

Divina 2

Abençoar

Alcance: toque **R**
Duração: 6 turnos
Jogada de Proteção: especial

Uma bênção é concedida pela divindade do conjurador, concedendo ao alvo tocado um bônus de +1 nas jogadas de ataque e nas JPS a cada 3 níveis de conjurador.

Fonte: LB1 pág.105

Arcana 1

Abrir

Alcance: 18 metros **R**
Duração: permanente
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia pode ser utilizada para dar acesso a qualquer objeto fechado, trancado (mesmo à chave) ou emperado pela duração da magia (ou até ser dissipada).

Fonte: LB1 pág.105

Divina 4

Adivinhação

Alcance: especial
Duração: especial
Jogada de Proteção: nenhuma

Pedindo ajuda para sua divindade, o conjurador recebe sinais mostrando-lhe um caminho, uma verdade, um evento ou uma atividade em específico. A resposta desejada lhe será dada de forma indireta, como um sinal, frase, um enigma, etc.

Fonte: LB1 pág.105

Divina 2

Ajuda

Alcance: toque
Duração: 2 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia concede uma ajuda de sua divindade, anulando a perda de até 1d4 pontos de vida +1 a cada 2 níveis do conjurador, do próximo dano sofrido pelo conjurador. Pontos de vida anulados que sobram após o próximo dano recebido pelo conjurador, devem ser descartados.

Fonte: LB1 pág.105

Divina 4

Amaldiçoar

Alcance: toque **R**
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: especial

É a versão reversa e caótica de Abençoar, amaldiçoando quem não seja bem-sucedida numa JPS. Escolha 1 dos efeitos:

- ****Vulnerabilidade do Corpo****: o alvo perde 2 pontos na sua Classe de Armadura;
- ****Fluidez da Memória****: conjuradores possuem 1-2 chances em 1d6 de se esquecer de qualquer magia que forem conjurar.
- ****Fraqueza da Alma****: o alvo perde metade dos seus pontos de Constituição e dos PV de bônus.
- ****Ineficiência da Precisão****: todo ataque do alvo é um teste difícil.

Uma maldição mantém seus efeitos até ser removida por uma magia Remover Maldições.

Fonte: LB1 pág.129

Divina 3

Ampliar Plantas

Alcance: 36 metros
Duração: permanente
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador provoca um vertiginoso crescimento da vegetação. As plantas afetadas se entrelaçam, ficando fortes e vigorosas, espalhando-se e ocupando todo o espaço disponível.

Criaturas pequenas e médias levam 1 turno para abrir uma picada com armas de corte e se deslocam apenas 1 metro. Criaturas grandes conseguem abrir passagem deslocando-se 2 metros por rodada.

Fonte: LB1 pág.106

Divina 4

Andar sobre as Águas

Alcance: toque
Duração: 2 turnos +1/nível
Jogada de Proteção: nenhuma

Com esta magia, o alvo tocado adquire a habilidade de andar sobre líquidos e solos instáveis, como se fosse solo firme. Se memorizada como uma magia de 5º círculo, o conjurador poderá usá-la em até dois alvos tocados.

Fonte: LB1 pág.106

Arcana 5

Animar Cadáveres

Alcance: toque
Duração: 1 turno/nível
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador pode dar vida a um cadáver ou a uma ossada para criar um zumbi ou um esqueleto, respectivamente. Os mortos-vivos criados desta forma não reconhecem mestres, não cumprem ordens ou aceitam comandos, atacando qualquer um desavisado. Um conjurador pode manter apenas um único Animar Cadáveres por vez no máximo de 1 turno por nível. Uma nova conjuração dissipará a anterior. Mortos-vivos destruídos não podem ser reanimados.

Fonte: LB1 pág.106

Arcana 9

Aprisionamento

Alcance: 36 metros
Duração: especial
Jogada de Proteção: JPS nega

Esta magia invoca uma criatura extraplanar e a aprisiona no plano material até aceitar realizar uma tarefa para o conjurador. Quando a tarefa é cumprida, a criatura é automaticamente enviada ao seu plano original. O conjurador precisa saber o verdadeiro nome da criatura convocada e a criatura pode ou não concordar com a chantagem, podendo inclusive atacá-lo. Se a criatura for bem-sucedida em uma JPS, a magia não funcionará e a criatura permanecerá em seu plano original. A melhor forma de se proteger é construir um círculo de proteção com materiais místicos que custa 100 PO para cada dado de vida da criatura alvo. Mesmo assim, há sempre 1 chance em 1d6 do círculo de proteção falhar.

Fonte: LB1 pág.106



Arcana 8

Aprisionar Alma

Alcance: toque
Duração: permanente
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia cria uma gema de aprisionamento etéreo com um gatilho inscrito (a última palavra da execução da magia), fazendo com que a alma de quem segurar a gema e pronunciar a palavra nesta inscrita, tenha imediatamente sua alma sugada para dentro da gema. O valor da gema deve ser proporcional ao poder da alma aprisionada, custando 1.000 PO para cada Dado de Vida da criatura. Almas aprisionadas não morrem e podem retornar para qualquer outro corpo recém-morto, caso a gema seja destruída.

Fonte: LB1 pág.106

Divina 1

Arma Abençoada

Alcance: toque
Duração: 1 turno
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao conjurador abençoar qualquer arma não mágica. Todo ataque com essa arma é um ataque fácil. Caso a arma abençoada seja uma arma natural, de madeira ou de pedra, receberá ainda um bônus de +1d4 no dano causado.

Fonte: LB1 pág.107

Arcana 4

Armadilha de Fogo

Alcance: toque
Duração: permanente
Jogada de Proteção: JPD reduz

O personagem cria uma armadilha engatilhada em qualquer objeto que possa ser aberto (como um baú, livro, porta, gaveta, etc.), explodindo-o em chamas assim que aberto. A explosão causa a todos em um raio de 2m do objeto 1d4 pontos de dano + 1 ponto de dano por nível do personagem conjurador. Uma JPD reduz o dano pela metade. O objeto encantado com esta magia não é afetado pelos efeitos desta explosão.

Fonte: LB1 pág.107

Arcana 4

Arma Encantada

Alcance: toque
Duração: 1 turno/nível
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia transforma uma arma mundana em uma arma temporariamente mágica, com bônus de +1 nas jogadas de ataque e +1 no dano.

Fonte: LB1 pág.107

Necromancia 1

Aterrorizar

Alcance: 9m + 3m/nível
Duração: 1d6 turnos +
Jogada de Proteção: JPS nega

Todas as criaturas com menos de 2 dados de vida e dentro do raio de alcance da magia ficarão automaticamente aterrorizadas caso falhem em uma JPS. Criaturas aterrorizadas tremem sem controle, deixando todos os seus testes difíceis.

Fonte: LB1 pág.107

Arcana 7

Barreira Mental

Alcance: toque
Duração: 12 turnos
Jogada de Proteção: JPS nega

Esta magia confere ao alvo uma espécie de escudo turvador contra efeitos de invasão mental, como a realizada pela magia Percepção Extrassensorial e Clarividência, ou contra a espionagem realizada por um Olho Arcano, bola de cristal e semelhantes. Qualquer tentativa de localização mágica do alvo resultará em uma falha como se este simplesmente não existisse para esses propósitos.

Adicionalmente, o alvo passa a realizar todas as Jogadas de Proteção contra qualquer efeito mental, como encantamentos e ilusões, como um teste muito fácil. Um alvo com o intuito de resistir a esta magia precisa ser bem-sucedido em uma JPS para negar seus efeitos.

Fonte: LB1 pág.107

Divina 4

Bastão em Serpente

Alcance: 36 metros
Duração: 6 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador pode transformar bastões ou gravetos não mágicos de madeira em serpentes, as quais atacam ao seu comando. A quantidade convertida é de 1d4 bastões + 1 bastão por nível do conjurador. Cada serpente possui 1 chance em 1d6 de ser venenosa.

Fonte: LB1 pág.107

Arcana 3

Bola de Fogo

Alcance: 72 metros
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: JPD reduz

Um projétil semelhante a uma pequena bola de chamas com 20 cm de diâmetro, disparado pelas mãos do conjurador e explodindo em chamas no lugar alvo. O raio da explosão é de 6 metros e o dano é de 1d6 por nível do conjurador (máximo 10d6). A explosão é adaptada ao volume disponível. Um sucesso em uma JPD reduz o dano desta magia pela metade. Se memorizada como uma magia de 7º círculo, a explosão pode ser adiada por até 10 minutos.

Fonte: LB1 pág.108

Divina 2

Bom Fruto

Alcance: toque
Duração: especial
Jogada de Proteção: nenhuma

Com esta magia, o conjurador é capaz de abençoar 2d4 frutos e torná-los mágicos. Quem comer destes frutos recuperará 1 ponto de vida perdido por nível do conjurador. A cada 24 horas, apenas 8 pontos de vida podem ser recuperados com esta magia.

Fonte: LB1 pág.108



Arcana 6

Carne em Pedra

Alcance: toque
Duração: permanente
Jogada de Proteção: JPS nega

Esta é a versão reversa de Pedra em Carne, que permite petrificar um alvo assim como todo o seu equipamento. Uma JPS bem-sucedida pode negar os efeitos desta magia.

Fonte: LB1 pág. 125

Divina 3

Causar Doenças

Alcance: toque
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: especial

É a versão reversa que permite causar uma doença ao invés de curar. Se o alvo tocado não passar em uma JPC, sofrerá dores terríveis e debilitantes.

Todos os testes do alvo passam a ser difíceis, e uma cura natural passa a demorar o dobro do tempo normal. Curas mágicas não surtirão efeitos. O alvo morre em 2d12 dias se não sofrer uma magia Curar Doenças.

Fonte: LB1 pág. 111

Divina 1

Causar Ferimentos

Alcance: toque
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: JPC evita

Causa 1d8 pontos de vida. É a versão reversa que permite causar dano ao invés de curar. A versão de 7º círculo permite matar o alvo. Uma JPC evita esses efeitos

- **3º círculo***: para causar 2d8 pontos de vida;
- **5º círculo***: para causar 3d8 pontos de vida;
- **7º círculo***: para mata completamente o alvo.

Fonte: LB1 pág. 112

Arcana 1

Cerrar Portas

Alcance: 3 metros
Duração: 2d6 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao Mago travar qualquer porta ou janela.

Qualquer criatura com 3 dados de vida a mais que o conjurador será capaz de abrir à força uma porta/ janela travada por esta magia, mas tão logo a pessoa passe por ela, a porta/janela será novamente travada até a magia acabar ou ser dissipada.

Uma magia de Abrir pode destravar a porta/janela travada por uma Cerrar Portas.

Fonte: LB1 pág. 108

Arcana 9

Chuva de Meteoros

Alcance: 72 metros
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: JPD reduz

Pequenos meteoros saem das mãos do conjurador e explodem em bolas de fogo onde ele direcionar. O conjurador pode jogar 4 bolas de fogo normais causando 10d6 pontos de dano, ou 8 bolas de fogo de 3 metros de diâmetro causando 5d6 pontos de dano. Uma JPD reduz o dano pela metade.

Fonte: LB1 pág. 108

Arcana 3

Clarividência

Alcance: 18 metros
Duração: 12 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao conjurador se concentrar em um lugar específico já conhecido por ele para visualizar o local como se estivesse lá fisicamente por meio dos olhos de outra criatura viva. Concentrando-se por 1 minuto, o conjurador pode estabelecer uma conexão com um raio máximo de 18 metros. Após o conjurador consegue enxergar como se fosse o alvo por toda a duração da magia e enquanto estiver concentrado.

O conjurador pode alterar o alvo da magia saltando para outro na mesma área de efeito. A magia não pode penetrar mais de 60 centímetros de pedra e é bloqueada até mesmo pela mais fina folha de chumbo.

Fonte: LB1 pág. 108

Arcana 8

Clone

Alcance: toque
Duração: especial
Jogada de Proteção: nenhuma

Por meio desta magia, o conjurador cria um clone perfeito do alvo (incluindo pensamentos e conhecimento) ao retirar deste um pedaço de carne.

O clone cresce e estará pronto em até 1d4 dias. Se o clone ficar pronto enquanto a criatura original ainda estiver viva, o clone tentará de todas as maneiras matar o ser original para substituí-lo.

Se o clone ou o original não conseguir destruir o seu alter ego, ambos ficarão completamente insanos em 1d4 meses.

Fonte: LB1 pág. 109

Divina 5

Comunhão

Alcance: pessoal
Duração: especial
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia faz com que poderes divinos e superiores respondam a até 3 perguntas mentalmente ao conjurador. As respostas devem ser sempre dadas com um “sim”, “não” ou “talvez”. Esses poderes superiores apenas responderão a uma tentativa de comunhão a cada 1d6+6 dias e a, no máximo, 4 vezes a cada ano.

O ritual para realizar uma comunhão é longo e leva 2d4 horas para responder a cada uma das perguntas.

Fonte: LB1 pág. 109

Arcana 6

Concha Antimagia

Alcance: pessoal
Duração: 12 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

Uma concha de força mágica envolve o conjurador, impedindo que qualquer efeito mágico entre ou saia da concha. O conjurador pode, mesmo dentro da concha, dissipá-la quando desejar.

Fonte: LB1 pág. 109



Arcana **4**

Confusão

Alcance: 36 metros
Duração: 12 rodadas
Jogada de Proteção: JPS nega

Esta magia causa confusão mental em alvos inteligentes, os quais passarão a agir de forma aleatória. Uma jogada de 2d6 determinará o efeito: 2-5 atacam o conjurador e seus aliados; 6-8 ficarão inativos e confusos; 9-12 atacam uns aos outros. Confusão afeta no máximo 2d6 criaturas + 1 criatura adicional a cada 4 níveis do conjurador. Essas criaturas podem realizar uma JPS para não serem afetadas pela magia.

Fonte: LB1 pág. 109

Divina **6**

Conjurar Animais

Alcance: 18 metros
Duração: 2 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador convoca animais das redondezas como seus aliados. Qual criatura será conjurada e a quantidade de criaturas será determinada com uma jogada de 1d6 segundo a lista abaixo. Também deverá estar de acordo com a localização do conjurador e com o tamanho do animal:

- **1-3** : 1d4+2 animais pequenos como Cobra, Hiena, Lobo ou Raposa
- **4-5** : 1d3+1 animais médios como Tigre, Gorila ou Águia
- **6** : 1d3 animais grandes como Búfalo, Rinoceronte ou Urso

Os animais obedecem aos comandos do conjurador até serem feridos, maltratados ou dispensados.

Fonte: LB1 pág. 109

Divina **5**

Consagrar

Alcance: toque
Duração: permanente
Jogada de Proteção: nenhuma

Consagrar um local faz com que uma área de 12 metros ao redor do local tocado se torne sagrado com os seguintes efeitos:

Proteção: o local é protegido contra criaturas do alinhamento oposto ao do conjurador. Tais criaturas não conseguem entrar, atacar, conjurar magias e nem influenciar nada dentro da área consagrada;

Consagração: qualquer corpo enterrado no local não se levantará como morto-vivo.

Fonte: LB1 pág. 110

Divina **1**

Construção

Alcance: 18 metros
Duração: 1 turno
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador consegue animar todas as plantas dentro do alcance da magia para agarrarem e apertarem todos os seres vivos que passem por ali. Ao tentarem se locomover, os seres vivos terão sua movimentação reduzida em 1 para cada rodada que permanecerem dentro da área de efeito.

Fonte: LB1 pág. 110

Divina **7**

Controlar o Clima

Alcance: 240 metros
Duração: concentração
Jogada de Proteção: nenhuma

Com esta magia, o conjurador é capaz de modificar o clima de acordo com sua vontade. É capaz de extinguir ventos, chuvas, nevascas, tornar o céu limpo, dissolver um tornado ou até mesmo criar todas essas intempéries em uma área de efeito de 100 metros de raio ao redor do conjurador por nível.

Fonte: LB1 pág. 110

Divina **3**

Convocar Insetos

Alcance: 18 metros
Duração: 1 rodada/nível
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia convoca uma nuvem de insetos que atacará um alvo indicado pelo conjurador. O alvo pode tentar se desvencilhar dos insetos, reduzindo assim o tempo da duração pela metade e levando apenas 1d3 pontos de dano por rodada. Caso deseje ignorar a nuvem, o alvo recebe 1d4 pontos de dano por rodada e todos os seus ataques são tidos como difíceis.

O LB3: Monstros & Inimigos traz mais informações sobre Enxame de Insetos.

Fonte: LB1 pág. 110

Divina **3**

Convocar Relâmpagos

Alcance: 150 metros
Duração: 1 turno + 1/nível
Jogada de Proteção: JPD reduz

Esta magia convoca relâmpagos e necessita de um céu carregado, direcionando-os a um ponto específico.

Para convocar um relâmpago, o conjurador se concentra por um turno, no próximo, o relâmpago cairá em qualquer ponto dentro do alcance. Todos num raio de 3 metros em torno do local atingido, recebem 2d8 pontos de dano +1d8 pontos de dano por nível do conjurador (máximo de 8d8). Uma JPD reduz esse dano pela metade. O conjurador ainda pode convocar 1 relâmpago a cada 2 turnos (1 para convocar e outro para direcionar) enquanto concentrado e sem realizar nenhuma outra ação.

Fonte: LB1 pág. 110

Divina **3**

Criar Água

Alcance: 6 metros
Duração: permanente
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia cria uma pequena fonte de água limpa e fresca no chão, em uma parede ou pedra, capaz de criar 200 litros de água sustentando uma quantidade de 12 pessoas e suas montarias por um dia inteiro.

Esta magia também pode ser modificada e memorizada como uma magia de 6º círculo, criando 600 litros de água para 36 pessoas e suas montarias.

Fonte: LB1 pág. 111

Divina **5**

Criar Alimentos

Alcance: 6 metros
Duração: permanente
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia cria uma pequena quantidade de comida, o mínimo para o consumo diário de até 2 homens por nível do conjurador (até o máximo de 20 homens no 10º nível). Do 11º nível em diante, o conjurador consegue criar alimentos suficientes para 4 homens por nível até um total de 60 homens para um conjurador de 15º nível.

Fonte: LB1 pág. 111



Necromancia 2

Criar Mortos-Vivos

Alcance: toque
Duração: permanente
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador pode dar vida a um cadáver ou a uma ossada para criar um zumbi ou um esqueleto, respectivamente. Os mortos-vivos criados desta forma reconhecem seus criadores como mestres e obedecerão a seus comandos falados de forma permanente até serem destruídos. Mortos-vivos destruídos não podem ser recriados.

Um conjurador só pode manter sob seu controle 2 DV de mortos-vivos por nível, ou seja, um zumbi ou dois esqueletos. Se uma quantidade maior for criada, esses mortos-vivos ficarão descontrolados e agirão por conta própria.

Fonte: LB1 pág. 111

Arcana 5

Criar Passagens

Alcance: 9 metros
Duração: 3 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia cria uma passagem temporária, como se fosse um buraco através de rocha sólida (paredes, muros, portas) com cerca de 2 metros de altura e 3 metros de largura. O conjurador pode criar passagens em barreiras de até 2 metros de espessura a cada 5 níveis.

Após o encerramento da duração da magia, a passagem se fecha, matando automaticamente todos que estiverem em seu interior.

Fonte: LB1 pág. 111

Divina 3

Curar Doenças

Alcance: toque
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: especial

Esta magia cura as doenças e elimina qualquer condição proveniente de uma doença em qualquer alvo vivo. Doenças mundanas e doenças mágicas podem ser curadas por esta magia.

Curar Doenças também pode ser usada para curar e eliminar os efeitos de uma paralisia.

Fonte: LB1 pág. 111

Divina 1

Curar Ferimentos

Alcance: toque
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: JPC evita

Cura 1d8 pontos de vida. Esta magia também pode ser modificada e memorizada como uma magia de:

- **3º círculo:** para curar 2d8 pontos de vida;
- **5º círculo:** para curar 3d8 pontos de vida;
- **7º círculo:** para curar completamente os pontos de vida do alvo, além de curar ferimentos mais específicos como membros torcidos, ossos quebrados ou contundidos. Porém, não pode regenerar membros amputados ou inutilizados como um olho perfurado.

A magia pode remover uma infecção de mordida de um Zumbi, mas não remove os efeitos da paralisia, não cura doenças e nem neutraliza venenos ou elimina qualquer outra condição de saúde do alvo, restaurando apenas pontos de vida perdidos.

Fonte: LB1 pág. 112

Arcana 9

Desejo

Alcance: especial
Duração: especial
Jogada de Proteção: especial

Tida como a magia mais poderosa já criada, Desejo pode ser fonte de poderes e perigos inimagináveis, pois realiza desejos ilimitados do conjurador. Porém, pode punir com extrema rigidez desejos ambíguos e malfeitos. Se preparada como uma magia de 9º círculo, o conjurador pode realizar Desejos os quais emulam magias de até 8º círculo sem grandes problemas. Mas desejos que almejam efeitos grandiosos e complexos podem ser arriscados, pois a forma como o desejo é realizado é de extrema importância. A intenção original do conjurador pode ser distorcida, realizando um efeito literalmente correto, porém indesejado.

Fonte: LB1 pág. 112

Arcana 6

Desintegrar

Alcance: 18 metros
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: especial

Esta magia faz matéria (mundana ou mágica) desaparecer por completo, virando pó. O alvo pode fazer uma JPC para evitar a desintegração, sofrendo 8d8 pontos de dano.

Fonte: LB1 pág. 113

Divina 1

Detectar Alinhamento

Alcance: 36 metros
Duração: 6 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia possibilita ao conjurador se concentrar por um turno inteiro para detectar a aura de uma pessoa ou objeto, determinando, assim, o seu alinhamento.

Alinhamentos magicamente ocultos são revelados sempre como neutros.

Fonte: LB1 pág. 113

Divina 2

Detectar Armadilhas

Alcance: 9 metros
Duração: 2 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador consegue identificar magicamente qualquer armadilha, mágica ou não, como se fosse um Ladrão, fazendo-as brilhar com uma tênue luz azulada. Esta magia não revela o funcionamento das armadilhas e nem como desativá-las.

Fonte: LB1 pág. 113

Arcana 2

Detectar Invisibilidade

Alcance: 18 metros
Duração: 2 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador consegue detectar objetos e criaturas invisíveis como se fossem normalmente visíveis para ele.

Fonte: LB1 pág. 113



**Arcana****1****Disco Flutuante**

Alcance: 1,5 metro
Duração: 6 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

Com esta magia, o conjurador cria um disco flutuante de 1 metro de diâmetro para o seguir e carregar a sua carga. O disco consegue carregar 50 quilos por nível de conjurador. O disco flutua a 1 metro do chão e se mantém sempre reto. A não ser que receba outro comando, o disco se manterá sempre a 1,5 metro de distância de seu conjurador. Quando o efeito da magia acaba, o disco simplesmente desaparece, derrubando tudo o que estava sobre ele. O disco também desaparece quando a distância entre ele e o conjurador for superior ao alcance da magia ou quando existir uma distância superior a 1 metro entre ele e o chão sobre o qual paira.

Fonte: LB1 pág. 113

**Divina****4****Dissipar Magia**

Alcance: 36 metros
Duração: permanente
Jogada de Proteção: nenhuma

É usada para dissipar os efeitos de outra magia. A jogada para tentar dissipar a magia é de $1d20 +$ nível do personagem que está lançando a magia, contra uma dificuldade de $5 +$ círculo da magia a ser dissipada $+$ nível do personagem que lançou a magia a ser dissipada.

> Exemplo: um conjurador de 9º nível que tenta dissipar uma magia de 3º círculo lançada por outro conjurador de 8º nível, deve jogar $1d20 +$ somar seu resultado ao seu nível (9). O resultado precisa ser igual ou maior que a dificuldade de $5 +$ o círculo da magia a ser dissipada (3) $+ o$ nível do conjurador da magia (8), i.e. ≥ 16 .

Magos só podem dissipar magias arcanas e Clérigos só podem dissipar magias divinas. Esta magia não desencanta um item mágico, mas suprime seus efeitos por 1 turno.

Fonte: LB1 pág. 113

**Divina****6****Dissipar o Caos**

Alcance: 9 metros
Duração: 1 turno
Jogada de Proteção: especial

Esta magia permite ao conjurador criar uma área dissipadora do caos, afugentando ou destruindo todas as criaturas caóticas que se aproximem do conjurador. Cada criatura caótica a entrar na área deve ser bem-sucedida em uma JPS para não ser destruída imediatamente. Se passar no teste, conseguirá fugir e se afastar da área de efeito da magia o mais rápido possível. O conjurador precisa ficar imóvel entoando suas orações para sustentar a duração de um Dissipar o Caos.

Fonte: LB1 pág. 114

**Necromancia****3****Drenar Vida**

Alcance: toque
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: JPC evita

O alvo tocado pela mão do conjurador sofre os efeitos de um ataque de Drenar Vida, drenando $1d4+1$ para cada 3 níveis do Necromante. Os pontos de vida perdidos dessa maneira pelo alvo são imediatamente somados aos atuais pontos de vida do Necromante. Pontos de vida recuperados desta forma não podem ultrapassar o limite de pontos de vida total do Necromante. Um alvo que tenha todos os seus pontos de vida drenados, morrerá imediatamente. Um sucesso em uma JPC evita o efeito desta magia.

Fonte: LB1 pág. 114

**Arcana****6****Encantar Item**

Alcance: toque
Duração: especial
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia é utilizada para imbuir efeitos mágicos a qualquer item. Ela deve ser lançada sobre o objeto no início do processo e permanecerá ativa pelo tempo de duração da magia. Se lançada sobre um item mágico, todos os efeitos serão realizados normalmente. Cabe ao Mestre determinar eventuais custos e tempo necessário.

Fonte: LB1 pág. 114

**Arcana****4****Enfeitiçar Monstros**

Alcance: 36 metros
Duração: especial
Jogada de Proteção: JPS nega

Esta magia afeta 3d6 monstros não humanoides vivos, médios ou pequenos com até 3 DV, ou uma única criatura com mais de 3 DV. O alvo passa a considerar o conjurador um amigo respeitável e confiável, obedecendo todas as suas ordens, desde que não haja uma clara ameaça à sua integridade. Ordens como atacar serão sempre seguidas, mesmo quando o alvo a ser atacado for infinitamente mais poderoso do que o alvo da magia. Um sucesso em uma JPS nega o efeito desta magia. Se a criatura enfeitiçada for ferida, poderá realizar uma nova JPS. Após enfeitiçada, o valor da JPS da criatura determina a continuação da duração de Enfeitiçar Monstros: JPS <3 faz uma JPS por mês, JPS <5 : uma JPS por semana, JPS <8: uma JPS por dia, JPS <10: uma JPS por hora.

Fonte: LB1 pág. 114

**Arcana****1****Enfeitiçar Pessoas**

Alcance: 36 metros
Duração: especial
Jogada de Proteção: JPS nega

Esta magia afeta humanoides vivos, médios ou pequenos. O alvo passa a considerar o conjurador como um amigo respeitável e confiável, obedecendo todas as suas ordens, desde que não haja uma clara ameaça à sua integridade. Ordens como atacar serão sempre seguidas, mesmo quando o alvo a ser atacado for infinitamente mais poderoso do que o alvo da magia. Um sucesso em uma JPS nega o efeito desta magia. Se a criatura enfeitiçada for ferida, poderá realizar uma nova JPS.

Após enfeitiçado, a Inteligência do alvo determina a continuação da duração de Enfeitiçar Pessoas: INT(3-8): uma JPS por mês, INT(9-12): uma JPS por semana, INT(13-16)**: uma JPS por dia, INT(17-18): uma JPS por hora.

Fonte: LB1 pág. 114

**Arcana****1****Escudo Arcano**

Alcance: pessoal
Duração: 2 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador invoca um escudo invisível que o protege de ataques físicos, sejam estes projéteis, ataques à distância, ou corpo a corpo. O Escudo Arcano equivale a uma armadura com bônus de $+4$ e absorve totalmente o dano causado por mísseis mágicos. Se a Classe de Armadura do conjurador já for 14 ou superior, esta não causa efeito, a não ser no que diz respeito à absorção do dano dos mísseis mágicos.

Fonte: LB1 pág. 115

**Arcana****1****Escuridão**

Alcance: especial
Duração: 12 turnos
Jogada de Proteção: JPS nega

Esta é a versão reversa de Luz, que permite interromper qualquer fonte de luz, apagando tochas, velas, lâmpadas ou até mesmo dissipando uma magia Luz lançada anteriormente e criando uma área de 4,5 metros de raio de escuridão mágica, deixando todos dentro da área cegos (mesmo se possuírem Infravisão).

Se conjurada nos olhos de um alvo tocado pelo conjurador, a vítima que não passar em uma JPS fica cega até o final da duração da magia. Neste caso, a escuridão mágica some e não causa nenhum outro efeito.

Fonte: LB1 pág. 119

**R**



**Arcana****2****Escuridão Contínua**

Alcance: 36 metros
Duração: permanente
Jogada de Proteção: JPS nega

R

Esta é a versão reversa de Luz Contínua que cria uma área de escuridão mágica permanente numa área de 4,5 metros de raio, deixando todos dentro da área cegos, inclusive criaturas com Infravisão. Qualquer fonte de luz trazida para dentro da área de escuridão será apagada. Uma Escuridão Contínua pode ser usada para dissipar os efeitos de uma magia de Luz Contínua.

Fonte: LB1 pág. 120

**Arcana****6****Esfera Gélida**

Alcance: especial
Duração: especial
Jogada de Proteção: JPD reduz

Esta magia pode ser utilizada de três formas diferentes:

- ****Esfera Congelante****: uma esfera de gelo sai da mão do conjurador, congelando um líquido à base de água. Uma superfície de 30 m² com até 20 cm de espessura por nível do conjurador pode ser congelada.
- ****Raio Gélido****: um raio de gelo atinge a vítima, causando 1d4 pontos de dano +1 de dano por nível. Uma JPD reduz esse dano pela metade.
- ****Globo de Frio****: uma pedra pequena é criada.

Ao ser arremessada, se quebra causando 6d6 pontos de dano em todas as criaturas em uma distância de até 3 metros. Se o globo não for arremessado, ele se quebrará em até 1d4+1 causando o mesmo efeito. Uma JPD reduz esse dano pela metade.

Fonte: LB1 pág. 115

**Arcana****9****Esfera Prismática**

Alcance: pessoal
Duração: 1 turno/nível
Jogada de Proteção: nenhuma

Uma esfera multicolorida com 7 camadas absorvem todos os ataques físicos direcionados ao conjurador. Da mais externa para a mais interna: • Vermelha: causa 12 pontos de dano ao toque e bloqueia magias de 1º círculo; • Laranja: causa 24 pontos de dano ao toque e bloqueia magias de 1º a 3º círculo; • Amarela: causa 48 pontos de dano ao toque e bloqueia magias de 1º a 4º círculo; • Verde: causa morte instantânea ao toque (JPC evita) e bloqueia magias de 1º a 5º círculo; • Azul: petrifica ao toque (JPC evita) e bloqueia todas as magias de 1º a 6º círculo; • Anil: destrói a alma ao toque, causando a morte (sem Jogada de Proteção), e bloqueia todas as magias divinas; • Violeta: causa insanidade ao toque e bloqueia todas as magias arcanas.

Fonte: LB1 pág. 115

**Divina****2****Falar com Animais**

Alcance: pessoal
Duração: 6 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador pode entender e se comunicar na linguagem de um tipo de animal escolhido pelo conjurador dentro de um raio de 18 metros. Esta magia não obriga o animal a falar com o conjurador, permitindo apenas a capacidade de comunicação entre eles.

Fonte: LB1 pág. 116

**Divina****6****Falar com Monstros**

Alcance: pessoal
Duração: 1 turno
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador passa a entender uma linguagem falada por um monstro específico e consegue se comunicar com ele. Esta magia não obriga o monstro a falar com o conjurador, permitindo apenas a capacidade de comunicação entre eles.

Fonte: LB1 pág. 116

**Divina****3****Falar com Mortos**

Alcance: pessoal
Duração: 1 turno
Jogada de Proteção: especial

O conjurador pode fazer perguntas a um cadáver caso este ainda possua uma boca para responder. O morto responderá a uma pergunta a cada dois níveis do conjurador, sempre baseando-se em seu conhecimento quando vivo e sempre de forma lacônica, curta e direta. Um cadáver de alinhamento diferente do conjurador pode realizar uma JPS para se negar a responder a uma pergunta.

Fonte: LB1 pág. 116

**Divina****4****Falar com Plantas**

Alcance: pessoal
Duração: 6 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador é capaz de se comunicar, falar, ser entendido e entender uma planta não mágica. O conjurador pode fazer perguntas, receber respostas e até solicitar favores, os quais podem ser atendidos ou não, de acordo com o teste de reação da planta. Apenas favores não ofensivos e realizáveis serão atendidos.

Fonte: LB1 pág. 116

**Arcana****2****Flecha Ácida**

Alcance: 45 metros
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: JPD reduz

O conjurador bem-sucedido em uma jogada de ataque a distância acerta um projétil ácido no alvo, causando 1d4 de dano ácido regressivo. Um sucesso em uma JPD reduz o dano à metade.

Fonte: LB1 pág. 116

**Arcana****3****Flecha de Chamas**

Alcance: 45 metros
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: nenhuma

Com esta magia, o conjurador consegue criar e disparar de suas mãos flechas de fogo (1 para cada 5 níveis do conjurador). Cada flecha causa 1d6 pontos de dano pela perfuração e outros 2d6 pontos de dano por fogo. Uma jogada de ataque à distância é necessária para atingir os alvos com essas flechas. O conjurador pode designar um alvo diferente para cada flecha.

Fonte: LB1 pág. 116





Arcana 2

Força Arcana

Alcance: toque
Duração: 3 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

Pela duração da magia, o alvo recebe 1 ponto extra para cada 5 pontos de Força já possuídos. Assim, um Guerreiro com Força 16 teria seu atributo aumentado para 19, enquanto um conjurador com Força 9 teria seu atributo aumentado para 10. O cálculo deve ser sempre realizado com o valor original da Força do personagem, sem levar em conta outras magias, itens mágicos ou demais efeitos que ampliem o valor do atributo original.

Fonte: LB1 pág. 116

Ilusionismo 1

Ilusão

Alcance: especial
Duração: especial
Jogada de Proteção: JPS nega

Enquanto concentrado, o conjurador cria a ilusão de uma criatura, objeto ou cena, desde que já tenha a visto anteriormente. A Ilusão é apenas visual e, apesar de possuir movimentos, não emite sons, não possui cheiro e não irradia temperatura.

Se não for usada para criar um falso ataque, a ilusão desaparecerá ao ser tocada. Se usada para atacar ou simular um ataque, o alvo poderá realizar uma JPS para negar os efeitos da ilusão. A Ilusão criada possui CA 11, o mesmo BA do conjurador e desaparece após a concentração do conjurador ser interrompida ou ao ser atingida com sucesso em combate.

Uma ilusão nunca causa dano real. Ao ser “morto” por uma ilusão, o oponente ficará inconsciente por 1d4 rodadas.

Fonte: LB1 pág. 117

Ilusionismo 2

Ilusão Melhorada

Alcance: especial
Duração: especial
Jogada de Proteção: JPS nega

Enquanto concentrado e pelas próximas 1d3 rodadas após o término da concentração, o conjurador cria a ilusão de uma criatura, objeto ou cena já vista antes pelo conjurador. A ilusão se movimenta, emite sons – embora não consiga falar ou simular falas com palavras inteligíveis – e não irradia temperatura. Se não for usada para criar um falso ataque, a ilusão desaparece ao ser tocada. Se usada para atacar ou simular um ataque, o alvo pode realizar uma JPS para negar os efeitos da ilusão.

A ilusão criada possui CA 14, o mesmo BA do conjurador e desaparece em até 1d3 rodadas após a concentração do conjurador ser interrompida ou ao ser atingida com sucesso em combate. Ao ser “morto” por uma ilusão, o oponente ficará inconsciente por 1d4+2 rodadas.

Fonte: LB1 pág. 117

Ilusionismo 5

Ilusão Permanente

Alcance: especial
Duração: permanente
Jogada de Proteção: JPS nega

Enquanto estiver ativa e até ser dissipada, o conjurador cria a ilusão de uma criatura, objeto ou cena, mesmo se nunca vista pelo conjurador. Se usada para atacar ou simular um ataque, o alvo pode realizar uma JPS para negar os efeitos da ilusão. A Ilusão criada possui CA 16, o mesmo BA do conjurador e pontos de vida ilusórios iguais ao valor de inteligência do conjurador. Esta ilusão só desaparece quando dissipada. Num ataque há uma chance de 1 em 1d6 de que o alvo atingido – que receba 15 ou mais pontos de dano da ilusão – morra de verdade por acreditar estar seriamente ferido. Caso o alvo, ainda que receba 15 ou mais pontos de dano da ilusão, não morra pela chance de 1 em 1d6, cairá no chão inconsciente por 1 turno.

Fonte: LB1 pág. 117

Divina 3

Imobilizar Monstros

Alcance: 36 metros
Duração: 6 turnos +1/nível
Jogada de Proteção: JPC evita

O personagem escolhe até 1d4 monstros não humanoides e vivos de tamanho grande ou menor para ficarem imobilizados sem conseguirem sair do lugar, como se estivessem paralisados. Uma JPC evita este efeito.

O conjurador também pode escolher um único monstro como alvo para imobilizar. Nesse caso, deve realizar uma JPC difícil.

Mortos-vivos e alvos com 4 DV a mais que o conjurador não são afetados por esta magia.

Fonte: LB1 pág. 118

Divina 2

Imobilizar Pessoas

Alcance: 36 metros
Duração: 1 turno por nível
Jogada de Proteção: JPC evita

O conjurador escolhe até 1d4 pessoas (humano, semi-humano e humanoides vivos de tamanho grande ou menor) para ficarem imobilizadas sem conseguirem sair do lugar, como se estivessem paralisadas. Uma JPC evita este efeito. Também pode escolher uma única pessoa como alvo. Nesse caso, deve realizar uma JPC difícil. Mortos-vivos e alvos com 4 DV a mais que o conjurador não são afetados por esta magia.

Fonte: LB1 pág. 117

Arcana 8

Imunidade à Magia

Alcance: toque
Duração: 1d4 turnos +
Jogada de Proteção: nenhuma

Com esta magia, o conjurador pode proteger uma criatura contra efeitos mágicos para cada 4 níveis que possui. Essa proteção confere ajuste nas jogadas de proteção:

- ***Magias de 1º a 3º círculo***: falha apenas com um 20;
- ***Magias de 4º a 6º círculo***: muito fácil;
- ***Magias de 7º e 8º círculo***: fácil.

Fonte: LB1 pág. 118

Arcana 3

Infravisão

Alcance: toque
Duração: 24 horas
Jogada de Proteção: nenhuma

O alvo desta magia adquire infravisão de 18 metros, exatamente como um elfo ou anão.

Fonte: LB1 pág. 118

Arcana 2

Invisibilidade

Alcance: toque
Duração: permanente
Jogada de Proteção: nenhuma

O alvo desta magia, seja este uma pessoa ou objeto, se torna totalmente invisível. Uma criatura invisível não pode ser atacada, a menos que sua localização aproximada seja conhecida.

A magia é dissipada se o alvo invisível realizar qualquer tipo de ataque ou lançar uma magia.

Fonte: LB1 pág. 118



<p>Arcana 3</p> <p>Invisibilidade 3 metros</p> <p>Alcance: 36 metros Duração: permanente Jogada de Proteção: nenhuma</p> <p>Esta magia tem o mesmo efeito de uma magia Invisibilidade, mas afetando todas as criaturas e objetos em uma área de 3 metros de diâmetro de um alvo preferencial. Se uma criatura ou objeto abandonar a área, deixarão de estar invisíveis e, mesmo retornando a área, não recuperarão a invisibilidade.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 118</p>	<p>Arcana 3</p> <p>Invocar criaturas</p> <p>Alcance: especial Duração: 6 turnos Jogada de Proteção: nenhuma</p> <p>Com esta magia, o conjurador é capaz de invocar 2d4 criaturas presentes nas redondezas para lhe auxiliarem. Essas criaturas o servirão até o fim da duração da magia ou até a derrota de todas as criaturas. As criaturas invocadas levam 1d4 turnos para aparecer e permanecerão por mais 6 turnos. A quantidade de DV das criaturas invocadas é igual a metade do nível do conjurador, ou seja, um conjurador de 5º nível invoca 2d4 criaturas de no máximo 2 DV cada.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 118</p>	<p>Arcana 5</p> <p>Lama em Pedra</p> <p>Alcance: toque Duração: especial Jogada de Proteção: especial</p> <p>Esta é a versão reversa de Pedra em Lama, que permite endurecer até 3 m² de lama em pedra permanentemente.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 125</p>
<p>Arcana 3</p> <p>Lentidão</p> <p>Alcance: 72 metros Duração: 3 turnos Jogada de Proteção: JPC evita</p> <p>Todos dentro de uma área de 6 x 6 metros que não passarem em uma JPC ficam lentos. Os deslocamentos ficam reduzidos pela metade. Os ataques deferidos pelo alvo são difíceis e os contra o alvo, fáceis.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 119</p>	<p>Arcana 1</p> <p>Ler Idiomas</p> <p>Alcance: pessoal Duração: 2 turnos Jogada de Proteção: nenhuma</p> <p>Esta magia permite ao conjurador decifrar direções, instruções e fórmulas em idiomas desconhecidos. É particularmente útil para mapas de tesouro, muito embora não decifre nenhum enigma ou código, apenas permitindo ao conjurador compreender o que está escrito.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 119</p>	<p>Arcana 2</p> <p>Levitação</p> <p>Alcance: pessoal Duração: 6 turnos + 1/nível Jogada de Proteção: nenhuma</p> <p>Com esta magia, o conjurador é capaz de se mover levitando em uma linha reta vertical. Necessita apenas de uma palavra para ser ativada, podendo ser evocada em qualquer situação, até mesmo durante uma queda.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 119</p>
<p>Arcana 2</p> <p>Localizar Objetos</p> <p>Alcance: 18 metros + Duração: 2 turnos Jogada de Proteção: nenhuma</p> <p>Esta magia dá ao conjurador a direção correta até um objeto do tipo especificado na descrição.</p> <p>O objeto não pode ser algo nunca visto pelo conjurador, apesar de que a magia pode detectar um objeto em uma classe geral de itens conhecidos do conjurador (cadeiras, ouro etc.), mas com uma precisão ainda menor.</p> <p>Esta magia não permite a localização de criaturas vivas ou animadas.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 119</p>	<p>Arcana 1</p> <p>Luz</p> <p>Alcance: especial Duração: 12 turnos Jogada de Proteção: JPS nega</p> <p>O objeto alvo tocado produz luz tão brilhante quanto uma tocha, iluminando uma área com raio de 6 metros.</p> <p>Se conjurada nos olhos de um alvo a até 3m + 1,5m/nível do conjurador, a vítima que não passar em uma JPS fica cega até o final da duração da magia. Neste caso, a luz mágica se apaga e não causa nenhum outro efeito.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 119</p>	<p>Arcana 2</p> <p>Luz Contínua</p> <p>Alcance: 36 metros Duração: permanente Jogada de Proteção: JPS nega</p> <p>Esta magia tem o mesmo efeito de uma magia Luz, mas com duração contínua (enquanto desejado pelo conjurador). Se conjurada nos olhos de um alvo a até 3m + 1,5m/nível do conjurador, a vítima que não passar em uma JPS fica cega até o final da duração da magia. Neste caso, a luz mágica se apaga e não causa nenhum outro efeito.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 120</p>



Arcana 9

Magia Astral

Alcance: pessoal
Duração: permanente
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador consegue projetar a sua forma astral para outros locais, ficando visível apenas a outras criaturas que também estejam sob forma astral. Enquanto estiver nesta forma, o conjurador pode lançar magias e se deslocar para onde desejar a uma velocidade de 150 km/h, mas, caso ultrapasse o limite de 1km de distância de seu corpo físico, não conseguirá mais retornar ao seu corpo, ficando preso à forma astral para sempre.

Esta magia funciona enquanto o conjurador desejar ou até ser dissipada.

Fonte: LB1 pág. 120

Necromancia 5

Magia da Morte

Alcance: 3 metros + 1/nível
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: JPC evita

Um raio de energia negativa sai das mãos do conjurador, matando 2d6 criaturas com 4 dados de vida ou menos as quais estejam dentro do alcance da magia (a magia afeta por ordem de proximidade em relação ao conjurador). Uma JPC evita os efeitos desta magia. Esta magia faz o Necromante perder 90% dos seus pontos de vida atuais. Um Necromante com 36 pontos de vida seria reduzido imediatamente a 3 pontos de vida.

Fonte: LB1 pág. 121

Arcana 1

Mãos Flamejantes

Alcance: 3 metros + 1/nível
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: JPD reduz

Ao formar um leque com as mãos, o conjurador emite um raio triangular de fogo afetando todos na área de alcance da magia. Cada criatura atingida recebe 1d3 pontos de dano +2 pontos de dano adicionais por nível do conjurador até um máximo de +20. Uma JPD reduz o dano pela metade.

Fonte: LB1 pág. 122

Divina 2

Martelo Espiritual

Alcance: 3m + 1,5m/nível
Duração: 1d6 turnos +
Jogada de Proteção: especial

Esta magia cria um martelo de energia o qual pode ser usado pelo conjurador para atacar qualquer alvo dentro de seu alcance. O martelo possui um bônus de ataque +1 para cada 5 níveis do conjurador, e causa 1d4 pontos de dano além de receber um bônus no dano de +1 por nível do conjurador. Uma JPC do conjurador deve ser realizada pelo conjurador sempre que este for atacado. Uma falha significa que o martelo foi dissipado.

Fonte: LB1 pág. 120

Arcana 4

Medo

Alcance: 18 metros
Duração: 1 rodada/nível
Jogada de Proteção: JPS nega

Esta magia cria um sentimento aterrorizante nas criaturas dentro de seu alcance. Uma falha na JPS faz as criaturas afetadas saírem correndo por toda a duração da magia. Há 1-4 chances em 1d6 de as criaturas soltarem qualquer objeto que estejam segurando.

Fonte: LB1 pág. 120

Divina 2

Mensagem

Alcance: 18 metros
Duração: 1 turno + 1/nível
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador pode escolher 1 alvo a cada 3 níveis para sussurrar uma mensagem e receber uma resposta sem que as outras criaturas fora do efeito percebam. Para funcionar, todos os alvos da magia precisam compreender o idioma falado. Além disso, não pode haver nenhum obstáculo físico ou mágico atrapalhando a comunicação.

Fonte: LB1 pág. 121

Arcana 5

Metamorfose

Alcance: 3m + 1,5m/nível
Duração: permanente
Jogada de Proteção: JPC evita

O conjurador consegue modificar fisicamente a forma de uma criatura (com no máximo o dobro dos DV do conjurador) para que esta se pareça com outro tipo de criatura, mas não é possível clonar um indivíduo específico. Uma JPC consegue evitar esse efeito caso o alvo deseje resistir. O alvo metamorfoseado mantém o mesmo número de DV e PV, mas adquire as habilidades especiais, ataques e capacidades físicas do novo tipo de criatura, assim como o comportamento, alinhamento e inteligência. Um anão metamorfoseado em uma gárgula não só se parecerá como uma, mas agirá e pensará como uma gárgula, podendo inclusive voar. Todas as criaturas metamorfoseadas retornam a sua forma original quando mortas.

Fonte: LB1 pág. 121

Arcana 4

Metamorfosear-se

Alcance: pessoal
Duração: 6 turnos + 1/nível
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador consegue modificar fisicamente sua própria forma para um tipo de criatura (com no máximo o dobro dos DV do conjurador) para se parecer com outro tipo de criatura, mas nunca para clonar um indivíduo específico.

O conjurador mantém o mesmo número de DV, PV, JP. Adquire ainda os ataques físicos e movimentos da criatura na qual se metamorfoseou, mas não é capaz de usar suas habilidades especiais não físicas, como imunidades, resistências, baforadas etc. Enquanto está metamorfoseado, o conjurador perde a capacidade de conjurar magias. Se morrer enquanto metamorfoseado, retornará a sua forma original.

Fonte: LB1 pág. 121

Arcana 4

Meteoros Instantâneos

Alcance: 36 metros
Duração: especial
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador se torna capaz de conjurar e arremessar 1 esfera flamejante de fogo por nível, causando 2d4 pontos de dano de fogo. O conjurador deve ser bem-sucedido em uma jogada de ataque à distância para atingir um alvo, sendo capaz de arremessar um único meteoro por rodada.

Quando conjurados, os meteoros ficam disponíveis para serem arremessados por até 24 horas, até todos serem arremessados ou até a magia ser dissipada. O conjurador não precisa se concentrar para manter os meteoros disponíveis durante este tempo.

Fonte: LB1 pág. 121





Ilusionismo

3

Miragem

Alcance: especial
Duração: especial
Jogada de Proteção: especial

O conjurador cria uma ilusão a qual esconde, dentro da área de alcance da magia, o verdadeiro terreno. Todos os sentidos são afetados, mas os possíveis efeitos causados pelo terreno verdadeiro não – um fosso de lava ainda é um fosso de lava capaz de matar queimado qualquer desavisado, mesmo aparentando ser um campo florido. Se a alteração do terreno criada pela ilusão for sutil, uma JPS é permitida, no entanto, se a mudança causar suspeita, uma JPS fácil é permitida para negar a ilusão. Apenas alvos bem-sucedidos ficam livres dos efeitos, e a ilusão persiste até o fim de sua duração. Caso uma criatura seja vítima da ilusão (caindo em um precipício aparentando ser uma floresta, por exemplo), todos os observadores recebem automaticamente o direito a uma JPS muito fácil.

Fonte: LB1 pág. 121



Divina

5

Missão

Alcance: toque
Duração: especial
Jogada de Proteção: JPS nega

Esta magia obriga um alvo a realizar uma missão à escolha do conjurador. Uma JPS nega esse efeito no alvo. Se o alvo se desviar da missão ou se negar a cumpri-la, será acometido de uma maldição que drena 1 ponto de Força por dia até que volte a se empenhar na conclusão da missão. Se chegar à Força 0, o alvo morrerá imediatamente.

Fonte: LB1 pág. 122



Arcana

1

Mísseis Mágicos

Alcance: 45 metros
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: nenhuma

Um míssil mágico voa para onde o conjurador direcionar, acertando automaticamente os alvos. Para atingir uma criatura, é preciso que ela esteja na linha de visão do conjurador, o qual pode lançar 1 Míssil Mágico a cada 3 níveis, causando um dano de 1d4 pontos +1 por nível, até um máximo de +5. Assim, o conjurador conjura 2 mísseis no 4º nível, 3 mísseis no 7º, 4 mísseis no 10º, e 5 mísseis no 13º. Esses mísseis adicionais podem ser direcionados para alvos distintos desde que a distância entre os alvos não seja superior a 18 metros.

Fonte: LB1 pág. 122



Arcana

4

Muralha de Energia

Alcance: 18 metros
Duração: 6 turnos + 1/nível
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador cria uma muralha de energia invisível com até 90 centímetros de espessura, 15 metros de altura e 15 metros de comprimento ao seu redor. Nenhum efeito mágico de um conjurador de nível inferior é capaz de ultrapassar a muralha, mas pessoas e projéteis sim.

Fonte: LB1 pág. 123



Arcana

5

Muralha de Ferro

Alcance: 18 metros
Duração: 6 turnos + 1/nível
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador cria uma muralha de ferro resistente com até 90 centímetros de espessura, 15 metros de altura e 15 metros de comprimento. Nada que não seja normalmente capaz de ultrapassar ferro nestas condições consegue ultrapassar a muralha.

Fonte: LB1 pág. 123



Divina

4

Neutralizar Veneno

Alcance: toque
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia anula quaisquer efeitos de venenos em ação dentro do corpo de um alvo vivo, mas não recupera pontos de vida perdidos devido ao veneno e nem revive uma vítima morta devido aos efeitos de um veneno.

Fonte: LB1 pág. 123



Arcana

5

Névoa Mortal

Alcance: 12 metros
Duração: 1 rodada/nível
Jogada de Proteção: especial

Vapores sulfurosos e altamente venenosos formam uma pesada e densa nuvem com 9 metros de diâmetro em todas as direções, movendo-se a favor do vento por 6 metros por rodada, ou, caso não haja vento, afastando-se do conjurador em linha reta. Qualquer criatura a ter contato com a névoa sofrerá 1 ponto de dano por rodada, e criaturas com menos de 5 DV devem realizar também uma JPC para evitar a morte.

A névoa, por ser mais pesada do que o ar, desce escadas, fossos e alçapões, mas não é capaz de subir estes mesmos obstáculos.

Fonte: LB1 pág. 123



Arcana

4

Olho Arcano

Alcance: 72 metros
Duração: 6 turnos
Jogada de Proteção: especial

O conjurador cria um olho flutuante e invisível com 2,5cm de diâmetro o qual envia ao conjurador informações visuais.

O Olho Arcano pode ser criado em qualquer lugar dentro da linha de visão do conjurador, mas pode percorrer qualquer distância sem limitação, movendo-se a 10 metros por rodada. O Olho pode viajar em qualquer direção, mas não conseguirá atravessar barreiras sólidas e nem viajar através dos planos.

O Olho só se move enquanto o conjurador mantiver a concentração na magia. Se o conjurador for atacado, é preciso fazer uma JPC para que o Olho não fique parado por um turno.

Fonte: LB1 pág. 123



Divina

3

Oração

Alcance: pessoal
Duração: especial
Jogada de Proteção: nenhuma

Todos os aliados em um raio de até 9 metros do conjurador passam a realizar suas Jogadas de Proteção com ajuste fácil, enquanto seus inimigos declarados passam a fazer suas Jogadas de Proteção com ajuste difícil.

Esse bônus é ampliado quando o conjurador possui 10 níveis, passando a ser muito fácil/muito difícil.

Os efeitos desta magia dura 1 turno para cada 5 níveis do conjurador.

Fonte: LB1 pág. 124





**Arcana**

7

Palavra do Poder: Atordoar

Alcance: 5 metros/nível
Duração: especial
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador é capaz de atordoar um alvo proferindo uma única palavra, sem direito a uma Jogada de Proteção desde que o alvo seja capaz de ouvir a palavra dita pelo conjurador. O alvo não precisa compreendê-la. Se o alvo estiver com:

6 DV ou menos: fica atordoado por até 2d6+3 rodadas.
 7 a 9 DV: fica atordoado por 1d6+1 rodadas.
 10 DV ou mais: não sofrerá os efeitos desta magia.

Um personagem atordoado por esta magia mantém seus pontos de vida, mas não consegue realizar nenhuma atividade física como se mover, resistir, atacar ou conjurar magias, podendo falar apenas hesitantemente um máximo de 1d4+2 palavras por rodada.

Fonte: LB1 pág. 124

**Arcana**

9

Palavra do Poder: Matar

Alcance: 3 metros/nível
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador é capaz de matar um alvo proferindo uma única palavra, sem direito a uma Jogada de Proteção desde que o alvo seja capaz de ouvir a palavra dita pelo conjurador. O alvo não precisa compreendê-la. Se o alvo estiver com:

50 PV ou menos: morre imediatamente.

51 PV ou mais: não sofrerá os efeitos desta magia.

Fonte: LB1 pág. 124

**Divina**

7

Palavra Sagrada

Alcance: 18 metros
Duração: especial
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador é capaz de afetar um alvo proferindo apenas uma única palavra, sem direito a uma Jogada de Proteção. O alvo não precisa compreendê-la. Se o alvo tiver:

4 DV ou menos: morre imediatamente.

5 DV a 8 DV: fica atordoado por até 2d6+3 rodadas.

9 DV a 12 DV: fica atordoado por 1d6+1 rodadas.

13 DV ou mais: não sofrerá os efeitos desta magia.

Um personagem atordoado por esta magia mantém seus pontos de vida, mas não consegue realizar nenhuma atividade física, podendo falar apenas hesitantemente um máximo de 1d4+2 palavras por rodada.

Fonte: LB1 pág. 124

**Divina**

6

Partir Água

Alcance: 18 metros
Duração: 1 turno + 1/nível
Jogada de Proteção: nenhuma

Se diante de uma massa de água, o conjurador consegue separá-la, abrindo um caminho seguro e seco para passagem. Essa passagem se fechará tão logo termine a duração da magia ou quando o conjurador assim desejar.

Fonte: LB1 pág. 124

**Arcana**

7

Passagem Secreta

Alcance: toque
Duração: especial
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia cria uma passagem secreta e invisível em uma parede, muro ou outra superfície com até 50 centímetros de largura.

O conjurador poderá conjurar essa magia apenas uma vez por nível, ou seja, ao utilizá-la uma vez só poderá fazer uso dela novamente após subir um nível na sua classe de conjurador. A passagem criada fica ativa até o conjurador usar esta magia novamente.

Fonte: LB1 pág. 124

**Arcana**

1

Patas de Aranha

Alcance: toque
Duração: 1 turno
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao alvo andar sobre as paredes ou tetos como se fossem um piso horizontal. Nestas condições, um teste de escalar não é necessário e o alvo pode se deslocar com o seu movimento base sem nenhuma redução, porém os efeitos da gravidade ainda são sentidos, ou seja, objetos soltos nos bolsos ou na roupa do alvo podem se desprender e cair normalmente.

Fonte: LB1 pág. 125

**Arcana**

6

Pedra em Carne

Alcance: toque
Duração: permanente
Jogada de Proteção: nenhuma

Com esta magia, o conjurador consegue transformar pedaços de pedra em carne. Criaturas petrificadas podem ser restauradas, bem como seus equipamentos, com esta magia. Criaturas de pedra alvos desta magia, como um Golem de Pedra, podem realizar uma JP para negar os efeitos da magia ou serão destruídas.



Fonte: LB1 pág. 125

**Arcana**

5

Pedra em Lama

Alcance: toque
Duração: especial
Jogada de Proteção: especial

Com esta magia, o conjurador consegue transformar 30 m² de pedra em lama com 3 metros de profundidade, levando 3d6 dias para endurecer. Criaturas que tentam atravessar a lama têm seu movimento reduzido à metade do normal. Criaturas de pedra que sejam alvos desta magia, como um Golem de Pedra, podem realizar uma JP para negar os efeitos da magia ou serão destruídas.

Fonte: LB1 pág. 125

**Divina**

5

Penitência

Alcance: toque
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia remove o fardo causado por pecados cometidos pelo alvo, mesmo se cometidos sem consciência ou involuntariamente.

Ele deve estar efetivamente arrependido e buscando penitência pelos seus atos, e deve aceitar a conjuração da magia sobre ele.

Esta magia pode restaurar os poderes de Paladinos caídos ou Clérigos que tenham perdido a conexão com a sua fé.

Fonte: LB1 pág. 126





<p>Arcana 2</p> <p>Percepção Extrassensorial</p> <p>Alcance: 18 metros Duração: 12 turnos Jogada de Proteção: nenhuma</p> <p>Concentrando-se por 1 minuto, o conjurador pode detectar e entender os pensamentos de outras criaturas dentro de um raio máximo de 18 metros, ainda que não compartilhem o mesmo idioma. A magia não pode penetrar mais de 60 centímetros de pedra e é bloqueada até mesmo pela mais fina folha de chumbo.</p> <p>Se mais de duas criaturas estiverem na área de efeito, o conjurador precisa concentrar-se um turno adicional para selecionar exatamente os pensamentos que deseja perceber.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 126</p>	<p>Arcana 8</p> <p>Permanência</p> <p>Alcance: especial Duração: permanente Jogada de Proteção: nenhuma</p> <p>Esta magia tem a habilidade de dar a qualquer magia arcana de 1°, 2° e 3° círculos a duração permanente. Esta magia não surte efeito em magias que originalmente possuem duração instantânea e nem nas que causem dano diretamente como Bola de Fogo ou Relâmpago.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 126</p>	<p>Arcana 4</p> <p>Porta Dimensional</p> <p>Alcance: 3 metros Duração: instantânea Jogada de Proteção: JPS nega</p> <p>Com esta magia, o conjurador abre um portal entre um local visível e outro também visível a no máximo 100 metros um do outro. O personagem sempre chega ao lugar desejado, desde que dentro do alcance da magia e caso consiga visualizar seu destino. O personagem pode levar pelo portal todo o equipamento que conseguir carregar, além de uma criatura de tamanho médio para cada 3 níveis do conjurador. Uma criatura grande equivale a duas criaturas médias. Todas as criaturas a serem transportadas devem estar em contato umas com as outras e, caso o alvo esteja sendo transportado à força, pode realizar uma JPS para não ser transportado.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 126</p>
--	---	--

<p>Arcana 8</p> <p>Portal</p> <p>Alcance: 18 metros Duração: 1d4 turnos + Jogada de Proteção: nenhuma</p> <p>Esta magia abre uma fenda dimensional com outro plano de existência, permitindo ao personagem invocar um ser específico chamando pelo seu nome. Existe 1 chance em 1d6 de outra criatura aproveitar a oportunidade para ultrapassar o portal, bem como 1 chance em 1d6 do ser escolhido não se interessar pela invocação. Seres invocados através de um portal não serão necessariamente amistosos com o conjurador.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 126</p>	<p>Divina 5</p> <p>Praga de Insetos</p> <p>Alcance: 144 metros Duração: 1 dia Jogada de Proteção: nenhuma</p> <p>Esta magia convoca uma tempestade de insetos de todos os tipos e formas sob o controle do conjurador. Esses insetos impedem a visão para além de 3 metros, destroem toda a vida vegetal por onde passam e trazem terror a pessoas e outras criaturas. A nuvem cobre aproximadamente uma área com raio de 24 metros. Qualquer criatura com 2 DV ou menos que entre na nuvem, deve fugir aterrorizada sem direito a uma Jogada de Proteção.</p> <p>A magia pode ser sustentada pelo conjurador por até um dia, e será dissipada se o conjurador deixar de se concentrar nela.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 126</p>	<p>Divina 2</p> <p>Profanar</p> <p>Alcance: toque Duração: 6 turnos Jogada de Proteção: JPS nega</p> <p>Esta é a versão reversa Abençoar para personagens caóticos, concedendo uma penalidade de 1 nas jogadas de ataque e Jogadas de Proteção do alvo tocado a cada 3 níveis de conjurador. Uma JPS nega tais efeitos.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 105</p>
---	--	---

<p>Divina 1</p> <p>Proteção contra Alinhamento</p> <p>Alcance: pessoal Duração: 12 turnos Jogada de Proteção: nenhuma</p> <p>Escolha um alinhamento. Esta magia cria uma barreira de proteção mágica invisível ao redor do conjurador, protegendo-o de criaturas do alinhamento escolhido.</p> <p>**Jogada de Proteção**: dentro da barreira de proteção, todas as Jogadas de Proteção contra efeitos oriundos do alinhamento escolhido são consideradas como teste fácil.</p> <p>**Ataques**: criaturas do alinhamento escolhido que atacam o conjurador dentro da barreira realizam um ataque difícil para atingi-lo. Criaturas invocadas, convocadas ou enfeitiçadas por conjurador do alinhamento escolhido não conseguem entrar dentro da barreira, mas ainda podem desferir ataques difíceis à distância contra o conjurador.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 127</p>	<p>Arcana 3</p> <p>Proteção contra Projéteis</p> <p>Alcance: pessoal Duração: 12 turnos Jogada de Proteção: nenhuma</p> <p>O conjurador cria um campo invisível repelente a projéteis não mágicos, como flechas, pedras de funda e virotes de bestas, além de armas arremessadas como adagas ou martelos.</p> <p>Esta magia não protege contra projéteis grandes, como pedras arremessadas por um gigante ou munição de uma catapulta.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 128</p>	<p>Divina 1</p> <p>Proteção contra Temperatura</p> <p>Alcance: toque Duração: 1 turno + 1/nível Jogada de Proteção: nenhuma</p> <p>Esta magia faz com que calor ou frio extremos se tornem inofensivos para o alvo. Temperaturas de -25° a até 55° são percebidas como temperaturas amenas. Além disso, todas as Jogadas de Proteção para resistir a qualquer efeito mágico ou não mágico provenientes de frio ou calor extremos, como baforadas de dragão ou bolas de fogo, reduzem o dano sofrido em 1 ponto por dado de dano recebido.</p> <p>Desta forma, um dano de 3d6, passará a causar 3d6-3 pontos de dano. Já um dano de 2d4, passará a causar 2d4-2 de dano.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 127</p>
---	--	---



Arcana **6**

Proteger Fortalezas

Alcance: especial
Duração: 1 turno + 1/nível
Jogada de Proteção: especial

Abrange uma área de até 200 m² por nível de conjurador, e até 8 metros de altura:

- ***Neblina***: Uma criatura no meio da neblina e a mais de 2 metros de distância é um alvo difícil de ser atingido em um ataque.
- ***Trancas mágicas***: todas as portas na área estão sob o efeito da magia Trancar.
- ***Teias***: ocupam todas as escadas do local igual a magia Teia. Mesmo queimadas, crescem novamente em 10 minutos.
- ***Confusão***: quando tiver que escolher algo, as criaturas serão afetadas por uma confusão mental que dá 1-3 chances em 1d6 de acharem estar errados. JPS nega esse efeito.
- ***Portas secretas***: uma porta para cada nível do conjurador é coberta por uma ilusão que faz com que seja igual a uma parede.

Fonte: LB1 pág. 127

Divina **1**

Purificar Alimentos

Alcance: toque
Duração: permanente
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia purifica comida e água suficiente para doze pessoas durante um dia, removendo apodrecimento, venenos, contaminações ou qualquer outro efeito negativo não mágico.

Fonte: LB1 pág. 128

Arcana **2**

Queda Suave

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia faz com que alvos em queda livre caiam lentamente até o chão, numa velocidade segura de 20 metros por rodada, ou seja, lenta o suficiente para não causar dano. Esta magia pode ser conjurada com um gatilho formado por um gesto ou palavra única, algo rápido o suficiente para conjurá-la até mesmo no meio de uma queda inesperada e sem gastar movimento ou ação durante um combate.

Objetos arremessados ou disparados como pedras, flechas ou adagas podem ser alvo de uma Queda Suave se pesarem até 100 kg para cada 5 níveis do conjurador.

Fonte: LB1 pág. 128

Arcana **5**

Recipiente Arcano

Alcance: pessoal
Duração: especial
Jogada de Proteção: especial

O conjurador cria um recipiente contendo sua própria força vital, podendo ser usado para possuir o corpo de outras criaturas. O recipiente deve ser um objeto inanimado e deve estar a até 9 metros de distância do conjurador. Durante a transferência o conjurador entra num estado de transe,

- ***Possuindo***: quando estiver no recipiente, o conjurador pode tentar possuir o corpo de outra criatura a até 36 metros do recipiente. A vítima pode realizar uma JPS para negar a posseção.
- ***Possuído***: o conjurador passa a controlar totalmente o corpo da vítima após possuí-lo, mas não conseguirá conjurar magias durante uma posseção.

Fonte: LB1 pág. 128

Arcana **2**

Reflexos

Alcance: pessoal
Duração: 6 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

A magia cria 1d4+1 reflexos do conjurador, que, como espelhos, agem em perfeita sincronia com ele. Os atacantes não podem distinguir os reflexos do original, podendo atacar uma das imagens ao invés do conjurador verdadeiro. Em caso de sucesso no ataque, haverá 1-3 chances em 1d6 do alvo atingido ser o reflexo. Caso o ataque seja direcionado a uma área na qual estejam tanto o conjurador quanto o seu reflexo, essa jogada é dispensada. Um reflexo atingido é imediatamente dissipado.

Fonte: LB1 pág. 129

Arcana **3**

Relâmpago

Alcance: 54 metros
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: JPD reduz

Apontando o dedo para um alvo, o conjurador emite um raio de sua mão causando 1d8 pontos de dano +1d8 de dano para cada 2 níveis do conjurador até um máximo de 10d8. O relâmpago ricocheteará no primeiro alvo e atingirá outra criatura à escolha do conjurador (desde que esta criatura esteja a até 6 metros de distância do primeiro alvo), recebendo 1d6 pontos de dano +1d6 pontos de dano a cada 2 níveis de conjurador até um máximo de 10d6. O relâmpago poderá ainda atingir uma terceira criatura à escolha do conjurador (desde que esteja a até 6 metros de distância da segunda criatura atingida), e receberá 1d4 pontos de dano a cada 2 níveis de conjurador até um máximo de 10d4. Uma JPD reduz o dano desta magia pela metade.

Fonte: LB1 pág. 129

Divina **4**

Remover Maldição

Alcance: toque **R**
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: especial

Esta magia remove instantaneamente todas as maldições impostas sobre uma criatura ou objeto. Esta magia não remove maldição de armas ou armaduras mágicas, mas permite que a criatura usando um desses itens consiga se desfazer deles e dos efeitos que ainda recaiam sobre si.

Certas maldições exigem um determinado nível do conjurador para serem removidas e, nesses casos, a não ser que esse requisito seja cumprido, o Remover Maldição não funcionará.

Fonte: LB1 pág. 129

Divina **1**

Remover Medo

Alcance: toque
Duração: permanente
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia tem dois efeitos: anular permanentemente qualquer efeito de medo (oriundo de magia ou não) que esteja incidindo no alvo; ou conceder aos alvos o benefício de realizar testes muito fáceis de JPS para negar efeitos de medo por 1 turno.

O segundo efeito só será possível se o alvo não estiver previamente sob efeito de qualquer tipo de medo.

Esta magia afeta uma criatura tocada para cada 4 níveis do conjurador.

Fonte: LB1 pág. 129

Divina **5**

Remover Missão

Alcance: toque **R**
Duração: especial
Jogada de Proteção: JPS nega

Esta é a versão reversa de Missão, que permite ao conjurador remover qualquer efeito de uma Missão conjurada em um alvo. Para surtir efeito, o conjurador precisa ter ao menos 2 níveis a mais que o conjurador da magia Missão original.

Fonte: LB1 pág. 122



Divina **2**

Resistir à Energia

Alcance: toque
Duração: 6 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia confere ao alvo proteção limitada contra um tipo específico de energia (ácido, frio, eletricidade, fogo, sônico etc.). Toda JP de um alvo desta magia contra a energia selecionada é considerada fácil.

A magia também protege o equipamento do alvo. Esta magia amplia apenas os efeitos da resistência contra a energia. Outros efeitos secundários, como o gelo escorregadio, permanecem ativos.

Fonte: LB1 pág. 130

Arcana **2**

Respirar na Água

Alcance: 9 metros
Duração: 24 horas
Jogada de Proteção: nenhuma

Todos os alvos dentro do alcance desta magia poderão respirar dentro da água pelas próximas 24 horas. Esta magia não afeta a capacidade das pessoas de respirar normalmente ao saírem da água e não confere qualquer habilidade para nadar ou se deslocar dentro da água.

Fonte: LB1 pág. 130

Divina **7**

Restauração

Alcance: toque
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia concede ao conjurador a habilidade de restaurar 1d4 níveis e pontos de atributos perdidos no alvo tocado. Pontos de Constituição perdidos devido à Reviver Mortos não são recuperados com esta magia.

Fonte: LB1 pág. 130

Arcana **7**

Reverter Gravidade

Alcance: 5 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia faz com que tudo dentro do alcance da magia "caia" para cima. Objetos soltos, pessoas, criaturas, tudo sobe ao teto como se estivesse caindo. O dano normal para queda deve ser aplicado. Objetos frágeis se quebrarão no processo como se fossem no chão. Com o fim da magia, todos cairão novamente ao solo, recebendo mais uma vez o dano de queda.

Fonte: LB1 pág. 130

Divina **5**

Reviver Mortos

Alcance: toque
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao conjurador trazer um alvo de volta à vida, desde que esteja de posse do cadáver intacto e que o alvo não tenha morrido há mais de 5 dias. Ser trazido de volta à vida desta forma faz com que 1d6 pontos de Constituição sejam perdidos, sem possibilidade de restauração. Alvos revividos, para se recuperarem do trauma da magia, precisam de 1 dia de repouso por ponto de Constituição perdido. Durante este tempo de recuperação, o alvo revivido fica em um estado semelhante ao coma, totalmente desacordado.

Fonte: LB1 pág. 130

Divina **3**

Roupa Encantada

Alcance: pessoal
Duração: 1 turno + 1/nível
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia encanta a roupa do conjurador, aumentando a sua classe de armadura. O conjurador recebe um bônus de +2 na CA e um bônus de +1 a cada 3 níveis acima do nível 5. Esse bônus é cumulativo com o bônus de armadura normal do conjurador.

Fonte: LB1 pág. 130

Divina **1**

Santuário

Alcance: pessoal
Duração: 1 turno + 1/nível
Jogada de Proteção: JPS nega

Esta magia cria uma aura de proteção no conjurador. Todos que desejarem atacar o conjurador, devem realizar uma JPS. Caso falhem, não conseguirão atacá-lo, ignorando sua presença até o final do efeito da magia.

Santuário não protege do efeito de magias de área, e perde o efeito (dissipando-se) caso o conjurador ataque ou conjure magias de ataque.

Fonte: LB1 pág. 131

Divina **2**

Silêncio

Alcance: 54 metros
Duração: 12 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

Um silêncio mágico cai sobre uma área de 4,5 metros de raio ao redor do alvo, ou objeto alvo, movendo-se com ele. Nenhum barulho emitido dentro da área pode ser ouvido além de seus limites, não importa o quão alto for. Não é possível conjurar magias dentro de uma área sob o efeito da magia Silêncio.

Fonte: LB1 pág. 131

Arcana **8**

Símbolo

Alcance: especial
Duração: especial
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia cria uma runa mágica. Quando uma criatura viva passar pelo símbolo é ativado.

Símbolo da Morte: mata imediatamente qualquer criatura com menos de 10 DV.

Símbolo da Discórdia: causa os mesmos efeitos da magia Confusão, sem direito a nenhuma JP.

Símbolo do Medo: causa os mesmos efeitos da magia Medo, sem direito a nenhuma JP.

Símbolo da Loucura: causa insanidade na vítima que age desconexa com a realidade.

Símbolo do Atordoamento: atordoa imediatamente qualquer criatura com menos de 10 DV, sem direito a nenhuma JP.

Símbolo do Sono: adormece imediatamente qualquer criatura com menos de 10 DV, sem direito a nenhuma JP.

Fonte: LB1 pág. 131



Divina **3**

Símbolo de Proteção

Alcance: toque
Duração: permanente
Jogada de Proteção: nenhuma

O Símbolo de Proteção cria um gatilho de ativação condicional em uma passagem ou objeto, protegendo-o de alvos que não supram os requisitos para acessá-lo (como uma determinada raça, classe, alinhamento, religião ou senha secreta). Os efeitos do acesso não permitido devem ser dados por outra magia conjurada em conjunto com Símbolo de Proteção, ou, caso não use nenhuma outra magia, 1d4 de dano por nível do conjurador que instalou o símbolo.

Fonte: LB1 pág. 131

Arcana **7**

Simulacro

Alcance: toque
Duração: permanente
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador cria uma cópia de si próprio, ou de outro alvo tocado, a partir de um boneco feito de qualquer material sólido o suficiente para resistir ao ritual. O boneco então é encantado e toma formas semelhantes às do alvo, sendo ao mesmo tempo muito parecido com o original, mas nitidamente diferente, caso comparados lado a lado.

O simulacro é uma criatura mágica podendo ser detectada por meio de magia e é quase idêntica ao alvo, com os poderes equivalentes a uma criatura com 1/4 dos níveis do original + 1 nível. Ou seja, um simulacro de uma criatura com 8 DV possui apenas 3 DV.

O simulacro não copia poderes mágicos, embora consiga emular poderes raciais e de classe, respeitando a limitação de níveis.

Fonte: LB1 pág. 132

Ilusionismo **1**

Som Ilusório

Alcance: 9 metros +1/nível
Duração: especial
Jogada de Proteção: JPS nega

Enquanto mantiver sua concentração, o conjurador cria uma ilusão sonora de qualquer barulho, fala ou som, já ouvida anteriormente por ele. O som ilusório pode se mover, aumentar ou diminuir de volume, e o conjurador pode controlá-lo enquanto concentrado. Uma JPS nega os efeitos.

Fonte: LB1 pág. 132

Arcana **1**

Sono

Alcance: 72 metros
Duração: 4d4 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia coloca inimigos em um sono encantado, sem direito a uma Jogada de Proteção. Ela afeta criaturas baseada em seus dados de vida, afetando 1d4+1 DV para cada 5 níveis do conjurador. As primeiras criaturas afetadas são sempre as com menos dados de vida dentro do alcance da magia. Dados de vida remanescentes após a contagem são desperdiçados.

Criaturas adormecidas por esta magia permanecem dormindo até o final de sua duração, ou até serem acordadas. São atacadas como se estivessem indefesas e despertarão após levarem o dano.

Fonte: LB1 pág. 132

Arcana **2**

Teia

Alcance: 3 metros
Duração: 48 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

Teias fibrosas e grudentas preenchem uma área de até 3 x 3 x 6 metros, tornando essa área extremamente difícil de ser atravessada. Será considerada enredada qualquer pessoa que entrar numa área preenchida por essa magia, além de não poder realizar nenhuma outra ação física que não seja tentar se desvencilhar da teia.

****Desvencilhar**:** para se desvencilhar é necessário ser bem-sucedido em um teste de Força [D].

****Inflamável**:** a teia é um material altamente inflamável, podendo queimar totalmente em duas rodadas. Criaturas presas na teia recebem 1d6 de dano por rodada.

Fonte: LB1 pág. 132

Arcana **5**

Telecinesia

Alcance: 36 metros
Duração: 6 rodadas
Jogada de Proteção: JPS nega

O conjurador é capaz de erguer e mover objetos ou criaturas apenas com o poder da sua mente, enquanto concentrado. Se perder a concentração ou levar dano, a magia se dissipará imediatamente.

A quantidade de peso que pode ser movida (com movimento 6) é de até 10 kg por nível do conjurador. Este também é capaz de arremessar o que está sendo erguido, desde que tenha no máximo ¼ do peso permitido, a até 15 metros de distância. O alvo desta magia pode realizar uma JPS para negar seus efeitos.

Fonte: LB1 pág. 132

Arcana **5**

Teleporte

Alcance: 3 metros
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: JPS nega

*****Conhecimento Exato**:** o conjurador já esteve no local. Chance de 1-5 em 1d6.
*****Conhecimento Médio**:** o conjurador nunca esteve no local, mas sabe onde fica e como chegar lá. Chance de 1-3 em 1d6.
*****Conhecimento Fraco**:** o conjurador não sabe onde o destino fica e nem como chegar até lá. Chance de 1-2 em 1d6.

Em caso de sucesso no teste, o teleporte ocorre no nível do solo, sem problemas e no local pretendido pelo conjurador.

****Falha no teste**:** chance de ****1-4 em 1d6**** do destino estar errado até 1d6 + 4 km em qualquer direção; chance de ****1-2 em 1d6**** do destino estar 1d10 x 3 m acima do nível do solo, podendo resultar em dano por queda; chance de ****1 em 1d6**** do destino estar abaixo do nível do solo.

Fonte: LB1 pág. 133

Arcana **4**

Tempestade Glacial

Alcance: 72 metros
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: JPD reduz

Esta magia cria um vórtice cônico de gelo e neve com 6 metros de diâmetro, causando 1d6 de dano por frio a todas as criaturas dentro da tempestade. Adicionalmente, a tempestade expela granizo em todas as direções, causando um dano adicional de 1d6 (devido os estilhaços de gelo expelidos) em quem estiver até 6 metros de distância do centro da tempestade. Uma JPD reduz o dano pela metade.

Fonte: LB1 pág. 134

Divina **7**

Terremoto

Alcance: 18 metros
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: especial

O conjurador sacode o solo, um raio de 15 metros + 1 metro/nível, fazendo-o tremer como se fosse um grande terremoto. Há uma chance de 1-5 em 1d6 de construções pequenas e frágeis serem reduzidas a escombros, e uma chance de 1-2 em 1d6 de construções resistentes terem o mesmo fim. Criaturas na área de um terremoto precisam de sucesso numa JPD para se manterem de pé e se deslocarem a um terço de sua movimentação normal. Há ainda 1 chance em 1d6 de uma fenda na terra se abrir e engolir qualquer criatura na área de efeito.

Criaturas alvos de uma fenda podem realizar um JPD para se segurar em qualquer coisa, anulando assim a queda e a morte.

Fonte: LB1 pág. 134



Necromancia 1

Toque Sombrio

Alcance: toque
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: especial

O conjurador bem-sucedido em um ataque de toque contra um alvo vivo faz com que este perca 1d4 pontos de vida. Adicionalmente, o alvo tem 1-3 chances em 1d6 de perder 1 ponto de Força caso não seja bem-sucedido em uma JPC.

Um alvo reduzido a zero pontos de Força morre imediatamente.

Fonte: LB1 pág.135

Arcana 1

Trancar

Alcance: 18 metros
Duração: permanente
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta é a versão reversa que permite trancar um acesso a qualquer objeto aberto.

Fonte: LB1 pág.105

Arcana 3

Velocidade

Alcance: 72 metros
Duração: 3 turnos
Jogada de Proteção: JPC evita

Esta é a versão reversa de Lentidão, na qual acelera extremamente o metabolismo de até 1 criatura tocada para cada 3 níveis do conjurador, concedendo ao alvo uma movimentação acima do normal. Os deslocamentos ficam multiplicados por dois. Os ataques deferidos pelo alvo são fáceis e os contra o alvo, difíceis. Além disso, o alvo recebe um ataque extra por rodada. A aceleração é prejudicial ao organismo do alvo, envelhecendo-o 10% da idade atual.

Fonte: LB1 pág.119

Arcana 1

Ventriiloquismo

Alcance: 18 metros
Duração: 2 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

Qualquer som produzido com a boca pelo conjurador, e em qualquer língua conhecida por ele, é transferido para outra pessoa ou objeto dentro do alcance da magia.

Fonte: LB1 pág.135

Arcana 7

Visão

Alcance: pessoal
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao conjurador se concentrar e obter respostas de uma pergunta em forma de uma visão enviada por uma entidade superior. O Mestre deve lançar em segredo 1d6 e montar a visão de resposta de acordo com o resultado:

- * 1: A entidade se sente ultrajada e revela uma visão falsa com informações falsas e desconexas.
- * 2: A entidade se sente desrespeitada com a frivolidade da questão e ignora o conjurador.
- * 3-5: A entidade se mostra indiferente, mas envia uma visão menor e interpretativa.
- * 6: A entidade se sente compelida a ajudar e envia uma visão reveladora.

Fonte: LB1 pág.135

Arcana 6

Visão da Verdade

Alcance: pessoal
Duração: 1d4 turnos +
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao conjurador ver dentro de um raio de 36 metros as coisas como elas realmente são. O conjurador fica imune a ilusões, escuridões mágicas ou normais; enxerga criaturas e objetos invisíveis como se fossem visíveis e também portas secretas ou camufladas; visualiza a forma verdadeira de criaturas modificadas ou transformadas.

Uma Visão da Verdade também pode ser usada para enxergar os alinhamentos reais das criaturas e objetos, além de dar uma noção aproximada do poder das criaturas dentro da área de efeito.

Fonte: LB1 pág.135

Arcana 3

Voo

Alcance: toque
Duração: 1d6 turnos +
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia dá ao alvo tocado pelo conjurador o poder de voar com movimento 18 enquanto a magia durar. O movimento de voo é livre, podendo o alvo se mover em qualquer direção, subir ou descer, assim como levitar ou pairar.

Fonte: LB1 pág.135

Divina 4

Porta Dimensional

Alcance: 3 metros
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: JPS nega

Com esta magia, o conjurador abre um portal entre um local visível e outro também visível a no máximo 100 metros um do outro. O personagem sempre chega ao lugar desejado, desde que dentro do alcance da magia e caso consiga visualizar seu destino. O personagem pode levar pelo portal todo o equipamento que conseguir carregar, além de uma criatura de tamanho médio para cada 3 níveis do conjurador. Uma criatura grande equivale a duas criaturas médias. Todas as criaturas a serem transportadas devem estar em contato umas com as outras e, caso o alvo esteja sendo transportado à força, pode realizar uma JPS para não ser transportado.

Fonte: LB1 pág.126

Arcana 3

Imobilizar Pessoas

Alcance: 36 metros
Duração: 1 turno por nível
Jogada de Proteção: JPC evita

O conjurador escolhe até 1d4 pessoas (humano, semi-humano e humanoides vivos de tamanho grande ou menor) para ficarem imobilizadas sem conseguirem sair do lugar, como se estivessem paralisadas. Uma JPC evita este efeito. Também pode escolher uma única pessoa como alvo. Nesse caso, deve realizar uma JPC difícil. Mortos-vivos e alvos com 4 DV a mais que o conjurador não são afetados por esta magia.

Fonte: LB1 pág.117



<p>Arcana 5</p> <p>Imobilizar Monstros</p> <p>Alcance: 36 metros Duração: 6 turnos +1/nível Jogada de Proteção: JPC evita</p> <p>O personagem escolhe até 1d4 monstros não humanoides e vivos de tamanho grande ou menor para ficarem imobilizados sem conseguirem sair do lugar, como se estivessem paralisados. Uma JPC evita este efeito.</p> <p>O conjurador também pode escolher um único monstro como alvo para imobilizar. Nesse caso, deve realizar uma JPC difícil.</p> <p>Mortos-vivos e alvos com 4 DV a mais que o conjurador não são afetados por esta magia.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 118</p>	<p>Arcana 3</p> <p>Dissipar Magia</p> <p>Alcance: 36 metros Duração: permanente Jogada de Proteção: nenhuma</p> <p>É usada para dissipar os efeitos de outra magia. A jogada para tentar dissipar a magia é de 1d20 + nível do personagem que está lançando a magia, contra uma dificuldade de 5 + círculo da magia a ser dissipada + nível do personagem que lançou a magia a ser dissipada.</p> <p>> Exemplo: um conjurador de 9º nível que tenta dissipar uma magia de 3º círculo lançada por outro conjurador de 8º nível, deve jogar 1d20 e somar seu resultado ao seu nível (9). O resultado precisa ser igual ou maior que a dificuldade de 5 + o círculo da magia a ser dissipada (3) + o nível do conjurador da magia (8), i.e. >= 16.</p> <p>Magos só podem dissipar magias arcana e Clérigos só podem dissipar magias divinas. Esta magia não desencanta um item mágico, mas suprime seus efeitos por 1 turno.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 113</p>	<p>Arcana 6</p> <p>Controlar o Clima</p> <p>Alcance: 240 metros Duração: concentração Jogada de Proteção: nenhuma</p> <p>Com esta magia, o conjurador é capaz de modificar o clima de acordo com sua vontade. É capaz de extinguir ventos, chuvas, nevascas, tornar o céu limpo, dissolver um tornado ou até mesmo criar todas essas intempéries em uma área de efeito de 100 metros de raio ao redor do conjurador por nível.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 110</p>
--	---	--

<p>Arcana 4</p> <p>Ampliar Plantas</p> <p>Alcance: 36 metros Duração: permanente Jogada de Proteção: nenhuma</p> <p>O conjurador provoca um vertiginoso crescimento da vegetação. As plantas afetadas se entrelaçam, ficando fortes e vigorosas, espalhando-se e ocupando todo o espaço disponível.</p> <p>Criaturas pequenas e médias levam 1 turno para abrir uma picada com armas de corte e se deslocam apenas 1 metro. Criaturas grandes conseguem abrir passagem deslocando-se 2 metros por rodada.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 106</p>	<p>Divina 1</p> <p>Luz</p> <p>Alcance: especial Duração: 12 turnos Jogada de Proteção: JPS nega</p> <p>O objeto alvo tocado produz luz tão brilhante quanto uma tocha, iluminando uma área com raio de 6 metros.</p> <p>Se conjurada nos olhos de um alvo a até 3m + 1,5m/nível do conjurador, a vítima que não passar em uma JPS fica cega até o final da duração da magia. Neste caso, a luz mágica se apaga e não causa nenhum outro efeito.</p> <p>Fonte: LB1 pág. 119</p>
---	---

