas as restrições de classe e raça, ou seja, um guerreiro halfling não obtém mais do que Força 18 (sem percentagens) com esta magia. Personagens multiclasse recebem o benefício do melhor dado.

Classe	Força obtida
Clérigo	1d6 pontos
Ladino	1d6 pontos
Homem de Armas	1d8 pontos
Mago	1d4 pontos

Se o Homem de Armas já tiver Força maior que 18, ele ganha de 10 a 80% na sua Força extraordinária. A magia não concede uma Força de 19 ou maior, e também não é cumulativa com outras magias e itens mágicos que conferem Força. Criaturas sem valor definido para a Força (a maior parte dos monstros), recebem um bônus de +1 nas jogadas de ataque e de dano.

O componente material é um pouco do pêlo, ou do esterco, de um animal particularmente forte: urso, boi, búfalo, etc.

Convocar Enxames

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 60 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: Cubo de 3 metros de aresta

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Anula

O enxame de criaturas (definido pelos dados segundo a tabela abaixo, ou escolhido pelo Mestre) chamado pela magia *Convocar Enxames*, vai atacar violentamente todas as criaturas na área escolhida pelo mago. Criaturas defendendo-se ativamente contra o *Enxame*, e privando-se de todas as outras ações, perdem 1 ponto de vida para cada rodada que permanecerem dentro dele. Aquelas fazendo outras coisas, inclusive tentando deixar a área do *Enxame*, sofrem a perda de 1d4 pontos de vida + 1 ponto a cada três níveis do mago. Obviamente é impossível lançar magias de dentro do *Enxame*.

Resultado no d100	Tipo de Enxame
01-40	Ratos
41-70	Morcegos
71-80	Aranhas
81-90	Centopéias/Besouros
91-100	Insetos Voadores

O *Enxame* não pode ser combatido efetivamente com armas, mas fogo e efeitos de área podem forçá-lo a dissipar-se. Ele se dissipa ao sofrer

Magias Arcanas

2 pontos de dano por nível do mago que o criou, ou seja, 10 pontos de dano, se o mago que o criou era de 5º nível. *Proteção ao Mal* mantém o *Enxame* à distância, e alguns efeitos de área, como *Lufada de Vento* ou *Névoa Fétida* o dissipam imediatamente, se apropriados (*Lufada de Vento*, por exemplo, só dispersa *Enxames* de criaturas voadoras). O mago precisa ficar concentrado para manter o *Enxame* coeso. Se ele se desconcentrar, a magia se dissipará em duas rodadas. O *Enxame* não se move, uma vez conjurado.

O componente material é um pedaço de pano vermelho.

O Riso Histérico de Tasha

(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 60 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 1 ou mais criaturas em um cubo de 6 metros de aresta

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: nula

A vítima dessa magia acha tudo hilariante. O efeito não é imediato, e o receptor sente apenas uma coceirinha na rodada em que a magia é lançada. Na rodada seguinte, a vítima começa a sorrir, depois dá risadinhas, e vai rindo cada vez mais alto, até ter acessos de gargalhadas histéricas e incontroláveis. Embora esse efeito dure apenas uma rodada, a criatura precisa passar a outra rodada recompondo-se, e sofrerá uma penalidade de -2 na Força (ou de -2 nas jogadas de ataque e de dano) por todas as outras rodadas da duração da magia.

A jogada de resistência é modificada pela Inteligência da criatura. Criaturas com Inteligência 4 ou menor não são afetadas pela magia. Criaturas com Inteligência de 5 a 7 (baixa) resistem com penalidades de -6. Aquelas com Inteligência de 8 a 12 (média a muito inteligente) têm uma penalidade de -4, e criaturas com Inteligência de 13 ou 14 (alta) têm penalidades de -2. Criaturas com Inteligência 15 (excepcional) ou maior não têm penalidades em seus testes de resistência.

O mago pode afetar uma criatura a cada três níveis que possui, ou seja, uma no 3º nível, duas no 6º nível, três no 9º nível. Todas as criaturas afetadas devem estar, no máximo, a 10 metros umas das outras.

Os componentes materiais são tortas minúsculas e uma pena. As tortas são jogadas nas vítimas, enquanto a pena é movida pela outra mão, como se fizesse cócegas.

Teia

(Evocação)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: 2 turnos/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Anula ou "

Teia cria várias camadas de fibras entrelaçadas e pegajosas, que lembram teias de aranha, sendo mais resistentes. Essas camadas precisam estar ancoradas em 2 pontos diametralmente opostos, ou as teias enrolam-se e desaparecem.

Teia cobre um volume máximo de oito cubos de 3 metros de aresta, desta forma as teias devem ter um mínimo de 3 metros em cada dimensão, e um máximo de 24 metros em uma única dimensão. Criaturas que estejam na área em que as teias foram lançadas, ou que simplesmente toquem-nas, ficam presas nas fibras.

Todas as criaturas na área em que ela é lançada devem testar sua resistência à magia, com uma penalidade de -2. Se obtiverem sucesso,

uma das duas alternativas seguintes acontece: se a criatura tinha espaço para saltar fora da área de efeito, ela saltou. Caso não tenha saído, mas conseguiu passar pelo teste de resistência com sucesso, então as teias a prenderam mal, apenas com metade da força usual.

Criaturas com Força 13 ou menor (7 ou menor se as teias estão apenas com metade da força normal), estão presas até que outra criatura as liberte, ou até que a magia acabe. Lançar flechas, dardos ou pedras em criaturas dentro das teias, geralmente não faz efeito.

Criaturas com Força entre 13 e 17 podem quebrar 30 centímetros de teias por rodada. Criaturas com Força 18 ou maior podem quebrar 60 centímetros de teias por rodada. Se as teias estiverem mais fracas (a criatura passou no teste de resistência), estas medidas devem ser dobradas. Criaturas grandes ou pesadas são tratadas como muito fortes. Criaturas muito fortes (19 ou mais) podem arrebentar 3 metros de teias por rodada.

Além disso, as teias são inflamáveis. Uma espada flamejante pode arrancar as teias mágicas com a mesma facilidade com que se arrancam teias normais com as mãos. Qualquer fogo pode incendiar a *Teia* e queimá-la em uma única rodada. Todas as criaturas presas nas teias sofrem 2d4 pontos de dano das chamas, mas aquelas que não estiverem presas nada sofrem.

O componente material é um punhado de teias de aranha.

Vento Sussurrante

(Alteração, Evocação)

Alcance: 1 Km/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Diâmetro de 60 centímetros

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago pode mandar uma mensagem ou criar um efeito sonoro. *Vento Sussurrante* viaja acima do solo por tantos quilômetros quanto o mago tiver níveis de experiência, para uma localização determinada e conhecida pelo mago. *Vento Sussurrante* é delicado e imperceptível como uma brisa muito suave, até que chegue ao seu destino. Lá ele diz a sua mensagem, ou faz o seu efeito sonoro, mesmo que não haja alguém para ouvi-lo, e então se dissipa. O mago pode fazer com que *Vento Sussurrante* envie uma mensagem de até 25 palavras, faça algum som durante uma rodada ou apenas produza barulho de ventos. Ele decide se quer que *Vento Sussurrante* vá lentamente, a 1 quilômetro por hora, ou rapidamente, a 1 quilômetro por turno. Chegando em seu destino, *Vento Sussurrante* permanece até terminar a sua mensagem. Como a *Boca Encantada*, o *Vento Sussurrante* não pode ser usado para lançar magias vocais.

Fechadura Arcana

(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: 10 metros quadrados/nível

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Fechadura Arcana utilizada sobre um portal, porta, arca ou baú fornece uma tranca mágica. O mago que lançou a magia pode abrir e fechar a tranca sem removê-la. De outra forma, a tranca precisa ser removida pela *Dissipar Magia*, *Arrombar*, ou por um mago que tenha, pelo menos, quatro níveis a mais do que aquele que lançou *Fechadura Arcana*. Os últimos dois métodos não removem de fato *Fechadura Arcana*, apenas neutralizam-na por um curto intervalo de tempo. Criaturas de outros

Apêndice 3

planos não podem arrombar *Fechadura Arcana*, da mesma forma que poderiam arrombar uma porta em que foi utilizado o *Cerrar Portas*.

Magias Arcanas do 3º Círculo

Piscar

(Alteração)

Alcance: 0

Duração: 1 rodada/nível

Área de Efeito: O mago

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1

Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago pode fazer com que sua forma material "pisque" diretamente de um lugar para outro, em intervalos e direções aleatórias. Isso faz com que ataques contra o mago falhem automaticamente, se a iniciativa indicar que ocorreram depois da "piscada" do mago.

Em cada rodada que a magia surte efeito, o mago lança 2d8, que substituirão a sua iniciativa. O mago reaparece instantaneamente a 3 metros de sua posição inicial. A direção é determinada por 1d8: 1 = diagonal para frente e para a direita, 2 = para a direita, 3 = diagonal para trás e para a direita, 4 = para trás, 5 = diagonal para trás e para a esquerda, 6 = esquerda, 7 = diagonal para frente e para a esquerda, 8 = direto em frente. O mago não pode se materializar dentro de uma parede ou no meio de um objeto sólido; caso isso seja determinado pelo dado, jogue-o novamente. Objetos móveis de massa comparável à do personagem, são jogados para os lados quando o mago aparece. Se não há como reaparecer, exceto dentro de um objeto sólido, ele ficará preso no Plano Etéreo.

A cada rodada que o mago "pisca", ele só pode ser atacado por oponentes que o vençam na jogada de iniciativa, ou por aqueles que puderem atacar os pontos dos quais ele desaparece e reaparece, simultaneamente (*Sopro-de-Dragão*, *Bola de Fogo*, etc.). Oponentes com direito a múltiplos ataques de corpo a corpo, ou sob os efeitos da *Velocidade*, também têm alguma chance de atingi-lo. Se o mago decidir atacar, ele pode esperar pelo efeito da magia *Piscar* e, depois de reaparecer, sua iniciativa sofrerá um acréscimo de 1d10, além dos 2d8 usuais. Além disso, o mago também pode tentar atacar antes do efeito de cintilação. Se optar por essa saída, ele joga 1d10 e os 2d8, mas não os adiciona, os compara, e se o resultado do 1d10 for menor do que o dos 2d8, ele ataca na iniciativa do 1d10, e então "pisca" na iniciativa dos 2d8. Mesmo que ele "pisque" antes de atacar, o mago atacará, agora na nova posição, mesmo se ressurgir diante de um aliado. O mago *precisa* atacar se assim decidiu, mesmo que não haja alvo em sua nova posição.

Claraudiência

(Adivinhação)

Alcance: Especial

Duração: 1 rodada/nível

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 3

Resistência: Nenhuma

Claraudiência permite ao mago concentrar-se em um certo local, e ouvir em sua mente qualquer som que esteja a até 20 metros de distância desse ponto. A distância entre o mago e o ponto focal da magia não importa, mas o lugar deve ser conhecido (seu quarto, seu laboratório, etc.) ou óbvio (atrás de uma porta, sobre uma árvore, etc.). Apenas

sons normalmente detectados pelo mago podem ser percebidos por essa magia. Folhas de chumbo ou proteções mágicas impedem seu funcionamento, e o mago recebe uma indicação de que ela falhou. A magia funciona apenas no mesmo plano de existência do mago e cria um sensor invisível que pode ser desfeito por *Dissipar Magia*.

O componente material é um chifre de pelo menos 100 po de valor.

Clarividência

(Adivinhação)

Alcance: Especial

Duração: 1 rodada/nível

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 3

Resistência: Nenhuma

Clarividência permite ao mago concentrar-se em um certo local, e enxergar qualquer imagem que seria visível no ponto em que a magia foi focalizada. A distância entre o mago e o foco da magia não importa, mas o lugar deve ser conhecido (seu quarto, laboratório, etc.) ou óbvio (atrás de uma porta, sobre uma árvore, etc.). A luz também importa, já que a magia não permite o uso de *Infravisão* ou de magias que melhorem a visão. Se a área está sob escuridão mágica, apenas esta escuridão é vista. Se a área está sob escuridão natural, o alcance da visão fornecida pela magia cai para apenas 3 metros do ponto focal. Caso a área esteja iluminada, o mago pode ver normalmente, de acordo com as regras para luz e visão. Folhas de chumbo ou proteções mágicas impedem seu funcionamento, e o mago recebe uma indicação de que a magia falhou. *Clarividência* funciona apenas no mesmo plano de existência do mago. A magia cria um sensor invisível que pode ser desfeito pela *Dissipar Magia*.

O componente material é uma glândula pineal pulverizada.

Logro

(Alteração)

Alcance: 0

Duração: 1 turno/nível

Área de Efeito: O mago

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 3

Resistência: Anula

Através dessa magia, o mago pode mascarar sua própria *tendência* com a de qualquer criatura que esteja a até 10 metros dele, no momento em que ela é lançada. A criatura precisa ter Inteligência maior que 1 para que a magia funcione, e a *tendência* do alvo não sofra mudança. A criatura testa sua *resistência à magia* e, se obtiver sucesso, nada acontece. Se a magia funcionar, qualquer *Revelar Tendência* usada contra o mago registra apenas a tendência que ele assumiu. Uma tentativa de *Detectar Maldade* ou *Detectar Bondade* também detecta a aura falsa. A criatura que teve sua tendência duplicada irradia mágica. Já a aura irradiada pelo mago que realizou a *Alteração* só pode ser percebida pela criatura cuja tendência foi reproduzida. Se *Logro* for utilizado com *Alterar-se* ou *Transformação Momentânea*, ficará mais difícil de se perceber o disfarce do mago.

Magias Arcanas

Dissipar Magia

(Abjuração)

Alcance: 120 metros
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Cubo de 10 metros de aresta

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Quando um mago utiliza essa magia, ele tem uma chance de neutralizar ou anular qualquer outra que esteja dentro da área de efeito, como a seguir:

Primeiro, *Dissipar Magia* remove todas as magias que estejam ativas sobre qualquer criatura ou objeto dentro da área de efeito. Isso inclui capacidades inatas e efeitos de itens mágicos.

Segundo, anula as magias que estiverem sendo utilizadas ao mesmo tempo.

Terceiro, ela destrói poções mágicas (que são tratadas como se fossem magias lançadas por um mago do 12º nível). Deve-se testar cada efeito ou poção na área para se saber, o que foi destruído ou resistiu à magia. O mago sempre consegue desfazer sua própria magia; a chance de anular a de outro personagem depende da diferença entre seus níveis. Se os personagens forem do mesmo nível, o que lança *Dissipar Magia* precisa tirar 11 ou mais em 1d20 para desfazer a magia. Esse valor, 11 em 1d20 será usado como base para os cálculos a seguir. Se o mago que lança *Dissipar Magia* tiver mais níveis de experiência do que o que lançou a magia ou efeito que se quer desfazer, essa diferença entre níveis é subtraída de 11. Caso o mago que lança *Dissipar Magia* tenha menos níveis de experiência que o outro, a diferença entre níveis é somada ao 11. Um resultado de 20 sempre desfaz a magia, enquanto um resultado de 1 sempre falha. Por exemplo: se um mago de 10º nível deseja cancelar o redemoinho criado por um djinn, que tem 7 DV, ele precisa tirar 8 ou mais em 1d20 para conseguir *Dissipar Magia*. A diferença de níveis entre o mago e o djinn é de 3. Subtraindo-se a diferença do 11, que é o valor base, chega-se ao resultado desejado.

Dissipar Magia não afeta itens mágicos, como um pergaminho, anel, varinha, bastão, arma, escudo ou armadura, a não ser que seja lançada diretamente sobre o item. Isso faz com que o objeto fique inoperante por 1d4 rodadas, imediatamente. Um item que esteja sob posse de uma criatura tem menos chances de ser afetado, já que a criatura pode testar sua resistência à magia para evitar que o item receba *Dissipar Magia*. Note que, dessa forma, uma espada mágica deixa de ser mágica por 1d4 rodadas, mas continua sendo uma espada. Uma passagem para outro plano ou dimensão (como *Bolsos Arcanos*), ficaria temporariamente fechada. Artefatos e relíquias não são inutilizados por essa magia, mas alguns de seus efeitos podem ser anulados, a critério do Mestre. Essa magia pode ser muito útil para desfazer *Feitiços*. Alguns efeitos mágicos não podem ser removidos, mas nesses casos, a descrição da magia especifica claramente isto.

Runas Explosivas

(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: 3 metros de raio

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma ou ½.

Ao escrever *Runas Explosivas* sobre um livro, mapa ou qualquer objeto que possa conter informações escritas, o mago impede que tais informações sejam lidas por pessoas não-autorizadas. É muito difícil detectar a armadilha que *Runas Explosivas* escondem: se o personagem praticar magia, ele tem 5% de chance em cada nível, enquanto um ladrão tem somente 5%. Magias e itens mágicos, que detectam armadilhas, sempre percebem o efeito escondido nas *Runas Explosivas*. Quando lidas, *Runas Explosivas* explodem causando a perda de 6d4 + 6 pontos de vida, e o personagem não tem direito ao teste de resistência. Todas as criaturas que estejam a até 3 metros da área de efeito sofrem o mesmo dano, ou metade, se passarem nos seus testes de resistência. O mago responsável pela armadilha, ou qualquer outra pessoa a quem ele instrua, pode ler *Runas Explosivas* sem perigo de detoná-las. O mago que escreveu pode removê-las quando quiser. Outros só podem removê-las com *Dissipar Magia* ou *Apagar*. O item onde *Runas Explosivas* foram escritas é normalmente destruído na explosão, a não ser que seja feito de uma substância imune ao dano causado por fogo (veja a resistência dos itens no Livro do Mestre).

Sumário dos Efeitos de Dissipar Magia

Origem da Magia	Resiste como...	Resultado
O próprio mago	Não resiste	Anula as magias
Outro mago	Nível do mago	Anula os efeitos
ou/criaturas	/DV da criatura	
Varinha	6º nível	*
Cajado	12º nível	*
Poção	12º nível	Poção destruída
Outras magias	12º nível ou como descrito	*
Artefatos e Relíquias	A critério do Mestre	A critério do Mestre

* O efeito é anulado. Se *Dissipar Magia* for utilizado diretamente no item, este deixa de funcionar por 1d4 rodadas.

Morte Aparente

(Necromancia)

Alcance: Toque
Duração: 1 hora + 1 turno/nível
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia o mago, ou qualquer criatura tocada por ele e que não o supere em dados de vida ou níveis, pode ser colocado num estado de coma semelhante à morte. Embora a criatura sob os efeitos dessa magia possa ouvir, sentir cheiros e perceber o que acontece à sua volta, nenhuma percepção tátil ou visual é possível. Portanto, ela não sente ferimentos em seu corpo e sofre apenas ½ do dano. Além disso, paralisia, veneno ou *Drenar Energia* não podem afetar o receptor dessa magia. Veneno injetado ou introduzido no corpo de um ser sob efeito da *Morte Aparente* faz efeito assim que a magia acaba, mas a criatura ainda tem direito a testar sua resistência a venenos.

Essa magia não pode afetar criaturas que não sejam voluntárias. O mago que lançou *Morte Aparente* pode removê-la a qualquer momento, mas é preciso uma rodada inteira para que as funções corporais voltem a funcionar novamente.

Apêndice 3

Bola de Fogo

(Evocação)

Alcance: 10 metros + 10 metros/nível
Duração: Instantânea
Área de Efeito: 6 metros de raio

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: ½

Bola de Fogo é uma explosão de fogo, que detona com um ruído grave e faz dano proporcional ao nível do mago que a lançou — 1d6 por nível do mago, até o máximo de 10d6. A explosão gerada por essa magia produz pouca pressão, e geralmente adapta-se às formas da área onde foi lançada, preenchendo um volume igual ao da sua forma esférica — aproximadamente 900 metros cúbicos, ou 33 cubos de 3 metros de aresta. Se for lançada num corredor, ela preenche o volume descrito acima, sempre começando do centro e se expandindo. Além de causar o dano normal, *Bola de Fogo* ainda atea fogo todos os materiais inflamáveis da área, e seu calor é suficiente para derreter metais maleáveis, como ouro, prata ou cobre. Objetos expostos a essa explosão precisam de *testes de resistência a fogo mágico*, bem como os itens carregados por criaturas que sejam malsucedidas em seus *testes de resistência*. Os equipamentos carregados por criaturas bem-sucedidas em seus testes não são afetados.

O mago aponta o dedo e fala a distância e altura em que deseja que as *Bola de Fogo* sejam detonadas. Uma linha de chamas sai do seu dedo, e, a não ser que se choque com algum corpo ou barreira, detona *Bola de Fogo* na distância prescrita. Caso esta linha se choque com algo antes do determinado, *Bola de Fogo* detona no local do choque. Criaturas que não passem em seus *testes de resistência à magia* sofrem todo o dano da *Bola de Fogo*. Criaturas que tenham sucesso em seus testes conseguem saltar, deitar, cobrir-se, e recebem metade do dano. O Mestre deve jogar o dano uma vez, e cada criatura recebe o dano total, ou a metade (arredonde para baixo), dependendo dos resultados dos *testes de resistência*.

O componente material é uma pequena bola de guano de morcego e enxofre.

Flecha de Chamas

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 30 metros + 10 metros /nível
Duração: 1 rodada
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Essa magia tem dois efeitos: no primeiro, o mago pode transformar flechas ou setas normais em flechas ou setas mágicas e flamejantes por uma rodada. As flechas ou setas precisam ser preparadas para atirar ao fim da conjuração e, se não forem lançadas dentro de uma rodada, são consumidas pelas chamas. Para cada cinco níveis do mago, até dez flechas ou setas podem ser afetadas. As flechas ou setas fazem o dano normal com um bônus de +1 devido às chamas, e podem incendiar materiais inflamáveis. Esta versão da magia é usualmente utilizada em batalhas de grande escala.

A segunda versão desta magia permite ao mago lançar setas feitas de fogo em oponentes que estejam dentro do alcance. Cada seta faz 1d6 de dano por perfuração e mais 4d6 de dano por fogo. Caso a vítima passe no *teste de resistência à magia*, ela pode evitar metade do dano causado pelo fogo. O mago recebe uma seta para cada cinco níveis de experiência — por exemplo, do 10º ao 14º nível recebe duas setas, do 15º ao 19 recebe três setas, etc. As setas precisam ser usadas em criaturas que estejam na frente do mago, e no máximo a 20 metros de distância umas das outras.

Os componentes materiais são uma gota de óleo e um pequeno pedaço de pederneira.

Voo

(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: 1 turno/nível + 1d6 turnos
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Essa alteração permite ao mago conceder o poder de voar. A criatura afetada tem a capacidade de voar em qualquer direção com uma Movimentação de 18 (metade se estiver subindo, o dobro se descendo num mergulho). A categoria de manobra da criatura é B. Voar através dessa magia requer tanta concentração quanto andar, de forma que a maior parte das magias pode ser utilizada se o receptor flutuar no ar, ou voar devagar (com uma Movimentação de 3). Penalidades para combates durante o voo estão descritas no Livro do Mestre, na seção *Combate Aéreo*. O Mestre deve determinar secretamente a duração exata da magia, que não deve ser conhecida pelo mago.

O componente material é uma pena da asa de qualquer pássaro.

Lufada de Vento

(Alteração)

Alcance: 0
Duração: 1 rodada
Área de Efeito: 3 metros de largura,
10 metros /nível de comprimento

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada, uma forte lufada de vento surge a partir do mago e se move na direção em que ele está voltado. A força deste vento (de aproximadamente 50 quilômetros/hora) é suficiente para apagar velas, tochas e chamas desprotegidas. Chamas protegidas têm 5% de chance por nível do mago de serem apagadas. A magia também faz com que chamas, como as de fogueiras, propaguem-se na direção do vento por 1d4 x 50 centímetros. Esta lufada de ar joga pequenas criaturas voadoras para trás a 1d6 x 10 metros, e impede que criaturas voadoras de tamanho médio movam-se contra o vento. O efeito deixa criaturas maiores que isso com metade da velocidade de voo por uma rodada. Além disso, objetos soltos são arremessados, vapores e nuvens são dispersos e criaturas levitando são jogadas para trás. Sua área de efeito tem 3 metros de largura e 10 metros de comprimento por nível do mago, ou seja, com um mago de 8º nível teria uma área de 3 metros de largura e 80 metros de comprimento.

O componente material é a semente de algum legume.

Velocidade

(Alteração)

Alcance: 60 metros
Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Cubo de 12 metros de aresta,
1 criatura/nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Quando uma criatura recebe essa magia, ela fica com o dobro da velocidade e de ataques por rodada. Uma criatura sob este efeito tem um bônus de iniciativa de -2. Um receptor com Taxa de Movimentação 6 e um ataque por rodada, portanto, passaria a ter Taxa de Movimentação 12 e dois ataques por rodada. A utilização da magia e de efeitos mágicos

Magias Arcanas

não é alterada. O mago afeta uma criatura por nível de experiência, sendo que as criaturas mais próximas da área de efeito são afetadas primeiro. Todas as criaturas precisam estar dentro da área de efeito, um cubo com 12 metros de aresta, para serem afetadas. Essa magia anula os efeitos de *Lentidão*. Adicionalmente, torna os receptores um ano mais velho, devido ao aumento de seus processos metabólicos. Essa magia não é cumulativa consigo mesma, ou com efeitos mágicos similares.

O componente material é um corte de raiz de alcaçuz.

Imobilizar Pessoas

(Encantamento/Feito)

Alcance: 120 metros
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: 1 a 4 criaturas dentro de um cubo de 6 metros de aresta

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Anula

Essa magia afeta 1d4 criaturas sobre as quais for lançada. Pelo termo *criatura* entende-se qualquer bípede: humano, semi-humano, humanóide do tamanho de um humano ou menor, como brownies, driades, anões, elfos, gnolls, gnomos, goblins, meio-elfos, robgoblins, humanos, kobolds, homens-lagarto, nixies, orcs, pixies, sprites, trogloditas e outros. Desta forma, um guerreiro humano de 19º nível pode ser *paralisado*, mas um ogro, não.

A magia é centrada num ponto determinado pelo mago. Ela afeta as criaturas selecionadas pelo mago dentro da área de efeito. Se a magia for utilizada em três ou quatro criaturas, cada uma faz um *teste de resistência à magia* sem modificação; em duas, cada uma sofre penalidade de -1 em seu *teste de resistência*, e se for em uma pessoa, seu *teste de resistência* tem uma penalidade de -3. As resistências são ajustadas pela Sabedoria. As criaturas que passarem em seus testes não sofrem efeito da magia, e mortos-vivos não são afetados por ela. Criaturas paralisadas não podem se mover e nem falar, mas conseguem perceber o ambiente à sua volta, escutar, enxergar, e podem utilizar habilidades que não requeiram movimentos ou fala. O fato de estar paralisada não impede que a criatura sofra, ou continue sentindo os efeitos de um sangramento (como os provocados por uma *Espada Cortante*), venenos ou doenças.

A duração da magia é de duas rodadas/nível, ou seja, dez rodadas no 5º nível, doze rodadas no 6º nível, quatorze rodadas no 7º nível, e assim por diante.

O mago precisa de uma pequena barra de ferro como componente material.

Imobilizar Mortos-Vivos

(Necromancia)

Alcance: 20 metros
Duração: 1d4 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: 1d3 mortos-vivos

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Anula

Quando utilizada, essa magia deixa imóveis 1d3 mortos-vivos, cuja soma de DV não seja maior que o nível do mago. No máximo três mortos-vivos podem ser afetados pela utilização dessa magia. Para lançá-la, o mago escolhe um ponto dentro do alcance e os mortos-vivos mais próximos deste ponto são afetados, contanto que estejam também dentro do alcance da magia e do campo de visão do mago. Mortos-vivos sem mente (esqueletos, zumbis) são afetados imediatamente. Outras formas de mortos-vivos têm direito a testar sua *resistência à magia* para evitar os efeitos da magia *Imobilizar Mortos-Vivos*. As criaturas afetadas ficam

imóveis pela duração da magia.

Os componentes materiais são uma pitada de enxofre misturada com alho amassado.

Escrita Ilusória

(Ilusão/Visão)

Alcance: Toque
Duração: 1 dia/nível
Área de Efeito: Criatura que lê a escrita

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: Especial
Resistência: Especial

A magia permite ao mago escrever uma mensagem, instruções, ou qualquer tipo de informação em papel, pergaminho, papiro, etc. A escrita é diferente, parecendo estrangeira ou arcana, e só pode ser lida pelos escolhidos pelo mago para receber a mensagem. Um ilusionista é capaz de reconhecer a magia imediatamente.

Criaturas não-autorizadas que tentem ler a mensagem precisam testar suas resistências contra magia. As que forem bem sucedidas conseguirão olhar para o lado, apenas um pouco desorientadas. Criaturas que falharem em seus testes estão sujeitas a um castigo que o mago escondeu na escrita quando lançou a magia. O castigo não pode levar mais de três turnos para ser cumprido. Exemplos de castigos: fechar o livro e ir embora, guardar o livro e esquecê-lo. *Dissipar Magia* pode remover *Escrita Ilusória*, mas, se falhar, toda a escrita será apagada. A mensagem escondida pode ser lida com a combinação de *Visão da Verdade* e *Ler Magias* ou *Compreensão da Linguagem*, como apropriado. O mago pode escrever suas magias no seu *grimoire* utilizando *Escrita Ilusória*, e permitir que apenas ele (e qualquer outra criatura que ele queira) possa ler seu livro de magia.

O componente material é uma tinta à base de chumbo que precisa ser especialmente preparada por um alquimista, a um custo de não menos que 300 po por uso.

Infravisão

(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: 2 hs + 1 hora/nível
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago permite ao receptor enxergar a até 20 metros dentro de uma escuridão normal (não-mágica), de maneira bem semelhante ao poder élfico da *Infravisão*. Fontes de luz tendem a atrapalhar bastante este tipo de visão, que depende dos raios infravermelhos, o que torna difícil utilizar *Infravisão* eficientemente em presença de fogo, lanternas, tochas, etc. Criaturas invisíveis não são detectadas por *Infravisão*.

O componente material é um pedaço de cenoura seca, ou uma ágata.

Invisibilidade, 3 m

(Ilusão/Visão)

Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Esfera de 3 metros de raio centrada na criatura tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Apêndice 3

Essa magia confere *Invisibilidade* a todas as criaturas que estejam a até 3 metros do receptor. Equipamentos e fontes de luz estão incluídos no efeito, mas qualquer luz emitida ainda é visível. O centro do efeito move-se com o receptor. As criaturas afetadas por essa magia não podem ver umas às outras. Qualquer criatura afetada que se mova para fora da área de efeito torna-se visível, enquanto criaturas visíveis que entrem nela depois que a magia é lançada, não se tornam invisíveis. Se uma criatura invisível atacar, ela anula o efeito da magia apenas para si mesma. Se o receptor atacar, ele anula o efeito para todas as criaturas.

Os componentes materiais são os mesmos da *Invisibilidade*.

Item

(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: 4 horas/nível
Área de Efeito: 60 cm~/nível

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 3
Resistência: Especial

Através dessa magia, o mago é capaz de fazer com que um objeto comum encolha para 1/12 do seu tamanho. Opcionalmente, o mago também pode transformar os materiais desta miniatura em pano. Um objeto sob posse de outra criatura não é automaticamente transformado: a criatura que o carrega tem direito a fazer um *teste de resistência à magia* para evitar o efeito. Objetos reduzidos e/ou transformados podem voltar aos seus tamanhos e composições normais, com um simples comando do mago que os transformou, ou então sendo jogados sobre uma superfície sólida. Note que até uma fogueira acesa e seu combustível podem ser encolhidos, e opcionalmente transformados em pano por esta magia.

O Pequeno Refúgio de Leomund

(Alteração)

Alcance: 0
Duração: 4 horas + 1 hora/nível
Área de Efeito: Esfera de 5 metros de diâmetro

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Quando o mago utiliza essa magia, ele cria uma esfera de força de qualquer cor, opaca e imóvel, ao redor de si. O hemisfério superior fica acima do solo, enquanto o hemisfério inferior passa através dele. Até sete outras criaturas de tamanho humano podem ficar dentro deste campo de força junto com o mago que o criou; essas criaturas podem entrar ou sair da esfera sem afetá-la, mas se o mago sair, a esfera dissipa-se. A temperatura dentro da esfera é de 25°C, se a temperatura exterior estiver entre -20°C e 45°C. Se a temperatura exterior for menor que -20°C ou maior que 45°C, a temperatura interior deve ser ajustada por 1°C para cada grau de diferença. Por exemplo, se a temperatura exterior for 55°C, 10°C a mais que o máximo, a temperatura interior será de 35°C, 10°C a mais que o normal. A esfera também fornece proteção contra os elementos como chuva, tempestade de areia, poeira, etc. A esfera pode resistir a qualquer vento de intensidade menor que a de um furacão, mas um furacão a destrói.

O interior do *Refúgio* é um hemisfério que o mago pode iluminar fracamente se assim o quiser, ou tornar escuro com um comando verbal. Embora o campo de força seja opaco de fora para dentro, ele é transparente de dentro para fora. Projeteis, armas, e a maior parte dos efeitos mágicos, podem passar nos dois sentidos da esfera sem afetá-la, mas os ocupantes não podem ser vistos do lado de fora. A esfera pode ser desfeita por *Dissipar Magia*.

O componente material é uma conta de metal, que se quebra quando a magia termina ou é desfeita.

Relâmpago

(Evocação)

Alcance: 40 metros + 10 metros/nível
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: ½

Ao utilizar essa magia, o mago cria um poderoso raio de energia elétrica que inflige 1d6 pontos de dano por nível de experiência do mago (num máximo de 10d6), em qualquer criatura que esteja dentro de sua área de efeito. Caso a criatura obtenha sucesso em um *teste de resistência à magia*, ela recebe apenas metade do dano, arredondado para baixo. O raio começa de uma altura e distância determinadas pelo mago e projeta-se para longe do mago, sobre uma reta que passa pela posição do mago e pelo ponto inicial do raio. Por exemplo, se um mago começa um raio de 12 metros de comprimento a 30 metros de distância de si, o raio deve terminar a 42 metros de distância do mago. O raio pode atear fogo a materiais inflamáveis, partir portas de madeira, despedaçar até 15 centímetros de pedra ou fundir metais com ponto de fusão baixo, como ouro, chumbo, cobre, prata e bronze. Materiais que sofrerem o impacto total do raio devem testar sua resistência, de maneira similar aos afetados por *Bola de Fogo*. Se o dano causado a uma barreira for suficiente para destruí-la, o raio continua. Um raio pode atravessar 3 centímetros de madeira ou 1, 5 centímetro de pedra por nível do mago, até um máximo de 30 centímetros de madeira ou 15 centímetros de pedra.

A área de efeito do *Relâmpago* é determinada pelo mago: ou um raio bifurcado de 3 metros de largura e 12 metros de comprimento, ou um único raio de 1, 5 metro de largura e 24 metros de comprimento. Se um raio não conseguir alcançar seu comprimento máximo por causa de uma barreira intransponível (como um muro de pedra), o raio ricocheteia e volta na direção do mago, até conseguir alcançar seu comprimento máximo.

Exemplo: Um mago está a 5 metros de uma parede de pedra, voltado para ela, e lança *Relâmpago* de 24 metros de comprimento num inimigo à sua frente. *Relâmpago* atinge o inimigo, percorre 5 metros, atinge a parede e volta por mais 19 metros na direção do mago, que está a apenas 5 metros da parede e é pego em seu próprio *Relâmpago*, com qualquer criatura que esteja atrás dele.

O Mestre pode decidir usar raios que refletem, em vez de rebaterem. Nesse caso, quando os raios atingem uma superfície intransponível, eles refletem formando com a superfície um ângulo igual ao seu ângulo de incidência, como um raio de luz num espelho. Uma criatura atravessada pelo raio por mais de uma vez testa sua *resistência à magia* uma vez para cada contato com a energia, mas sofre, no máximo, o dano normal do raio (1d6 por nível de experiência do mago), caso falhe em um dos *testes de resistência*, ou sofre a metade do dano, se passar por todos os *testes de resistência*.

Os componentes materiais são: um bastão de âmbar, vidro ou cristal, e um tecido lanoso, ou peludo, parecido com um casaco de peles.

Os Meteoros Instantâneos de Melf

(Evocação, Alteração)

Alcance: 70 metros + 10 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 alvo por meteoro

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Magias Arcanas

Essa magia permite ao mago criar pequenos globos de fogo, um para cada nível de experiência que possuir. Quando se chocam com alguma superfície sólida, esses globos explodem em esferas de fogo de 30 centímetros de diâmetro, causando 1d4 pontos de dano na criatura atingida. As esferas também podem atear fogo em materiais inflamáveis próximos ao ponto de impacto. Os meteoros são tratados como projéteis disparados pelo mago, com um bônus de +2 na jogada de ataque e sem penalidade pela distância. Meteoros que erram o alvo são tratados como projéteis de área, que infligem 1 ponto de dano em criaturas que estejam a até 3 metros de distância.

Essa magia pode ser utilizada de uma das duas formas seguintes:

A) O mago dispara cinco meteoros por rodada (veja "Ataques Múltiplos e Iniciativa").

B) O mago dispara um meteoro por rodada. Além de poder disparar o meteoro, o mago pode fazer outras ações na rodada, incluindo lutar, lançar magias, ou utilizar itens mágicos. Magias que necessitem da concentração do mago para serem mantidas fazem com que ele tenha que perder o restante dos meteoros. Além do mais, se esquecer de quantos meteoros ainda pode disparar, perderá involuntariamente os restantes.

Essa magia termina quando o mago já tiver lançado todos os meteoros que possuir, não quiser mais lançar meteoros, perder a concentração ou quando *Dissipar Magia* for utilizada com sucesso sobre ele.

Os componentes materiais para a utilização dessa magia são salitre e enxofre enrolados em uma bola, junto com piche. O mago precisa ter, também, um minúsculo tubo feito de ouro, que custa pelo menos 1.000 po para ser feito, já que não pode falhar, e precisa receber símbolos mágicos. Este tubo pode ser reutilizado.

Convocar Criaturas I

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 30 metros	Componentes: V, G, M
Duração: 2 rodadas + 1 rodada/nível	Tempo de Execução: 3
Área de Efeito: Especial	Resistência: Nenhuma

Uma rodada depois da utilização dessa magia, são conjuradas pelo mago 2d4 criaturas de 1º nível, escolhidas ou sorteadas pelo Mestre em sua própria tabela de encontros, ou na tabela fornecida pelo Livro dos Monstros. Os monstros aparecem na área determinada pelo alcance da magia, em qualquer posição determinada pelo mago. Eles atacam os oponentes do mago da melhor maneira que puderem, até que lhes seja ordenado o contrário, a duração da magia expire, ou os monstros morram. Essas criaturas não precisam fazer teste de moral, e desaparecem quando mortas. Se não houver oponentes para lutar, essas criaturas podem executar outros serviços para o mago, desde que ele possa se comunicar eficientemente com elas, e se as criaturas puderem executar as ordens. Há raras histórias de aventureiros que desapareceram, convocados por magos poderosos, através dessa magia. As criaturas assim convocadas lembram-se de todos os detalhes de sua viagem.

Os componentes materiais são uma sacola pequena e uma minúscula vela, que não precisa estar acesa.

Esconder Itens

(Abjuração)

Alcance: Toque	Componentes: V, G, M
Duração: 1 hora/nível	Tempo de Execução: 3
Área de Efeito: 1 criatura ou item	Resistência: Nenhuma

Ao utilizar essa magia, o mago torna a criatura ou objeto tocado indetectável por magias de adivinhação, tais como *Claraudiência*, *Clarividência*, *Localizar Objetos*, *Percepção Extra-sensorial*, e outras magias de detecção. Essa magia não afeta *Revelar Tendências*, nem a capacidade que criaturas de alto nível, ou de grande Inteligência, têm para descobrir as criaturas invisíveis. Quando uma magia de adivinhação é utilizada, o mago que lançou *Esconder Itens* deve fazer um teste de resistência à magia. Se obtiver sucesso, a magia foi anulada.

O componente material é um punhado de pó de diamante, no valor de 300 po.

Montaria Fantasmagórica

(Conjuração, Visão)

Alcance: Toque	Componentes: V, G
Duração: 1 hora/nível	Tempo de Execução: 1 turno
Área de Efeito: Especial	Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o mago pode criar uma criatura quase real, semelhante a um cavalo. Esse cavalo pode ser montado apenas pelo mago que o criou, ou pela criatura tocada no momento em que ele lança a magia. *Montaria Fantasmagórica* tem o corpo e a cabeça negros, a crina e o rabo acinzentados, e cascos espectrais, cor de fumaça, que não fazem som. Ele não luta, mas animais normais afastam-se dele, temerosos, e apenas monstros têm coragem de atacá-lo. *Montaria Fantasmagórica* tem uma CA 2 e 7 pontos de vida, mais 1 ponto de vida por nível do mago que o criou. Se perder todos os seus pontos de vida, *Montaria Fantasmagórica* desaparece. *Montaria Fantasmagórica* tem uma movimentação de 4 por nível de experiência do mago que lançou a magia, até uma Movimentação máxima de 48. Ele tem o que parece ser uma sela, freios e rédeas. *Montaria Fantasmagórica* consegue sustentar o peso de seu cavaleiro, mais 5 quilos por nível do mago que o conjurou. Essa montaria ganha certos poderes de acordo com o nível do mago que lança a magia:

8º Nível: A capacidade de passar por terrenos lamacentos ou mesmo pantanosos sem dificuldade alguma.

10º Nível: A capacidade de cavalgar sobre a água como se fosse terra firme.

12º Nível: A capacidade de cavalgar sobre o ar como se fosse terra firme. Isso não permite que *Montaria Fantasmagórica* decole e voe. Ele pode cruzar abismos ou armadilhas, contanto que mantenha aproximadamente a mesma altitude.

14º Nível: A capacidade de voar como se fosse um pégasso. Ele voa com uma Movimentação de 48, quando comandado.

Note que as habilidades recebidas pela montaria incluem as dos níveis anteriores. No 14º nível, o mago cria *Montaria Fantasmagórica* que voa, cavalga sobre o ar, a água e o terreno pantanoso.

Proteção ao Mal, 3 m

(Abjuração)

Reversível

Alcance: Toque	Componentes: V, G, M
Duração: 2 rodadas/nível	Tempo de Execução: 3
Área de Efeito: Esfera de 3 metros de raio em torno da criatura tocada	Resistência: Nenhuma

O globo de proteção gerado por essa magia é idêntico em todos os aspectos à magia *Proteção ao Mal*, embora *Proteção ao Mal, 3 m* encampe uma área maior e tenha duração mais longa. O efeito é centrado

Apêndice 3

na criatura tocada pelo mago, e move-se com ela. Qualquer criatura beneficiada por ela pode quebrar a aura de proteção contra monstros enfeitados ou convocados, entrando voluntariamente em combate com eles. Se uma determinada criatura for grande demais para ser contida na área desta magia, *Proteção ao Mal*, 3 m, funciona como *Proteção ao Mal* comum, mas apenas para esta criatura.

Para completar essa magia, o mago precisa traçar no chão um círculo de 6 metros de diâmetro com pó de prata. A magia reversa utiliza pó de ferro.

Proteção a Projéteis (Abjuração)

Alcance: Toque
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago concede à criatura tocada imunidade total a projéteis disparados e arremessados, como flechas, machados, martelos, setas, dardos, lanças, pedras, etc. Além do mais, esta magia dá uma penalidade de -1 para cada dado de dano (mas cada dado inflige no mínimo 1 ponto de dano) causado por projéteis grandes ou mágicos, como pedras catapultadas, flechas de balistas, flechas, machados, martelos, ou quaisquer projéteis mágicos. Entretanto, ela não providencia nenhuma proteção contra ataques mágicos como *Bola de Fogo*, *Dardos Místicos* ou *Relâmpagos*.

O componente material é um pedaço do casco de uma tartaruga.



Página Secreta (Alteração)

Alcance: Toque
Duração: Até ser desfeita
Área de Efeito: 1 página de até 1 m

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Quando utilizada, *Página Secreta* converte o texto de uma página em algo totalmente diferente. Por exemplo, um mapa pode ser transformado em um tratado sobre a construção de bastões de ébano. O texto de uma magia pode ser alterado para parecer um mapa, ou até mesmo outra magia. *Incompreensão da Linguagem* e *Runas Explosivas* podem ser utilizados sobre *Página Secreta*, mas *Compreensão da Linguagem* não revela o conteúdo verdadeiro da página. O mago é capaz de revelar o conteúdo verdadeiro com uma palavra de comando, efetuar sua leitura, e fazê-la voltar à forma *Secreta*. Caso o mago repita a palavra de comando duas vezes seguidas, a magia é removida. A página irradia magia (aura de alteração), e outro mago pode tentar desfazer *Página Secreta* com *Dissipar Magia*. Se obtiver sucesso, o conteúdo verdadeiro da página é mostrado. Se falhar, a página é destruída. *Visão da Verdade* não mostra o conteúdo verdadeiro da página se não for utilizado em conjunto com *Compreensão da Linguagem*. *Apagar* pode destruir a escrita falsa e a verdadeira de uma só vez.

Os componentes materiais são escamas de arenque, e essência de fogo-fátuo.

O Selo da Serpente Sépia (Conjuração/Convocação)

Alcance: 5 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 símbolo

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada, um pequeno símbolo aparece no meio do texto de qualquer obra escrita. Quando lido, uma Cobra Sépia (marrom-escuro) aparece e ataca a criatura mais próxima, mas nunca o mago que lançou a magia. Seu ataque é feito com a TACO de um monstro com tantos DV quanto o mago tem de níveis de experiência. Caso o ataque acerte, a vítima é envolvida por um campo de força âmbar, congelada e imobilizada até que o mago a solte, que se passem 1d4 dias + um dia por nível do mago que lançou a magia, ou até que *Dissipar Magia* seja utilizada com sucesso sobre o campo de força. Durante o período em que a magia estiver em funcionamento, nada pode tocar a vítima ou afetá-la. Ela não envelhece, não sente fome, não dorme, nem recupera magias enquanto estiver neste estado. A vítima também não tem percepção sobre o que acontece à sua volta.

Caso a cobra erre o alvo, ela se dissipa num clarão de luz marrom, com um estampido alto, e forma uma nuvem de fumaça esverdeada, que preenche uma esfera de 3 metros de diâmetro e dura uma rodada.

A magia não pode ser detectada por observação normal, e *Detectar Magia* revela apenas que o texto todo é mágico. *Dissipar Magia* pode removê-la, *Apagar* apenas destrói a página onde o símbolo está desenhado. Essa magia pode ser utilizada em conjunto com outras magias que escondem ou disfarçam o texto.

Os componentes materiais são 100 po de pó de âmbar, uma escama de qualquer cobra, e um punhado de esporos de cogumelos.

Magias Arcanas

Lentidão

(Alteração)

Alcance: 90 metros + 10 metros/nível
Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Cubo de 6 metros de aresta, uma criatura/nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Anula

Lentidão faz com que as criaturas afetadas ataquem e movam-se à metade da razão normal. Essa magia anula *Velocidade* ou equivalente, mas não afeta criaturas que estejam sobre outros efeitos de rapidez ou lentidão. Criaturas afetadas por essa magia tem uma penalidade de +4 em suas CAs, uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque, e todos os bônus de combate devidos a Destreza são neutralizados. A magia afeta um número de criaturas igual ao nível do mago que a lançou, contanto que elas estejam dentro da área de efeito determinada pelo mago: um cubo de 6 metros de aresta. As criaturas são afetadas do centro do cubo para fora. Testes de resistência contra essa magia têm penalidade de -4. O componente material é uma gota de melão.

Força Espectral

(Ilusão/Visão)

Alcance: 60 + 1 metros por nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Cubo de 6 m + um cubo de 3 m de aresta por nível

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 3
Resistência: Especial

Força Espectral cria uma ilusão onde sons, cheiros e temperaturas estão incluídos. No restante, é semelhante à *Criação Fantasmagórica*. Essa magia dura por três níveis após o término da concentração do mago.

Sugestão

(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 hora + 1 hora/nível
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Anula

Quando essa magia é utilizada pelo personagem, ele influencia as ações do receptor escolhendo pronunciando algumas palavras — uma ou duas frases — que sugerem um determinado curso de ação. A criatura que se quer influenciar precisa entender a sugestão — o mago precisa falar numa linguagem compreensível para ela.

As frases devem ser ditas de maneira a fazer com que a criatura afetada considere razoáveis os comandos do mago. Sugerir a uma criatura que se mate, se lance de uma torre, ou faça algum ato obviamente danoso, anula a magia automaticamente. Entretanto, uma sugestão de que um vidro de ácido contém água, e de que um gole seria refrescante, pode funcionar. Sugerir a um dragão que pare de atacar o mago, para que juntos possam buscar um grande tesouro, também pode soar razoável para o dragão.

O curso de ação sugerido pode durar bastante tempo, como no caso do dragão mencionado acima. Condições que ativem a sugestão podem ser especificadas, mas se tais condições não se cumprirem dentro da duração da magia, ela é anulada. Se a vítima for bem-sucedida num teste de resistência à magia, os efeitos de *Sugestão* também são neutralizados. Um sugestionamento muito convincente pode dar penalidades no teste de resistência, a critério do Mestre. Mortos-vivos

não podem ser vítimas de sugestionamentos.

Os componentes materiais são uma língua de cobra e uma gota de mel ou de óleo adocicado.

Compreender Idiomas

(Alteração)

Reversível

Alcance: 0
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 10 metros de raio

Componentes: V, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao mago falar e entender novas linguagens, mesmo dialetos regionais e línguas de raças específicas, mas não permite ao mago conversar com animais.

O mago pode se fazer compreender por todas as criaturas de um mesmo tipo que possam ouvi-lo, ou seja, que estejam a cerca de 20 metros de distância, mas não afeta os testes de reação.

O mago pode falar uma língua adicional para cada três níveis de experiência. A magia reversa anula *Compreender Idiomas*, ou torna impossível qualquer comunicação dentro da área de efeito.

O componente material é uma miniatura de um zigueate, que é destruído quando a magia é lançada.

Toque Vampírico

(Necromancia)

Alcance: 0
Duração: Um toque
Área de Efeito: O mago

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Quando o mago está sob efeito dessa magia e consegue tocar um oponente em corpo a corpo — graças a uma jogada de ataque bem-sucedida —, o adversário perde 1d6 pontos de vida para cada dois níveis do mago, num máximo de 6d6 no 12º nível. A magia expira quando um toque é realizado com sucesso ou depois de um turno. Os pontos de vida perdidos pelo oponente são somados aos do mago, com qualquer quantia que exceda o total normal de pontos de vida do mago, sendo tratada como pontos adicionais temporários. Qualquer dano feito ao mago é subtraído dos pontos temporários, se existirem. Depois de uma hora, qualquer quantia de pontos de vida acima do total normal do mago é perdida. A criatura que perdeu os pontos de vida através dessa magia pode recuperá-los fazendo uso de curas mágicas ou normais, ou seja, o seu total normal de pontos não é reduzido. Mortos-vivos não são afetados por esta magia.

Respirar na Água

(Alteração)

Reversível

Alcance: Toque
Duração: 1 hora/nível + 1d4 horas
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

O receptor de *Respirar na Água* adquire a capacidade de respirar na água livremente enquanto a magia durar. O mago pode tocar mais de uma criatura ao utilizar a magia, mas nesse caso a duração da magia é dividida pelo número de criaturas tocadas. O reverso dessa magia,

Apêndice 3

Respirar no Ar, funciona de maneira similar, mas permite que criaturas que respirem água passem a respirar ar. O componente material é um pedaço de cana, bambu ou palha.

Muralha de Vento

(Alteração)

Alcance: 10 metros/nível	Componentes: V, G, M
Duração: 1 rodada/nível	Tempo de Execução: 3
Área de Efeito: Uma área de 3 metros de largura e 1,5 metro de altura por nível do mago	Resistência: Especial

Essa magia cria uma cortina de 5 centímetros de espessura, feita de um vento forte o suficiente para lançar para longe qualquer pássaro menor que uma águia, ou retirar objetos leves das mãos de pessoas distraídas (na dúvida, faça um teste de resistência à magia para ver se a criatura consegue manter o objeto nas mãos). Insetos normais não podem penetrar esta barreira. Materiais soltos, mesmo roupas, são arremessados para cima quando penetram na *Muralha de Vento*. Flechas e setas têm suas trajetórias desviadas e erram, enquanto pedras de funda e outros projeteis com menos de 1 quilo recebem uma penalidade de -4 na primeira vez que são lançadas, e -2 nas próximas. Gases, a maior parte dos Sopros-de-Dragão e criaturas em forma gasosa não podem penetrar esta barreira, que não afeta criaturas incorpóreas. Os componentes materiais são um pequeno cata-vento e uma pena de origem exótica.

Forma Ectoplásmica

(Alteração/Ilusão)

Alcance: 0	Componentes: G, M
Duração: 2 rodadas/nível	Tempo de Execução: 1
Área de Efeito: O mago	Resistência: Nenhuma

Quando utiliza essa magia, o mago torna-se insubstancial, com todo o seu equipamento. Ele passa a ser imune a ataques normais, podendo ser afetado apenas por magias, ataques especiais, armas mágicas, e criaturas que possam afetar aqueles que são atingidos somente por armas mágicas. Mortos-vivos de qualquer tipo vão ignorar uma criatura na *Forma Ectoplásmica*, acreditando que ele seja uma aparição ou um espectro, embora um lich ou morto-vivo especial tenha direito a um teste de resistência com uma penalidade de -4 para reconhecer a magia. O mago recebe a habilidade de passar através de pequenas rachaduras na parede, buracos ou frestas de portas enquanto a magia durar. Entretanto, o mago não consegue voar, a não ser que utilize outras magias que permitam fazê-lo. Nenhuma forma de ataque é permitida, exceto contra criaturas que existam no Plano Etéreo, que podem ser atacadas normalmente pelo mago, bem como atacá-lo. *Dissipar Magia*, utilizado com sucesso, força-o a voltar à sua forma normal. O mago também pode voltar à sua forma normal com uma única palavra. Os componentes materiais são névoa e fumaça.

Magias Arcanas do 4º Círculo

Enfeitiçar Monstros

(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 60 metros	Componentes: V, G
Duração: Especial	Tempo de Execução: 4
Área de Efeito: 1 ou mais criaturas numa área de 6 metros de raio	Resistência: Anula

Essa magia é similar a *Enfeitiçar Pessoas*, mas ela pode afetar qualquer criatura viva — ou diversas criaturas com poucos dados de vida. A magia afeta 2d4 dados de vida de monstros ou criaturas, embora ela possa afetar no máximo uma criatura com 4 DV ou mais.

Todas as criaturas que possam ser afetadas devem testar sua *resistência à magia*, ajustando-as pela Sabedoria. Qualquer dano feito pelo grupo do mago contra os que são alvos do feitiço, na mesma rodada em que a magia é lançada, confere às criaturas feridas um bônus de +1 no teste de resistência para cada ponto de dano que elas sofram. Qualquer criatura afetada passará a tratar o mago como um amigo, um aliado ou companheiro, que deve ser bem tratado e protegido do perigo. Se a comunicação for possível, a criatura enfeitiçada seguirá pedidos razoáveis, ordens e instruções da melhor maneira possível (veja *Sugestão*). Se a comunicação não for possível, a criatura não atacará o mago, mas outras criaturas próximas poderão estar sujeitas às intenções da criatura, mesmo que estas sejam hostis. Qualquer ação claramente ofensiva da parte do mago quebra a magia imediatamente, ou, na pior das hipóteses, concede à criatura um novo teste de resistência à magia. As criaturas afetadas, depois de algum tempo, conseguem se livrar dos efeitos dessa magia, dependendo do nível ou dados de vida da criatura.

Nível ou Dados de vida de monstros

Chance semanal de quebrar a magia

1º nível ou até 2 Dados de Vida	5%
2º nível ou até 3 + 2 Dados de Vida	10%
3º nível ou até 4 + 4 Dados de Vida	15%
4º nível ou até 6 Dados de Vida	25%
5º nível ou até 7 + 2 Dados de Vida	35%
6º nível ou até 8 + 4 Dados de Vida	45%
7º nível ou até 10 Dados de Vida	60%
8º nível ou até 12 Dados de Vida	75%
9º nível ou mais que 12 Dados de Vida	90%

A hora e o dia exato da semana devem ser secretamente determinados.

Confusão

(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 120 metros	Componentes: V, G, M
Duração: 2 rodadas + 1 rodada/nível	Tempo de Execução: 4
Área de Efeito: 1 cubo de até 20 metros de aresta	Resistência: Especial

Essa magia deixa uma ou mais criaturas confusas, criando indecisão e tornando-as incapazes de empreender ações eficientes, podendo afetar 1d4 criaturas, mais uma criatura por nível do mago. Elas têm direito a um teste de resistência à magia, com uma penalidade de -2, ajustado pela Sabedoria. As criaturas que obtiverem sucesso neste teste não são afetadas por essa magia, e reagem de acordo com a seguinte tabela (joga 1d10):

Magias Arcanas

Resultado D10 Ações

1	Vai embora (a não ser que impedida) pela duração da magia
2-6	Fica confusa por um rodada (e joga o dado novamente)
7-9	a criatura mais próxima por uma rodada (e joga o dado novamente)
10	Age normalmente por uma rodada (e jogue o dado novamente)

A magia dura por duas rodadas, mais uma por nível do mago. Aqueles que falharem em seus *testes de resistência* devem ser controlados pelo mestre, que lançará o dado a cada rodada para determinar suas ações, até que o resultado "vai embora pela duração da magia" seja sorteado. Criaturas que forem embora afastam-se do mago como puderem, utilizando-se preferencialmente da sua forma mais comum de movimento: personagens andam, morcegos voam, peixes nadam, etc. As ações são determinadas pelo Mestre no início da rodada. Criaturas confusas que são atacadas reagem de acordo com sua natureza.

Se houver muitas criaturas envolvidas, o Mestre pode decidir por usar resultados baseados em médias. Por exemplo: se há dezesseis orcs, e a chance deles resistirem à magia é de 25%, então considera-se que quatro deles resistiram. Entre os outros doze, um vai embora, quatro atacam a criatura mais próxima, seis ficam confusos, e o último age normalmente. Já que os orcs não estão próximos ao grupo do mago, eles lutam entre si. O Mestre determina os resultados dos combates, sendo que um orc morreu nas mãos de um companheiro. Na outra rodada, restam onze orcs. Outro vai embora, cinco ficam confusos, quatro atacam a criatura mais próxima, e um age normalmente. E assim por diante, até que o grupo fique suficientemente pequeno para que o Mestre possa sortear os resultados sem atrasar o jogo.

O componente material é um conjunto de três meias-cascas de nozes.

Praga (Necromancia)

Alcance: 30 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 4
Resistência: Anula

Essa magia provoca forte doença e grande fraqueza em uma criatura. O indivíduo afligido pela doença é imediatamente acometido por sintomas dolorosos e incômodos: bolhas, pústulas, lesões, feridas, etc. A Força, a Destreza e o Carisma são reduzidos em 2. As jogadas de ataque têm uma penalidade de -2. Os efeitos persistem até que *Curar Doenças* seja utilizada sobre a criatura, ou que a criatura passe 1d3 semanas recuperando-se. Personagens que decidam ignorar a doença por mais de um dia são suscetíveis a doenças piores, a critério do Mestre.

Detectar Observação (Adivinhação)

Alcance: 0
Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível
Área de Efeito: 40 metros de raio

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Especial

Através da utilização dessa magia, o mago imediatamente percebe qualquer tentativa de observá-lo através da *Clarividência*, da *Claraudiência* ou *Espelho Encantado*. Essa magia também revela o uso de instrumentos de observação, como bolas de cristal, se tais instrumentos forem utilizados dentro da área de efeito. Ela é centrada

no mago, permitindo que ele se mova e faça uma "varredura" para tentar detectar observações.

Quando uma tentativa de observação mágica é detectada, o observador deve fazer imediatamente um *teste de resistência à magia*, ou sua identidade e localização aproximada tornam-se imediatamente conhecidas pelo mago. Essa localização aproximada é composta de uma direção e de um ponto de referência próximo ao observador. Por exemplo, o mago pode descobrir: "Seu aprendiz Adam está utilizando sua bola de cristal no andar de baixo", ou "Naas, o mago, nos observa da cidade de Waterdeep".

Os componentes materiais são um pequeno espelho e uma corneta acústica de latão.

Escavar (Evocação)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Cubo de 1,5 metro de aresta/nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Especial

Essa magia permite ao mago escavar 3 metros cúbicos de areia, terra ou lama por rodada. A cada rodada depois da primeira, o mago pode escolher entre aumentar um buraco já existente ou abrir um novo. Os materiais escavados distribuem-se ao redor do buraco. Se o mago continuar cavando na terra além de 6 metros abaixo da superfície, há uma chance de 15% de que o buraco desmorone, e esta deve ser testada em todas as rodadas em que ele passar cavando além dessa medida. Areia tende a desmoronar depois de 3 metros, lama tende a voltar para o buraco depois de 1,5 metro de profundidade, e areia movediça tende a voltar quase tão rapidamente quanto é removida.

Qualquer criatura que esteja próxima à borda de um buraco deve testar sua Destreza para evitar cair nele. Criaturas que estejam se movendo rapidamente numa certa direção, e que têm suas trajetórias interrompidas repentinamente por um buraco escavado por essa magia, devem testar sua *resistência à magia* para evitar a queda. Qualquer criatura dentro de um buraco pode escalar para sair com uma velocidade determinada pelo Mestre. Uma criatura que esteja dentro de um buraco que desabe, deve testar sua *resistência à morte* para evitar ser enterrada viva: ela consegue sair do buraco se obtiver sucesso. Criar túneis com essa magia é possível, pelo menos enquanto houver onde colocar a terra escavada. A chance de desabamento é dobrada, e a distância segura é a metade da profundidade descrita acima, a não ser que a escavação seja cuidadosamente escorada e sustentada.

A magia faz efeito sobre criaturas feitas de terra, pedra ou barro, particularmente as provenientes do Plano Elemental da Terra, e *Golems de Argila*. Quando utilizada sobre uma criatura dessas, a magia provoca 4d6 pontos de dano. Um *teste de resistência à magia* permite que o dano seja reduzido à metade.

Para ativar essa magia, o mago precisa da miniatura de uma pá, de um pequeno balde, e continuar segurando esses itens enquanto durar a magia, que desaparecem ao final dela.

Porta Dimensional (Alteração)

Alcance: 0
Duração: Instantânea
Área de Efeito: O mago

Componentes: V
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Apêndice 3

Através dessa magia, o mago pode percorrer instantaneamente 30 metros por nível de experiência que possuir. Esta forma especial de teleportação não falha, e o mago sempre chega exatamente ao ponto desejado — seja visualizando a área, ou determinando uma distância e direção, como por exemplo “300 metros para o norte” ou “Nordeste, 45° para cima, 420 metros de distância”. Se o mago determinar uma localização já ocupada por um corpo sólido, ele fica preso no Plano Astral. Se determinar uma localização onde não possa apoiar seus pés sobre uma superfície sólida — por exemplo, no meio do ar — o mago cairá e sofrerá o dano da queda, a não ser que possa evitá-lo de alguma maneira. Tudo o que o mago veste e carrega, até um máximo de 250 quilos de material não-vivo, ou 125 quilos de material vivo, será teleportado com ele. Recuperar-se da utilização da *Porta Dimensional* leva uma rodada.

Emoções

(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 10 metros/nível	Componentes: V, G
Duração: Especial	Tempo de Execução: 4
Área de Efeito: Cubo de 6 metros de aresta	Resistência: Anula

Quando utiliza essa magia, o mago pode escolher uma emoção e criá-la nas criaturas que estejam na área de efeito. Alguns exemplos normalmente usados são os que seguem:

1. **Coragem:** As criaturas se enfurecem, lutam com um bônus de +1 nas jogadas de ataque, +3 no dano, e ganham 5 pontos de vida. As criaturas lutam sem escudo, e sem se importar com suas próprias vidas, nunca precisando testar moral. Esta emoção cancela e é cancelada por *medo*.
2. **Medo:** As criaturas correm em pânico por 2d4 rodadas. Anula e é anulado por *coragem*.
3. **Amizade:** As criaturas afetadas reagem mais favoravelmente. Por exemplo, tolerância torna-se boa vontade. Cancela e é cancelada por *ódio*.
4. **Ódio:** As criaturas reagem mais desfavoravelmente. Por exemplo, precaução torna-se hostilidade. Cancela e é cancelado por *amizade*.
5. **Felicidade:** Esse efeito cria alegria e contentamento, dando um bônus de +4 em todos os *testes de reação* destas criaturas e fazendo com que elas não ataquem, a não ser que seriamente provocadas ou ameaçadas. Cancela e é cancelada por *tristeza*.
6. **Tristeza:** Esse efeito cria infelicidade e uma tendência introspectiva. Cancela e é cancelado por *felicidade*.
7. **Esperança:** O efeito da esperança é aumentar a moral, efetivamente concedendo um bônus de +2 nas jogadas de ataque, dano, resistência e moral. Cancela e é cancelada por *desespero*.
8. **Desespero:** As criaturas afetadas por esse efeito submetem-se aos comandos do oponente: rendição, fuga, etc. Além disso, elas têm uma chance de 25% de fazer absolutamente nada e 25% de recuarem. Cancela e é cancelada por *esperança*.

Todas as criaturas que estiverem na área de efeito no instante em que a magia for utilizada são afetadas, a não ser que obtenham sucesso em *testes de resistência à magia*, ajustados pela Sabedoria. Essa magia dura enquanto o mago concentrar-se em projetar a emoção escolhida. Criaturas que retornam à área de efeito depois de serem afetadas por *medo* devem testar novamente a sua *resistência à magia*, ou fugirão outra vez caso a magia ainda esteja sendo mantida.

Arma Encantada

(Encantamento)

Alcance: Toque	Componentes: V, G, M
Duração: 5 rodadas/nível	Tempo de Execução: 1 turno
Área de Efeito: Arma(s) tocada(s)	Resistência: Nenhuma

Essa magia transforma temporariamente uma arma normal em uma arma mágica. A arma afetada torna-se equivalente a uma arma +1, concedendo um bônus de +1 em suas jogadas de ataque e dano. Duas armas pequenas (flechas, setas, adagas, facas, pedras de funda, etc.) ou uma arma grande (machado, espada, lança, mangual) podem ser encantadas com essa magia. Ela funciona em armas já mágicas, contanto que o bônus total combinado não exceda +3.

Projeteis encantados desta forma perdem seu poder quando atingem um alvo com sucesso, ou quando se quebram. Se o disparo errou, a flecha geralmente pode ser reutilizada, ainda com o bônus mágico. Essa magia é normalmente utilizada em conjunto com *Encantar Item* e *Permanência* para criar armas permanentemente mágicas, sendo que *Arma Encantada* deve ser utilizada uma vez para cada ponto de bônus desejado, num máximo de +3.

Os componentes materiais são pó de cal e carbono.

Dreno Temporário

(Necromancia)

Alcance: 10 metros/nível	Componentes: V, G
Duração: 1d4 horas + 1 hora/nível	Tempo de Execução: 4
Área de Efeito: 1 criatura	Resistência: Anula

Essa magia temporariamente suprime a força vital da criatura afetada. O necromante aponta o seu dedo e pronuncia o encantamento, lançando um raio negro de energia. A vítima deve fazer um *teste de resistência à magia* ajustado pela Destreza para evitar o raio. Sucesso significa que a magia não tem efeito. Falhar significa que a criatura terá níveis de experiência drenados, como se houvesse sido tocada por *Vulto*, sendo que a vítima perde um nível para cada quatro níveis de experiência do mago que lançou a magia. Dados de vida, magias e outras características dependentes do nível são perdidas ou reduzidas. Criaturas drenadas a nível 0 precisam fazer um *teste de colapso* para sobreviver e ficam imobilizadas até que a magia expire. Os efeitos dessa magia desaparecem com o tempo, após 1d4 horas + 1 hora por nível do mago que lançou o raio, ou depois de 6 horas de descanso ininterrupto da parte da criatura que o recebeu. As habilidades perdidas voltam, mas qualquer magia esquecida precisa ser memorizada novamente. Mortos-vivos são imunes a ela.

Os Tentáculos Negros de Evard

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 30 metros	Componentes: V, S, M
Duração: 1 hora/nível	Tempo de Execução: 1 rodada
Área de Efeito: 10 m quadrados/nível	Resistência: Nenhuma

Essa magia cria diversos tentáculos negros e pegajosos. Esses tentáculos parecem sair da terra, chão, ou qualquer substância sob os pés das criaturas na área de efeito, incluindo água. Cada tentáculo tem 3 metros de comprimento, CA 4 e tantos pontos de vida quanto o mago que os criou tem níveis de experiência. São criados 1d4 desses

Magias Arcanas

tentáculos, mais um por nível de experiência do mago.

Qualquer criatura que esteja ao alcance dos tentáculos está sujeita a receber um ataque. O alvo desse ataque deve testar sua *resistência à magia*. Se obtiver sucesso, o alvo sofre 1d4 pontos de dano pelo contato com o tentáculo, que é destruído. Se falhar, o alvo recebe 2d4 pontos de dano e o tentáculo enrola-se nele. O dano será de 3d4 nas rodadas subsequentes. Esses tentáculos não possuem Inteligência, portanto há a possibilidade de que ataquem árvores, pilares, o mago que criou a magia, ou de que continuem a apertar uma criatura já morta. Se o tentáculo conseguiu prender uma criatura, ele a soltará apenas ao final da magia, ou se for destruído.

O componente material é um tentáculo de um polvo ou de uma lula gigante.

Extensão I

(Alteração)

Alcance: 0

Duração: Especial

Área de Efeito: Especial

Componentes: V

Tempo de Execução: 2

Resistência: Nenhuma

Com a utilização da *Extensão I*, o mago prolonga a duração de uma magia do 1º, 2º ou 3º nível em 50%. Assim, uma *Levitação* pode passar a funcionar quinze rodadas/nível, *Imobilizar Pessoas*, três rodadas/nível, etc. Naturalmente, apenas magias que possuem duração podem ser afetadas. Essa magia deve ser utilizada imediatamente após a magia que se quer prolongar, no máximo uma rodada depois dela ser lançada. Se mais de uma rodada se passar, essa magia falha e é desperdiçada. Um mago pode prolongar a duração de magias lançadas por outros magos utilizando-se dessa magia.

Medo

(Ilusão/Visão)

Alcance: 0

Duração: Especial

Área de Efeito: Cone de

20 metros de comprimento, 10 metros de diâmetro no final, 2 metros no começo.

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 4

Resistência: Anula

Quando essa magia é utilizada, o mago lança um cone invisível de terror que faz com que todas as criaturas que estejam na sua área de efeito lhe dêem as costas e fujam em pânico. Criaturas afetadas por essa magia provavelmente largarão o que quer que estejam carregando: a chance é de 60%, se a criatura afetada é de 1º nível ou tem um dado de vida, caindo 5% para cada nível ou dado de vida que a criatura possua acima do 1º. Logo, uma criatura de 10 DV tem apenas 15% de chance, e um personagem de 13º nível jamais soltará seus itens. Criaturas afligidas pelo medo fogem rapidamente por um número de rodadas igual ao nível de experiência do mago que lançou a magia. Mortos-vivos e criaturas que obtenham sucesso em seus *testes de resistência* não são afetados.

O componente material é o coração de um pombo, ou uma pena branca.

Fogo da Contemplação

(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 10 metros

Duração: 2 rodadas/nível

Área de Efeito: 5 metros de distância das chamas

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 4

Resistência: Anula

Através dessa magia, o mago faz com que uma chama normal, como a de um braseiro, tocha, ou até fogueira, sirva de agente mágico, criando um véu de chamas de diversas cores num raio de 2 metros à partir da chama original. Qualquer criatura que observe estas chamas precisa testar sua *resistência à magia*; uma falha significa que a vítima ficará imóvel, observando as cores. Enquanto permanecerem encantadas desta maneira, as criaturas estarão sugestionáveis, podendo receber comandos de até 12 palavras. As vítimas só irão obedecer aos comandos se falharem em suas resistências contra magia, ajustadas pela Sabedoria, com uma penalidade de -3. O mago pode dar um comando deste tipo para cada criatura, e eles não precisam ser os mesmos. A duração máxima do sugestionamento é 1 hora, não importando o nível do mago. Este encanto é quebrado se a criatura é atacada fisicamente, se um objeto opaco obstruir a visão das criaturas que observam as chamas, ou se a duração da magia expirar. Criaturas que voltem a observar as chamas podem ser afetadas outra vez, a critério do Mestre, embora provavelmente tenham direito a um bônus em seus *testes de resistência*. As chamas multicoloridas criadas pelo mago não são mágicas, e entrar em contato com elas causa o mesmo dano que entrar em contato com chamas comuns.

O componente material é um pedaço de seda finíssima, de diversas cores, que o mago deve lançar às chamas enquanto pronuncia o encantamento.

Escudo do Fogo

(Evocação, Alteração)

Alcance: 0

Duração: 2 rodadas + 1 rodada/nível

Área de Efeito: O mago

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 4

Resistência: Nenhuma

Essa magia pode ser lançada de uma das duas maneiras que se seguem: um escudo quente, que protege o mago contra ataques baseados em frio; ou um escudo gélido, que o protege contra ataques baseados em chamas. Ambas as formas infligem dano nas criaturas que atacarem o mago fisicamente. O mago deve escolher que versão da magia ele pretende utilizar no momento em que a memoriza.

Quem observar o mago lançando essa magia, terá a impressão de que ele se queima em meio ao fogo místico, o que não ocorre, pois, na verdade, as chamas são finas e fantasmagóricas, não parecendo produzir calor e gerando apenas metade da iluminação gerada por uma tocha comum. A cor das chamas deve ser determinada aleatoriamente (50% de chance de cada cor) — azul ou verde no escudo gélido, violeta ou azul no escudo quente. Os poderes especiais dos escudos são os que se seguem:

A) *Escudo quente*. As chamas são quentes, se tocadas. Qualquer ataque baseado em frio, lançado contra o mago, é resistido com um bônus de +2; sendo que o mago sofre ou metade do dano ou não sofre dano algum. Não há penalidades quanto a ataques baseados em calor, mas se o mago falhar no *teste de resistência* contra um ataque deste tipo (se houver um), ele recebe o dobro de dano.

O componente material desta forma é um pouco de fósforo.

B) *Escudo gélido*. As chamas são frias ao toque. Quaisquer ataques

Apêndice 3

baseados em fogo lançados contra o mago são resistidos com um bônus de +2, e o mago sofre metade do dano ou não sofre dano algum. Não há penalidades quanto a ataques baseados em frio, mas se o mago falhar no *teste de resistência* contra um ataque deste tipo (se houver um), ele recebe o dobro de dano.

O componente material desta forma é um vaga-lume vivo, ou a parte brilhante da cauda de quatro vaga-lumes mortos.

Uma criatura tocando o mago com seu corpo, ou com armas de mão, inflige dano normalmente sobre o mago num ataque, mas também sofre o mesmo número de pontos de dano que causou. A proteção à magia de uma criatura (se ela possuir) é testada quando ela ataca fisicamente o mago. Se obter sucesso, a magia é cancelada. Caso falhe, a utilização da magia não é afetada pela imunidade da criatura.

Armadilha de Fogo

(Abjuração, Evocação)

Alcance: Toque

Duração: Permanente até ser acionada

Área de Efeito: Objeto tocado

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 turno

Resistência: °

Qualquer objeto que possa ser fechado (livro, caixa, garrafa, caixão, porta, gaveta, etc.) pode ser protegido por *Armadilha de Fogo*. Essa magia é centrada em um ponto determinado pelo mago. O item que a recebe não pode receber ou ter recebido outra magia de proteção ou de prisão sobre ele (*Simbolo de Proteção*, *Fechadura Arcana*, etc.) Caso isso seja tentado, há 25% de chance da primeira magia ser anulada, 25% para a segunda, e 50% de ambas serem anuladas. *Arrombar* não afeta *Armadilha de Fogo* — tão logo o intruso toque ou entre na área afetada, a armadilha é ativada.

Ladrões e outros personagens têm apenas metade de sua chance normal de detectar *Armadilha de Fogo*, notando as marcas características da utilização dessa magia. Eles também têm apenas metade da chance normal de desativá-la, sendo que caso falhem, a armadilha detona automaticamente. Falhar em *Dissipar Magia* não detona esta armadilha. O mago ou qualquer criatura que conheça a senha e tenha sido harmonizado com a armadilha, pode utilizar o objeto sem medo de detonar *Armadilha de Fogo*. Quando ela é detonada, há uma explosão de 2 metros de raio partindo do centro da magia. Essa magia faz 1d4 pontos de dano, mais 1 ponto por nível do mago que a colocou. Criaturas que passarem no *teste de resistência à magia* sofrem apenas metade do dano (arredondado para cima). Sob a água, essa magia inflige apenas a metade do dano, e gera uma grande nuvem de vapor. O item que contém a armadilha não é afetado pela explosão.

Para lançá-la, o mago deve traçar um desenho do fecho do objeto com enxofre ou salitre, e apontar o centro do efeito. Para harmonizar uma criatura com a armadilha é necessário um fio de cabelo ou um pêlo dessa criatura.

Fiasco

(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Área de Efeito: Cubo de 10 m/ aresta

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 4

Resistência: Especial

Essa magia cria uma área onde todas as criaturas ficam repentinamente atrapalhadas e desajeitadas. Criaturas que correm, tropeçam e caem, as que pegam um item, deixam-no cair, aquelas manuseando armas também as perdem desajeitadamente. Recuperar-se da queda, ou recuperar os itens perdidos, leva geralmente uma rodada. Itens frágeis

podem se quebrar ao cair. Se uma criatura consegue resistir à magia, ela age normalmente até o final da rodada, mas, se permanecer dentro da área de efeito da magia, a criatura deverá testar sua resistência à cada rodada. Alternativamente, essa magia pode ser lançada sobre uma única criatura. Se a vítima falhar no seu *teste de resistência*, ela sofre seus efeitos até que a duração expire. Se a criatura obtiver sucesso, ela ficará mais lenta, como se afetada por *Lentidão*.

O componente material é um pedaço de nata solidificada.

Terreno Ilusório

(Ilusão/Visão)

Alcance: 20 metros/nível

Duração: 1 hora/nível

Área de Efeito: Cubo de no máximo

10 metros de aresta/nível

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 turno

Resistência: Nenhuma

Através dessa magia o mago cria uma ilusão que distorça o terreno dentro da área de efeito. Desta forma, uma estrada ou planície pode parecer um pântano, um monte, um abismo. Um lago pode parecer uma planície, um precipício pode parecer um rio, ou um vale pode parecer uma estrada. Essa magia persiste até que *Dissipar Magia* seja utilizada sobre a área, ou até que a duração da magia expire. Mesmo que indivíduos possam perceber a ilusão, o efeito não desaparece, e criaturas que não a percebam são afetadas por ela.

Se a ilusão envolve apenas uma pequena alteração nas condições do terreno, por exemplo, tornar uma floresta mais escura, ou uma encosta mais íngreme, os efeitos podem não ser notados pelas pessoas que estão no meio do efeito; se o resultado for drástico, como um platô ilusório cobrindo a boca de um vulcão, a ilusão será notada tão logo uma criatura seja afetada (no caso, caindo no vulcão). Quanto maior o nível de experiência do mago, maiores serão as dimensões afetadas. Por exemplo, um mago de 12º nível pode afetar um volume de 120 metros x 120 metros x 120 metros.

Os componentes materiais são uma pedra, um galho, e um pedaço de planta — uma folha de árvore ou um pouco de grama.

Tempestade Glacial

(Evocação)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: Especial

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 4

Resistência: Nenhuma

Essa magia pode ter um dos seguintes efeitos, determinado no momento de sua utilização: grandes pedras de granizo chovem por uma rodada numa área de 12 metros de diâmetro, causando 3d10 pontos de dano em todas as criaturas presentes, ou uma nevasca cai numa área de 24 metros de diâmetro durante uma rodada por nível do mago. A nevasca cega as criaturas que estejam na área de efeito e torna o chão escorregadio como neve, reduzindo a Taxa de Movimentação das criaturas em 50% e fazendo com que haja uma chance de 50% de que uma criatura que esteja se movendo escorregue e caia. A nevasca também apaga tochas e fogueiras. Essa magia cancelará *Esquentar Metal*.

Os componentes materiais dessa magia são algumas gotas de água e poeira.

Magias Arcanas

Parede Ilusória

(Ilusão/Visão)

Alcance: 30 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: 50 cm x 3 m x 3 metros

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria a ilusão de uma parede, telhado, chão, ou qualquer superfície similar, que dura até que seja desfeita. A ilusão tem uma aparência absolutamente real quando vista, mesmo que magicamente, por exemplo, pela *Visão da Verdade*, mas objetos podem atravessá-la sem problema. Quando essa magia é utilizada para esconder buracos, armadilhas e portas normais, as capacidades de detecção possuídas pelos semi-humanos e as capacidades mágicas de localização funcionam normalmente; o toque revela a natureza da ilusão, embora a ilusão não desapareça.

O componente material é um pó especial que custa 400 po e leva pelo menos quatro dias para ser preparado.

Invisibilidade Melhorada

(Ilusão/Visão)

Alcance: Toque
Duração: 4 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Essa magia é similar à *Invisibilidade*, mas esta versão permite que a criatura que a recebe ataque e lance magias normalmente e continue invisível. Entretanto, alguns sinais, como um brilho ou pequena falha, podem fazer com que criaturas observadoras percebam e ataquem o ser invisível. Estes traços só podem ser percebidos quando especificamente procurados, ou seja, depois que a criatura invisível fez sua presença ser conhecida. Ataques contra a criatura invisível sofrem uma penalidade de -4 e os testes de resistência feitos pela criatura invisível têm um bônus de +4. Criaturas que tenham mais de dez níveis ou dados de vida podem tentar ver a criatura invisível. Para tanto, elas testam sua *resistência à magia* como se tivessem dois níveis a menos.

O Refúgio Seguro de Leomund

(Alteração, Encantamento)

Alcance: 20 metros
Duração: 1d4+1 horas + 1 hora/nível
Área de Efeito: 10 metros/nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4 turnos
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao mago criar uma cabana feita de material comum na área: pedra, madeira, ou, na pior das hipóteses, sapê. A área construída da cabana tem 10 metros quadrados por nível do mago e o chão é plano, seco e limpo. Em todos os aspectos, a cabana criada parece uma cabana normal, com uma porta resistente, duas ou mais janelas com trancas e uma lareira.

Embora a cabana resista a ventos de até 120 quilômetros por hora, a cabana em si não possui nenhuma fonte de calor ou frio, e precisa ser aquecida normalmente; um calor extremo afeta adversamente os seus ocupantes. A cabana, entretanto, oferece uma segurança considerável, pois não importa o material de que ela é constituída, a estrutura sempre resiste como se fosse de pedra, inclusive à chamas, e não é afetada por projéteis normais, excluindo-se armas pesadas como catapultas, balistas ou pedras lançadas por gigantes.

As portas, janelas, e até mesmo a chaminé, são seguras contra intrusos,

sendo que as duas primeiras estão sob efeito de *Fechadura Arcana* e a chaminé é protegida por uma grade de ferro no teto, além de ser bastante estreita. Cada uma das entradas é protegida por *Alarme*, e um *Servo Invisível* é convocado para servir ao mago.

O interior da cabana contém os móveis rústicos desejados pelo mago: até oito beliches, uma mesa apoiada em cavaletes e bancos, até quatro cadeiras ou oito banquinhos, e uma escrivaninha.

Os componentes materiais são um pedaço quadrado de pedra, pó de cal, alguns grãos de areia, algumas gotas de água, e várias lascas de madeira. Deve-se adicionar os componentes materiais do *Alarme* e do *Servo Invisível* se estes benefícios são desejados: barbante, fio de prata e um pequeno sino.

Espelho Encantado

(Encantamento, Adivinhação)

Alcance: Toque
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 hora
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago pode transformar um espelho em um instrumento de observação semelhante a uma bola de cristal. Os detalhes sobre o uso deste instrumento estão descritos no Livro do Mestre sob a descrição do item mágico *bola de cristal*.

O espelho utilizado deve ser bem trabalhado, de prata de alta qualidade, muito bem polida, e custa no mínimo 1.000 po. Esse espelho não é consumido pela magia, mas os outros componentes materiais — um olho de uma ave de rapina, ácido nítrico, cobre e zinco — são consumidos.

As seguintes magias podem ser utilizadas através de *Espelho Encantado*: *Compreensão da Linguagem* (sem a necessidade do toque), *Ler Magia*, *Idiomas*, e *Infravisão*. As seguintes magias tem 5% de chance por nível do mago que as utiliza de funcionarem corretamente: *Detectar Magia*, *Detectar Maldade* (ou *Detectar Bondade*), e *Mensagem*. As chances de uma criatura perceber que está sendo observada são as mesmas da *bola de cristal*, e estão descritas no Livro do Mestre.

Metamorfose Vegetal

(Alteração)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Um cubo de 3 metros de aresta/nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada sobre criaturas de tamanho médio ou menor que queiram recebê-la, até dez criaturas por nível do mago podem ser magicamente alteradas para se parecerem com árvores de qualquer tipo. Desta forma, um grupo de criaturas pode ser alterado de forma a parecer um pomar, um jardim ou uma floresta. Além do mais, as copas das árvores podem ser atravessadas e as árvores tocadas sem que isso revele sua verdadeira natureza. Entretanto, golpes desferidos contra uma árvore causam dano na criatura disfarçada, e a árvore sangra.

Criaturas que queiram receber o efeito da magia devem estar dentro da área de efeito, e aquelas que não o desejarem não serão afetadas. As criaturas afetadas permanecem imóveis, mas percebem o ambiente à sua volta e podem ver, ouvir e sentir cheiros normalmente. A magia persiste enquanto o mago desejar ou até que *Dissipar Magia* seja utilizada com sucesso. Criaturas deixadas neste estado por longos períodos de tempo estão sujeitas a insetos, ao clima, ao fogo e outras ameaças naturais, a critério do Mestre.

Apêndice 3

Os componentes materiais são diversos pedaços de casca de árvore do tipo que as criaturas se tornarão.

Criar Itens Efêmeros (Ilusão/Visão)

Alcance: Toque
Duração: 1 hora/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite que o mago crie um item de matéria morta, de natureza vegetal — madeira, palha, corda, etc. O mago realmente remove punhados do material do Plano das Sombras e os molda no objeto desejado. O volume do item criado não pode exceder 30 centímetros cúbicos por nível do mago. O item permanece apenas pela duração da magia.

O mago precisa ter ao menos um pequeno pedaço do material em que ele deseja que o item seja constituído para utilizar esta magia — um pedaço de cordel para formar uma corda, uma lasca de madeira para criar uma porta, e assim por diante.



Pequeno Globo de Invulnerabilidade (Abjuração)

Alcance: 0
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Esfera de 1,5 metro de raio

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria um globo mágico, imóvel e brilhante, ao redor do mago, impedindo que qualquer magia dos três primeiros níveis o afetem, e o exclui da área de efeito. Isto também afeta efeitos gerados por itens mágicos e habilidades inatas. Entretanto, qualquer magia pode ser lançada de dentro para fora do *Pequeno Globo de Invulnerabilidade*, sem afetá-lo. Magias do 4º nível em diante não são afetadas pelo Globo, que, pode ser derrubado por uma *Dissipar Magia* utilizada com sucesso. O mago pode entrar e sair do *Pequeno Globo de Invulnerabilidade* sem problema algum. Ele não cancela magias, a não ser que estas sejam lançadas através dele, de fora para dentro. Se um mago utiliza *Reflexos* do lado externo, e então entra nele, as imagens desaparecerão, reaparecendo apenas se o mago sair do *Pequeno Globo de Invulnerabilidade*. Da mesma maneira, um mago que estivesse na área de *Luz* ainda receberia iluminação suficiente para poder ver o exterior, mesmo que o interior do *Pequeno Globo de Invulnerabilidade* ficasse escuro: ele não anula a magia, apenas reduz a sua área. O componente material é uma conta de vidro ou de cristal, que se quebra quando a magia acaba.

Convocar Criaturas II (Conjuração/Convocação)

Alcance: 40 metros
Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Essa magia é muito semelhante à magia de 3º nível *Convocar Criaturas I*, embora *Convocar Criaturas II* convoque 1d6 monstros de 2º nível. Os monstros aparecem na área de alcance da magia, em qualquer posição determinada pelo mago. Eles atacam os oponentes do mago da melhor maneira que puderem, até que lhes seja ordenado o contrário, a duração da magia expire, ou os monstros morram. Essas criaturas não fazem teste de moral, e desaparecem quando mortas. Se não houver oponentes para combater, executam outros serviços para o mago, se ele puder se comunicar eficientemente e as ordens forem executáveis.

Os componentes materiais são uma sacola pequena, e uma minúscula vela, que não precisa estar acesa.

A Esfera Resiliente de Otiluke (Alteração, Evocação)

Alcance: 20 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 30 cm de diâmetro/nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Anula

Quando *A Esfera Resiliente de Otiluke* é utilizada, ela cria um globo cintilante de energia que envolve uma criatura — desde que o receptor seja suficientemente pequeno para ser contido nele e falhe em um teste de resistência à magia. *A Esfera* prende a criatura pela duração da magia, e é invulnerável a quase tudo, com exceção de: *Bastão do Cancelamento*, *Varinha da Anulação*, *Desintegração* ou *Dissipar Magia*. A utilização de qualquer um destes efeitos a destrói, mas não afeta a criatura que estava presa nela. Nada pode atravessá-la, embora a criatura presa possa

Magias Arcanas

respirar normalmente. A vítima pode se debater, mas isso só faz com que a *Esfera* se mova. O globo pode ser movido por pessoas em seu exterior ou (menos eficientemente) pela criatura dentro dele.

Os componentes materiais são um hemisfério feito de diamante (ou outra pedra preciosa tão dura e transparente) e um hemisfério de goma arábica, que se encaixam.

Assassino Fantasmagórico

(Ilusão/Visão)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 4
Resistência: Especial

Com a utilização dessa magia, o mago cria uma ilusão que representa o maior medo da vítima. O mago consegue reunir os medos do inconsciente da vítima em uma ilusão visível para o receptor da magia. Apenas a criatura afetada pode ver o *Assassino Fantasmagórico*, e o mago pode ver apenas uma figura sombria. Outras criaturas nada vêem. Se o *Assassino Fantasmagórico* acertar um ataque na vítima, ele a mata de medo imediatamente. O *Assassino Fantasmagórico* ataca como se fosse um monstro de 4 DV, mas é invulnerável a qualquer ataque e atravessa quaisquer barreiras, pois só existe na mente da vítima.

As únicas defesas possíveis contra *Assassino Fantasmagórico* são desacreditar a ilusão, o que pode ser tentado uma única vez, ou então deixar o mago que lançou *Assassino Fantasmagórico* inconsciente, ainda que matando-o. Para desacreditar *Assassino Fantasmagórico*, a vítima deve testar sua Inteligência, com uma penalidade de -1 para cada quatro níveis de experiência do mago que o lançou. Alguns modificadores especiais são aplicados a esse teste:

Condição

A vítima está surpresa
A vítima já foi atacada por essa magia anteriormente
A vítima é ilusionista
A vítima está usando um *Elmo de Telepatia*

Modificador

-2
+1
+2
+3

A proteção à magia de uma criatura, se houver, deve ser testada primeiro no momento do lançamento do *Assassino*, como forma de descobrir se a ilusão chega a funcionar. Bônus contra medo e ajustes de Sabedoria também devem ser aplicados nesse teste.

Caso a vítima esteja usando um *Elmo de Telepatia* ou consiga resistir, ela pode fazer com que a magia se volte contra o mago, que deve obter sucesso em seu teste de Inteligência para evitar o ataque do *Assassino Fantasmagórico* e os possíveis resultados.

Se a vítima ignorar o *Assassino Fantasmagórico* para tentar outras ações, como, por exemplo, atacar o mago, o *Assassino* pode, a critério do Mestre, ganhar bônus de ataque, devido a um posicionamento mais favorável. Magias como *Manto de Bravura* e *Remover Medo*, utilizadas após a criação do *Assassino Fantasmagórico* dão direito a um outro teste de Inteligência.

Ampliar

Plantas (Alteração)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: Uma área de 3 metros de lado/nível

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada, o mago faz com que a vegetação normal

cresça, enrole-se e prenda-se de modo a formar um matagal que as criaturas precisam desbravar e que só pode ser atravessado à força, efetivamente reduzindo a Taxa de Movimentação para 1 (ou 2, se as criaturas forem de tamanho grande ou maior). A área precisa conter arbustos e árvores para que a magia seja eficiente. Arbustos, carrapichos, raízes, árvores, cipós, galhos e folhas crescem e engrossam até formar uma barreira. A área afetada é um retângulo que tem 3 metros de lado para cada nível de experiência do mago. Desta forma, um mago de 8º nível pode afetar um retângulo de 24 metros x 24 metros, ou de 48 metros x 12 metros ou de 96 metros x 6 metros ou ainda 192 metros x 3 metros. Geralmente, em cada planta, aumenta-se mais a espessura de galhos e das raízes que propriamente a altura. Essa magia é permanente, mas as plantas ainda podem ser removidas por trabalho, fogo, ou *Dissipar Magia*.

Metamorfose

(Alteração)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: Uma criatura

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Anula

Metamorfose é uma magia poderosa, que altera completamente a forma e a capacidade física de uma criatura, afetando também, possivelmente, a sua mentalidade e personalidade. Claro que se uma criatura de Inteligência baixa for transformada em uma de grande Inteligência, ela não ganhará sapiência no processo, nem criaturas inteligentes perderão Inteligência ao trocarem de forma. Caso uma criatura altamente inteligente seja transformada em uma de Inteligência consideravelmente menor, o resultado será uma mais inteligente do que devia ser. A criatura transmutada precisa passar por um teste de colapso para certificar-se que seu corpo suportou a mudança — falhar significa morrer — e precisa fazer um teste especial de Inteligência para ver se conseguiu manter a personalidade, como será explicado abaixo.

A criatura transmutada adquire a forma e as habilidades físicas da criatura em que foi transformada, embora mantenha a própria mente. Entre as características adquiridas incluem-se a Classe de Armadura (devido à dureza da pele, mas não devido à velocidade, nem a resistências mágicas), formas de movimento (como nadar, voar, escavar, mas não capacidades mágicas como teleportação) e rotinas de ataque (garras, rabadas, mordidas, mas não petrificação, Sopro-de-Dragão, etc). Os pontos de vida e os valores de resistência permanecem os mesmos, anteriores à transformação. Transmorfo naturais, como lobisomens, duplos e druidas de alto nível são afetados por apenas uma rodada, e depois podem voltar à forma natural. Formas incorpóreas não podem ser assumidas.

Se a criatura transformada for morta, ela volta para a sua forma verdadeira, mas permanece morta. Classes e níveis não dependem da forma, então é impossível para o mago transformar alguém em um ladrão de 15º nível, por exemplo. Da mesma maneira é impossível determinar características através desta magia tentando, por exemplo, aumentar a Força do paladino do grupo para 19.

Quando a transformação ocorre, os equipamentos da criatura (se houver) moldam-se à nova forma. Em campanhas particularmente difíceis, o Mestre pode permitir que itens de proteção continuem funcionando. A criatura mantém suas habilidades mentais, incluindo utilização de magia, se a nova forma permitir a utilização dos componentes verbais e gestuais. Criaturas desacostumadas à nova forma podem sofrer penalidades (por exemplo, -2 nas jogadas de ataque) até treinarem o suficiente, a critério do Mestre.

Quando a mutação física acontece, há uma chance básica de 100% de que a personalidade e a mentalidade da criatura tornem-se as da nova

Apêndice 3

forma, ou seja, 20 ou menos em 1d20. Para cada ponto de Inteligência que a criatura possui, subtraia 1 deste valor. Adicionalmente, cada dado de vida de diferença entre a forma original e a nova forma adiciona ou subtrai 1 desta chance. Se a forma assumida tiver mais DV que a forma original, deve-se somar a diferença ao número necessário; se tiver menos, deve-se subtrair. O teste repete-se diariamente, até que ocorra a perda da personalidade.

Quando a criatura perde a personalidade, ela efetivamente transforma-se na criatura, cuja forma foi assumida, e passa ao controle do Mestre até que sua mente seja recuperada por um *Desejo* ou magia similar. Quando essa mudança de personalidade acontece, a criatura recebe todas as capacidades físicas e mágicas da forma assumida.

Exemplo: Um orc de 1 DV e 8 de Inteligência é transformado em um dragão branco, de 6 DV. Sua chance de perder a personalidade é de 85%, ou seja, ele perde a personalidade se tirar 17 ou menos num d20. $(20 - 8 \text{ de Inteligência} + 5 \text{ da diferença de DV } [6 - 1] = 17)$. Nesse caso ele se torna um dragão branco em todos os aspectos, tendo inclusive o Sopro-de-Dragão. Senão, ele continua sendo um orc em corpo de dragão, mas não pode usar as habilidades especiais, e continua sabendo o que sabia como orc.

O mago pode utilizar a *Dissipar Magia* para fazer com que a criatura volte à forma original, mas um teste de colapso será necessário. Criaturas que perderam a personalidade e voltaram à forma original, mantêm a personalidade adquirida. No exemplo acima, se o orc fosse transformado em dragão, perdesse a sua personalidade, e voltasse a ser um orc, ele acreditaria firmemente ser um dragão transformado em orc. Seus companheiros provavelmente o tomariam por louco.

O componente material é um casulo.

Metamorfoscar-se

(Alteração)

Alcance: 0
Duração: 2 turnos/nível
Área de Efeito: O mago

Componentes: V
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago pode assumir qualquer forma, com exceção das incorpóreas. A nova aparência pode ser pequena como um roxinol ou grande como um hipopótamo. Além disso, o mago adquire a maneira de locomoção e respiração da criatura. Não é necessário um teste de colapso. A magia não concede ao mago as formas especiais de ataque e locomoção da criatura, nem as suas habilidades mágicas, nem corre o risco de perder a personalidade.

Quando a transformação ocorre, os equipamentos da criatura (se houver) moldam-se à nova forma. Em campanhas particularmente difíceis, o Mestre pode permitir que itens de proteção continuem funcionando. O mago mantém suas habilidades mentais, incluindo utilização de magia, se a nova forma permitir a utilização dos componentes verbais e gestuais. Criaturas desacostumadas à nova forma podem sofrer penalidades (por exemplo, -2 nas jogadas de ataque) até treinarem o suficiente, a critério do Mestre.

Dessa maneira, um mago transformado em coruja poderia voar, mas sua visão continuaria humana; se fosse uma *Gosma Negra* poderia passar sob portas e andaria pelo teto, mas não teria o ataque especial de ácido que a *Gosma Negra* possui. Naturalmente o mago ganha força suficiente para poder se mover na nova forma. O mago pode transformar-se enquanto a magia estiver em efeito, cada mudança levando uma rodada. Ele mantém os seus próprios pontos de vida, valores de resistência e TACO, e pode encerrar a magia quando quiser, retornando, então, à sua própria forma e recuperando 1d12 pontos de vida. O retorno ocorre também quando morre ou quando *Dissipar Magia* é utilizada sobre ele, mas não recupera pontos de vida nesses casos.

Padrão Prismático

(Alteração, Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: Cubo de 10 metros de aresta

Componentes: G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Anula

Através dessa magia, o mago cria um padrão de cores cintilantes, muito semelhante a um caleidoscópio. Qualquer criatura que esteja dentro da área de efeito ficará fascinada, olhando atentamente para os desenhos formados pelas cores do arco-íris, enquanto o efeito durar, caso falhe num teste de resistência à magia. A magia pode cativar, no máximo, 24 DV de monstros - vinte e quatro criaturas de 1 DV; ou doze criaturas de 2 DV; ou uma criatura de 10 DV + uma de 14 DV, ou qualquer combinação possível, que não passe do limite de 24 DV.

Um ataque que cause dano em uma criatura que esteja sob efeito desta magia a liberta imediatamente. Criaturas que são impedidas de observar os desenhos ou removidas da área, insistem em tentar seguir as cores. Depois que a magia foi lançada, o mago precisa apenas apontar numa direção para fazer com que os desenhos movam-se lentamente para ela, a 10 metros por rodada. A magia funciona sem a concentração do mago por 1d3 rodadas. Todas as criaturas afetadas seguem o arco-íris de cores. Se o arco-íris leva as criaturas para uma área perigosa (um poço de lava, ou um abismo), a resistência deve ser testada novamente. Se a visão das criaturas for completamente bloqueada (como *Obscurecimento*, por exemplo), a magia é cancelada.

O mago não precisa pronunciar sequer uma palavra para lançar esta magia, mas ele deve executar os gestos apropriados, segurando um prisma de cristal e o componente material, que é tóxico.

O Realce Mnemônico de Rary

(Alteração)

Alcance: 0
Duração: 1 dia
Área de Efeito: O mago

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago é capaz de memorizar ou manter na memória três círculos de magias (três magias de 1º círculo, ou uma magia do 1º círculo e uma do 2º, ou uma magia do 3º círculo). O mago tem duas opções:

A) Memorizar mais magias. Esta opção é posta em prática quando esta magia é utilizada. Em seguida, o mago deve memorizar normalmente as magias extras (lembre-se de que isto leva meia hora). O mago precisa dos componentes materiais para utilizá-las.

B) Reter na memória a magia utilizada na rodada imediatamente anterior ao lançamento do *Realce Mnemônico*. Na rodada seguinte, após ter utilizado uma magia de até 3 círculo, o mago pode lançar imediatamente em seguida *Realce Mnemônico* (e isso demora dez rodadas - um turno). Isto faz com que a magia utilizada retorne à memória do mago.

Os componentes materiais são um pedaço de barbante, uma placa de marfim, que custa pelo menos 100 po, e uma tinta feita da mistura da tinta de polvo com sangue de dragão negro ou com suco gástrico de uma *Lesma Gigante*.

Magias Arcanas

Remover Maldição

(Abjuração)

Reversível

Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 4
Resistência: Especial

Ao utilizar essa magia, o mago é normalmente capaz de remover uma maldição — seja de uma pessoa, um objeto ou na forma de uma presença maligna. *Remover Maldição* não afeta uma espada ou um escudo amaldiçoado, por exemplo, embora ela geralmente permita que uma pessoa atormentada por um item amaldiçoado se livre dele. Certas maldições não podem ser removidas com essa magia, a não ser que ela seja lançada por um mago de um determinado nível, e algumas maldições não podem ser removidas por mago algum. Um mago de 12º nível ou maior pode lançar essa magia para curar licantropia, bastando utilizá-la na forma animal da criatura afetada. Ela testa a *resistência à magia* e, se obtiver sucesso, *Remover Maldição* falhará e o mago não poderá tentar novamente até subir um nível de experiência. O reverso da magia, *Provocar Maldição*, não é permanente: dura um turno por nível de experiência do mago que o lançou. *Provocar Maldição* causa os seguintes efeitos, que devem ser sorteados em 1d100:

Resultado
no d100

Efeito

- | | |
|---------|--|
| 1 - 50 | Uma das características da criatura é reduzida para 3 (determine aleatoriamente) |
| 51 - 75 | As jogadas de ataque e os testes de resistência da criatura têm uma penalidade de -4 |
| 76 - 00 | A criatura afetada tem 50% de chance por turno de soltar o que quer que esteja carregando (ou simplesmente não fazer coisa alguma, se não estiver usando ferramenta) |

O mago pode criar sua própria maldição, que deve ser tão poderosa quanto as sugeridas aqui (a decisão final cabe ao Mestre). A vítima de *Provocar Maldições* precisa ser tocada. Depois de tocada, poderá ainda testar sua *resistência à magia*. Se obtiver sucesso, a magia é cancelada. Uma maldição não pode ser removida com *Dissipar Magia*.

Monstros de Sombra

(Ilusão/Visão)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Cubo de 6 metros de aresta

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 4
Resistência: Especial

Um mago utilizando *Monstros de Sombra* consegue puxar matéria do Plano das Sombras e usá-la para dar forma à ilusões quase reais de um ou mais monstros. O total dos dados de vida dos monstros não pode exceder o nível de experiência do mago, de modo que um mago de 10º nível pode criar um monstro de 10 DV, ou dois monstros de 5 DV, etc. Todos os monstros criados por essa magia devem ser do mesmo tipo. Os pontos de vida desses monstros são, na verdade, 20% dos pontos de vida que monstros reais do mesmo tipo teriam. Para determinar, calcule normalmente os pontos de vida dos monstros e multiplique os resultados por 0,2. Qualquer resultado abaixo de 0,4 deve ser ignorado — o monstro não foi criado. Arredonde para baixo se o valor decimal for menor que 4 e para cima se for maior ou igual a 4. Exemplo: Uma criatura teria 7 pontos de vida. *Monstros de Sombra* dela teria (7 x 0,2)

1,4 pontos de vida que arredondado para cima — a casa decimal é 4 — o deixaria com 2 pontos de vida. Se a criatura tivesse 1 ponto de vida, o seu *Monstro de Sombra* teria (1 x 0,2) 0,2 pontos de vida, que seria arredondado para 0 — o monstro não foi criado. Criaturas que vêm *Monstros de Sombra* podem tentar desacreditá-los, embora a tentativa tenha uma penalidade de -2. *Monstros de Sombra* comportam-se como os monstros reais no que diz respeito à Classe de Armadura e formas de ataque. Aqueles que acreditam que *Monstros de Sombra* são reais sofrem dano completo dos seus ataques. Formas de ataque especiais, como petrificação ou *Drenar Energia*, não chegam a acontecer realmente, mas a criatura que sofreu o ataque vai reagir como se ele houvesse sido verdadeiro, até perceber que os monstros não passavam de ilusões (e ficará imóvel, no caso da petrificação, por exemplo).

Criaturas que obtiverem sucesso em desacreditar vêm *Monstros de Sombra* como imagens quase transparentes dos monstros duplicados, sobrepostas a formas sombrias. Essas formas tem CA 10 e fazem apenas 20% do dano normal (garras, mordidas, armas, etc.), arredondando para baixo frações menores que 0,4, da mesma maneira utilizada para os pontos de vida.

Exemplo: Um grifo criado com essa magia ataca uma criatura que sabe que ele é uma ilusão. O monstro ataca com a TACO de um monstro de 7 DV, e acerta os seus três ataques, das duas garras e do bico. Os danos provocados são 4, 2 e 11, sendo que a criatura recebe apenas 4 pontos de dano. (4 x 0,2 = 0,8 que é arredondado para 1; 2 x 0,2 = 0,4 que é arredondado para 1; e 11 x 0,2 = 2,2 que é arredondado para 2. Como 1 + 1 + 2 = 4, a criatura sofre 4 pontos de dano.)

Grito

(Evocação)

Alcance: 0
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Cone de 3 m por 10 metros

Componentes: V, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Especial

Essa magia confere ao mago tremendos poderes vocais. O mago pode emitir um som de estourar os tímpanos, que tem a sua área de efeito principal num cone que parte da boca do mago e estende-se até 10 metros de distância, ampliando-se até ter 3 metros de diâmetro. Qualquer criatura dentro dessa área ficará surda por 2d6 rodadas e sofrerá 2d6 pontos de dano. Um sucesso em um *teste de resistência à magia* evita a surdez e reduz o dano à metade. Qualquer objeto frágil, especialmente de cristal, que esteja nesta área é despedaçado por essa magia. Se o objeto estiver sendo carregado por uma criatura, ele recebe o *teste de resistência* dessa criatura — se a criatura obteve sucesso em seu teste, o objeto não é destruído. Criaturas surdas têm uma penalidade de -1 nos *testes de surpresa*, e se tentarem lançar magias com componentes verbais têm 20% de chance de falhar.

Grito não pode penetrar a Magia Divina de 2º círculo *Silêncio*, 4,5 metros de raio. Essa magia só pode ser utilizada uma vez por dia, ou o mago ficará permanentemente surdo.

Os componentes materiais são uma gota de mel, uma gota de ácido cítrico e um cone feito do chifre de um touro ou de um carneiro.

Névoa Sólida

(Alteração)

Alcance: 30 metros
Duração: 2d4 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Um volume de 6 x 3 x 3 metros/nível do mago

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago cria uma nuvem de vapor semelhante

Apêndice 3

à criada pela Magia Arcana de 1º círculo *Muralha de Névoa*. O mago pode criar menos vapor se desejar, contanto que cada aresta tenha no mínimo 3 metros. A nuvem obscurece a visão além de meio metro, tanto normal como *Infravisão*. Entretanto, ao contrário de uma nuvem normal, qualquer criatura que tente atravessar esta nuvem progride à uma razão de 30 centímetros por rodada para cada ponto de *Movimentação* que possuir, e esta nuvem só pode ser dispersa por um vento muito forte, a *Lufada de Vento* não a afeta. *Bola de Fogo*, *Coluna de Chamas* ou *Muralha de Fogo* podem queimar a nuvem em uma rodada. Os componentes materiais são um punhado de ervilhas secas e pulverizadas misturadas à pó de mocho.

Pele Rochosa

(Alteração)

Alcance: Toque	Componentes: V, G, M
Duração: Especial	Tempo de Execução: 1
Área de Efeito: Uma criatura	Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada, ela confere ao receptor uma imunidade quase total a ataques físicos, sejam armas, garras, dentes, projéteis — tanto faz. Mesmo uma *Espada Cortante* não pode afetar uma criatura que esteja sob efeito dessa magia, nem uma pedra lançada por um gigante, nem uma mordida de cobra, etc. Entretanto, ataques mágicos como *Bola de Fogo*, *Dardos Místicos*, *Relâmpago* e similares, funcionam normalmente sobre o receptor. Essa magia bloqueia 1d4 ataques, mais um ataque para cada dois níveis de experiência que o mago que lançou a magia possui. Por ataque entende-se qualquer ataque sofrido pela criatura, não importando se acertou, nem se foi físico ou mágico. Por exemplo, *Pele Rochosa* lançado por um mago de 9º nível protegeria o receptor de 1d4 + 4 ataques. Um grifo que atacasse o receptor reduziria a proteção em três a cada rodada. Quatro dardos criados pela magia *Dardos Místicos* cancelariam quatro proteções concedidas pela *Pele Rochosa*, além de causarem dano normalmente.

Os componentes materiais são pó de diamante e granito aspergidos sobre a pele do receptor.

Abandono

(Alteração, Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros/nível	Componentes: V, G, M
Duração: Uma hora/nível	Tempo de Execução: 4
Área de Efeito: 3 metros de raio/nível	Resistência: Nenhuma

Ao utilizar essa magia, o mago faz com que a área de efeito pareça ter sido abandonada há tempos. Aqueles que observam a área, vêem pó no chão, teias de aranha, sujeira e outras características típicas de um local abandonado há anos. Se entrarem na área de efeito, as vítimas parecem deixar pegadas, arrancar teias de aranha, etc. A não ser que elas entrem em contato com um objeto escondido pela magia, o lugar continuará parecendo vazio. Apenas esbarrar num objeto tornado invisível não faz com que a magia *Abandono* seja perturbada. Apenas um contato direto com um objeto dá uma chance de perceber que as coisas não são o que parecem.

Se um contato desse tipo acontecer, as criaturas pensarão primeiro que o objeto está invisível. Apenas diversos contatos desse tipo permitem uma chance de anular a magia. Nesse caso, as criaturas tem direito a um teste de resistência à magia. Um sucesso cancela a magia e uma falha faz com que as criaturas pensem que os objetos foram tornados invisíveis. *Dissipar Magia* cancela a magia de forma que a área toda possa ser vista. *Visão da Verdade*, *Gema da Visão* e efeitos similares

conseguem penetrar a ilusão, mas *Detectar Invisibilidade* não consegue. Embora essa magia seja uma combinação muito poderosa de *Invisibilidade* com ilusão, ela não funciona em criaturas vivas. Seres vivos não são tornados invisíveis, mas sua presença também não interfere com a magia.

O mago precisa ter um pedaço de seda negra da melhor qualidade para lançar essa magia, que deve valer pelo menos 100 po e é consumido por ela.

Muralha de Fogo

(Evocação)

Alcance: 60 metros	Componentes: V, G, M
Duração: Especial	Tempo de Execução: 4
Área de Efeito: Especial	Resistência: Nenhuma

Essa magia cria uma cortina de fogo brilhante, violeta ou vermelho-azulado. O mago pode optar por criar uma parede opaca de chamas na forma de um quadrado de 6 metros de lado por nível, ou um anel de chamas com um raio de 3 + 1,5 metros para cada dois níveis do mago. Em qualquer uma das formas, as chamas têm 6 metros de altura e devem ser verticais. Um dos lados (o de dentro ou o de fora) lança jatos de calor, que provocam 2d4 pontos de dano por calor nas criaturas a até 3 metros e 1d4 pontos de dano nas criaturas distantes até 6 metros. Além disso, as chamas infligem 2d6 pontos de dano, mais um ponto de dano por nível do mago em qualquer criatura que ousar atravessá-las. Criaturas particularmente sensíveis ao calor podem sofrer danos maiores e mortos-vivos sempre sofrem o dobro do dano. Note que tentar lançar *Muralha de Fogo* sobre uma criatura é difícil, tendo a criatura, nesse caso, o direito a um teste de resistência à magia. Se tiver sucesso, a magia foi evitada. Sua direção e velocidade de movimento determinam de que lado das chamas ela foi parar. As chamas duram enquanto o mago estiver concentrado; caso não queira se concentrar, as chamas duram uma rodada por nível de sua experiência. O componente material é fósforo.

Muralha de Gelo

(Evocação)

Alcance: 10 metros/nível	Componentes: V, G, M
Duração: 1 turno/nível	Tempo de Execução: 4
Área de Efeito: Especial	Resistência: Nenhuma

Essa magia pode ser lançada de três formas: um plano estacionário de gelo, um hemisfério ou uma folha horizontal de gelo que cai sobre criaturas como uma tempestade de gelo.

A) *Plano de gelo*: Quando essa magia é lançada, uma muralha de gelo extremamente resistente é criada. Ela é basicamente defensiva e impede perseguições ou atitudes similares. A *Muralha* tem 3 centímetros de espessura por nível do mago, que pode criar um quadrado de 3 x 3 metros a cada nível que possuir. Uma criatura que tentar atravessar o gelo quebrando-o, sofrerá 2 pontos de dano para cada 3 centímetros que quebrar. Criaturas sensíveis ao frio sofrem 3 pontos de dano a cada 3 centímetros, e criaturas habituadas a um frio extremo sofrem apenas 1 ponto de dano a cada 3 centímetros de espessura da muralha.

B) *Hemisfério*: Essa magia cria um hemisfério de gelo, cujo raio é de 90 centímetros, mais 30 centímetros por nível do mago, de forma que um mago de 7º nível criaria um hemisfério de 3 metros de raio. Esse hemisfério dura até ser quebrado, derretido, ou desfeito por *Dissipar Magia*. Note que é possível, embora difícil, aprisionar uma criatura dentro do hemisfério.

Magias Arcanas

C) *Folha de Gelo*: Essa magia cria uma camada horizontal de gelo no ar, que cai provocando 3d10 pontos de dano nas criaturas que estejam abaixo. A camada cobre um quadrado de 3 metros de lado para cada nível do mago, de forma que um mago de 10º nível cobriria dez quadrados de 3 metros de lado, o que poderia ter a dimensão de 30 x 3 metros, 15 x 6 metros e assim por diante.

Muralha de Gelo não pode se formar numa área onde existam criaturas ou objetos: a superfície do local onde ela será criada deve ser livre e plana. Fogo mágico, como o criado pelas *Bola de Fogo* ou pelo fogo de um dragão, derrete *Muralha de Gelo* em uma rodada, criando uma nuvem de vapor que dura um turno. Chamas mais fracas ou não-mágicas não interferem no derretimento do gelo.

O componente material é um pequeno pedaço de cristal de quartzo ou similar.

Olho Arcano

(Alteração)

Alcance: 0

Duração: 1 rodada/nível

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 turno

Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago cria um olho invisível que lhe transmitirá informações visuais. O olho viaja a uma velocidade de 10 metros por rodada, observando a área da mesma forma que um humano observaria, olhando primariamente para o chão, ou viaja a 3 metros por rodada, caso examine o teto e as paredes além do chão. O olho pode ver com *Infravisão* a até 3 metros de distância, e com visão normal a até 20 metros em áreas claramente iluminadas. O olho pode viajar em qualquer direção enquanto a magia durar; tem substância e uma forma que pode ser detectada magicamente (*Detectar Invisibilidade*, por exemplo). Barreiras sólidas impedem a passagem do *Olho Arcano*, embora ele possa passar por frestas de até 3 centímetros de diâmetro. Enxergar usando o *Olho Arcano* requer concentração da parte do mago. Se ele perder a concentração, a magia não é cancelada. O *Olho* simplesmente fica inerte, até que o mago concentre-se novamente, caso a duração da magia o permita. Os poderes do *Olho* não podem ser melhorados por magias. O mago está sujeito a *ataques visuais* dirigidos ao *Olho*. *Dissipar Magia*, usada no *Olho* ou no mago, pode cancelar essa magia normalmente. Com respeito à escuridão e cegueira, o *Olho Arcano* é considerado um órgão extra-sensorial do mago.

O componente material é um punhado de pêlos de morcego.

Magias Arcanas do 5º Círculo

Ilusão Independente

(Ilusão/Visão)

Alcance: 60 metros + 10 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Área de Efeito: 1 cubo de 12 metros de aresta +1 cubo de 3 metros de aresta/nível

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Resistência: Especial

Essa magia é essencialmente uma *Força Espectral* que funciona de acordo com um programa predeterminado (similar à *Ilusão Programada*). Portanto, o mago não precisa se concentrar no efeito depois da fórmula ter sido executada, uma vez que o programa se inicia e, a partir daí, continua sem necessidade de supervisão. A *Ilusão* possui componentes visuais, auditivos, olfativos e térmicos. Um observador tentando não acreditar em seu efeito, terá que passar por um *teste de resistência* contra magias. Se um personagem bem-sucedido no *teste* denunciar a *Ilusão* a outros observadores, cada um deles também precisará a fazer o *teste de resistência*, com bônus de +4.

Os componentes materiais são um pouco de lã e vários grãos de areia.

Ar Líquido

(Alteração)

Alcance: 0

Duração: 1 turno/nível

Área de Efeito: Esfera de raio 3 metros ou hemisfério de raio 5 metros

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 5

Resistência: Nenhuma

Ar Líquido transforma um líquido normal, como água ou soluções baseadas em água, em uma substância menos densa e respirável. Se o mago desejar ir a algum lugar oculto por uma massa de águas, ele terá que entrar na água, executar a magia e, então, afundar em um globo de água borbulhante. O mago e quaisquer personagens dentro da área de efeito podem se mover livremente, e respirar como se a água borbulhante fosse ar. O globo é centrado no mago, e se move com ele. Seres que respiram água evitam a esfera de água respirável, embora criaturas inteligentes possam penetrá-la, desde que sejam capazes de se mover por outros meios além da natação. Nenhuma criatura que respire água conseguirá fazê-lo em uma área afetada pelo *Ar Líquido*. Seu efeito pode ser ativado por uma única palavra, portanto ele pode ser formulado dentro d'água. A magia não filtra, ou remove, partículas sólidas de matéria. O componente material da magia é um punhado de sais alcalinos ou de bromo.

Ampliar Animais

(Alteração)

Reversível

Alcance: 60 metros

Duração: 1 rodada/nível

Área de Efeito: Até oito animais em um cubo de 5 metros de lado

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 5

Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é formulada, o mago faz com que todos os animais escolhidos (num máximo de oito) dentro da área de efeito dobrem de tamanho. O crescimento também dobra o número dos dados de vida

Apêndice 3

(melhorando as jogadas de ataque) e o dano causado em combate. O efeito dura uma rodada para cada nível de experiência do mago que o produziu. Apenas animais naturais, incluindo formas gigantes, podem ser afetados por essa magia.

O inverso, *Encolher Animais*, reduz pela metade o tamanho da criatura, bem como os seus dados de vida, dano de ataque, etc.

O componente material de ambas as versões da magia é um pouco de pó de osso.

Animar os Mortos (Necromancia)

Alcance: 10 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5 rodadas
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria os tipos mais fracos de mortos-vivos — esqueletos e zumbis — geralmente a partir dos ossos ou corpos de seres humanos, semi-humanos ou humanoides mortos. A magia anima os restos mortais, e faz com que eles obedeçam a comandos verbais simples. Os esqueletos ou zumbis podem seguir o mago, permanecer na área e atacar qualquer criatura (ou apenas um tipo específico de criatura) que entre no local, etc. Os mortos-vivos permanecem animados até que sejam destruídos em combate, ou atingidos pelo *poder da fé* de um clérigo; a magia não pode ser dissipada. (Veja *Dissipar Magia*.) Os seguintes tipos de criaturas mortas podem ser animadas:

A) Humanos, semi-humanos e humanoides com um dado de vida: O mago pode animar um esqueleto por nível de experiência, ou um zumbi a cada dois níveis. Os níveis de experiência do morto, caso existam, são ignorados; o corpo de um guerreiro de 9º nível é animado como um zumbi de 2 dados de vida, sem os poderes especiais de raça ou classe.

B) Criaturas com mais de um dado de vida: O número de mortos-vivos animados é determinado pelos dados de vida do monstro (o total de dados de vida não pode ultrapassar o nível do mago). Esqueletos têm os dados de vida da criatura original, enquanto zumbis têm 1 dado de vida a mais. Portanto, um mago de 12º nível poderia animar quatro gnolls zumbis ($4 \times [2+1 \text{ dado de vida}] = 12$), ou um único esqueleto de gigante do fogo. Tais mortos-vivos não têm os poderes que possuíam em vida.

C) Criaturas com menos de 1 dado de vida: O mago pode animar dois esqueletos ou um zumbi por nível. As criaturas mantêm os dados de vida normais como esqueletos, ou recebem um dado a mais como zumbis. Clérigos ganham um bônus de +1 para afugentar ou destruir estes mortos-vivos com o *poder da fé*.

A magia presume que os corpos ou ossos estejam disponíveis e razoavelmente intactos (os restos de esqueletos ou zumbis destruídos em combate dificilmente cumprirão este requisito!).

Os componentes materiais são uma gota de sangue e um pouco de pó ou caco de osso para completar a magia. Utilizá-la não é uma boa ação, e apenas magos malignos se valem dela com frequência.

Repulsão

(Abjuração, Alteração)

Reversível

Alcance: 10 metros
Duração: Permanente, até ser dissipada
Área de Efeito: No máximo um cubo de 3 metros de lado

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Especial

Através dessa magia, o mago produz uma repulsão natural entre o objeto afetado e todos os outros seres vivos, exceto ele mesmo. Qualquer criatura tentando tocar o objeto afetado é repelida (não consegue se aproximar mais que meio metro), ou repele o item, dependendo da massa relativa dos dois (um halfling tentando tocar um baú de ferro seria arremessado para trás, mas o baú seria repelido por uma criatura gigantesca). O componente material é uma agulha magnetizada. A magia não pode ser lançada sobre seres vivos; qualquer tentativa de usar *Repulsão* sobre os trajes ou posses de um ser vivo lhe dá direito a um teste de resistência à magia. O inverso, *Atração*, usa o mesmo componente material, e provoca uma atração natural entre o objeto afetado e todas as coisas vivas. Uma criatura é puxada em direção ao objeto se for menor que ele, ou o objeto desliza na direção da criatura se ela for maior. Um teste de dobrar barras deve ser feito com sucesso para remover o objeto encantado, uma vez que ele tenha aderido a outro item ou criatura.

A Mão Interposta de Bigby (Evocação)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

A *Mão Interposta de Bigby* é uma mão mágica, cujo tamanho pode variar do humano ao abissal, e que surge entre o mago e um oponente. Essa mão etérea passa a mover-se para permanecer entre os dois, a despeito do que o mago faça ou de como o oponente tente se desviar dela. Nem invisibilidade ou metamorfose enganam a mão, uma vez que o mago tenha definido o adversário. Este efeito não persegue um oponente, e nem se move para mais de três metros de distância do mago. O tamanho da mão é determinado pelo mago, e pode ser aproximadamente humano (1,5 metro) ou atingir proporções titânicas (8 metros). Ela dá cobertura ao mago contra o inimigo selecionado, com todos os modificadores de combate aplicáveis, e tem tantos pontos de vida quanto o mago em estado normal. Além disso, a CA da mão é 0. Qualquer criatura com menos de 1.000 quilos que tente passar através do efeito terá sua movimentação reduzida à metade da normal. Se o adversário original for morto, o mago pode designar um novo oponente para a mão. O mago pode anular a magia a qualquer momento. O componente material é uma luva mágica.

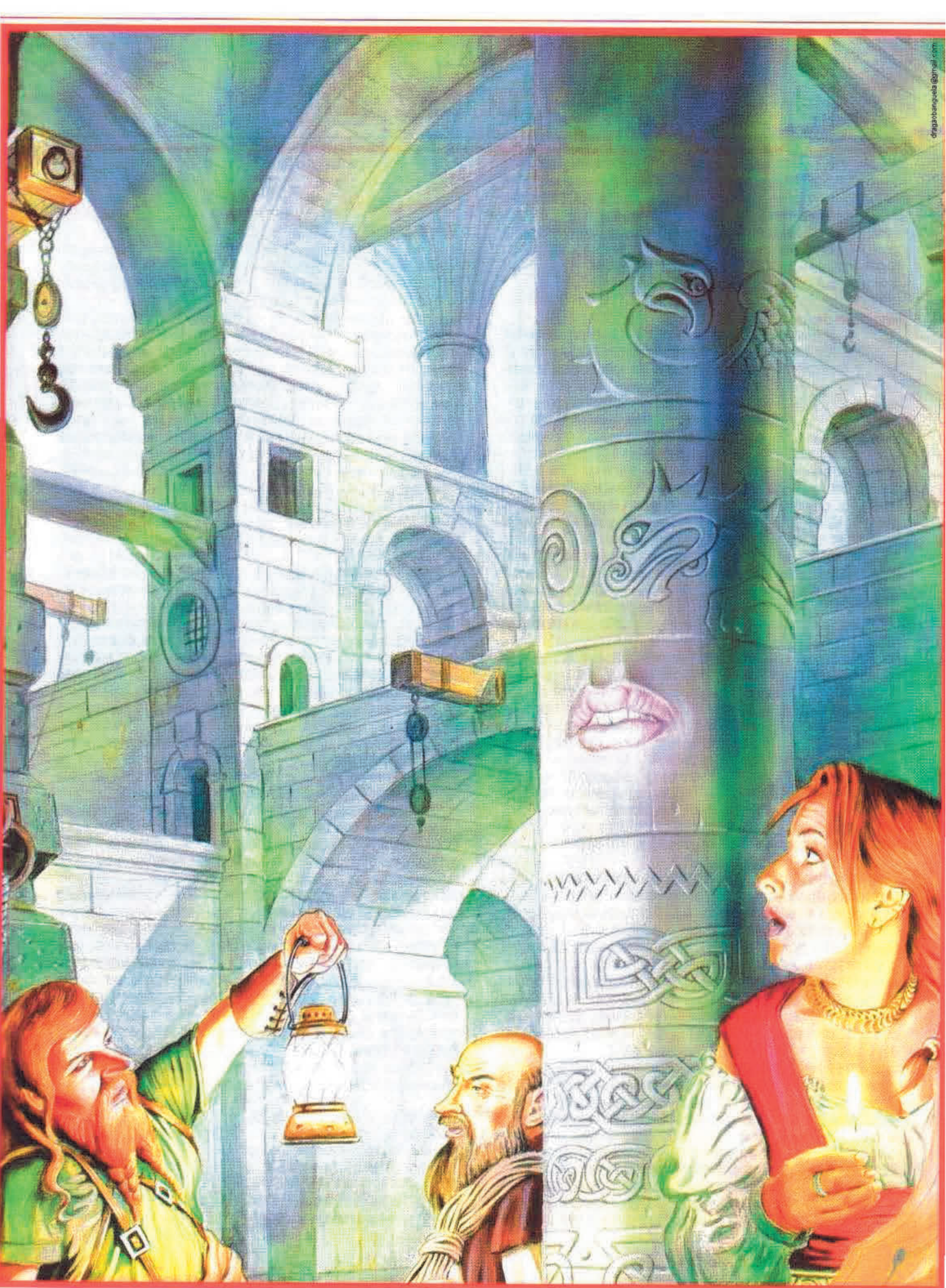
Caos

(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Um cubo de até 12 metros de aresta

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Especial

Essa magia é similar à *Confusão*, mas apenas os seguintes seres têm direito a um teste de resistência: guerreiros, magos especializados em *Encantamentos*, monstros que não utilizam magia e tenham Inteligência



Apêndice 3

igual ou menor que 4, criaturas com Inteligência 21 ou maior, e seres com mais níveis ou dados de vida que o mago.

O efeito causa desorientação e distorções severas nos sentidos, criando indecisão e impossibilitando os afetados de realizarem qualquer ação eficiente. A magia afeta 1d4 criaturas, mais uma criatura por nível do mago. Aqueles com direito a um teste de resistência contra magia devem fazê-lo com um redutor de -2, ajustado pela Sabedoria.

As criaturas afetadas reagem da seguinte forma:

Resultado de 1d10	Ação
1	Alastam-se (a menos que sejam impedidas) enquanto o efeito durar
2-6	Param, confusas, por uma rodada (e então jogam 1d10 de novo)
7-9	Atacam a criatura mais próxima por uma rodada (e então jogam 1d10 de novo)
10	Agem normalmente por uma rodada (e então jogam 1d10 de novo)

A magia dura uma rodada por nível do mago. O Mestre confere as ações das vítimas em todas as rodadas que ocorrerem dentro da duração da magia, ou até que surja o resultado "afastam-se enquanto o efeito durar". Criaturas se afastando movem-se para tão longe do mago quanto for possível, usando os meios de locomoção típicos de cada espécie (personagens andam, peixes nadam, morcegos voam, etc.). Testes de resistência e ações em geral são definidos no início de cada rodada. Qualquer criatura atingida pelos efeitos da magia que sofra um ataque verá o atacante como um inimigo, e agirá de acordo com sua natureza básica.

Os componentes materiais são um pequeno disco de bronze e um pequeno bastão de ferro.

Névoa Mortal

(Evocação)

Alcance: 10 metros	Componentes: V, G
Duração: 1 rodada/nível	Tempo de Execução: 5
Área de Efeito: Nuvem de 12 metros de largura, 6 metros de altura e 6 metros de profundidade	Resistência: Nenhuma

Essa magia gera uma nuvem ondulante de horríveis vapores verde-amarelados, tão tóxica que mata qualquer criatura com menos de 4+1 dados de vida, e obriga criaturas de 4+1 a 5+1 dados de vida a fazer um teste de resistência contra venenos com penalidade de -4. Falhar no teste significa morte. Criaturas com até 6 dados de vida também precisam fazer o teste de resistência, mas sem redutor, e também para elas a falha significa destruição. Segurar o fôlego sequer diminui os efeitos dessa nuvem tóxica. Aqueles com nível superior ao 6º (ou 6 dados de vida) devem sair da nuvem imediatamente, ou sofrer 1d10 pontos de dano por envenenamento. O dano repete-se a cada rodada que a criatura permanecer dentro da área de efeito.

A nuvem assassina alasta-se do mago a uma velocidade de 3 metros por rodada, rolando pela superfície do solo. Uma brisa moderada faz com que ela mude de curso (defina a direção nos dados), mas a nuvem não se moverá de volta na direção do mago. Um vento forte pode dissipá-la em quatro rodadas, e um vento muito forte impede a utilização da magia. Vegetação muito espessa dispersará os gases em duas rodadas. Como os vapores da nuvem são mais pesados que o ar, eles afundarão em buracos, fendas ou depressões do terreno; essa qualidade faz a magia ideal para, por exemplo, destruir ninhos de formigas gigantes e outros monstros similares. A nuvem não penetra em líquidos; e não

pode ser utilizada embaixo d'água.

Cone Glacial

(Evocação)

Alcance: 0	Componentes: V, G, M
Duração: Instantânea	Tempo de Execução: 5
Área de Efeito: Especial	Resistência:

Essa magia produz uma área de frio extremo que parte da mão do mago e se prolonga para a frente num cone de 1,5 metro de comprimento e 30 centímetros de diâmetro, por nível do mago. O cone absorve calor e causa 1d4+1 pontos de dano por nível. Por exemplo: um mago de 10º nível evocaria um cone com 3 metros de diâmetro e 15 metros de comprimento, provocando 10d4+10 pontos de dano.

O componente material é um cristal ou um cone de vidro bastante pequeno.

Conjurar Elemental

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 60 metros	Componentes: V, G, M
Duração: 1 turno/nível	Tempo de Execução: 1 turno
Área de Efeito: Especial	Resistência: Nenhuma

Há, de fato, quatro magias compreendidas em *Conjurar Elemental*. O mago pode conjurar um elemental do fogo, da água, da terra ou do ar com este efeito, desde que os componentes materiais adequados estejam à mão (uma fonte de fogo considerável deve estar próxima para se conjurar um elemental do fogo, uma grande quantidade de água deve estar disponível para um elemental da água, etc.). Os elementais conjurados têm 8 dados de vida.

É possível conjurar sucessivos elementais de tipos diferentes, desde que o mago tenha memorizado essa fórmula várias vezes. O tipo de elemental deve ser escolhido antes de se memorizar a magia. Cada elemental pode ser conjurado apenas uma vez por dia.

O elemental deve ser controlado — o mago precisa se concentrar na criatura, fazendo-a obedecer as suas ordens — ou irá se voltar contra o mago, e atacá-lo. O elemental não abandonará um combate para atacar o mago, mas irá evitar outras criaturas enquanto estiver buscando o seu conjurador. Se o mago for ferido ou agarrado, sua concentração será quebrada. Além disso, há sempre uma chance de 5% de que o elemental venha a voltar-se contra o mago, a despeito da concentração. Um teste de resistência deve ser feito ao final da 2ª rodada, e no final de cada nova rodada a partir daí. Um elemental que se liberte ainda pode ser dispersado pelo mago, mas a chance de sucesso é de apenas 50%. A criatura pode ser controlada a até 30 metros de distância, por nível do mago. O elemental permanece até que a sua forma nesse plano seja destruída devido a danos recebidos, ou até que a duração da magia termine. Note que elementais da água são destruídos caso se afastem mais de 60 metros de uma grande quantidade de água.

Os componentes materiais para este efeito (além de alguma quantidade do elemento correspondente ao ser conjurado) são:

Elemental do Ar - incenso aceso
Elemental da Terra - argila fresca
Elemental do Fogo - enxofre e fósforo
Elemental da Água - água e areia

Proteção especial contra elementais descontrolados pode ser obtida através da magia *Proteção ao Mal*.

Magias Arcanas

Contato Extraplanar

(Adivinhação)

Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial

Componentes: V
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago envia sua mente para outro plano de existência, com o objetivo de obter informação e conselho. Como as entidades extraplanares não apreciam esse tipo de contato, apenas respostas curtas e breves são dadas. (O Mestre responde a todas as questões com "sim", "não", "talvez", "irrelevante", etc.). Qualquer questão formulada será respondida pela entidade enquanto o efeito da magia durar. O personagem pode entrar em contato com um plano elemental, ou um outro plano mais distante. Para cada dois níveis de experiência do mago, uma pergunta pode ser feita. Tentativas de contato com mentes muito distantes do plano do mago aumentam as chances dele vir a morrer, ou enlouquecer, em decorrência do uso dessa magia, mas a possibilidade da entidade saber a resposta desejada (e contar a verdade) também cresce. Uma vez atingidos os planos externos, o nível de Inteligência da entidade contatada determinará os efeitos, maléficos ou não, da magia.

A tabela dada aqui está sujeita a mudanças feitas pelo Mestre, desenvolvimento de PdMs extraplanares, etc.

Se o mago enlouquecer, a insanidade se manifestará tão logo a primeira pergunta seja feita. Insanidade é uma condição que dura uma semana para cada plano ultrapassado além do plano original do mago (veja o *Livro do Mestre* ou o *Manual dos Planos*), até um máximo de dez semanas. Há uma chance, cumulativa, de 1% por plano, de que o mago morra antes de se recuperar, a menos que *Remover Maldição* seja lançada sobre ele. Um mago que sobreviva a toda essa experiência, irá se lembrar da resposta obtida. Em raras ocasiões, o *Contato Extraplanar* pode ser bloqueado, através da ação de certas divindades.

Plano	Chance de Insanidade*	Chance de Conhecimento	Chance de Veracidade**
Elemental	20%	55% (90%)	62%(75%)
Plano Interno	25%	60%	65%
Plano Astral	30%	65%	67%
Plano Externo, Int 19	35%	70%	70%
Plano Externo, Int 20	40%	75%	73%
Plano Externo, Int 21	45%	80%	75%
Plano Externo, Int 22	50%	85%	78%
Plano Externo, Int 23	55%	90%	81%
Plano Externo, Int 24	60%	95%	85%
Plano Externo, Int 25	65%	98%	90%

* Para cada ponto de Inteligência acima de 15, a chance de insanidade cai em 5%.

** Se a resposta for desconhecida, e o teste de veracidade falhar, o ser contatado dará uma resposta enfática, mas errada. Se o teste de veracidade for bem-sucedido, o ser responderá "desconhecido".

As porcentagens entre parênteses referem-se a perguntas pertinentes ao plano consultado.

Regra Opcional

Opcionalmente, o Mestre pode permitir que um plano externo específico seja contatado (veja o *Manual dos Planos*); nesse caso, a diferença de

tendência entre o mago e o plano altera o valor máximo de Inteligência que pode ser consultado; cada diferença na escala de moral ou inclinação ética diminuiria a Inteligência possível em 1 (por exemplo, um mago justo poderia contatar o plano dos Sete Paraísos (J) na linha de Inteligência 20, ou o plano Elísio (B) na linha de Inteligência 19).

Monstros Sombrios

(Ilusão/Visão)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Cubo de 6 metros de lado

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Especial

Essa magia é similar aos *Monstros da Sombra*, mas os monstros são criados com 40% dos pontos de vida normais. Se o teste de resistência for feito, o potencial de dano é apenas 40% do normal, e a classe de armadura é 8. Os monstros não têm os poderes especiais das criaturas verdadeiras, embora as vítimas possam ser iludidas para acreditar nisso.

Expulsão

(Abjuração)

Alcance: 10 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Anula

Através desse efeito, um mago do Plano Material Primário busca obrigar, ou ajudar, uma criatura de outro plano de existência a retornar. Proteção à magia, se houver, é verificada quando o mago tenta forçar a criatura a voltar ao seu plano. Se a proteção falhar, o nível do mago é comparado ao nível da criatura ou aos seus dados de vida. Se o nível do mago for maior, a diferença deve ser subtraída do teste de resistência à magia da criatura. Se o nível da criatura ou seus dados de vida forem maiores, então a diferença é somada ao teste.

Se a criatura deseja ser mandada de volta ao seu plano original, nenhum teste de resistência é necessário (ela escolhe falhar no teste). Se a magia obtiver sucesso, a criatura será instantaneamente enviada. No entanto, a magia tem uma chance de 20% de mandar a criatura afetada para o plano errado.

O componente material é qualquer item que seja desagradável à criatura.

Distorção de Distância

(Alteração)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 2 turnos/nível
Área de Efeito: cubo de 3 metros de aresta por nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Essa magia pode ser lançada apenas em áreas completamente cercadas ou fechadas por terra, rocha, areia ou materiais similares. O mago precisa também utilizar um *Conjurar Elemental* para invocar um elemental da terra. O elemental prestará seus serviços de livre e espontânea vontade, tão logo o mago anuncie que sua intenção é lançar *Distorção de Distância*. A magia coloca o elemental na área de efeito, e o ser extraplanar faz com que as dimensões da área dobrem ou caiam pela metade para aqueles que estiverem viajando sobre ela (à escolha do mago). Portanto, um corredor de 3 x 30 metros poderá aparentar 1,5 metro de

Apêndice 3

largura por 15 metros de comprimento ou 6 metros de largura por 60 de comprimento. Quando a duração do efeito termina, o elemental retorna ao seu próprio plano.

A verdadeira natureza de um local afetado pela *Distorção de Distância* é indetectável para qualquer criatura viajando sobre o espaço distorcido, mas a área irradia uma aura mágica muito leve, e *Visão da Verdade* pode revelar que um elemental da terra está fundido à região.

O material necessário para essa magia é um pequeno pedaço de argila mole.

Dominação

(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 pessoa

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Anula

Dominação permite que o mago controle as ações de qualquer pessoa até que a magia seja encerrada pela Inteligência do ser encantado (veja *Enfeitiçar Pessoas*). Elfos e meio-elfos têm proteção contra essa magia, do mesmo modo que estão protegidos contra todas as magias do tipo *Feitiço*. Quando a fórmula é lançada, a pessoa atingida deve testar sua *resistência* contra magia com uma penalidade de -2, mas os modificadores de Sabedoria se aplicam. Uma falha no teste significa que o mago estabeleceu um elo telepático com a mente da vítima. Se ambos conhecerem um mesmo idioma, o mago pode forçá-la a fazer qualquer coisa, dentro dos limites da Força e da estrutura corporal do receptor. Note que o mago não recebe nenhuma informação sensorial direta da pessoa.

As pessoas lutam contra esse controle, e aqueles forçados a agir contra a própria natureza recebem um novo teste de *resistência* contra magia, com um bônus que varia de +1 a +4, dependendo do tipo de ação requerida. Ordens obviamente autodestrutivas não serão cumpridas. Uma vez que o controle tenha sido estabelecido, não há limites de distância entre mago e vítima, desde que ambos estejam no mesmo plano.

Uma magia *Proteção ao Mal* pode impedir que o mago exerça controle ou utilize o elo telepático enquanto o receptor estiver protegido, mas não impede que o domínio se estabeleça.

Sonho

(Invocação, Ilusão/Visão)

Reversível

Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Sonho permite ao mago, ou a um mensageiro tocado pelo mago, enviar mensagens na forma de sonhos. No início da execução, o mago deve nomear aquele que vai receber a mensagem, ou identificá-lo por algum título que não deixe dúvidas quanto à sua identidade.

Quando o mago completa a execução, o mensageiro cai num sono profundo, e instantaneamente projeta seus pensamentos na mente do receptor. O mensageiro, então, penetra em seus sonhos e entrega a mensagem, a menos que este esteja protegido por meios místicos. Se o receptor estiver acordado, o mensageiro pode decidir permanecer em transe profundo. Se ele for perturbado durante esse tempo, o efeito é imediatamente cancelado, e o mensageiro sairá do transe. A localização e as atividades atuais do receptor não podem ser descobertas através dessa

magia.

O mensageiro não sabe o que ocorre ao seu redor durante o transe, e se encontra indefeso, tanto física como mentalmente (ou seja, ele sempre falha em seus testes de *resistência* enquanto estiver adormecido).

Assim que os sonhos do receptor forem tocados, o mensageiro pode enviar uma mensagem de qualquer tamanho, que será lembrada na íntegra quando o receptor estiver acordado. A comunicação é unidirecional, logo o receptor não pode fazer perguntas ou oferecer informações; o mensageiro também não pode obter informações observando os sonhos do receptor. Uma vez que a mensagem tenha sido entregue, a mente do mensageiro volta instantaneamente para o seu corpo. A magia dura o tempo necessário para que o mensageiro entre nos sonhos do receptor e entregue a mensagem.

O inverso, *Pesadelo*, permite ao mago enviar visões terríveis e perturbadoras ao receptor, que pode realizar um teste de *resistência* contra magia para evitar o efeito. O *pesadelo* impede que o sono traga qualquer repouso à vítima, e causa 1d10 pontos de dano, deixando o receptor fatigado e incapaz de decorar ou ganhar magias no dia seguinte. Um *Dissipar o Mal*, lançado sobre a vítima, tonteia o mago do *Pesadelo* durante um turno por nível do clérigo que esteja contra-atacando essa magia maligna.

Extensão II

(Alteração)

Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial

Componentes: V
Tempo de Execução:
Resistência: Nenhuma

Essa magia é similar à *Extensão I*, estendendo a duração de magias dos círculos 1 ao 4 em 50%.

Compor

(Encantamento, Alteração)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 metro cúbico/nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: Especial
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago pode converter um tipo qualquer de material em um produto feito daquele material. Portanto, pode-se fabricar uma ponte de madeira à partir de troncos de árvore, uma corda de um pedaço de cânhamo, roupas à partir de linho ou lã, etc. Coisas mágicas ou vivas não podem ser criadas ou alteradas com essa magia. A qualidade dos itens feitos por essa magia é equivalente à qualidade do material utilizado como base para a sua fabricação. Se um mineral for utilizado, a área de efeito cai para 30 centímetros cúbicos/nível. Artigos que exijam um alto grau de especialização para se confeccionar (jóias, espadas, vidro, cristal, etc.) não podem ser fabricados, a menos que o mago possua um grande conhecimento na técnica apropriada. O tempo de execução é de uma rodada completa por metro cúbico de material.

Magias Arcanas

Enganar Visão

(Adivinhação)

Alcance: 0
Duração: 1d4 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: raio de 10 metros

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago impede que qualquer ponto dentro da área de efeito seja espionado por meios místicos. Para usá-la, o mago deve estar consciente da tentativa de espionagem, mas conhecimentos precisos sobre quem tenta espioná-lo ou sua localização são desnecessários. Com este efeito, o mago e tudo mais que ele desejar, dentro do raio de ação, tornam-se indetectáveis por meios mágicos. Além disso, o mago pode enviar a informação falsa que quiser, incluindo som e visão, de acordo com o meio de espionagem empregado. Para fazer isso, o mago precisa concentrar-se na informação a ser remetida. Uma vez quebrada a concentração, outras imagens não podem mais ser enviadas, embora o mago e a área permaneçam indetectáveis pela duração da magia.

O componente material é o pó de uma esmeralda no valor de pelo menos 500 po, que deve ser espalhado pelo ar quando a fórmula é pronunciada.

Enfraquecer o Intelecto

(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G, M
Tempo de Preparação: 5
Resistência: Anula

Esse efeito é utilizado apenas contra pessoas ou criaturas que se valem de magias. *Enfraquecer o Intelecto* faz com que o intelecto da vítima se degenere, caindo ao nível de uma criança excepcional. O receptor permanece nesse estado até que *Cura Completa* ou *Desejo* sejam usados para cancelar a magia. Seres que utilizam magia são muito vulneráveis a esse encanto, e seus *testes de resistência* sofrem as seguintes penalidades:

Alvo da Magia

Clérigo
Mago (humano)
Combinação ou não-humano

Ajuste da Resistência

+1
-4
-2

Ajustes de Sabedoria devem ser aplicados.

O componente material é um punhado de esferas de argila, cristal, vidro ou outra substância mineral, que desaparece quando a magia é lançada.

Imobilizar Monstros

(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 1-4 criaturas em um cubo de 12 metros de aresta

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Anula

Esse efeito imobiliza de uma a quatro criaturas, de qualquer tipo, que estejam dentro do alcance da magia e no campo de visão do mago. O mago pode optar por imobilizar apenas uma, duas, três ou todas as quatro criaturas. Se três ou quatro forem atacadas, cada *teste de resistência* ocorre normalmente. Se somente duas forem atacadas, cada

teste sofre uma penalidade de -1; se apenas uma for atacada, a penalidade será de -3.

O componente material é uma pequena barra ou bastão de metal para cada monstro a ser paralisado. O bastão pode ser tão pequeno quanto uma moeda, se desejado.

O Lamentável Debate de Leomund

(Encantamento, Evocação)

Alcance: 10 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 ou mais criaturas em um raio de 3 metros

Componentes: V
Tempo de Execução: 5
Resistência: Especial

Essa temível magia distrai as criaturas afetadas, lançando-as em uma acalorada discussão a respeito de um assunto que lhes interesse. Uma cadeia de reações ocorre durante as onze rodadas seguintes, com *testes de resistência* adicionais. Essas reações são: conversa (rodadas 1-3), possível confusão (rodadas 4-6), e raiva ou lamentação (rodadas 7-11). Todos os *testes de resistência* são modificados pela Inteligência da vítima; isso será melhor explicado adiante. As vítimas devem entender o idioma falado pelo mago.

Depois de lançar o encanto, o mago começa a discussão de algum assunto pertinente à criatura ou criaturas a serem afetadas. Aquelas que conseguirem passar em um *teste de resistência* contra magia não serão atingidas. As criaturas afetadas começam imediatamente a conversar com o mago, concordando ou discordando, sempre muito educadamente. Se o mago assim desejar, ele pode manter a magia conversando com as vítimas. Se ele for atacado ou de outro modo distraído, as criaturas afetadas não perceberão.

Inteligência

2 ou menos
3-7
8 a 10
11 a 14
15 ou maior

Modificador do teste de resistência

A magia não tem efeito
-1
0
+1
+2

O mago pode se afastar a qualquer momento após o início do efeito, e as vítimas continuarão como se ele estivesse presente. Desde que não sejam atacadas, as criaturas ignoram tudo o que ocorre ao redor, e passam todo o tempo discutindo e argumentando. Entretanto, quando o mago vai embora, cada criatura completa apenas o estágio da magia em que se encontrava, e depois disso o encanto é quebrado.

Se o mago mantiver o efeito por mais de três rodadas, cada vítima pode fazer outro *teste de resistência* contra magias. Os que falham no teste caminham em confusão por 1d10+2 rodadas, afastando-se do mago. Aqueles que passam continuam a discutir, e a fazer novos testes a cada rodada em que o mago mantiver a magia, até a 6ª rodada, para evitar o efeito de confusão.

Se a magia for mantida por mais de seis rodadas, cada criatura afetada deve fazer um *teste de resistência* contra magia para evitar ser tomada por uma fúria destruidora, atacando todas as outras vítimas com a intenção de matá-las. Essa fúria dura por 1d4+1 rodadas. Aqueles que passam no teste percebem que foram enganados e caem ao chão, lamentando sua tolice, por 1d4 rodadas, a menos que sejam atacados ou de outra forma perturbados.

Apêndice 3

A Arca Secreta de Lecomund

(Alteração, Conjuração/Convocação)

Alcance: Especial
Duração: 60 dias
Área de Efeito: 1 baú de aproximadamente 60x60x90 centímetros

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite que um baú especialmente construído seja escondido no Plano Etéreo, e invocado através de uma pequena réplica. O verdadeiro baú deve ser bem construído e caro, feito pelos melhores artesãos para o mago. Se a caixa for de madeira, deve-se utilizar ébano, sândalo ou similar, com as cartoneiras, pregos e ferragens de platina. Se o baú for construído em marfim, as guarnições de metal devem ser de ouro. Se for feito de bronze, cobre ou prata, suas guarnições e adornos devem ser de electrum (liga de ouro e prata) ou prata. O custo do baú nunca é inferior a 5.000 peças de ouro. Uma vez que ele seja construído, o mago deve também obter uma pequena réplica (dos mesmos materiais, e perfeita em cada detalhe), de modo que a miniatura pareça uma cópia exata do baú. Um mago pode ter apenas um par desses baús por vez — mesmo o *Desejo* não permite exceções! Os baús em si não são mágicos, e suportam fechaduras e outras proteções como qualquer baú normal. Enquanto toca o baú e segura a pequena réplica, o mago formula a magia, que faz com que o baú desapareça e vá para o Plano Etéreo. O baú pode conter 30 centímetros cúbicos de material por nível do mago, não importando o seu tamanho aparente. Como matéria viva colocada no baú provoca uma chance de falha de 75% na magia, ele é geralmente usado para guardar livros de magia preciosos, itens mágicos, gemas preciosas, etc. Desde que o mago possua a pequena duplicata do baú, ele poderá trazê-lo do Plano Etéreo sempre que for desejado. Se a miniatura for perdida ou destruída, não há meio, nem mesmo com *Desejo*, que seja capaz de fazer o baú voltar, embora uma expedição possa ser montada para encontrá-lo.

A cada semana em que o baú permanecer no Plano Etéreo, há uma chance cumulativa de 1% de que alguma criatura o encontre. Essa chance volta a 1% sempre que o baú seja chamado pelo mago e depois reenviado ao Etéreo.

Se o baú for encontrado, o Mestre deve decidir como a criatura reagirá. (Ela poderia, por exemplo, ignorar o baú, esvaziá-lo total ou parcialmente, ou mesmo trocar os itens, ou adicionar itens novos!)

Sempre que o baú secreto é trazido de volta ao Plano Material Primário, uma janela etérea é aberta e vai diminuindo de tamanho até desaparecer, o que leva mais ou menos um turno. Quando abrir a fenda entre os planos, faça um teste de encontro etéreo para ver se nenhum monstro é atraído através da janela.

Se o baú não for recuperado durante a duração da magia, há uma chance cumulativa de 5% por dia de que ele seja perdido.

Recipiente Arcano

(Necromancia)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Especial

O *Recipiente Arcano* permite ao mago transferir sua força vital para um receptáculo especial (uma jóia ou cristal grande). De lá, o mago pode forçar uma troca de energias vitais entre o receptáculo e outra criatura, possuindo o corpo da vítima, enquanto a força vital da criatura fica confinada no receptáculo. O receptáculo de força vital deve estar a uma distância máxima de 10 metros/nível do corpo do mago no momento

da execução. A força vital do mago vai para o recipiente na rodada em que a execução estiver completa, não sendo permitida outra ação.

Enquanto o mago estiver dentro do receptáculo, ele pode sentir e atacar qualquer força vital num raio de 3 metros por nível (no mesmo plano); entretanto, as criaturas e as suas posições relativas não podem ser determinadas. Em um grupo de forças vitais, o mago pode sentir uma diferença de quatro ou mais níveis/dados de vida, e pode determinar se uma força vital é positiva ou negativa. Se, por exemplo, dois guerreiros de 10º nível estivessem atacando um Gigante das Colinas e quatro ogros, o mago poderia determinar que há três forças vitais mais fortes e quatro mais fracas dentro do alcance, todas com energia vital positiva. O mago poderia então tentar possuir uma das forças vitais mais fortes ou uma das mais fracas, mas não teria controle exato sobre qual criatura estará sendo atacada.

Uma tentativa de tomar um corpo hospedeiro requer uma rodada completa. Ela é bloqueada pela magia *Proteção ao Mal* ou similar. A tentativa obtém êxito apenas se a vítima falhar num teste de resistência contra magias com modificador especial (veja a tabela). O teste é modificado subtraindo-se os valores combinados de Inteligência e Sabedoria da vítima dos valores combinados do mago (Inteligência e dados de vida em criaturas não-humanas, ou não-humanóides). Este modificador é somado (ou subtraído) ao resultado dos dados.

Diferença	Modificador
-9 ou menos	+4
-8 a -6	+3
-5 a -3	+2
-2 a 0	+1
+1 a +4	0
+5 a +8	-1
+9 a +12	-2
+13 ou maior	-3

Um modificador negativo indica que o mago tem um total de Sabedoria mais Inteligência menor que o da vítima, o que dá a ela um bônus no teste. Se o mago falhar, sua força vital continua no receptáculo.

Se o mago conseguir, sua força vital se apodera do corpo da vítima, e a força vital do hospedeiro é confinada no receptáculo. O mago pode utilizar conhecimentos rudimentares ou instintivos da criatura possuída, mas não os seus conhecimentos verdadeiros ou adquiridos (isto é, o mago não sabe automaticamente o idioma ou as magias da criatura). O corpo do hospedeiro recebe os valores de ataque, os conhecimentos de classe e quaisquer ajustes derivados da Inteligência ou da Sabedoria que pertençam ao mago. Se o corpo for humano ou humanóide, e os componentes mágicos necessários estiverem disponíveis, o mago pode até mesmo utilizar suas magias memorizadas. O corpo hospedeiro continua com seus próprios pontos de vida, habilidades físicas e outras propriedades. O Mestre decide se qualquer modificação adicional é necessária; por exemplo, inépcia e inadaptação podem ocorrer enquanto o mago acostuma-se à nova forma. A *tendência* do hospedeiro é a mesma da força vital (no caso, o mago).

O mago pode se transferir livremente do hospedeiro para o receptáculo, desde que esteja dentro do alcance de 10 metros/nível. Cada tentativa de transferência requer uma rodada. A magia acaba quando o mago transfere-se do recipiente para seu próprio corpo.

Um *Dissipar Magia* lançado com sucesso sobre o corpo hospedeiro pode enviar o mago de volta para o receptáculo, impedi-lo de fazer novos ataques por 1d4 rodadas, mais uma rodada por nível do mago que formulou a dissipação. A chance básica de sucesso é 50%, +/- 5% por nível de diferença entre os magos. Um *Dissipar Magia* lançado com sucesso sobre o receptáculo, obriga o ocupante a voltar ao seu corpo. Se o mago do *Recipiente Arcano* for forçado a voltar ao seu corpo, a magia termina.

Magias Arcanas

Se o corpo hospedeiro for destruído, o mago volta ao receptáculo, se estiver dentro do alcance, e a força vital do hospedeiro parte (isto é, ele morre). Se o corpo do hospedeiro for destruído além do alcance da magia, tanto o hospedeiro quanto o mago são mortos.

Qualquer força vital sem lugar para ir é tratada como morta, a não ser que seja trazida de volta por *Reviver Mortos*, *Ressurreição*, ou similar.

Se o corpo do mago for destruído, sua força vital sobrevive se estiver no hospedeiro ou no receptáculo. Se o receptáculo for destruído enquanto a força vital do mago estiver em seu interior, ele estará irrevogavelmente morto.

Criar Itens Temporários

(Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros

Duração: Especial

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 turno

Resistência: Nenhuma

Como *Criar Itens Efêmeros*, *Criar Itens Temporários* permite ao mago obter pedaços de material do Plano das Sombras para criar um item de natureza não-viva ou vegetal — corda, madeira, etc. O mago também pode criar objetos minerais — pedra, cristal, metal, etc. O item criado não pode exceder 30 centímetros cúbicos em volume por nível do mago. A duração do item varia com a sua dureza relativa e raridade do material.

Matéria vegetal

2 horas por nível

Pedra ou cristal

1 hora por nível

Metais preciosos

2 turnos por nível

Gemas

1 turno por nível

Mithral*

2 rodadas por nível

Adamantite

1 rodada por nível

* inclui outros metais raros.

Tentar utilizar qualquer um dos materiais criados como componente material de uma magia, fará com que ela falhe. O mago deve possuir ao menos uma pequena porção de material idêntico ao do item a ser criado — um pouco de cânhamo para criar uma corda, uma lasca de pedra para criar uma rocha, e assim por diante.

Convocar Criaturas III

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 50 metros

Duração: 4 rodadas +1 rodada

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 5 por nível

Resistência: Nenhuma

Essa magia é muito semelhante à *Convocar Criaturas I*, com a diferença de que este efeito convoca 1d4 monstros de 3º nível. Eles aparecem dentro do alcance da magia e atacam os oponentes do mago, até que recebam ordem em contrário, a duração da magia termine, ou que os monstros sejam mortos. Essas criaturas não fazem teste de moral, e desaparecem quando destruídas. Se não houver oponentes a enfrentar, e o mago puder se comunicar com as criaturas convocadas, elas podem prestar outros serviços.

Os componentes materiais são um saquinho e uma pequena vela.

O Cão Fiel de Mordenkainen

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 10 metros

Duração: Especial

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 5

Resistência: Nenhuma

Através desse efeito, o mago convoca um cão de guarda fantasma que só ele pode ver. O mago pode ordenar à criatura que atue como guardião de uma passagem, sala, porta ou qualquer espaço ou portal similar. O cão de guarda começa imediatamente a latir alto se qualquer criatura maior do que um gato se aproximar do local sob sua responsabilidade. A criatura é capaz de detectar seres invisíveis e proteger contra a aproximação de formas etéreas. Ele não reage a ilusões que não sejam ao menos quase reais.

Um intruso que fique de costas para o cão de guarda etéreo receberá um ataque. O cão ataca como se fosse um monstro com 10 dados de vida, provocando 3d6 pontos de dano. O cão pode atingir oponentes de todos os tipos, mesmo aqueles vulneráveis apenas à armas mágicas de bônus +3 ou maior. Criaturas sem costas não são atacadas (gosmas, por exemplo).

O *Cão de Guarda* não pode ser atacado, mas pode ser dissipado. A magia dura por um máximo de 1 hora, mais meia hora por nível do mago; mas, uma vez ativada por um intruso, ela dura apenas uma rodada por nível. Se o mago se afastar mais de 30 metros da área protegida pelo cão, o efeito cessa.

Os componentes materiais são um pequeno apito de prata, um pedaço de osso e um fio.

Criar Passagens

(Alteração)

Alcance: 30 metros

Duração: 1 hora + 1 turno por nível

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 5

Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao mago abrir uma passagem em paredes de madeira, gesso ou pedra, mas não de outros materiais. O mago e seus companheiros podem simplesmente caminhar através de tais obstáculos. O efeito provoca uma abertura de 1,5 metro de largura por 2,5 metros de altura com 3 metros de profundidade. Várias magias deste tipo, combinadas, podem formar uma passagem contínua para que paredes muito espessas possam ser atravessadas. Se dissipada, a passagem se fecha, ejetando todos aqueles que estiverem em seu interior.

O componente material é um punhado de sementes de gergelim.

Modificar Aparência

(Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros de raio

Duração: 12 horas

Área de Efeito: 1 pessoa/2 níveis

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 5

Resistência: Nenhuma

Esse efeito permite alterar a aparência de uma pessoa a cada dois níveis de experiência do mago. A mudança inclui roupa e equipamento. O mago pode fazer com que os alvos da magia se pareçam com qualquer criatura bípede de forma genericamente humana, se tornem até 30 centímetros mais altos ou mais baixos que a sua altura normal e fiquem gordos ou magros, ou qualquer estado intermediário entre os dois. Todos

Apêndice 3

os afetados devem se parecer com o mesmo tipo de criatura: humano, orc, ogro, etc. Cada um permanece com uma aparência individual reconhecível. O efeito falha para um indivíduo se a ilusão escolhida pelo mago não puder ser cumprida dentro dos parâmetros da magia (por exemplo, um halfling não pode se tornar semelhante a um centauro, mas pode ficar parecido com um ogro jovem e baixo). Pessoas que não querem ser afetadas recebem um teste de resistência contra magia para evitar os efeitos. A magia não é suficientemente precisa para duplicar a aparência de um indivíduo específico.

Enviar Mensagem

(Evocação)

Alcance: Especial	Componentes: V, G, M
Duração: Especial	Tempo de Execução: 1 turno
Área de Efeito: 1 criatura	Resistência: Nenhuma

Com esse efeito, o mago pode contatar uma criatura com a qual esteja familiarizado, e cujo nome e aparência sejam conhecidos. Se a criatura em questão não estiver no mesmo plano de existência do mago, há uma possibilidade de 5% de que a transmissão falhe. Condições locais em outros planos podem aumentar essa porcentagem razoavelmente, se o Mestre assim desejar. Se a mensagem chegar com sucesso, ela poderá ser entendida mesmo por uma criatura com Inteligência 1 (animal).

O mago pode enviar uma mensagem curta, de 25 palavras ou menos, para o receptor, que não é obrigado a obedecer a eventuais ordens formuladas pelo mago.

O componente material consiste em dois cilindros, cada um com uma extremidade aberta, conectados por um pedaço de fio de cobre.

Portal Ilusório

(Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros	Componentes: G
Duração: 1 rodada/nível	Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: Especial	Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago cria a ilusão de uma porta. A ilusão permite-lhe entrar nessa "porta" e desaparecer. Na verdade, ele pula para o lado e pode fugir, totalmente invisível, enquanto durar a magia. Criaturas que observam isso pensam que estão vendo — ou penetrando — um espaço vazio de 3 metros x 3 metros, se abrirem a porta. Uma *Visão da Verdade*, uma *gema da visão* ou outros meios mágicos similares podem descobrir o mago. Certas criaturas com muitos dados de vida poderiam também notá-lo (veja *Invisibilidade*), mas apenas se tentarem isso ativamente.

Magia de Sombras

(Ilusão/Visão)

Alcance: 50 metros + 10 metros/nível	Componentes: V, G
Duração: Especial	Tempo de Execução: 5
Área de Efeito: Especial	Resistência: Especial

Magia de Sombras permite ao mago canalizar energia do Plano das Sombras para produzir um simulacro quase real de uma magia de *Evocação* de 1º a 3º círculo. Por exemplo, pode-se simular um *Dardos Místicos*, *Bola de Fogo*, *Relâmpago*, e assim por diante. Esses efeitos funcionam normalmente sobre criaturas na área de efeito, que falhem

em seus testes de resistência contra magias. Portanto, uma criatura que falhe um teste contra uma *Bola de Fogo* produzida por *Magia de Sombras* deve fazer um novo teste, sofrendo metade do dano se obtiver êxito, e dano total se falhar. Se a criatura passar no primeiro teste, a ilusão é detectada e apenas 20% do dano obtido nos dados é recebido (arredondando para baixo frações menores que 0,4 e para cima frações de 0,4 ou maiores).

Moldar Rochas

(Alteração)

Alcance: Toque	Componentes: V, G, M
Duração: Permanente	Tempo de Execução: 1 rodada
Área de Efeito: 30 centímetros cúbicos/nível	Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o mago pode moldar um pedaço de rocha em uma forma que sirva a seus propósitos. Por exemplo, uma arma de pedra, um alçapão especial ou um ídolo de pedra podem ser feitos. O efeito também permite ao mago remodelar uma porta de pedra para escapar da prisão, desde que o volume de pedra envolvido esteja dentro dos limites impostos pela magia. Arcas e portas de pedra podem ser construídas, mas a qualidade dos detalhes não é muito grande. Por exemplo, se a construção envolver pequenas partes móveis, há uma chance de 30% de que elas não funcionem.

O componente material é argila, que deve ser modelada na forma aproximada do objeto desejado, e então encostada na rocha enquanto a magia é formulada.

Convocar Sombras

(Conjuração/Convocação, Necromancia)

Alcance: 10 metros	Componentes: V, G, M
Duração: 1 rodada + 1 rodada por nível	Tempo de Execução: 5
Área de Efeito: Cubo de 3 metros de aresta	Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago conjura uma sombra (veja o *Livro dos Monstros*) para cada três níveis de experiência que possua. Os monstros estão sob o comando do mago, e atacam seus inimigos se ele assim o ordenar. As sombras permanecem até que sejam destruídas, afugentadas pelo *poder da fé*, ou que a duração da magia acabe.

O componente material é um pedaço de quartzo escuro.

Telecinésia

(Alteração)

Alcance: 10 metros por nível	Componentes: V, G
Duração: Especial	Tempo de Preparação: 5
Área de Efeito: Especial	Resistência: Anula

Essa magia dá ao mago o poder de mover objetos com a Força da mente. Ele pode mover um peso de até 10 quilos a uma distância de até 5 metros por rodada. A magia dura duas rodadas, mais uma rodada por nível do mago. O peso pode ser movido verticalmente, horizontalmente ou os dois. Um objeto movido além do alcance da magia cai ou pára. O objeto pode ser manipulado telecineticamente como se fosse tocado por uma mão. Por exemplo, uma alavanca ou corda poderiam ser puxadas, uma chave poderia ser girada, um objeto rotacionado, e assim

Magias Arcanas

por diante. O mago poderia até mesmo ser capaz de desatar nós simples, se o Mestre permitir.

A energia do efeito pode ser gasta em uma única rodada. Dessa forma, o mago pode arremessar um ou mais objetos em altíssima velocidade a uma distância de até 3 metros por nível, desde que os objetos estejam a seu alcance. Esse uso da magia está sujeito a um limite de peso de 10 quilos por nível do mago.

O dano causado pelos objetos é determinado pelo Mestre, mas não pode exceder a 1 ponto por nível do mago. Oponentes que estejam dentro do limite de peso também podem ser arremessados, mas têm direito a um teste de resistência contra magia para evitar isso. As várias versões da *Mão de Bigby* protegem contra este efeito.

Teleportação (Alteração)

Alcance: Toque
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Especial

Componentes: V
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada, o mago mais uma certa quantidade de peso adicional que ele esteja carregando ou tocando são transportados imediatamente para um local conhecido. A distância não influi no efeito, mas uma viagem interplanar não é possível através da *Teleportação*. O mago pode carregar um peso de 125 quilos, mais 75 quilos por nível de experiência acima do 10º (um mago de 13º nível pode teletransportar até 350 quilos). Se o destino do transporte for muito familiar ao mago (se ele tiver uma imagem mental clara, obtida através de estudo pessoal, e detalhado, da área), é improvável que ocorra algum erro; o mago apenas não terá controle sobre a direção para a qual estará olhando ao chegar. Áreas menos conhecidas (aquelas vistas apenas por meios mágicos ou à distância) aumentam a possibilidade de erro. Áreas nada familiares representam considerável perigo (confira na tabela).

Destinação é:	Probabilidade de se teleportar...		
	Acima	No alvo	Abaixo
Muito familiar	01-02	03-99	00
Estudada com cuidado	01-04	05-98	99-00
Vista casualmente	01-08	09-96	97-00
Vista apenas uma vez	01-16	17-92	93-00
Nunca vista	01-32	33-84	85-00

Teleportar-se "acima" significa que o mago chega 3 metros acima do solo para cada 1% de diferença entre seu resultado nos dados e o menor valor da coluna "no alvo". Essa altura pode ser de até 96 metros em áreas nunca vistas. Qualquer resultado "abaixo" significa morte imediata para o mago, se a área para a qual ele se teletransportou for sólida. Um mago não pode se transportar para uma área de espaço vazio é necessário que haja uma superfície substancial, seja um piso de madeira ou de pedra, solo natural, etc. Áreas de fortes energias, físicas ou mágicas, podem tornar o teletransporte ainda mais difícil, se não impossível.

Pedra em Lama (Alteração) Reversível

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Um cubo de 5 metros por nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Essa magia transforma rocha natural de qualquer tipo em um volume equivalente de lodo. A profundidade do lodo não pode exceder metade de seu comprimento ou largura. Criaturas que não possam voar, levitar ou de outro modo fugir do lodo afundam a uma taxa de 3 metros por rodada e sufocam, exceto no caso de seres que sejam suficientemente leves para caminhar sobre esse tipo de terreno. Galhos e madeira podem ser usados como bóias, mas a quantidade necessária desses materiais é determinada pelo Mestre. O lodo permanece até que o inverso desta magia, *Lama em Pedra*, ou *Dissipar Magia*, restaurem a solidez da rocha — mas não necessariamente a forma. A evaporação transforma o lodo em poeira normal, a uma taxa de 1d6 dias para cada 3 metros cúbicos. *Lama em Pedra* pode endurecer lodo normal e transformá-lo em pedras quebradiças (arenito ou similar) permanentemente, a menos que o material volte a sofrer alterações mágicas. Os componentes materiais são argila e água (ou areia, limo e água para o efeito inverso).

Muralha de Energia (Evocação)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 turno + 1 rodada por nível
Área de Efeito: Até 3 m2 por nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Muralha de Energia cria uma barreira invisível no local desejado pelo mago, dentro do alcance. A parede de Força não pode se mover e é totalmente imune à maioria das magias, incluindo *Dissipar Magia*; mas uma *Desintegração* vai destruí-la imediatamente, bem como um *Bastão de Cancelamento* ou uma esfera da aniquilação. Além disso, a parede de Força não é afetada por golpes, disparos, frio, calor, eletricidade, etc. Magias e Sopro-de-Dragão são incapazes de ultrapassá-la em qualquer direção, mas *Porta Dimensional*, *Teleportação* e outros efeitos semelhantes podem varar a barreira.

O mago pode, caso queira, fazer a parede de forma esférica com raio de até 30 centímetros por nível ou com uma forma hemisférica aberta de 50 centímetros por nível. A parede de Força deve ser contínua. Se alguma criatura ou objeto interromper a superfície da parede no momento da execução, a magia falhará. O mago pode encerrar o efeito com um comando.

O componente material é o pó de um diamante no valor de pelo menos 5.000 peças de ouro.

Muralha de Ferro (Evocação)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: 5 metros quadrados por nível, ou especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Apêndice 3

Quando esse efeito é lançado, o mago provoca o surgimento de uma parede de ferro. A parede pode ser usada para selar uma passagem ou fechar uma brecha, pois se insere nos materiais não-vivos contíguos (como as paredes de um túnel ou o batente de uma porta) se a área do metal produzido o permitir. A parede de ferro tem 1 centímetro de espessura por nível do mago, que pode produzir uma área de 5 metros quadrados para cada um dos seus níveis de experiência, criando, por exemplo, uma parede de 60 metros quadrados quando estiver no 12º nível. O mago pode dobrar a área da parede, se dividir ao meio a espessura.

Se o mago desejar, a parede pode ser criada repousando verticalmente sobre uma superfície plana, de modo que possa ser empurrada para esmagar inimigos próximos. A parede tem 50% de chance de cair para qualquer lado, e essa probabilidade só pode ser modificada por um valor de Força não menor que 30, e por uma massa superior a 200 quilos — cada meio quilo acima de 200 ou 1 ponto de Força maior que 30 altera a chance em 1% a favor do lado mais forte. Criaturas que tenham espaço suficiente para se desviar da parede em queda podem fazê-lo passando num teste de resistência à morte. As criaturas que não passarem no teste morrerão esmagadas pela parede. Criaturas imensas e abissais não podem ser esmagadas pela parede.

A parede é permanente, a menos que seja magicamente destruída, mas está sujeita a todas as forças que uma parede de ferro normal estaria ferrugem, por exemplo.

O componente material é uma pequena chapa de ferro.

Muralha de Pedra

(Evocação)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: Permanente

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 5

Resistência: Nenhuma

Essa magia cria uma parede de granito que se une às superfícies rochosas adjacentes. Em geral, o efeito é empregado para fechar passagens, portais e brechas, impedindo a entrada de oponentes. A parede tem 1 centímetros de espessura e até 5 metros quadrados por nível de experiência do mago. Portanto, um mago de 12º nível criaria uma barreira de 12 centímetros de espessura e 60 metros quadrados em superfície. A parede criada não precisa ser vertical, e nem repousar sobre uma superfície firme (veja *Muralha de Ferro*). Para tanto, as pedras ao redor devem ser capazes de sustentá-la. A parede de granito pode ser utilizada para fazer uma ponte sobre um abismo, ou uma rampa. No entanto, se o comprimento for maior que 5 metros, a parede deve ser arqueada e escorada, o que diminui a área de efeito pela metade. A parede é permanente, a menos que destruída por *Dissipar Magia* ou *Desintegração*, ou por meios normais. O componente material é um pequeno bloco de granito.

Magias Arcanas do 6º Círculo

Concha Antimagia

(Abjuração)

Alcance: 0

Duração: 1 turno/nível

Área de Efeito: Esfera de 30 centímetros de diâmetro/nível

Componentes: V, G

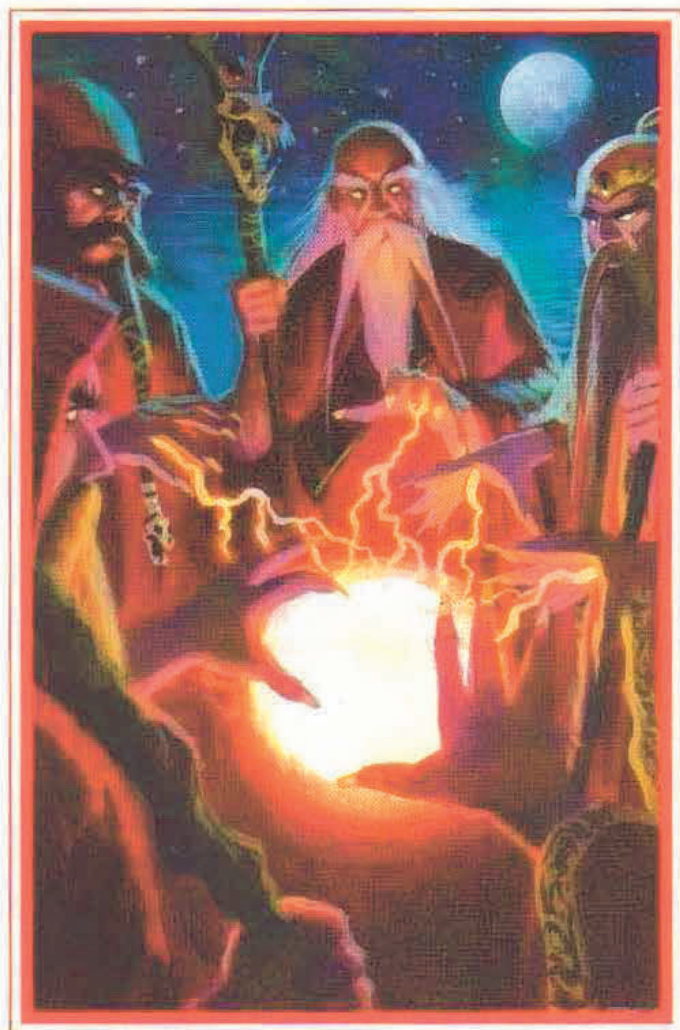
Tempo de Execução: 1

Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago cerca-se com uma barreira invisível, que se move com ele. A área dentro dessa barreira é totalmente impermeável a todos os efeitos mágicos, impedindo assim a passagem de magias. Além disso, a barreira anula o funcionamento de qualquer item mágico ou magia em seu interior. A área é também invulnerável a Sopro-de-Dragão, ataques visuais ou vocais e outras formas similares de ataque especial.

A *Concha Antimagia* também afasta criaturas enteificadas (que foram vítimas, por exemplo, de *Enteificar Pessoas*), invocadas ou conjuradas. Ele não pode, no entanto, ser pressionado contra as criaturas que manteria afastadas. Qualquer tentativa nesse sentido cria uma pressão sensível contra a barreira, e pressão contínua pode quebrar o efeito. Criaturas normais (um troll encontrado normalmente e não conjurado, por exemplo) podem entrar na área, bem como projéteis normais. Além disso, embora uma espada mágica perca as suas propriedades especiais dentro do *Globo*, ela continua sendo uma espada, e pode matar o pobre mago da mesma forma. Note que criaturas em seus planos de origem são criaturas normais lá. Portanto, no Plano Elemental do Fogo, um elemental do fogo encontrado aleatoriamente não será afastado por essa magia. Artefatos, relíquias e criaturas com status de semideus ou maior, não são afetados por esse efeito.

Caso o mago seja maior que a área protegida pela magia, certas partes do seu corpo podem ser consideradas expostas, se o Mestre assim o desejar. *Dissipar Magia* não afetará o invólucro. O mago pode encerrar a magia quando desejar.



Magias Arcanas

A Mão Vigorosa de Bigby

(Evocação)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

A *Mão Vigorosa de Bigby* é uma versão mais forte da *A Mão Interposta de Bigby*. O efeito cria uma mão com um tamanho que pode ir do humano (1,5 metro) até o abissal (7 metros), que se coloca entre o mago e um oponente escolhido. A mão move-se para permanecer entre os dois, a despeito das ações do mago, ou de como a criatura venha a tentar atravessar o bloqueio. Além disso, *A Mão Vigorosa* também empurra o oponente. Ela pode empurrar qualquer criatura pesando 250 quilos ou menos, diminuir para 3 metros por rodada a movimentação de criaturas que pesem entre 250 e 1.000 quilos e diminuir a movimentação de criaturas que pesem mais do que isso em 50%.

Uma criatura empurrada pela mão é afastada por uma distância equivalente ao alcance da magia, ou até que encontre uma superfície firme. A mão em si não causa dano algum. Ela tem CA 0 e tantos pontos de vida quanto o mago em plena saúde, e some quando destruída. O mago pode ordená-la a parar (para libertar um oponente preso, por exemplo) ou dispensá-la quando desejar.

O componente material é uma luva.

Corrente de Relâmpagos

(Evocação)

Alcance: 40 metros + 5 metros por nível
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: "

Essa magia cria uma descarga elétrica que começa com um único relâmpago, de 50 centímetros de largura, a partir das pontas dos dedos do mago. Com funcionamento diferente do *Relâmpago*, a *Corrente de Relâmpagos* atinge inicialmente um objeto ou criatura, e então dirige-se a uma série de outros objetos ou criaturas dentro do alcance, perdendo energia a cada salto.

A *Corrente de Relâmpagos* causa inicialmente 1d6 pontos de dano por nível do mago, até um máximo de 12d6 (metade do dano se o objeto ou criatura passar em um teste de resistência contra magia). Depois do primeiro ataque, salta para a criatura ou objeto mais próximo. Cada salto reduz a potência em 1d6. Cada criatura ou objeto mágico atingido passa por um teste de resistência contra magia para receber apenas metade do dano total.

Corrente de Relâmpagos pode atacar por um número de vezes equivalente ao número de níveis do mago, mas cada vítima pode ser atacada apenas uma vez. Por exemplo, um efeito lançado por um mago de 12º nível pode atacar até doze vezes, causando menos dano a cada impacto. O relâmpago continua a atacar até que tenha atingido o número apropriado de vítimas, até que atinja um objeto que o aterre (barras de ferro interconectadas de uma grande cela ou gaiola, uma grande quantidade de líquido, etc.) ou até que não haja mais criaturas ou objetos para atingir.

Direção não é um fator determinante para os arcos do relâmpago, mas a distância é.

Cada salto não pode exceder o alcance da magia. Se o único arco possível for maior que o alcance, o efeito se dissipa. Criaturas imunes a ataques elétricos podem ser atingidas, embora não recebam dano. Note que é possível para a *Corrente de Relâmpagos* saltar de volta para o mago!

Os componentes materiais são alguns pêlos, um pedaço de âmbar, um bastão de vidro ou cristal e um alfinete de prata por nível do mago.

Conjurar Animais

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Esse efeito permite ao mago criar magicamente um ou mais mamíferos para atacar seus oponentes. O total de dados de vida dos animais não pode exceder o dobro do nível do mago, se os animais forem determinados aleatoriamente, ou do nível, caso ele requisite um animal específico (veja o Livro do Mestre). Por exemplo, um mago de 12º nível poderia conjurar aleatoriamente dois mamíferos de 12 DV, 4 com 6 DV cada, 6 com 4 DV, 8 com 3 DV, 12 com 2 DV ou 24 com 1 DV. Conte cada bônus de +1 ponto de vida como 1/4 de dado de vida. Os animais conjurados permanecem uma rodada para cada nível de experiência do mago, ou até serem destruídos. Eles seguem o comando verbal do mago, e não hesitarão em atacar eventuais adversários, mas resistem a outras tarefas.

Contingência

(Evocação)

Alcance: 0
Duração: 1 dia/nível
Área de Efeito: O mago

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago pode lançar outro efeito sobre si mesmo, para ser ativado sob as condições ditadas durante a execução de *Contingência*. Ambas as magias (*Contingência* e o *Efeito Programado*) são formuladas ao mesmo tempo (daí o tempo de execução de um turno). A magia a ser ativada por *Contingência* deve afetar o mago diretamente (*Levitação*, por exemplo) e seu círculo não pode ser maior que 1/3 do nível de experiência do mago, até o 6º círculo, no máximo.

Nível do Mago

12º - 14º
15º - 17º
18º ou +

Círculo Máximo da Magia

4º
5º
6º

Apenas uma *Contingência* pode ser lançada sobre o mago de cada vez; qualquer tentativa de acumular um segundo efeito sob *Contingência* anula o primeiro. As condições necessárias para ativar a magia devem ser claras, embora possam ser genéricas. Por exemplo, *Ar Líquido* poderia ser programado para funcionar assim que o mago fosse envolvido ou submerso em líquido. Note que se condições demasiadamente complexas forem previstas, todo o complexo mágico (*Contingência* e a magia subordinada) pode vir a falhar.

Os componentes materiais, além dos componentes da magia subordinada, são mercúrio, no valor de 100 peças de ouro, e o cílio de um ogro mago, ki-rin ou qualquer outra criatura similar, que também utilize magia. Além disso, o efeito requer uma imagem do mago esculpida em marfim de elefante (que não é destruída), e que deve ser carregada pelo mago para que *Contingência* possa funcionar.

Apêndice 3

Controlar o Clima

(Alteração)

Alcance: 0
Duração: 4d6 horas
Área de Efeito: 4d4 quilômetros quadrados

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

A magia *Controlar o Clima* permite a um mago modificar as condições climáticas da área em que se encontra. A magia afeta o clima por 4d6 horas em uma área de 4d4 quilômetros quadrados. Ela leva um turno para ser formulada, e mais 1d4 turnos para que os efeitos desejados surjam. As condições do tempo atuais são definidas pelo Mestre, dependendo do clima e da estação. Tais condições têm três componentes: precipitação, temperatura e vento. A magia pode mudar essas condições, conforme explicado na tabela seguinte. As palavras em maiúsculas são as condições atuais, e as em minúsculas são as novas condições que o mago pode provocar. Além disso, o mago pode controlar a direção do vento. Por exemplo, um dia claro e quente com vento moderado pode tornar-se nublado, morno e calmo. Contradições não são possíveis — nevoeiro e vento forte, por exemplo. Múltiplas magias *Controlar o Clima* podem ser usadas apenas em sucessão, e nunca simultaneamente.

Precipitação

CEU CLARO

Muito claro

Nuvens leves,

ou neblina

PARCIALMENTE

NUBLADO

Céu claro

nublado

Névoa/chuva leve/

granizo leve

Chuva com neve/

pouca neve

NUBLADO

Parcialmente nublado

Nuvens pesadas

Cerração

Chuva pesada/

granizo forte

chuva com neve muito

forte/neve pesada

Furacão-Tufão

Os componentes materiais são incenso e pedaços de madeira e terra,

misturados na água. Obviamente, essa magia funciona apenas em áreas

onde existam as condições climáticas adequadas.

Temperatura

QUENTE

Calor sufocante

Morno

MORNO

Quente

Frio

FRIO

Quente

Gelado

GELADO

Frio

Ártico

Tempestade

TEMPESTADE

Vendaval

Vento

CALMO

Sem vento

Brisa leve

Vento Moderado

VENTO MODERADO

Calmo

Vento Forte

VENTO FORTE

Vento Moderado

Vendaval

VENDAVAL

VENTO FORTE

Neblina Mortal

(Alteração, Evocação)

Alcance: 30 metros
Duração: 1d4 rodadas + 1 rodada por nível
Área de Efeito: 2 cubos de 3 metros/nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria um nevoeiro denso, que tem a propriedade adicional de ser altamente ácido. Os vapores são mortais para as criaturas vivas, de forma que qualquer vegetação exposta morrerá grama e plantas pequenas em uma rodada, arbustos e similares em quatro, pequenas

árvores em oito e árvores grandes em dezesseis. Vida animal sem imunidade ao ácido sofre dano de acordo com o tempo de exposição à nuvem:

1ª rodada	1 ponto
2ª rodada	2 pontos
3ª rodada	4 pontos
4ª rodada e seguintes	8 pontos

Neblina Mortal lembra em muitos aspectos a *Névoa*: vapores ondulantes que podem ser removidos apenas por um vento muito forte. Qualquer criatura que tente atravessar a *Neblina Mortal* se move a um máximo de 30 centímetros por unidade de sua taxa de movimentação normal. *Lufada de Vento* não pode afetar a nuvem. As magias *Bola de Fogo*, *Coluna de Chamas* ou *Muralha de Fogo* podem consumir a *Neblina* em uma rodada. Os componentes materiais são um punhado de ervilhas secas e moidas, casco de animais em pó e um ácido forte de qualquer tipo (incluindo vinagre altamente destilado e cristais ácidos), que deve ser adquirido de um alquimista.

Magia da Morte

(Necromancia)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Um cubo de 10 metros/nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, ela retira a força vital das criaturas na área de efeito instantânea e irrevogavelmente. Tais criaturas só poderão ser ressuscitadas por *Desejo*. O número de criaturas afetadas depende dos dados de vida.

Dados de Vida da Criatura

menos de 2

2 a 4

4+1 a 6+3

6+4 a 8+3

Máximo de criaturas afetadas

4d20

2d20

2d4

1d4

Se criaturas com dados de vida diferentes forem atacadas pela *Magia da Morte*, jogue os dados (4d20) para determinar o número de criaturas de menos de 2 DV que são afetadas. Se o número obtido for maior que o número de seres, aplique o que sobrar para as criaturas com mais dados de vida, de acordo com a tabela.

Dados de Vida da Criatura

menos de 2

2 a 4

4+1 a 6+3

6+4 a 8+3

Fator de Conversão(FC)

1

2

10

20

Em outras palavras, subtraia do resultado dos 4d20 o número de criaturas com menos de 2 dados de vida (essas criaturas morrem). Se sobrares pontos, subtraia 2 para cada criatura que tenha entre 2 e 4 dados de vida (elas também morrem). Se ainda sobrares pontos, subtraia 10 para cada criatura que tenha entre 4+1 e 6+3 dados de vida, e assim por diante. Continue até que todas as criaturas estejam mortas, todos os pontos dos dados tenham sido usados, ou até que os pontos remanescentes sejam inferiores a 50% do FC de qualquer criatura que tenha sobrado. Se os pontos remanescentes forem superiores a 50% do FC da criatura, ela morre.

Magias Arcanas

Exemplo: um grupo misto de vinte goblins, oito gnolls e quatro ogros, liderados por um gigante das colinas, entra na área de efeito da *Magia da Morte*. O resultado de 4d20 dá um total de 53 pontos. Vinte deles eliminam os goblins (20 x 1 FC), dezesseis matam os gnolls (8 x 2 FC) e os outros 17 pontos matam dois ogros (10 pontos matam um deles e o restante é suficiente para matar o outro). Os outros dois ogros e o gigante das colinas não são afetados.

Magia da Morte não afeta licantropos, mortos-vivos ou criaturas de outros planos.

O componente material é uma pérola negra esmagada, com valor mínimo de 1.000 peças de ouro.

Magia Sombria

(Ilusão/Visão)

Alcance: 60 metros + 10 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 6
Resistência: Especial

Essa magia é parecida com *Magia de Sombras*, do 5º círculo, mas permite o lançamento de uma evocação parcialmente real de 4º ou 5º círculos (*Cone Glacial*, *Muralha de Fogo*, *Muralha de Gelo*, etc.). Se a simulação for reconhecida (um teste de resistência realizado com sucesso), efeitos que provoquem dano farão apenas 40% do dano obtido, com um mínimo de 2 pontos de dano por dado. *Neblina Mortal*, produzida através da *Magia de Sombra*, mata criaturas com menos de 2 dados de vida e causa 1d2 pontos de dano por rodada.

Desintegração

(Alteração)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Anula

Essa magia faz a matéria desaparecer. Ela afeta até matéria (ou energia) de natureza mágica, como *A Mão Vigorosa de Bigby*, mas não afeta *Globo de Invulnerabilidade* ou *Concha Antimagia*. A desintegração é instantânea, e seus efeitos são permanentes. Qualquer criatura (apenas uma) pode ser afetada, mesmo mortos-vivos. Matéria não-viva, até o tamanho de um cubo de 3 metros de aresta, pode ser destruída por essa magia. Ela cria um fino raio esverdeado, que faz com que o material atingido brilhe e desapareça, deixando apenas um pó muito fino. Criaturas que passem em um teste de resistência contra magias evitam o raio (itens materiais resistem à magia) e não são afetados. Apenas a primeira criatura ou objeto atingido sofre esses efeitos. Os componentes materiais são um ímã e um punhado de pó.

Encantar Item

(Encantamento/Invocação)

Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 item

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: Especial
Resistência: Anula

Essa é a magia que um mago deve utilizar para produzir um item mágico. Esse efeito prepara um objeto para receber o encantamento desejado. O item deve atender aos seguintes requisitos: 1) deve estar em perfeitas condições; 2) ter a melhor qualidade possível, tendo sido construído pelos melhores artesãos e com os melhores materiais; 3) o custo ou

valor deve refletir o segundo requisito, e, na maioria dos casos, apenas o custo das matérias-primas para o item deve ser superior a 100 po.

Não é possível aplicar o terceiro requisito a itens como cordas, produtos de couro, panos e cerâmicas que não tenham sido trabalhados com jóias, esculpidos, entalhados, etc. Entretanto, se esses trabalhos ou materiais puderem ser integrados ao objeto sem enfraquecê-lo ou afetar as suas funções normais, eles devem ser acrescentados para que o item receba a magia.

O mago deve ter acesso a um laboratório adequadamente equipado e isolado de contaminações mágicas. Qualquer objeto mágico sem relação direta com o processo (como a maioria dos dispositivos de proteção) a menos de 10 metros do item a ser encantado é uma fonte contaminadora. Uma vez isolado, o item deve ser tocado pelo mago continuamente durante o tempo de execução, que tem uma base de 16 horas, mais um modificador de 8d8 horas (como o mago não pode trabalhar mais de 8 horas por dia, e nenhuma magia pode acelerar o processo, na prática o tempo de execução é de 2 dias + 1d8 dias). O trabalho deve ser ininterrupto e, durante os períodos de repouso, o item não pode ficar a uma distância maior do que de 30 centímetros do mago. Se isso ocorrer, a magia inteira é arruinada e deve ser reiniciada. Vale dizer que durante os períodos de repouso nenhuma outra magia pode ser utilizada, e o mago deve permanecer em isolamento e silêncio, ou o encantamento será perdido.

Ao término da magia, o mago saberá que o item está pronto para o teste final. Ele pronunciará a última sílaba mágica e, se o item passar em um teste de resistência contra magia (o mesmo do mago), a magia estará completa. Os modificadores que o mago tenha no teste de resistência também aplicam-se ao item, até um máximo de +3. Um resultado natural de 1 no 1d20 sempre resulta em falha, a despeito de quaisquer modificadores. Uma vez que o processo tenha sido concluído, o mago pode começar a lançar as fórmulas desejadas sobre o item. Isso deve começar a ser feito em 24 horas, ou a magia preparatória desaparece e o item tem que ser encantado novamente.

Cada efeito lançado sobre o objeto tem um tempo de execução de 2d4 horas por círculo da magia. Como antes, o item deve ser constantemente tocado pelo mago, e deve ficar no máximo a 30 centímetros dele durante os períodos de repouso. Esse procedimento vale para quaisquer magias adicionais que porventura sejam executadas sobre o item, e cada nova magia deve ser lançada no máximo 24 horas depois da anterior, mesmo que ela tenha falhado.

Nenhum dos efeitos lançados sobre o item é permanente, a menos que uma *Permanência* seja usada como toque final, mas sempre há uma chance de 5% de que isso drene 1 ponto de Constituição do mago. Além disso, embora seja possível determinar se *Encantar Item* funcionou, não há como saber se as magias lançadas depois também o farão, uma vez que cada uma delas exigirá um novo teste de resistência. Naturalmente, itens que usam cargas — bastões, cajados, *azagaia dos raios*, *anel dos desejos*, etc. — jamais poderão ser permanentes. Dispositivos mágicos não podem ser usados para encantar um item, ou lançar magias sobre um objeto já preparado, mas pergaminhos, sim.

Os componentes materiais variam de acordo com a natureza do item a ser encantado e das magias a serem lançadas sobre ele. Por exemplo, uma espada matadora de dragões poderia requerer o sangue ou alguma outra parte do corpo da(s) espécie(s) de dragão(ões) contra a qual ela seria efetiva, ou um *anel das estrelas cadentes* poderia precisar de pedaços de meteoritos e do chifre de um ki-rin. Os ingredientes, bem como outras informações sobre a magia, são decididos pelo Mestre e devem ser descobertos, ou pesquisados, durante o jogo.

Apêndice 3

Aprisionamento

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 10 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Anula

Essa magia tem uma intenção perigosa: atrair uma criatura poderosa de outro plano para uma armadilha especialmente preparada, onde ela ficará presa até que concorde em realizar um serviço em troca da liberdade. O tipo de criatura a ser trazida deve ser conhecido e declarado, e, se ela tiver um nome específico, deverá ser dito durante a execução da magia. O efeito produz uma abertura similar ao *Portal* (veja a magia de 9º círculo) no plano da criatura a ser capturada. Um *teste de resistência* especial é feito para definir se a criatura reconhece a abertura como uma armadilha, ou crê que se trata realmente de um *Portal*. Para passar no *teste*, a criatura deve obter um número igual ou menor à sua Inteligência em 1d20. O resultado do 1d20 é modificado pela diferença entre a Inteligência da criatura e a do mago. Se o valor da criatura for maior, a diferença é subtraída do dado. Caso o valor do mago seja maior, a diferença é somada.

Se for bem-sucedida no *teste*, a criatura terá ignorado a abertura, e a magia falhará. Se fracassar, a criatura entra na armadilha e é presa.

Quando estiver presa, ela pode atacar o mago à vontade, a menos que ele tenha desenhado um círculo de proteção. Tais círculos podem ser temporários (desenhados à mão) ou permanentes (esculpidos ou entalhados). Mesmo com esse tipo de defesa, existe a chance de que a criatura se liberte e busque vingança. Um círculo temporário tem uma chance de falha de 20%, e um círculo permanente tem chance de erro de 10% (a verificação é feita da primeira vez em que o círculo for usado, para determinar se ele foi desenhado corretamente). A possibilidade básica é modificada pela diferença entre os valores somados de nível de experiência e Inteligência do mago e a soma da Inteligência e do número de dados de vida da criatura. Se o mago possuir um total maior, a diferença é subtraída da chance percentual da criatura se libertar. Se o total da criatura for maior, a diferença é somada.

A probabilidade de libertação pode ser reduzida ainda mais através de uma cuidadosa preparação do círculo. Se o círculo à mão for feito lenta e cuidadosamente, usando pigmentos especialmente preparados (1.000 peças de ouro por turno que a pintura levar para ficar pronta), a chance de libertação é reduzida em 1% por turno gasto na preparação. Isso pode baixar a chance de falha para até 0%.

A chance de falha de um círculo esculpido ou entalhado também pode ser eliminada através da inclusão de vários metais, minerais, etc. O círculo levará pelo menos 1 mês para ser feito e custará pelo menos 50.000 peças de ouro a mais que a escultura básica. Qualquer rachadura ou falha no círculo permite à criatura libertar-se imediatamente. Mesmo um pedaço de palha sobre as linhas de um círculo destrói seu poder. Felizmente, a criatura não pode fazer absolutamente nada com o círculo, pois a mágica da barreira a impede disso.

Uma vez capturada, a criatura pode ser mantida por tanto tempo quanto o mago ousar (lembre-se do perigo de alguma coisa quebrar o círculo de proteção!). Tanto a criatura como seus ataques e poderes estão confinados ao círculo. O mago pode oferecer suborno, usar promessas ou fazer acordos para obter um serviço da criatura cativa.

O Mestre irá, então, estabelecer um número de 0 a 6 para o que quer que o mago tenha dito à criatura, sendo mais persuasivo com 6. Esse número é então subtraído da Inteligência do ser cativo. Se a criatura passar em um *teste de Inteligência* contra a sua Inteligência ajustada, ela recusa-se a servir. Novas ofertas, subornos, etc, ou mesmo os antigos, podem ser oferecidos novamente 24 horas mais tarde, quando a Inteligência do monstro terá baixado 1 ponto devido ao confinamento.

Isso pode se repetir até que a criatura comprometa-se com o mago, liberte-se ou até que o mago decida livrar-se dela através de alguma magia. A criatura não concordará com exigências impossíveis e comandos pouco razoáveis.

Uma vez que tenha realizado um único serviço, o ser precisa apenas avisar ao mago e será imediatamente enviado de volta para o lugar em que estava.

A criatura pode buscar vingança mais tarde.

Extensão III

(Alteração)

Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial

Componentes: V
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Essa magia é semelhante ao efeito da *Extensão I*, mas dobrará a duração de magias do 1º ao 3º círculos, e aumentará a duração de magias do 4º ou 5º círculos em 50%.

Comando Visual

(Encantamento/Feitiço, Ilusão/Visão)

Alcance: 20 metros
Duração: 1 rodada/3 níveis
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 6
Resistência: Especial

Essa magia permite ao mago causar efeitos devastadores simplesmente fitando uma criatura nos olhos e pronunciando uma única palavra. Esse ataque visual soma-se a quaisquer outros ataques que o mago possa fazer. O mago deve selecionar um dos quatro tipos diferentes de ataque visual quando a magia é executada, e esse ataque não poderá mais ser mudado. Por exemplo, um mago de 12º nível que escolheu *Medo* teria quatro oportunidades para fazer ataques visuais que produzissem *Medo*, uma em cada rodada de duração da magia. Qualquer ataque visual é cancelado se a vítima passar num *teste de resistência* contra magias, com os modificadores por Sabedoria.

Os quatro efeitos da magia são os seguintes:

Feitiço: O mago pode enfeitiçar uma única pessoa ou monstro, fitando a criatura nos olhos e murmurando uma única palavra. O efeito deixa a vítima totalmente leal ao mago, chegando ao ponto do perigo pessoal. Em outros aspectos, esse efeito é exatamente igual à *Enfeitiçar Monstros*. Todas as criaturas que não sejam humanas, semi-humanas ou humanóides fazem o *teste de resistência* com um bônus de +2.

Medo: O mago pode causar *Medo* com um olhar e uma única palavra. A vítima foge em terror cego por 1d4 rodadas. Depois disso, a criatura recusa-se a encarar o mago e acovarda-se (ajoelha-se, cobre a cabeça, etc.), ou corre para a cobertura mais próxima, se for confrontada. Esse último efeito dura um turno por nível do mago. O ataque pode ser anulado por magias que anulem ou neutralizem *Medo*.

Doença: Com um olhar e uma palavra, o mago faz com que dor e febre súbitas espalhem-se pelo corpo da vítima. Criaturas com valores de Habilidade têm sua eficiência reduzida à metade (os valores são diminuídos em 50%). Outras criaturas infligem apenas metade do dano com ataques físicos. Em ambos os casos, a vítima locomove-se com a metade da sua movimentação normal. O receptor continua doente por um turno por nível do mago. Depois disso, as habilidades retornam a taxa de 1 ponto por turno de repouso completo ou 1 ponto por hora de atividade moderada. Os efeitos não podem ser anulados por *Cura Completa* ou *Curar Doenças*, mas *Remover Maldição* ou *Dissipar Magia* aplicadas com sucesso são eficientes. Criaturas que não sejam

Magias Arcanas



humanas, semi-humanas ou humanóides fazem o *teste de resistência* com um bônus de +2.

Sono: O mago pode fazer com que um indivíduo entre em sono profundo com um olhar e uma palavra, a menos que a vítima passe num *teste de resistência* contra magias. Criaturas sujeitas à *Sono* fazem o *teste* com um modificador de -2. Uma criatura afetada deve ser sacudida, ou de outra forma trazida de volta à consciência, ou continuará dormindo. Em todos os casos, o ataque visual tem velocidade 1. A magia não afeta mortos-vivos de qualquer tipo, e nem estende-se para além do plano ocupado pelo mago. Note que ele está sujeito aos efeitos do reflexo do seu olhar, e pode fazer um *teste de resistência* se for atingido. No caso de um olhar de *Feitiço* refletido, o mago fica paralisado até que a duração acabe ou o efeito seja anulado.

Tarefa

(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 10 metros

Duração: Especial

Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V

Tempo de Execução: 4

Resistência: Nenhuma

Tarefa coloca um comando mágico sobre uma criatura (em geral humana ou humanóide) para que ela cumpra algum serviço, ou evite um certo ato ou curso de ação, conforme desejado pelo mago. A criatura deve ser consciente, inteligente, estar sob seu próprio livre-arbítrio e apta a compreender o mago. Embora *Tarefa* não possa compelir uma criatura ao suicídio ou outras ações que levariam a uma morte certa, o efeito pode provocar quase qualquer outro curso de ação. A criatura deve seguir as instruções dadas até que o serviço estabelecido pelo mago seja feito. Falha significa doença e morte em 1d4 semanas. Desvio ou desvirtuamento das instruções causa uma perda de pontos de Força correspondente até que o desvio termine.

Essa magia pode ser anulada através de *Desejo*, mas *Dissipar Magia* ou *Remover Maldição* não terão efeito. O seu Mestre decidirá detalhes adicionais, pois a execução desse efeito e o cumprimento da ordem estabelecida pelo mago são traiçoeiros, e qualquer *Tarefa* executada imprópriamente falhará.

Vitrificação

(Alteração)

Alcance: Toque

Duração: 1 rodada/nível

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o mago pode enxergar através de um pedaço de metal, madeira ou pedra, ou mesmo transformar uma dessas substâncias em um material transparente, como será visto a seguir. Normalmente, até 10 centímetros de metal, 20 centímetros de pedra e 1 metro de madeira podem se tornar transparentes graças ao efeito, que não afetará ouro, chumbo ou platina. O mago pode fazer com que *Vitrificação* funcione apenas para si mesmo, ou pode criar uma substância transparente de fato, produzindo uma janela de mão única (isto é, os seres do outro lado do material não conseguem ver o mago, embora ele possa observá-los) no material afetado. Ambos os casos produzem uma área de observação de 1 metro de largura por 50 centímetros de altura. Se uma janela for criada, ela terá a mesma Força do material original.

O componente material é um pequeno pedaço de cristal ou vidro.

Globo de Invulnerabilidade

(Abjuração)

Alcance: 0

Duração: 1 rodada/nível

Área de Efeito: Esfera de

1,5 metro de raio

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Resistência: Nenhuma

Esse efeito cria em volta do mago uma esfera mágica imóvel e bruxuleante, que impede a entrada de efeitos de magias do 1º ao 4º círculos. Isso inclui poderes mágicos inatos e efeitos de dispositivos. Entretanto, qualquer magia pode ser lançada de dentro do globo, e ela irá do mago até a vítima sem o menor problema, e sem causar dano à esfera. Magias do 5º círculo ou de círculos superiores não são afetadas pelo *Globo*, e ele pode ser destruído por *Dissipar Magia*.

O componente material é uma bolinha de vidro ou cristal, que se estilhaça ao término do efeito.

Proteger Fortalezas

(Evocação, Alteração, Encantamento/Feitiço)

Alcance: 0

Duração: 1 hora/nível

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 3 turnos

Resistência: Nenhuma

Essa magia poderosa e especial é principalmente usada para defender a fortaleza do mago. Ela defende uma fortaleza de um andar de altura, e com uma base de 100 metros x 100 metros. O mago pode proteger uma área de vários andares reduzindo proporcionalmente a área da base. Os seguintes efeitos mágicos ocorrem na área protegida:

1. Todos os corredores ficam enevoados, e a visibilidade reduz-se a 3 metros.
2. Todas as portas são fechadas com *Fechadura Arcana*.
3. As escadas são preenchidas com telas do começo ao fim. Elas funcionam como a *Teia*, mas crescem de novo em um turno, se destruídas.
4. Em pontos onde houver escolha de direção como um cruzamento ou passagem lateral atua uma magia menor do tipo *Confusão*, que faz com que, em 50% dos casos, os intrusos acreditem estar indo na direção exatamente oposta àquela que estão seguindo.
5. A área inteira irradia poder místico. O uso normal de *Detectar Magia* torna-se impossível para aqueles com nível inferior ao do mago, e muito difícil para os outros.
6. Para cada nível de experiência do mago, uma porta é camuflada por ilusão, para que pareça uma parede plana.
7. Adicionalmente, o mago ainda pode utilizar um dos seguintes efeitos mágicos:
 - A) *Globos de Luz* em quatro corredores.
 - B) *Boca Encantada* em dois lugares.
 - C) *Névoa Fétida* em dois lugares.
 - D) *Lufada de Vento* em um corredor ou sala.
 - E) *Sugestão* em um lugar.

Note que os itens seis e sete só funcionam se o mago estiver totalmente familiarizado com a área protegida. *Dissipar Magia* pode anular, aleatoriamente, um dos efeitos para cada vez em que for executada. A magia *Remover Maldição* não funcionará.

Os componentes materiais são incenso, uma pequena medida de enxofre e óleo, um cordão amarrado, um pouco de sangue de umber hulk e um pequeno bastão de prata.

Apêndice 3

Caçador Invisível

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 10 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Nenhuma

Essa magia convoca um *Caçador Invisível* do plano elemental do Ar. O monstro tem 8 dados de vida, e serve ao mago, cumprindo qualquer tipo de tarefa. O *Caçador* é um rastreador implacável, e pode encontrar pistas em um local que tenha sido visitado pela presa até 24 horas antes. Ele seguirá as instruções do mago, mesmo que elas o levem a centenas de milhares de quilômetros de distância. Uma vez recebida uma ordem, o monstro a obedecerá até que a tarefa seja completada. Entretanto, a criatura serve por obrigação, e não lealdade. Por isso, *Caçadores* dificilmente apreciam missões prolongadas ou complexas, e tentam perverter convenientemente as instruções quando se deparam com trabalhos desse tipo.

Os componentes materiais são incenso e um chifre esculpido na forma de um crescente.

Lendas e Histórias

(Adivinhação)

Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: Especial
Resistência: Nenhuma

Lendas e Histórias é utilizada para obter informações lendárias sobre um lugar, pessoa ou coisa conhecida. Se a pessoa ou coisa estiver próxima, ou se o mago estiver no local em questão, a possibilidade da magia produzir resultados é maior e o tempo de execução é de apenas 1d4 turnos. Se apenas algumas informações detalhadas sobre a pessoa, coisa ou lugar forem conhecidas, o tempo de execução é 1d10 dias. Se rumores forem tudo que o mago tiver para começar, o tempo é 2d6 semanas.

Durante a execução, o mago não pode engajar-se em atividades não rotineiras (comer, dormir, etc.). Uma vez completa, a adivinhação diz se o material lendário está disponível. Ela frequentemente revela o lugar onde está esse material — fornecendo o nome do local, um poema ou uma charada. Algumas vezes o efeito oferece informações sobre a pessoa, lugar ou coisa (quando o objeto da magia está próximo), mas os dados sempre vêm em forma enigmática (poesia, charada, anagrama, cifra, sinal, etc.).

A magia é executada com incenso e tiras de marfim formando um retângulo. Além disso, algum item valioso para o mago deve ser sacrificado — uma poção, pergaminho mágico, item mágico, etc.

Naturalmente, *Lendas e Histórias* revela informação apenas se a pessoa, lugar ou coisa for digna de nota, ou lendária.

Suponha que Delsenora encontrou uma espada extremamente bem-feita. Ela irradia mágica, mas o uso de *Identificação* não revelou informação alguma. Mesmo oferecê-la a um guerreiro de confiança não funcionou, pois a espada não revelou poder especial. Finalmente, Delsenora recitou *Lendas e Histórias*, esperando obter mais informações. Como a espada estava à mão, o efeito completou-se em três turnos. Em sua mente, surge a mensagem: "Outrora essa foi a espada daquele que aguarda pela época de maior perigo para Albion, quando para sua mão ela voará novamente. Justa foi a mão que me deu e justa foi a mão que me reclamou". Com certeza, percebe Delsenora, esse deve ser um item muito poderoso, já que a magia lhe deu apenas uma resposta enigmática. Mas quem é aquele que espera? E onde fica Albion? Para obter maiores

informações, Delsenora terá que recitar mais magias. Mas o processo demorará muito mais, pois agora só existem informações vagas.

Tornar Raso

(Alteração)

Reversível

Alcance: 80 metros
Duração: 5 rodadas/nível
Área de Efeito: Quadrado de 3 metros de lado, por nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

O mago que utilizar essa magia poderá fazer com que a água, ou outro fluido similar na área de efeito, afunde. O nível da água pode ser diminuído em 50 centímetros por nível de experiência do mago, até uma profundidade mínima de 3 centímetros. A água é rebaixada dentro de uma área quadrada, cujos lados têm 3 metros por nível do mago. Assim, um mago de 12º nível afeta um volume de 6 metros x 36 metros x 36 metros, um mago de 13º nível afetaria um volume de 6,5 metros x 39 metros x 39 metros, e assim por diante. Em massas de água extremamente largas e profundas, como o alto mar, o efeito cria um redemoinho que atrai navios e outras embarcações para baixo, colocando-os em perigo e impedindo-os de deixar a área afetada utilizando meios normais, enquanto durar a magia. Quando lançado sobre elementais da água, o efeito age como *Lentidão*: a criatura move-se a meia velocidade, e faz apenas metade do seu número normal de ataques por rodada. A magia não tem efeito sobre outras criaturas.

O componente material é um pequeno recipiente com pó.

O inverso, *Tornar Profundo*, faz com que água ou líquidos similares assumam sua posição natural mais alta (época das cheias, maré alta, etc.). Isso pode fazer com que navios encalhados flutuem, impedir que rios sejam ultrapassados ou até arrebentar pontes, se o Mestre o permitir. *Tornar Profundo* anula *Tornar Raso*, e vice-versa.

O componente material para *Tornar Profundo* é um pequeno recipiente com água.

Sugestionar Multidões

(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 30 metros
Duração: 4 turnos + 4 turnos/nível
Área de Efeito: 1 criatura/nível

Componentes: V, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Anula

Sugestionar Multidões permite ao mago influenciar as ações de uma ou mais criaturas do mesmo modo que *Sugestão*. No máximo uma criatura pode ser influenciada para cada nível do mago, desde que todas estejam dentro do alcance de 30 metros. Mortos-vivos não são afetados por esse efeito. A sugestão deve ser a mesma para todas as vítimas, precisa ser razoável, e ter uma formulação clara e compreensível. Criaturas que passarem em um teste de resistência contra magias não serão afetadas. Os testes sofrem uma penalidade de -1; se apenas uma criatura for atacada, a penalidade vai a -4. Note que uma sugestão muito razoável pode aumentar a penalidade (-1, -2, etc.) se o Mestre desejar. *Sugestionar Multidões* pode continuar ativa por tempo considerável, caso o Mestre permita. Uma ação sugerida pode ser vinculada a circunstâncias específicas; se as circunstâncias não ocorrerem antes que a duração da magia expire, essa ação não será realizada. Os materiais são uma língua de cobra e um pedaço de favo de mel, ou gota de óleo adocicado.

Magias Arcanas

Miragem Arcana

(Ilusão/Visão, Alteração)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Raio de 3 metros/nível

Componentes: V, G (M opcional)
Tempo de Execução: Especial
Resistência: Nenhuma

Essa magia assemelha-se a *Abandono*, mas é mais poderosa e elaborada. Ela permite ao mago fazer com que uma área pareça diferente do que é na verdade, dando-lhe a aparência de um cenário que ele já tenha visto. A magia dura enquanto o mago mantiver uma concentração mínima. Depois disso, o efeito continuará por um total de 1 hora, mais um turno adicional para cada nível do mago. Note que concentração mínima pode ser mantida durante conversação normal, mas não durante a execução de outra magia, em combate ou depois de receber um ferimento. Se o mago empregar um pequeno pedaço de qualquer coisa relacionada com o lugar usado para inspirar a ilusão, ela será quase real.

Na forma básica desse efeito, apenas um contato físico brusco, na ausência de meios mágicos, pode, talvez, desmascarar a ilusão. Na forma mais complexa, com o componente material, apenas métodos mágicos (magias, itens ou dispositivos) podem revelar a verdadeira natureza da imagem. Ambas as formas estão sujeitas à *Dissipar Magia*. Como em todas as ilusões poderosas, a mente da vítima provoca os efeitos apropriados sobre o corpo. Sob a influência desse efeito, uma pessoa poderia andar sobre carvão em brasa e pensar que está caminhando através de um refrescante riacho de águas rasas (e não sofreria dano!), jantar comida imaginária e realmente se sentir saciada ou dormir confortavelmente sobre uma cama de pedras afiadas pensando se tratar de um colchão de penas. A gravidade, no entanto, não é afetada pela magia. Uma ponte ilusória sobre um abismo não suportaria peso da vítima. Aqueles que testemunhassem o evento veriam apenas o súbito desaparecimento da infeliz criatura, e não ligariam o ocorrido com a ilusão, a menos que, de algum outro modo, viessem a desconfiar de uma magia em funcionamento.

Despistar

(Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada pelo mago, ele cria um duplo de si mesmo ao mesmo tempo em que é camuflado pela magia de 4º círculo *Invisibilidade Melhorada*. O mago fica livre para ir aonde quiser, enquanto o duplo aparentemente se afasta. A magia permite ao duplo falar e fazer gestos como se fosse o mago e tem componentes táteis e olfatórios completos. A *Visão da Verdade* ou itens como uma *gema da visão* ou *robe dos olhos* podem detectar o mago invisível (veja *Portal Ilusório*).

Convocar Criaturas IV

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 60 metros
Duração: 5 rodadas + 1 rodada por nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Essa magia é similar ao *Convocar Criaturas I*, mas essa versão é mais poderosa, e convoca 1d3 monstros de 4º nível, que aparecem no alcance da magia e atacam os oponentes do mago até que ele ordene o contrário, a duração termine ou os monstros sejam mortos. As criaturas não testam moral e desaparecem quando destruídas. Se não houver inimigos para combater, os monstros convocados podem prestar serviços ao mago, se conseguirem entender o que ele diz e forem fisicamente aptos para a tarefa.

Os componentes materiais são uma minúscula sacola e uma pequena vela (não necessariamente acesa).

A Elucubração de Mordenkainen

(Alteração)

Alcance: 0
Duração: Instantânea
Área de Efeito: O mago

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite que o mago relembre instantaneamente uma magia de 4º a 5º círculos que ele tenha utilizado nas últimas 24 horas. O efeito deve ter sido memorizado e usado nesse período. A *Elucubração de Mordenkainen* permite a recuperação de apenas uma magia. Se o efeito lembrado exigir componentes materiais, eles devem ser providenciados pelo mago. A magia relembrada não é utilizável até que os componentes estejam disponíveis.

Mover Terra

(Alteração)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: Especial
Resistência: Nenhuma

Quando lançado, esse efeito desloca terra (argila, barro, areia) e os seus outros componentes. Com essa magia, aterros podem ser derrubados, pequenas colinas podem ser deslocadas e dunas, trocadas de lugar. Entretanto, saliências rochosas jamais podem ser derrubadas ou movidas. A área afetada determina o tempo de execução: para cada área de 40 metros x 40 metros e 3 metros de profundidade, um turno é necessário. A área máxima que pode ser afetada é de 240 metros x 240 metros, o que leva 2 horas. Se as características do terreno também tiverem que ser movidas — em comparação com simples escavações em bancos de areia ou barrancos —, é necessário que um elemental da terra seja convocado para ajudar. Toda a execução ou convocação deve estar completa para que qualquer efeito se manifeste. Como qualquer elemental da terra fará a maior parte do seu trabalho sob o solo, é improvável que ele seja interceptado ou interrompido. Caso isso ocorra, entretanto, o trabalho terá que ser interrompido até que o ser esteja novamente disponível. Se o elemental for destruído ou dispensado, a tarefa terá que se restringir a derrubar bancos de areia ou barrancos.

Esse efeito não pode ser utilizado para cavar túneis e, em geral, é muito lento para prender ou soterrar criaturas; ele é utilizado na maioria dos casos para cavar ou preencher fossos, ou para ajustar os contornos do terreno antes de uma batalha.

Os componentes materiais são uma mistura de solos (argila, barro, areia) em um saquinho, e uma lâmina de ferro.

Nota: Essa magia não quebra violentamente a superfície do solo. Ela faz com que a terra ondule suavemente e se adapte, até que o resultado desejado seja atingido. Árvores, casas e outras estruturas são pouco afetadas, salvo em casos de mudança na elevação e na topografia relativa.

Apêndice 3

A Esfera Gélida de Oliluke

(Alteração, Evocação)

Alcance: Especial
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Especial

Essa é uma magia de múltiplos propósitos, e de poder considerável. Se desejar, o mago pode produzir qualquer um dos seguintes efeitos:

A) *Esfera Congelante*: É um pequeno globo de matéria com temperatura de zero absoluto, que se espalha em contato com água, ou outro líquido composto principalmente por água, congelando-a até uma profundidade de 20 centímetros em uma área igual a 30 metros quadrados por nível do mago.

O componente material é uma fina lâmina de cristal de mais ou menos 5 centímetros quadrados.

B) *Raio Gelado*: A magia pode ser usada como um fino raio de frio, que sai da mão do mago e atinge uma distância de 10 metros por nível de experiência. Ele atinge uma única vítima, infligindo 1d4+1 pontos de dano por nível do mago. A vítima tem direito a um teste de resistência contra magias e, se passar, não receberá dano algum (o raio é tão fino que um sucesso presume que o mago errou o alvo). Se não acertar a vítima escolhida, o raio prossegue seu trajeto. Qualquer outro em seu caminho deve fazer o teste, ou sofrer o dano apropriado.

O componente material é uma safira branca de pelo menos 1.000 po.

C) *Globo de Frio*: Esse efeito cria um pequeno globo do tamanho de uma pedra de funda, que é fria ao toque, mas não causa dano. O globo pode ser arremessado, tanto com as mãos, a uma distância de 40 metros (considerada distância de curto alcance), quanto por uma funda. O globo quebra com o impacto, causando 6d6 pontos de dano de frio sobre todas as criaturas em um raio de 3 metros (metade do dano se passarem em um teste de resistência contra magias). Use a tabela de projéteis de área do *Livro do Mestre* para descobrir onde cai a esfera. Note que, se o projétil não for arremessado em uma rodada por nível do mago, ele se rompe e causa o dano descrito acima. Esse efeito de tempo pode ser utilizado contra perseguidores, mas pode ser igualmente perigoso para o mago e seus companheiros.

O componente material é um diamante de 1.000 po.

Partir Água

(Alteração)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 5 rodadas/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Essa magia dá ao mago a capacidade de fazer com que a água, ou outros líquidos similares, se abram à sua frente, formando uma passagem de 5 metros de largura. A profundidade e a extensão do corredor dependem do nível do mago, sendo que a cada nível é criado um corredor de 1 metro de profundidade por 10 metros de comprimento. A magia funciona até que sua duração expire, ou até que o mago decida encerrá-la. Se lançado embaixo d'água, o efeito cria um cilindro de ar com diâmetro e comprimento apropriados. Se utilizado diretamente sobre um elemental da água ou outra criatura com corpo baseado em água, a vítima receberá 4d8 pontos de dano e deverá passar em um teste de resistência à magia, ou fugirá em pânico por 3d4 rodadas.

Os componentes materiais são duas pequenas lâminas de vidro ou cristal.

Ilusão Permanente

(Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: Cubo de 6 metros +
cubo de 3 metros/nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Especial

Quando essa magia é lançada, o mago produz uma ilusão com componentes visuais, térmicos, olfativos e sonoros. A imagem criada pode reproduzir a aparência de qualquer objeto, criatura ou Força, desde que permaneça nos limites da área de efeito. A ilusão afeta qualquer criatura que a observe, ao ponto das vítimas sofrerem dano se caírem em um buraco ilusório cheio de estacas afiadas, criado pela magia.

Criaturas que tentem duvidar da ilusão ganham direito a um teste de resistência à magia. Se forem bem-sucedidas, elas verão a aparência real do objeto afetado e, se puderem comunicar efetivamente o fato aos seus associados, esses receberão um bônus de +4 em seus testes de resistência. Criaturas que não estejam sentindo os efeitos da magia (seres cegos, surdos, etc.) não serão afetados, até que o percebam de alguma forma. A ilusão está sujeita a *Dissipar Magia*.

O componente material é um pouco de lã.

Ilusão Programada

(Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: Cubo de 6 metros +
cubo de 3 metros/nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Especial

Essa magia cria um *Força Espectral* que se ativa com um comando, ou quando ocorre um evento específico. A ilusão tem elementos sonoros, olfativos, visuais e térmicos, e pode reproduzir qualquer objeto, criatura ou Força, desde que a imagem permaneça nos limites da área de efeito. O evento que detona o início do efeito poderá ser tão genérico ou detalhado quanto o mago desejar. Por exemplo: "Comece apenas quando uma mulher humana idosa carregando um saco de biscoitos, sentar-se de pernas cruzadas a 30 centímetros desse ponto". Esses gatilhos visuais podem reagir a uma personagem utilizando a perícia Disfarce. A distância de comando é de 5 metros por nível do mago. Por exemplo, um mago de 12º nível, poderia definir um gatilho a, no máximo, 60 metros da ilusão. A magia não pode distinguir criaturas invisíveis, nem *tendência*, nível, dados de vida ou classe, exceto através da aparência externa. Se desejado, o efeito pode ser ativado por uma palavra ou ruído específico. A magia dura até que a ilusão seja ativada. Uma vez que isso ocorra, o efeito ilusório durará uma rodada por nível do mago.

Criaturas que tentem duvidar da ilusão ganham direito a um teste de resistência à magia. Se forem bem-sucedidas, elas verão a verdade e, se puderem comunicar o fato a seus associados, esses receberão um bônus de +4 em seus testes. Criaturas que não estejam sentindo os efeitos da magia (seres cegos, surdos, etc.) não serão afetados, até que o percebam de alguma forma. A ilusão está sujeita a *Dissipar Magia*.

O componente material é um pouco de lã.

Magias Arcanas

Projetar Imagem

(Alteração, Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 6

Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago cria uma duplicata imaterial de si mesmo, projetando-a em qualquer ponto dentro do alcance do efeito. Essa imagem reproduz as ações realizadas pelo mago original. Para fazê-la agir de outro modo, o mago deve concentrar-se (sua movimentação cai pela metade e ele está impedido de fazer ataques).

A imagem pode ser desfeita apenas através de *Dissipar Magia*, ou por um comando do mago; ataques passam diretamente através dela, e não a afetam. A imagem deve permanecer visível para o mago durante todo o tempo; se a visão do mago for obstruída, a magia termina. Note que, se o mago estiver invisível quando criar a imagem, ele estará produzindo uma réplica invisível ao menos enquanto durar o efeito da magia de invisibilidade (o mago pode lançar *Detectar Invisibilidade* para ver a imagem, se quiser). Se o mago fizer uso de *Porta Dimensional*, *Teleportação*, *Mudança de Plano* ou qualquer efeito similar que quebre sua linha de visão, a magia terminará.

O componente material é uma pequena réplica (boneco) do mago.

Reencarnação

(Necromancia)

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Área de Efeito: Pessoa tocada

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 turno

Resistência: Nenhuma

Com essa magia, um mago pode trazer de volta à vida uma pessoa que tenha morrido a não mais de um dia por nível de experiência do mago. A essência da pessoa morta é transferida para outro corpo, talvez muito diferente do original. Não é necessário fazer *teste de resistência*, *colapso* ou de *chance de ressurreição*. O corpo é tocado e uma nova encarnação da pessoa surgirá na área, em 1d6 turnos. A pessoa reencarnada se lembrará de sua vida anterior, mas a classe de personagem da nova encarnação pode ser bem diferente. A nova encarnação é determinada na tabela seguinte. Se uma raça de personagem for indicada, a pessoa reencarnada terá que ser recriada (as habilidades serão redefinidas nos dados).

Resultado de 1d100

01-05
06-11
12-18
19-23
24-28
29-33
34-40
41-47
48-54
55-59
60-73
74-79
80-85
86-90
91-95
96-00

Encarnação

Bugbear
Anão
Elfo
Gnoll
Gnomo
Goblin
Meio-elfo
Halfling
Meio-orc
Hobgoblin
Humano
Kobold
Orc
Ogro
Ogro mago
Troll

Nota: Pessoas muito boas ou muito malignas não reencarnarão como criaturas de *tendência* geral oposta.

Os componentes da magia são um pequeno tambor e um pouco de sangue.

Repulsão

(Abjuração)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 rodada/2 níveis

Área de Efeito: 3 metros de largura,

em uma direção

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 6

Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago faz com que todas as criaturas na área de efeito sejam repelidas. A *Repulsão* ocorre na mesma velocidade em que a criatura tentar se aproximar do mago. A vítima continua a afastar-se por uma rodada completa, mesmo que isso a leve para fora do alcance. O mago pode designar uma nova direção para a área de efeito a cada rodada, mas o uso desse poder conta como ação principal na rodada.

O componente material é um par de pequenas barras de ferro magnetizadas, presas a duas estatuetas caninas, uma de marfim e a outra de ébano.



Apêndice 3

Sombras

(Ilusão/Visão)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 rodada por nível
Área de Efeito: Cubo de 5 metros

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 6
Resistência: Especial

Essa magia é relacionada com as magias *Monstros de Sombras* e *Monstros Sombrios*. *Sombras* retira material do Plano das Sombras para formar ilusões quase reais de um ou mais monstros, criando até um dado de vida por nível do mago. Todas as *Sombras* criadas por uma execução dessa magia devem ser do mesmo tipo, e têm 60% do total de pontos de vida das criaturas em que se baseiam. Aqueles que virem as sombras e falharem em seus *testes de resistência* à magia acreditam na ilusão.

As sombras são como os monstros reais no que diz respeito a CA e formas de ataque. Ataques especiais como petrificação e drenagem de nível não ocorrem de fato, mas uma vítima que acredite que as sombras são reais reagirá de acordo, até que seja tratada do efeito ilusório por *Cura Completa*, ou até que a ilusão seja destruída por *Dissipar Magia*. Aqueles que passarem no *teste de resistência* à magia vêem as sombras como imagens transparentes, sobrepostas a formas vagas e nebulosas. Essas formas têm CA 6 e causam apenas 60% do dano dos monstros verdadeiros em combate corpo a corpo.

Pedra em Carne

(Alteração)

Reversível

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Especial

Essa magia transforma qualquer tipo de pedra em carne e osso. Se a pedra em questão era anteriormente um ser vivo, não importando o seu tamanho, ela lhe restaura a vida (e os bens), embora a sobrevivência da criatura esteja sujeita ao *teste de colapso* tradicional. Pedra comum também pode ser transformada em carne (200 litros por nível do mago). Tal carne é inerte, a menos que uma força vital ou energia mágica esteja presente (por exemplo, a magia pode transformar um golem de pedra em um golem de carne e osso, mas uma estátua comum seria transformada num cadáver). Se lançada sobre rocha, o efeito pode criar um cilindro de um material com consistência carnosa, de 30 centímetros a 1 metro de diâmetro e até 3 metros de comprimento, permitindo que uma passagem seja escavada.

Os componentes materiais são um punhado de terra e uma gota de sangue.

O inverso, *Carne em Pedra*, transforma carne e osso de qualquer tipo em pedra. Todas as posses da vítima são também transformadas. Ela tem direito a um *teste de resistência* à magia para evitar o efeito. Se uma estátua criada por esse poder for danificada (rachaduras, erosão, etc.), a criatura (se algum dia retornar ao seu estado original) terá danos similares, deformidades, etc. O Mestre pode permitir que tais danos sejam reparados por algumas magias divinas de altos círculos, como *Regeneração*.

Os componentes materiais são limo, água e terra.

A Transformação de Tenser

(Alteração, Evocação)

Alcance: 0
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: O mago

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

A *Transformação de Tenser* é uma visão impressionante para todos os que não conhecem seu poder. Uma vez lançada, essa magia faz o mago passar por uma inacreditável transformação.

O tamanho e a Força do mago aumentam até atingir proporções heróicas, e ele se torna uma formidável máquina de combate: um guerreiro *furioso*! Os pontos de vida do mago dobram, e o dano recebido é subtraído, prioritariamente, dos pontos fornecidos pela magia. Uma vez que esses pontos tenham acabado, todo o dano subsequente (aplicado aos seus verdadeiros pontos de vida) é dobrado. A CA do mago torna-se 4 pontos melhor do que era antes (CA 10 vai para CA 6, etc.), até um máximo de -10.

Os ataques do mago são os de um guerreiro do mesmo nível (o mago passa a usar os valores de combate reservados a guerreiros). O mago pode utilizar o cajado e a adaga como armas. A adaga pode ser usada duas vezes por rodada, cada ataque com sucesso causando 2 pontos de dano adicionais. O cajado pode ser usado apenas uma vez por rodada, mas o bônus de +2 aplica-se à jogada de ataque e ao dano. O mago prefere o corpo a corpo a qualquer outra forma de ataque, e continua investindo até que todos os oponentes estejam mortos, que ele próprio seja morto, que a magia seja anulada ou que a duração acabe.

O componente material é uma *poção do heroísmo* (ou do *super-heroísmo*), que deve ser consumida pelo mago durante a execução.

Água em Pó

(Alteração)

Reversível

Alcance: 60 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: Um cubo de 3 metros/nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma (Especial)

Quando essa magia é lançada, a área atingida transforma-se de líquido em pó. Note que, se a água já estiver lamacenta, a área de efeito é dobrada. Se o material a ser transformado for lama úmida, a área é quadruplicada. Se, após a transmutação, ainda houver água em contato com o pó, as duas substâncias irão se misturar normalmente.

Apenas o líquido realmente compreendido pela área de efeito no momento da execução é afetado. Lançada sobre misturas, essa magia só afetará a água presente na solução. Poções que contenham água são inutilizadas. Criaturas vivas não são afetadas, exceto as que forem nativas do plano elemental da água. Tais seres devem fazer um *teste de resistência* à magia. Se falharem, receberão 1d6 pontos de dano por nível do mago. Se obtiverem êxito, receberão apenas metade do dano. Apenas uma criatura pode ser afetada cada vez que esse efeito for executado, a despeito do tamanho da vítima ou da área de efeito da magia.

O inverso desse efeito é apenas uma versão mais poderosa de *Criar Água*, e que requer um punhado de pó como componente adicional. Para qualquer uma das versões, outros componentes necessários são o pó de um diamante que valha pelo menos 500 po e uma concha.

Magias Arcanas

Visão da Verdade

(Adivinhação)

Alcance: Toque
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 20 metros

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Nenhuma

Quando o mago utiliza essa magia, ele confere a quem a recebe a capacidade de ver todas as coisas como elas realmente são. O efeito penetra em escuridão normal e mágica. Portas secretas tornam-se óbvias. O invisível torna-se visível. Ilusões e aparições ficam transparentes. As alterações sofridas por seres metamorfoseados, encantados ou modificados surgem, evidentes. (A forma real aparece translúcida e sobreposta à forma aparente: um dragão dourado metamorfoseado em humano pareceria um humano com um dragão fantasmagórico e nebuloso ao seu redor.) Ao contrário de sua versão divina, esse efeito não pode determinar *tendência*.

O receptor dessa magia pode focalizar a visão para ver o Plano Etéreo ou áreas adjacentes de outros planos. *Visão da Verdade* não penetra objetos sólidos e não confere de modo algum uma "visão raios-X" ou equivalente. Além disso, seus efeitos não podem ser ampliados graças ao uso de outras magias.

O componente material é um unguento para os olhos feito do pó de um cogumelo muito raro, açafraão e gordura. Ele não custa menos que 300 po por dose, e deve ser envelhecido por 1d6 meses.

Véu

(Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 1 turno por nível
Área de Efeito: Cubo de 5 metros/nível

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Véu permite ao mago mudar, instantaneamente, a aparência de seus companheiros e da área circundante, ou criar um cenário ilusório tão perfeito que enganará até as criaturas mais inteligentes, a menos que elas usem *Visão da Verdade*, uma *gema da visão* ou dispositivo mágico similar. *Véu* pode fazer com que um cômodo suntuoso pareça ser um covil imundo, e mesmo as impressões táteis confirmam a ilusão visual. O grupo de companheiros poderia parecer com um conjunto misto de várias criaturas diferentes, etc. Se o cenário ilusório for criado, o toque de uma criatura não fará com que ele desapareça.

Magias Arcanas do 7º Círculo

Banimento

(Abjuração)

Alcance: 20 metros
Duração: Instantânea
Área de Efeito: 1 ou mais criaturas num raio de 20 metros

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Especial

O efeito *Banimento* permite expulsar alguma Força extraplano que esteja no plano de existência mago. O efeito é instantâneo, e a vítima não pode regressar, a menos que seja convocada por magia, ou encontre um meio especial de saída em seu próprio plano. Até dois dados de vida ou níveis de criatura podem ser banidos para cada nível do mago.

O mago deve dizer o nome do tipo da criatura a ser banida e, se existir, o nome próprio do indivíduo, e o título também. Em qualquer caso, a proteção contra magia da criatura deve ser vencida para que o efeito funcione.

Os componentes materiais são substâncias perigosas, desagradáveis ou opostas à natureza da(s) vítima(s) da magia. Para cada substância incluída, o receptor perde 5% da sua proteção contra magia, e sofre um redutor de -2 no seu teste de resistência à magia. Por exemplo, se ferro, água benta, um diamante e um ramo de rosmarynho fossem utilizados no banimento de uma criatura que odiasse essas coisas, ela faria o seu teste de resistência com um redutor de -8 (quatro substâncias multiplicado pelo fator -2). Itens especiais, como o pêlo da cauda de um ki-rin ou penas de couatl podem ser usados para aumentar o fator para -3 ou -4 por item. Em contraste, o cabelo de um titã ou visco benzido por um druida podem reduzir o fator dessa mesma criatura para -1. Se a criatura passar no teste de resistência à magia, o mago é atingido por um ricochete de energia, sofre 2d6 pontos de dano e é tonteado por uma rodada.

A Mão Poderosa de Bigby

(Evocação)

Alcance: 10 metros por nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

A Mão Poderosa de Bigby é uma versão mais poderosa de *A Mão Vigorosa de Bigby*. Ela cria uma mão, cujo tamanho pode variar entre humano (1,5 metro) e abissal (7 metros), que surge e agarra uma criatura designada pelo mago. A mão pode imobilizar criaturas ou objetos de até 500 quilos, diminuir a 3 metros por rodada a movimentação de criaturas pesando entre 500 e 2.000 quilos, ou diminuir a movimentação em 50% se a criatura pesar até 8.000 quilos. A mão não causa dano. Sua CA é 0, ela tem tantos pontos de vida quanto o mago em saúde perfeita e desaparece quando destruída. O mago pode lhe ordenar a libertação de um oponente preso, ou dissipá-la quando quiser. O componente material é uma luva de couro.

Apêndice 3

Enfeitiçar Plantas (Encantamento/Feitiço)

Alcance: 30 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Anula

Essa magia permite ao mago controlar as formas de vida vegetais, e se comunicar com esses seres, que obedecerão às instruções do mago da melhor forma que puderem. O feitiço afetará as plantas em uma área de 10 x 3 metros. Embora o efeito não conceda às plantas nenhum poder extra, os vegetais usarão todos os recursos disponíveis para obedecer ao mago: se as plantas na área de efeito possuírem poderes incomuns ou especiais, eles serão empregados da forma que o mago ordenar. Por exemplo, esse feitiço pode duplicar os efeitos de *Construção*.

O teste de resistência aplica-se apenas a plantas inteligentes, e é feito com um redutor de -4. Os componentes materiais são um pouco de humo, uma gota de água e uma folha ou rebento.

Controlar Mortos-Vivos (Necromancia)

Alcance: 20 metros
Duração: 3d4 rodadas+1 rodada/nível
Área de Efeito: 1d6 mortos-vivos

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod
Resistência: Especial

Essa magia permite ao mago controlar 1d6 mortos-vivos por um curto período. Ao executar o efeito, o mago seleciona um ponto dentro do alcance. Os mortos-vivos mais próximos desse ponto são afetados, até que seu total de dados de vida se iguale ao nível do mago, ou que seis monstros sejam afetados. Mortos-vivos com menos de três dados de vida são controlados automaticamente. Aqueles que tiverem mais dados de vida que isso, recebem um teste de resistência à magia, e os que passarem não serão controlados. Apesar do sucesso ou falha no teste, todos contam para o limite de dados de vida do efeito.

As criaturas sob controle do mago só podem receber ordens se estiverem em alcance de audição. Não há comunicação telepática entre o mago e os mortos-vivos. Mesmo que não haja alguma forma possível de comunicação, os mortos-vivos não atacarão o autor da magia.

Quando a magia expirar, os mortos-vivos voltarão a se comportar normalmente; aqueles que tiverem inteligência irão se lembrar do controle exercido pelo mago.

Os componentes materiais são um pedaço de osso, e um de carne crua.

Bola de Fogo Controlável (Evocação)

Alcance: 100 metros+10 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Globo com 5 metros de raio

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: ½

Essa magia cria *Bola de Fogo* especial, com um bônus de +1 em cada dado de dano, e que pode explodir imediatamente, ou em até cinco rodadas depois de lançada, de acordo com o desejo do mago. Em outros aspectos, é exatamente igual ao efeito de *Bola de Fogo*.

A Convocação Instantânea de Drawmij (Conjuração/Convocação)

Alcance: Infinito + especial
Duração: Instantânea
Área de Efeito: 1 objeto pequeno

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago teletransporta um item específico de virtualmente qualquer lugar direto para suas mãos. O objeto não pode ser maior que uma espada, nem pesar mais que um escudo (mais ou menos 5 quilos); também não pode se tratar de um ser vivo. Para preparar o efeito, o mago deve segurar uma gema valendo, no mínimo, 5.000 po em sua mão, e proferir toda a fórmula, com exceção da última palavra mágica. Para ativar o teletransporte, o mago deve pronunciar a última palavra e esmagar a gema. O item desejado é então imediatamente transportado para a mão direita ou esquerda do mago, como ele desejar. O item precisa ter sido previamente tocado e nomeado durante a fase inicial da magia, e apenas esse item é convocado por ela. A gema utilizada para ativar o efeito tem uma inscrição mágica, com o nome do item a ser convocado. A inscrição é invisível e ilegível para todos (exceto através de *Ler Magias*), exceto para o mago que preparou a magia.

Se alguma criatura estiver de posse do item, a magia não funciona, mas o mago fica automaticamente sabendo quem está com o objeto, e aproximadamente onde a criatura estava quando a convocação falhou. Itens podem ser convocados de outros planos de existência, mas apenas se não estiverem sob a posse (não necessariamente física) de outra criatura. Para cada nível de experiência acima do 14º, o mago pode alcançar, com essa magia, um item que esteja até a um plano de distância daquele em que a convocação é feita (um plano de distância no 14º, dois planos no 15º, etc.) Portanto, um mago de 16º nível poderia convocar um item mesmo que estivesse na segunda camada de um dos planos externos (veja o Livro do Mestre). Note que proteções, barreiras especiais ou fatores que bloqueiam a *Teleportação* ou *Mudança de Plano* podem também bloquear a ação desse efeito. Objetos dentro da *Arca Secreta de Leomund* não podem ser recuperados com a utilização dessa magia.

Nota: Se o item tiver uma marca arcana (veja *Runa Arcana*), ele poderá ser convocado de qualquer lugar no mesmo plano do mago, a menos que certas condições locais impeçam isso. Além do mais, os detalhes sobre a localização do item tornam-se mais específicos, e passa a ser mais fácil encontrá-lo através de magias de busca e espionagem.

Forma Plana (Alteração)

Alcance: 0
Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: 0 mago

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Essa magia faz com que o mago tenha apenas duas dimensões, altura e largura, mas não profundidade. Isso o torna invisível quando ele fica de lado. Essa invisibilidade só pode ser detectada através de *Visão da Verdade* ou método similar. Além disso, o mago bidimensional pode atravessar os espaços mais estreitos, desde que eles tenham a altura apropriada — passar entre uma porta e o seu batente é muito fácil. O mago pode realizar qualquer ação normalmente. Ele pode virar de lado e ficar invisível, mover-se nesse estado, reaparecer na rodada seguinte e lançar uma magia, desaparecendo novamente na próxima rodada.

Note que o mago não pode ser afetado por nenhum ataque enquanto estiver virado, mas quando visível ele recebe o dobro do dano que porventura venha a sofrer. Além disso, o mago tem uma porção da sua

Magias Arcanas

existência transferida para o plano Astral enquanto a magia estiver ativada, e está sujeito a ser percebido por criaturas de lá. Se isso acontecer, existe uma chance de 25% de que o mago seja puxado inteiramente para o plano Astral, devido ao ataque de uma criatura de lá. Tal ataque (e outros ataques recebidos no plano Astral) provocam dano normal.

Os componentes materiais são uma reprodução plana do mago, feita em marfim (que deve ser perfeita, enfeitada com ouro e gemas com um custo médio entre 500 e 1.000 po) e uma tira de velino. Conforme a fórmula é recitada, o mago amarra as duas pontas da tira e passa a imagem pelo centro do velino; os dois objetos desaparecem para sempre nesse momento.

Dedo da Morte (Necromancia)

Alcance: 60 metros	Componentes V, G
Duração: Permanente	Tempo de Execução: 5
Área de Efeito: 1 criatura	Resistência: Anula

Dedo da Morte suga a energia vital de sua vítima. Se a magia funcionar, o alvo não poderá ser ressuscitado ou revivido. Além disso, se aplicada em vítimas humanas, a magia inicia uma série de mudanças no cadáver. Passados 3 dias, essas mudanças permitem que o mago anime o corpo como um zumbi vudu, sob seu controle. A criação do zumbi se dá através de um ritual que custa pelo menos 1.000 po, mais 500 peças para cada vítima. As mudanças podem ser revertidas antes do ritual através de um *Desejo Restrito* ou magia similar, lançada diretamente sobre o corpo. Um *Desejo* será capaz de trazer o corpo de volta à vida.

O mago recita a fórmula do *Dedo da Morte* e aponta o seu dedo indicador para a vítima. Se ela não passar em um teste de resistência à magia, a morte é instantânea. Se passar, o alvo, ainda assim, sofre 2d8 + 1 ponto de dano. Se o alvo morrer devido a esse dano, nenhuma mudança interna ocorre, e a vítima pode ser ressuscitada normalmente.

Cubo de Força (Evocação)

Alcance: 10 metros a cada 2 níveis	Componentes: V, G + especial
Duração: 6 turnos +1/nível	Tempo de Execução: 3-4
Área de Efeito: Cubo de 5 metros	Resistência: Nenhuma

Essa poderosa magia permite ao mago trazer à existência um *Cubo de Força*, que tem uma diferença fundamental em relação ao item mágico de mesmo nome: ele não é constituído por paredes sólidas de Força, e sim por grades de Força separadas por intervalos de 2 centímetros. É, portanto, uma gaiola no lugar de um espaço fechado. Criaturas capturadas na área de efeito são presas, a não ser que consigam passar entre as barras. Obviamente, a gaiola não impede a passagem de magias ou Sopro-de-Dragão.

Uma criatura com proteção contra magia tem uma única chance de escapar da gaiola. Se passar no teste de proteção, escapa; caso contrário, o ser está aprisionado. Note que um teste feito com sucesso não destrói a gaiola, nem permite que outras criaturas (exceto familiares) escapem junto com o monstro. A gaiola de força é vulnerável a *Dissipar Magia*, e deixa de existir no final do tempo de duração da magia.

Através de uma preparação especial durante a memorização, o *Cubo de Força* pode ser alterado para *Cela de Força*. O *Cubo* criado tem 3 metros de lado, e o efeito lembra o item *Cubo de Força* em todos os aspectos, salvo nas diferenças comuns entre uma magia formulada e a magia de um dispositivo, o que inclui os métodos de dissipar seu poder.

Embora a execução de ambas as versões do efeito não requeira nenhum componente material, o estudo necessário para memorizá-lo exige que o mago utilize o pó de um diamante de no mínimo 1.000 po para delinear o desenho do cubo ou gaiola que se pretende criar, através da magia. O pó de diamante é totalmente consumido na memorização: depois de completo o estudo, o mago precisa atirar o pó ao ar, onde as partículas desaparecerão.

Desejo Restrito

(Conjuração/Convocação, Invocação/Evocação)

Alcance: Ilimitado	Componentes: V
Duração: Especial	Tempo de Execução: Especial
Área de Efeito: Especial	Resistência: Especial

Desejo Restrito é uma magia muito potente, mas difícil de se usar. Ela cumprirá literalmente — mas apenas parcialmente ou por tempo limitado — um desejo do mago. A realidade do passado, presente ou futuro poderia ser alterada (possivelmente apenas para o mago, se ele não for muito cuidadoso ao formular o pedido) em alguma maneira limitada. O uso de um *Desejo Restrito* não irá alterar significativamente as realidades superiores, e nem trará riqueza ou experiência diretamente. A magia pode, por exemplo, recuperar alguns pontos de vida (ou todos, por tempo limitado) que o mago tenha perdido, diminuir as chances de acertar e os danos causados pelos inimigos, aumentar a duração de algum efeito mágico, fazer com que uma criatura se torne amigável em relação ao mago, imitar uma magia do 7º círculo, ou menos, e assim por diante (veja *Desejo*). Ambição e avareza, em geral, transformam-se em desastre para o mago. O tempo de execução é baseado no tempo que a criatura leva para formular seu pedido (jogadores inteligentes decidem o que querem dizer antes de utilizar a magia.) Em geral, o tempo é uma rodada (a maior parte dela é usada para se decidir o que dizer). Executar essa magia envelhece o mago em 1 ano para cada 100 anos do seu período de vida regular (veja a Tabela no Capítulo 2).

Invisibilidade em Massa (Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros/nível	Componentes: V, G, M
Duração: Especial	Tempo de Execução: 7
Área de Efeito: Especial	Resistência: Nenhuma

Essa é uma versão mais poderosa da *Invisibilidade Melhorada*, aperfeiçoada para uso em campo de batalha. Ela pode esconder criaturas em uma área de 60 x 60 metros. De trezentas a quatrocentas criaturas de tamanho humano, de trinta a quarenta gigantes ou de seis a oito dragões grandes podem ser escondidos nesse efeito, que se move com a unidade, e deixa de existir quando ela ataca. Indivíduos que deixam a unidade se tornam visíveis. O mago pode encerrar a magia com um comando.

Os componentes materiais são uma pestana e um pouco de goma arábica, sendo que o primeiro deve ser envolvido pelo último.

Apêndice 3

Convocar Criaturas V

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 70 metros
Duração: 6 rodadas + 1 rodada por nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Essa magia é uma versão melhorada do efeito do 3º círculo *Convocar Criaturas I*. Ela convoca 1d3 monstros de 5º nível, que aparecem dentro do alcance da magia e atacam os inimigos do mago até que ele os mande parar, a magia termine ou os monstros morram. Essas criaturas não fazem *testes de moral*, e desaparecem quando são destruídas. Se não houver inimigos para enfrentar, os monstros convocados podem obedecer às outras ordens do mago — desde que esse possa se comunicar com eles, e as criaturas estejam fisicamente aptas para a tarefa.

Os componentes materiais são uma sacolinha e uma pequena vela (não necessariamente acesa).

A Mansão Magnífica de Mordenkainen

(Alteração, Conjuração)

Alcance: 10 metros
Duração: 1 hora por nível
Área de Efeito: 100 metros/nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7 rodadas
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago cria uma morada extradimensional, onde a entrada é à partir de um único ponto no espaço, localizado no plano em que o efeito foi lançado. No ponto de entrada, observadores só notarão uma luz trêmula no ar, em uma área de 1,20 metro de largura por 2,5 metros de altura. O mago controla a entrada da mansão, e o portal é trancado e se torna invisível assim que ele entra. O mago pode abri-lo novamente pelo lado de dentro quando quiser. Quando os observadores tiverem cruzado a entrada, eles verão uma magnífica sala de espera, e outros numerosos cômodos. O lugar é mobiliado, e contém comida suficiente para prover um farto banquete para doze pessoas por nível do mago. Há um quadro completo de servos semitransparentes e obedientes, uniformizados e prontos para servir a todos que entram. A atmosfera é limpa, fresca e aconchegante. Uma vez que a mansão só pode ser atingida através do seu portal especial, as condições exteriores não a afetam, e nem as condições interiores passam para o mundo exterior. O repouso e o relaxamento são normais dentro da mansão, mas a comida não é. Ela parece excelente e muito nutritiva enquanto alguém está dentro da morada, mas uma vez do lado de fora, seus efeitos desaparecem imediatamente. Se alguém que estava repousando na mansão, deixou de consumir comida de verdade por um tempo razoavelmente grande, ao retornar ao mundo real essa pessoa será atacada por uma fome desesperada. Se comida real não for ingerida imediatamente para saciá-la, o Mestre pode passar a aplicar redutores por fadiga ou fome.

Os componentes materiais da magia são um portal em miniatura esculpido em marfim, um pedaço de mármore polido e uma pequena colher de prata.

(É bom mencionar que essa magia tem sido usada em conjunção com um portal normal, bem como com ilusões. Há evidências de que o projeto e o interior do espaço criado podem ser modificados para se adequar ao gosto do mago.)

A Espada de Mordenkainen

(Evocação)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago materializa um plano tremeluzente de energia, similar à uma espada. Ele pode controlar mentalmente essa arma (mas nesse meio-tempo o mago não pode fazer mais nada, além de se mover), fazendo-a flutuar e atacar como se estivesse sendo usada por um guerreiro com metade do nível do mago, isto é, um mago de 14º nível usará a espada como um guerreiro de 7º nível (use a tabela de guerreiro para calcular as jogadas de ataque). A espada não possui bônus mágico de ataque, mas pode atingir quase todo tipo de oponente, incluindo aqueles que só podem ser feridos por armas +3, adversários astrais, etéreos ou fora de fase. Ela atinge qualquer Categoria de Armadura em um resultado de 19 ou 20 no 1d20 e faz 5d4 pontos de dano em inimigos de tamanho humano ou menor, e 5d6 pontos em oponentes de tamanho maior que o humano. A espada existe até que expire a duração da magia, ou até que o mago a dispense.

O componente é uma espada de platina em miniatura, com empunhadura e guarda feitos de cobre e zinco. A miniatura custa 500 po para se construir, e desaparece quando a magia se completa.

Passagem Invisível

(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: 1 uso para cada dois níveis
Área de Efeito: Especial

Componentes: V
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago sintoniza o seu corpo com uma seção da parede, que é afetada de modo similar ao que seria pelo *Criar Passagem*. A passagem é invisível para todas as criaturas, exceto o mago, e apenas ele pode utilizá-la, desaparecendo quando entra na "porta". Se ele desejar, uma criatura de tamanho humano ou menor pode ser levada através da passagem, mas isso conta como um uso adicional da magia. Pela porta não passam luz, som ou efeitos mágicos, e o mago não pode ver através dela sem usá-la. Essa magia pode providenciar uma boa rota de fuga, embora certas criaturas, como as aranhas interplanares, possam segui-lo com facilidade. Uma *Gema da Visão da Verdade* ou magia similar pode revelar a presença da porta, mas não permite o seu uso.

A passagem pode ser anulada apenas se um mago de nível superior ao do executor da magia empregar um *Dissipar Magia*, ou se diversos magos de nível mais baixo (mas cuja soma de níveis de experiência seja maior que o dobro do nível do mago que criou a porta) utilizarem *Dissipar Magia* em conjunto (esse é o único caso em que é possível combinar os efeitos dessa magia).

Há rumores de que essa magia tenha sido adaptada por um certo mago poderoso (ou magos) para criar portais renováveis (ou permanentes) que podem (ou não) ser sintonizados a indivíduos específicos (aliados) ou itens (como anéis).

Magias Arcanas

Palavra de Poder, Atordoar

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Quando *Palavra de Poder, Atordoar* é proferida, qualquer criatura, à escolha do mago, é imediatamente atordoada. Ela fica cambaleante, incapaz de pensar coerentemente ou de agir por um período que depende dos pontos de vida atuais da vítima. Obviamente, o mago precisa estar de frente para a criatura que deseja atordoar. A vítima, por sua vez, deve estar dentro do alcance de 5 metros por nível. Criaturas entre 1 e 30 pontos de vida são atordoadas por 4d4 rodadas; aquelas entre 31 e 60 pontos de vida são atordoadas por 2d4 rodadas; as que tiverem entre 61 e 90 pontos são atordoadas por 1d4 rodadas; e aquelas com mais de 90 pontos de vida não são afetadas. Note que o número atual de pontos de vida é usado, e não o valor máximo.

Rajada Prismática

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 0
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Trapézio de 20 metros de comprimento, com 5 metros de largura no final e 1,5 metro na base.

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 7
Resistência: Especial

Quando essa magia é utilizada, o mago lança de sua mão sete raios de luz coloridos e tremeluzentes, com todas as cores do espectro luminoso. Cada raio tem poderes e propósitos diferentes. Qualquer criatura com menos de 8 dados de vida, atingida por um dos raios, fica cega por 2d4 rodadas, além de receber outros efeitos.

Qualquer criatura na área de efeito será atingida por um ou mais raios. Para determinar qual raio atinge uma criatura, jogue 1d8.

Resultados da Rajada Prismática

1 = vermelho	5 = azul
2 = laranja	6 = anil
3 = amarelo	7 = violeta
4 = verde	8 = atingido por dois, jogue o dado novamente duas vezes, ignorando qualquer 8.

Cor do raio	Ordem do raio	Efeitos do raio
Vermelho	1º	causa 20 pontos de dano, teste de resistência contra magia para evitar a metade
Laranja	2º	causa 40 pontos de dano, teste de resistência contra magia para evitar a metade
Amarelo	3º	causa 80 pontos de dano, teste de resistência contra magia para evitar a metade
Verde	4º	teste de resistência contra veneno; falha significa morte, sucesso causa 20 pontos de dano por envenenamento
Azul	5º	teste de resistência contra petrificação ou transformação em pedra
Anil	6º	teste de resistência contra varinha, ou loucura
Violeta	7º	teste de resistência contra magia, ou enviado para outro plano

Inverter a Gravidade

(Alteração)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: 1 rodada /nível
Área de Efeito: 10 x 10 metros

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Essa magia reverte a gravidade de um local, fazendo com que objetos e criaturas na sua área de efeito "elevem-se" para cima. O efeito continua até que a duração acabe, ou até que o mago resolva encerrá-lo. Todos os impactos resultantes dessa "elevação" devem ser tratados em uma queda normal de altura equivalente. Ao final da magia, criaturas e objetos caem novamente no solo. Como a alteração afeta uma área, objetos há dezenas ou mesmo centenas de metros no ar podem ser afetados. Os componentes materiais são um imã e limalha de ferro.

Refugiar Itens

(Ilusão/Visão)

Alcance: Toque
Duração: 1 semana + 1 dia/nível
Área de Efeito: Cubo de 50 centímetros por nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Especial

Objetos afetados por essa magia tornam-se invisíveis para todas as magias de detecção e localização, e para todas as formas de percepção visual. Esse efeito pode, portanto, mascarar uma porta secreta, um esconderijo de tesouros ou qualquer outra coisa. A magia não impede que o objeto seja descoberto pelo toque, ou por um *Robe dos Olhos* ou *Gema da Visão*. Se *Refugiar Itens* for utilizado sobre uma criatura que não deseja ser afetada, a vítima tem direito a um teste de resistência à magia. Criaturas vivas (e mesmo mortos-vivos) afetados entram em estado de animação suspensa, e só despertam quando o efeito terminar ou for dissipado.

Os componentes materiais são um cílio de basilisco, goma arábica e cal.

Andar nas Sombras

(Ilusão, Encantamento)

Alcance: Toque
Duração: 6 turnos/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Para utilizar essa magia, o mago deve estar em uma área extremamente sombria. O mago e qualquer criatura que ele toque serão transportados para a borda do plano Material Primário, na fronteira do Plano das Sombras. Nessa região, o mago pode se mover a até 7 quilômetros por turno, movendo-se normalmente nas bordas do Plano das Sombras, mas muito rápido em relação ao plano Material Primário. Quando atingir o local desejado (esse momento é pressentido), o mago só precisa sair da fronteira com o Plano das Sombras e voltar ao seu próprio plano para atingir a destinação desejada. Essa é uma forma muito rápida de se viajar.

Andar nas Sombras também pode ser utilizada para atingir outros planos que tangenciem o Plano das Sombras, mas isso requer uma viagem potencialmente perigosa. Qualquer criatura tocada pelo mago quando o efeito é lançado também faz a transição para a fronteira do Plano das Sombras, e pode optar entre seguir o mago, vagar pela Terra da Sombra ou voltar ao plano Material Primário (50% de chance para cada resultado caso ela se perca ou seja abandonada). Criaturas que não desejam fazer a transição recebem um teste de resistência à magia. Se passarem, o efeito é anulado.

Apêndice 3

Simulacrum

(Ilusão/Visão)

Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: Especial
Resistência: Nenhuma

Com o *Simulacrum*, o mago pode criar uma duplicata de qualquer criatura. A duplicata parece idêntica em todos os detalhes ao original, mas há diferenças: o simulacro tem apenas entre 51 e 60% (50% + 1d10%) dos pontos de vida da criatura original; existem também divergências de personalidade, e o original detém conhecimentos que a duplicata não possui. *Detectar Magia* ou *Visão da Verdade* revelarão a verdadeira natureza do simulacro, que permanece sob absoluto controle do mago que o criou. Não há elo telepático entre criador e criatura, logo deve haver alguma forma de comunicação para que as ordens sejam compreendidas. A magia produz a forma da duplicata, mas nesse estágio ela pode ser comparada a um zumbi. *Reencarnação* deve ser usada para lhe dar força vital, e um *Desejo Restrito* pode conceder à criatura de 40 a 65% dos conhecimentos e da personalidade da criatura original. O nível do simulacro é de 20 a 50% do nível da criatura original.

A duplicata é feita de gelo ou neve. A magia é lançada sobre essa forma inacabada, e alguma parte da criatura a ser reproduzida deve ser posta no interior da neve ou gelo. Além disso, a magia requer pó de rubi.

O simulacro não pode se tornar muito poderoso: ele não sobe de nível, e nem aumenta suas habilidades. Se destruída, a duplicata volta a ser gelo, e derrete. Danos ao simulacro podem ser reparados através de um processo complexo que dura pelo menos um dia, custa 100 peças de ouro por ponto de vida e requer um laboratório totalmente equipado.

Reverter Magia

(Abjuração)

Alcance: 0
Duração: Até 3 rodadas por nível
Área de Efeito: O mago

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Essa poderosa abjuração reflete magias de volta ao seu mago original. Isso inclui efeitos recitados a partir de pergaminhos e poderes mágicos inatos, mas exclui efeitos de área não centrados diretamente no mago, efeitos mágicos provocados por toque e efeitos de varinhas, cetros, cajados, etc. Dessa forma, uma *Luz* lançada para cegar o mago protegido poderá ser refletida e cegar o mago original. A mesma magia, no entanto, não sofrerá nenhum efeito adverso se for utilizada para iluminar uma área, mesmo que essa área inclua o mago protegido.

De sete a dez círculos de magia são afetados pela reflexão. O número exato é definido pelo Mestre e ignorado pelo jogador, que nunca sabe se a magia vai funcionar bem.

Um efeito pode ser refletido apenas parcialmente dividindo o número de círculos remanescentes pelo número de círculos da magia a ser refletida, e descubra que fração do efeito é mandada de volta. O restante afeta o mago. Por exemplo, *Bola de Fogo* poderia ser lançada contra um mago que ainda tivesse um círculo de reflexão sobrando. Como *Bola de Fogo* é uma magia do 3º círculo, isso significa que 2/3 do efeito atingirão o mago, e o terço restante será refletido de volta ao autor do ataque. Se o dano obtido nos dados for 40 pontos, o mago protegido vai receber 27, e o atacante ficará com os 13 pontos restantes. Ambos podem fazer um teste de resistência à magia para dividir o dano recebido pela metade. Magias do tipo *Imobilizar* ou *Paralisar* vão diminuir a velocidade de quem receber 50% ou mais do efeito mágico.

O componente material é um pequeno espelho de prata. Se tanto o mago protegido quanto o atacante estiverem usando *Reverter Magia*, um campo de ressonância com os seguintes efeitos é criado:

Resultado de 1d100

Efeito

01-70	A magia se esgota sem nenhum efeito
71-80	A magia afeta a ambos, causando todo o dano possível
81-97	Ambos os efeitos de reflexão se tornam inoperantes por 1d4 turnos
98-00	Ambos os magos são sugados para o plano Material Positivo

Estátua

(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: 1 hora por nível
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Especial

Quando uma *Estátua* é lançada, o mago ou a criatura tocada são aparentemente transformados em pedra, junto com suas roupas e equipamentos. A transformação inicial de carne e osso em pedra leva uma rodada completa depois da execução da fórmula. Durante essa metamorfose, o ser afetado deve fazer um teste de resistência, obtendo 82% ou menos no d100. Cada ponto de Constituição reduz em 1 ponto o resultado dos dados. Se falhar no teste, a pessoa morre. Passado esse perigo inicial, o receptor da magia torna-se idêntico a uma estátua de pedra, e o disfarce resiste a qualquer inspeção, embora uma leve aura mágica possa ser detectada, se isso for verificado.

Apesar de sua condição, o indivíduo afetado pode ver, ouvir e cheirar normalmente. Outras sensações são limitadas àquelas que afetariam uma substância dura como granito ou seja, se uma lasca for arrancada da pedra, isso irá significar um ferimento leve; se um braço da estátua for quebrado, o ferimento passa a ser sério.

Alguém sob o efeito da *Estátua* pode instantaneamente voltar ao seu estado normal, executar ações e então voltar ao estado de estátua, se o desejar, pela duração da magia.

Os componentes materiais são limo, areia e uma gota d'água agitada por uma barra de ferro.

Teleportação Exata

(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Especial

Componentes: V
Tempo de Concentração: 1
Resistência: Nenhuma

Esse efeito é semelhante à *Teleportação*. O mago pode transportar-se, juntamente com o peso descrito em *Teleportação*, para qualquer lugar do seu plano natal sem chance de erro. A magia permite também que o mago viaje para outros planos de existência, mas qualquer um deles é considerado, na melhor das hipóteses, como uma destinação "estudada com cuidado" (veja a Tabela na *Teleportação*). Isto porque se assume que o mago já tenha estado no plano em questão, e estudado cuidadosamente uma área para esse fim. A tabela da *Teleportação* é usada, com o conhecimento do mago a respeito de sua destinação sendo usado para determinar a chance de erro (exceção: veja *Auxílio Imediato*). O mago não pode fazer nada na rodada em que se materializa de um teletransporte.

Magias Arcanas

Desvanecimento

(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 objeto

Componentes: V
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Quando o mago emprega essa magia, ele faz com que um objeto desapareça (isto é, seja teletransportado, como na *Teleportação*). O receptor deve pesar menos de 25 quilos por nível do mago. Por exemplo, um mago de 14º nível poderia fazer com que um item de até 350 quilos desaparecesse e ressurgisse na localização desejada. O volume máximo de material afetado é 1 metro cúbico (1.000 litros) por nível do mago. Portanto, peso e volume limitam o efeito. Um objeto que exceda qualquer um dos dois limites causará a falha imediata da magia.

Se o mago assim desejar, o objeto pode ser enviado para as profundezas do plano Etéreo. Nesse caso, o ponto em que o material desapareceu permanece irradiando uma leve aura mágica, até que o item seja recuperado. *Dissipar Magia* lançada com sucesso nesse ponto fará com que o objeto volte. O *Desvanecimento* não funciona contra criaturas ou energias mágicas.

Há uma chance de 1% de que o objeto seja desintegrado, e não transportado. Há também uma chance de 1% de que criaturas do plano Etéreo ganhem acesso ao plano Material Primário, através da conexão estabelecida pelo *Desvanecimento*.

Visão

(Adivinhação)

Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: O mago

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Nos momentos em que sentir a necessidade de uma orientação sobrenatural, o mago deve utilizar *Visão*. Com essa magia, um mago pode apelar para o Poder do qual deseja ajuda e formular uma pergunta. A resposta será dada na forma de uma visão. Jogue 2d6. Se o total obtido estiver entre 2 e 6, o Poder se sentirá desrespeitado e obrigará o mago a prestar algum serviço, através de uma *Tarefa* ultra-poderosa, ou uma *Missão*, e nenhuma questão é respondida. Se o total estiver entre 7 e 9, o Poder se mantém indiferente, e o mago recebe uma visão menor, relacionada ou não com a pergunta. Um resultado de 10 ou mais indica que a visão desejada foi concedida.

O componente material é o sacrifício de alguma coisa de valor para o mago ou para o Poder consultado. Quanto mais precioso o sacrifício, melhores são as chances de sucesso. Um item muito precioso dá um bônus de +1 nos dados, um item extremamente precioso dá um bônus de +2 e um item inestimável soma +3.

Magias Arcanas do 8º Círculo

Antipatia/Simpatia

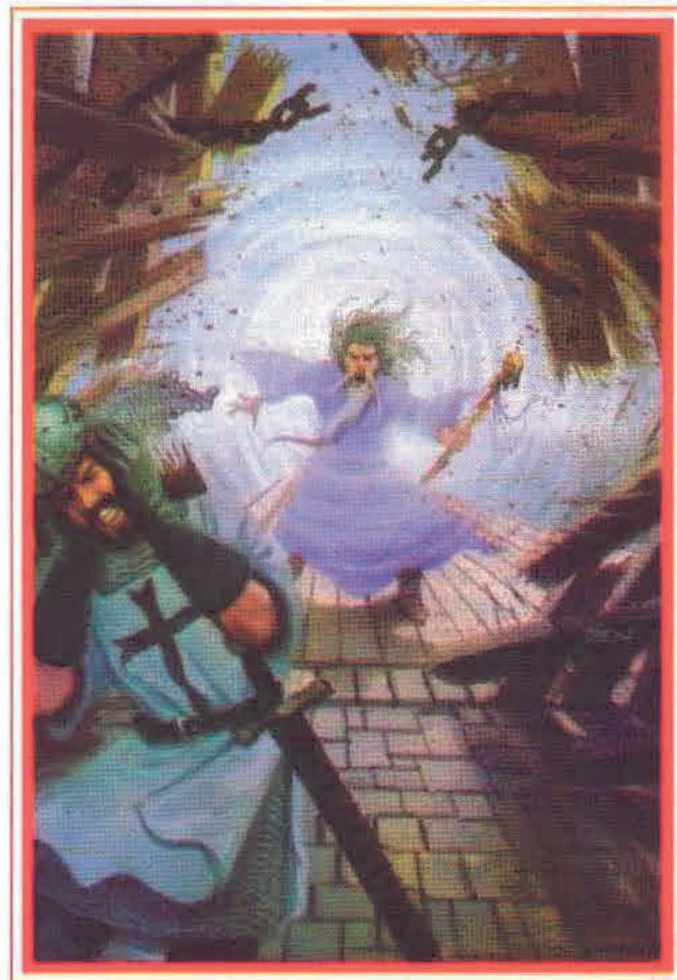
(Encantamento/Fétiço)

Alcance: 30 metros
Duração: 2 horas/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 hora
Resistência: Especial

Essa magia permite que o mago faça com que um objeto ou criatura emita certas vibrações, de forma a atrair ou repelir um tipo específico de criatura ou personagens de uma determinada *tendência*. Antes de dar início à execução da magia, o mago deve saber qual tipo de criatura ou *tendência* será afetada, e de que forma. Os componentes de cada uma das modalidades desse fétiço são diferentes entre si.

Antipatia: Essa versão faz com que as criaturas (ou as *tendências*) afetadas sintam uma necessidade urgente de deixar a área, ou de evitar qualquer contato com o receptor da magia. Para poder tocar um objeto, ou permanecer na área, uma criatura deve obter sucesso num *teste de resistência* à magia. Ainda assim, a criatura tem sensações incômodas, arrepios e coceiras pelo corpo, que fazem com que ela perca 1 ponto de Destreza por rodada, até o máximo de 4 pontos, ou até chegar à Destreza 3. Caso a criatura falhe no *teste de resistência* à magia, ela abandona o local ou item, e passa a evitá-lo. O ser jamais desejará voltar à área, ou recuperar o item, a menos que a magia seja removida ou expire. O



Apêndice 3

componente material dessa modalidade é alume encharcado com vinagre. *Simpatia*: Ao utilizar essa versão, o mago pode fazer com que um determinado tipo de *tendência* ou criatura sinta orgulho e alegria por estar na área de efeito, ou por possuir o objeto afetado. O desejo de permanecer na área ou de tocar o objeto é extremamente forte. A não ser que a criatura obtenha sucesso em um *teste de resistência* à magia, ela não deixará a área ou não soltará o objeto em hipótese alguma. Se o *teste* obtiver sucesso, a criatura está livre do encantamento, mas deve fazer outro teste em 1d6 turnos. Se falhar, ela retornará ao local.

Os componentes materiais dessa modalidade são uma gota de mel e pérolas esmagadas num valor de 1.000 po.

O tipo de criatura que se deseja afetar deve ser bem especificado, por exemplo: dragões vermelhos, gigantes da colina, vampiros etc. O mesmo vale para quando se quiser atingir uma *tendência*: vil, maligno, egoísta, justo, ordeiro, etc.

Se essa magia for utilizada numa área, o mago pode encantar um cubo de três metros de aresta por nível de experiência. Se for lançada sobre um objeto, apenas esse objeto será afetado. Todos os *testes de resistência* contra esse efeito sofrem uma penalidade de -2.

O Punho Cerrado de Bigby

(Evocação)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 8
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria um imenso punho fechado, pronto a desferir um soco. O mago controla mentalmente a mão, que pode dar um golpe por rodada. Nenhuma concentração é necessária depois que a fórmula for executada. O soco desferido pela mão nunca erra, mas precisa ser conduzido pelo mago, portanto apenas criaturas no campo de visão do mago serão atingidas. Dessa forma, a mão pode ser enganada por invisibilidade e outros métodos de camuflagem e desorientação. A eficiência de cada soco varia de golpe para golpe, e deve ser sorteada na tabela abaixo:

Resultado de 1d20	Efeito
1 - 12	golpe de raspão - 1d6 pontos de dano
13 - 16	soco direto - 2d6 pontos de dano
17 - 19	golpe duro - 3d6 pontos de dano
20	golpe esmagador* - 4d6 pontos de dano e a vítima fica atordoada por três rodadas.

* O mago tem um bônus de +4 no soco enquanto a vítima estiver atordoada, já que é mais difícil para ela desviar-se ou se defender-se.

O punho tem CA 0, e tantos portos de vida quantos o mago em perfeita saúde. Os componentes materiais dessa magia são uma luva de couro e um soco inglês.

Obstrução

(Encantamento, Evocação)

Alcance: 10 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: Especial
Resistência: Especial

Obstrução cria uma prisão mágica para conter uma criatura, geralmente de outro plano de existência. Criaturas extraplanares precisam ser confinadas num diagrama circular, enquanto que outros seres podem

ser aprisionados fisicamente. A duração do efeito e o tempo de execução dependem da forma utilizada da magia, e do nível do(s) mago(s). Os componentes variam de acordo com a forma da magia que se pretende usar, embora sempre incluam um cântico, inscrito na folha de pergaminho ou página do *grimoire* que contém a fórmula; gestos apropriados para cada aspecto do encanto; e materiais como correntes de um metal especial (prata, no caso de licantropos), ervas soporíficas raríssimas, um diamante imenso (que deve valer 1.000 po por DV da criatura que se deseja aprisionar) e um retrato em velino ou uma estatueta representando a vítima.

A criatura tem direito a um *teste de resistência à magia*, a não ser que seu nome verdadeiro seja utilizado. A criatura não terá direito ao *teste de resistência à magia*, se o nível do mago for pelo menos o dobro do seu. O nível do mago que lança a magia pode ser aumentado em 1/3 dos níveis de cada assistente de 9º nível ou maior, e em um nível para cada assistente de 4º a 8º níveis, de forma que um assistente de 15º nível, um assistente de 18º e três assistentes de 6º aumentam o nível do mago que está lançando a *Obstrução* em 14 (5 + 6 + 1 + 1 + 1). Se o nível do mago for menor que o dobro do nível da vítima, a criatura tem direito a um *teste de resistência à magia*, modificado de acordo com a forma utilizada. As várias formas de se lançar essa magia são as que se seguem.

Acorrentamento: A vítima ficará confinada num local que gerará um efeito semelhante ao da *Antipatia* em todas as criaturas que se aproximarem, exceto o mago que lançou o encantamento. As vítimas dessa forma de *Obstrução*, bem como das formas *Adormecimento* e *Adormecimento Acorrentado*, permanece dentro da barreira que o prende. A duração é de no máximo um ano por nível (modificado) do mago que lançou a magia. Não há modificadores no *teste de resistência*.

Adormecimento: Essa forma faz com que a vítima durma um sono semelhante ao coma, que dura no máximo um ano por nível (modificado) do mago que lançou a magia. A criatura tem um bônus de +1 na *resistência* a essa forma da magia, se tiver direito ao teste.

Adormecimento Acorrentado: Essa forma combina as duas anteriores. A duração é de no máximo um mês por nível (modificado) do mago. A criatura tem um bônus de +2 na *resistência* a essa forma da magia, se tiver direito ao teste.

Prisão: A criatura é colocada numa área de onde não poderá sair até ser libertada. Esse efeito persiste até que a prisão mágica seja de alguma forma quebrada (um círculo traçado no chão pode ser interrompido, uma porta, aberta, etc.). A criatura tem um bônus de +3 na *resistência* a essa forma de magia, se tiver direito ao teste.

Metamorfose: A criatura é convertida em uma forma incorpórea, com exceção do seu rosto ou cabeça. Essa forma é permanente, até que um ato preestabelecido liberte a vítima. O ser tem um bônus de +4 na *resistência* a essa forma de magia, se tiver direito ao teste.

Prisão Mínima: A vítima é reduzida para um tamanho de 3 centímetros ou menor, e ficará aprisionada em uma pedra preciosa ou objeto similar. A criatura tem um bônus de +5 na *resistência* a essa forma de magia, se tiver direito ao teste.

Vítimas das três últimas formas de magia irradiam uma aura mágica muito fraca. Caso a criatura seja enfraquecida magicamente, o Mestre pode impor penalidades ao *teste de resistência*, ou reduzir os bônus. Um sucesso em um *teste de resistência* permite que a vítima se liberte do aprisionamento e faça o que quiser.

As três primeiras formas de magia podem ser renovadas, já que não há possibilidade da criatura quebrar o encanto. Se algo causou o enfraquecimento da magia, como tentativas frustradas de contatar a criatura ou de quebrar a *Obstrução*, ao se renovar o efeito, um *teste de resistência* normal deve ser realizado. A cada ano (nas três primeiras formas), a vítima tem direito a um *teste de resistência à magia*. Se obtiver sucesso, a prisão será quebrada e a criatura estará livre.

Magias Arcanas

Clone

(Necromancia)

Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria uma duplicata de um ser humano, semi-humano ou humanóide. Esse clone é em todos os aspectos igual à pessoa original, incluindo nível de experiência e memórias. O problema é que o clone é a pessoa, de modo que se ambos existirem ao mesmo tempo, um sabe da existência do outro; e tanto o clone quanto a pessoa original irão desejar a morte de seu sócio, porque um alter-ego desses é insuportável para os dois. Se um não conseguir destruir o outro, um deles ficará insano (90% de chance de ser o clone) e destruirá a si mesmo, ou talvez (2% de chance) ambos ficarão insanos e destruirão uma ao outro. Estes eventos geralmente ocorrem depois de uma semana de coexistência. O clone é elaborado a partir de um pedaço da carne da pessoa original, e duplica tudo que a pessoa era e sabia no instante em que a carne foi removida. Portanto, toda a experiência e conhecimento subsequentes a esse momento são desconhecidos para o clone. Os objetos possuídos pelo original não são duplicados. Um clone leva 2d4 meses para crescer, e só depois disso começam os problemas gerados pela coexistência. Finalmente, o clone tem um ponto de Constituição a menos que a pessoa original. Se isso deixar o clone com Constituição 0, a duplicação falha.

O componente material dessa magia é um pequeno pedaço de carne da pessoa que se quer duplicar.

O Mestre pode, se quiser, estipular mais condições para que a duplicação tenha sucesso, como requisitar que a amostra de carne ainda mantenha traços de vida, quais maneiras de preservar e guardar o clone devem ser providenciadas, etc.

Ordem

(Evocação, Encantamento/Feitiço)

Alcance: Especial
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Especial

Essa magia é muito semelhante ao efeito mago de 5º círculo *Enviar Mensagem*, permitindo um rápido contato com uma criatura muito distante, com a diferença de que a mensagem transmitida pela *Ordem* pode conter uma sugestão (ver *Sugestão*) que o receptor tentará cumprir da melhor maneira possível. A vítima tem direito a um teste de resistência à magia, com penalidade de -2. Claro que se a *Sugestão* for impossível, ou se não fizer sentido para o receptor, a mensagem é compreendida da mesma forma, mas a *Sugestão* falha automaticamente.

O mago precisa ser familiar à criatura contatada, deve conhecer seu nome e lembrar-se bem de sua aparência. Se a criatura está num plano de existência diferente do plano em que o mago se encontra, há 5% de chance de que a mensagem não chegue. Condições locais nos diferentes planos podem piorar consideravelmente essa chance, a critério do Mestre. A sugestão, se recebida, será compreendida mesmo que a criatura tenha Inteligência 1 (animal). Semideuses e outras divindades podem escolher se atendem à mensagem ou não, da maneira que quiserem.

A mensagem com a sugestão deve ter um máximo de 25 palavras. O receptor pode enviar uma resposta breve ao recebê-la.

Os componentes materiais são um par de cilindros, cada um aberto em uma de suas extremidades, conectados por um fio bem fino de cobre, um deles contendo um pequeno pedaço do receptor: um pêlo, um cabelo, uma unha, etc.

Aço Vítreo

(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Objeto tocado

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 8
Resistência: Nenhuma

Aço Vítreo transforma cristal normal e não-mágico em uma substância que tem a aparência do cristal, e é transparente, mas com a resistência do aço. Apenas uma pequena massa de cristal pode ser afetada — um máximo de 5 quilos por nível do mago e esse peso deve ser o do objeto como um todo; não se pode transformar apenas uma parte de um item. A CA da substância é 1. Os componentes materiais desse efeito são um pequeno pedaço de cristal e um pequeno pedaço de aço.

Nuvem Incendiária

(Alteração, Evocação)

Alcance: 30 metros
Duração: 4 rodadas + 1d6 rodadas
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: ½

Esse efeito lembra a nuvem de fumaça produzida pela *Pirotecnia*, com a exceção de que as dimensões mínimas de uma *Nuvem Incendiária* são de 3 metros de altura e 6 metros de largura e comprimento. O vapor se move para a frente, e em sua terceira rodada de existência ele irrompe em chamas, causando 1d2 pontos de dano por nível do mago. Na quarta rodada, esse dano passa para 1d4 pontos de dano por nível, e na quinta rodada volta a ser de 1d2 pontos de dano por nível, pois as chamas já estarão se apagando. Nas rodadas subsequentes, a nuvem pára de pegar fogo, tornando-se uma fumaça inofensiva, que obscurece a visão. Um único teste de resistência bem-sucedido reduz todo o dano causado pela nuvem à metade. Por exemplo: na terceira rodada, todas as criaturas devem testar suas resistências. As que passarem sofrerão metade do dano na terceira, quarta e quinta rodadas, se permanecerem na nuvem. As que falharem sofrerão dano integral na terceira rodada, e na quarta devem testar novamente a resistência. Se passarem, sofrerão metade do dano na quarta e na quinta rodadas. Se falharem, sofrem dano completo na quarta rodada, e na quinta testarão a resistência novamente, e assim por diante.

Os componentes materiais dessa magia são uma chama (como na *Pirotecnia*), um punhado de poeira, e uma raspa da parte inferior de uma pilha de esterco seco.

Enfeitiçar Multidões

(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial

Componentes: V
Tempo de Execução: 8
Resistência: Anula

Essa magia afeta pessoas ou monstros da mesma maneira que *Enfeitiçar Pessoas* e *Enfeitiçar Monstros*. O *Enfeitiçar Multidões*, entretanto, atinge um número de criaturas cujos níveis de experiência ou DVs combinados não podem exceder o dobro do nível de experiência do mago. Todas as criaturas a serem afetadas precisam estar no alcance do efeito, e dentro de um cubo de 10 metros de aresta. Não há diferença de penalidades nos testes de resistência devido ao número de criaturas, como acontece no *Enfeitiçar Monstros*. Todas as criaturas sofrem uma penalidade de -2 em seus testes de resistência contra essa poderosa magia. O modificador de Sabedoria também deve ser aplicado.

Apêndice 3

Labirinto

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria um espaço extradimensional, um labirinto formado por planos de Força indestrutíveis. O receptor desaparece no *Labirinto* por um período de tempo que depende de seu nível de Inteligência. (Nota: minotauros são imunes a essa magia.)

Inteligência da Criatura

menor que 3
de 3 a 5
de 6 a 8
de 9 a 11
de 12 a 14
de 15 a 17
18 ou maior

Tempo no Labirinto

2d4 turnos
1d4 turnos
5d4 rodadas
4d4 rodadas
3d4 rodadas
2d4 rodadas
1d4 rodadas

Note que *Teleportação*, *Porta Dimensional*, *Criar Passagens* e poderes semelhantes não ajudarão uma criatura aprisionada por essa magia, mas *Mudança de Plano*, ou a capacidade de se transportar entre planos de existência, podem ser úteis.

Limpar a Mente

(Abjuração)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 dia
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Quando essa poderosíssima magia é utilizada, o receptor fica totalmente protegido contra magias e instrumentos que detectam, influenciam ou lêem pensamentos. Isto a protege contra *Augúrio*, *Enfeitiçar*, *Comando*, *Confusão*, *Adivinhação*, *Empatia* (todas as formas), *Percepção Extrasensorial*, *Medo*, *Enfraquecer o Intelecto*, *Sugestionar Multidões*, *Assassino Fantasmagórico*, *Retenção*, *Ordenar*, *Aprisionar a Alma*, *Sugestão* e *Telepatia*. A proteção se estende de forma a impedir que informações sobre o receptor sejam descobertas por bolas de cristal ou outros instrumentos de observação, *Claraudiência*, *Clarividência*, *Comungar*, *Contatoextraplanar*, ou até mesmo *Desejo Restrito* e *Desejo*. Apenas divindades extremamente poderosas podem ultrapassar a barreira criada por esse efeito.

Convocar Criaturas VI

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 80 metros
Duração: 7 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 8
Resistência: Nenhuma

Essa magia é muito semelhante à *Convocar Criaturas I*, exceto pelo fato de que essa versão convoca 1d3 monstros de 6º nível, que aparecem em 1d3 rodadas. Os monstros aparecem na área determinada pelo alcance da magia, em qualquer posição determinada pelo mago. Eles atacam os oponentes do mago da melhor maneira que puderem, até que o mago dê uma ordem em contrário, a duração da magia expire ou os monstros morram. Essas criaturas não fazem *teste* de moral, e

desaparecem quando mortos. Se não houver oponentes a enfrentar, os monstros podem executar outros serviços para o mago, desde que a comunicação seja viável e as ordens não sejam impossíveis. Os componentes materiais são uma sacola pequena e uma minúscula vela, que não precisa estar acesa.

A Esfera Telecinética de Otiluke

(Evocação, Alteração)

Alcance: 20 metros
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: Uma esfera de 30 centímetros de diâmetro por nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Anula

Essa magia é exatamente idêntica à *A Esfera Resiliente de Otiluke*, com uma melhora: as criaturas ou objetos presos dentro do globo não pesam quase nada — tudo passa a ter apenas 1/16 do peso normal. Qualquer receptor com menos de 2.500 quilos pode ser movido telecineticamente pelo mago. O alcance do controle se estende por uma distância de 10 metros/nível, depois que o globo tiver aprisionado com sucesso um ou mais receptores. Mesmo que mais de 2.500 quilos estejam encarcerados, o peso é apenas 1/16 do normal, logo a esfera pode ser rolada sem grande esforço. E já que pouca coisa tem peso dentro do globo, uma queda ou impacto geralmente não provoca dano às criaturas aprisionadas. No entanto, seria bastante desastroso se a esfera desaparecesse em grandes alturas. O mago pode fazer com que o globo desapareça com apenas uma palavra.

Além de um hemisfério de diamante e de um pedaço de goma arábica que se encaixem, o mago precisa ter um par de magnetos para lançar essa magia.

A Dança Irresistível de Otto

(Encantamento/Feitiço)

Alcance: Toque
Duração: 1d4 + 1 rodadas
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada sobre uma criatura, o receptor começa a dançar, inclusive arrastando os pés e sapateando. A criatura se vê impossibilitada de fazer qualquer outra coisa que não seja saltitar e girar, o que piora sua CA em 4, anula qualquer utilização de escudo e impede que o receptor obtenha sucesso num *teste de resistência*, a não ser que tire um 20. Note que o receptor precisa ser tocado, o que exige uma jogada de ataque bem sucedida por parte do mago.

Magias Arcanas

Permanência

(Alteração)

Alcance: Especial
Duração: Permanente
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2 rodadas
Resistência: Nenhuma

Esse efeito altera a duração de outras magias, tornando-as permanentes. As magias utilizadas sobre o próprio mago, e que sabidamente podem se tornar permanentes, são as seguintes:

Compreensão da Linguagem
Detectar Maldade
Detectar Invisibilidade
Detectar Magia
Infravisão
Proteção a Truques
Proteção ao Mal
Proteção a Projéteis
Ler Magias
Idiomas
Servo Invisível

O mago lança a magia desejada, e, logo em seguida, *Permanência*. Cada utilização da *Permanência* faz com que o mago perca um ponto de Constituição. As magias acima só podem ser fixadas no próprio mago, nunca em outras criaturas. Essa forma de *Permanência* poderá ser removida por *Dissipar Magia*, mas apenas se o nível do executor do *Dissipar* for maior que o nível que a vítima possuía quando utilizou *Permanência*. Além disso, *Permanência* pode ser utilizada para fixar os seguintes efeitos em criaturas, objetos e áreas:

Expandir
Medo
Lufada de Vento
Invisibilidade
Boca Encantada
Esfera Prismática
Névoa Fétida
Muralha de Fogo
Muralha de Energia
Teia

Adicionalmente, as seguintes magias podem ser lançadas sobre objetos e áreas e tornadas permanentes:

Alarme
Som Ilusório
Globo de Luz
Névoa Sólida
Muralha de Fogo
Distorção de Distância
Teleportação

Caso o objeto ou a área receba um *Dissipar Magia*, ambas as magias são canceladas. Uma *Permanência* é utilizada também na fabricação de itens mágicos. (Vide *Encantar Item*). A critério do Mestre, uma *Permanência* pode ficar instável e falhar depois de um longo período, de pelo menos 1.000 anos. Durante essa instabilidade, a magia permanente pode operar apenas às vezes, ou falhar de uma vez. O Mestre pode permitir que outras magias se tornem permanentes. Pesquisas

a possível inclusão de um efeito na lista das magias que podem ser fixadas demora tanto tempo e custa tanto quanto desenvolver uma magia nova. Se o Mestre já houver determinado que a inclusão não será possível, a pesquisa falhará automaticamente. Note que o mago nunca sabe se a magia pode ou não se tornar permanente antes de completar a pesquisa, mesmo se o Mestre já tiver decidido que a pesquisa será infrutífera.

Metamorfoscar Objetos

(Alteração)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: Variável
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Especial

Essa magia transforma um objeto ou criatura em outro. Quando utilizada da mesma forma que uma *Metamorfose* ou *Pedra em Carne*, trate este efeito apenas como uma versão mais poderosa, que confere penalidades de -4 nos *testes de resistência*.

Quando utilizada para transformar outros objetos, a duração da magia depende do grau da mudança desejada, o que será determinado pelo Mestre, usando as sugestões abaixo:

Reino	Animal, Vegetal, Mineral
Classe	Mamíferos, bípodes, fungos, metais, etc.
Relacionamento	Graveto está para árvore, areia está para praia, etc.
Tamanho	Menor, igual, maior
Forma	Semelhança entre a forma original e a final
Inteligência	Particularmente se a forma final for mais inteligente

Uma mudança no reino faz com que a duração seja de horas ou turnos, horas se a passagem foi de um reino para o reino vizinho, turnos se a mudança foi de animal para mineral ou vice-versa. Outras mudanças afetam também a duração da magia. Transformar um leão num androesfinge seria permanente, mas transformar um nabo num verme púrpura duraria apenas algumas horas. Transformar uma presa de marfim num elefante seria permanente, mas transformar um graveto numa espada duraria apenas algumas horas. A decisão final cabe sempre ao Mestre. Todos os objetos transformados por esse efeito irradiam uma forte aura mágica, e se um *Dissipar Magia* for utilizado sobre o item, ele retorna à sua forma natural. Um *Pedra em Carne* ou o seu reverso afetarão objetos sob efeito dessa magia. Como em todas as outras magias de transformação, danos feitos à nova forma pode causar mutilações e a morte da criatura transformada. É possível transformar uma criatura numa pedra e partir a pedra, possivelmente matando a criatura. Se a criatura fosse transformada em pó, por exemplo, métodos mais criativos de causar dano deveriam ser utilizados, como usar uma *Lufada de Vento* para dispersar o pó. Em geral, o dano acontece apenas quando a nova forma é alterada através de Força física, mas o Mestre deverá julgar muitas dessas situações.

Um *teste de colapso* deve ser feito por criaturas vivas, e as restrições presentes em *Metamorfose* e *Pedra em Carne* quanto à personalidade, movimentação, utilização de poderes mágicos, etc. devem ser seguidas. Geralmente uma transformação retira alguns poderes dos itens, mas não adiciona novos poderes, a não ser que esses dependam apenas da forma. Por exemplo, uma *adaga de arremesso* +3, transformada em uma carroça, não produziria uma carroça que tem bônus para ser arremessada. Entretanto, a carroça poderia carregar muito mais peso do que a adaga. Uma *espada vorpal*, transformada em uma adaga, não manteria sua capacidade de decapitação, mas é perfeitamente razoável que ela mantenha esse poder se for transformada em uma foice.

Os componentes materiais são mercúrio, goma arábica e fumaça.

Apêndice 3

Palavra de Poder, Cegar

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Esfera de 5 metros de raio

Componentes: V
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Essa magia faz com que uma ou mais criaturas que estejam dentro da área de efeito fiquem cegas. O mago escolhe uma criatura para ser o centro do efeito, que se espalha de dentro para fora, afetando primeiro as criaturas que estiverem com menos pontos de vida. Alternativamente, a magia pode ser utilizada apenas sobre uma vítima. Criaturas que no momento da execução dessa magia estejam com 100 pontos de vida, ou mais, não são atingidas pela cegueira, mas também não entram no cálculo de pontos de vida afetados. Essa magia afeta um máximo de 100 pontos de vida em criaturas, mas a sua duração depende do número de pontos de vida afetados. Se 25 pontos de vida ou menos forem afetados, a magia é permanente. De 26 a 50 pontos de vida, dura 1d4 + 1 turnos, e de 51 a 100 pontos de vida a duração é de 1d4 + 1 rodada. Uma criatura não pode ser parcialmente afetada. Ou ela fica cega, se todos os seus pontos de vida puderem ser afetados, ou não. Essa forma de cegueira pode ser removida por um *Curar Cegueira* ou por *Dissipar Magia*.

Muralha Prismática

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 10 metros
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 7
Resistência: Especial

Essa magia permite que o mago crie uma parede vertical e opaca um plano de Força de múltiplas cores brilhantes que o protege contra todas as formas de ataque. A parede vibra em todas as cores do espectro visível. Sete das cores produzem efeitos mágicos. Qualquer criatura com menos de 8 DV que se aproxime ou esteja a até 6 metros da parede sem cobrir a sua visão, ficará cega por 2d4 rodadas. A parede criada é imóvel, mas o mago pode passar através dela sem ser afetado. Cada cor que produza um efeito mágico pode ser cancelada por uma magia específica, mas essas cores precisam ser canceladas na ordem correta do espectro. As cores e efeitos estão descritos na tabela que se segue:

Efeito da Parede Prismática			
Cor	Ordem	Efeito da Cor	Magia anulada por
Vermelho	1ª	Detém projéteis não-mágicos causa 20 pontos de dano, teste de resistência para evitar a metade	Cone Glacial
Laranja	2ª	Detém projéteis mágicos causa 40 pontos de dano, teste de resistência para evitar a metade	Lufada de Vento
Amarelo	3ª	Detém gases, venenos e petrificação causa 80 pontos de dano, teste de resistência para evitar a metade	Desintegração

Verde	4ª	Detém Sopro-de-Dragão teste de resistência contra veneno ou morte, sobreviventes sofrendo 20 pontos de dano	Criar Passagem
Azul	5ª	Detém magias de detecção e localização, além de ataques mentais/teste de resistência contra petrificação, ou transformação em pedra	Dardos Místicos
Anil	6ª	Detém magias/teste de resistência contra varinha de condão, ou loucura	Luz Contínua
Violeta	7ª	Proteção tipo campo de Força/teste de resistência contra magia, ou enviado para outro plano	Dissipar Magia

O tamanho máximo dessa parede é de 12 metros de largura por nível do mago, e 6 metros de altura por nível. Caso o mago tente lançar esse efeito num espaço já ocupado por uma criatura, a parede não se materializa, e a magia é cancelada.

Animação Ilusória

(Adivinhação, Ilusão)

Alcance: 0
Duração: 1 hora/nível
Área de Efeito: Cubo de 10 metros de aresta/nível

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Especial

Essa magia combina diversos elementos para criar uma proteção contra espionagem. Quando o mago lança esse efeito, ele pode determinar o que será e o que não será observável na área de efeito. A ilusão criada precisa ser definida em termos gerais, como os exemplos a seguir: o mago pode criar uma ilusão dele e de outra pessoa jogando xadrez durante toda a duração da magia, mas não pode fazer com que os jogadores parem, descansem, comam e voltem a jogar. Ele pode fazer com que uma encruzilhada pareça vazia e quieta enquanto seu exército passa por ela. O mago poderia também especificar que as tropas passassem despercebidas, de forma que, se um estranho entrasse na área de efeito, ele continuaria visível; o mago poderia ordenar que apenas o quinto homem de cada unidade fosse visível, ou que apenas a quinta unidade fosse visível. Uma vez que as condições são estabelecidas, elas não podem ser mudadas.

Tentativas de observar a área com magia ou bolas de cristal automaticamente mostram o que o mago determinou que seria visto, sem direito a um teste de resistência. A visão e o som são apropriados à ilusão criada, de forma que um bando de homens escondidos num pomar pode parecer com um pomar deserto, com passarinhos cantando. Uma observação direta, ou seja, com os próprios olhos, pode dar direito a um teste de resistência à magia, se houver uma razão para duvidar do que é visto. Obviamente, observadores ficariam desconfiados se um exército inteiro desaparecesse num ponto e reaparecesse em outro. Mesmo entrar na área da ilusão não garante um teste de resistência, bastando às criaturas escondidas tomarem o cuidado de ficar fora do caminho dos seres que estão acreditando na ilusão.

Magias Arcanas

A Imunidade à Magia de Serten

(Abjuração)

Alcance: Toque	Componentes: V, G, M
Duração: 1 turno/nível	Tempo de Execução: 1 rodada/receptor
Área de Efeito: Criatura(s) tocada(s)	Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago é virtualmente capaz de conceder imunidade a certas formas de magia e de ataques mágicos àqueles que toca. Para cada quatro níveis de experiência que possui, o mago pode afetar uma criatura, mas se mais de uma criatura for afetada, a duração da magia será dividida entre elas. Por exemplo, um mago de 16º nível pode proteger uma criatura por dezesseis turnos, duas criaturas por oito turnos ou quatro criaturas por quatro turnos. Essa proteção dá um bônus no teste de resistência de acordo com o tipo e o círculo da magia, como mostrado na tabela seguinte:

Círculo da magia	Magia Arcana	Magia Divina
1º - 3º	+9 *	+7
4º - 6º	+7	+5
7º - 8º	+5	+3

* Inclui *Despistar*.

O componente material é um diamante que valha pelo menos 500 po, que precisa ser esmagado e ter o seu pó lançado sobre os receptores. Além disso, cada receptor deve possuir um diamante intacto de pelo menos um quilate. É preciso que esse diamante seja carregado pelo receptor, aonde quer que ele vá.

Afundar

(Encantamento, Alteração)

Alcance: 10 metros/nível	Componentes: V, G
Duração: Especial	Tempo de Execução: 8
Área de Efeito: 1 criatura ou 1 objeto de 30 centímetros cúbicos/nível	Resistência: Especial

Essa magia permite que o mago force uma criatura ou objeto a afundar no chão. Quando utiliza esse efeito, o mago precisa recitar a fórmula pelo menos até o final da rodada. Quando a rodada termina, a criatura ou objeto fica presa no ponto em que está, a não ser que obtenha sucesso em um teste de resistência contra magia (para uma criatura) ou contra *Desintegração* (para um objeto com propriedades mágicas). Itens não mágicos não podem resistir à essa magia. O receptor fica um pouco mais denso que o chão que o sustenta, se não obtiver sucesso.

O mago tem agora a opção de interromper a magia, e deixar a vítima como está. Nesse caso, o efeito dura quatro turnos, e então o receptor voltará ao normal. Se o mago decidir continuar a magia durante a nova rodada, o receptor continua afundando. Antes de qualquer ação na rodada, a vítima afunda um quarto de sua altura. Depois das ações do primeiro grupo, ela afunda metade de sua altura. Depois das ações do outro grupo, ela está soterrada até três quartos de sua altura. Ao final da rodada, a vítima afunda. Esse sepultamento deixa a vítima num estado de animação suspensa. Isso significa que ela não envelhece. O metabolismo da criatura virtualmente cessa, mas a vítima não é prejudicada. O ponto mais alto da vítima afunda tantos metros quantos o receptor tiver de altura. Um ser de 1,80 metro de altura fica com seu ponto mais alto a 1,80 metro abaixo da superfície, um objeto de 15 metros de altura fica com seu ponto mais alto a 15 metros abaixo do solo. Se o solo ao redor do receptor for removido de alguma forma, o receptor volta ao normal, mas não emerge

sozinho. Magias como *Escavar*, *Pedra em Lama* e *Libertação* (reverso de *Aprisionamento*) não causarão dano à vítima, e frequentemente ajudarão a recuperá-la. Se um *Detectar Magia* for lançado sobre uma área onde um *Enterrar* foi utilizado, ele revela uma aura mágica de natureza indefinível, mesmo se a vítima estiver além do alcance do *Detectar Magia*. Se a vítima estiver dentro do alcance da detecção (o que é razoavelmente difícil), as escolas dessa magia podem ser determinadas.

Símbolo

(Conjuração /Convocação)

Alcance: Toque	Componentes: V, G, M
Duração: Especial	Tempo de Execução: 8
Área de Efeito: Especial	Resistência: Especial

Esse efeito cria runas mágicas que afetam criaturas que passem sobre elas, leiam-nas, toquem-nas ou passem por um portal onde elas estejam entalhadas. Ao utilizar essa magia, o mago pode escrever as runas sobre qualquer superfície que desejar. Da mesma forma, o mago pode escrever o símbolo de sua escolha, dentre os abaixo:

Morte:	Uma ou mais criaturas, cujo total de pontos de vida não exceda 80, são mortas.
Discórdia:	Todas as criaturas são afetadas, e começam imediatamente a provocar umas às outras e discutir. Há uma chance de 50% de que criaturas de <i>tendências</i> diferentes comecem a brigar ferozmente. As provocações duram por 5d4 rodadas, a luta por 2d4 rodadas.
Pavor:	Esse símbolo cria um horror extremo, que lembra a magia <i>Medo</i> e as criaturas afetadas devem passar por um teste de resistência contra magia, com uma penalidade de -4, ou agirão como se houvessem sido atacadas por <i>Medo</i> .
Desespero:	Todas as criaturas são afetadas, e devem recuar, a não ser que tenham sucesso em um teste de resistência contra magia. Criaturas afetadas submetem-se às ordens de seus oponentes rendição, fuga, etc. O desespero dura por 3d4 turnos, durante os quais há 25% de chance de que as criaturas não façam nada durante qualquer rodada, e 25% de chance de que aquelas que estavam tomando alguma atitude voltem atrás ou fujam.
Insanidade:	Uma ou mais criaturas, cujos pontos de vida combinados não excedam 120, tornam-se insanas e permanecem assim, como se uma <i>Confusão</i> houvesse sido utilizada sobre elas, ou até que uma <i>Cura Completa</i> , <i>Restauração</i> , ou <i>Desejo</i> seja utilizado para remover a loucura.
Dor:	Todas as criaturas são afligidas por dores incriveis por todo o corpo, o que causa uma penalidade de -2 na Destreza e de -4 nas jogadas de ataque nos próximos 2d10 turnos.
Sono:	Todas as criaturas que tenham menos de 8 + 1 DV caem imediatamente num sono catatônico, e não podem ser acordadas nos próximos 1d12 + 4 turnos.
Atordoamento:	Uma ou mais criaturas cujo total de pontos de vida não exceda 160 ficam atordoadas e cambaleantes por 3d4 rodadas, e soltam qualquer objeto que estiverem segurando.

O tipo de símbolo não pode ser reconhecido sem ser lido, o que ativa seus efeitos.

O componente material é o pó de uma opala negra e de um diamante, sendo que cada uma dessas pedras preciosas deve custar pelo menos 5.000 po.

Apêndice 3

Aprisionar a Alma (Conjuração/Convocação)

Alcance: 10 metros

Duração: Permanente até quebrado

Área de Efeito: Uma criatura

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: Especial

Resistência: Especial

Essa magia arrebatava a força vital e o corpo de uma criatura para dentro de uma pedra preciosa, preparada pelo mago para aprisionar a vítima. O mago precisa ver a criatura quando a última palavra do encantamento for pronunciada.

Esse efeito pode ser ativado de uma das duas formas seguintes: na primeira, a última palavra do encantamento pode ser dita quando a vítima estiver dentro do alcance da magia. Isto permite que a criatura teste sua proteção à magia (se possuir) e tenha direito a um teste de resistência à magia. Se o nome verdadeiro da criatura for pronunciado, o direito à proteção à magia é negado, e o teste de resistência tem uma penalidade de -2. Se a criatura resistir ao efeito, a pedra preciosa se despedaça.

O segundo método é mais traiçoeiro, pois depende de se convencer a vítima a aceitar um objeto que tenha a última palavra do encantamento inscrita, o que aprisionaria sua força vital imediatamente. Para se utilizar esse método, tanto o nome verdadeiro da criatura quanto a última palavra da fórmula mágica devem ser escritos sobre o objeto que ativar a magia, enquanto a pedra preciosa é encantada. Uma *Simpatia* pode ser lançada sobre o objeto, para facilitar as coisas. Tão logo a vítima toque o item, sua Força é imediatamente transferida para a prisão criada pelo mago, sem direito a teste de resistência ou proteção à magia.

A prisão conterá a criatura indefinidamente, até ser quebrada. Se a vítima aprisionada for uma criatura de outro plano o que inclui um personagem aprisionado por uma criatura em outro plano ela pode ser obrigada a realizar um serviço, imediatamente após ser libertada. De outra forma, a criatura está livre tão logo a pedra seja quebrada.

Antes de utilizar a magia, o mago deve preparar a prisão, que será uma pedra preciosa de pelo menos 1.000 po por DV da vítima, ou seja, é necessária uma pedra preciosa que valha 20.000 po para aprisionar uma criatura de 20 DV. Se a pedra preciosa for de menor valor, ela se despedaçará quando a última palavra do encantamento for pronunciada. Note que os personagens não têm uma idéia precisa de um nível ou dado de vida de outras criaturas, nem sabem o que isso significa, mas o valor de uma pedra preciosa para aprisionar uma determinada entidade pode ser pesquisado com sucesso. Para criar essa prisão, o mago precisa lançar *Entelizar Item* e *Labirinto* sobre a pedra preciosa.

Magias Arcanas do 9º círculo

Magia Astral (Evocação)

Alcance: Toque

Duração: Especial

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 9

Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago pode projetar seu corpo astral no plano Astral, deixando seu corpo físico e seu equipamento no Plano Material Primário (o plano onde o universo e todos os seus paralelos existem). Apenas itens mágicos podem ser levados ao plano Astral. A critério do Mestre, itens normais poderão ser encantados temporariamente, e levados. Como o plano Astral toca as bordas do primeiro nível de todos os planos externos, o mago pode viajar com seu corpo astral para esses planos se assim o desejar. Dessa forma, o mago deixa o plano Astral, formando outro corpo no plano de existência que ele escolheu visitar. Também é possível viajar para qualquer lugar do plano Material Primário com essa magia, mas um segundo corpo não pode ser formado no plano Material Primário. Geralmente uma projeção astral pode ser vista apenas por criaturas que estejam no plano Astral.

O corpo astral está sempre conectado ao corpo material por um cordão prateado. Se o cordão for quebrado, o mago, ou a pessoa conectada ao corpo pelo cordão, morre, tanto astral quanto materialmente, mas, na maioria das vezes, apenas o vento psíquico pode fazer com que o cordão se rompa. Quando um segundo corpo se forma em outro plano, a corda fica presa, invisível, a esse corpo. Se o novo corpo morrer, a corda voltará para o corpo material do receptor, acordando-o.

Embora criaturas projetadas astralmente possam afetar o plano Astral, suas ações não afetam criaturas que não estejam lá. Essa magia dura enquanto o mago desejar, ou até que seja cancelada de alguma maneira: um *Dissipar Magia*, ou a destruição do corpo físico do mago.

O mago pode levar consigo as formas astrais de até sete criaturas ao plano Astral, basta apenas que tais criaturas estejam formando um círculo juntamente com o mago. Esses companheiros dependem do mago, e podem ser abandonados por ele. A viagem pelo plano Astral pode ser rápida ou lenta, de acordo com o desejo do mago. O destino final da viagem cabe ao mago. (Veja o *Manual dos Planos* para maiores informações.)

Itens mágicos podem ser levados para o plano Astral e outros planos, mas normalmente sofrem uma perda temporária de seus poderes mágicos. Armas de encantamentos de +3 ou mais podem funcionar em qualquer plano, a critério do Mestre. Itens que utilizam o poder de determinados planos podem ficar muito mais poderosos nesses planos, como por exemplo um *anel de resistência ao fogo* no plano Elemental do Fogo, ou uma *espada de roubar vidas* no plano Material Negativo.

A Mão Esmagadora de Bigby (Evocação)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 9

Resistência: Nenhuma

Essa magia cria uma mão incorpórea e enorme, similar às outras *Mão de Bigby*. Essa mão está sobre o controle mental do mago, e pode ser comandada para pegar e esmagar oponentes. Não é necessária uma jogada de ataque, a mão automaticamente agarra e inflige dano de constrição enquanto o mago estiver concentrado.

Magias Arcanas

O dano depende do número de rodadas que a vítima permanecer presa:

Primeira rodada	1d10 pontos de dano
Segunda e terceira rodadas	2d10 pontos de dano
Quarta rodada e seguintes	4d10 pontos de dano

A mão tem CA 0, tantos pontos de vida quantos o mago teria em perfeita saúde e desaparece quando destruída. A mão sofre dano normalmente de ataques físicos e magias de combate, mas, no caso de efeitos de área, a pessoa presa sofre tanto quanto a própria mão. Nesse caso, um teste de resistência é feito pela mão, e o resultado do teste vale tanto para a mão quanto para a criatura aprisionada. Essa mão não é eficiente contra criaturas incorpóreas ou em forma gasosa, mas consegue impedir que criaturas que normalmente escapam por pequenas frestas fujam. Se a mão segurar um item ou edifício, o teste de resistência apropriado deve ser feito, como se o objeto tivesse sido apertado por Força 25.

Os componentes materiais são uma luva feita de pele de cobra e uma casca de ovo.

Cristalização (Alteração)

Alcance: Toque	Componentes: V, G
Duração: Permanente	Tempo de Execução: 9
Área de Efeito: 60 centímetros cúbicos/nível	Resistência: Especial

Essa magia faz com que um metal de qualquer tipo seja sólido como adamantite ou maleável como ouro se transforme em uma substância quebradiça, semelhante ao cristal. Dessa forma, uma espada, um escudo, uma armadura de metal ou até um golem de ferro podem ser convertidos em objetos de cristal delicado. Essa magia não pode ser revertida por menos que um *Desejo*; um *Dissipar Magia* não terá efeito. O mago precisa tocar o receptor fisicamente. Se o receptor for um inimigo ou estiver sendo carregado por um inimigo, o mago deve entrar em combate corpo a corpo e acertar um ataque para conseguir tocá-lo. Um único item de metal pode ser afetado por essa magia. Então, se uma armadura for transformada em cristal, o escudo não será. Todos os itens mágicos têm direito a um teste de resistência a essa magia, igual a 5% vezes seu bônus mágico. Uma armadura +5 tem 25% de chance de resistir. Uma espada +1/+3 tem 10% de chance, calculada pela média dos dois bônus. Um golem de ferro tem uma chance de 15%, por ser afetado apenas por armas de encantamento +3 ou melhor. Artefatos e relíquias compostos de metal podem ser afetados a critério do Mestre, mas é pouco provável que isso aconteça. Itens afetados devem ser protegidos imediatamente, ou correm o risco de serem destruídos e permanentemente destruídos, caso sejam golpeados por armas de metal, ou por qualquer objeto pesado, mesmo um cajado de madeira.

Drenar Energia (Evocação, Necromancia)

Alcance: Toque	Componentes: V, G, M
Duração: Permanente	Tempo de Execução: 3
Área de Efeito: 1 criatura	Resistência: Nenhuma

Ao utilizar essa magia, o mago abre um canal entre o plano em que está

e o plano Material Negativo, e se torna um condutor entre esses dois planos. Tão logo ele toque qualquer criatura, ela perde imediata e permanentemente dois níveis de experiência, ou 2 DV, como se houvesse sido tocada por um espectro. Habilidades afetadas pelo nível ou DV são perdidas também.

O componente material dessa magia é a essência de um espectro ou as cinzas de um vampiro. A preparação leva apenas alguns segundos, e então o componente material é jogado fora. Ao tocar a vítima, o mago pronuncia a fórmula, ativando a magia.

Esse efeito fica ativo por apenas uma rodada. Humanos e humanóides reduzidos a um nível menor que zero através dessa magia podem ser animados como zumbis vudu sob controle do mago.

O mago tem sempre 5% de chance (ou 1 em 1d20) de ser afetado pelo pó, perdendo um ponto de Constituição ao mesmo tempo em que drena a vítima. Quando o número de pontos de Constituição perdidos igualar-se à Constituição original do mago, ele morre e se torna um morto-vivo.

Sexto Sentido (Adivinhação)

Alcance: 0	Componentes: V, G, M
Duração: 2d4 rodadas + 1 rodada/nível	Tempo de Execução: 1 rodada
Área de Efeito: Especial	Resistência: Nenhuma

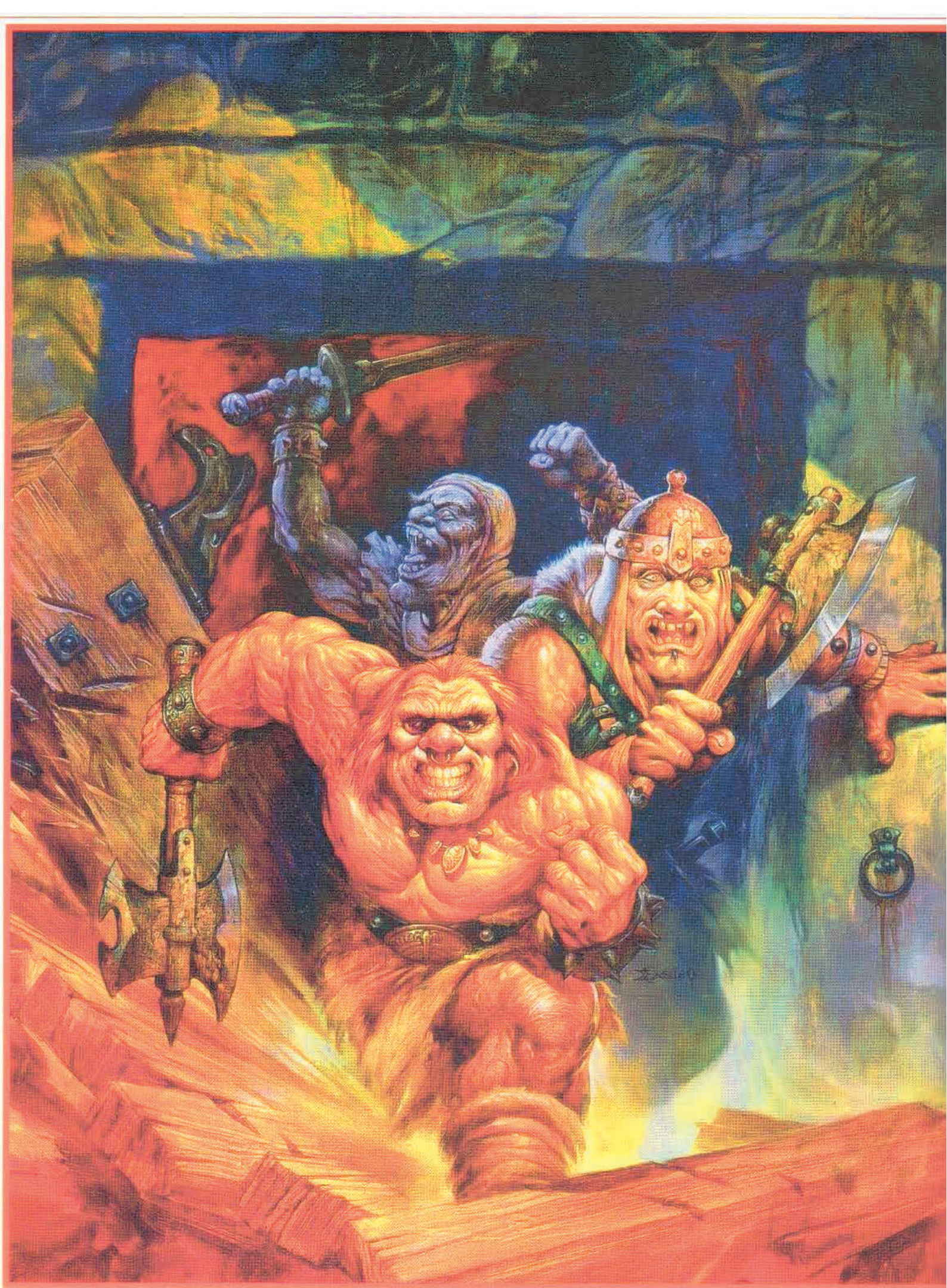
Essa magia concede ao mago um poderoso sexto sentido. Embora o efeito seja utilizado sobre o próprio mago, o mago pode especificar que outra pessoa é a beneficiária da magia. Uma vez executada a fórmula, o mago recebe avisos instantâneos sobre quaisquer perigos que ameacem o beneficiário do efeito. Por exemplo, se o próprio mago for o beneficiário, ele saberá que um ladrão se prepara para atacá-lo pelas costas, ou que uma criatura está para saltar inesperadamente de uma determinada direção, ou que ele está sendo escolhido como alvo de um projétil ou magia. Quando o mago é o beneficiário, ele sempre sabe de que direção os ataques virão, e nunca será surpreendido. Adicionalmente, a magia lhe dá uma idéia do que deve ser feito para evitar o perigo da melhor maneira possível símbolo — abaixar, saltar, fechar seus olhos — e lhe concede um bônus de 2 em sua Categoria de Armadura. Quando outra pessoa é a beneficiária, o mago recebe sinais dos perigos que afetarão essa criatura, mas precisa avisar a pessoa para que ela possa evitar surpresas. Gritar, puxar a pessoa para trás e até comunicação telepática, através de uma *bola de cristal*, são possíveis antes que o perigo se concretize — isso se o mago não hesitar. A criatura não ganha bônus na CA.

O componente material dessa magia é uma pena de beija-flor.

Portal (Conjuração/Convocação)

Alcance: 30 metros	Componentes: V, G
Duração: Especial	Tempo de Execução: 9
Área de Efeito: Especial	Resistência: Nenhuma

A utilização dessa magia produz dois efeitos: primeiro, ela cria uma conexão interdimensional entre o plano de existência do mago e o plano onde mora uma criatura específica de grande poder, permitindo que a criatura venha de seu plano para o do mago. Segundo, a utilização do efeito atrai a atenção dessa criatura no outro plano. Ao lançar essa magia, o mago precisa pronunciar o nome da criatura que ele deseja que entre no Portal para ajudá-lo. Há 100% de chance de que algo venha a sair



Magias Arcanas

do portal. A não ser que o Mestre tenha algo preparado em relação aos servos da criatura, o próprio ser convocado virá.

Se as razões do mago forem fúteis, a criatura pode ir embora, aplicar uma penalidade ao mago ou atacá-lo; se o pedido do mago tiver pouca importância, a criatura pode agir a favor do mago para acertar a situação, e então pedir um pagamento apropriado. Se a necessidade do mago for urgente, a criatura agirá de acordo, e pode até pedir um pagamento mais tarde, se apropriado. As ações da criatura dependem de diversos fatores, incluindo as tendências do mago e do ser ou divindade convocado, a natureza dos companheiros do mago e daquilo que se opõe a ele. Criaturas extraplanares poderosas geralmente evitam conflitos com seus iguais ou superiores. O ser convocado pode retornar imediatamente (pouco provável) a seu plano, ou ficar para realizar alguma ação. Utilizar essa magia envelhece o mago em 5 anos.

Aprisionamento

(Abjuração)

Reversível

Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

Uma pessoa tocada por um mago que executou essa magia será mantida num estado de animação suspensa muito semelhante ao gerado por uma *Extase Temporal*, numa esfera muito abaixo da superfície da terra. A vítima fica presa nessa esfera até que o reverso desse efeito, que requer o nome e a história da criatura, seja utilizado para libertá-la. Procurar através de efeitos de adivinhação, geralmente não revela que um ser foi aprisionado com essa magia. Esse efeito funciona apenas se o nome da criatura e sua história forem conhecidos pelo mago.

O reverso, *Libertação*, lançado sobre o local onde a vítima foi aprisionada e afundou na terra, faz com que ela reapareça. Se o mago não disser corretamente o nome e a história da criatura que deseja libertar, há 10% de chance que uma a cem outras criaturas sejam soltas simultaneamente.

Nota: Os detalhes exatos dessas criaturas libertadas ficam a critério do Mestre. Um método aleatório consiste em jogar o d100 duas vezes. Os resultados devem ser multiplicados entre si, divididos por 100 e arredondados para o número inteiro mais próximo. Cada criatura libertada tem apenas 10% de chance de estar na área do mago. Se os monstros estão sendo gerados aleatoriamente, jogue 1d20 para determinar o nível do monstro, sendo que um resultado de 9 ou mais indica um monstro de 9º nível. Os monstros exatos devem ser determinados nas tabelas do Mestre.

Exemplo: Os resultados dos dados foram 22 e 60. O número de monstros libertados é $22 \times 60 = 1.320 : 100 = 13$. Treze monstros são libertados. Como cada um tem 10% de chance de estar na área do mago, ele provavelmente encontrará apenas um ou dois deles.

Chuva de Meteoros

(Evocação)

Alcance: 40 metros + 10 metros/nível
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 9
Resistência: ½

Chuva de Meteoros é uma magia espetacular muito poderosa, bem semelhante à *Bola de Fogo* em vários aspectos. Quando esse efeito é lançado, quatro esferas de 60 centímetros de diâmetro, ou oito esferas de 30

centímetros de diâmetro partem, em fila, da mão estendida do mago, e disparam numa linha reta pela distância determinada pelo mago, até o máximo definido no alcance. Qualquer criatura que esteja no caminho dos meteoros recebem o dano total do projétil, ou projéteis, sem o benefício de um teste de resistência. Os projéteis-meteoro deixam um rastro flamejante de faíscas, e cada um explode numa bola de fogo. As esferas maiores causam 10d4 pontos de dano, explodindo num padrão que lembra um diamante, ou um paralelepípedo. Cada uma delas tem uma área de efeito de 10 metros de diâmetro, e as esferas mantêm distâncias de 6 metros entre si, ao longo das arestas do padrão, de forma que existem regiões onde as áreas de efeito se sobrepõem, e o centro sofrerá o impacto de todas as quatro explosões. As esferas menores têm metade do diâmetro (5 metros) e metade do dano potencial (5d4). Elas explodem no padrão de um diamante dentro de um paralelepípedo, ou vice-versa, sendo que os lados da figura externa têm 6 metros de comprimento. Note que o contorno da figura terá quatro áreas de efeito sobrepostas. Um teste de resistência para cada área de efeito irá definir se as vítimas sofrem meio dano ou dano completo dentro de cada região, além do dano já causado pelo impacto dos projéteis.

Convocar Criaturas VII

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 90 metros

Componentes: V, G, M

Duração: 8 rodadas + 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 9

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Essa magia é muito semelhante ao *Convocar Criaturas I*, mas essa versão chama um ou dois monstros de 7º nível, que aparecem uma rodada depois da magia ser lançada, ou um monstro de 8º nível duas rodadas depois do efeito ser executado.

A Disjunção de Mordenkainen

(Alteração, Encantamento)

Alcance: 0

Componentes: V

Duração: Instantânea

Tempo de Execução: 9

Área de Efeito: 10 metros de raio

Resistência: Especial

Esse encantamento faz com que todas as magias ativas dentro da área de efeito sejam *desconjuntadas*, exceto aquelas ativas no mago ou na pessoa que ele esteja tocando. Isso significa que as magias são reduzidas a seus componentes materiais, o que normalmente anula todos os efeitos, como um *Dissipar Magiafaria*. Itens mágicos permanentes ou objetos encantados devem passar num teste de resistência à magia, se o efeito for utilizado sobre a criatura que os carrega, ou num teste contra *Dissipar Magia*, se não estiverem sob a posse de alguma criatura. Caso falhem, esses itens perderão toda a magia. Mesmo artefatos e relíquias podem ser destruídos dessa forma, embora a chance seja de apenas 1% por nível do mago. Assim, todas as poções, pergaminhos, anéis, varinhas, armas, armaduras, e quaisquer outros itens mágicos têm grandes chances de perderem todas as suas propriedades místicas, se estiverem a 10 metros do mago.

Essa magia também tem 1% de chance por nível do mago de destruir uma *Concha Antimagia*. Se a *Concha Antimagia* não for destruída, os itens contidos nela nada sofrerão.

Nota: Destruir um artefato é perigoso, e há 95% de chance de que isso atraia uma divindade que esteja diretamente relacionada com o item destruído. Adicionalmente, ao destruir um artefato, o mago deve fazer um teste de resistência à magia com uma penalidade de -4. Se falhar, ele perde permanentemente a capacidade de utilizar magia.

Apêndice 3

Palavra de Poder, Matar

(Conjuração/Convocação)

Alcance: 5 metros a cada dois níveis
Duração: Permanente
Área de Efeito: 3 metros de raio

Componentes: V
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Essa magia mata instantaneamente uma ou mais criaturas de qualquer tipo. O efeito elimina uma criatura que tenha menos de 60 pontos de vida, ou duas ou mais criaturas com 10 ou menos pontos de vida, até um máximo de 120 pontos. A opção de atacar uma criatura ou múltiplas vítimas deve ser pronunciada juntamente com o alcance e o centro da área de efeito. Os pontos de vida utilizados são os que a criatura possui no momento em que é atingida pela magia, não o máximo.

Esfera Prismática

(Abjuração, Conjuração/Convocação)

Alcance: 0
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Esfera de 3 metros de raio

Componentes: V
Tempo de Execução: 7
Resistência: Especial

Essa magia permite ao mago criar uma esfera imóvel, de cores brilhantes, que o cercará e o protegerá contra qualquer tipo de ataque. A esfera brilha em todas as cores do espectro visível, mas as sete cores principais têm poderes e efeitos especiais. Apenas o mago pode passar pelo globo sem ser afetado, embora ele possa lançar a esfera sobre outras criaturas para protegê-las. Qualquer criatura com menos de 8 DV é cegada por 2d4 turnos pelas cores da esfera. O globo pode ser destruído, cor após cor, por vários efeitos mágicos. Entretanto, a primeira cor da esfera precisa ser destruída para que a segunda possa ser afetada, e assim por diante. Qualquer criatura que tente atravessar a esfera sofre os efeitos de todas as cores restantes. Normalmente, apenas o hemisfério superior é visível, e o mago fica no centro do globo. A outra metade do efeito permanece oculta sob a superfície que sustenta o mago. Isso significa que não adianta cavar e tentar atingir o interior da esfera por baixo. As cores e os efeitos, juntos com a magia que os remove estão na tabela abaixo. Um bastão do cancelamento, ou A Disjunção de Mordenkainen podem destruir a Esfera Prismática, mas uma Concha Antimagia não a penetrará. Qualquer item, exceto artefatos e relíquias, ou qualquer criatura que tente penetrar na esfera sofre os efeitos descritos abaixo.

Efeitos da Esfera Prismática			
Cor	Ordem	Efeitos do Globo	Magia anulada por
Vermelho	1ª	Detém projéteis não-mágicos/causa 20 pontos de dano, teste de resistência para evitar a metade	
Laranja	2ª	Detém projéteis mágicos/causa 40 pontos de dano, teste de resistência para evitar a metade	Cone Glacial
Amarelo	3ª	Detém gases, venenos e petrificação/causa 80 pontos de dano, teste de resistência para evitar a metade	Lufada de Vento
			Desintegração

Verde	4ª	Detém Sopros-de-Dragão/ teste de resistência contra veneno ou morte, sobreviventes sofrendo 20 pontos de dano	Criar Passagem
Azul	5ª	Detém magias de detecção e localização, além de ataques mentais/teste de resistência contra petrificação, ou transformação em pedra	Dardos Místicos
Anil	6ª	Detém magias/teste de resistência contra varinha de condão, ou loucura	Luz Contínua
Violeta	7ª	Proteção tipo campo de Força/teste de resistência à magia, ou enviado para outro plano	Dissipar Magia

Alterar Forma

(Alteração)

Alcance: 0
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: O mago

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o mago pode assumir a forma de qualquer criatura com status inferior ao de semideus. Essa restrição significa que o mago não pode reproduzir a aparência de divindades, monstros únicos, e seres similares. O mago transforma-se numa réplica perfeita da criatura que desejar, mas não ganha poderes que dependam da Inteligência da criatura, e nem proteção à magia; habilidades mágicas inatas também não são duplicadas, uma vez que o mago consegue manter sua mente ao assumir a forma desejada. O mago pode transformar-se num grifo e voar, num efreeti e atravessar chamas, num titã e levantar uma casa, etc. Essas criaturas têm o mesmo número de pontos de vida que o mago no momento em que a magia foi executada. Cada alteração de forma é quase instantânea, levando menos de um segundo. Não é necessário um teste de colapso.

Exemplo: Um mago está num combate e assume a forma de um fogo-fátuo; quando essa forma deixa de ser útil, ele se transforma num golem de ferro e abandona o local. Perseguido, o mago transforma-se numa pulga e esconde-se num cavalo, saltando dele e convertendo-se num arbusto.

Um personagem sob uma determinada forma adota também as fraquezas dessa forma. Se o mago transformar-se em um espectro, ele fica sem poder à luz do dia, e está sujeito a ser controlado ou destruído por clérigos. Ao contrário de efeitos similares, nesse caso o mago não volta à sua forma original se for morto, o que pode dificultar certos tipos de ressurreição.

O componente material é um diadema de jade, que custa pelo menos 5.000 po, e é destruído ao final da magia. Dependendo da forma assumida, o mago pode não conseguir mantê-lo preso ao seu corpo. Se o diadema for destruído antes do tempo, o efeito termina. O fato do personagem ser separado do diadema em nada altera o funcionamento da magia.

Magias Arcanas

Auxílio Imediato

(Alteração/Encantamento)

Reversível

Alcance: Toque
Duração: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: de 1 a 4 dias

Área de Efeito: Um indivíduo

Resistência: Nenhuma

Ao utilizar esse efeito, o mago encanta um objeto previamente preparado com uma poderosa magia. O objeto pode ser uma estatueta, um cetro crivado de jóias, uma pedra preciosa ou outro item de grande valor. Esse objeto irradia uma aura mágica: ele tem o dom de transportar seu proprietário para um lugar previamente escolhido pelo mago, numa viagem que dura menos de um segundo. Uma vez que o item tenha sido preparado, o mago deve oferecê-lo voluntariamente à uma criatura, informando-a da palavra de comando que ativa o efeito. Para utilizar a magia, o receptor pronuncia a palavra de comando, ao mesmo tempo em que parte ou despedaça o item. Quando isso é feito, o indivíduo e tudo o que ele estiver carregando, serão transportados instantaneamente para a destinação escolhida pelo mago. Outras criaturas não podem ser afetadas.

O reverso dessa magia transporta o mago para perto da criatura que está com o item, quando esse é quebrado e a palavra de comando pronunciada. O mago vai ter uma idéia da localização e situação do indivíduo que o está chamando, mas não pode escolher se quer ou não ir: o transporte ocorre quase que instantaneamente e é isso que torna rara a utilização dessa forma reversa.

Os componentes materiais são pedras preciosas totalizando 5.000 po. Não importa se as pedras estão lapidadas ou não. Esses componentes só podem ser encantados uma vez por mês, geralmente quando há uma noite clara de lua cheia. Quando o mago prepara os componentes e o item que ativar a magia, ele escolhe se utilizará a forma normal ou a reversa e, caso tenha escolhido a forma normal, o lugar para onde o item transportará o proprietário. Esse precisa ser o local onde o encantamento está sendo executado, ou alguma localidade bem conhecida pelo mago.

Êxtase Temporal

(Alteração)

Reversível

Alcance: 10 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

Ao utilizar essa magia, o mago coloca o receptor num estado de animação suspensa. Essa interrupção de tempo significa que a criatura afetada não envelhece: seu metabolismo virtualmente cessa. Esse estado persiste até que o efeito seja removido por um *Dissipar Magia*, ou que o reverso da magia, *Restabelecimento Temporal*, seja recitado. O efeito reverso é composto por apenas uma palavra, e não requer componentes materiais e gestuais.

O componente material dessa magia é um pó composto de diamante, esmeralda, rubi e safira, sendo que cada pedra esmagada deve valer pelo menos 100 po.

Parar o Tempo

(Alteração)

Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: Esfera de 5 metros de raio

Componentes: V
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

Quando o mago utiliza esse efeito, ele consegue parar o tempo por uma rodada dentro da área de efeito. Enquanto essa rodada passa para os observadores externos à esfera de efeito, que parece brilhar por um instante, o mago tem 1d3 rodadas para fazer o que quiser, mas todas as outras criaturas que estejam dentro da região afetada (a não ser criaturas únicas, ou divindades) ficam paralisadas, realmente congeladas no tempo entre um momento e o seguinte. Nada pode penetrar a área sem ficar congelado no tempo e, se o mago deixar a esfera, o efeito é cancelado automaticamente. Quando a duração expira, o mago volta a atuar dentro do tempo normal.

Nota: É recomendável que o Mestre use um cronômetro ou conte silenciosamente o tempo enquanto esse efeito é utilizado. Se o mago não conseguir realizar o que quer antes que a magia acabe, ele provavelmente será pego em uma situação embaraçosa. A utilização de uma *Teleportação* antes do efeito terminar é aceitável.

Encarnação do Medo

(Ilusão/Visão)

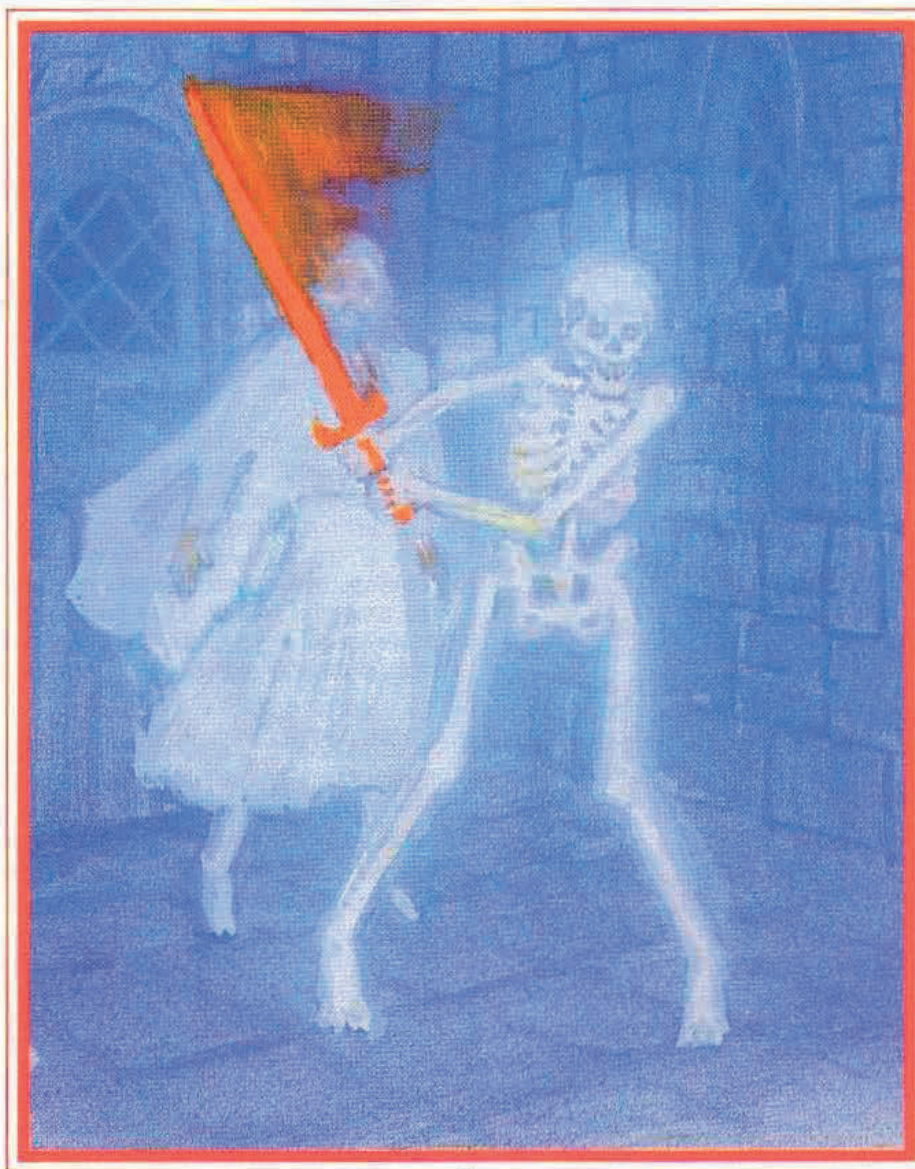
Alcance: 30 metros
Duração: Concentração
Área de Efeito: 6 metros de raio

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 9
Resistência: Especial

Essa magia faz com que as criaturas afetadas entrem em confronto com imagens ilusórias de seus inimigos mais temidos, forçando um combate imaginário que parece real, mas na verdade acontece num piscar de olhos. Enquanto lança a magia, o mago deve ser capaz de dirigir-se às vítimas, dizendo-lhes que chegou a hora da destruição final.

Mesmo os receptores que obtiverem sucesso num *teste de resistência* à magia, ficarão paralisados de medo por uma rodada e perderão 1d4 pontos de Força, também devido ao terror. A Força perdida é recuperada em um turno. Falhar na resistência faz com que as criaturas enfrentem seus mais terríveis e temidos adversários. O combate deve então começar, já que não há maneira, nem mesmo mágica, das criaturas o evitarem. O inimigo enfrentado é considerado real para todos os efeitos. As vítimas que forem mortas por seus adversários morrem realmente, e as que vencerem emergem da ilusão como se não tivessem lutado, sem danos e sem terem gasto as cargas de itens mágicos e as magias que pensaram utilizar. Os personagens recebem experiência por essa batalha, se sobreviverem. Embora a luta pareça real, cada rodada leva apenas 1/10 do tempo verdadeiro. Enquanto desejar que a batalha continue, o mago deve concentrar-se para manter a ilusão. Se a batalha demorar mais que dez rodadas, ou seja, uma rodada verdadeira, as criaturas bem-sucedidas no *teste de resistência* poderão agir. Se o mago for perturbado e perder a concentração, a magia acaba imediatamente. Criaturas paralisadas de pavor recobram-se, mesmo antes do final da rodada, caso sofram algum ataque.

Apêndice 3



Desejo

(Conjuração/ Convocação)

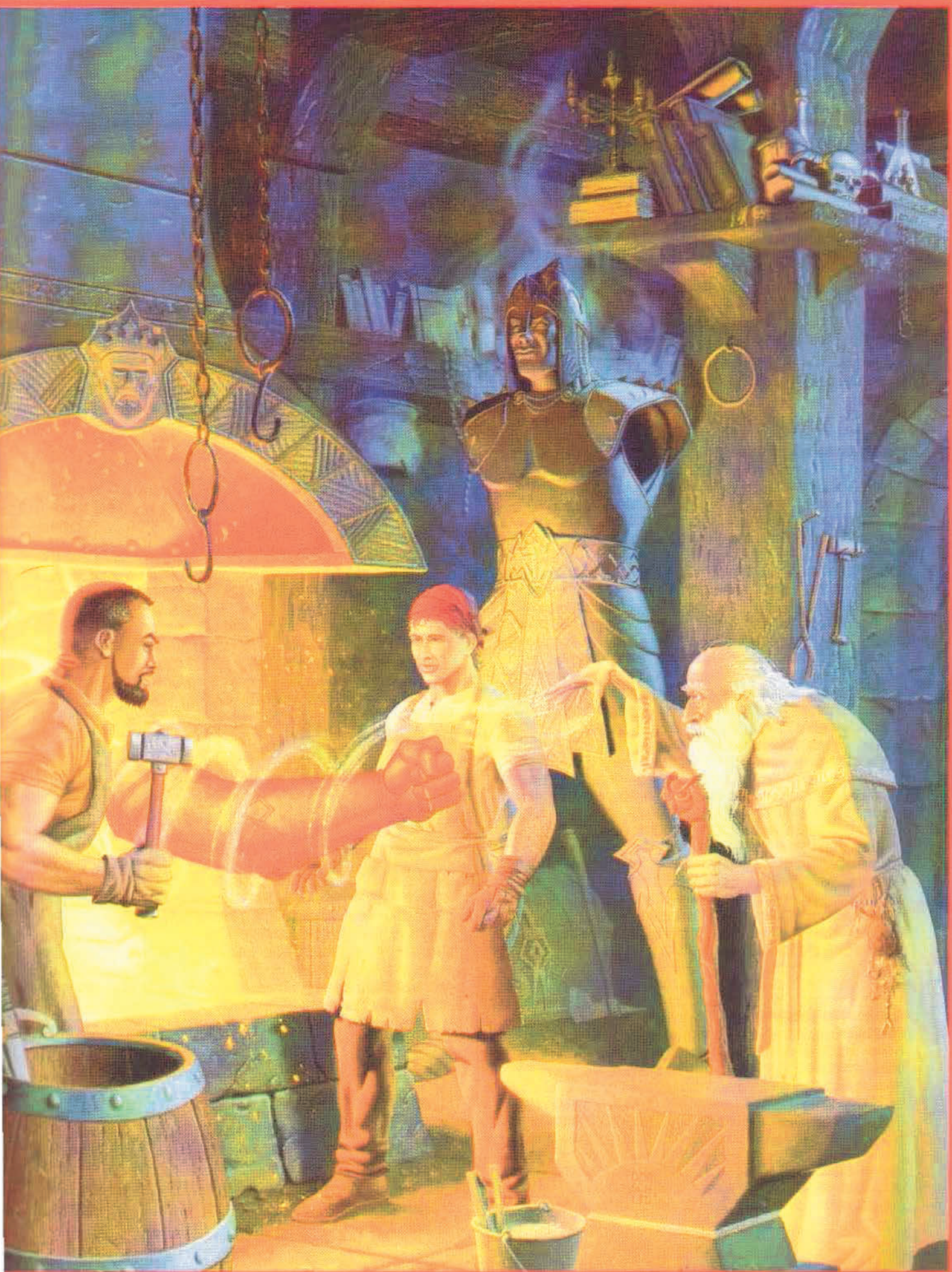
Alcance: Ilimitado
Duração: Especial

Área de Efeito: Especial

Componentes: V
Tempo de Execução:
Especial
Resistência: Especial

Essa magia é uma versão mais poderosa do *Desejo Restrito*. Se esse efeito for utilizado para recuperar pontos de vida do grupo de aventureiros do mago, para trazer uma criatura de volta à vida ou para escapar de uma situação difícil, transportando o mago e seu grupo para

algum outro lugar, o mago não fica debilitado de maneira alguma. Outros pedidos, entretanto, fazem com que o mago enfraqueça (-3 na Força), e precise de 2d4 dias para se recuperar da tensão gerada por esse efeito sobre o tempo, o espaço e seu corpo. Independentemente do que for requisitado, geralmente a terminologia exata do pedido é cumprida. Utilizar essa magia envelhece o mago em cinco anos. O critério do Mestre é importante para não desequilibrar o jogo. Desejar a morte de uma outra criatura seria grosseiramente injusto, por exemplo, e o Mestre poderia lançar o mago no futuro, numa época em que a criatura não está mais viva, cumprindo o desejo do mago e mantendo o equilíbrio do jogo, embora efetivamente removendo o personagem da campanha.



Apêndice 4

Ao lado do nome de cada efeito divino aparece, entre parênteses, o nome de uma escola de magia. Isto é somente uma referência. Por exemplo, os bônus de Sabedoria são aplicados aos *testes de resistência* contra magias de Encantamento/Feitiço. Se a escola não estiver anotada junto à magia, será difícil descobrir quais os efeitos tidos como Encantamento/Feitiço.

Não existem muitas outras razões para se saber ou utilizar esta informação. As magias divinas não são realmente organizadas em escolas, elas são divididas em Esferas de Influência, como está descrito no Capítulo 7: Magia.

Veja o Apêndice 2 para encontrar explicações sobre o que os parâmetros de cada efeito (alcance, componentes e outros) significam.

Magias Divinas de 1º Círculo

Cativar Animais (Encantamento/Feitiço)

Esfera: Animal
Alcance: 10 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 animal

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 hora
Resistência: Anula

Por meio dessa magia, o clérigo torna-se capaz de fazer a qualquer animal, ou outro ser com Inteligência animal (1 a 4), uma oferta de amizade. Se a criatura não obtiver sucesso num *teste de resistência* à magia, ela ficará calma e quieta até que o clérigo encerre o efeito. Além disso, o animal seguirá o clérigo. A magia funciona somente se a oferta de amizade for sincera. Se o clérigo tiver outros motivos, o animal irá senti-los (por exemplo, se o clérigo pretende comer o animal, mandá-lo na frente para ativar armadilhas, etc.).

O clérigo pode ensinar ao seu animal amigo três truques ou tarefas específicas para cada ponto de Inteligência da criatura. Truques comuns são aqueles ensinados normalmente a um cão ou animal doméstico similar (nada muito complexo). O treinamento de cada truque deve ser feito em um período de 1 semana, e todos devem ser ensinados até três meses depois do início da amizade. Durante este tempo, o animal não ira ferir o clérigo. Se a criatura for deixada sozinha por mais de uma semana, porém, ela voltará ao estado natural.

O clérigo pode usar esta magia para atrair um ou mais animais de até dois dados de vida por nível de experiência. Este também é o número máximo de animais que podem ser atraídos e treinados de cada vez: o dobro do nível de experiência do clérigo. Apenas animais sem *tendência* podem ser atraídos, conquistados e treinados.

Os componentes materiais são o símbolo sagrado e um pouco de um alimento de que o animal goste.

Bênção (Conjuração/Convocação) Reversível

Esfera: Todas
Alcance: 60 metros
Duração: 6 rodadas
Área de Efeito: Cubo de 15 metros de lado

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Nenhuma

Durante a duração de uma *Bênção*, o clérigo eleva o moral de seus amigos, animais e criaturas aliadas, e qualquer *teste de resistência* que eles façam contra efeitos de *Medo* recebe um bônus de +1. Além

disso, as jogadas de ataque também passam a contar com um bônus de +1. A *Bênção*, porém, afeta somente quem não estiver engajado num combate corpo a corpo. O clérigo determina a que distância (até 60 metros) a magia fará efeito. No instante em que a *Bênção* começa a funcionar, ela afeta todas as criaturas em uma área de até 15 metros cúbicos centrada em um ponto selecionado pelo clérigo (somente criaturas que estiverem na área durante o lançamento da magia serão afetadas, e não as que entrarem depois).

O segundo uso para essa magia é para abençoar algum item (por exemplo, uma seta de besta para ser usada contra um rakshasa). O peso do item é limitado a 1/2 quilo por nível do clérigo, e o efeito se encerra com o uso do item, ou ao término da duração da magia.

Múltiplas bênção não são cumulativas. Além dos componentes verbais e gestuais, a *Bênção* requer água benta.

Esse efeito pode ser revertido por um clérigo e transformado numa *Maldição* contra seus oponentes ou inimigos, que sofrem uma penalidade de -1 em jogadas de moral e ataque.

Uma *Maldição* requer água profana.

Círculo de Fé (Evocação)

Esfera: Todas
Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Círculo e clérigos

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, de três a cinco clérigos podem combinar seus poderes, de maneira que um deles consiga lançar magias ou usar *poder da fé* de uma forma aprimorada. O clérigo de maior nível (ou um deles, caso haja mais de um com o maior nível) fica sozinho, enquanto os outros dão-se as mãos formando um círculo ao seu redor. O clérigo central lança o *Círculo de Fé*. Ele temporariamente ganha um nível a mais para cada clérigo do *Círculo*, até um máximo de quatro níveis extras. Isso aumenta o *poder da fé*, e a eficiência das magias que evoluem com o nível do clérigo. Note que o clérigo central não ganha magia adicional, e os outros clérigos continuam limitados às suas magias já memorizadas.

Os clérigos do Círculo devem se concentrar na manutenção do efeito do *Círculo de Fé*. Eles perdem todos os bônus de CA devidos ao uso de escudos, ou à Destreza. Se algum deles perder a concentração, o efeito terminará imediatamente. Se o ritual for interrompido enquanto o clérigo central estiver lançando uma magia, o efeito dela estará arruinado, como se o próprio clérigo central tivesse perdido a concentração. O *Círculo* só precisa se manter intacto até o momento em que a fórmula da magia que se quer ampliar for executada. Os clérigos não têm que permanecer juntos para sustentar o efeito ampliado. Note que a combinação não será interrompida se somente o clérigo central for perturbado.

Comando (Encantamento/Feitiço)

Esfera: Feitiço
Alcance: 30 metros
Duração: 1 rodada
Área de Efeito: 1 criatura

Componente: V
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao clérigo comandar uma outra criatura com uma simples ordem. Esta ordem deve ser dada em uma linguagem que a

Magias Divinas

criatura entenda. A vítima obedecerá apenas à ordens absolutamente claras e inequívocas; uma ordem "suicide-se!" será ignorada. A ordem "morra!" fará com que a criatura desmaie, ou caia em estado cataleptico por uma rodada; mas depois a vítima acordará, voltando ao normal. Ordens típicas são volte, pare, fuja, corra, caia, parta, renda-se, durma, descanse, etc. Nenhuma ordem afetará a criatura por mais de 1 rodada; mortos-vivos não são de forma alguma afetados por esta magia. Criaturas com Inteligência 13 (alta) ou mais, ou com 6 ou mais dados de vida (ou níveis de experiência) poderão fazer um teste de resistência à magia, com ajuste de Sabedoria. (Criaturas com Inteligência igual ou maior do que treze e seis dados de vida/níveis fazem apenas um teste!)

Criar Água (Alteração) Reversível

Esfera: Elemental (Água)
Alcance: 30 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: Até 1 metro cúbico

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Nenhuma

Quando um clérigo lança uma *Criar Água*, até 18 litros de água são criados por cada nível de experiência do clérigo (por exemplo, um clérigo de 2º nível cria até 36 litros de água, um de 3º nível cria até 54 litros). A água é limpa e pode ser ingerida (como se fosse água de chuva). O efeito mágico pode ser dissipado até uma rodada após o surgimento da água; depois disso, a magia desaparece, e o que resta é água comum, que pode ser usada, derramada, evaporada, etc.

A magia reversa, *Desfazer Água*, apaga qualquer traço (até mesmo vapor ou névoa) de uma quantidade de água idêntica à produzida pela versão original do efeito. A água pode ser criada ou destruída em um volume tão pequeno quanto o que o clérigo pretende encher (ou esvaziar), até um máximo de 1 metro cúbico (1.000 litros).

A magia necessita de pelo menos uma gota de água em sua forma criadora, ou de um punhado de poeira em sua modalidade destruidora. Note que a água não será criada ou destruída dentro de uma criatura. Para propósito de referência, a água pesa 1 quilo por litro; um metro cúbico de água pesa, portanto, 1.000 quilos.

Curar Ferimentos Leves (Necromancia) Reversível

Esfera: Cura
Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Quando usa essa magia, o clérigo restitui 1d8 pontos de vida à criatura tocada. Este efeito não beneficia seres que não possuam um corpo físico, e não se pode curar ferimentos de criaturas não vivas (mortos-vivos), ou de origem extraplanar.

O reverso desta magia, *Provocar Ferimentos Leves*, ocorre da mesma maneira, infligindo 1d8 pontos de dano. Se a criatura estiver evitando o toque do clérigo, uma jogada de ataque será necessária para determinar se o clérigo conseguiu tocar o oponente, e com isto causou o dano. A cura só é permanente se a criatura não receber mais ferimentos;

ferimentos causados pelo efeito reverso irão cicatrizar — ou podem ser curados símbolo — como feridas comuns.

Detectar Maldade (Adivinhação) Reversível

Esfera: Todas
Alcance: 120 metros
Duração: 1 turno + 5 rodadas/nível
Área de Efeito: 3 metros em uma direção

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o clérigo percebe emanções de maldade (ou de bondade, no caso da magia reversa) de alguma criatura, objeto ou área. A tendência, entretanto, só será revelada em situações anormais: personagens com inclinações extremamente fortes, ou que não se afastam de sua fé, e aqueles que estão pelo menos no 9º nível, podem gerar uma aura de bondade ou maldade, desde que tenham a intenção de fazer ações boas ou malignas. Monstros poderosos, como rakshasas ou ki-rins, costumam possuir auras malignas e bondosas, quando metamorfoseados. Um morto-vivo com tendência emana o mal, pois este é o poder que lhe permite continuar existindo neste plano. Um objeto amaldiçoado ou água profana emana uma aura maligna. O mesmo não ocorre com uma armadilha escondida ou uma víbora sem Inteligência.

O nível de maldade (fraco, moderado, forte, opressivo) e a possível natureza (na expectativa, malévolo, exultante, etc.) podem ser percebidos. Se o mal é muito opressivo, o clérigo tem 10% de chance por nível de detectar a inclinação geral da tendência (*leal, neutro, caótico*). A duração da magia é um turno mais cinco rodadas por nível do clérigo. Sendo assim, um clérigo de 1º nível poderá lançar uma magia com quinze rodadas de duração, o de 2º poderá lançar com vinte rodadas, etc. A magia tem a capacidade de percepção de 3 metros de largura na direção em que o clérigo estiver olhando. O clérigo precisa se concentrar — parar, ficar quieto, e desejar, conscientemente, perceber a aura para que, depois de uma rodada, surja uma resposta. O clérigo deve segurar seu símbolo sagrado à frente e com firmeza para que o efeito seja positivo.

Detectar Magia (Adivinhação)

Esfera: Adivinhação
Alcance: 30 metros
Duração: 1 turno
Área de Efeito: Largura de 3 metros

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o clérigo é capaz de perceber radiações mágicas em uma área de 3 metros de largura e 30 metros de comprimento, na direção em que estiver olhando. A intensidade do poder pode ser percebida (fraca, moderada, forte, opressiva). O clérigo tem 10% de chance por nível de determinar a esfera da magia, mas, ao contrário do que acontece na versão arcana deste efeito, o tipo (alteração, conjuração, etc.) não será descoberto. O clérigo pode girar o corpo, rastreando um arco de 60º por rodada. Irá bloquear a magia um muro de pedra de 30 centímetros ou mais de largura ou metal sólido com 3 centímetros de espessura ou 1 metro ou mais de madeira sólida. O efeito requer o símbolo sagrado do clérigo.

Apêndice 4

Detectar Venenos (Adivinhação)

Esfera: Adivinhação
Alcance: 0
Duração: 1 turno + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao clérigo determinar se algum objeto foi coberto com veneno, ou se é venenoso. Um objeto ou 1,5 metro de superfície pode ser examinado a cada rodada. O clérigo tem 5% de chance por nível de determinar o tipo exato de veneno.

O componente material necessário é um velocino, que ficará preto no caso de ter veneno.

Detectar Armadilhas (Adivinhação)

Esfera: Adivinhação
Alcance: 0
Duração: 4 rodadas/nível
Área de Efeito: 3 metros de largura,
12 metros de comprimento

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Lançando essa magia, o clérigo torna-se capaz de detectar armadilhas, fossos, abismos e outros perigos similares em uma área de 3 metros de largura e 12 metros de comprimento. Estes perigos incluem simples buracos, erosões, armadilhas de animais selvagens (aranhas, orvalheiras gigantes, formigas-leão, etc.), e armadilhas primitivas feitas de material natural (disparadores de lanças, armadilhas de caça, etc.). O efeito é direcionado — o clérigo deve olhar para a direção desejada e descobrir se ali existe ameaça ou armadilha. Caso exista, o clérigo experimenta uma sensação de perigo que aumentará com a proximidade. O clérigo sente a natureza do perigo (fosso, armadilha ou abismo) mas não como ele age, ou como desarmá-lo. Um exame mais minucioso, entretanto, habilita-o a perceber que ação ativará a armadilha. A magia descobre certos perigos naturais — areia movediça (armadilha), fossas ou covas (buracos), ou possíveis erosões no solo (abismos). Outras ameaças, como uma caverna que possa desabar com a chuva, uma construção insegura ou uma planta venenosa não serão revelados. O efeito não descobrirá armadilhas mágicas (a menos que as mesmas operem com buracos, abismos ou armadilhas naturais — ver *Tropeço* e *Armadilha*), ou dispositivos mecânicos muito complexos; armadilhas inativas também escapam à detecção.

O clérigo precisa de seu símbolo sagrado para lançar essa magia.

Proteção ao Calor/Frio (Alteração)

Esfera: Proteção
Alcance: Toque
Duração: 1 hora e meia/nível
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Nenhuma

A criatura que receber essa magia estará protegida do frio e calor naturais, mesmo que extremos (dependendo da aplicação que o clérigo escolher enquanto estiver lançando a magia). O receptor poderá suportar normalmente temperaturas de 0° e 55° Celsius (dependendo da aplicação), sem sofrer consequências. Temperaturas maiores ou menores que essa faixa causarão dano de 1 ponto por hora de exposição, para

cada grau além do limite. A magia será imediatamente cancelada se o receptor for atingido por qualquer tipo de calor ou frio anormais, como os causados por outros efeitos mágicos (*Sopro-de-Dragão* e coisas assim). O cancelamento ocorre independentemente da modalidade da magia escolhida pelo clérigo, e do tipo de ataque místico (ou seja, uma *Proteção ao Calor* será cancelada por calor ou fogo criados misticamente, assim como por frio mágico). O receptor da magia não sofrerá os primeiros 10 pontos de dano (após a aplicação de quaisquer *testes de resistência* necessários) devido ao calor ou frio, na rodada em que a magia for cancelada. O efeito também desaparece instantaneamente se *Resistir Calor* ou *Resistir Frio* forem lançadas sobre o receptor.

Constrição (Alteração)

Esfera: Vegetal
Alcance: 80 metros
Duração: 1 turno
Área de Efeito: Cubo com 15 metros de lado

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: 1/2

Usando esse efeito, o clérigo faz com que todas as plantas de uma área fiquem emaranhadas no caminho de uma criatura, que deverá estar dentro da área afetada. Grama, trepadeiras, mato, arbustos e até pequenas árvores irão se enroscar na vítima, diminuindo sua velocidade durante a duração da magia. Qualquer criatura que entre na área de efeito será tolhida pelos vegetais. Ela precisará fazer um *teste de resistência* à magia para escapar do local, movendo-se a 3 metros por rodada até sair daquela região. Criaturas extremamente grandes (*abissais*), ou fortes, irão sentir menos dificuldade (ou até mesmo nenhuma dificuldade) em escapar das plantas. A Força do "abraço" dos vegetais fica a critério do Mestre.

O componente material é o símbolo sagrado do clérigo.

Fogo das Fadas (Alteração)

Esfera: Clima
Alcance: 80 metros
Duração: 4 rodadas/nível
Área de Efeito: 1 metro quadrado/nível,
dentro de um raio de 15 metros

Componentes: V, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao clérigo envolver um ou mais objetos ou criaturas em uma fraca luminosidade. A quantidade de itens afetados depende do número de metros quadrados que o clérigo pode alterar. Uma metragem suficiente permite que vários objetos ou criaturas sejam abarcados na luz criada pela magia, mas um objeto deverá ser completamente envolvido antes que outro receba a aura, e todos precisam estar na área de efeito. Criaturas ou objetos recobertos por esta luz se tornarão visíveis a 80 metros na escuridão, 40 metros se o observador tiver uma forte fonte de luz consigo. Criaturas envoltas na luz passam a ser alvos mais fáceis, dando aos oponentes um bônus de +2 no escuro (incluindo noites com lua) e um bônus de +1 no crepúsculo, ou em situações de melhor iluminação. Note que criaturas invisíveis podem ser reveladas por esta magia. Esta aura de luz não se fixa em criaturas que não possuam corpo físico, sejam etéreas ou gasosas. A luminosidade produzida pelo efeito também não encobrirá a luz do sol, por exemplo. Ela também não possui efeito especial contra mortos-vivos, ou criaturas das sombras. O *Fogo das Fadas* poderá ser azul, verde ou violeta, de acordo com as palavras usadas pelo clérigo durante

Magias Divinas

o seu lançamento. Esta magia não causa dano algum ao objeto ou criatura afetado.

O componente material necessário é um pequeno pedaço de madeira podre e fosforescente, do tipo que provoca fogo-fátuo nos pântanos.

Invisibilidade contra Animais

(Alteração)

Esfera: Animal

Alcance: Toque

Duração: 1 turno + 1 rodada/nível

Área de Efeito: 1 criatura tocada/nível

Componentes: G, M

Tempo de Execução: 4

Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, a criatura tocada torna-se completamente invisível para animais comuns, com Inteligência até 6. Qualquer criatura, incluindo sua versão gigante, é afetada, excluindo-se apenas os seres dotados de poderes mágicos. O receptor desta magia poderá caminhar normalmente por entre os animais sem que as criaturas tomem conhecimento de sua presença. Por exemplo, qualquer um que esteja sob este efeito poderá ficar junto a leões famintos, ou próximo a um Tiranossauro Rex, sem ser molestado: estes animais nem saberão da existência do receptor. Entretanto, um pesadelo voador, um cão demoníaco ou um lobo das estepes certamente irão notar o clérigo. Para cada nível que o clérigo ganhe, outra pessoa ou criatura poderá tornar-se invisível pela ação desta magia. Qualquer um que ataque enquanto estiver sob a proteção do efeito perderá a *Invisibilidade*.

O componente material utilizado é azevinho, que deverá ser passado no corpo do receptor.

Invisibilidade contra Mortos-Vivos

(Abjuração)

Esfera: Necromancia

Alcance: Toque

Duração: 6 rodadas

Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 4

Resistência: Especial

Essa magia faz com que os mortos-vivos afetados percam a pista e ignorem as criaturas protegidas. mortos-vivos com 4 ou menos dados de vida são automaticamente afetados; seres com mais de 4 dados de vida receberão um teste de resistência à magia para poder evitar o efeito. Note que o clérigo protegido não poderá usar o *poder da fé* contra os mortos-vivos afetados. A magia será imediatamente cancelada se o clérigo receptor fizer um ataque. Magias como *Curar Ferimentos Leves*, *Augúrio* ou *Cântico* não são consideradas ataques.

O componente material é o símbolo sagrado do clérigo.

Luz

(Alteração)

Reversível

Esfera: Solar

Alcance: 120 metros

Duração: 1 hora + 1 turno/nível

Área de Efeito: Globo de 6 metros de raio

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 4

Resistência: Especial

Essa magia cria luminosidade dentro do espaço compreendido por um

globo de aproximadamente 6 metros de raio, a partir do ponto focal. A luz emanada tem a mesma intensidade que a produzida por uma tocha. Objetos na escuridão fora desta luz poderão ser vistos, mas aparecerão imprecisos e sombreados. O efeito é centrado em um ponto determinado pelo clérigo, que precisa ter uma visão clara e desobstruída deste foco. A luz poderá surgir do ar, pedra, metal, madeira, ou qualquer substância similar. O efeito da magia será imóvel, a não ser que o foco esteja sobre um objeto ou criatura em movimento. Se esta magia for lançada sobre uma criatura, qualquer *resistência* ou proteção contra magia aplicável deverá ser testada. Um sucesso no teste de proteção anulará a magia, enquanto um sucesso no teste de resistência indica somente que o ponto focal do efeito estará imediatamente atrás desta criatura, mas não em suas costas. Se a magia for centrada nos órgãos visuais de um ser, ele ficará cego, recebendo uma penalidade de -4 nos testes de resistência e em jogadas de ataque, além da penalidade de -4 na CA. O clérigo poderá extinguir a luz quando quiser, com um simples comando oral. Magias de Luz não são cumulativas — o lançamento de múltiplos efeitos não irá criar uma luz mais brilhante.

Essa magia possui um reverso, que cria uma área de escuridão de igual tamanho e nas mesmas condições da magia comum, mas com a metade da duração. A escuridão mágica é como a escuridão existente em um quarto sem janelas não iluminado — preto como breu. Qualquer tipo de luz, normal ou mágica, que tenha menos claridade do que a presente num dia ensolarado, não conseguirá funcionar dentro de *Escuridão*. Esta *Escuridão* lançada diretamente contra uma de *Luz* provocará um cancelamento mútuo, e vice-versa.

Localizar Animais ou Plantas

(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação (Animal, Vegetal)

Alcance: 100 metros + 20 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Área de Efeito: 6 metros de largura e 20 metros

de comprimento em uma direção/nível

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Resistência: Nenhuma

O clérigo poderá determinar em que direção e a que distância se encontra qualquer tipo de animal ou planta. Olhando para uma direção, o clérigo pensará no animal ou planta, e com isso descobrirá se existe algum exemplar da espécie na área determinada pela magia. Também é possível descobrir a distância exata em que tal criatura se encontra, assim como o número aproximado de indivíduos. Durante cada rodada, o clérigo poderá olhar somente para uma direção, ou seja, apenas 6 metros de largura serão rastreados. A magia dura uma rodada por nível de experiência do clérigo, e permite o rastreamento de uma distância de 100 metros mais 20 metros por nível. (Como opção do Mestre, o clérigo só poderá descobrir animais ou plantas ligados à sua crença.) O componente material necessário é o símbolo sagrado do clérigo.

A probabilidade de localização de um tipo específico de animal depende das circunstâncias exatas da tentativa. Normalmente, devem ser usados como fatores: animal comum = 50%; incomum = 30%; raro = 15%; muito raro = 5%. Em relação à plantas, algumas crescem em regiões temperadas, enquanto outras em regiões tropicais. A maioria utilizada como componente de magia ou para estudos místicos é rara, ou muito rara. O resultado da aplicação deste efeito deve sempre ser decidido pelo Mestre.

Apêndice 4

Pedra Encantada

(Encantamentos)

Esfera: Combate

Alcance: 0

Duração: Especial

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 4

Resistência: Nenhuma

Por meio dessa magia, o clérigo poderá encantar temporariamente até três pequenas pedras, não maiores do que pedras de funda. As pedras encantadas poderão ser arremessadas contra um inimigo. Se arremessadas, elas alcançarão até 30 metros, e as três podem ser lançadas na mesma rodada. Para isto, o clérigo deverá fazer uma jogada de ataque, sendo que o encantamento das pedras permite que qualquer um tenha perícia para arremessá-las. As pedras serão consideradas armas com +1 de bônus, a fim de determinar se o alvo pode ou não ser atingido (por exemplo, as criaturas que são atingidas somente por armas mágicas); entretanto, elas não possuirão bônus na jogada de ataque ou de dano. Cada pedra irá infligir 1d4 pontos de dano e 2d4 no caso de mortos-vivos. A magia de cada pedra terminará 30 minutos após a execução da fórmula, ou com a utilização das pedras.

Os componentes materiais são o símbolo sagrado do clérigo e três pequenas pedras, que ainda não foram utilizadas como ferramentas, ou em qualquer outra magia.

Passos sem Pegadas

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Vegetal

Alcance: Toque

Duração: 1 turno/nível

Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 4

Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada, o receptor poderá andar sobre qualquer tipo de solo — lama, areia, neve, etc. — sem deixar suas pegadas. O terreno por onde ele caminhar ficará com uma aura mágica por até 1d6 turnos após sua passagem. Entretanto, é impossível encontrar um rastro oculto por essa magia usando meios normais. É claro que técnicas avançadas de rastreamento, como a de busca em padrão de espiral, farão com que os perseguidores encontrem o rastro a partir do ponto onde a magia acabou.

O componente material é um galho de pinheiro ou sempre-verde, que precisará ser queimado e ter as cinzas espalhadas no ato de lançar a magia.

Proteção ao Mal

(Abjuração)

Reversível

Esfera: Proteção

Alcance: Toque

Duração: 3 rodadas/nível

Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 4

Resistência: Nenhuma

Com o lançamento dessa magia, surge uma barreira mística a 30 centímetros do receptor. Esta se moverá junto com ele, produzindo três efeitos:

Primeiro, todos os ataques de criaturas malignas, ou encantadas de forma maligna, contra o receptor, receberão uma penalidade de -2 para cada ataque, e qualquer teste de resistência realizado pelo receptor

contra tais criaturas, terá um bônus de +2.

Segundo, qualquer tentativa de controle mental de uma criatura maligna contra o receptor (por exemplo, um vampiro tenta enfeitiçar o clérigo) ou de penetrar em sua mente (como o ataque de um fantasma com *Recipiente Arcano*) será bloqueado. Note que esta proteção não irá anular o feitiço do vampiro, ou interrompê-lo, mas evitará que ele controle a mente da criatura protegida. Da mesma maneira, uma Força vital estranha não será exorcizada por este efeito.

Terceiro, a magia previne o toque de criaturas de outros planos ou que tenham sido convocadas (como serviçais aéreos, elementais, diabretes, *caçadores invisíveis*, salamandras, víboras aquosas, xorns, e outros). Isto faz com que os ataques naturais (garras, presas, rabeadas, etc.) destas criaturas falhem. Se seus ataques dependerem de contato físico com a criatura protegida, os seres extraplanares fugirão. Animais ou monstros chamados ou convocados por magia são igualmente bloqueados, não podendo tocar o clérigo protegido. Esta proteção acaba se a criatura protegida fizer um ataque corpo a corpo contra o ser repellido, ou se a barreira for pressionada contra a criatura.

Para lançar esta magia o clérigo usa água benta e queima incenso.

Esta magia pode ser revertida, tornando-se *Proteção ao Bem*, o segundo e terceiro aspectos continuam idênticos.

O componente material da magia reversa é um círculo de água profana ou esterco queimado.

Purificar Alimentos

(Alteração)

Reversível

Esfera: Todas

Alcance: 30 metros

Duração: Permanente

Área de Efeito: 30 litros/nível,

1 metro quadrado de área

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Resistência: Nenhuma

Quando lançada, essa magia faz com que comidas ou bebidas que estejam deterioradas, apodrecidas, envenenadas ou de alguma forma contaminadas tornem-se puras e apropriadas ao consumo. Até 30 litros de comida ou bebida podem ser purificados por nível. Esta magia não protege a comida ou bebida do apodrecimento natural, caso não sejam consumidas. Água profana ou comidas e bebidas similares serão estragadas pela magia, mas o efeito não atinge criaturas ou poções mágicas.

O reverso desta magia é *Apodrecer Alimentos*, que irá estragar até água benta. A magia continua não fazendo efeito sobre criaturas ou poções.

Remover Medo

(Abjuração)

Reversível

Esfera: Feitiços

Alcance: 10 metros

Duração: Especial

Área de Efeito: 1 criatura/4 níveis

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1

Resistência: Especial

O clérigo aumenta a coragem do receptor desta magia, aumentando com isso seu valor de resistência a Medo mágico em +4 por um turno. Se o receptor tiver recentemente (mesmo dia) falhado num teste de resistência a um ataque de Medo, a magia imediatamente confere outro teste, com +4 de bônus. Para cada quatro níveis, uma criatura a mais

Magias Divinas

pode ser afetada (1 criatura do 1º ao 4º níveis, duas do 5º ao 8º, etc.). O reverso, *Provocar Medo*, faz com que uma criatura fuja em pânico o mais rápido possível do clérigo que lançou a magia. A fuga dura 1d4 rodadas. Um sucesso no teste de resistência contra a magia reversa irá anulá-la, e qualquer bônus de Sabedoria deverá ser aplicado. É claro que *Remover Medo* irá anular *Provocar Medo*, e vice-versa. Nenhuma das magias faz efeito contra qualquer morto-vivo.

Santuário (Abjuração)

Esfera: Proteção
Alcance: Toque
Duração: 2 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Quando o clérigo lança *Santuário*, qualquer um que procure atacar diretamente o receptor precisará de sucesso num teste de resistência à magia. Se for bem-sucedido, o adversário poderá atacar normalmente. Porém, se falhar, ele esquecerá a criatura até o final do efeito. Aqueles que não quiserem atacar o receptor não serão afetados. Note que esta magia não previne ataques de área (*Bola de Fogo*, *Tempestade Glacial*, etc.). Se o receptor realizar um ataque, o efeito será anulado, mas a criatura ainda poderá fazer magias que não sejam de ataque, ou qualquer outra coisa que não viole a proibição contra ações ofensivas. Isto permite, por exemplo, que um clérigo protegido por esta magia cure ferimentos, ofereça uma bênção, profetize, lance uma magia de *Cântico* ou *Luz* em uma área (não em um oponente). Os componentes são o símbolo sagrado do clérigo e um pequeno espelho de prata.

Arma Abençoada (Alteração)

Esfera: Combate, Vegetal
Alcance: Toque
Duração: 4 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: 1 clava comum de carvalho
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite que o clérigo transforme sua clava ou bastão de carvalho que não pode possuir parte ou peça de metal em uma arma mágica com bônus de +1 na jogada de ataque. Esta arma inflige dano de 2d4 pontos em oponentes de tamanho humano ou menor, e 1d4+1 em oponentes maiores. A magia não causa dano algum à arma utilizada. O clérigo deverá ter perícia no uso da arma, e ele mesmo precisa manuseá-la. O componente material é uma folha de um trevo, e o símbolo sagrado do clérigo.

Magias Divinas de 2º Círculo

Ajuda (Necromancia, Conjuração)

Esfera: Necromântica
Alcance: Toque
Duração: 1 rodada + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

O receptor dessa magia ganha os mesmos benefícios de uma *Bênção* (+1 na jogada de ataque e em testes de resistência), e um bônus especial de 1d8 pontos de vida pelo tempo de duração do efeito. *Ajuda* permite que o receptor acumule mais pontos de vida do que o seu total natural. Os pontos de vida que o clérigo tiver além do total serão os primeiros perdidos em caso de dano, e não poderão ser recuperados através de curas normais ou mágicas. Exemplo: um guerreiro de 1º nível, com 8 pontos de vida, sofre um ataque e perde 2 pontos (8 - 2 = 6). Em seguida, recebe uma *Ajuda* que lhe dá 5 pontos adicionais. O guerreiro passa a ter 11 pontos de vida, sendo que 5 são temporários. Se ele sofrer 7 pontos de dano, 2 pontos normais e todos os pontos de vida temporários serão perdidos. Depois disso, ele ainda recebe um *Curar Ferimentos Leves* que restaura 4 pontos, deixando-o com seus 8 pontos de vida originais.

Note que a ação dessa magia não é afetada pela perda permanente de pontos de vida causada por *Drenar Energia*, perda de dados de vida ou níveis, perda de um familiar ou pela ação de certos artefatos; os pontos de vida obtidos são simplesmente somados ao novo total.

Os componentes materiais dessa magia são um pequeno pedaço de tecido branco molhado com uma substância adesiva (como alguma seiva de árvore) nas pontas, e o símbolo sagrado do clérigo.

Augúrio (Adivinhação)

Esfera: Adivinhação
Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2 rodadas
Resistência: Nenhuma

Com um *Augúrio* o clérigo pode adivinhar se uma ação beneficiará ou atrapalhará o grupo em um futuro próximo (até meia hora). Por exemplo, se o grupo estiver pensando em quebrar um cadeado mágico, uma magia de *Augúrio* pode revelar se isto resultará em benefício ou desgraça imediata. Se a magia tiver sucesso, o Mestre pronuncia uma indicação do que provavelmente irá ocorrer: "benefício", "desgraça", ou talvez um enigma ou uma rima. A chance de se receber uma resposta significativa é de 70%, mais 1% por nível do clérigo, ou seja, 71% no 1º nível, 72% no 2º, e assim por diante. O Mestre poderá fazer quaisquer ajustes que ele considere necessários à situação.

Por exemplo, numa situação como: "O que acontecerá se descermos aos níveis inferiores desta masmorra?". No nível imediatamente inferior ao dos personagens há um terrível troll guardando 10.000 peças de prata, e um escudo +1. O Mestre acha que o grupo talvez vença o troll após árdua batalha. A resposta poderá ser: "Grandes riscos levam à grandes recompensas." Se o troll for forte demais para o grupo, o *Augúrio* dirá: "Desgraça e destruição os aguardam!" De qualquer forma, um grupo que tente vários *Augúrios* sobre as mesmas ações, em um curto período de tempo, receberá sempre a mesma resposta.

Apêndice 4

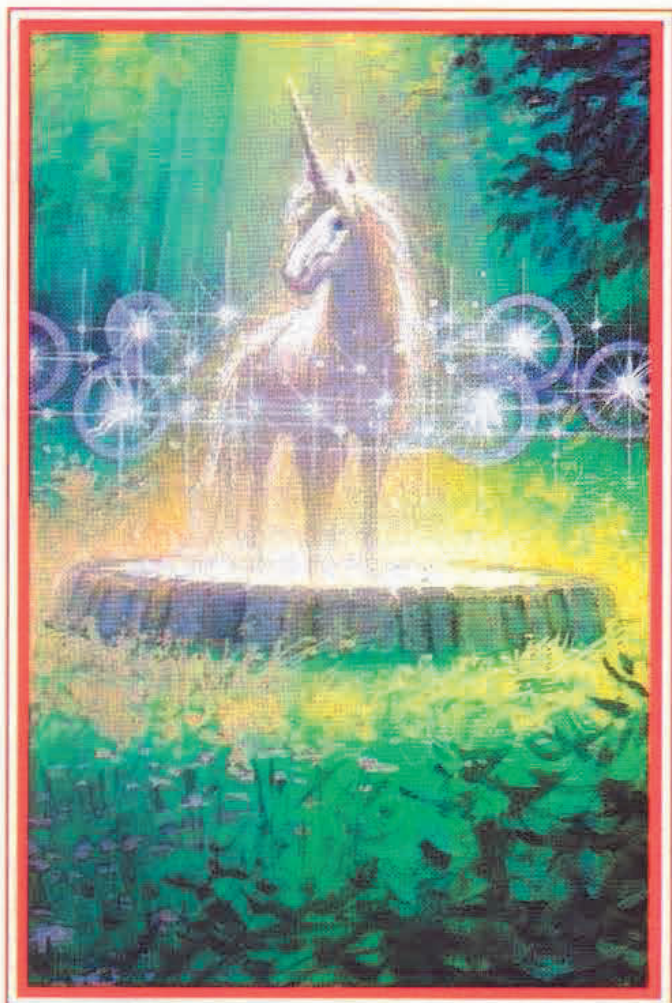
O componente material para *Augúrio* é um conjunto de bastões encrustados de gemas, ossos de dragão, ou troféus similares de pelo menos 1.000 po (que não são consumidos pela magia).

Pele de Árvore (Alteração)

Esfera: Proteção, Vegetal
Alcance: Toque
Duração: 4 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Quando o clérigo lança essa magia sobre uma criatura, a pele do receptor se tornará tão dura quanto uma casca de árvore, aumentando a CA para 6, mais 1 CA para cada quatro níveis do clérigo: CA 5 no 4º nível, CA 4 no 8º, e assim por diante. Este efeito não funciona quando combinado com uma armadura comum, ou qualquer outro tipo de proteção mágica. Além disso, *testes de resistência* contra qualquer ataque, exceto magias, ganham um bônus de +1. Essa magia pode ser aplicada ao próprio clérigo, ou a qualquer criatura que ele tocar. Além de seu símbolo sagrado, o clérigo precisará de um punhado de casca de carvalho como componente para a magia.



Cântico (Conjuração/Convocação)

Esfera: Combate
Alcance: 0
Duração: Tempo de declamação
Área de Efeito: 10 metros de raio

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2 rodadas
Resistência: Nenhuma

Por meio do *Cântico* o clérigo consegue atrair um favor especial sobre ele e seu grupo, prejudicando seus inimigos. Com o lançamento da magia, toda as jogadas de ataque, dano e *testes de resistência* feitos na área atingida pelos aliados do clérigo ganham um bônus de +1, enquanto que os inimigos presentes no local recebem penalidade de -1. Estes bônus/penalidades durarão enquanto o clérigo declamar as sílabas místicas e permanecer parado. Qualquer interrupção, como um ataque que cause dano, alguém que agarre o clérigo ou um *Silêncio*, irá interromper o efeito. Muitos *Cânticos* não são cumulativos. Entretanto, se uma *Oração*, do 3º círculo, for lançada enquanto outro clérigo da mesma religião (não necessariamente da mesma *tendência*) estiver declamando *Cântico*, o efeito aumentará para +2 e -2.

Encantar Pessoas ou Mamíferos (Encantamento/Feitiço)

Esfera: Animal
Alcance: 80 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 pessoa ou mamífero

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Anula

Essa magia afeta uma pessoa ou mamífero. A criatura passará a ver no clérigo um amigo de confiança e um aliado para seguir e proteger. O termo "pessoa" inclui qualquer humano, semi-humano ou humanóide do tamanho de um ser humano ou menor, incluindo brownies, dríades, anões, elfos, gnolls, gnomos, goblins, meio-elfos, halflings, meio-orcs, hobgoblins, humanos, kobolds, homens-lagartos, orcs, sprites, trogloditas e outros. Ou seja, um guerreiro de 10º nível está incluído, mas um ogro, não.

Essa magia não permite que a criatura enfeitiçada seja controlada como um autômato, mas todas as palavras e ações do clérigo serão vistas da melhor maneira possível. Assim sendo, a criatura enfeitiçada não obedecerá uma ordem de suicídio, mas voltará para enfrentar um dragão vermelho por "somente uma ou duas rodadas" se acreditar que essa é a única forma de salvar o clérigo e que existe uma chance de sobrevivência.

As atitudes ou prioridades da criatura em relação ao clérigo serão modificadas, mas sua personalidade e *tendência*, não. Um pedido para a criatura se deixar indefesa, abandonar um item de valor, ou mesmo utilizar uma carga de um item mágico (especialmente contra antigos companheiros ou aliados) permitirão à vítima um novo *teste de resistência* para ver se o feitiço não é quebrado. Portanto, uma criatura enfeitiçada não precisará mostrar tudo que possui ou desenhar um mapa de uma ou mais áreas que ele conheça. Qualquer pedido poderá ser recusado, desde que a recusa tenha uma base no caráter da criatura, e não cause nenhum problema ao clérigo. Os possíveis favores prestados ao encantador podem não se aplicar a seus amigos ou aliados. A vítima não reagirá bem se os aliados do clérigo fizerem sugestões do tipo "Pergunte a ele sobre..." A criatura enfeitiçada também não irá tolerar abusos verbais ou físicos por parte dos amigos do clérigo — a menos que a vítima já tivesse uma natureza tolerante antes de receber a magia.

Magias Divinas

Note que a magia não aumenta as capacidades linguísticas de qualquer clérigo. A duração do efeito depende da Inteligência da criatura enfeitiçada, e de *testes de resistência*. Esta pode ser interrompida se um desses testes tiver sucesso. Tal teste ocorre de tempos em tempos, de acordo com a Inteligência da vítima, mesmo que o clérigo não faça nada para desgastar a amizade.

Pontos de Inteligência

3 ou menos
de 4 a 6
de 7 a 9
de 10 a 12
de 13 a 14
de 15 a 16
17
18
19 ou mais

Período entre Testes de Resistência

3 meses
2 meses
1 mês
3 semanas
2 semanas
1 semana
3 dias
2 dias
1 dia

Se o clérigo tentar ferir a criatura enfeitiçada ou atrapalhar alguma ação sua, ou se um *Dissipar Magia* for lançado com sucesso, o feitiço será automaticamente quebrado.

Se a vítima for bem-sucedida no *teste de resistência*, o efeito estará anulado.

Esta magia, se usada em conjunto com *Cativar Animais*, poderá manter o animal próximo à morada do clérigo, se o clérigo for sair por um longo período.

Detectar Feitiço

(Adivinhação)
Reversível

Esfera: Adivinhação

Alcance: 30 metros

Duração: 1 turno

Área de Efeito: 1 criatura/rodada

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Resistência: Nenhuma

Quando usada, essa magia permite ao clérigo descobrir se uma pessoa ou monstro está sob a influência de um *Feitiço*, ou magias de controle semelhantes, como *Hipnotismo*, *Sugestão*, *Despistar*, *Retenção*, etc. A criatura fará um *teste de resistência* à magia e, se tiver sucesso, nada será descoberto sobre seu estado mental. Um clérigo que descubra que a criatura está sendo influenciada tem 5% de chance por nível de adivinhar qual o tipo exato de influência está sendo utilizado. Um máximo de dez criaturas podem ser analisadas antes que o efeito acabe. Se a criatura estiver sob mais de uma influência, só se saberá que a vítima está sendo controlada. O tipo (uma vez que existem emanções diferentes) é impossível de determinar.

A magia reversa, *Dissimular Feitiço*, esconde completamente, por 24 horas, qualquer magia de influência sobre uma criatura.

Demônio da Poeira

(Conjuração/Convocação)

Esfera: Elemental (Ar)

Alcance: 30 metros

Duração: 2 rodadas/nível

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 2 rodadas

Resistência: Nenhuma

Essa magia capacita o clérigo a conjurar um fraco elemental do Ar —

um *Demônio da Poeira* tem CA 4, 2 DV, MV 50 de metros por rodada, ataques de 1d4 pontos de dano e pode ser ferido por armas comuns. Ele parece um pequeno furacão de 30 centímetros de diâmetro na base, 1,5 metro de altura e pouco mais de 1 metro de diâmetro superior. Ele se move de acordo com as ordens do clérigo que o conjurou, mas irá se dissipar caso fique a mais de 30 metros de distância do mesmo. O vento causado por sua passagem é suficiente para apagar tochas, pequenas fogueiras de acampamento, lampiões abertos e qualquer outro tipo de fogo exposto que não seja de origem mística. O *Demônio da Poeira* é capaz de deter uma nuvem de gás, ou criatura de forma gasosa, e empurrá-la para longe do clérigo (embora seja incapaz de ferir ou dispersar a nuvem). Se passar por uma área cuja superfície esteja coberta de poeira, areia ou cinzas, o *Demônio* irá sugar estas partículas e dispersá-las em uma nuvem de 3 metros de diâmetro, centrada nele mesmo. A nuvem obstruirá a visão normal, e as criaturas, dentro desta área, ficarão momentaneamente cegas por até uma rodada depois que saírem da nuvem. Se um clérigo lançando magia for atingido, ou entrar na área da nuvem causada pelo demônio de areia, será necessário um *teste de resistência* à magia para manter a concentração, ou o efeito estará arruinado. Qualquer criatura nativa do plano elemental do Ar — ou outro *Demônio de Poeira* — conseguirá dispersar um *Demônio de Poeira* com um simples ataque.

Cativar

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Feitiços

Alcance: 0

Duração: Especial

Área de Efeito: 30 metros de raio

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Resistência: Anula

Utilizando essa magia, um clérigo conseguirá fazer com que todos, em uma audiência, compreendam claramente sua linguagem. Aqueles que estiverem na área de efeito farão um *teste de resistência* à magia, ou passarão a prestar a mais completa atenção no clérigo, ignorando completamente o que estiver acontecendo ao redor. Aqueles de raça ou religião hostis às do clérigo tem +4 de bônus no *teste de resistência*. Qualquer bônus de Sabedoria deverá ser aplicado. Criaturas com 4 ou mais dados de vida, ou com 16 ou mais pontos de Sabedoria não serão afetados.

Para lançar a magia, o clérigo deverá permanecer falando durante toda uma rodada. A magia durará enquanto o clérigo continuar em seu discurso, até o máximo de 1 hora. As criaturas sob o efeito da magia nada farão enquanto o clérigo estiver falando, e discutirão o tema abordado por 1d3 rodadas após o término do discurso. Aqueles que adentrarem na área da magia deverão fazer um *teste de resistência*, ou serão afetados. Os que não estiverem sob o efeito têm 50% de chance, por rodada, de vaiar ou zombar, em uníssono, o tema abordado. Se a zombaria for muita, os demais devem fazer novos *testes de resistência*. A magia terminará (continuando com as três rodadas de discussão) se o clérigo for atingido por um ataque, ou se fizer algo além de falar.

Se a audiência for atacada, a magia terminará e as pessoas reagirão imediatamente, fazendo um *teste de reação* relacionado à fonte de interrupção, com uma penalidade de -10.

Nota: Quando a audiência for muito grande e composta por seres da mesma espécie, o Mestre pode resumir as *resistências* e tirar uma média para não perder tempo. Portanto, um grupo de vinte pessoas com *resistência* média de 16 (25% de chance de sucesso) terá quinze sob efeito da magia e cinco não.

Apêndice 4

Encontrar Armadilhas

(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: 30 metros

Duração: 3 turnos

Área de Efeito: 3 metros em uma direção

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 5

Resistência: Nenhuma

Com essa magia todas as armadilhas escondidas normal ou magicamente, e de natureza mágica ou mecânica tornam-se evidentes para o clérigo. Note que esta é uma magia direcionada. O clérigo deve olhar para um local específico e descobrir se ali existem armadilhas.

Uma armadilha é qualquer mecanismo, ou barreira mágica, que satisfaça três critérios: causar um resultado inesperado; tal resultado ser danoso ou indesejado pelo clérigo; ser intenção do criador do dispositivo causar esses resultados. Estas armadilhas incluem *Alarme*, *Símbolo* e magias ou mecanismos semelhantes.

O clérigo descobrirá a natureza geral da armadilha (mecânica ou mágica) mas não seu efeito, ou como desarmá-la. Um exame minucioso irá, entretanto, fazer com que ele descubra que tipo de ação ativará a armadilha. Note que o conhecimento do clérigo se limita àquilo que pode ser perigoso ou inesperado. A magia não tem como prever ações de criaturas (consequentemente, um assassino escondido ou uma emboscada não são armadilhas), nem prever a presença de acidentes geográficos naturais (uma caverna que desaba com a chuva, uma parede que enfraqueceu com o passar do tempo). Se o Mestre estiver usando hieróglifos ou sinais para identificar as barreiras ou armadilhas mágicas (veja *Símbolo de Proteção*), este efeito mostrará a forma do sinal ou marca. A magia não descobrirá armadilhas que tenham sido desarmadas, ou estejam, de algum modo, inativas.

Armadilha de Fogo

(Abjuração, Evocação)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: Toque

Duração: Permanente até que disparada

Área de Efeito: Objeto tocado

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 turno

Resistência: 1/2

Qualquer item que possa ser fechado (livro, caixa, garrafa, cesto, arca, caixão, porta, gaveta, etc.) pode ser protegido por uma *Armadilha de Fogo*, que é focada num ponto escolhido pelo clérigo. Depois disso, o item não poderá mais ser aberto, ou suportar qualquer outra magia de segurança. Um *Arrombar* não afetará de forma alguma a *Armadilha de Fogo* — assim que se tentar abrir o item, ela disparará. Como acontece com a maioria das armadilhas mágicas, ladrões só podem usar a metade de seu talento *Encontrar Armadilhas* para descobrir uma dessas. Qualquer falha na remoção da armadilha fará com que ela detone imediatamente (a única exceção é um *Dissipar Magia* mal-sucedido). Quando ativada, a armadilha cria uma explosão de 1,5 metro de raio, a partir do ponto focal. Todas as criaturas nesta área têm que fazer um teste de resistência à magia. O dano é de 1d4 pontos, mais 1 ponto por nível do clérigo que a tenha lançado, e será reduzido à metade caso a criatura atingida passe no teste de resistência. (Embaixo d'água o dano infligido é dividido pela metade, e a magia produz uma grande nuvem de vapor.) O item protegido não é afetado, e não sofre dano pela explosão.

O clérigo que lançou a magia pode utilizar o objeto protegido normalmente, sem detonar o efeito, assim como qualquer um a quem seja dada permissão. Essa permissão só é concedida quando a magia é

executada (o método normalmente envolve uma palavra chave).

Para lançar a magia, o clérigo precisa traçar o contorno do fecho com um pedaço de carvão e tocar no ponto central da magia, onde ocorrerá a explosão. Para que qualquer outro ser utilize o item protegido, é preciso um pouco de cabelo, ou objeto similar, pertencente ao clérigo.

O componente material são sementes de azevinho.

Lâmina Flamejante

(Evocação)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: 0

Duração: 4 rodadas + 1 rodada/2 níveis

Área de Efeito: 1 metro, como uma

lâmina de espada

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 4

Resistência: Nenhuma

Essa magia produz um jato de fogo que se projeta a partir da mão de quem o criou. Este jato assemelha-se a uma lâmina de cimitarra, e é usado como uma espada. Se o clérigo acertar alguma criatura com a chama, a vítima irá receber 1d4 + 4 pontos de dano. Um bônus de +2 (7 a 10 pontos de dano) é aplicado se a lâmina atingir um morto-vivo, ou outra criatura especialmente vulnerável ao fogo. Se a vítima tiver qualquer proteção contra fogo, o dano será reduzido em 2 (1d4 + 2 pontos de dano). Elementais do fogo e criaturas que o usem como arma natural não sofrerão dano algum se atacados desta forma. A espada pode inflamar materiais combustíveis, como pergaminho, gravetos secos, tecido, palha, etc. Entretanto, ela não é considerada uma arma mágica. Assim, criaturas (exceto mortos-vivos) que são afetadas somente por armas mágicas não serão feridas por esta magia. Este efeito não funciona dentro da água.

Além do símbolo sagrado do clérigo, *Lâmina Flamejante* necessita de uma folha de sumagre como componente material.

Bom Fruto

(Alteração, Evocação) Reversível

Esfera: Vegetal

Alcance: Toque

Duração: 1 dia + 1 dia/nível

Área de Efeito: 2d4 frutos

recém-colhidos

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Resistência: Nenhuma

Lançando *Bom Fruto* sobre um punhado de frutos recém-colhidos, o clérigo faz com que 2d4 deles tornem-se mágicos. O clérigo (assim como qualquer outro clérigo da mesma divindade e que esteja pelo menos no 3º nível) conseguirá distinguir os frutos encantados. Um *Detectar Magia* também irá descobri-los. Uma criatura esfomeada, de tamanho humano ou menor, que coma um destes frutos irá sentir-se bem, como se tivesse comido uma refeição completa, ou recuperará 1 ponto de dano físico produzido por fermentos ou causas similares. No entanto, só 8 pontos, no máximo podem ser curados desta forma em cada período de 24 horas.

O reverso, *Maus Frutos*, faz 2d4 frutos se estraguarem, cada um causando 1 ponto de dano se ingerido (sem resistência).

Para lançar esta magia, o clérigo deverá esfregar seu símbolo sagrado nos frutos, a fim de encantá-los (frutos como morangos, amoras, groselhas, framboesas, etc.).

Magias Divinas

Esquentar Metal

(Alteração)
Reversível

Esfera: Elemental (Fogo)
Alcance: 40 metros
Duração: 7 rodadas
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Especial

Por meio dessa magia, o clérigo é capaz de tornar metais ferrosos (aço, ferro, etc.) extremamente quentes. Uma cota élfica não será afetada, e outras armaduras mágicas poderão fazer um *teste de resistência* contra fogo mágico. Se a armadura for bem-sucedida no teste, esta magia não irá afetá-la.

Na 1ª rodada de efeito, o metal se torna quente e desconfortável ao toque (este também é o efeito da magia na última rodada). Na 2ª e na 6ª (penúltima) rodadas, o metal estará muito quente, a ponto de causar bolhas e dano na pele de quem vier a tocá-lo; nas 3ª, 4ª, e 5ª rodadas o metal se torna cauterizante, e mesmo um simples toque causará dano por queimadura, como demonstrado abaixo:

Temperatura do Metal

Quente
Muito quente
Cauterizante*

Dano por Rodada

Nenhum
1d4 pontos
2d4 pontos

* No final da rodada cauterizante, a criatura afetada deverá ser bem-sucedida em um *teste de resistência* à magia ou sofrerá algum dos efeitos seguintes: mãos ou pés inúteis por 2d4 dias; corpo incapaz por 1d4 dias; cabeça inconsciente por 1d4 turnos. Estes efeitos podem ser completamente removidos por *Cura Completa*, ou por um restabelecimento normal.

Note que materiais como madeira, tecidos, couro e papel irão queimar em contato com o metal em estado cauterizante. Estes materiais, por sua vez, causarão danos de queimadura se tocarem a pele, na rodada seguinte, ao contato com o metal. *Resistência ao fogo* (magia, poção, ou anel) ou *Proteção ao Fogo* irão anular totalmente os efeitos desta magia, que não funcionará se o metal estiver imerso em água ou neve, ou sob o efeito de *Frio* ou *Tempestade de Gelo*. Para cada dois níveis de experiência do clérigo, serão afetados metais relativos ao tamanho de um ser humano (armas e armadura, ou uma massa de metal de 25 quilos).

A magia reversa, *Resfriar Metal*, irá anular os efeitos do *Esquentar Metal* ou afetará o metal, seguindo a mesma progressão do efeito original, da seguinte forma:

Temperatura do Metal

Frio
Gelado
Congelado*

Dano por Rodada

Nenhum
1-2 pontos
1d4 pontos

(*) No final da rodada congelado, a criatura afetada deverá ser bem-sucedida num *teste de resistência* à magia, ou sofrerá os efeitos entorpecedores do congelamento: perda da sensação em uma das mãos (ou em ambas, se o Mestre considerar o resultado do teste desastroso) por 1d4 dias. Durante este período, a Força da mão do clérigo será bem reduzida, e ele não poderá usar o membro afetado para lutar, ou em qualquer atividade que exija mãos firmes.

Esta magia é anulada por efeitos como *Resistir Frio*, ou por qualquer

calor muito forte, proximidade de um fogo intenso (não uma simples tocha), uma espada mágica flamejante ou uma *Muralha de Fogo*, etc. Embaixo d'água este efeito não causa dano, mas irá criar gelo em torno do metal afetado, fazendo-o boiar.

Imobilizar Pessoas

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Feitiços
Alcance: 120 metros
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: 1d4 pessoas em uma área de 6 metros cúbicos

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Anula

Essa magia imobiliza 1d4 seres humanos, semi-humanos ou humanóides, deixando-os paralisados no lugar por cinco ou mais rodadas.

Imobilizar Pessoas afeta qualquer criatura bípede, humanóide com o tamanho de um ser humano ou menor, incluindo brownies, dríades, gnolls, elfos, anões, orcs, humanos, kobolds, nixies, sprites, pixies, trogloditas e outros. Um guerreiro humano de 10º nível será afetado, mas um ogro, não.

O efeito será focalizado num ponto escolhido pelo clérigo, e afetará somente as criaturas escolhidas por ele, dentro da área atingida. Se a magia for lançada sobre três criaturas, elas farão um *teste de resistência* normal; se somente duas forem afetadas, seus testes terão uma penalidade de -1; se a magia for lançada sobre uma pessoa, seu teste terá uma penalidade de -2. Os ajustes de Sabedoria devem ser utilizados. Aqueles que forem bem-sucedidos no *teste* não serão de forma alguma afetados pela magia. mortos-vivos não são atingidos.

Criaturas imobilizadas não se movem ou falam, mas continuam cientes do que está ocorrendo ao seu redor, e podem usar poderes que não necessitem de movimento ou de fala. Esta imobilização não irá evitar danos físicos, ou retardar a ação de venenos ou doenças. O efeito desta magia poderá ser cancelado pelo clérigo que a lançou com uma simples palavra; de outro modo, a duração será de duas rodadas no 1º nível, quatro no 2º, seis no 3º, etc.

O componente material é um pequeno pedaço de ferro reto.

Revelar Tendências

(Adivinhação)
Reversível

Esfera: Adivinhação
Alcance: 10 metros
Duração: 1 turno
Área de Efeito: 1 criatura ou objeto

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Anula

Um *Revelar Tendência* dá ao clérigo capacidade de ler com exatidão a aura de uma criatura ou objeto (objetos sem *tendências* não revelam nada). O clérigo deverá parar e se concentrar no que quer ler por uma rodada. Se a criatura passar no *teste de resistência* à magia, nada será revelado. Certos artifícios mágicos podem neutralizar o poder desta magia.

O reverso, *Dissimular Tendência*, oculta a *tendência* de um objeto ou criatura por 24 horas.

Apêndice 4

Mensageiro

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Animal

Alcance: 20 metros/nível

Duração: 1 dia/nível

Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Resistência: Anula

Essa magia capacita o clérigo a chamar uma criatura diminuta (tamanho D), e com Inteligência não superior ao nível animal, para ser sua mensageira. Este efeito não irá funcionar com animais gigantesco, ou de Inteligência igual ou maior ao nível baixo (Inteligência 5). Se houver alguma criatura dentro do alcance da magia, o clérigo, utilizando-se de uma isca (um alimento que o animal aprecie) poderá chamá-la para perto. O receptor deve fazer um teste de resistência à magia. Se falhar, ele avançará para o clérigo e ficará aguardando uma ordem. O clérigo pode se comunicar com o animal num nível extremamente básico, dizendo-lhe aonde ir; entretanto, tais ordens devem ser muito simples. A criatura pode carregar um item ou uma mensagem escrita. Após ser instruído, o animal irá para o local desejado, ficando lá até o final do efeito. (Note que, a menos que o destinatário esteja esperando um mensageiro na forma de um pequeno animal, este mensageiro poderá ser ignorado por ele.) Assim que a duração da magia terminar, o animal volta às suas atividades naturais. O destinatário não ganha a capacidade de se comunicar com o mensageiro.

Obscurecimento

(Alteração)

Esfera: Clima

Alcance: 0

Duração: 4 rodadas/nível

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 5

Resistência: Nenhuma

Essa magia cria uma neblina em volta do clérigo, que continuará no local por quatro rodadas para cada nível do clérigo, e reduzirá o alcance de qualquer forma de visão (incluindo *Infravisão*) para 1d3 metros. A área de efeito da magia é derivada do nível do clérigo: 3 metros x 3 metros no 1º nível, 6 x 6 no 2º, 9 x 9 no 3º, e assim por diante. A altura da neblina será restrita a 3 metros de altura, e a névoa estará confinada à área da magia. Um vento forte (assim como o da *Lufada de Vento*, de 3º círculo) irá diminuir a duração do efeito em 75%. Esta magia não funciona embaixo d'água.

Criar Chamas

(Alteração)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: 0

Duração: 1 rodada/nível

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 5

Resistência: Nenhuma

Uma chama brilhante, de luminosidade semelhante à de uma tocha, sairá das mãos do clérigo que utilizar essa magia. A chama não machucará o clérigo, mas queimará qualquer material inflamável (papel, papiro, madeira seca, óleo, etc.). O clérigo será capaz de arremessar esta chama mágica como um dardo a uma distância de 40 metros

(considerado curto alcance). A chama explodirá no impacto, inflamando materiais que estejam a até 1 metro de seu ponto de impacto, extinguindo-se após a explosão. Uma criatura atingida pela chama sofrerá um dano de 1d4 + 1 pontos e, caso a chama pegue em suas roupas ou pertences, deverá passar a rodada seguinte combatendo o fogo. Do contrário, a vítima sofrerá um dano adicional, escolhido pelo Mestre, até o fogo extinguir-se. Um erro no arremesso do dardo de fogo será tratado segundo as regras para projeteis de área. Após o lançamento de um desses dardos, outra chama aparecerá na mão do clérigo, enquanto durar a magia. O clérigo só poderá jogar uma chama por nível, e não mais do que uma vez por rodada.

O clérigo pode encerrar a magia assim que desejar, mas o fogo causado por ela continuará queimando. Este efeito não funciona embaixo d'água.

Resistir Calor/Frio

(Alteração)

Esfera: Proteção

Alcance: Toque

Duração: 1 rodada/nível

Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 5

Resistência: Nenhuma

Quando este efeito é lançado pelo Clérigo sobre uma criatura, o corpo do receptor torna-se resistente ao calor ou ao frio, como o executor da magia desejar. A criatura será completamente imune aos climas normais (podendo ficar nua sob a neve, ou muito próxima a um fogo comum, sem notar). O receptor poderá também expor-se ao calor ou frio intensos (de origem natural ou mágica), como o de carvão em brasa ou, também, ser atingido por um tonel de óleo fervendo, *espadas flamejantes*, *Tempestade de Fogo*, *Bola de Fogo*, *Chuvas de Meteoros*, *Sopro-de-Dragão vermelho*, *Espada do Gelo*, *Tempestade de Gelo*, *varinhas do gelo* ou *Sopro-de-Dragão branco*, em que temperatura é muito intensa e prolongada. Nestes casos, o receptor ganha um bônus de +3 no teste de resistência a tais ataques, e todo o dano será reduzido a 50%, mesmo que o teste falhe. Se for bem-sucedido, a criatura sofre apenas 1/4 do dano total. Esta proteção durará uma rodada para cada nível do clérigo que a lançou.

O componente material é uma gota de mercúrio.

Silêncio, 4,5 m

(Alteração)

Esfera: Guarda

Alcance: 120 metros

Duração: 2 rodadas/nível

Área de Efeito: Esfera com raio de 5 metros

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 5

Resistência: Nenhuma

Após o lançamento dessa magia, a área afetada torna-se totalmente silenciosa. Qualquer som será barrado: conversa é impossível, magias não poderão ser executadas (pelo menos não as com componente verbal, se a regra de componentes estiver em uso), e nenhum som de qualquer tipo entrará no local. O efeito poderá ser utilizado no ar, ou sobre algum objeto, e sua área será fixa, a não ser que se lance a magia sobre uma criatura, ou objeto móvel. O efeito dura duas rodadas para cada nível de experiência do clérigo. A magia pode ser centrada numa criatura, e o efeito se irradiará a partir do receptor, movendo-se com ele. Caso a criatura não queira ser a receptora, ela poderá fazer um teste de resistência à magia. Se passar, o efeito será focalizado 30

Magias Divinas

centímetros atrás do local onde o ser estava durante a execução da fórmula. Esta magia previne ataques sonoros, como o canto das harpias, *trombela da destruição*, etc.

Retardar Venenos (Necromancia)

Esfera: Cura
Alcance: Toque
Duração: 1 hora/nível
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Essa magia pode retardar os efeitos de qualquer veneno que tenha sido introduzido no corpo de uma criatura. Para isso, no entanto, é preciso que o clérigo aja antes que a substância atinja pleno efeito (este período, conhecido como *latência*, será determinado pelo Mestre). Embora essa magia não neutralize o veneno, ela protege a criatura envenenada dos efeitos mais danosos ao organismo, ao menos pelo tempo de sua duração. Talvez, nesse meio-tempo, uma cura definitiva possa ser encontrada.

Os componentes necessários são o símbolo sagrado do clérigo e um dente de alho, que deverá ser amassado e colocado onde o veneno entrou no organismo (ou seja, deve ser comido caso o veneno tenha sido administrado por via oral).

Encantar Cobras (Encantamento/Feitiço)

Esfera: Animal
Alcance: 30 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 metro cúbico

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o clérigo consegue hipnotizar uma ou mais serpentes, deixando-as inativas. Os animais ficarão semi-erectos, mantendo somente um movimento oscilatório em seus corpos. Se as serpentes forem enfeitiçadas enquanto em torpor, a duração da magia será de 1d4 + 2 turnos; se não tiverem sido provocadas e não estiverem irritadas, o feitiço durará 1d3 turnos; se a serpente estiver irritada, ou sendo acuada ou atacada, a duração da magia será de 1d4 + 4 rodadas. O clérigo só poderá enfeitiçar uma ou mais serpentes se o total de pontos de vida das criaturas for menor ou igual ao seu. Normalmente, um clérigo de 1º nível poderá enfeitiçar serpente até 4 ou 5 pontos de vida, no 2º nível serão, normalmente, 9 pontos, etc. Estes pontos de vida poderão pertencer a um animal ou mais, desde que não ultrapassem os pontos de vida do clérigo. Um clérigo de 23 pontos de vida pode, ao tentar enfeitiçar um grupo de doze serpentes com 2 pontos cada, conseguir sucesso com até onze delas. O efeito funciona em qualquer ofídio ou monstro do gênero, como uma naga, couatl, etc., embora esteja sujeito à proteção contra magia do réptil, limite de pontos de vida e coisas assim.

Variações deste efeito podem existir, incluindo criaturas com algum significado para as diversas crenças e religiões do jogo. O Mestre irá avisar se tais magias existem.

Falar com Animais (Alteração)

Esfera: Animal, Adivinhação
Alcance: 0
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: 1 animal dentro de uma área de 10 metros de raio, a partir do clérigo

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao clérigo comunicar-se com qualquer animal, normal ou gigante, de sangue quente ou frio, e que possua cérebro. O clérigo poderá formular questões e receberá respostas coerentes da criatura; entretanto, a magia não garante amizade e cooperação por parte do animal. Além disso, tensões e respostas evasivas são táticas utilizadas por criaturas agressivas e astutas (quanto mais simplórios forem os seres, menos significado terão suas respostas). Se o animal for amigável, ou se tiver a mesma *tendência* do clérigo, o clérigo poderá obter ajuda ou favores da criatura. Esta possibilidade será determinada pelo Mestre. Note que a magia é diferente de *Falar com Monstros*. *Falar com Animais* só torna possível a comunicação com criaturas normais ou suas versões gigantes, como primatas, felinos, cães, elefantes, mas não com criaturas fantásticas como grifos, pégasos, etc.

Martelo Espiritual (Invocação)

Esfera: Combate
Alcance: 10 metros/nível
Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Pelo poder de sua divindade, o clérigo que cria um *Martelo Espiritual* traz à existência um campo de Força vagamente parecido com martelo. Enquanto o clérigo se concentra, o *Martelo* atinge qualquer oponente dentro da área da magia. A cada rodada, o clérigo poderá escolher um alvo qualquer dentro do alcance. A chance do martelo acertar o alvo desejado é a mesma do clérigo que o criou, sem nenhum ajuste ou bônus de Força. Além disso, o martelo atua como uma arma mágica com +1 de bônus para cada seis níveis de experiência do clérigo, até um máximo de +3 na jogada de ataque e no dano a partir do 13º nível de experiência. O dano causado pelo *Martelo* é o mesmo causado por um martelo de batalha comum (1d4 + 1 contra oponentes de tamanho humano ou menor; 1d4 contra oponentes maiores, mais o bônus mágico). O martelo acerta na direção em que seu criador está olhando. Assim, se o clérigo estiver por trás do inimigo, todos os bônus de um ataque pelas costas serão aplicados, assim como o adversário perderá os ajustes de Destreza, escudo, etc., em sua CA.

Tão logo o clérigo interrompa sua concentração, o martelo espiritual deixará de existir. Um *Dissipar Magia* na área de ação do martelo poderá destruí-lo. Se alguma das criaturas atacadas tiver proteção contra magia, o teste deverá ocorrer na primeira rodada de ataque do martelo. Se a vítima obtiver sucesso no teste de proteção, o efeito será anulado, e o martelo desaparecerá; caso contrário, o campo de Força continuará até o final da duração, e com efeito normal.

O componente material é um martelo de batalha, que o clérigo deverá jogar contra seus oponentes enquanto declama a magia. O martelo comum desaparecerá quando o *Martelo Espiritual* surgir.

Apêndice 4

Tropeço (Encantamento/Feitoço)

Esfera: Vegetal
Alcance: Toque
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: 1 objeto de até 3 m/altura

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Anula

Essa magia pode ser lançada sobre qualquer objeto comum — uma parreira, um bastão, uma corda, ou similar. O efeito faz com que o alvo erga levemente do chão ou da superfície em que se encontra, fazendo criaturas mal-sucedidas no teste de resistência, tropeçarem. Note que o objeto só atrapalha o movimento daqueles que estiverem caminhando sobre ele. Com isso, um pedaço de corda de 1 metro de comprimento só poderá atrapalhar a passagem de uma única criatura de tamanho humano. Criaturas que estão se movendo rapidamente (correndo) e tropeçam, sofrem 1 ponto de dano, e ficam atordoadas por 1d4 + 1 rodadas, se a superfície for dura (no caso de turfa ou outro material macio, o atordoamento dura apenas até o final da rodada). Animais muito grandes, como elefantes, não serão afetados por esta magia. O objeto continuará atrapalhando o caminho de quem passar por ele, incluindo a pessoa que o encantou, até o final da duração da magia. Criaturas que saibam da existência da armadilha mágica ganham bônus de +4 em seus testes de resistência. O objeto terá 80% de chance de passar despercebido, a não ser que quem o observe possua meios de descobrir armadilhas mágicas. Esta magia não funciona debaixo d'água.

Torcer Madeira (Alteração) Reversível

Esfera: Vegetal
Alcance: 10 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Especial

Com essa magia, o clérigo consegue fazer com que um certo volume de madeira se dobre e empena, perdendo permanentemente sua resistência e forma original. O alcance dessa magia é de 10 metros para cada nível de experiência do clérigo. Ela afeta uma tora de aproximadamente 40 centímetros de comprimento e até 3 centímetros de diâmetro por nível. Com isso, um clérigo de 1º nível conseguirá empenar a haste de uma machadinha, ou quatro flechas de besta; no 5º nível, ele poderá empenar o equivalente a uma azagaia. Note que pranchas e tábuas também podem ser afetadas. Assim, é possível atingir uma porta, ou fazer um buraco num barco ou navio. Armas de arremesso empenadas estarão efetivamente estragadas, e armas de combate corpo a corpo receberão uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque. Madeira encantada só sofre os efeitos dessa magia se o clérigo estiver num nível maior do que quem a encantou. O clérigo terá uma chance de 20% para cada nível de diferença (20% se tiver um nível a mais, 40% se tiver dois, etc.). Assim, uma porta magicamente fechada ou travada com *Fechadura Arcana* por um mago de 5º nível tem 40% de chance de ser destruída por um clérigo de 7º. Itens mágicos de madeira são normalmente afetados por clérigos que estejam no 12º nível, ou mais. Itens extremamente poderosos, como artefatos, não serão afetados por este efeito.

O reverso dessa magia, *Destorcer Madeira*, endireita madeira empena-

nada ou torta, ou reverte a ação do *Torcer Madeira*, e está sujeito às mesmas restrições.

Distanciamento (Alteração)

Esfera: Proteção
Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: O clérigo

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o clérigo altera o fluxo do tempo em favor de si mesmo. Enquanto uma rodada se passa normalmente, quem lançou esta magia poderá gastar duas rodadas, mais uma rodada por nível, em contemplação. Com isso, um clérigo de 5º nível poderá ficar sete rodadas pensando, enquanto somente uma rodada se passará para todos os outros. (O Mestre deverá dar 1 minuto de tempo real para cada rodada extra a que o jogador tiver direito. Nenhum diálogo com outros participantes será permitido.) Note que, enquanto estiver protegido por esta magia, o clérigo poderá usar apenas magias de adivinhação e poderes de cura (e estes últimos somente sobre si mesmo). O uso de qualquer magia fora de tais parâmetros (por exemplo, *Curar Ferimentos Leves* em outro clérigo) irá anular imediatamente a dilatação de tempo. O clérigo não poderá andar, correr, tornar-se invisível ou fazer qualquer outra ação além de pensar, ler e coisas assim. Ele poderá ser afetado pela ações de outros, e perde todos os bônus de escudo ou Destreza. Qualquer ataque bem-sucedido contra o clérigo irá quebrar a magia.

Wyvern Vigia (Evocação)

Esfera: Guarda
Alcance: 30 metros
Duração: 8 horas ou até acertar um golpe
Área de Efeito: Esfera de 3 metros de raio

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Anula

Essa magia é conhecida por *Wyvern Vigia* porque cria uma neblina com uma forma semelhante a um *Wyvern*. É usada para manter alguma área livre de intrusos. Qualquer criatura que chegue a 3 metros do local atingido poderá ser afetada pelo *Wyvern*. Terá que fazer um teste de resistência à magia ou ficará paralisada por uma rodada por nível do clérigo, ou até ser liberada por ele, por um *Dissipar Magia* ou por um *Remover Paralisia*. Se for bem-sucedida no teste de resistência, a criatura passou pelo ataque do *Wyvern* e a magia continuará intacta. Se o teste de resistência falhar e a criatura for paralisada, o efeito será dissipado. Isto também ocorrerá se nenhum intruso for atacado pelo *Wyvern* nas 8 horas subsequentes ao lançamento da magia. Qualquer criatura que se aproximar da área protegida tem uma chance detectar sua presença antes de ser atacado; esta chance é de 90% com uma boa iluminação, 30% com luz fraca, e 0% no escuro.

O componente material é o símbolo sagrado do clérigo.

Magias Divinas



Magias Divinas do 3º Círculo

Animar os Mortos

(Necromancia)

Esfera: Necromântica
Alcance: 10 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M.
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Nenhuma

Essa magia é responsável pela criação dos mais simples tipos de mortos-vivos (esqueletos e zumbis) a partir de ossos e corpos mortos, geralmente de humanos, semi-humanos ou humanóides. A magia faz com que os corpos tornem-se animados e obedeçam a ordens simples de seu criador, independente de como eles se comunicavam quando vivos (um esqueleto de animal cumpre tão bem as ordens de seu criador

quanto, por exemplo, o esqueleto de um anão). Esses mortos-vivos permanecerão animados até serem destruídos em combate, ou afetados pelo *poder da fé*. A magia, uma vez executada, não pode ser afetada por *Dissipar Magia*.

O clérigo pode animar um esqueleto ou zumbi para cada nível de experiência que possuir, com uma única restrição: se a espécie da criatura possuir mais de 1 DV, o número de criaturas animadas será determinado pelo DV da criatura. Esqueletos possuem o DV característico da espécie, enquanto os zumbis possuem um DV a mais. Assim, um clérigo de 12º nível pode animar doze esqueletos de anão (ou seis zumbis), quatro zumbis de gnolls ou um único zumbi de gigante do fogo. Alternativamente, o clérigo pode animar dois esqueletos de animais pequenos (de DV menor ou igual a 1-1) para cada nível de experiência que possuir.

Essa magia requer uma gota de sangue, um pedaço de carne do tipo da criatura a ser animada e uma pitada (ou um pedaço) de osso.

O uso de *Animar os Mortos* não é um ato bom. Apenas clérigos de *tendência* maligna valem-se dela frequentemente.



Apêndice 4

Convocar Relâmpagos (Alteração)

Esfera: Clima
Alcance: 0
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: 120 metros de raio

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: ½

Quando essa magia é executada, deve haver algum tipo de tempestade na área (nuvens ou ventos fortes, chuva ou até mesmo um tornado incluindo o redemoinho causado por um gênio ou elemental do Ar de 7 DV ou mais). O clérigo é, então, capaz de chamar dos céus raios de eletricidade. Um raio pode ser chamado por turno. Este raio não precisa ser convocado imediatamente — outras ações, inclusive o uso de outras magias, podem ser feitas neste intervalo de tempo. Quando desejar o raio, o clérigo deverá ficar parado e concentrar-se por uma rodada inteira. Um raio causa 2d8 pontos de dano elétrico, com um adicional de 1d8 pontos para cada nível de experiência do clérigo. O raio descerá do céu sobre qualquer ponto dentro do alcance da magia, à escolha do clérigo. Qualquer criatura a uma distância de 3 metros — seja da trajetória do raio, seja do local em que o relâmpago atingir — será afetada por todo o dano, a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência. Neste caso, o dano cai à metade. Como esta magia necessita da presença de uma tempestade, ela só pode ser utilizada em locais abertos, não funcionando, portanto, em subterrâneos ou embaixo da água.

Luz Contínua (Alteração) Reversível

Esfera: Solar
Alcance: 120 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: Esfera de 20 metros de raio

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 6
Resistência: Especial

Essa magia é similar à *Luz*, mas é tão intensa quanto a luz do dia, e dura até ser anulada por escuridão mágica ou por *Dissipar Magia*. Criaturas que sofrem penalidades sob luz forte serão prejudicadas na área deste efeito. Assim como *Luz*, esta magia pode ser lançada no ar, num objeto ou numa criatura. No terceiro caso, *Luz Contínua* afeta o espaço de 30 centímetros atrás da vítima que for bem-sucedida num teste de resistência contra magia. Uma falha no teste significa que o efeito luminoso está centrado no ser, e se move junto com ele. Note que este efeito também pode cegar uma criatura, se lançado sobre seus órgãos visuais. Se a magia atingir um objeto coberto por alguma proteção à prova de luz, a magia é bloqueada até que a cobertura seja removida.

Se for lançada numa região obscurecida por escuridão mágica, ambas as magias, luz e escuridão, são canceladas, prevalecendo então as condições naturais do local. Com o tempo, este efeito consome o material sobre o qual é lançado, muito embora este processo seja lento demais para afetar uma campanha (às vezes levando séculos).

A magia reversa, *Escuridão Contínua*, causa completa ausência de luz da mesma forma que *Escuridão*, só que com maiores área e duração.

Criar Alimentos (Alteração)

Esfera: Criação
Alcance: 10 metros
Duração: Especial
Área de efeito: 30 litros

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é executada, o clérigo cria comida e bebida. A comida, apesar de ser insípida, é muito nutritiva. Cada 30 litros sustentam por um dia inteiro três criaturas de tamanho humano, ou uma criatura do tamanho de um cavalo. Após 24 horas, a substância apodrece e deixa de ser comestível, embora o uso da magia *Purificar Alimentos*, possa restaurar o alimento por mais 24 horas. Para cada nível de experiência do clérigo podem ser criados 30 litros de comida ou água. Assim, um clérigo de 5º nível poderá criar cinco porções, que podem ser todas de água, todas de alimento, ou uma combinação das duas.

Curar Cegueira ou Surdez (Abjuração) Reversível

Esfera: Necromântica
Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Especial

Ao tocar a criatura afligida, o clérigo que utiliza esta magia pode permanentemente curar alguns tipos de cegueira ou de surdez. Este efeito não repara danos causados por ferimentos ou doença dos órgãos visuais ou auditivos.

A magia reversa, *Provocar Cegueira ou Surdez* requer um toque (jogada de ataque bem-sucedida) sobre a vítima. Se o receptor tiver sucesso em um teste de resistência, o efeito é anulado. Caso contrário, uma forma de cegueira ou surdez mágica ocorre.

Uma pessoa surda sofre penalidade de 1 nos testes de surpresa e iniciativa, além de ter uma chance de 20% de errar na execução de magias com componente verbal. Uma pessoa cega sofre uma penalidade de 4 em suas jogadas de ataque e na categoria de armadura, e uma penalidade de 2 na iniciativa.

Curar Doença (Abjuração) Reversível

Esfera: Necromântica
Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao clérigo curar quase todas as doenças colocando apenas sua mão sobre a pessoa doente. A doença rapidamente desaparece num intervalo que pode variar — de acordo com o estágio e seriedade da moléstia — de um turno a dez dias (o Mestre determinará o tempo exato). Esta magia também funciona contra monstros parasitas. Quando lançado por um clérigo de pelo menos 12º nível, o efeito pode curar até mesmo licantrópia, desde que usado no máximo até 3 dias depois da infecção. (O licanthropo tem direito a um teste de

Magias Divinas

resistência a esta magia, e, se tiver sucesso, o clérigo deverá subir um nível, antes de tentar curá-lo novamente.) Note que esta magia não impede que a pessoa curada volte a contrair a doença.

O reverso dessa magia é *Provocar Doenças*. Para funcionar, o clérigo deve tocar a vítima, e esta falhar em um teste de resistência à magia. A gravidade da doença é decidida pelo clérigo (entre "debilitante" ou "fatal"). Os detalhes exatos da doença serão decididos pelo Mestre, sendo as características mais comuns:

Debilitante: Começa a agir em 1d6 turnos, quando a vítima passa a perder 1 ponto de Força por hora, até sua Força ser reduzida a 2 (momento em que a vítima fica fraca e indefesa). Se o receptor não possuir um valor de Força, ele perde 10% de seus pontos de vida para cada perda de Força que deveria sofrer. Se a doença já afetava seus pontos de vida, use a penalidade maior. A recuperação requer um período de 1d3 semanas.

Fatal: Esta doença começa a agir imediatamente. As pessoas afetadas não recebem auxílio de magias do tipo *Curar Feridas* enquanto a doença estiver ativa, e a cura natural ocorre a 10% do ritmo normal. Esta doença torna-se fatal em 1d6 meses, e só pode ser curada magicamente. Para cada mês de doença, o Carisma da vítima é reduzido permanentemente em 2 pontos.

Todas as doenças causadas por essa magia podem ser curadas por *Curar Doenças*. Licantropia não pode ser causada desta forma.

Dissipar Magia (Abjuração)

Esfera: Proteção

Alcance: 60 metros

Duração: Especial

Área de Efeito: Cubo de 10 metros de lado ou um item

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 6

Resistência: Nenhuma

Quando um clérigo executa este efeito, ele tem a oportunidade de neutralizar ou anular magias, da seguinte maneira:

Primeiro, há uma chance de que magias e efeitos semelhantes (incluindo poderes de itens ou capacidades inatas de criaturas) sejam removidos de objetos ou seres vivos. Segundo, pode-se interromper o efeito de magias e itens mágicos que estejam atuando na área de efeito de *Dissipar*. Terceiro, poções mágicas podem ser destruídas (neste caso, poções são tratadas como personagens de 12º nível.)

Cada efeito mágico (ou poção) na área afetada sofre, individualmente, um teste de resistência para determinar o resultado de *Dissipar Magia*. O clérigo sempre consegue desfazer a sua própria magia. Em outros casos, a chance de anular um efeito depende da diferença de nível entre o responsável pela magia que se quer neutralizar e o clérigo. O valor base é igual a 11, ou mais, em 1d20. Se, no instante em que o efeito a ser destruído foi executado, seu criador era de nível maior que o clérigo, a diferença de níveis é somada à base 11. Se o contrário ocorre (clérigo com nível maior que o criador do efeito), essa diferença é subtraída da base. O clérigo deve obter um número acima deste valor em 1d20. Uma jogada de 20 é sempre um sucesso, enquanto que uma jogada de 1 sempre representa falha.

Esta magia só poderá afetar um item encantado (pergaminho mágico, anel, varinha, cajado, arma, armadura, escudo, enfim, todo e qualquer item mágico que não seja uma poção) se for lançada diretamente sobre esse objeto. Fazendo isso, o receptor fica inerte por 1d4 rodadas. Um item em posse de alguma criatura recebe um teste de resistência à magia idêntico ao de seu detentor; de outro modo, o objeto é afetado automaticamente. Um item com conexão interdimensional tem esse contato temporariamente desfeito.

Artefatos e relíquias não são afetados por essa magia. No entanto, se o Mestre assim permitir, alguns de seus efeitos poderão ser alterados. Notem que esta magia, se lançada com sucesso, irá libertar criaturas sob os efeitos de feitiços que afetam a mente. Algumas magias não podem ser destruídas por *Dissipar Magia*. Isso está definido na descrição individual de cada efeito.

Sumário de efeitos de Dissipar Magia:

Fonte do efeito	Testa a resistência como se tivesse...	Resultado do Dissipar
criador da magia	sem resistência	efeito anulado
outra pessoa/ habilidade inata	próprio nível/DV da criatura	efeito anulado
varinha	6º nível	efeito anulado
cajado	8º nível	efeito anulado
poção	12º nível	poção destruída *
outro tipo de item	12º nível c/ exceções	
artefatos e relíquias	decisão do Mestre	decisão do Mestre

* Efeito anulado; se o Dissipar for usado diretamente no item, este fica inerte por 1d4 rodadas

Morte Aparente (Necromancia)

Esfera: Necromântica

Alcance: Toque

Duração: 1 turno + 1 rodada/nível

Área de Efeito: Pessoa tocada

Componentes: V

Tempo de Execução: ½

Resistência: Nenhuma

Pelo uso dessa magia, a pessoa afetada é reduzida a um estado idêntico à morte. O receptor, apesar de continuar ouvindo e sentindo cheiros, não pode perceber o próprio corpo ou enxergar. Assim, qualquer agressão contra ele não será sentida, tornando-o incapaz de reagir. Todo dano sofrido neste estado é reduzido pela metade, e ataques baseados em paralisação, dreno de energia e veneno não têm efeito. Veneno, se injetado, ou de alguma outra forma introduzido no organismo, passa a atuar apenas quando o efeito de *Morte Aparente* cessar. De qualquer forma, um teste de resistência a venenos é permitido, seguindo as regras normais de resistência. Esta magia não oferece proteção contra causas de morte certa — ser esmagado, etc. O efeito só atinge pessoas que desejam recebê-lo. O clérigo pode terminar a magia quando desejar, embora o receptor precise de uma rodada completa para restabelecer suas funções vitais. Diferente do que acontece na versão arcana desta magia, apenas pessoas podem ser afetadas sem restrições de nível.

Andar sobre as Chamas (Alteração)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: Toque

Duração: 1 rodada + 1 rodada/nível

Área de Efeito: Criatura(s) tocada(s)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 5

Resistência: Nenhuma

Pelo uso dessa magia, os seres afetados podem resistir ao contato com chamas (não mágicas) de temperatura máxima de 1.000°C (possibilitando, por exemplo, caminhadas sobre lava derretida). O efeito também confere um bônus de 2 para testes de resistência a fogo mágico.

Apêndice 4

co, e reduz o dano causado por tais chamadas pela metade, mesmo se o teste de resistência falhar. Para cada nível de experiência acima do 5º, o clérigo pode proteger uma criatura extra. Essa magia não é cumulativa com magias que ofereçam proteção similar a fogo (como, por exemplo, *Resistir Calor*).

Os componentes materiais são, além do símbolo sagrado do clérigo (que não é consumido pela magia), pó de rubi no valor de, no mínimo, 500 po por pessoa afetada.

Símbolo de Proteção (Abjuração, Evocação)

Esfera: Guarda

Alcance: Toque

Duração: Permanente até descarregada

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: Especial

Resistência: Especial

Um *Símbolo de Proteção* é uma poderosa inscrição mágica, feita para impedir o acesso de criaturas não autorizadas a algum tipo de passagem, objeto ou local. O clérigo determina as condições para o funcionamento do efeito. Tipicamente, toda criatura que violar a proteção sem utilizar uma palavra de acesso estará sujeita à magia, embora outros métodos de se garantir o acesso (tendência, ou religião) possam ser utilizados. Um teste de resistência à magia bem-sucedido também permite que a vítima escape aos efeitos da proteção. *Símbolos* não são ajustados em função de classe, DV ou nível. Um mesmo objeto ou portal não pode ser encantado por múltiplos *Símbolos de Proteção*, embora objetos como escrivaninhas ou armários possam ter vários *Símbolos* (no máximo um por gaveta ou abertura).

Quando essa magia é lançada, o clérigo traça linhas levemente brilhantes sobre a área a ser protegida. Para cada 0,5 metro quadrado, perde-se uma rodada inscrevendo as linhas. O clérigo pode afetar uma área equivalente a um quadrado que tenha lados iguais a trinta vezes seu nível, em centímetros. O clérigo pode alterar a forma do quadrado, desde que se mantenha dentro dos limites de metragem (um quadrado de 6 x 6 pode ser alterado, por exemplo, para um retângulo 4 x 9, uma faixa 2 x 18, etc...). Quando a execução é finalizada, o *Símbolo* e as linhas tornam-se invisíveis.

Este efeito utiliza incenso como componente material. No entanto, se a área exceder 5 metros quadrados, torna-se necessária a utilização de pó de diamante (no valor de pelo menos 2.000 po).

O dano típico causado por um *Símbolo de Proteção* que utilize fogo ou eletricidade é de 1d4 pontos por nível do criador da magia, embora efeitos que paralisem, ceguem e causem surdez também sejam comuns. Com a aprovação do Mestre, qualquer outra magia divina que cause dano pode ser gerada, desde que o clérigo tenha acesso a ela. *Símbolos* não podem ser afetados ou ultrapassados por testes físicos ou mágicos, apesar de ser possível desfazê-los por magia, ou enganá-los com os talentos de ladrões de alto nível.

O Mestre deve decidir quais os efeitos exatos (dano por fogo, eletricidade, cegueira, surdez, etc...) dos *Símbolos* disponíveis para um clérigo, com base na religião e na divindade invocada. A regra de pesquisar magias permite a criação de novos *Símbolos*.

Imobilizar Animais (Encantamento/Feitiço)

Esfera: Animal

Alcance: 80 metros

Duração: 2 rodadas/nível

Área de Efeito: 1 a 4 animais em um cubo de 15 metros de lado

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 6

Resistência: Anula

Usando essa magia, o clérigo imobiliza de um a quatro animais. Este efeito atinge apenas animais normais (urso, leão, coelho, etc.) ou uma versão gigante dos mesmos (urso gigante, etc.). Animais mágicos (como centauros, grifos) não são afetados. O clérigo decide quantos e quais os animais na área de efeito são atingidos pela magia. Quanto maior for o número, menor será a penalidade nos testes de resistência. Cada animal recebe um teste, com as seguintes modificações: se apenas um é o alvo, ele sofre uma penalidade de -4; se dois são afetados, a penalidade cai para -2; se três animais são visados, a penalidade é de apenas -1, e, finalmente, se quatro animais são o alvo da magia, não há nenhuma penalidade.

Um peso corporal máximo de 200 quilos (50 quilos, se não for mamífero) por animal por nível do clérigo pode ser afetado. Exemplificando, um clérigo de 8º nível pode afetar animais (mamíferos) de até 1.600 quilos, ou, se estes animais não forem mamíferos, de até 400 quilos.

Localizar Objetos (Adivinhação) Reversível

Esfera: Adivinhação

Alcance: 60 metros + 10 metros/nível

Duração: 8 horas

Área de Efeito: 1 objeto

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 turno

Resistência: Nenhuma

Essa magia permite localizar um objeto que seja conhecido ou familiar ao clérigo. O clérigo, ao executar o efeito, vira-se lentamente, e sentirá quando estiver voltado para a direção do objeto, desde que o item esteja dentro do alcance da magia. Este efeito pode localizar itens como jóias, armas, e até mesmo escadas e escadarias. Uma vez que o clérigo tenha fixado um item em sua mente, a magia localiza apenas esse item. Tentativas de localizar um item específico, como, por exemplo, a coroa de um rei ou a espada de um herói, necessitam de uma imagem mental extremamente fiel ao objeto. Se a imagem for falha, o efeito não funcionará. Resumidamente, objetos únicos devem ser conhecidos pelo clérigo, para serem localizados. Esta magia é bloqueada por chumbo. O reverso *Ocultar Objetos* impede que um item seja encontrado por magia, bolas de cristal ou meios similares por um período de oito horas.

O clérigo deve tocar o objeto para afetá-lo desta forma. Nenhuma das aplicações desta magia atinge seres vivos.

Roupa Encantada (Encantamento)

Esfera: Proteção

Alcance: Toque

Duração: 5 rodadas/nível

Área de Efeito: O clérigo

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Resistência: Nenhuma

Magias Divinas

Essa magia encanta as roupas de seu criador, dando, pelo menos, proteção equivalente à de uma cota de malha (CA 5). A CA do traje encantado recebe um bônus de 1 para cada três níveis que o clérigo tenha acima do 5º, até um máximo de CA 1 ao 17º nível. A duração da magia pode ser abreviada se o clérigo perder, por algum motivo, a consciência. Se a vestimenta é utilizada junto a outra armadura, apenas a melhor CA é utilizada. Esta proteção não é cumulativa com nenhum outro efeito de aumento da CA (anel de proteção, etc.). O componente material é a vestimenta a ser encantada e o símbolo sagrado do clérigo, sendo que nenhum desses é consumido.

Mesclar-se às Rochas

(Alteração)

Esfera: Elemental (Terra)

Alcance: 0

Duração: 8 rodadas + 1d8 rodadas

Área de Efeito: O clérigo

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 6

Resistência: Nenhuma

Essa magia permite que o clérigo una seu corpo e seus pertences em um bloco único de pedra. A pedra deve ser grande o suficiente para acomodar o corpo do clérigo em três dimensões. Quando a execução termina, o clérigo e uns 30 quilos de matéria inanimada se fundem à rocha. Se qualquer uma das condições acima não for cumprida, a magia não funciona.

Enquanto estiver fundido à pedra, o clérigo mantém contato, ainda que tênue, com a superfície da rocha. Além disso, continua consciente da passagem do tempo. Nada que ocorre fora da pedra pode ser visto ou ouvido pelo clérigo.

Pequenos danos à rocha não afetam o clérigo, a menos que a pedra seja reduzida a proporções que não acomodem mais seu corpo. Neste caso, ele será violentamente expulso, sofrendo um dano de 4d8 pontos. Se a pedra for totalmente destruída, o clérigo deve obter sucesso em um teste de resistência à magia para não morrer por causa da violência da separação (o dano de 4d8 ainda se aplica).

Entre os componentes da duração da magia (8 + 1d8 rodadas), a parte variável é determinada secretamente pelo Mestre. O clérigo pode deixar a pedra quando desejar. Se a duração se esgota, ou se o efeito é magicamente anulado antes do clérigo sair, voluntariamente, da pedra, este é expulso e sofre o habitual dano de 4d8 pontos.

Estas magias podem ferir ou afetar o clérigo, quando lançadas contra a pedra: *Pedra em Carne* expelle o clérigo (4d8 pontos de dano); *Moldar Rochas* fere o clérigo, sem expeli-lo, em 4d4 pontos de dano (notem que se a nova forma da pedra não puder acomodar o clérigo, ele sofre os efeitos das regras de expulsão); *Pedra em Lama* expelle o clérigo e, se este não obtiver sucesso em um teste de resistência à magia, morre devido ao choque imposto ao seu organismo; e, finalmente, *Criar Passagens*, que expelle o clérigo sem causar dano algum.

Proteção ao Plano Negativo

(Abjuração)

Esfera: Proteção, Necromântica

Alcance: Toque

Duração: Especial

Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Resistência: Nenhuma

Essa magia concede à criatura afetada uma proteção parcial contra mortos-vivos ligados ao plano Material Negativo (vampiros, espectros, etc.), assim como contra armas e magias que drenem níveis de energia.

Este efeito abre uma ligação entre seu receptor e o plano Material Positivo, o que provavelmente provoca a anulação dos efeitos da energia negativa. A criatura protegida, se atingida por algum ataque que utiliza energia negativa, deve fazer um teste de resistência contra morte. Se obtiver sucesso, o contato entre as energias positiva e negativa faz com que ambas se anulem, deixando-o vulnerável apenas ao dano físico do ataque. Se o teste falhar, além dos efeitos causados pela energia negativa, o dano físico recebido pela criatura protegida será igual ao dobro do dano normal. A proteção se limita a apenas um ataque, ou seja, qualquer que tenha sido o resultado do teste de resistência, a magia imediatamente acaba. Se o ataque foi realizado por um morto-vivo, este sofre um dano de 2d6 pontos devido ao contato com a energia positiva.

Esta magia não pode ser lançada no plano Material Negativo.

Ampliar Plantas

(Alteração)

Esfera: Vegetal

Alcance: 160 metros

Duração: Permanente

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Resistência: Especial

Essa magia pode ser usada de duas formas. A primeira faz com que a vegetação normal cresça, enrolando-se e entrelaçando-se de tal forma que uma criatura precisará forçar seu caminho por entre as plantas, alcançando no máximo uma movimentação de 3 metros por rodada (ou 6 metros por rodada para seres de tamanho maior que o humano). O local deve possuir árvores e arbustos para poder ser afetado desta forma. A área de efeito é um quadrado de lado igual ao dobro do nível do clérigo, em metros. Essa região pode ser tanto esse quadrado quanto um retângulo, desde que a área máxima seja respeitada. Os efeitos desta versão da magia mantêm-se até serem desfeitos, seja por fogo, por esforço físico ou até mesmo por magias (incluindo *Dissipar Magia*). O segundo uso deste efeito atinge 3 quilômetros quadrados de área. O Mestre secretamente faz um teste de resistência contra esta magia, baseado na resistência do clérigo, para determinar se a magia funciona ou não. Se a magia funcionar, a colheita da região afetada é aumentada em $(1d4 + 1) \times 10\%$. Este efeito dura até que o ciclo vegetal anual se encerre, com a chegada do inverno.

Em comunidades rurais, essa magia é utilizada durante o plantio, para celebrar a primavera.

Oração

(Conjuração/Convocação)

Esfera: Combate

Alcance: 0

Duração: 1 rodada/nível

Área de Efeito: 20 metros de raio

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 6

Resistência: Nenhuma

Pelo uso desta magia, o clérigo traz para seus amigos e para ele mesmo as boas graças de sua divindade, além de prejudicar os inimigos. Todos que estiverem na área da magia são atingidos em toda a duração do efeito. Os que estiverem lutando ao lado do clérigo recebem um bônus de 1 em suas jogadas de ataque, dano e em todos os testes de resistência. Os inimigos, porém, recebem, nessas mesmas jogadas (ataque, dano e resistência), uma penalidade de 1. Uma vez que a fórmula mágica tenha sido pronunciada, o clérigo poderá realizar qualquer outra ação. Se outro clérigo da mesma religião estiver declamando (veja a magia

Apêndice 4

divina *Cântico*) quando este efeito é executado, as magias se combinam e produzem bônus e penalidades de +2 e -2, durante todo o tempo em que ambas estiverem ativas simultaneamente.

Para lançar essa magia, o clérigo precisa de um símbolo sagrado de prata e de um colar de contas. Esses componentes não são consumidos.

Proteção a Fogo

(Abjuração)

Esfera: Proteção, Elemental (Fogo)

Alcance: Toque

Duração: Especial

Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 6

Resistência: Nenhuma

Os efeitos dessa magia diferem, de acordo com quem recebe a proteção: se o clérigo que a lançou ou outra criatura. Em ambos os casos, a duração máxima é de 1 turno por nível de seu criador.

Se esta magia é lançada sobre o clérigo que a executou, ela garante completa imunidade ao fogo (normal ou mágico) até que tenham sido absorvidos 12 pontos de dano por nível, e então termina.

Se este efeito é lançado sobre outra criatura, ela garante invulnerabilidade ao fogo comum, e fornece um bônus de 4 para *testes de resistência* contra fogo mágico, além de reduzir o dano sofrido em 50%.

O componente material é o símbolo sagrado do clérigo, que não será consumido pela magia.

Pirotecnia

(Alteração)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: 160 metros

Duração: Especial

Área de Efeito: 10 ou 100 vezes

uma única fonte de fogo

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 6

Resistência: Especial

Essa magia alimenta-se de uma fonte de fogo para produzir dois tipos de efeitos, sendo que o clérigo determina qual efeito ocorre.

* Primeiro, pode-se produzir uma explosão de luzes brilhantes e coloridas, que duram uma rodada inteira. Esta explosão cega, temporariamente, todos os que, tendo uma visão desobstruída do efeito, encontram-se também a uma distância de, no máximo, 40 metros da fonte de fogo. A criatura que estiver dentro dessas condições ficará cega por 1d4 + 1 rodadas, a não ser que obtenha sucesso em um *teste de resistência* à magia. Estes fogos de artifício ocupam um volume igual a dez vezes o volume original da fonte de fogo utilizada.

* Segundo, pode-se causar uma nuvem de fumaça e vapor muito densa, que dura uma rodada por nível de experiência do seu criador. Dentro do hemisfério preenchido pela nuvem é muito difícil respirar, e o alcance da visão fica limitado a cerca de 60 centímetros. Esta fumaça cobre um volume igual a cem vezes o volume original da fonte de fogo utilizada. Essa fonte de fogo, desde que não seja muito grande (caso em que é afetada apenas parcialmente), se extingue imediatamente. Fogo mágico não pode ser drenado por essa magia. Criaturas baseadas em chamas, como elementais do fogo, sofrem 1d4 pontos de dano (com um bônus de 1 ponto/nível do clérigo) se forem o alvo deste efeito. Esta magia não pode ser utilizada embaixo da água.

Remover Maldições

(Abjuração)

Reversível

Esfera: Proteção

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 6

Resistência: Especial

Ao usar essa magia, o clérigo é capaz de remover maldições que estejam em um objeto, pessoa, ou na forma de alguma presença maligna ou indesejada. Não remove permanentemente a maldição de objetos (escudos, armas, armaduras, etc.), mas permite que a pessoa afetada consiga se livrar de um item maldito. Algumas maldições especiais podem não ser desfeitas por essa magia, ou talvez seja necessário que o clérigo possua um nível mínimo para neutralizá-la. Licantropia, por exemplo, pode ser curada por um clérigo de 12º nível ou mais, se esta magia for aplicada até, no máximo, três dias após o contágio (o licantropo faz um *teste de resistência* à magia para determinar se a cura é eficiente).

O contrário desta magia não é permanente, mas dura um turno por nível do clérigo. A maldição pode ter um dos seguintes efeitos (faça uma jogada de porcentagem): 1 a 50 - reduz um atributo por 3 pontos (o Mestre determina aleatoriamente qual o atributo afetado); 51 a 75 - penalidade de 4 para jogadas de ataque e *testes de resistência*; 76 a 90 - a vítima tem 50% de chance, por rodada, de derrubar o que quer que esteja segurando (ou de não fazer nada, se não estiver segurando objetos).

É possível para um clérigo criar sua própria maldição, embora esta deva ser de poder similar às aqui citadas. Consulte o Mestre: ele deve decidir se aprova ou não essa maldição. Uma maldição criada por esta magia não pode ser afetada pela magia *Dissipar Magia* em qualquer uma de suas versões (arcana ou divina).

Remover Paralisia

(Abjuração)

Esfera: Proteção

Alcance: 10 metros/nível

Duração: Permanente

Área de Efeito: 1d4 pessoas em

um cubo de 6 metros de lado

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 6

Resistência: Nenhuma

Pelo uso dessa magia, o clérigo pode libertar uma ou mais criaturas dose efeitos de paralisção, ou de magias ou efeitos relacionados (toque de carníçal, *Imobilizar* ou *Lentidão*). Se usada em apenas uma criatura, a paralisção é automaticamente neutralizada; se utilizada em duas, cada uma das pessoas afetadas tem direito a um *teste de resistência* com um bônus de 4. Se usada em três ou quatro criaturas, o bônus cai para 2. Se entre o clérigo e as criaturas afetadas houver algum tipo de barreira (mágica ou não), o efeito não funciona.

Magias Divinas

Armadilha

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Vegetal

Alcance: Toque

Duração: Permanente até ativada

Área de Efeito: Círculo de diâmetro igual a 60 centímetros + 5 centímetros/nível

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 3 rodadas

Resistência: Nenhuma

Esta magia permite ao clérigo criar um laço que tem 90% de chance de passar despercebido por observadores que não utilizem auxílio mágico. O laço pode ser feito com qualquer tipo de corda, cordão ou cipó. Quando a magia é lançada, ele se mistura com o ambiente, ficando difícil de ser detectado. Uma das pontas da corda forma o laço propriamente dito, que se contrairá quando a armadilha for ativada, prendendo um ou mais membros da criatura que ativou a armadilha (observe que a cabeça de uma cobra ou de um verme pode ser agarrada desta forma). Se houver alguma árvore grande próxima ao laço, a outra ponta da corda pode ser atada a esta. Quando a magia for ativada, a árvore se curva com violência, levantando a criatura e causando 1d6 pontos de dano. Se nenhuma árvore está atada ao laço, a corda, ao se contrair, irá enrolar-se ao redor da vítima. O laço, que deve ser considerado mágico, somente poderá ser aberto por uma força idêntica à força de um gigante das nuvens (Força 23) durante a primeira hora. Para cada hora, a partir de então, a Força necessária para abrir o laço diminui por 1. Após 6 horas, a Força necessária se estabiliza em 18. Depois de 12 horas, o laço perde toda a magia, libertando sua vítima.

O laço pode ser cortado com qualquer arma mágica, ou com qualquer lâmina empunhada com um bônus para jogada de ataque de pelo menos +2 (bônus de Força, por exemplo).

O clérigo precisa de uma pele de cobra e um pedaço da crina de um animal forte para trançar na corda que fará o laço. Além disso, deve utilizar o seu símbolo sagrado, que não será consumido pela magia.

Falar com Mortos

(Necromancia)

Esfera: Adivinhação

Alcance: 1

Duração: Especial

Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 turno

Resistência: Especial

Ao usar esse efeito, o clérigo pode fazer várias perguntas a uma criatura morta (o tempo que o receptor permaneceu morto afeta os resultados da magia), e receber informações de acordo com os conhecimentos da criatura. Preliminarmente, é necessário que a comunicação entre criatura e clérigo seja possível, isso significa que deve haver uma ligação lingüística entre ambos. O nível de experiência do clérigo influi em diversos aspectos: a idade do corpo (em relação à sua morte), o tempo que a conversa pode durar e, principalmente, o número máximo de perguntas que podem ser feitas. Mesmo se a magia for bem-sucedida, os mortos tenderão a se mostrar evasivos, utilizando-se de respostas extremamente breves, de conteúdo limitado e de forma muitas vezes enigmática. Em muitos casos, as perguntas são interpretadas literalmente.

Um morto com *tendência* diferente da do clérigo, ou de nível ou DV maior, recebe um *teste de resistência* à magia. Se o receptor passar no *teste*, o efeito acaba.

Se o Mestre desejar, tentativas de uso dessa magia sobre um mesmo morto ficam restritas a uma vez por semana.

O clérigo necessita de seu símbolo sagrado (que não é consumido), e de incenso para realizar este efeito, que não funciona embaixo da água.

Nível de Experiência do Personagem	Tempo Máximo de Morte	Tempo Máximo para Conversa	Número de Questões Permitidas
até o 7º	1 semana	1 rodada	2
7º e 8º	1 mês	3 rodadas	3
9º a 12º	1 ano	1 turno	4
13º a 15º	1 década	2 turnos	5
16º a 20º	1 século	3 turnos	6
21º em diante	1 milênio	1 hora	7

Crescer Espinhos

(Alteração, Encantamentos)

Esfera: Vegetal

Alcance: 60 metros

Duração: 3d4 turnos + 1 turno/nível

Área de Efeito: 1 metro quadrado/nível

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 6

Resistência: Nenhuma

Essa magia pode ser utilizada em qualquer área coberta por vegetação de tamanho moderado, e de qualquer densidade. O efeito faz com que as folhas das plantas fiquem afiadas, e que as raízes tornem-se pontiagudas. De fato, a cobertura vegetal do solo, embora pareça inalterada, passa a funcionar como se fosse composta por estrepe. Para cada 1 metro de movimentação pela área, a vítima sofre 2d4 pontos de dano. Um *teste de resistência* à magia é necessário para evitar que a movimentação caia em 1/3 (com um mínimo de movimentação 1 permitida). Esta penalidade dura 24 horas.

Sem o uso de magias de detecção, a área afetada (e o fato dela estar encantada) é absolutamente imperceptível, ao menos que uma vítima entre no local e sofra o dano (nesse caso, a criatura percebe que a área está sobre algum efeito mágico). Mesmo assim, a criatura ainda não será capaz de perceber a extensão da área afetada, a não ser com o uso de detecção mágica.

Os componentes materiais, além do símbolo sagrado (que não é consumido), são sete espinhos afiados ou sete galhos com pontas afiadas.

Brilho das Estrelas

(Evocação, Ilusão/Visão)

Esfera: Solar

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 turno/nível

Área de Efeito: 1 metro quadrado/nível

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 6

Resistência: Nenhuma

Essa magia faz com que uma determinada área fique iluminada, como se estivesse sob uma noite de céu estrelado. Este local, definido pela área de efeito, é afetado pela iluminação. O alcance visual é o mesmo de uma noite clara de lua cheia: movimento pode ser percebido a 100 metros, criaturas imóveis podem ser notadas a 50 metros, detalhes genéricos a 30 metros, e identificação total a 10 metros. Essa magia projeta sombras, e não afeta infravisão. A área de efeito realmente aparenta ser um céu estrelado, mas se a ilusão for desacreditada, as estrelas revelam-se como pequenas luzes suspensas no ar. Essa magia não funciona embaixo da água.

O componente da magia é composto de plantas como a açucena, e várias frutinhas rasteiras.

Apêndice 4

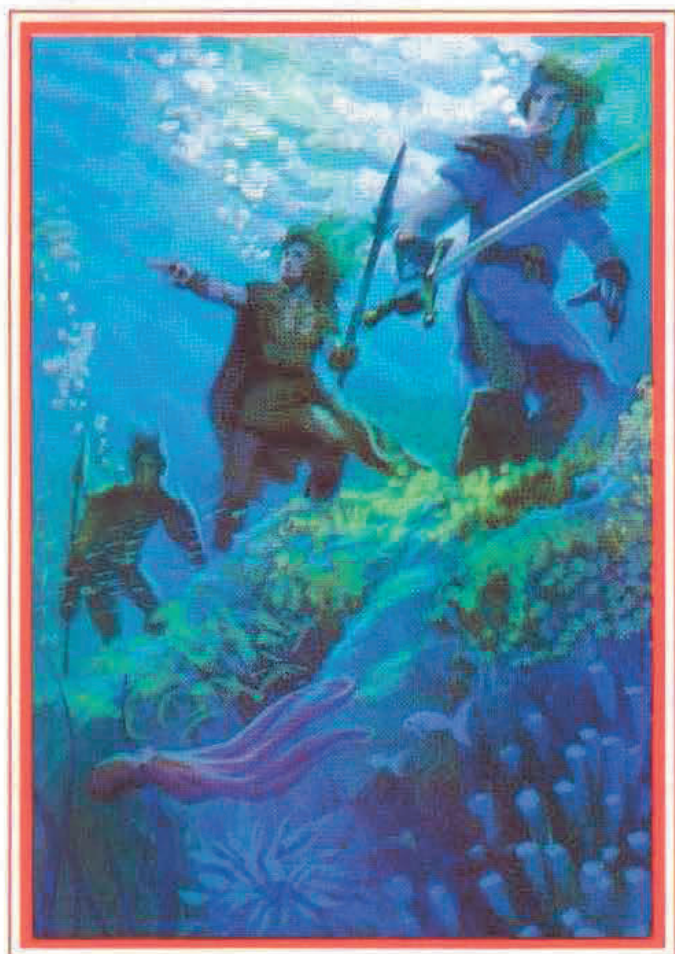
Moldar Rochas (Alteração)

Esfera: Elemental (Terra)
Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Cubo de 1 metro de lado +
1 cubo de 30 centímetros de lado/nível.

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Nenhuma

Ao usar essa magia, o clérigo pode alterar a forma de uma pedra de acordo com sua vontade (pode criar armas de pedra, portas, ídolos, estátuas, barreiras, etc.). Do mesmo modo, pode remodelar portas de pedra e outros tipos de barreira, desde que o volume afetado esteja dentro dos limites da área de efeito. A definição visual desta magia não é muito boa (ou seja, nada de inscrições, arabescos e desenhos complicados). Se a forma criada tiver partes móveis, há uma chance de 30% de que elas não funcionem.

O componente material é argila, que deve ser moldada na forma desejada. Quando esta argila é encostada na pedra a ser modelada, a magia se completa.



Convocar Insetos (Conjuração/Convocação)

Esfera: Animal
Alcance: 30 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Nenhuma

Essa magia atrai insetos normais para atacar os inimigos do clérigo. Uma nuvem voadora composta por abelhas, vespas e moscas varejeiras, aparece na maioria das vezes (70%); caso contrário, um tapete de insetos rastejantes (formigas de todos os tipos, besouros - 30% restante), aparecerão quando a magia é lançada. Os insetos unem-se no ponto determinado pelo clérigo, e atacam a criatura que ele apontar. A vítima sofre apenas 2 pontos de dano, caso limite suas ações à tentativa de afastar-se dos insetos enquanto durar a magia. Se ela não fizer isso, o dano será de 4 pontos por rodada, e se decidir ignorar os insetos, a criatura sofre uma penalidade de 2 pontos para suas jogadas de ataque e Categoria de Armadura (ou seja, subtrai 2 do resultado do dado de ataque, e soma 2 à CA). Se a criatura atacada tentar usar magia, a iniciativa do dano dos insetos deve ser determinada, para definir se a vítima conseguirá executar o efeito. Se o dano ocorrer antes da vítima lançar a magia, a concentração se perde e o efeito é arruinado.

Se a vítima entrar em uma nuvem de fumaça densa, ou numa área em chamas, os insetos são dispersados e a magia acaba. Além de fumaça e de chamas, a vítima talvez consiga fugir da nuvem correndo, ou mergulhando em água volumosa. Neste caso, assim como em qualquer outro momento durante a duração desta magia, o clérigo pode redirecionar a nuvem de insetos, designando um novo alvo, embora leve pelo menos uma rodada para que as pequenas criaturas se reordenem e invistam contra a nova vítima. Insetos rastejantes movimentam-se à velocidade de 1 metro por rodada, enquanto que os voadores vão a 6 metros por rodada. O criador da magia deve, durante todo o tempo de duração, manter sua concentração sobre os insetos. Se ele mover-se ou for perturbado, a magia se dissipará.

É possível, em ambientes subterrâneos com esta magia, chamar 1d4 formigas gigantes, mas a chance será de 30%, a menos que existam formigas gigantes nas proximidades imediatas. Esta magia não funciona embaixo da água.

Os componentes materiais, fora o símbolo sagrado (que não é consumido), são uma pétala de flor e um pouquinho de lama ou argila molhada.

Árvore (Alteração)

Esfera: Vegetal
Alcance: 0
Duração: 6 turnos + 1 turno/nível
Área de Efeito: O clérigo

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Utilizando essa magia, o clérigo assume a forma viva de uma pequena árvore ou arbusto, ou a forma morta de um grande tronco (em qualquer um dos casos, a forma assumida possui poucos galhos). Qualquer inspeção, por mais apurada que seja, jamais poderá revelar que a árvore, tronco, ou arbusto é, na verdade, uma pessoa; e testes normais dirão que realmente não passa de um pedaço de madeira, vivo ou morto, de acordo com a opção do clérigo. O executor da magia, no entanto, permanece capaz de observar tudo o que acontece ao seu

Magias Divinas

redor. A CA e os pontos de vida da planta são os mesmos do clérigo, que pode voltar à forma normal assim que quiser. Todas as roupas e equipamentos carregados pelo clérigo mudam de forma com ele. O componente material é um pequeno galho de árvore e o símbolo sagrado do clérigo. O símbolo não é consumido pela magia.

Respirar na Água

(Alteração)
Reversível

Esfera: Elemental (Água, Ar)
Alcance: Toque
Duração: 1 hora/nível
Área de Efeito: Criatura tocado

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

A criatura afetada por essa magia ganha o poder de respirar na água durante toda a duração da magia. O clérigo pode dividir o efeito entre várias pessoas, embora isso também divida a duração, ou seja, um clérigo de 8º nível pode conferir este poder para uma pessoa durante 8 horas, duas pessoas por 4 horas, oito pessoas por 1 hora, etc., até um mínimo de 30 minutos.

A magia reversa, *Respirar Ar*, permite que criaturas que respirem na água passem a respirar ar. Observe que nenhuma das versões impede que a criatura afetada respire em seu ambiente natural (ou seja, ela adiciona um poder, não substituindo o anterior).

Andar Sobre as Águas

(Alteração)

Esfera: Elemental (Água)
Alcance: Toque
Duração: 1 turno + 1 turno/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Usando essa magia, o clérigo é capaz de conferir a uma ou mais criaturas o dom de mover-se sobre líquido (areia movediça, neve, água, óleo, etc.) como se fosse solo firme. Os pés da criatura afetada, na realidade, não tocam a superfície do líquido, embora depressões ovais de tamanho (e profundidade não superior a 5 centímetros) adequado formam-se sobre neve ou lama. A movimentação mantém-se estável. Se este efeito é executado embaixo da água, a criatura afetada projeta-se em direção à superfície, onde começa a boiar.

Para cada nível do clérigo acima do 5º, uma pessoa extra pode ser afetada.

Esta magia requer, além do símbolo sagrado (que não é consumido), um pedaço de cortiça.

Magias Divinas do 4º Círculo

Abjurar (Abjuração)

Esfera: Convocação
Alcance: 10 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Especial

Essa magia pode mandar uma criatura extraplanar de volta para seu plano de origem, desde que o receptor tenha um status inferior ao de semideus. Se a criatura tiver um nome específico (pessoal), este será utilizado para que a magia possa afetá-la. Qualquer proteção contra magia possuída pelo receptor deve ser vencida, ou o efeito não ocorrerá. *Abjurar* tem uma chance básica de funcionar na proporção de 50% (11 ou mais em 1d20). A chance é ajustada pela diferença entre o nível do clérigo e o nível (ou DV, se for o caso) da criatura a ser afetada. Se o clérigo tiver um nível maior que o da criatura, a diferença é subtraída do número que precisa, obtido no dado; caso contrário, essa diferença é somada ao número. Se a magia tem sucesso, a criatura é imediatamente arremessada de volta ao seu plano de origem, devendo sobreviver a um teste de colapso (para seres que não possuem o atributo Constituição, a chance é de 70% + 2%/DV ou nível). Caso a magia falhe, o clérigo deve ganhar mais um nível antes de tentar novamente expulsar aquela criatura.

Os componentes são o símbolo sagrado do clérigo (que não é consumido), água benta e algo que seja repugnante para o receptor.

Convocar Animais I (Conjuração/Convocação)

Esfera: Animal, Convocação
Alcance: 1,5 quilômetro de raio
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Ao usar essa magia, o clérigo pode convocar até oito animais de, no máximo, 4 DV. Quando o efeito é executado, somente os animais que estejam no seu alcance podem responder à convocação. O clérigo pode escolher 3 espécies animais — ou seja, pode chamar falcões, que não aparecem, cães selvagens, que também estão fora de alcance e, numa última tentativa, por cavalos selvagens. O Mestre define a chance de existir algum representante da espécie convocada dentro do alcance.

O animal convocado auxiliará o clérigo da melhor maneira possível, permanecendo com este até o final de um combate, o fim de uma missão imposta pelo clérigo, seu amo estar seguro ou ser liberado da convocação. Apenas animais normais — ou versões gigantes de seres normais — podem ser convocados. Monstros ou animais fantásticos não podem ser chamados pela magia (nada de quimeras, dragões, górgonas, etc.).

Apêndice 4

Convocar Criaturas da Floresta (Conjuração/Convocação)

Esfera: Conjuração
Alcance: 100 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: Especial
Resistência: Anula

Ao utilizar essa magia, o clérigo torna-se capaz de convocar alguns seres silvestres. Este efeito pode ser utilizado em locais que não sejam florestas, embora seja necessário que o local esteja ao ar livre (nada de subterrâneos, ou interiores de construções). O clérigo inicia o ritual (gesticulando e recitando da forma correta) e assim permanece, ininterruptamente, até que a convocação seja atendida, ou que dois turnos passem. Apenas uma espécie de seres, dentre os da lista abaixo, pode ser chamada pela magia, e só podem responder à convocação se estiverem no alcance do efeito, quando este é executado (isso deve ser determinado pelo Mestre).

O clérigo pode chamar 3 vezes, especificando qual ser está sendo convocado. Quando um destes seres responde, outro tipo não poderá ser convocado sem um novo ritual.

As criaturas convocadas têm direito a um *teste de resistência* à magia (com uma penalidade de 4) para evitar o chamado. Uma vez convocado, com sucesso, o ser afetado reagirá favoravelmente ao clérigo, fornecendo-lhe toda a ajuda que puder. Se a *tendência* do autor da convocação, ou de um de seus companheiros, for de inclinação maligna, a criatura terá direito a um segundo *teste de resistência* (com bônus de 4), assim que chegar a 10 metros do clérigo maléfico. Se obtiver sucesso, ela imediatamente tentará fugir. De qualquer forma, o ser convocado só entrará em combate para defender o clérigo depois de um *teste de lealdade*, baseado no Carisma do responsável, e modificado pelas circunstâncias do encontro.

Este efeito funciona apenas em seres silvestres de inclinação benevolente ou neutra, de acordo com o Mestre, que pode aumentar a lista de criaturas como desejar.

Se o clérigo conhece pessoalmente um ser silvestre, e sabe seu nome, o alcance da magia é dobrado se ela for usada para chamá-lo. Neste caso, a magia chamará apenas a criatura.

Se o Mestre determinar que um *teste de percentagem* é necessário para a finalização da magia, druidas e clérigos da natureza recebem um bônus de 1% por nível.

Os componentes materiais desta magia são uma pinha e vários mo-rangos abençoados.

Tipo da Criatura Convocada	Leve	Tipo de Vegetação Moderada/Floresta	Selva Densa/Mata Virgem
2d8 brownies	30%	20%	10%
1d4 centauros	5%	30%	5%
1d4 driades	1%	25%	15%
1d8 pixies	10%	20%	10%
1d4 sátiros	1%	30%	10%
1d6 sprites	0%	5%	25%
1 ente	-	5%	25%
1 unicórnio	-	15%	20%

Manto de Bravura (Conjuração/Convocação) Reversível

Esfera: Feitiço
Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Anula

Essa magia pode ser usada em qualquer um que o permita. A pessoa protegida recebe um bônus em seus *testes de resistência* contra medo, qualquer que seja sua fonte (mas não contra a habilidade divina chamada *assombro*, que alguns deuses inspiram em quem os vê). Quando usada, a magia pode afetar, de acordo com a vontade do clérigo, de uma a quatro criaturas. O bônus fornecido à *resistência* varia de acordo com o número de seres afetados, sendo igual a 4 para uma criatura, 3 para duas, 2 para três e, finalmente, 1 para quatro. Este efeito fornece proteção para apenas um *teste de resistência*, deixando de surtir efeito quando este é realizado (com sucesso ou não). Se nenhum *teste de resistência* for necessário durante as oito horas seguintes à criação da magia, esta automaticamente se desfaz.

A magia reversa, *Manto do Medo*, fornece a uma única criatura o dom de gerar uma aura de pavor, à sua vontade, de 1,5 metro de raio. Todos os seres dentro dessa aura devem imediatamente fazer um *teste de resistência* à magia ou fugir correndo, devido a um enorme pânico, por 2d8 rodadas. Criaturas afetadas podem, se o Mestre quiser, derrubar parte de seus pertences enquanto correm.

O componente material é uma pena de águia ou falcão. O material para a magia reversa é uma pena da cauda de abutre, ou de galinha.

Controlar Temperatura, 3 m (Alteração)

Esfera: Clima
Alcance: 0
Duração: 4 turnos + 1 turno/nível
Área de Efeito: 3 metros de raio

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é executada, a temperatura ao redor do clérigo pode ser alterada, para mais ou menos, em 5°C nível de experiência. Assim, o efeito pode garantir conforto e bem-estar nas mais adversas temperaturas. O clérigo poderia ficar em mangas de camisa durante uma nevasca (para ele, estaria apenas chovendo) ou obter gelo durante uma exasperante onda de calor.

Esta fórmula também oferece proteção contra ataques (normais ou mágicos) que utilizem temperaturas extremas. Se a temperatura produzida pelo ataque estiver acima das capacidades da magia (como exemplo disso temos uma devastadora *Bola de Fogo*, ou o hálito gelado de um Dragão Branco) o efeito reduz o dano causado em 5 pontos para



Magias Divinas

cada nível do clérigo. Os testes de resistência normais ainda são permitidos, e essa redução aplica-se ao dano sofrido após o teste de resistência (tenha este obtido sucesso ou não). Uma vez afetada por um ataque térmico desta magnitude, a magia imediatamente deixa de funcionar. O componente material é um pouco da casca de uma árvore resistente (para abaixar a temperatura) ou folhas de amoreira (para aumentar a temperatura).

Curar Ferimentos Graves

(Necromancia)
Reversível

Esfera: Cura	Componentes: V, G
Alcance: Toque	Tempo de Execução: 7
Duração: Permanente	Resistência: Nenhuma
Área de Efeito: Criatura tocada	

Essa magia é uma versão mais potente de *Curar Ferimentos Leves*. Ao tocar outra criatura, o clérigo restaura 2d8 + 1 pontos de vida. Esta cura não afeta criaturas incorpóreas, mortas ou seres extraplanares. A magia reversa, *Provocar Ferimentos Graves*, age da mesma forma, mas ao invés de restaurar ela causa 2d8 + 1 pontos de dano na criatura tocada (para tocar uma criatura com o intuito de feri-la, normalmente é preciso uma jogada de ataque).

Detectar Mentiras

(Adivinhação)
Reversível

Esfera: Adivinhação	Componentes: V, G, M
Alcance: 30 metros	Tempo de Execução: 7
Duração: 1 rodada/nível	Resistência: Anula
Área de Efeito: 1 criatura	

O clérigo que usa esta magia torna-se imediatamente capaz de determinar se o receptor está mentindo deliberadamente. O efeito não revela a verdade, não aponta erros de compreensão por parte da pessoa afetada e nem acusa evasões. A criatura inquirida recebe um teste de resistência à magia ajustado (negativamente) pela Sabedoria do clérigo. Desse modo, um clérigo com 18 de Sabedoria impõe uma penalidade de 4 ao teste do receptor.

A versão reversa impede que mentiras ditas pelo receptor sejam descobertas por meios místicos, num período de 24 horas.

O componente para a versão normal do efeito é pó de ouro no valor de 1 po. Para a magia reversa, é preciso pó de latão.

Adivinhação

(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação	Componentes: V, G, M
Alcance: 0	Tempo de Execução: 1 turno
Duração: Especial	Resistência: Nenhuma
Área de Efeito: Especial	

O clérigo, quando usa este efeito, entra em sintonia com seu deus, podendo receber conselhos sobre um objetivo específico, um evento a ocorrer ou uma atividade a ser realizada em, no máximo, uma semana. O conselho pode vir na forma de uma frase, uma rima enigmática ou sinal específico (rios correndo ao contrário, eclipses, sonhos, enfim,

visões simbólicas da decisão divina). Diferente de *Augúrio*, esta fornece um conselho de forma específica. Se, por exemplo, a questão levantada for "teremos sucesso em nossa empreitada no terceiro andar da masmorra?", o Mestre, sabendo que lá existe um troll guardando um tesouro de 10.000 peças de ouro, além de um escudo mágico (e acreditando que os personagens podem derrotar o monstro), responderá (pela divindade) assim: "preparem o óleo, pois as chamas irão abrir seu caminho para a riqueza.". O Mestre sempre controla a informação, e decide se usos adicionais desta magia trarão novas informações. Note que a informação fornecida é apenas verdadeira se as condições não se alterarem. Se, por exemplo, os personagens demorarem muito para alcançar o local onde estava o monstro, o troll poderá ter partido, e levado o tesouro com ele.

A chance básica desta magia funcionar corretamente é de 60%, com um bônus de 1% por nível de experiência do clérigo. O Mestre pode modificar esta chance de acordo com as circunstâncias (se, por exemplo, existirem proteções mágicas contra este efeito). Se a jogada percentual falha, o clérigo sabe que a magia não funcionou, a menos que efeitos que forneçam informações falsas estejam agindo. Neste caso, ele poderá acreditar na mentira, atribuindo-a à divindade.

O material de que o clérigo precisa para utilizar esta magia é incenso, seu símbolo sagrado (que não é consumido) e uma oferenda, de valor proporcional ao da informação desejada.

Movimentação Livre

(Abjuração, Encantamentos)

Esfera: Feitiço	Componentes: V, G, M
Alcance: Toque	Tempo de Execução: 7
Duração: 1 turno/nível	Resistência: Nenhuma
Área de Efeito: Criatura tocada	

Essa magia permite que a criatura afetada mova-se e ataque normalmente por toda a duração do efeito, mesmo que sofra a influência de magias que impediriam a movimentação (como os efeitos arcanos *Lentidão* e *Teia*), ou embaixo da água. Ela também previne e desfaz efeitos mágicos de imobilização. Embaixo d'água, a criatura afetada mantém sua movimentação normal, e em combate causa o dano usual, desde que a arma utilizada não seja de arremesso. Esta magia não fornece ao seu receptor a capacidade de respirar embaixo da água, sendo necessário o uso de outro efeito para esse fim.

O componente material, que deve ser atado ao braço (ou a outro membro) do receptor é uma faixa de couro (que se desintegra ao final do efeito).

Inseto Gigante

(Alteração)
Reversível

Esfera: Animal	Componentes: V, G, M
Alcance: 20 metros	Tempo de Execução: 7
Duração: Especial	Resistência: Nenhuma
Área de Efeito: 1 a 6 insetos	

Usando essa magia, o clérigo pode aumentar o tamanho de um ou mais insetos (transformando-os em criaturas que lembram as formas gigantes encontradas no *Livro dos Monstros*). Apenas um tipo de inseto pode ser afetado por um único uso desta magia (a mesma execução não pode agigantar simultaneamente uma mosca e uma formiga), e todos os insetos crescerão para o mesmo tamanho. O número de insetos

Apêndice 4

que podem ser afetados, e o tamanho máximo que podem alcançar, depende do nível de experiência do clérigo.

Nível do Sacerdote	DV do Inseto Gigante	Número Máximo de DVs
7 a 9	3	9
10 a 12	4	12
13 em diante	6	15

Um clérigo de 8º nível pode aumentar três insetos até 3 DV, ou quatro insetos até 2 DV ou nove insetos até 1 DV. Insetos voadores de 3 DV ou mais podem carregar um ser humano normal (assuma que cada DV pode carregar 40 quilos).

Se o clérigo for interrompido enquanto estiver executando esta magia, ou se os insetos estão sob algum outro efeito mágico (incluindo outros usos deste efeito), as criaturas morrem, arruinando a magia. O Mestre determina quando isto ocorre, assim como determinará quantos insetos "normais" estão disponíveis na área.

Se o inseto gigante criado por esta magia, for semelhante a algum monstro presente no *Livro dos Monstros*, use a descrição desse. De outra forma, e se o Mestre não quiser criar uma ficha específica para o inseto, as características da criatura serão: CA entre 8 e 4, 1 ataque por rodada, com dano de 1d4 por DV.

Esta magia funciona apenas em insetos. Aracnídeos, crustáceos ou outros tipos de animais pequenos não são afetados. Qualquer inseto ampliado por esta magia evitará ferir o clérigo, e o controle do clérigo sobre a criatura limita-se a comandos simples (ataque, defesa, vigie, etc.). Ordens complexas (atacar apenas determinado tipo de criatura, esperar alguma coisa ocorrer para agir, impedir a entrada de certas pessoas, etc.) não serão compreendidas pelo intelecto limitado do artrópode. Se não receber qualquer ordem, a criatura atacará o que quer que esteja perto dela.

O inverso desta magia reduz um inseto gigante até o tamanho de um inseto normal (do mesmo tipo). O número de DVs afetados pelo clérigo é subtraído do DV da criatura, e qualquer inseto reduzido a DV 0 foi encolhido para tamanho normal. Em momento algum um inseto sofre encolhimento parcial: ou é encolhido totalmente ou não é afetado pela magia. Este efeito não atinge formas insetóides sapientes.

Em ambas as versões, o material que o clérigo deve utilizar é o símbolo sagrado (que não é consumido pela magia).

Floresta Ilusória

(Ilusão/Visão)
Reversível

Esfera: Vegetal
Alcance: 80 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: Quadrado de 12 metros de lado/nível

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma.

Quando essa magia é executada, uma floresta ilusória surge, aparecendo ser perfeitamente normal e real. Sacerdotes ligados à natureza, assim como seres silvestres (sátiros, pixies, unicórnios, etc.) reconhecem imediatamente essa floresta como uma ilusão. Todas as outras criaturas, porém, acreditam em sua existência, e têm sua movimentação afetada como se estivessem em meio à mata cerrada. Tocar a ilusão não denuncia o efeito, nem sua natureza ilusória: toda e qualquer ação reafirma a magia. A floresta ilusória permanece até ser afetada pela magia reversa ou por *Dissipar Magia*. A área de efeito tem forma retangular ou quadrada, com um lado mínimo de 20 metros. A floresta

pode, se seu criador assim o desejar, possuir uma área menor que a área máxima. Um de seus limites poderá estar a até 80 metros do clérigo.

Imobilizar Plantas (Encantamento/Feitiço)

Esfera: Vegetal
Alcance: 80 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 7
Resistência: Anula

Essa magia afeta matéria vegetal da seguinte forma: 1) vegetação móvel pára de se mover; 2) as plantas não conseguem mais segurar ou enrolar-se em itens ou criaturas, e deixam de crescer e 3) os vegetais param de emitir qualquer som que não seja causado pelo vento. Este efeito se aplica a qualquer tipo de vegetal, incluindo parasitários e fungos, assim como aqueles animados ou alterados por magia. Monstros como muco-verde, homem-vegetal, guardião e entes também são afetados. Esta magia afeta 1d4 plantas em uma área de 20 metros x 20 metros (ou toda vegetação rasteira comum numa área formada por um quadrado de 4 a 16 metros de lado). Se apenas uma planta (ou um quadrado de 4 metros de lado) for visada, o teste de resistência à magia é feito com uma penalidade de 4; se duas plantas forem o alvo (8 metros de lado) essa penalidade baixa para 2; para três plantas (12 metros) a penalidade é de 1, e para quatro plantas (16 metros de lado) não há modificadores.

Transferência de Poder Divino (Encantamentos)

Esfera: Feitiço
Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Pessoa tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Usando a Transferência do Poder Divino, o clérigo pode transferir algumas das magias memorizadas que possui, para outras pessoas. Apenas seres incapazes de usar magia (incluindo rangers de nível inferior ao 8º e paladinos de até 9º nível) podem ser beneficiados por este efeito, desde que possuam uma Sabedoria de, no mínimo, 9. Além das limitações anteriores, monstros sem Inteligência e seres com menos de 1 DV completo não podem ser afetados. Apenas magias divinas de teor informativo, natureza defensiva ou a *Curar Ferimentos Leves* podem ser transferidas. A inclusão de qualquer magia que não fuja a estes critérios neutraliza todo o processo, incluindo a transferência de magias permitidas. Personagens de alto nível podem ser beneficiados pela transferência de mais de um efeito:

Nível do Receptor

1
3
5 em diante

Magias Fornecidas

1 magia do 1º círculo
2 magias do 1º círculo
2 magias do 1º círculo e 1 magia de 2º círculo

As características variáveis (alcance, duração, etc.) da magia fornecida, funcionam de acordo com as características do clérigo que as cedeu. O clérigo que transferir suas magias fica temporariamente impedido de utilizar o mesmo número de efeitos (e dos mesmos círculos) que aquele cedido, ou seja, ele deixa de memorizar tantas magias quantas as transferidas, e nos mesmos círculos em que ocorreram as transferên-

Magias Divinas

cias (um clérigo que ceda uma de suas magias de 1º círculo tem reduzida em 1 a sua capacidade de decorar magias deste círculo). Essa redução permanece até que o receptor do efeito cedido o utilize, ou até que esse mesmo receptor venha a falecer (qualquer que seja a razão).

Para estas transferências, além de seu símbolo sagrado e dos componentes materiais (se necessário) das magias a serem cedidas, o clérigo precisa de um item que represente a profissão do receptor (no caso de um ladrão, uma de suas ferramentas para abrir fechaduras, por exemplo). Esse item, assim como os componentes materiais dos efeitos cedidos, é consumido pela magia.

Tornar Raso

(Alteração)
Reversível

Esfera: Elemental (Água)
Alcance: 120 metros
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Essa magia faz com que a água (ou outro líquido similar) baixe até uma profundidade de 3 centímetros. A profundidade máxima que pode ser afetada pelo clérigo equivale a 50 centímetros por nível de experiência. A água é nivelada numa área igual à de um quadrado de 3 metros de lado, por nível. Se a massa de água a ser afetada é muito larga e profunda, a magia produz um redemoinho, que pode sugar navios, colocando-os em grande perigo e impedindo-os de afastar-se por meios normais, enquanto o efeito durar. Se lançada sobre elementais da Água ou outros monstros de natureza líquida, esta magia age como *Lentidão*, reduzindo a movimentação e o número de ataques da criatura à metade.

O reverso (*Tornar Profundo*), além de cancelar *Tornar Raso*, faz com que água e outros líquidos retornem ao máximo do seu nível natural — maré alta, estação das cheias, etc. Este efeito reverso pode desencalhar navios, ou até mesmo criar uma torrente capaz de arrancar pontes, se o Mestre permitir.

O componente material é uma pitada de poeira. Além disso, o símbolo sagrado também é necessário, embora não seja consumido como a poeira.

Neutralizar Venenos

(Necromancia)
Reversível

Esfera: Cura
Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Criatura tocada ou 30 litros/2 níveis

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Essa magia neutraliza imediatamente qualquer tipo de veneno presente na área de efeito. Além do uso óbvio, que é curar (ou prevenir) envenenamentos, pode ser usada contra seres venenosos (ou contra armas ou objetos envenenados), destruindo permanentemente o veneno presente. Neste caso, uma jogada de ataque é necessária para determinar se o clérigo conseguiu tocar seu oponente. A magia afeta apenas o veneno presente no momento do toque: veneno que seja reinserido (ou regenerado, no caso de seres venenosos) nada sofre. A magia reversa, *Envenenar*, também requer uma jogada de ataque, e a vítima tem direito a um teste de resistência contra veneno. Caso o teste

fracasse, a vítima fica incapacitada e morre em um turno, a menos que a substância seja neutralizada (ou retardada) magicamente.

Esconderijo Vegetal

(Alteração)

Esfera: Vegetal
Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria um portal através de árvores ou outras formações vegetais, mesmo nas de origem mágica. Essa porta está aberta para o executor do efeito, clérigos de maior nível e para dríades; outros seres devem, antes, conhecer a localização da abertura. A passagem permite que criaturas ocultem-se dentro de árvores até o final da duração. O espaço disponível para o esconderijo é limitado pelo tamanho da árvore. Se a planta é cortada ou queimada, as pessoas em seu interior devem sair antes da queda, ou da carbonização total, para não morrerem. O caminho formado através da árvore tem 1 metro de largura, 3 metros de altura e 4 metros/ nível de profundidade. O tempo de duração é um turno/nível de experiência. Se a árvore receptora for um freixo, o efeito dura três vezes mais. Se a magia for usada em um carvalho, o tempo da duração é nove vezes maior. Este efeito não atinge monstros vegetais.

O componente material, além do símbolo sagrado (que não é consumido), é um pedaço de giz.

Criar Fogo

(Alteração)
Reversível

Esfera: Elemental (Fogo)
Alcance: 40 metros
Duração: 1 rodada
Área de Efeito: Quadrado de 4 metros de lado

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

O clérigo, ao usar essa magia, cria fogo comum (não mágico) numa área de até 16 metros quadrados. Apesar das chamas durarem apenas uma rodada, elas podem incendiar materiais inflamáveis, e causam dano de 1d4 pontos + 1 ponto/nível em criaturas na área afetada. A magia reversa, *Extinguir Fogo*, apaga todo fogo normal (carvão, óleo, cera, etc.) na área de efeito.

O componente material para ambas as versões é uma pasta de enxofre e cera, moldada na forma de uma bola, que deve ser arremessada no alvo da magia.

Proteção ao Mal, 3 m

(Abjuração)
Reversível

Esfera: Proteção
Alcance: Toque
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: 3 metros de raio

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Essa magia, para todos os efeitos, é idêntica à *Proteção ao Mal*, exceto no que diz respeito à área de efeito e à duração, que são maiores. O efeito é centrado em uma criatura, e move-se com ela. Se qualquer um

Apêndice 4

dos personagens protegidos atacar um monstro encantado/convocado, a proteção contra esse tipo de criatura deixa de existir. Um ser grande demais para caber na área de efeito (um Titã, por exemplo) permanece parcialmente exposto, a menos que ele próprio seja o receptor do efeito. Nesse caso, a magia atua como uma *Proteção ao Mal* comum, e apenas para essa criatura.

Proteção à Eletricidade (Abjuração)

Esfera: Proteção, Clima
Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Os efeitos dessa magia variam de acordo com a criatura afetada: se o próprio executor da fórmula ou outra pessoa. Se for lançado sobre o clérigo que o executou, o efeito confere total invulnerabilidade contra fenômenos elétricos (e a ataques e magias baseados em eletricidade). Isso dura até que a magia absorva 10 pontos de dano por nível de experiência do clérigo, quando então se desfaz. Se for utilizado sobre outra criatura, o efeito fornece um bônus de +4 para *teste de resistência* contra ataques elétricos, e reduz o dano destes ataques pela metade. Em ambos os casos, a magia não permanece por mais que 1 turno por nível de experiência do clérigo. O componente material, que não é consumido, é o símbolo sagrado do clérigo.

Poça Reflexiva (Adivinhação)

Esfera: Adivinhação
Alcance: 10 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2 horas
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao clérigo alterar uma massa de água normal (localizada em terreno natural, não moldado pelo homem), e fazê-la atuar como um dispositivo de espionagem. A piscina natural não pode possuir diâmetro superior a 1 metro por nível de experiência do clérigo. O efeito simula as propriedades de itens como a *bola de cristal*, e estende-se apenas aos planos de existência adjacentes ou coexistentes ao plano Material Primário. Informações sobre espionagem, detecção de espionagem e penalidades para sondar outros planos podem ser encontradas no *Livro do Mestre* (onde também encontra-se a descrição do item *bola de cristal*).

As seguintes magias podem ser canalizadas através deste efeito, com uma chance de 5%/nível de funcionarem corretamente: *Detectar Magia*, *Detectar Armadilhas* e *Detectar Venenos*. Cada tentativa dessas exige uma rodada de concentração, e pode ou não funcionar. *Infravisão* opera normalmente através desta magia.

A imagem criada, na maioria das vezes, não possui definição suficiente para a leitura de escrita de qualquer tipo (livros, documentos, pergaminhos mágicos, etc.).

O componente material são três medidas de óleo refinado (que deve ser extraído de amêndoas, nozes ou similares), derramadas na água a ser encantada. Cada medida deve ter cerca de 30 gramas.

Se o Mestre desejar, a utilização desta magia pode ser limitada a apenas uma vez por dia.

Repelir Insetos (Abjuração, Alteração)

Esfera: Animal, Proteção
Alcance: 0
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: 3 metros de raio

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o clérigo cria uma barreira invisível que afeta todos os tipos de insetos, bloqueando-as automaticamente. Insetos gigantes com DV inferior a 1/3 do nível do clérigo também são repelidos. Insetos gigantes com DV superior a 1/3 podem tentar forçar a barreira se forem agressivos, mas devem obter sucesso em um *teste de resistência* à magia para evitar 1d6 de dano. Este efeito atinge apenas insetos — aracnídeos, miriápodes e criaturas similares não são repelidos.

O componente material deve ser um dos seguintes: vários cravos-de-defunto amassados; sete folhas de agulheiro esmagadas; um pouco de resina de cânfora, e um alho-poró amassado completamente.

Falar com Plantas (Alteração)

Esfera: Vegetal
Alcance: 0
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 10 metros de raio

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

O clérigo, pelo uso dessa magia, torna-se capaz de estabelecer uma comunicação rudimentar com todas as formas de vida vegetal (incluindo fungos, limos e monstros). Além disso, ele também passa a exercer um controle mental limitado sobre plantas normais. Assim, o clérigo pode fazer perguntas aos vegetais, e comandá-los, desde que alguns limites sejam respeitados. Nenhuma planta pode fazer algo que lhe seja fisicamente impossível: assim, um druida poderia ordenar que uma planta segurasse e imobilizasse uma pessoa (como em *Construção*), ou exigir a libertação de uma pessoa aprisionada pelo vegetal, mas não poderia exigir que uma árvore retirasse suas raízes do solo para sair andando. Toda a vegetação na área de efeito é afetada. Para que esta magia seja lançada, os seguintes componentes materiais são necessários: uma gota de água, um pouco de estrume e uma fonte de fogo pequena (uma chama basta).

Imunidade à Magia (Abjuração)

Esfera: Proteção
Alcance: Toque
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Nenhuma

Esse efeito pode fazer uma criatura imune a outra magia (no máximo de 4º círculo) ou a poderes inatos que gerem efeitos similares a magias, ou itens mágicos. Ele não protege contra Sopros-de-Dragão ou ataques visuais. Existem outras limitações: o clérigo (executor da fórmula) deve ter sofrido diretamente os efeitos da magia contra a qual quer imunidade; a criatura afetada não pode estar protegida magicamente (seja por outras magias, seja por itens mágicos); e apenas uma imunidade específica é concedida — sendo impossível proteger uma criatura

Magias Divinas

contra todas as magias de um grupo, de uma Escola de Magia ou de uma Esfera de Oração. Isso significa, por exemplo, que uma pessoa imunizada contra *Relâmpago* ainda é vulnerável ao *Toque Chocante*. O componente material é o mesmo da magia contra a qual se quer imunidade.

Bastões em Serpentes

(Alteração)
Reversível

Esfera: Vegetal

Alcance: 30 metros

Duração: 2 rodadas/nível

Área de Efeito: 1d4 bastões + 1 bastão/nível
em um cubo de 3 metros de lado

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 7

Resistência: Nenhuma

Usando essa magia, o clérigo pode transformar 1d4 bastões (ou objetos similares, de tamanho não superior ao de um cajado ou lança) - além de mais um bastão por nível - em cobras, que atacam ao comando do clérigo. Este efeito apenas os transforma, não cria-os. O objeto a ser convertido, se estiver nas mãos ou em contato com alguma outra criatura, tem direito a um teste de resistência contra transformação. Armas e objetos mágicos não podem ser afetados. O tipo de serpente que surge varia, embora, tipicamente, tais cobras possuam 2 DVs, CA 6, movimento 9, e tenham como forma de ataque uma mordida (1 ponto de dano + veneno, se este existir) ou um "abraço" de 1d4 + 1 pontos de dano por rodada. A chance da víbora ser venenosa é igual a

5% por nível de experiência.

O reverso transforma cobras em bastões pela duração do efeito, e pode reverter em madeira as cobras obtidas pela versão original (com o número exato de cobras revertidas sendo determinado pelo lance de 1d4, mais 1 por nível).

O componente material são lascas de madeira (geralmente casca de árvore) e escamas de cobra.

Idiomas

(Alteração)
Reversível

Esfera: Adivinhação

Alcance: 0

Duração: 1 turno

Área de Efeito: O clérigo

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 7

Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao clérigo falar e entender outros idiomas (uma linguagem extra para cada 3 níveis de experiência). O clérigo, no momento em que executa este efeito, determina quais línguas deseja conhecer, e torna-se capaz de, por toda a duração, entender esta língua e falá-la com absoluta fluência, sem sotaque algum.

A magia permite que o clérigo seja compreendido por todos os falantes da nova língua que consigam ouvi-lo (geralmente, num raio de 20 metros). Este efeito não torna o clérigo mais simpático aos falantes da língua adquirida.

O reverso cancela *Idiomas*, ou confunde toda a comunicação verbal na área de efeito.



Apêndice 4

Magias Divinas do 5º Círculo

Andar no Ar (Alteração)

Esfera: Elementar (Ar)
Alcance: Toque
Duração: 1 hora + 1 turno/nível
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 8
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite a uma criatura, independente do tamanho, mover-se pelo ar como estivesse em chão sólido. O movimento para o alto assemelha-se à escalada de uma colina. O ângulo máximo de subida é de 45, à metade da movimentação normal. Do mesmo modo, o ângulo máximo de descida é de 45 e a taxa normal de movimentação é permitida. Uma criatura em caminhada pelo ar está sempre com o controle de seus movimentos, salvo quando sopra o vento. Nesse caso, a criatura perde ou ganha 3 metros de movimentação para cada 15 quilômetros/hora de velocidade do vento. A criatura pode estar sujeita, pela vontade do Mestre, à penalidades adicionais, perda do controle e possíveis danos no caso de ventos especialmente fortes ou turbulentos. É possível lançar a magia quando se está sobre uma montaria treinada, que poderá, então, ser cavalgada pelo ar. Obviamente, uma montaria não acostumada a tais movimentos vai precisar de cuidados especiais e treinamento prolongado, cujos detalhes ficam a cargo do Mestre. Os componentes materiais são o símbolo sagrado do clérigo, e algumas folhas de cardo.

Ampliar Animais (Alteração) Reversível

Esfera: Animal
Alcance: 80 metros
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: Até 8 animais em um quadrado de 6 metros de lado

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 8
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o clérigo faz com que até oito animais, dentro de um quadrado com 6 metros de lado, dobrem de tamanho. Esse crescimento duplica os dados de vida (com a conseqüente melhora no potencial de ataque), os pontos de vida (com exceção dos pontos acrescentados ao dado de vida), e o dano em combate. A movimentação e a Categoria de Armadura não são afetadas. O efeito dura duas rodadas por nível do clérigo, e é particularmente útil em conjuração com *Encantar Pessoas* ou *Mamíferos*.

O reverso reduz o tamanho do animal pela metade e, na mesma proporção, diminui os dados de vida, os pontos de vida, o dano de ataque, etc.

Os componentes materiais são o símbolo sagrado do clérigo e alguns restos de comida.

Convocar Animais II (Conjuração/Convocação)

Esfera: Animal, Convocação
Alcance: 60 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 8
Resistência: Nenhuma

Por meio dessa magia, o clérigo convoca até seis animais com 8 dados de vida ou menos, ou 12 animais com 4 dados de vida ou menos, de qualquer espécie à sua escolha. Virão somente os animais que estiverem dentro do alcance do efeito no instante da formulação. O clérigo pode tentar convocar três diferentes tipos de animais, por três vezes — suponha que, primeiro, ele chame, cães selvagens. Depois, convoque falcões e, finalmente, tente reunir cavalos selvagens. O Mestre vai determinar a chance dos animais chamados estarem dentro do alcance da magia. Os animais ajudam o clérigo com qualquer dos meios de que dispõem, permanecendo até o fim de uma batalha, uma missão específica, até que o clérigo esteja a salvo ou mande-os embora, etc. Somente animais normais ou gigantes podem ser convocados por esta magia; excluindo-se animais fantásticos ou monstros, como quimeras, dragões, górgonas, manticores, etc.

Concha de Proteção a Vegetais (Abjuração)

Esfera: Vegetal, Proteção
Alcance: 0
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Hemisfério de 5 metros de diâmetro

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 8
Resistência: Nenhuma

Essa magia produz uma barreira invisível e móvel, que afasta todas as criaturas ou objetos arremessados, feitos de matéria vegetal viva. Assim, o clérigo (e qualquer criatura dentro do escudo) está protegido de ataques de plantas, ou criaturas vegetais como homens-vegetais ou entes. Qualquer tentativa de forçar a barreira contra tais seres irá destruí-la imediatamente. O efeito dura por um turno para cada nível de experiência do clérigo.

Denitência (Abjuração)

Esfera: Todas
Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 pessoa

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Essa magia é usada pelo clérigo para remover a culpa de atos involuntários, ou desconhecidos, praticados pela pessoa que é o objeto da expiação. O efeito também remove qualquer mudança de *tendência* induzida por magia. A pessoa interessada no perdão deve estar sinceramente arrependida, ou não ter tido controle sobre a própria vontade quando os pecados foram cometidos. O Mestre irá julgar esse efeito com atenção, observando exemplos anteriores de seu uso sobre a pessoa. Crimes deliberados e atos de natureza voluntária e conhecida não podem ser perdoados (veja *Missão*). Caso o clérigo recuse-se a receber a expiação, assume-se que seus delitos foram voluntários.

Magias Divinas

O clérigo necessita de seu símbolo sagrado, um colar de contas para oração, um moinho de orações ou um livro de rezas, e incenso.

Comunhão

(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: 0

Duração: Especial

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 turno

Resistência: Nenhuma

Pelo uso de *Comunhão*, o clérigo torna-se capaz de fazer contato com sua divindade — ou seus agentes — e pedir informações na forma de perguntas que podem ser respondidas por "sim" ou "não". O clérigo tem permissão para fazer uma dessas perguntas para cada nível de experiência. As respostas dadas são corretas dentro dos limites do conhecimento da entidade consultada ("Não sei" é uma resposta legítima, pois seres extraplanares poderosos não são necessariamente oniscientes). Opcionalmente, o Mestre pode dar uma resposta curta, de cinco palavras ou menos. A magia irá, na melhor das hipóteses, confirmar informações para auxiliar o processo de uma decisão do clérigo. As entidades consultadas irão estruturar suas respostas de modo a favorecer seus próprios propósitos. É provável que o Mestre limite o uso da *Comunhão* a uma aplicação por aventura, uma por semana, ou mesmo uma por mês, pois grandes divindades não gostam de interrupções frequentes. Do mesmo modo, se o clérigo discutir as respostas, ou for embora para fazer outra coisa, o efeito acabará imediatamente.

Os componentes materiais são o símbolo divino do clérigo, água benta (ou profana) e incenso. Se for necessária uma *Comunhão* muito potente, será oferecido um sacrifício proporcional à dificuldade, para obter-se a informação desejada. Se a oferta for insuficiente, só serão obtidas informações parciais, ou nenhuma.

Comunhão com a Natureza

(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: 0

Duração: Especial

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 turno

Resistência: Nenhuma

Essa magia torna o clérigo um só com a natureza da área, fortalecendo-o com conhecimentos sobre a região. Para cada nível de experiência, o clérigo pode "saber" um fato: como é o terreno, as plantas, os minerais, os cursos d'água, a população e seus costumes, os animais em geral, a presença de criaturas da floresta, enfim, tudo que esteja à sua volta. A presença de criaturas sobrenaturais poderosas também pode ser detectada, assim como o estado geral do cenário natural. A magia é mais eficaz em lugares abertos, operando em um raio de 800 metros para cada nível de experiência do clérigo. Em locais subterrâneos naturais, como cavernas e covas, o alcance limita-se a 10 metros por nível. Em construções (masmorras e cidades), a magia não funciona. O Mestre pode limitar a execução deste efeito a uma oportunidade por mês.

Controlar os Ventos

(Alteração)

Esfera: Clima

Alcance: 0

Duração: 1 turno/nível

Área de Efeito: 13 metros de raio/nível

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 8

Resistência: Nenhuma

Por meio dessa magia, o clérigo é capaz de alterar a força do vento na área de efeito. Para cada três níveis de experiência, poderá aumentar ou diminuir a intensidade do vento em um nível de força. As intensidades do vento são as seguintes:

Força do Vento	Quilômetros Por Hora
Brisa Suave	3-11
Brisa Moderada	12-29
Brisa Forte	30-50
Ventania	51-86
Tempestade	87-115
Furacão	116-280

Ventos de mais de 30 quilômetros por hora arrastam pequenas criaturas voadoras (do tamanho de uma águia ou menores), afetam severamente a precisão de objetos arremessados e dificultam a navegação. Ventos de mais de 51 quilômetros por hora arrastam pelos céus criaturas voadoras do tamanho de um homem ou menores, pelo céu, e causam pequenos danos em embarcações. Ventos de mais de 87 quilômetros por hora arrastam todas as criaturas voadoras, arrancam árvores de pequeno porte, derrubam estruturas de madeira, despedaçam telhados e colocam barcos em perigo. Ventos de mais de 116 quilômetros por hora já são furacões. Um "olho" de 15 metros de raio, no qual o vento é calmo, forma-se em torno do clérigo. Embora possa ser usada em espaços subterrâneos, se ela for executada em um local menor do que a área de efeito, o olho encolherá na mesma proporção da diferença entre o raio da área de efeito e o do espaço disponível (por exemplo, se a área de efeito tem 120 metros de raio e o espaço possui apenas 115 metros de raio, o olho encolherá em 5 metros, reduzindo-se a 10 metros de raio; uma área com menos de 105 metros de raio eliminaria o olho e deixaria o conjurador exposto aos efeitos do vento).

Uma vez executado o efeito, a intensidade do vento aumenta (ou diminui) a uma taxa de 5 quilômetros por hora para cada turno até que a velocidade máxima (ou mínima) seja alcançada. O clérigo, com uma rodada de completa concentração, pode estabilizar o vento em sua força atual, aumentá-la ou diminuí-la, embora a taxa de variação não possa ser alterada. O efeito dura por um turno para cada nível de experiência do clérigo. Quando expira, o vento recupera (ou perde) intensidade no mesmo ritmo, até atingir a força que possuía antes da magia ser executada. Outro clérigo pode usar um *Controlar os Ventos* para anular os efeitos de uma magia igual, dentro dos limites de sua própria capacidade.

Apêndice 4

Curar Ferimentos Críticos

(Necromancia)
Reversível

Esfera: Cura
Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 8
Resistência: Nenhuma

Curar Ferimentos Críticos é uma versão mais potente de *Curar Ferimentos Leves*. O clérigo coloca a mão sobre uma criatura e cicatriza 3d8 + 3 pontos de dano decorrentes de feridas ou outros estragos. O efeito não atua sobre criaturas sem forma corporal, de origem extraplanar ou mortos-vivos.

O reverso, *Provocar Ferimentos Críticos*, opera do mesmo modo que outras *Provocar Ferimentos*, requerendo uma jogada de ataque bem sucedida a fim de infligir 3d8 + 3 pontos de dano. Os danos causados são curados do mesmo modo que ferimentos normais.

Dissipar o Mal

(Abjuração)
Reversível

Esfera: Proteção, Convocação
Alcance: Toque
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 8
Resistência: Anula

Essa magia faz com que uma criatura de natureza maligna, uma criatura maligna de outro plano, ou um ser conjurado por personagens malignos, retorne ao seu próprio plano ou local de origem, assim que o clérigo consiga tocá-la com sucesso - o que requer uma jogada de ataque - em combate corpo a corpo (exemplos dessas criaturas são serviçais aéreos, efreeti, gênios, elementais e *Caçadores Invisíveis*). Um efeito maligno (como um *Feitiço* lançado por uma criatura má), que normalmente seria destruído por *Dissipar Magia*, pode ser automaticamente desfeito por *Dissipar o Mal*. Observe que esta magia dura no máximo uma rodada para cada nível de experiência do clérigo, ou até ser utilizada. Enquanto a magia está em efeito, todas as criaturas que poderiam ser afetadas por ela atacam com uma penalidade de -7 nas jogadas que envolvem o executor do efeito.

O reverso, *Dissipar o Bem*, funciona contra criaturas convocadas ou encantadas de inclinação benevolente, ou criaturas que tenham sido enviadas para ajudar a causa do bem.

Os componentes materiais são o objeto religioso do clérigo e água benta (ou profana).

Coluna de Chamas

(Evocação)

Esfera: Combate
Alcance: 60 metros
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Coluna com raio de 2 metros por 10 metros de altura

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 8
Resistência: ½

Quando essa magia é lançada, uma coluna vertical de fogo aparece no local determinado pelo clérigo. Qualquer criatura dentro da área de efeito deve passar por um teste de resistência à magia. Fracasso significa que a

vítima sofrerá 6d8 pontos de dano. Do contrário, o dano cai pela metade. O componente material é uma pitada de enxofre.

Praga de Insetos

(Conjuração, Convocação)

Esfera: Combate
Alcance: 120 metros
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: Nuvem com 60 metros de diâmetro x 20 metros de altura

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada pelo clérigo, uma horda de insetos rastejantes, saltadores e voadores aglomeram-se em uma nuvem densa (em ambientes normalmente livres de insetos a magia falha). Os insetos obscurecem a visão, limitando-a a 3 metros. Lançar magias dentro da nuvem é impossível. A despeito de sua CA, as criaturas na *Praga de Insetos* recebem um ponto de dano para cada rodada em que permanecerem dentro da horda, devido às mordidas e picadas que sofrerão. *Invisibilidade* não oferece proteção. Todas as vítimas com 2 ou menos dados de vida se moverão automaticamente na maior velocidade possível, em qualquer direção, até que estejam a mais de 240 metros dos insetos. Criaturas com menos de 5 dados de vida devem fazer um teste de moral; falha significa fuga, como descrito acima.

Fumaça densa afasta os insetos. Fogo também os espanta: uma parede de fogo em forma de anel mantém uma *Praga de Insetos* lançada posteriormente fora de seus limites, mas uma *Bola de Fogo* simplesmente afasta os insetos por uma rodada. Um simples archote é inofensivo contra a vasta horda de insetos. Relâmpagos, frio e gelo são igualmente ineficazes, enquanto um vento forte, que cubra toda a área da praga, pode dispersar os insetos e acabar com a magia, que dura duas rodadas para cada nível de experiência do clérigo, e depois disso os insetos são dispersadas.

Os insetos aglomeram-se em uma área em torno de um ponto de convocação determinado pelo conjurador, que pode estar a até 120 metros de distância. A *Praga de Insetos* não se espalha após o tempo de sua duração. Observe que o efeito pode ser confrontado por *Dissipar Magia*.

Os componentes materiais são cubos de açúcar, algumas amêndoas e um pouco de banha.

Fonte Mágica

(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação
Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 hora
Resistência: Nenhuma

A magia faz uma bacia de água benta servir como um dispositivo de observação. O efeito não opera a menos que o clérigo esteja em boas relações com a divindade. A bacia de água benta torna-se semelhante a uma *bola de cristal*. Para cada frasco de água benta que compuser o volume da bacia, o clérigo pode observar por uma rodada, até o máximo de uma hora. Assim, a duração de uma *Fonte Mágica* está diretamente relacionada ao tamanho do recipiente. O Mestre saberá as chances de um clérigo pressentir esse tipo de observação.

O símbolo sagrado do clérigo, a bacia e seus enfeites não são consumidos.

Magias Divinas

Raio de Luar

(Evocação, Alteração)

Esfera: Solar

Alcance: 60 metros + 10 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Área de Efeito: Círculo de 2 metros de raio (mais especial)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 7

Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o clérigo é capaz de fazer surgir um raio de luz pálido e suave, e iluminar uma área indicada. A luz é exatamente como o luar, e por isso todas as cores que não sejam variações do preto, branco e cinza ficam vagas. O clérigo pode facilmente mover o raio de luz para qualquer área que consiga ver e apontar. Isso torna essa magia numa maneira eficaz de se iluminar alguma coisa, um oponente, por exemplo. Embora o *Raio de Luar* não elimine todas as sombras, uma criatura focalizada pelo raio fica bem visível. O reflexo permite que essa magia seja vislumbrada a até 10 metros da área de efeito, mas não derrama luz suficiente para estragar uma surpresa. A luminosidade não afeta infravisão. Se desejar, o clérigo ainda pode diminuir a luz a uma intensidade próxima à escuridão. O raio luminoso tem todas as propriedades do luar verdadeiro e pode induzir à licantropia, a menos que seu Mestre determine o contrário.

Os componentes materiais são algumas sementes de menispermo e um pedaço de feldspato opalescente (pedra da lua).

Portal Vegetal

(Alteração)

Esfera: Vegetal

Alcance: Toque

Duração: Especial

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 8

Resistência: Nenhuma

Usando essa magia, o clérigo torna-se capaz de entrar em uma árvore e mover-se de seu interior para o interior de outras árvores do mesmo tipo, que estejam plantadas na direção da trajetória desejada, e dentro do alcance mostrado na tabela seguinte:

Tipo de Árvore	Alcance da Área de Efeito
Carvalho	600 metros
Freixo	540 metros
Teixo	480 metros
Olmo	420 metros
Tília	360 metros
Efêmeras	300 metros
Coníferas	240 metros
Outras	180 metros

A árvore ocupada e a que vai receber o clérigo devem ser do mesmo tipo, precisam estar vivas e possuir volume pelo menos igual ao do clérigo. Observe que se ele ocupar uma árvore, um freixo, por exemplo, e quiser ir para o norte o mais longe possível (540 metros), mas o único freixo apropriado dentro do alcance está no sul, o clérigo vai passar para a árvore no sul. O *Portal Vegetal* funciona de modo que o movimento use apenas uma rodada. O clérigo pode, se quiser, permanecer dentro da árvore por, no máximo, uma rodada por nível de experiência. Senão, pode passar adiante imediatamente. Não havendo uma árvore apropriada no alcance, o clérigo simplesmente permanece dentro dela, não move-se para outro lugar, e deve partir no número

devido de rodadas. Se a árvore ocupada for derrubada ou queimada, o clérigo será exterminado, caso não saia antes que a destruição do vegetal se complete.

Mudança de Plano

(Alteração)

Esfera: Astral

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Área de Efeito: Criatura tocada (especial)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 8

Resistência: Anula

Quando a *Mudança de Plano* é lançada, o clérigo move a si mesmo ou a outra criatura para outro plano de existência. O receptor da magia permanece no novo plano até ser mandado adiante por meios semelhantes. Se várias pessoas derem-se as mãos em círculo, até oito delas podem ser afetadas pela magia ao mesmo tempo.

Os componentes materiais são um pequeno diapasão - do tamanho exato e do tipo de metal correspondentes ao plano (incluindo subplanos e outras dimensões) que se quer atingir (o Mestre vai especificar como e quais planos são alcançados).

Uma vítima involuntária deve ser tocada (numa jogada de ataque bem sucedida) para ser transportada. Além disso, a criatura tem direito a um teste de resistência. Se tiver sucesso, o efeito da magia será anulado. Observe que a destinação precisa, dentro do novo plano, raramente é atingida: é comum chegar a alguma distância do local pretendido. O diapasão não é consumido quando a magia é conjurada. Diapasões que servem de chave para certos planos podem ser difíceis de conseguir, conforme determinar o Mestre.

Missão

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Feitiço

Alcance: 60 metros

Duração: Até ser cumprido

Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 8

Resistência: Anula

A *Missão* permite ao clérigo obrigar a criatura afetada a cumprir um serviço, e a retornar com uma prova de que a tarefa foi finalizada. A *Missão* pode exigir, por exemplo, que a criatura localize e recupere algum objeto importante ou valioso; resgatar uma pessoa eminente; liberte outra criatura; capture uma fortaleza; extermine uma pessoa; faça uma entrega, e assim por diante. Se a *Missão* não for concluída apropriadamente, devido a indiferença, atraso ou perversão de objetivos, a criatura afetada perderá 1 ponto em todos os testes de resistência para cada dia em que tal atitude durar. Essa penalidade não será removida até a *Missão* estar devidamente cumprida, ou até o clérigo cancelá-la (há certas circunstâncias que podem suspendê-la temporariamente, e outras que irão desconsiderá-la, ou até cancelá-la. O Mestre vai lhe dar informações se necessário).

Se lançada sobre uma vítima involuntária, esta terá direito ao teste de resistência. Porém, se a pessoa afetada concordar com a tarefa, mesmo se a concordância for extraída à força ou trapaça, o teste de resistência não é permitido. Se uma busca for justa e meritória, uma criatura da religião do clérigo não pode recusar-se a cumpri-la, e qualquer criatura da mesma tendência do clérigo sofrerá uma penalidade de -4 em seu teste de resistência, qualquer que seja o caso. Uma *Missão* não pode ser dissipada, mas poderá ser removida por um clérigo mesma religião ou de nível superior ao executor do efeito. Alguns artefatos e

Apêndice 4

reliquias podem evitar a magia, assim como a intervenção direta de uma divindade. Do mesmo modo, uma busca injusta ou desprovida de mérito concede bônus ao teste de resistência, ou pode até mesmo invalidar-se automaticamente.

O componente material é o símbolo sagrado do clérigo.

Arco-Iris

(Evocação, Alteração)

Esfera: Clima, Solar

Alcance: 120 metros

Duração: 1 rodada/nível

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 7

Resistência: Nenhuma

Para lançar essa magia, o clérigo deve ter a visão de um arco-íris de qualquer natureza, ou dispor de um componente especial (veja abaixo). O Arco-Iris tem duas aplicações, e o clérigo pode escolher a desejada no momento da execução. As aplicações são as seguintes:

Arco: A magia cria um arco cintilante, composto de camadas com as cores do arco-íris. Ele é leve e fácil de empunhar, e qualquer clérigo pode usá-lo sem penalidades por imperícia. Ele é mágico: cada um de seus projéteis cintilantes equivale a uma arma +2, incluindo bônus de ataque e dano. Proteção contra magia pode anular o efeito de qualquer projétil disparado pelo arco. Ele lança sete flechas antes de desaparecer, e pode ser usado até quatro vezes por rodada. Cada vez que um projétil é lançado, uma cor deixa o arco, correspondendo ao tom da flecha liberada. Cada cor de flecha tem o poder de causar dano a certas criaturas, como segue:

Vermelho - habitantes do fogo e elementais das chamas;

Laranja - criaturas ou construções de argila, areia, terra, pedra ou materiais semelhantes, e elementais da terra;

Amarelo - oponentes vegetais (incluindo fungos, homens-vegetais, entes, etc);

Verde - criaturas aquáticas e elementais da água;

Azul - criaturas aéreas, criaturas que utilizam eletricidade e elementais do ar;

Anil - criaturas ácidas ou venenosas;

Violeta - criaturas metálicas ou regenerativas

Quando o arco é delineado, uma flecha da cor apropriada aparece magicamente, já armada. Se não for requisitado nenhum tom, ou uma cor já utilizada for necessária, a próxima flecha (na ordem do espectro) surgirá.

Ponte: O clérigo faz o arco-íris formar uma ponte de sete cores, de até 1 metro de largura por nível de experiência. Essa passagem pode ter no mínimo 6 e no máximo 120 metros de comprimento, de acordo com o desejo do clérigo. Ela permanece pela duração da magia, ou até que o clérigo ordene seu fim.

Os componentes para essa magia são o símbolo sagrado do clérigo e um frasco de água sagrada. Se não houver arco-íris nas proximidades, o clérigo pode substituí-lo por um diamante de pelo menos 1.000 po de valor, preparado especialmente com *Benção* e *Oração*, quando à vista de um arco-íris. A água benta e o diamante desaparecem quando a magia é lançada.

Reviver Mortos

(Necromancia)

Reversível

Esfera: Necromântica

Alcance: 30 metros

Duração: Permanente

Área de Efeito: 1 pessoa

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Resistência: Especial

Quando o clérigo lança um *Reviver Mortos*, ele restaura a vida a um anão, gnomo, meio-elfo, halfling ou humano (outras criaturas podem ser permitidas, a critério do Mestre). O tempo que o receptor esteve morto tem importância, pois o clérigo pode ressuscitar pessoas mortas até o limite de um dia para cada nível de sua experiência (por exemplo, um clérigo do 9º nível pode reerguer uma pessoa morta há nove dias).

Observe que o corpo da pessoa deve estar inteiro. Senão, as partes perdidas vão continuar faltando quando a pessoa for trazida de volta à vida. Do mesmo modo, outros males, como veneno ou doenças, não são anulados. O afetado deve testar sua chance de ressurreição, e ser bem sucedido, para sobreviver à magia (veja a Tabela 3 de Constituição) e perder 1 ponto de Constituição. Além disso, o ressuscitado está fraco e indefeso, e precisa descansar no mínimo um dia inteiro na cama, para cada dia em que esteve morto. A pessoa tem apenas 1 ponto de vida quando volta da morte, e deve recuperar o restante por cura natural, ou magia.

Note que a Constituição inicial do clérigo é um limite absoluto para o número de vezes que pode ser revivida por este meio.

O componente gestual é um dedo apontado.

O reverso é *Reviver Vivos*, que concede à vítima um teste de resistência contra morte por magia. Se for bem sucedida, ela recebe dano equivalente apenas a um Provocar Ferimentos Graves - por exemplo, 2d8 + 1 pontos. Falha significa que a vítima morre instantaneamente.

Pedras Afiaças

(Alteração, Encantamentos)

Esfera: Elemental (Terra)

Alcance: 30 metros

Duração: 3d4 turnos + 1/nível

Área de Efeito: Quadrado de 3 metros de

lado por nível, 1 espinho por quadrado

de 30 centímetros de lado

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 6

Resistência: Nenhuma

Essa magia faz com que a rocha seja moldada em longas e afiaças pontas, que se unem pela base. Funciona em rochas naturais ou pedras trabalhadas. O efeito serve para impedir a passagem de criaturas através de determinada área, e infligir dano. Se um local é cuidadosamente observado, cada pessoa tem 25% de chance de perceber as lanças de pedra. Senão, aqueles que entram na área de efeito da magia sofrem 1d4 pontos de dano por rodada. O sucesso de cada ataque é determinado como se o clérigo estivesse realmente em combate. Os que entram na área podem atacar imediatamente depois de colocar os pés nela, e durante cada rodada em seu interior. O primeiro passo dentro da área afetada só torna o indivíduo capaz de perceber algum problema se o ataque inicial funcionar. Do contrário, o movimento continua e as pontas de pedra permanecem ocultas, até que algum dano ocorra. Pessoas em investida ou correndo sofrem dois ataques por rodada.

Os que caírem em fossos afetados pela magia sofrem seis ataques

Magias Divinas

para cada 3 metros de queda, cada um com bônus de +2 na jogada de ataque. Além disso, o dano causado por ataque aumenta em +2, também para cada 3 metros de queda. Finalmente, as criaturas sofrem todos os danos normais de uma queda.

Os componentes materiais são quatro pequenas estalactites.

Pedra em Lama

(Alteração)
Reversível

Esfera: Elemental (Terra, Água)
Alcance: 160 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: Cubo de 6 metros de lado/nível

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 8
Resistência: Nenhuma

Essa magia transforma rocha natural de qualquer tipo em um volume equivalente de lama. Pedras mágicas ou encantadas não são atingidas. A profundidade da lama não pode exceder 3 metros. Criaturas incapazes de voar e levitar, ou pesadas demais para caminhar sobre a área afetada, afundam a uma velocidade de 1/3 de sua altura por rodada, e eventualmente morrem sufocadas. Um galho de árvore arremessado sobre a lama, pode agüentar criaturas capazes de escalá-lo, em uma quantidade definida pelo Mestre. Criaturas grandes o suficiente para caminhar pelo fundo, movem-se pela área a uma velocidade de três metros por rodada.

A lama permanece até um *Dissipar Magia* bem sucedido ou um *Lama em Pedra* restaurar sua substância — mas não necessariamente sua forma. A evaporação transforma a lama em poeira normal a uma velocidade de 1d6 dias para cada metro cúbico. O tempo exato depende da exposição ao sol, vento e à drenagem natural.

O reverso, *Lama em Pedra*, transforma lama normal ou areia movediça em pedra macia (arenito ou mineral semelhante). A mudança é permanente, a menos que seja modificada por magia. Criaturas da lama têm direito a um *teste de resistência* para escapar antes de a área virar pedra. Areia seca não é afetada.

Os componentes materiais são argila e água (ou areia, limo e água para o reverso).

Visão da Verdade

(Adivinhação)
Reversível

Esfera: Adivinhação
Alcance: Toque
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 8
Resistência: Nenhuma

Quando o clérigo emprega essa magia, o receptor ganha o poder de ver todas as coisas como realmente são. A magia penetra a escuridão mágica e a natural. Portas secretas tornam-se claras, a exata localização de coisas fora do lugar fica óbvia, o invisível torna-se visível. O olhar atravessa ilusões e aparições, e criaturas transformadas, modificadas ou encantadas revelam-se. Até a aura projetada pelas criaturas fica aparente, e a tendência pode ser discernida. Mais ainda: o receptor pode focalizar o plano Etéreo ou áreas fronteiriças de planos adjacentes. O alcance da visão conferida é de 120 metros. A *Visão da Verdade*, no entanto, não atravessa objetos sólidos, não confere visão de raios-X ou equivalente. Seus efeitos não podem ser ampliados por nenhuma magia conhecida.

O efeito requer um unguento para os olhos, feito do pó de um cogumelo muito raro, açafraão e gordura, e que custa não menos de 300 po por dose.

O reverso, *Obstrução da Verdade*, faz a pessoa ver as coisas com o contrário: o rico se reveste de pobre, áspero de macio, belo de feio. O unguento para a magia reversa é confeccionado de óleo, pó de papoula e essência de orquídea cor-de-rosa.

Para as duas magias, o unguento deve ser envelhecido por 1d6 meses.

Muralha de Fogo

(Conjuração, Convocação)

Esfera: Elemental (Fogo)
Alcance: 80 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 8
Resistência: Nenhuma

A *Muralha de Fogo* gera cortina imóvel e incandescente de fogo mágico, com cores cintilantes - amarelo-esverdeado ou âmbar (diferente da *Muralha de Fogo* arcana do 4º círculo). O efeito produz uma superfície flamejante que cobre até um quadrado de 6 metros de lado por nível do clérigo, ou um anel com raio de até 3 metros — mais 2 metros para cada dois níveis de experiência do clérigo — e 6 metros de altura.

O efeito deve ser executado de modo a ficar vertical em relação ao clérigo. Um dos lados da parede, selecionado pelo clérigo, emana ondas de calor, infligindo 2d4 pontos de dano sobre criaturas a até 3 metros de distância, e 1d4 pontos de dano às que estão a até 6 metros. Além disso, a parede causa 4d4 pontos de dano mais 1 ponto por nível de experiência do clérigo às criaturas que a atravessarem. Seres especialmente vulneráveis ao fogo podem sofrer dano extra, e mortos-vivos sempre sofrem o dobro do dano normal. Observe que é difícil atingir criaturas em movimento com a criação de uma *Muralha de Fogo*: um *teste de resistência* bem-sucedido permite evitar a parede, enquanto que a velocidade e a direção do movimento determinam em qual lado da parede as vítimas ficarão. A *Muralha de Fogo* dura enquanto o clérigo estiver concentrado em sua manutenção, ou uma rodada por nível de experiência, caso a concentração cesse.

O componente material necessário para esta magia é fósforo.

Apêndice 4

Magias Divinas do 6º Círculo

Servo Aéreo (Conjuração/ Convocação)

Esfera: Conjuração
Alcance: 10 metros

Duração: 1 dia/nível

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

Essa magia obriga um serviçal aéreo invisível a encontrar e trazer um objeto ou criatura, determinado pelo clérigo. Ao contrário de um elemental, um serviçal aéreo não pode ser obrigado a lutar pelo conjurador. Ao convocar um deles, o clérigo deve lançar uma *Proteção ao Mal*, estar dentro de um círculo de proteção ou possuir um item especial para controlá-lo. Senão, o serviçal aéreo tentará exterminar seu convocador e retornar para o local de onde veio.

O objeto ou criatura a serem trazidos devem ter um volume que possa ser carregado pelo serviçal (um deles consegue sustentar pelo menos 500 quilos). Se impedido de completar a tarefa designada, o serviçal aéreo fica ensandecido, e procura destruir o clérigo. Ele retornará ao seu lugar de origem se a magia falhar, se a tarefa for realizada ou dispensada, ou se o clérigo vier a libertá-lo ou for morto. A magia perdura por no máximo um dia para cada nível de experiência do clérigo.

Se a vítima escolhida não puder detectar objetos invisíveis, o serviçal aéreo atacará aproveitando-se da surpresa. Se a criatura puder perceber a invisibilidade, ainda assim sofre uma penalidade de -2 em cada teste de surpresa causado pelo serviçal. Em cada rodada de combate, o *Servo Aéreo* deve fazer uma jogada de ataque. Se o alvo for atingido, isso significa que o serviçal conseguiu capturá-lo. Uma criatura com valor para a habilidade Força tem direito a um teste de evasão, equivalente ao dobro de sua chance de dobrar barras, para escapar ao abraço. Se a criatura em questão não possui Força, deve-se jogar 1d8 para cada dado de vida que ela e o *Servo Aéreo* possuírem. O total maior identifica o mais forte. Uma vez capturada, a criatura não pode livrar-se mediante testes de Força ou Destreza, e é levada ao clérigo.

Magias Divinas

Convocar Animais III

(Conjuração/Convocação)

Esfera: Animal, Convocação
Alcance: 100 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

Essa magia tem a mesma duração e efeito de *Convocar Animais I*, do 4º círculo, exceto pelo fato de que até quatro animais com não mais de 16 dados de vida, ou oito de 8 dados de vida, ou dezesseis criaturas com 4 dados de vida podem ser convocadas. Virão somente animais que estiverem dentro do alcance da magia no instante da formulação. O clérigo pode tentar por 3 vezes convocar três tipos de animais — suponha que ele chame primeiro cães selvagens inutilmente. Depois, sem sucesso, convoque falcões e, finalmente, resolva reunir cavalos selvagens. O Mestre vai determinar a chance dos animais chamados estarem dentro do alcance. Os bichos ajudam o clérigo com qualquer um dos meios de que dispõem, permanecendo até o fim de uma batalha ou de uma missão específica, que o clérigo esteja a salvo ou simplesmente os dispense. Somente animais normais ou gigantes podem ser convocados por esta magia; estando excluídos animais fantásticos ou monstros, como quimeras, dragões, górgonas, manticores, etc.

Animar Objetos

(Alteração)

Esfera: Criação, Convocação
Alcance: 30 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 30 litros/nível

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

Essa poderosa magia, permite ao clérigo imbuir objetos inanimados com mobilidade, e uma semelhança de vida. O objeto animado ataca quem ou o que o clérigo determinar, e pode ser de qualquer material não mágico — madeira, metal, pedra, tecido, couro, cerâmica, vidro etc. A tentativa de animar um objeto de posse de outra pessoa concede a ela um teste de resistência para evitar os efeitos da magia. A taxa de movimentação do objeto depende de seus meios de propulsão e do peso. Uma grande mesa de madeira seria pesada demais, mas suas pernas lhe dariam velocidade. Um tapete conseguiria apenas rastejar pelo chão, e uma jarra rolaria. Assim, um grande pedestal de pedra desenvolveria uma velocidade de 3 metros por rodada; uma estátua de pedra, 13 metros; uma estátua de madeira, 25 metros; e um banquinho de marfim, de pouco peso, 40 metros. Um objeto rastejante em movimento, avança de 3 a 6 metros por rodada; rolando, de 10 a 20 metros por rodada. O dano causado pelo ataque depende da forma e da composição do objeto animado. Corpos flexíveis e leves simplesmente irão atrapalhar a visão, obstruir o movimento, amarrar, provocar tropeções, sufocar, etc. Objetos rígidos e leves podem causar 1d2 pontos de dano, mediante queda ou outro tipo de impacto, e também atrapalhar o movimento e causar tropeços. Objetos rígidos de peso médio podem provocar 2d4 pontos de dano ao impacto, enquanto que objetos maiores e mais pesados podem infligir 3d4, 4d4 ou mesmo 5d4 pontos de dano.

A frequência do ataque do objeto animado depende de seu meio de locomoção, apêndices e métodos de ataque. Ela varia, desde uma agressão a cada cinco rodadas de combate corpo a corpo, a até uma por rodada. A Categoria de Armadura do objeto animado depende do material, e da capacidade de movimentação. O dano sofrido depende do

tipo de arma, e do objeto atingido. Uma arma cortante e afiada é eficiente contra tecido, couro, madeira e materiais similares. Armas pesadas de concussão são úteis contra madeira, pedra e metal. O Mestre vai determinar todos esses fatores, além de atribuir pontos de vida aos objetos. O clérigo pode animar 30 litros de matéria por nível de experiência. Assim, um clérigo de 14º nível pode animar um ou mais objetos, cujo volume total não pode exceder 120 litros — uma estátua grande, dois tapetes, três cadeiras ou uma dúzia de jarros médios de cerâmica.

Concha de Proteção a Animais

(Abjuração)

Esfera: Animal, Proteção

Alcance: 0

Duração: 1 turno/nível

Área de Efeito: Hemisfério de 6 metros de diâmetro

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o clérigo cria um campo de força que impede a entrada de qualquer tipo de criatura viva, que seja total ou parcialmente animal (nem mágico ou extraplanar). Assim, um sprite, um gigante ou uma quimera seriam mantidos fora, mas mortos-vivos ou criaturas conjuradas poderiam passar através do escudo, do mesmo modo que monstros como *Servos Aéreos*, *imps*, *quasits*, *golens*, *elementais* etc. A *Concha de Proteção a Animais* funciona normalmente contra híbridos, como cambions, e dura por um turno para cada nível de experiência do clérigo. Forçar a barreira contra criaturas tensionará e, por fim, arrebentará o campo de força.

A magia requer o símbolo sagrado do clérigo, e um punhado de pimenta.

Barreira de Lâminas

(Evocação)

Esfera: Guarda, Criação

Alcance: 30 metros

Duração: 3 rodadas/nível

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 9

Resistência: Especial

O clérigo emprega essa magia a fim de criar uma parede circular de lâminas afiadas. Ela gira em torno de um ponto central, gerando uma barreira imóvel. Qualquer criatura que tentar ultrapassar a *Barreira de Lâminas* sofre 8d8 pontos de dano ao fazê-lo. O plano de rotação das lâminas pode ser horizontal, vertical ou diagonal. Criaturas que estiverem dentro da área da barreira, quando esta for gerada têm direito a um teste de resistência à magia. Se bem-sucedido, a criatura evita as lâminas e não sofre dano, escapando pela rota mais curta possível. A barreira permanece por três rodadas para cada nível de experiência do clérigo, e pode cobrir desde uma área tão pequena quanto um quadrado de 2 metros de lado, ou chegar a um quadrado de 20 metros de lado.

Apêndice 4

Conjurar Animais (Conjuração, Convocação)

Esfera: Convocação
Alcance: 30 metros
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o clérigo cria um ou mais mamíferos para atacar seus oponentes. O total de dados de vida dos animais não pode exceder o dobro do nível do clérigo, no caso das criaturas serem escolhidas ao acaso; e igual ao nível, se um tipo sai específico é requisitado. O Mestre selecionará o tipo de animal, se a escolha for ao acaso. Assim, um clérigo de 12º nível pode conjurar ao acaso dois mamíferos com 12 dados de vida cada, quatro com 6 dados de vida cada, seis com 4 dados de vida cada, oito com 3 dados de vida cada, doze com 2 dados de vida cada, vinte e quatro com 1 dado de vida cada. Conte cada +1 ponto de vida adicionado aos dados de vida de uma criatura como ¼ de dado. Assim, uma criatura com 4 + 3 dados de vida equivale a outra com 4 ¾ dados de vida. Os animais conjurados permanecem por duas rodadas para cada nível de experiência do clérigo, ou até serem mortos, e obedecem os comandos verbais do clérigo. Tais animais infalivelmente atacam os oponentes do clérigo, mas resistem a serem usados para outros propósitos. Eles não gostam disso, tornam-se claramente mais difíceis de controlar e podem se recusar a cumprir uma ordem, fugir ou atacar o clérigo, dependendo da natureza das criaturas e dos detalhes da situação. Os animais conjurados desaparecem depois de mortos.

Conjurar Elemental do Fogo

(Conjuração/Convocação)
Reversível

Esfera: Elemental (Fogo)
Alcance: 80 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 6 rodadas
Resistência: Nenhuma

Quando lança essa magia, o clérigo abre uma passagem especial para o plano elemental do Fogo, e um desses é chamado para as proximidades. Há 65% de probabilidade de um elemental com 12 dados de vida aparecer; 20% de um com 16 dados de vida aparecer; 9% de duas ou quatro salamandras surgirem; 4% de vir um efreeti, e 2% de aparecer um imenso elemental com 21 a 24 dados de vida. O clérigo não precisa temer rebeldia por parte do elemental. Por isso, concentração ou proteções especiais contra a criatura não são necessárias. O ser ajuda o clérigo como for possível, inclusive atacando seus oponentes. O elemental ou outra criatura convocada permanece, no máximo, durante um turno por nível do clérigo, ou até ser exterminado, enviado de volta por meio de um *Dissipar Magia*, o reverso *Expulsar Elemental do Fogo* ou por magia semelhante.

Encontrar o Caminho (Adivinhação) Reversível

Esfera: Adivinhação
Alcance: Toque
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3 rodadas
Resistência: Nenhuma

O receptor dessa magia pode encontrar a menor e mais direta rota física para alcançar ou deixar um local. O lugar pode ser ao ar livre ou subterrâneo, uma armadilha ou mesmo um *Labirinto Mágico*. Observe que o efeito funciona no que diz respeito a locais, não a objetos ou criaturas dentro de um lugar. Assim, a magia não poderia encontrar o caminho para "uma floresta onde vive um dragão verde", nem para a localização de "um tesouro de peças de platina". Além disso, o local deve estar no mesmo plano do clérigo.

A magia torna o receptor capaz de sentir a direção correta que o levará ao seu destino, indicando, nos momentos apropriados, o caminho exato a seguir (ou ações físicas a serem efetuadas — com concentração, a magia capacita o sujeito a perceber, por exemplo, algumas armadilhas, ou a palavra apropriada para ultrapassar um *símbolo*). O efeito termina quando o destino é alcançado, ou quando se esgota a duração de um turno por nível do clérigo. A magia livra o receptor, e aqueles que o acompanham, de um *Labirinto Mágico* em uma única rodada, e continuará a fazê-lo enquanto durar.

Observe que esta adivinhação está ligada ao clérigo, e não aos seus companheiros e, assim como *Encontrar Armadilhas*, não prediz nem leva em conta as atitudes de seres vivos.

A magia necessita de um conjunto de contas de adivinhação, do tipo preferido do clérigo — ossos, contas de marfim, búzios, runas entalhadas ou coisas assim.

A magia reversa, *Perder o Caminho*, faz com que a vítima tocada fique totalmente perdida, incapaz de achar seu caminho pela duração da magia; embora, obviamente, ela possa ser orientada ou conduzida por terceiros.

Sementes de Fogo (Conjuração)

Esfera: Elemental (Fogo)
Alcance: Toque
Duração: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada/
semente
Resistência: 1/2

Área de Efeito: Especial

A magia *Sementes de Fogo* cria projéteis especiais, ou bombas incendiárias, que queimam com grande calor. O efeito pode ser utilizado em qualquer uma das duas formas, conforme definido pelo clérigo:

Projétil: Essa opção transforma até quatro bolotas (sementes de carvalho) em projéteis de área que podem ser atirados a até 40 metros. É preciso uma jogada de ataque para acertar o alvo pretendido, e penalidades por imperícia devem ser aplicadas. Cada bolota estoura quando atinge alguma superfície rígida, causando 2d8 pontos de dano e queimando qualquer material combustível em um círculo de 3 metros de diâmetro, a partir do ponto de impacto. Por meio de um *teste de resistência* contra magia bem-sucedido, uma criatura dentro da área afetada recebe somente metade do dano, mas um ser atingido diretamente por um dos projéteis receberá dano integral (isto é, sem *teste de resistência*). **Incendiárias:** Esta opção transforma até oito bagas de azevinho em

Magias Divinas

bombas incendiárias especiais. As bagas de azevinho são enterradas na maioria das vezes, sendo muito leves para fazer mísseis eficientes (podem ser arremessadas a até 2 metros). Elas estouram e ficam em chamas se o clérigo estiver a uma distância máxima de 40 metros e disser uma palavra de comando. As bagas explodem instantaneamente, causando 1d8 pontos de dano a qualquer criatura, e queimando qualquer material combustível dentro de um círculo de 2 metros de diâmetro. As criaturas nessa área sofrem metade do dano se forem bem-sucedidas no teste de resistência à magia.

Todas as *Sementes de Fogo* perdem o poder depois de um período equivalente a um turno por nível de experiência do clérigo — por exemplo, as sementes de um clérigo de 13º nível permanecem potentes por um máximo de 13 turnos após sua criação.

Além das bolotas ou bagas, nenhum componente material é necessário para esta magia.

Proibição (Abjuração)

Esfera: Proteção

Alcance: 30 metros

Duração: Permanente

Área de Efeito: Cubo de 20 metros de lado/nível

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 6 rodadas

Resistência: Especial

Essa magia pode ser usada para proteger uma área consagrada (veja o *LdM*). Ela lacra essa área contra teleportação, transferência de planos e penetração etérea. Se o clérigo assim desejar, o espaço pode ser fechado por uma palavra-chave, e nesse caso só será adentrado por aqueles que a pronunciarem. Do contrário, o efeito sobre os que tentarem entrar serão baseados na *tendência* relativa à do executor da fórmula. Em cada caso, deve-se aplicar a penalidade mais severa:

Tendência idêntica: Sem efeito. Se houver palavra-chave, só entrará ao pronunciá-la (sem teste de resistência).

Tendência diferente, com respeito à ordem ou ao caos: teste de resistência contra magia ao entrar. Se falhar, sofre 2d6 pontos de dano. Se houver palavra-chave, não entra se não a souber.

Tendência diferente com respeito ao bem ou ao mal: teste de resistência contra magia para entrar. Se falhar, sofre 4d6 pontos de dano. Se houver palavra-chave, não entra se não a conhecer. A tentativa causará dano se o teste de resistência falhar.

Quando um teste de resistência falhar, o intruso não poderá entrar na área proibida até o final da magia, que não poderá ser desfeita por arcanos ou clérigos de nível inferior ao daquele que a estabeleceu. Intrusos que conseguirem entrar mediante testes de resistência bem-sucedidos irão sentir-se inquietos e tensos, apesar do êxito.

Além do símbolo sagrado do clérigo, os componentes materiais incluem água benta e incensos raros, que valem não menos que 1.000 po para cada cubo de 20 metros de lado. O uso da palavra-chave requer a queima de incensos raros, com o valor de, pelo menos, 5.000 po para cada cubo de 20 metros de lado.

Cura Completa (Necromancia) Reversível

Esfera: Cura

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Resistência: Nenhuma

A potente magia *Cura Completa* torna o clérigo apto a eliminar todas as doenças e feridas da criatura que recebe o benefício. Doenças ou cegueira são curadas totalmente, e recuperam-se os pontos de vida perdidos em ferimentos. Os efeitos de *Enfraquecer o Intelecto* são dissipados. Desordens mentais, causadas por magias ou ferimentos no crânio, também desaparecem. Naturalmente, os efeitos podem ser anulados por feridas posteriores, machucados e doenças.

A magia reversa, *Doença Plena*, infecta a vítima com alguma doença e causa a perda de 1d4 pontos de vida se o toque (jogada de ataque) for bem sucedido. Para criaturas que não são afetadas pela *Cura Completa* (ou *Doença Plena*), veja *Curar Ferimentos Leves*.

Banquete de Heróis (Evocação)

Esfera: Criação

Alcance: 10 metros

Duração: 1 hora

Área de Efeito: 1 indivíduo/nível

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 turno

Resistência: Nenhuma

Essa magia torna o clérigo capaz de fazer surgir um grande banquete para um número de pessoas equivalente ao seu nível de experiência. A magia cria uma magnífica mesa, cadeiras, pratos, talheres e toda a comida e bebida necessárias. O banquete leva uma hora inteira para ser consumido, e seus efeitos benéficos não aparecem antes desse prazo. Os comensais são curados de todas as doenças, tornando-se imunes a venenos por 12 horas e 1d4 + 4 pontos de dano são recuperados depois da ingestão da bebida, semelhante ao néctar, que faz parte da refeição. O consumo da comida, parecida com ambrosia, provoca efeito equivalente ao de uma *Benção*, que dura por 12 horas. Além disso, durante esse período, as pessoas que participaram do banquete ficam imunes ao medo, desesperança e pânico. Se o banquete for interrompido por alguma razão, a magia será arruinada e todos os efeitos, anulados.

Os componentes materiais são o símbolo sagrado do clérigo e um mel fermentado especial, coletado de favos onde ficam as larvas destinadas a serem abelhas-rainhas.

Carvalho Vivo (Encantamento)

Esfera: Vegetal

Alcance: Toque

Duração: 1 dia/nível

Área de Efeito: 1 carvalho

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 turno

Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao clérigo enfeitiçar uma árvore saudável de carvalho (ou de outra espécie, se o Mestre deixar) de modo a fazê-la servir como um protetor. A magia pode ser lançada sobre uma árvore de cada vez: enquanto um *Carvalho Vivo* executado por um determina-

Apêndice 4

do clérigo estiver em andamento, ele não poderá lançar outra dessas magias. A árvore em questão deve estar a até 3 metros da residência do clérigo, em um lugar sagrado para ele ou dentro de um raio de 100 metros daquilo que o clérigo quer guardar ou proteger.

A magia pode ser lançada sobre um carvalho de pequeno, médio ou grande porte, de acordo com o desejo ou a disponibilidade. Então, uma frase de comando é colocada sobre a árvore. Tal frase pode ter, no máximo, uma palavra para cada nível de experiência do clérigo. Por exemplo, "ataque qualquer pessoa que se aproximar sem dizer antes 'visco sagrado'" é uma sentença de 11 palavras, que poderia ser usada por um clérigo de 11º nível ou superior. A magia concede à árvore a vitalidade de um ente do mesmo tamanho, CA 0 e dois ataques por rodada, mas com taxa de movimentação de apenas 10 metros por rodada.

Tamanho da Árvore	Altura	Dados de Vida	Dano por Ataque
Pequena	36-42 cm	7-8	2d8
Média	48-57 cm	9-10	3d6
Grande	60-69 cm	11-12	4d6

Uma árvore encantada por essa magia irradia uma aura mágica, se examinada para isso, e pode retornar ao normal mediante o lançamento bem-sucedido de uma magia *Dissipar Magia* ou de acordo com o desejo do clérigo. Se a magia for dissipada, a árvore criará raízes imediatamente. Se liberada pelo clérigo, ela retornará ao lugar de origem antes de enraizar. Os danos à árvore podem ser curados com *Ampliar Plantas*, que recupera 3d4 pontos de dano. Uma *Ampliar Plantas* usada desta forma, não eleva o tamanho ou os pontos de vida da árvore além de seu valor original.

O clérigo precisa de seu símbolo sagrado para lançar esta magia.

Partir Água (Alteração)

Esfera: Elemental (Água)	Componentes: V, G, M
Alcance: 20 metros/nível	Tempo de Execução: 1 turno/nível
Duração: 1 turno/nível	Resistência: Nenhuma
Área de Efeito: Especial	

Ao empregar essa magia, o clérigo torna-se capaz de separar água ou líquido semelhante, formando uma passagem. A profundidade e o comprimento do caminho criado pela magia dependem do nível de experiência do clérigo: o caminho terá 1 metro de profundidade por nível, por 30 metros de largura, por 20 metros de comprimento para cada nível. Note que a largura é fixa. Assim, um clérigo de 12º nível poderia construir uma passagem de 12 metros de profundidade por 30 metros de largura e 240 metros de comprimento. O caminho perdura tanto quanto a magia, ou até que o clérigo resolva fechá-lo. Correntes de água parecem fluir através da separação, embora criaturas aquáticas e objetos como barcos, não consigam entrar na divisão sem esforço deliberado e extenuante. Se lançada embaixo d'água, a magia cria um cilindro de ar com diâmetro e comprimento apropriados. Se for lançada diretamente sobre um elemental da Água, ou outra criatura formada basicamente de água, a vítima recebe 4d8 pontos de dano e deve ter sucesso no teste de resistência contra magia, ou fugirá em pânico por 3d4 rodadas.

O componente material é o símbolo sagrado do clérigo.

Falar com Monstros (Alteração)

Esfera: Adivinhação	Componentes: V, G
Alcance: 30 metros	Tempo de Execução: 9
Duração: 2 rodadas/nível	Resistência: Nenhuma
Área de Efeito: O clérigo	

Esse efeito torna o clérigo capaz de conversar com qualquer tipo de criatura que possua alguma forma de comunicação (incluindo empatia, tato, feromônio, etc). Ou seja, o monstro entende, em sua própria linguagem ou meio, o sentido do que o clérigo deseja dizer e vice-versa. A criatura recebe um teste de reação por parte do Mestre. Todas as seres da mesma espécie escolhidos pelo clérigo podem ser igualmente compreendidos, desde que estejam dentro do alcance da magia. O clérigo pode falar com diferentes tipos de criaturas enquanto durar a magia, mas deve dirigir-se separadamente a cada tipo. O efeito perdura por duas rodadas por nível.

O Conto das Rochas (Adivinhação)

Esfera: Elemental (Terra), Adivinhação	Componentes: V, G, M
Alcance: Toque	Tempo de Execução: 1 turno
Duração: 1 turno	Resistência: Nenhuma
Área de Efeito: 1 metro cúbico de pedra	

Quando o clérigo lança essa magia sobre uma área, as próprias pedras começam a falar e contam a ele quem ou o quê as tocou, além de revelar o que está coberto, oculto ou simplesmente existe por trás delas. As rochas fazem descrições completas, se assim for desejado. Observe que a perspectiva, percepção e conhecimento de uma pedra podem atrapalhar a adivinhação. Tais detalhes, se existirem, ficam a cargo do Mestre.

Os componentes materiais são uma gota de mercúrio e uma pitada de barro.

Água em Pó (Alteração) Reversível

Esfera: Elemental (Água, Terra)	Componentes: V, G, M
Alcance: 60 metros	Tempo de Execução: 8
Duração: Permanente	Resistência: Especial
Área de Efeito: 1 metro cúbico por nível	

Quando essa magia é lançada, a área afetada instantaneamente sofre uma transformação de líquido para pó. Observe que a área de efeito dobra se a água já é lamacenta, e quadruplica se a ação for sobre barro umedecido. Se ainda existir água nas redondezas, o pó se mistura à ela normalmente, produzindo lama. Se houver muita água, a poeira ficará encharcada.

Apenas o líquido realmente dentro da área de efeito no instante do lançamento da magia é transformado. Poções que contêm água tornam-se inúteis. Criaturas vivas não são afetadas, com exceção dos nativos do plano elemental da Água. Tais seres devem conseguir sucesso no teste de resistência contra morte, do contrário serão exterminadas. Porém, apenas uma criatura pode ser atingida com uma única execução da magia, a despeito de seu tamanho ou do tamanho da área de efeito.

Magias Divinas

A magia reversa é simplesmente uma *Criar Água* muito potente, que requer uma pitada de poeira comum como componente material adicional.

Para ambos os usos, outros componentes materiais necessários são: pó de um diamante de no mínimo 500 po de valor, algumas conchas do mar e o símbolo sagrado do clérigo.

Teleporte por Árvores

(Alteração)

Esfera: Vegetal
Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Por meio dessa magia, o clérigo é capaz de entrar em qualquer planta grande (do tamanho de um homem ou maior) e transpor qualquer distância até outra planta da mesma espécie em uma única rodada, a despeito da extensão do caminho. A planta a ser penetrada precisa estar viva. A planta-destino não precisa ser familiar ao clérigo, mas também deve estar viva. Se o clérigo não tem certeza quanto à localização de sua planta-destino, precisa somente determinar direção e distância, e a magia irá transportá-lo para o vegetal o mais próximo do local desejado. Há uma chance básica de 20%, reduzida em 1 ponto percentual por nível do clérigo, do transporte deixá-lo em uma espécie de planta similar, a uma distância de 1 a 160 quilômetros do vegetal desejado. Se uma planta em particular for escolhida como destino mas não estiver viva, a magia falhará e o clérigo deve sair da planta de entrada dentro de 24 horas. Observe que essa magia não funciona com monstros vegetais — ou seja, homens-vegetais, entes, etc. A destruição de uma planta ocupada extermina o clérigo (veja *Esconderijo Vegetal*).

Afugentar Plantas

(Alteração)

Esfera: Vegetal
Alcance: 0
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Faixa de 40 metros de largura x 6 metros de comprimento/nível

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o clérigo irradia ondas de força na direção para a qual está voltado, fazendo com que todos os objetos de madeira nessa faixa de terreno sejam empurrados para longe, até o limite da área de efeito. Objetos acima de 9 centímetros de diâmetro e que estejam fixados firmemente não são afetados, mas objetos soltos vão para trás. Objetos fixos com menos de 9 centímetros de diâmetro lascam e quebram, e os pedaços movem-se com a onda de força. Assim, objetos como escudos e lanças, punhos e hastes de madeira, flechas e dardos são empurrados, levando consigo quem os carrega. Se uma lança for fincada no chão, a fim de impedir esse movimento forçado, ela irá se partir. Até itens mágicos com partes de madeira são afetados, embora uma *Concha Antimagia* bloqueie os efeitos. Um *Dissipar Magia* bem-sucedido acaba com as ondas de força. Do contrário, o efeito perdura por uma rodada para cada nível de experiência.

As ondas de força continuam a espalhar-se pelo caminho enquanto durar a magia, empurrando os objetos de madeira na área de efeito a um ritmo de 13 metros por rodada de combate. O comprimento do caminho é de 6 metros por nível do clérigo. Assim, um clérigo de 14º

nível afeta uma área de 40 metros de largura por 80 metros de comprimento, num período de catorze rodadas. Observe que, depois de lançar a magia, a área estará delimitada, e o clérigo pode fazer outras coisas sem afetar o poder da magia.

Muralha de Espinhos

(Conjuração/Convocação)

Esfera: Vegetal, Criação
Alcance: 80 metros
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Cubo de 3 metros de lado/nível

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

Esse efeito cria uma barreira de espinhos muito duros, emaranhados, pontiagudos como agulhas e longos como um dedo humano. Qualquer criatura que transpuser ou chocar-se com a barreira sofrerá 8 pontos de dano, mais uma quantia adicional equivalente à CA da criatura. Uma CA negativa elimina pontos de dano da base 8, mas os modificadores de Destreza não são aplicados. Qualquer criatura dentro da área de efeito no instante da execução da magia choca-se com a parede, e deve ultrapassá-la para mover-se. O dano se repete a cada 3 metros de espessura da barreira.

Se a parede de espinhos puder ser perfurada, levará pelo menos quatro turnos para cortar um caminho através de 3 metros de espessura. O fogo normal não danifica a barreira, mas o fogo mágico a queima em dois turnos, criando o efeito da *Muralha de Fogo* no processo. Neste caso, o lado frio da parede é aquele mais próximo ao criador da parede de espinhos.

A fronteira mais próxima da parede de espinhos aparece a até 80 metros de distância do clérigo, conforme ele desejar. A magia dura por um turno para cada nível de experiência, e cobre 27 metros cúbicos por nível, na forma que o clérigo quiser. Assim, um clérigo de 14º nível poderia criar uma parede de espinhos de até 27 metros de comprimento por 7 metros de altura (ou profundidade) por 2 metros de profundidade (ou altura), ou uma de 3 metros de altura por 3 metros de largura e 3 metros de comprimento para bloquear uma passagem de masmorra, ou qualquer outra combinação de forma que sirva às suas necessidades. O clérigo também pode criar uma parede de 1,5 metro de espessura, que inflige metade do dano, mas que pode ter uma das outras dimensões dobrada. Observe que aqueles com capacidade de passar através da vegetação não são afetados por esta barreira. O clérigo pode dissipar a magia por meio de um comando.

Convocar Clima

(Conjuração/Convocação)

Esfera: Clima
Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o clérigo pode causar um temporal condizente com o clima e a estação do ano em que está. Na primavera poderiam ser criados um tornado, tempestades tropicais, de granizo ou de trovões. Verão, chuvas torrenciais, ondas quentes, temporal com granizo etc. Outono, temperatura quente ou fria, neblina, granizo, etc. Já no inverno, podem ser convocados frio intenso e nevascas. Furacões podem ser criados perto de regiões costeiras no final do inverno, ou início da primavera. O fenômeno climático conjurado não está sob o controle

Apêndice 4

do clérigo. Não pode durar mais que um turno, no caso de um tornado, em outros casos pode levar várias horas ou mesmo dias. A área de efeito também varia de 1 a 160 quilômetros quadrados. Observe que diversos clérigos podem agir em conjunto para afetar o tempo, controlar os ventos e convocar condições climáticas extremas.

Dentro de quatro turnos após o lançamento da magia, fica visível a tendência do tempo — por exemplo, céus clareando, rajadas de calor ou ar quente, uma brisa fria, céus nublados, etc. O clima convocado surge em 1d12 + 5 turnos após a execução da fórmula. Observe que a nova condição climática não pode ser modificada pelo clérigo depois de se configurar completamente, ou seja, não poderá ser dissipada. Se a dissipação da magia for bem-sucedida antes que as novas condições atinjam a plenitude, o tempo retornará vagarosamente ao estado original.

Palavra de Recordação

(Alteração)

Esfera: Convocação

Alcance: 0

Duração: Especial

Área de Efeito: Especial

Componentes: V

Tempo de Execução: 1

Resistência: Nenhuma

Essa magia leva o clérigo, instantaneamente, de volta ao seu santuário, quando uma palavra especial é pronunciada. O clérigo precisa designar especificamente o santuário, que deve ser um lugar bem conhecido. O ponto de chegada real é uma área não superior a 30 x 30 centímetros. O clérigo pode ser transportado de qualquer distância, sobre ou sob o solo. Este tipo de transporte é seguro dentro de um plano, mas para cada plano de existência pelo qual passar a trajetória existe uma chance cumulativa, de 10%, do clérigo ficar irremediavelmente perdido. O clérigo é capaz de levar consigo 13 quilos de peso por nível de experiência. Assim, um clérigo de 15º nível pode transportar 195 quilos. Esse peso extra pode ser constituído de equipamentos, tesouros ou mesmo matéria viva, como outra pessoa. A magia falhará se esses limites forem excedidos. Observe que campos físicos incomumente fortes (por exemplo, magnéticos ou gravitacionais) ou forças mágicas podem, a critério do Mestre, tornar este efeito arriscado ou impossível.

Magias Divinas do 7º Círculo

Animar Pedras

(Alteração)

Esfera: Elemental (Terra)

Alcance: 40 metros

Duração: 1 rodada/nível

Área de Efeito: 60 litros/nível

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Resistência: Nenhuma

Com o uso dessa magia, o clérigo faz um objeto de pedra, de tamanho apropriado, movimentar-se (veja *Animar Pedras* do 6º círculo). O objeto animado deve ser autônomo, e não uma parte de um enorme bloco ou similar. Ele segue a vontade do clérigo — atacando, quebrando objetos, bloqueando passagens — enquanto durar o efeito. A rocha animada não possui Inteligência ou vontade própria, mas cumpre as ordens ao pé da letra. Observe que a rocha só recebe um conjunto de instruções para cada ação simples (frases breves e com palavras fáceis — 12 palavras, aproximadamente). A pedra permanece com vida durante uma rodada por nível do clérigo. O volume da rocha que pode ser animado também é calculado com base no nível de experiência — 60 litros por nível. Assim, um clérigo de 12º nível pode animar 720 litros de rocha, uma massa de tamanho próximo ao humano.

Embora os detalhes exatos da rocha animada fiquem a critério do Mestre, sua Categoria de Armadura nunca é pior que 5, e a pedra tem 1d3 pontos de vida para cada 30 litros. O dano máximo que pode infligir é 1d2 pontos por nível do clérigo. Assim, uma rocha sob o controle de um clérigo do 12º nível pode causar de 12 a 24 pontos de dano. A taxa de movimentação, para uma pedra do tamanho de um homem, é de 20 metros por rodada. Uma rocha geralmente pesa de 50 a 150 quilos, para cada 30 litros.

Os componentes materiais são uma pedra e uma gota do sangue do clérigo.

Magia Astral

(Alteração)

Esfera: Astral

Alcance: Toque

Duração: Especial

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 30 minutos

Resistência: Nenhuma

Com essa magia, um clérigo é capaz de projetar seu corpo astral no plano Astral, abandonando seu corpo físico e posses materiais no plano Material Primário. Como o plano Astral faz conexões com os primeiros níveis de todos os planos externos, o clérigo pode viajar astralmente até um deles, se desejar. Ele deixa, então, o plano Astral, formando um novo corpo no plano onde escolheu entrar. Também é possível viajar astralmente para qualquer lugar do plano Material Primário por meio dessa magia (porém, um segundo corpo não pode ser formado no plano Material Primário, veja a seguir).

Como regra geral, uma pessoa astralmente projetada pode ser vista apenas por criaturas no plano Astral. O corpo astral está permanentemente ligado ao corpo material por meio de um cordão prateado. Se o cordão se quebrar, a pessoa morrerá astral e materialmente, embora geralmente apenas o vento psíquico seja capaz de romper o cabo. Quando um segundo corpo é formado em outro plano, o cabo permanece invisivelmente ligado ao novo corpo. Se o segundo corpo ou a forma astral forem exterminados, o cabo retornará ao corpo original do clérigo.

Magias Divinas

go, que descansa no plano Material Primário, revivendo-o do estado de animação suspensa. Embora as projeções astrais sejam capazes de agir no plano Astral, seus atos afetam somente as criaturas existentes nesse plano; para agir nos demais planos, é preciso que um corpo seja materializado neles.

A magia dura enquanto o clérigo quiser, ou até ser encerrada por meios externos (com o uso de *Dissipar Magia* ou a destruição do corpo do clérigo no plano Material Primário, o que o matará). O clérigo pode projetar formas astrais de até outras sete criaturas com este efeito, contanto que todas estejam formando um círculo com o clérigo. Esses viajantes dependem dele, e podem ficar desamparados se algo lhe acontecer. A viagem no plano Astral pode ser rápida ou vagarosa, de acordo com o desejo do clérigo. O destino final da viagem também é determinado pela vontade do clérigo.

Cajado Vivo

(Evocação, Encantamento)

Esfera: Vegetal, Criação

Alcance: Toque

Duração: Especial

Área de Efeito: O cajado do clérigo

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 4

Resistência: Nenhuma

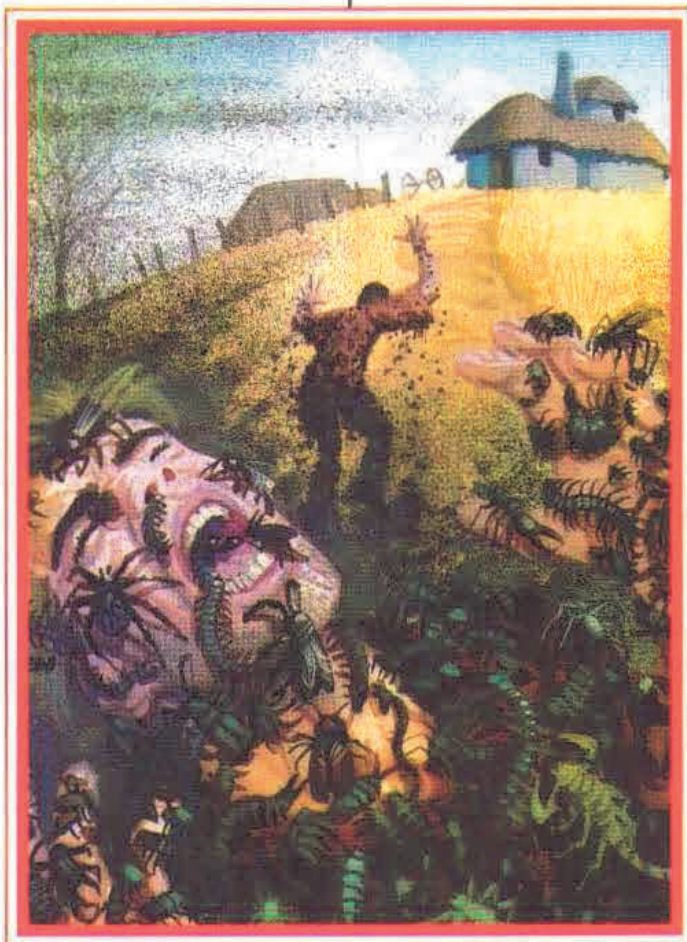
Por meio dessa magia, o clérigo torna-se capaz de transformar um cajado especial em uma criatura semelhante a um ente do maior tamanho possível (cerca de 8 metros de altura). Quando o clérigo finca a ponta do cajado no chão e pronuncia um comando e uma invocação especiais, este vira uma criatura semelhante a um ente, com 12 dados

de vida, 40 pontos de vida e Categoria de Armadura 0. Ataca duas vezes por rodada, infligindo 4d6 pontos de dano em cada ataque bem-sucedido, defende o clérigo e obedece aos seus comandos verbais. No entanto, por não ser um ente verdadeiro, o cajado não pode conversar com entes reais, ou controlar árvores. A transformação dura um número de turnos equivalentes ao nível de experiência do clérigo, o clérigo mandar o cajado retornar à sua forma normal ou o pseudo-ente ser destruído, o que ocorrer primeiro. Se o cajado-ente tiver os pontos de vida reduzidos a 0 ou menos, ele será reduzido a um pó semelhante à serragem, e o cajado estará destruído. Do contrário, o cajado pode ser usado novamente depois de 24 horas, e a criatura mantém força total.

Para lançar esta magia, o clérigo deve dispor de seu símbolo sagrado ou de folhas (freixo, carvalho ou teixo), de árvores da mesma madeira do cajado.

O cajado em questão deve ser especialmente preparado. Deve ser feito de um galho saudável de freixo, carvalho ou teixo, derrubado por um raio há menos de 24 horas antes do galho ser cortado. O ramo precisa ser tratado com exposição ao sol e fumos especiais por 28 dias. Logo o galho deve ser moldado, gravado e polido por outros 28 dias. O clérigo não pode envolver-se em aventuras, combates ou outras atividades extenuantes durante os períodos de preparo. Depois de terminado e entalhado com ilustrações da vida silvestre, o cajado é esfregado com o suco de azevinho e, por fim, sua extremidade é enfiada na terra do arvoredo do clérigo, enquanto ele lança uma magia de *Falar com Plantas*, com a qual ordena ao cajado que o ajude em tempos de necessidade.

O item é então carregado com um poder que deve durar por várias transformações de cajado para ente e vice-versa.



Apêndice 4

Carruagem Flamejante (Evocação)

Esfera: Elemental (Fogo), Criação
Alcance: 10 metros
Duração: 12 horas
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Essa magia faz surgir uma grande carruagem flamejante puxada por dois cavalos do plano elemental do Fogo. Eles aparecem com um estrondo, em meio a uma nuvem de fumaça. O veículo tem uma taxa de movimentação de 24 sobre o solo e 48 no ar, e pode carregar o clérigo e até mais sete criaturas do mesmo tamanho ou menores do que um homem (os passageiros devem ser tocados pelo clérigo para estarem protegidas das chamas da carruagem). Outras criaturas, além do clérigo e seus passageiros, recebem 2d4 pontos de dano por fogo por rodada, se permanecerem a menos de 2 metros dos cavalos. Tais criaturas não sofrerão dano se fugirem da área por meio de um teste de resistência contra petrificação bem-sucedido, com ajustes de Destreza.

O clérigo controla a *Carruagem Flamejante* com comandos verbais, fazendo os cavalos de fogo parar, andar, trotar, galopar, voar, virar à direita ou à esquerda. Observe que ela é uma manifestação física, e pode, portanto, sofrer danos. O veículo e os cavalos são atacados apenas com armas mágicas ou com água (0,5 litro causa ponto de dano), têm CA 2 e cada um requer 30 pontos de dano para desaparecer. Naturalmente, ataques com fogo não produzem efeito, mas fogo mágico de natureza diversa à da carruagem e dos cavalos pode afetar os tripulantes. Magias, tais como *Dissipar Magia* ou *Palavra Sagrada*, quando bem-sucedidas, forçam a carruagem a voltar ao seu lugar de origem, sem os passageiros. A *Carruagem Flamejante* pode ser convocada apenas uma vez por semana.

Os componentes materiais são um pedaço pequeno de madeira, dois azevinhos e uma fonte de fogo equivalente, no mínimo, a uma tocha.

Confusão (Encantamento/Feitiço)

Esfera: Feitiço
Alcance: 80 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 1d4 criaturas dentro de uma área de 10 x 10 metros

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Especial

Essa magia provoca confusão em uma ou mais criaturas dentro da área afetada, criando indecisão e incapacidade de agir coerentemente. Afeta 1d4 criaturas, mais uma criatura para cada dois níveis do clérigo. Assim, de sete a dez criaturas podem ser afetadas por clérigos de 12º ou 13º nível; oito a onze por formuladores de 14º ou 15º nível, etc. Essas criaturas têm direito a um teste de resistência contra magia, com penalidade de -2, ajustada por Sabedoria. Os bem-sucedidos no teste não são afetados. As criaturas confusas reagem como na tabela a seguir (jogue 1d10):

Resultado

Reação

1	Afastar-se (a menos que impedido) pela duração da magia
2-6	Fica confuso por uma rodada (depois joga de novo)
7-9	Atacar a criatura mais próxima por uma rodada (depois joga de novo)
10	Agir normalmente por uma rodada (depois joga de novo)

A magia dura uma rodada por nível do clérigo. As ações daqueles que falharem no teste de resistência são definidas pelo Mestre a cada rodada, até o final da duração, ou até que o resultado "afastar-se pela duração da magia" ocorra.

As criaturas afastam-se o mais longe possível do clérigo, e utilizam os seus meios mais típicos de locomoção (os personagens andam, peixes nadam, morcegos voam, etc.). Não se trata de fuga em pânico. Tais criaturas também têm 50% de chance de utilizar alguma habilidade de movimento inata e especial (mudar de plano, cavar, voar etc.). Testes de resistência e novas ações são jogados no começo de cada rodada. Qualquer criatura confusa que seja atacada considera o atacante um inimigo e age de acordo com sua natureza.

Nota: Se muitas criaturas forem envolvidas, o Mestre pode decidir pressupor resultados médios. Por exemplo, se há dezesseis orcs afetados e espera-se que 25% deles tenham sucesso no teste de resistência, considera-se então que quatro sejam bem-sucedidos, um se afaste, quatro ataquem a criatura mais próxima, seis fiquem confusos e o último aja naturalmente, com um novo teste na próxima rodada. Uma vez que os orcs estão distantes do grupo de aventureiros, o Mestre decide que dois deles, que deveriam atacar a criatura mais próxima, irão atacar outros orcs; um deles ataca o orc que passou no teste de resistência, e outro atinge um orc confuso, que revida. Na rodada seguinte, a base é de onze orcs, pois quatro originalmente passaram na resistência, e um afastou-se. Mais um se afasta, cinco ficam confusos, quatro atacam e um age normalmente.

Conjurar Elemental da Terra (Conjuração/Convocação) Reversível

Esfera: Elemental (Terra), Convocação
Alcance: 40 metros
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Um clérigo que lança *Conjurar Elemental da Terra* convoca um elemental da Terra para cumprir suas ordens. O elemental tem 60% de chance de possuir 12 dados de vida, 35% de ter 16 dados de vida e 5% de ter de 21 a 24 dados de vida (20 + 1d4). O clérigo só precisará dar ordens, e o elemental fará o desejado, pois considera o clérigo um amigo que deve ser obedecido.

O elemental permanece até ser destruído, dissipado, mandado embora por dispensa ou por uma *Palavra Sagrada* (veja *Conjurar Elemental do Fogo*), ou a duração da magia expirar.

Magias Divinas

Controlar o Clima

(Alteração)

Esfera: Clima

Alcance: 0

Duração: 4d12 horas

Área de Efeito: 8d4 quilômetros quadrados

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 turno

Resistência: Nenhuma

Controlar o Clima torna o clérigo capaz de modificar o clima na área local. A magia afeta o tempo por 4d12 horas em uma área de 8d4 quilômetros quadrados. O efeito requer um turno para a execução, e 1d4 turnos adicionais para seus efeitos aparecerem. As condições do tempo são decididas pelo Mestre, dependendo do clima e da estação, e possuem três componentes: precipitação, temperatura e vento. A magia pode mudar esses aspectos de acordo com a tabela seguinte:

Precipitação

Temperatura

Vento

CÉU CLARO

Muito claro

Nuvens leves ou neblina

PARCIALMENTE

NUBLADO

Céu claro

Nublado

Névoa/chuva leve/

granizo leve

Chuva com neve/

pouca neve

NUBLADO

Parcialmente nublado

Nuvens pesadas

Cerração

Chuva pesada/granizo forte

chuva com neve muito

forte/neve pesada

QUENTE

Calor sufocante

Morno

MORNO

Quente

Frio

FRIO

Quente

Gelado

GELADO

Frio

Ártico

CALMO

Sem vento

Brisa leve

Vento Moderado

VENTO MODERADO

Calmo

Vento Forte

VENTO FORTE

Vento Moderado

Vendaval

VENDAVAL

Vento Forte

TEMPESTADE

Vendaval

Furacão-Tufão

Os títulos em maiúsculas representam as condições existentes. Os títulos em minúsculas abaixo dos em maiúsculas são os novos aspectos do tempo, em que o clérigo pode transformar as condições existentes. Além disso, ele pode controlar a direção do vento. Por exemplo, um dia claro, morno e com vento moderado pode ser transformado em nublado, quente e calmo. Contradições não são possíveis — neblina e vento forte, por exemplo. Múltiplas magias de *Controlar o Clima* podem ser usadas sucessivamente.

Os componentes materiais são o símbolo religioso do clérigo, Incenso e um colar de contas de oração, ou objetos similares. Obviamente, esse efeito só funciona em áreas com as condições climáticas apropriadas.

Se Clima é uma esfera de maior acesso para o clérigo (como é para os druidas), a duração e a área da magia são dobradas, e o clérigo pode mudar o tempo em até duas categorias da tabela (ou seja, pode fazer a precipitação ir de parcialmente nublado à chuva com neve; a temperatura ir de frio a gelado, e o vento ir de calmo a forte).

Destruição Raslejante

(Conjuração/Convocação)

Esfera: Animal, Convocação

Alcance: 0

Duração: 4 rodadas/nível

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o clérigo chama uma massa de quinhentos a mil ($(1d6+4) \times 100$) aracnídeos, insetos e miriápodas venenosos, que mordem e picam. Essa massa aglomera-se em uma área de 6 metros quadrados. Com um comando do clérigo, o enxame rasteja adiante a 3 metros por rodada, avançando sobre qualquer presa dentro de um raio de 80 metros, movendo-se na direção ordenada.

O tapete de vermes extermina qualquer criatura sujeita a ataques normais, pois cada um dos pequenos horrores causa um ponto de dano (e morre depois do ataque). Até 1.000 pontos de dano podem ser infligidos às vítimas. Se o enxame for para além de 80 metros do clérigo, perderá 50 de seus componentes a cada 10 metros (por exemplo, se for a 100 metros, o número terá redução de cem animais). Existem várias maneiras de frustrar ou destruir os artrópodes do enxame. Tais soluções ficam a cargo da imaginação dos jogadores e dos Mestres.

Terremoto

(Alteração)

Esfera: Elemental (Terra)

Alcance: 120 metros

Duração: 1 rodada

Área de Efeito: 2 metros de diâmetro/nível

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 turno

Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, um tremor de terra de força adequada rasga o chão. O fenômeno termina em uma rodada. O terremoto atinge todo o terreno, vegetação, estruturas e criaturas na área de efeito, que é circular, com 2 metros de diâmetro para cada nível de experiência do clérigo. Assim, um clérigo de 20º nível lança um terremoto com área de efeito de 40 metros de diâmetro.

Estruturas construídas solidamente, com fundações providas de alicerces, recebem metade do dano, e apenas se obtiverem mais que 50% num teste de resistência. Um elemental da terra que se oponha ao clérigo e esteja presente à área afetada pode anular de 10 a 100% do efeito (jogue 1d10, 0 = 100%). Outras proteções mágicas permitidas pelo Mestre podem reduzir ou anular os efeitos. Se lançada no fundo do mar, a magia pode criar um tsunami ou onda gigante, a critério do Mestre.

Os componentes materiais são uma pitada de poeira, um pedaço de rocha e um torrão de argila.

Efeitos do Terremoto:

TERRENO

Cova ou caverna-Queda do teto

Penhasco-Desmoronamento, causando desabamento

Solo-Surgimento de rachaduras, provocando queda e morte nas seguintes proporções:

- Tamanho P: 1 em 4

- Tamanho M: 1 em 6

- Tamanho G: 1 em 8

Pântano-Perda de água, formação de solo áspero e barrento

Túnel-Desmoronamento

Apêndice 4

VEGETAÇÃO

Plantas pequenas-Nenhum efeito

Árvores-1 em 3 são arrancadas e caem

ESTRUTURAS

Todas as estruturas-Recebem 5d12 pontos de dano estrutural; as que sofrerem o dano integral são derrubadas, em escombros

CRIATURAS (Ver TERRENO)

Requisição

(Evocação/Alteração)

Esfera: Feitiço, Convocação

Alcance: 10 metros

Duração: Especial

Área de Efeito: 1 criatura

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada, o clérigo confronta alguma criatura poderosa de outro plano (incluindo devas e outros servidores poderosos, mas não semideuses ou divindades de qualquer tipo) e solicita dela o cumprimento de alguma tarefa ou missão. Uma criatura de tendência oposta ao clérigo (maligna, se o clérigo é benevolente, ou caótica, se ele é ordeiro) não pode ser comandada, a não ser que ela o deseje. Observe que uma criatura absolutamente neutra é efetivamente oposta ao bem e ao mal, à ordem e ao caos.

O clérigo deve saber algo sobre a criatura para poder exigir dela algum serviço, ou deve oferecer uma recompensa justa pelo trabalho. Assim, se o clérigo está ciente de que a criatura recebeu um favor de outro membro da mesma religião (ou *tendência*), ele pode apresentar a *Requisição* como um pedido de retribuição. Se nenhuma razão desse tipo é conhecida, algum presente valioso, ou serviço, deve ser empenhado como recompensa. A tarefa exigida deve ser compatível com o favor ou recompensa prometidos, e com o esforço exercido e o risco assumido pela criatura. O efeito age, submetido a um *teste de proteção à magia*, como uma *Missão* lançada sobre o ser que deve realizar o serviço. Imediatamente após completar a tarefa, a criatura é transportada até o clérigo, que deve então providenciar a recompensa prometida, seja um cancelamento irrevogável de uma dívida antiga, a prestação de um serviço ou a entrega de um prêmio material. Depois disso, a criatura é instantaneamente libertada para voltar ao seu plano de origem.

Cabe ao Mestre julgar quando um acordo justo é firmado. Se o clérigo exigir demais, a criatura estará livre para partir ou atacar o clérigo (assim como no caso do arranjo ser rompido), de acordo com sua natureza. Se as circunstâncias deixarem a situação desbalanceada (por exemplo, se a criatura morrer durante a busca de um objetivo que não valeria a sua vida), isto pode ser transformado numa dívida do clérigo para com os parentes e amigos da criatura, deixando o clérigo vulnerável a uma *Requisição* por parte dessas pessoas. A concordância em submeter-se a uma *Requisição* futura, ou a suspensão do contrato no caso de falha catastrófica ou morte, são promessas comuns feitas pelo clérigo na hora de acertar o trato.

A incapacidade de completar a promessa firmada, torna o clérigo sujeito a uma *Requisição* feita pela criatura em questão ou por seu senhor, etc. Na pior das hipóteses, a criatura pode atacar, sem medo, o clérigo, ou não ser afetada por alguma de suas magias, pois a falha do clérigo em cumprir a barganha concede à criatura total imunidade.

Os componentes materiais são o símbolo sagrado, algum material ou substância do plano de origem da criatura convocada e o conheci-

mento de sua natureza ou de suas ações, informação que deve estar escrita em um pergaminho, que será queimado para selar a barganha.

Tempestade de Fogo

(Evocação)

Reversível

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: 160 metros

Duração: 1 rodada

Área de Efeito: Cubo de 6 metros de lado/nível, no mínimo 16 cubos de 3 metros de lado

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Resistência: 1/2

Quando essa magia é lançada, toda a área é atingida por chamas que equivalem, em efeito, a uma *Muralha de Fogo*. Criaturas dentro da área de fogo, ou a menos de 3 metros das bordas, recebem 2d8 pontos de dano, mais dano adicional correspondente ao nível do clérigo (2d8 + 1/nível). Criaturas bem-sucedidas no *teste de resistência* contra magia sofrem apenas metade do dano. O dano é infligido a cada rodada que a criatura permanecer na área de efeito, que equivale a dois cubos de 3 x 3 metros por nível do clérigo — ou seja, um clérigo de 13º nível pode lançar uma *Tempestade de Fogo* medindo 39 x 6 x 3 metros. A altura da tempestade é sempre de 3 ou 6 metros; o balanceamento do volume total deve sempre ser feito em termos de largura e comprimento. O reverso, *Extinguir Fogo*, abafa fogo normal num espaço que é o dobro da área de efeito, e igual à área de efeito no caso de fogo mágico. Criaturas cuja constituição básica é de fogo, como elementais e salamandras, de status inferior ao de semideuses, podem ser exterminadas, numa chance equivalente a 5% por nível de experiência do clérigo. Se a magia for lançada apenas contra uma *espada língua de fogo*, a arma deve passar por um *teste de resistência* contra esmagamento, ou perder seus poderes mágicos. Essa espada, se estiver em posse de uma criatura, primeiro receberá a *resistência* dela. Se este teste for bem-sucedido, o segundo terá sucesso automaticamente.

Portal

(Conjuração, Convocação)

Esfera: Convocação

Alcance: 30 metros

Duração: Especial

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 5

Resistência: Nenhuma

A magia *Portal* tem dois efeitos: um é criar uma conexão interdimensional, entre o plano de existência do clérigo e o plano onde habita um ser específico de grande poder. Com isso, tal criatura pode atravessar o *Portal* e passar para o plano do clérigo. O efeito atrai a atenção dos habitantes do outro plano. Por isso, enquanto executa a fórmula, o clérigo deve nomear a entidade que ele deseja que passe pelo portão e venha em seu auxílio. Há uma chance de 100% de que alguma coisa passe pelo *Portal*. As ações do ser que chega dependem de muitos fatores, incluindo a *tendência* do clérigo, a natureza de seus companheiros e quem ou o quê é o adversário dos personagens. O Mestre decidirá o resultado exato da magia, baseado na criatura convocada, na vontade do clérigo e nas necessidades do momento. A criatura convocada pode retornar imediatamente para casa, ou permanecer para agir. O uso desta magia acrescenta cinco anos à idade do clérigo.

Magias Divinas

Palavra Sagrada (Conjuração/Convocação) Reversível

Esfera: Combate
Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: 10 metros de raio

Componentes: V
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Proferir uma *Palavra Sagrada* cria um efeito de tremendo poder. Ele afasta criaturas malignas de outros planos, forçando-as a retornar ao lugar de origem, desde que o clérigo esteja em seu próprio plano de existência. Criaturas banidas dessa maneira não podem retornar por, no mínimo, um dia. Além disso, a magia afeta criaturas de *tendências* diferentes, como mostrado na tabela da página seguinte:

Efeito da Palavra Sagrada

Dado de Vida ou Nível da Criatura	Geral	Movimentação de Ataque	Jogada	Magias
Menos que 4	Mata	-	-	-
4 a 7 +	Paralisa por 1d4 turnos	-	-	-
8 a 11 +	Retarda por 1d4 rodadas	-50%	-4*	-
12 ou mais	Ensurdace por 1d4 rodadas	-25%	-2	50% de chance de falhar

*Criaturas com o movimento retardado atacam apenas nas rodadas pares, até que o efeito passe.

As vítimas são aqueles dentro de um raio de 10 metros de distância do clérigo. Os efeitos colaterais não funcionam contra criaturas surdas ou silenciadas, mas elas são enviadas de volta se forem de outros planos. O reverso, *Palavra Sagrada*, opera exatamente igual, mas afeta criaturas de inclinação para o bem.

Regeneração (Necromancia) Reversível

Esfera: Necromancia
Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Criatura tocada

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3 rodadas
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, partes do corpo (dedos da mão e do pé, mãos, pés, braços, pernas, caudas ou mesmo cabeças de criaturas com várias delas), ossos e órgãos crescem novamente. O processo de regeneração requer apenas uma rodada se o membro atingido estiver em contato com o receptor, ou 2d4 turnos em outros casos. A criatura deve estar viva para receber os benefícios da magia. Se o membro avariado não estiver presente, ou se a ferida for mais antiga do que um dia por nível de experiência do clérigo, o receptor deve ter sucesso em um teste de *colapso* a fim de sobreviver ao efeito.

O reverso, *Definhar*, faz o membro ou órgão tocado se retrair e parar de funcionar em uma rodada, transformando-o em pó depois de 2d4 tur-

nos. As criaturas precisam ser tocadas (jogada de ataque) para que ocorra o efeito prejudicial.

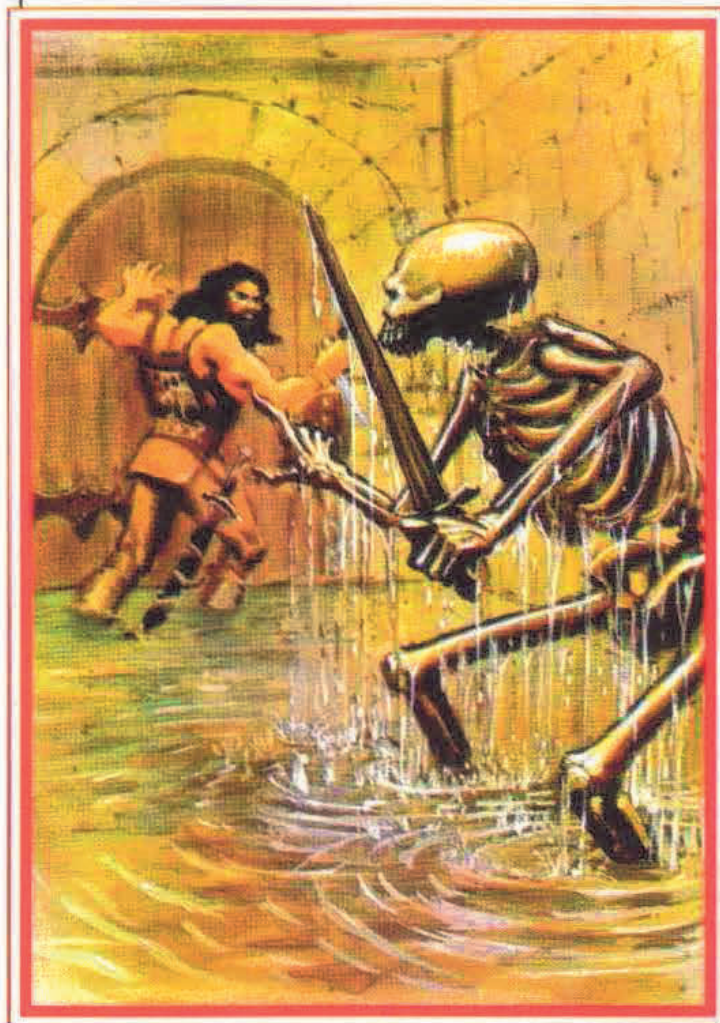
Os componentes materiais necessários são algum dispositivo para orações e água sagrada (ou água profana, para a magia reversa).

Reencarnação (Necromancia)

Esfera: Necromancia
Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Pessoa tocada

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o clérigo pode trazer uma pessoa morta de volta à vida em outro corpo, se a morte ocorreu há não mais do que uma semana antes da execução da fórmula. A *Reencarnação* não requer teste de resistência, de colapso ou de ressurreição. O cadáver é tocado, e uma nova encarnação da pessoa aparece na área em 1d6 turnos. A pessoa reencarnada recorda-se da maior parte de sua vida e forma anteriores, mas a classe de clérigo, se houver, da nova encarnação, pode ser muito diferente. A nova encarnação é determinada de acordo com a tabela seguinte, ou conforme a escolha do Mestre. Se uma raça de clérigo for indicada, o novo clérigo deve ser criado, com novas jogadas de dados. A critério do Mestre, certos incensos especiais (e



Apêndice 4

caros) podem ser usados na tentativa de fazer um clérigo retornar como um representante de raça ou espécie específicas. Um *Desejo* pode devolver a forma e o status originais a um clérigo reencarnado.

Resultado do 1d100	Encarnação
01-03	Texugo
04-08	Urso negro
09-12	Urso marrom
13-16	Javali selvagem
17-19	Centaurio
20-23	Dríade
24-28	Águia
29-31	Elfo
32-34	Fauno/sátiro
35-36	Raposa
37-40	Gnomo
41-44	Falcão
45-58	Humano
59-61	Lince
62-64	Coruja
65-68	Pixie
69-70	Guaxinim
71-75	Cervo
76-80	Lobo
81-85	Carcaju
86-00	Escolha do Mestre

Se uma forma incomum de criatura for indicada, o Mestre pode (apenas ao seu critério) usar as indicações para a criação de novas raças, e assim permitir ao clérigo que ganhe experiência e avance em níveis, embora ele, talvez, não pertença mais à classe anterior. Se o clérigo reencarnado retornar como uma criatura que poderia pertencer à mesma classe que a encarnação anterior (por exemplo, um guerreiro humano voltar como um elfo), ele terá metade de seus níveis e de pontos de vida. Se reviver em uma nova classe de clérigo, seus pontos de vida corresponderão à metade dos anteriores, mas ele deverá começar de novo do 1º nível. Se o clérigo voltar como uma criatura incapaz de ter uma classe, ele terá metade dos pontos de vida e dos valores de *resistência* de sua encarnação anterior.

Restauração (Necromancia) Reversível

Esfera: Necromancia	Componentes: V, G
Alcance: Toque	Tempo de Execução: 3 rodadas
Duração: Permanente	Resistência: Nenhuma
Área de Efeito: Criatura tocada	

Quando essa magia é lançada, o nível de força vital da criatura receptora é acrescido de 1. Isto reverte qualquer drenagem de força vital que a criatura tenha sofrido por parte de uma força, ou de um monstro. Assim, se um clérigo de 10º nível for atingido por um vulto e rebaixado ao 9º nível, *Restauração* trará de volta exatamente os pontos de experiência necessários para devolvê-lo ao 10º nível, restaurando dados de vida adicionais (ou pontos de vida) e funções correspondentes. *Restauração* é eficiente apenas se for usada dentro de um dia a partir da perda da energia vital, por nível do clérigo. Um efeito da *Restauração* recupera a Inteligência de uma criatura afetada por *Enfraquecer o Intelecto*. Também anula todas as formas de insanidade. O lançamento dessa

magia acrescenta 2 anos à idade do clérigo, e do receptor. O reverso, *Drenar Energia*, suga um nível de força vital. O dreno de energia requer um toque na vítima. O uso dessa forma da magia não aumenta a idade do clérigo.

Ressurreição (Necromancia) Reversível

Esfera: Necromancia	Componentes: V, G, M
Alcance: Toque	Tempo de Execução: 1 turno
Duração: Permanente	Resistência: Nenhuma
Área de Efeito: Criatura tocada	

Com essa magia, o clérigo torna-se capaz de devolver vida e força completa a qualquer criatura vivente, inclusive elfos, sobre o qual aplicar a magia. A criatura pode estar morta há até 10 anos por nível do clérigo. Assim, um clérigo de 19º nível pode ressuscitar os ossos de uma criatura morta há 190 anos. A criatura, se sobreviver a um teste de chance de ressurreição, recupera imediatamente todos os pontos de vida e pode desempenhar atividades extenuantes. A magia não pode trazer de volta uma criatura que tenha completado toda a extensão de sua vida (ou seja, tenha morrido de causas naturais). O uso dessa magia impede o clérigo de formular outras, ou engajar-se em combate, até ter descansado na cama por um dia para cada nível de experiência ou dado de vida da criatura ressuscitada. O clérigo envelhece 3 anos ao usar este efeito.

O reverso, *Destruição*, imediatamente mata e transforma a vítima em pó. Um *Desejo* ou equivalente é necessária para a recuperação. A *Destruição* requer um toque durante o combate, ou de outra maneira, e não aumenta a idade do clérigo. Além disso, a vítima tem direito a um teste de resistência (com penalidade de -4). Se for bem-sucedida, receberá 8d6 pontos de dano.

Os componentes materiais são o símbolo religioso do clérigo e água benta (ou água profana, para a magia reversa). O Mestre pode reduzir as chances de sucesso da ressurreição se pouquíssimos restos mortais da criatura estiverem disponíveis.

Auxílio Imediato (Alteração, Encantamento) Reversível

Esfera: Convocação	Componentes: V, G, M
Alcance: Toque	Tempo de Execução: 1 dia
Duração: Especial	Resistência: Nenhuma
Área de Efeito: Especial	

Com essa magia, o clérigo cria uma mágica poderosa em algum objeto especialmente preparado — um colar de contas para oração, um pequeno tablete de argila, um bastão de marfim, etc. Esse objeto irradia aura mágica, e contém o poder de transportar instantaneamente seu possuidor ao santuário do clérigo. Uma vez encantado o objeto, o clérigo deve entregá-lo de livre e espontânea vontade a um indivíduo, ensinando-lhe uma palavra de comando para ser proferida quando o item for usado. Para utilizar o objeto, o receptor deve dizer a palavra de comando, ao mesmo tempo em que rasga ou quebra o item, sendo transportado com tudo o que estiver vestindo e carregando (até o limite máximo de carga) ao santuário do clérigo, como se fosse capaz de pronunciar uma magia *Palavra de Recordação*. Outras criaturas não são afetadas.

Magias Divinas

A aplicação reversa faz o clérigo ser transportado para as vizinhanças do possuidor do objeto, quando este é quebrado e a palavra de comando é pronunciada. O clérigo possui uma idéia geral da localização e da situação do possuidor, e pode escolher não ser afetado por essa convocação. Esta decisão é tomada no instante imediatamente anterior ao do transporte, mas, se ele escolher não ir, a oportunidade se perderá e a magia será desvanecida.

O custo da preparação do objeto especial (para ambas as versões da magia) varia de 2.000 a 5.000 po. Os itens mais caros podem transportar o sujeito de um plano de existência a outro, se o Mestre permitir. Observe que os mesmos fatores que podem evitar o sucesso da *Mudança de Plano* ou *Teleportação* podem fazer o mesmo aqui.

Raio de Sol

(Evocação, Alteração)

Esfera: Solar

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 + 1d4 rodadas

Área de Efeito: Esfera de 2 metros

de raio (mais especial)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 4

Resistência: Especial

Com essa magia, o clérigo pode atrair um brilhante raio de luz durante cada rodada em que nenhuma atitude, além da movimentação, é tomada. O *Raio de Sol* parece um raio de sol natural. Todas as criaturas dentro da área de efeito de 4 metros de diâmetro devem ter sucesso em um teste de resistência à magia ou serão cegadas por 1d3 rodadas. As que estiverem usando infravisão, serão cegadas por 2d6 rodadas. Criaturas para quem a luz do sol é prejudicial, ou não é natural, sofrerão cegueira permanente se o teste de resistência falhar, e ficarão cegas por 2d6 rodadas se funcionarem. Aqueles na área de efeito, assim como as criaturas dentro de um perímetro de 8 metros à sua volta, perdem a infravisão por 1d4 + 1 rodadas.

Mortos-vivos surpreendidos na área de efeito recebem 8d6 pontos de dano, metade disso se forem bem-sucedidos no teste de resistência à magia. Os mortos-vivos dentro de 8 metros de distância da área de efeito recebem 3d6 pontos de dano, e não sofrem os efeitos se o teste de resistência funcionar. Além disso, o raio pode resultar na total destruição dos mortos-vivos vulneráveis à luz do sol, no caso dos testes de resistência falharem. A luz ultravioleta gerada pela magia inflige dano em seres fungóides e fungos subterrâneos assim como se fossem mortos-vivos, mas essas formas vegetais não têm direito a teste de resistência.

Os componentes materiais são uma semente de áster e um pedaço de aventurina (pedra do sol).

Símbolo

(Conjuração/Convocação)

Esfera: Guarda

Alcance: Toque

Duração: 1 turno/nível

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 3

Resistência: Anula

Com essa magia, o clérigo inscreve um símbolo incandescente no ar ou sobre qualquer superfície, de acordo com seu desejo. Qualquer criatura que olhar para o símbolo completo, a uma distância de 20 metros, deve realizar um teste de resistência contra magia bem-sucedido, ou sofrerá seus efeitos. O símbolo brilha por um turno para

cada nível de experiência de seu criador. O símbolo específico é selecionado pelo clérigo no instante do lançamento da magia, e ele pessoalmente não é afetado pelo próprio ícone. Um dos efeitos seguintes é escolhido pelo conjurador:

Desespero: Criaturas que vêem o símbolo recuam em desânimo ou rendem-se à captura ou ao ataque, a menos que sejam bem-sucedidas num teste de resistência contra magia. O efeito dura 3d4 turnos.

Dor: Criaturas afetadas sofrem penalidade de -4 em suas jogadas de ataque e de -2 na Destreza, devido a dores lancinantes. O efeito dura por 2d10 turnos.

Persuasão: As criaturas tornam-se da mesma tendência do clérigo, e ficam amigáveis para com ele por 1d20 turnos, a menos que triunfem no teste de resistência contra magia.

Os componentes materiais são mercúrio e fósforo (veja *Símbolo* do 8º círculo).

Metal em Madeira

(Alteração)

Esfera: Elemental (Terra)

Alcance: 80 metros

Duração: Permanente

Área de Efeito: 1 objeto de metal

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Resistência: Especial

Essa magia torna o clérigo capaz de transformar um objeto de metal em madeira. A massa do metal não pode exceder um peso máximo de 5 quilos por nível de experiência do clérigo. Objetos mágicos feitos de metal têm 90% de proteção contra magia, e aqueles na posse de uma criatura recebem o teste de resistência de seu detentor. Artefatos e relíquias não podem ser transmutados. Observe que apenas um *Desejo* ou similar pode devolver um objeto transformado ao seu estado metálico. Do contrário, uma porta de metal transformada em madeira, por exemplo, ficará para sempre sendo de madeira.

Caminhar no Vento

(Alteração)

Esfera: Elemental (Ar)

Alcance: Toque

Duração: 1 hora/nível

Área de Efeito: Especial

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Resistência: Nenhuma

Essa magia torna o clérigo — e possivelmente mais uma ou duas pessoas — capaz de modificar a substância de seu corpo para uma nuvem de fumaça. Um vento mágico, então, carrega o clérigo a uma taxa de movimento de 60, ou tão vagarosa quanto 6, como for de seu desejo. *Caminhar no Vento* dura enquanto o clérigo quiser, até um máximo de seis turnos (uma hora) por nível de experiência. Para cada oito níveis de experiência do clérigo, até o limite de vinte e quatro, ele é capaz de tocar outra pessoa e carregá-la consigo. Pessoas neste estado não ficam invisíveis, mas pouco aparecem, por estarem nebulosas e translúcidas. Se estiverem totalmente vestidas de branco, há uma chance de 80% de serem confundidas com nuvens, névoa, vapor, etc. O clérigo pode recuperar sua forma física quando desejar, sendo que cada mudança para a forma vaporosa ou vice-versa requer cinco rodadas. Enquanto na forma gasosa, o clérigo e seus companheiros são vulneráveis apenas à magia ou armas mágicas, embora possam estar sujeitos a ventos fortes, conforme o critério do Mestre. Não é possível lançar magias na forma vaporosa.

Os componentes materiais são fogo e água benta.