

**Old
Dragon**
COMPATÍVEL

Tomo da Magia Arcana

Uma nova
abordagem
da magia para
Old Dragon 2



por Rangel Sardinha

Tomo da Magia Arcana para Old Dragon 2

Escrito por: Rangel Perez Sardinha
Versão: 1.0.0 (14/05/2024)
Diagramação: Rangel Perez Sardinha
Agradecimentos Especiais:

Old Dragon 2a Edição © 2023 da Buró Editora está licenciado sob CC BY-SA 4.0 e é uma criação de Antonio Sá Neto, Dan Ramos e Fabiano Neme baseado nos originais de Gary Gygax e Dave Arneson. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.



◆ SUMÁRIO ◆

PREFÁCIO 6

COMO USAR O TOMO DA MAGIA 7

- 8 COMO USAR ESTE LIVRO
- 8 MAGOS
- 9 MAGIA SELVAGEM
- 13 MAGOS ELEMENTAIS
- 16 METAMÁGICA
- 16 MAGO ESPECIALISTA
- 22 PESQUISANDO MAGIAS
- 22 DESCRIÇÃO DAS MAGIAS

MAGIAS ARCANAS 38

- 32 1° CÍRCULO
- 50 2° CÍRCULO
- 67 3° CÍRCULO
- 85 4° CÍRCULO
- 106 5° CÍRCULO
- 126 6° CÍRCULO
- 144 7° CÍRCULO
- 157 8° CÍRCULO
- 169 9° CÍRCULO

MAGIAS POR ESCOLAS 180

MAGIAS POR NOMES 180



◆ PREFÁCIO ◆

Este trabalho de adaptação que venho fazendo com os mundos clássicos de AD&D vem me trazendo muita satisfação pessoal, trazer aquilo que alegou minha adolescência de volta para as mesas, em um cenário nacional contando com o apoio de uma comunidade

Um fato que tem sido um desafio quando abordo cenários mais complexos é a questão de como a Magia é abordada no Old Dragon 2. A lista disponível no LB1 ainda tem grande influência do D&D B/X, embora o restante do sistema ao meu ver, casa muito mais com o AD&D 2e, que tem sido meu foco nesses trabalhos de adaptação.

Por conta disso surgiu o desejo de trazer de volta a aqueles que sentem essa falta, o sistema de magias do saudoso AD&D, com as escolas de magia arcana e as esferas de magias divinas com seus pontos forte e limitações.

Vale sempre lembrar que esse é um trabalho de fã para fã. Nada que contem aqui é rígido e deve ser usado de acordo a necessidade de sua mesa e de seus jogadores.

Se este suplemento não funcionar bem para você, simplesmente ignore e utilize o sistema presente no LB1, que está bem enxuto e atende muito bem as necessidades da gran-

de maioria das mesas. Apesar que os itens mágicos aqui contidos possam despertar interesse de seus jogadores. Utilize um, dez ou todo o suplemento. A única regra que é fixa em todo RPG é a diversão.

Agora se como eu, você ainda tem a necessidade de um sabor especial no que toca a Magia, esse suplemento é para você: Divirta-se desbravando os mundos do Oculto.

Aqui você encontrará as mecânicas de escolas de magia arcana com a lista completa de magias utilizadas no AD&D com sua mecânica adaptada para o Old Dragon 2, itens mágicos e o material do Tomo de Magia do AD&D 2e e do Livro Completo do Arcano. Este livro é a soma da parte de magia do Livro do Jogador, Tomo de Magia e do Livro Completo do Arcano para ser usado de complemento em sua mesa. Ele pode substituir o sistema de magia do LB1 (essa é a maneira como venho utilizando) ou então agregar a lista já existente, somente ignore as escolas e esferas.

Queria agradecer ao meu filho Vinícius, que é meu jogador mais assíduo e a força motriz de todo o meu trabalho, e também a toda a comunidade do OD2 que tem sido incrível, ao Caio Karl Fritz do Covil do Dragão pelo suporte digital para hospedar minhas empreitada malucas e devaneios.

Rangel Sardinha



CAPÍTULO I

◆ COMO USAR O TOMO DA MAGIA ◆

Um aprendiz está no laboratório de seu antigo mestre mago. Os olhos do jovem vagam pelas mesas abarrotadas de alambiques, retortas, copos, asas de morcego e frascos, e além, até prateleiras de pergaminhos e livros. Um volume velho e bolorento, encadernado em couro verde rachado com dobradiças prateadas brilhantes, chama sua atenção. Seu mestre está em outro lugar, então o estudante curioso puxa o pesado volume da prateleira e, com um suspiro, sopra uma espessa camada de poeira. “Tomo da Magia Arcana” está escrito em folha prateada na capa quebradiça.

O aprendiz não consegue acreditar em sua descoberta. Ele nunca viu esse livro antes. Que segredos seu mestre esconde dele? Que segredos ele descobrirá lá dentro? Com dedos trêmulos, o aprendiz abre a tampa que range.

“Ahem, ó jovem inexperiente! Talvez você esteja insatisfeito com meu treinamento e queira procurar outro mestre!”, ressoa a voz do mestre por trás do aprendiz. O jovem se assusta e fecha a tampa com culpa. Virando-se, ele sorri timidamente para seu mestre.

O velho bruxo, careca e corpulento, tira o livro das mãos do aprendiz. “Antes de aprender segredos

como esses, você deve primeiro dominar o básico, o que às vezes duvido que você consiga. Agora diga-me quais são as três Gesticulações Maiores usadas para lançar uma magia de luz?” O mago desliza habilmente o livro de volta para o lugar na prateleira enquanto fala.

Aturdido, o aprendiz gagueja o que parece uma resposta elementar. Mas em seu coração ele sabe que um dia lerá os segredos daquele livro.

Algum dia é agora!

COMO USAR ESTE LIVRO

Com mais de quatrocentos novas magias para magos e sacerdotes e uma série de novos itens mágicos, a questão de como usar este livro pode parecer bastante óbvia para a maioria dos jogadores. Parece ser uma simples questão de abrir as páginas, selecionar magias e itens mágicos e usá-los em uma campanha.

Claro, isso pode ser feito dessa forma, mas os jogadores e Mestres que seguirem esse caminho perderão muitas das novas possibilidades e expansões que o Tomo da Magia Arcana também oferece. Superficialmente, o Tomo da Magia Arcana pode parecer apenas uma coleção de magias e itens mágicos. Mas contém novas regras de jogo e informações muito mais profundas.

Este volume apresenta escolas com tipos de magia arcana, especializações expandidas, novas esferas sacerdotais e novas variações de magia sacerdotal. Estas regras têm o potencial de impactar uma campanha de uma forma maior do que a primeira vista poderia sugerir. Para se beneficiar ao máximo dessas expansões, o Mestre deve considerar cuidadosamente como introduzir e usar as novas regras.

Em resumo vocês tem 2 formas de utilizar o livro:

SUBSTITUIR A LISTA DE MAGIA E INCORPORAR ESCOLAS : Utilizar as magias arcanas contidas neste livro, que por si só já contém os elementos de magia do LB1, adicionando

as escolas deste livro

UTILIZAR SOMENTE COMO UMA CATÁLOGO: ignore as escolas que o Tomo da Magia Arcana apresenta e simplesmente utilize como um grimório de magias expandidas. Algumas magia serão redundantes, diferentes ou mesmo antagônicas com as presentes do LB1.

A decisão final é do mestre, acrescente isso como couber em sua mesa, o objetivo sempre é a diversão. As magias foram revisadas para serem compatíveis com as regras do capítulo VIII do LB1.

Para quem é isso?

O Tomo da Magia Arcana foi escrito pensando no Mestre e nos jogadores. Os mestres que adotam esse livro e mantêm ele fora do alcance de seus jogadores estão prestando um péssimo serviço ao jogo. Da mesma forma, os jogadores que desejam que este livro apenas aprenda sobre os novos itens mágicos estão perdendo o foco. Tanto os jogadores quanto o Mestre podem usar este livro para melhorar e expandir o jogo.

MAGOS

No mundo do jogo dos magos, existem duas adições significativas: magia selvagem e elementalistas. A magia selvagem é um tipo novo e estranho de poder mágico, que acaba de ser explorado e descoberto pela primeira vez. Magos selvagens são raros e exóticos. Muito antes de encontrar tal mago, os personagens podem ouvir falar de um novo tipo de magia em relatos de viajantes de terras distantes. É claro que todo aventureiro sabe que esses relatos tendem a ser exagerados — mais ficção do que fato.

A primeira aparição de um mago selvagem é melhor apresentada pelo Mestre como um PdM misterioso. O mago selvagem pode juntar-se brevemente ao grupo ou ser o trampolim para uma aventura. Ele não deve ser um capanga ou mercenário, mas

alguém igual ou superior aos personagens. Isto dá aos jogadores a oportunidade de experimentar as maravilhas (e terrores) da magia selvagem antes de mergulharem nesta nova arte. Depois que os personagens aprenderem algo sobre essa magia estranha, os personagens magos selvagens podem ser apresentados, talvez como aprendizes do mesmo PdM. Gradualmente, esses novos magos se tornarão membros aceitos no mundo da campanha.

Elementalistas podem ser introduzidos de maneira semelhante, embora sua chegada seja provavelmente menos misteriosa. A primeira aparição da especialização poderia ser uma pequena escola ou guilda em uma cidade próxima, estabelecida por um elementalista de terras distantes (onde tal magia é comum). O mago recém-estabelecido provavelmente estará procurando um aprendiz; novos personagens são elegíveis para juntar-se à escola. É claro que magos estabelecidos podem ter interesse (tanto positivo quanto negativo) em suas atividades.

Paciência, paciência, paciência

Uma coisa importante que tanto o Mestre quanto os jogadores devem lembrar é que a existência do Tomo da Magia Arcana não significa que tudo nele precisa ser colocado em jogo às pressas. Se a necessidade de um determinada magia não existir imediatamente, não se preocupe. Mais cedo ou mais tarde, um jogador ou Mestre descobrirá que isso atende perfeitamente às suas necessidades. Quando usado corretamente, o Tomo da Magia Arcana se tornará uma fonte de surpresas e inspiração para muitas aventuras que virão.

Novas regras para Magos

Magos e magia, grandes e pequenos, são elementos-chave de uma campanha de fantasia. Embora dotados de poderes consideráveis, ainda existem vastos horizontes para os magos explorarem. Apenas uma

pequena parte dessas possibilidades é explorada no Tomo da Magia Arcana – magia selvagem, especialista elementais e meta mágica.

MAGIA SELVAGEM

Uma das mais novas descobertas das grandes terras dos Reinos Esquecidos é a magia selvagem. Originalmente considerados pouco mais do que o infeliz subproduto de uma luta épica entre os deuses daquele mundo, os estranhos efeitos das terras selvagens (como são conhecidas as áreas afetadas pela magia selvagem) atraíram a atenção de muitos curiosos ou mago erudito.

Em geral, dois tipos de magos são atraídos por essas áreas estranhas. Os primeiros são os pesquisadores:

Magos dedicados ao estudo dos fundamentos teóricos da magia. Para eles, as áreas selvagens expõem segredos há muito escondidos do universo mágico e fornecem novos insights sobre como a energia mágica funciona. A partir do seu trabalho desenvolveram-se os primórdios de uma teoria da magia aleatória — uma teoria que desafia as escolas tradicionais.

O segundo tipo de mago atraído pelas terras selvagens é muito menos rigoroso e metódico. Esses magos são atraídos pela pura aleatoriedade e incerteza das terras selvagens. Esses magos procuram incorporar magia selvagem em suas magias, combinando a magia tradicional com as novas teorias da magia aleatória, acrescentando uma dose de sua própria natureza caótica como medida extra. Esses magos são os verdadeiros magos selvagens vistos recentemente em várias terras.

Embora inicialmente descoberta e pesquisada em Toril, o mundo dos Reinos Esquecidos, a arte da magia selvagem rapidamente se espalhou para outros lugares. Magos selvagens, através do teletransporte, do spelljaming, dos saltos planares e até

mesmo da caminhada, levaram os preceitos da magia selvagem para terras e mundos muito distantes de Toril para outros cenários de fantasia.

Magos Selvagens

Com a descoberta da magia selvagem surgiu o aparecimento de magos dedicados ao seu estudo. Assim como seus irmãos especialistas tradicionais, os magos selvagens se dedicaram ao intenso estudo de um único aspecto da magia. Isto deu-lhes benefícios e restrições únicos aos seus poderes. A magia selvagem é tão diferente da magia tradicional que apenas aqueles dedicados ao seu estudo podem lançar magia selvagem; nenhum mago, exceto um mago selvagem, pode tentar usar as magias selvagens.

Magos selvagens não são de forma alguma magos especialistas — pelo menos não no sentido tradicional. Magos selvagens não estudam nos limites das escolas. Em vez disso, suas pesquisas sobre novas teorias de magia selvagem os levam a todos os campos diferentes. A magia selvagem tem pontos fortes em algumas áreas (particularmente adivinhação e evocação), mas não está confinada a nenhuma escola de magia. Os defensores da magia selvagem alardeiam orgulhosamente a ampla base e flexibilidade de sua arte como suas grandes vantagens.

É claro que esses mesmos defensores são rápidos em minimizar as desvantagens da magia selvagem. Em primeiro lugar, é magia selvagem. Em raras ocasiões, qualquer magia pode ter resultados perigosamente imprevisíveis, incluindo o tiro pela culatra ou a criação de um efeito totalmente diferente do desejado. Mais comumente, a magnitude do alcance da magia, duração, área de efeito ou até mesmo dano podem variar. Magias lançadas por magos selvagens são inerentemente imprevisíveis.

Somente personagens com Inteligência

16 ou superior estão qualificados para se tornarem magos selvagens. As teorias da magia selvagem estão abrindo novos caminhos, e apenas personagens de alta inteligência são capazes de decifrar as circunvoluções misteriosas de sua teoria metatemática. Embora a magia selvagem seja caótica na superfície, o estudo neste campo requer diligência e disciplina.

Não há restrições para o alinhamento de um mago selvagem. A raça de um mago selvagem é limitada àquelas raças com competência em magia.

Magos selvagens devem obedecer às restrições normais para todos os magos em relação a armas e armaduras. Eles usam o mesmo BAC e valores de JP dos magos tradicionais. Eles progredem de nível conforme a tabela do Mago Especialista no LB1(Tabela 3.4 no LB1 pág 43).

Magos selvagens têm diversas habilidades e restrições. Assim como os especialistas, os magos selvagens conseguem memorizar uma magia extra por nível de magia. Este magia deve ser uma magia selvagem, embora possa ser de qualquer escola; magos selvagens não têm escolas de oposição como os especialistas.

Magos selvagens fazem um teste de inteligência fácil aprender novas magias selvagens estudando com um mentor e um teste normal ao copiar a magia de outro grimório e uma penalidade ao aprender magias normais. Aprender uma magia normal com um mentor necessita de um teste de aprendizado difícil, se copiar de outro grimório sem utilizar um mentor o teste de aprendizado é muito difícil. Como a magia selvagem é um tanto “rápida e solta”, os magos selvagens podem pesquisar novas magias como se fossem um nível menos difícil, diminuindo a quantidade de tempo e dinheiro necessários para criar novas magias.

Certos itens mágicos se comportam de maneira diferente nas mãos de um mago selvagem. Isto se deve à sua compreensão

dos processos aleatórios que os alimentam e tornam seu uso algo extremamente interessante. O mais notável deles é a varinha mágica. O mago selvagem tem 50% de chance de controlar a varinha, permitindo-lhe usar cargas da varinha para lançar qualquer magia que ele já conheça (mas não precisa ter memorizado). O número de cargas usadas pela varinha é igual ao número de níveis da magia desejada. Se a tentativa falhar, apenas uma carga é usada e um efeito aleatório é gerado de acordo com as tabelas que serão apresentadas a frente.

O mago selvagem pode controlar os seguintes itens 50% do tempo, permitindo-lhe selecionar o resultado ou item em vez de confiar no acaso: amuleto dos planos, saco de feijões, saco de truques, baralho de ilusões, baralho de muitas coisas e a roda de muitos mundos.

Variações de nível

O aspecto mais abrangente dos poderes do mago selvagem é sua abordagem nas magias. O trabalho do mago selvagem com os princípios da incerteza afeta todas as magias que possuem um nível variável para alcance, duração, área de efeito ou dano. Cada vez que um mago selvagem usa uma magia com um nível variável, ele determina aleatoriamente o nível de lançamento resultante da magia. A magia pode funcionar, com efeito menor, igual ou maior que o normal. O grau de variação depende do verdadeiro nível do lançador, conforme mostrado na Tabela 1: Variação de Nível.

Para determinar o nível no qual a magia é lançada, o jogador deve rolar 1 d20 no momento em que a magia é lançada. A variação do nível real do lançador é encontrada no ponto onde o nível real do personagem e o lançamento do dado se cruzam. (O nível verdadeiro refere-se ao nível de experiência atual do mago selvagem.) Se o resultado for um número positivo, essa quantidade de níveis será adicionada ao nível verdadeiro do lançador para fins de lançar a magia.

Se o resultado for um número negativo, essa quantidade de níveis será subtraída do nível verdadeiro do lançador. Se o resultado for 0, a magia é lançada normalmente. A variação do poder de uma magia não tem efeito permanente no nível de experiência ou habilidade de lançamento do mago.

Por exemplo, Theos, um mago selvagem de 7º nível, lança uma bola de fogo. Ele deseja que isso tenha efeito a 70 metros de distância, no local de um bando de orcs avançando. Bolas de fogo tem variáveis de nível para alcance (10 metros+10 metros/nível) e dano (1d6/nível). Um lançamento de dados é feito na Tabela de Variação de Nível com um resultado de 19, indicando uma variação de nível de +3. A bola de fogo funciona como se fosse lançada por um mago de 10º nível (7+3) e atinge facilmente seu alvo, causando 10d6 pontos de dano. Se a variação de nível tivesse sido -3 (lançamento de 2), a magia teria funcionado como se fosse de 4º nível. Neste caso, a bola de fogo teria ficado aquém, já que seu alcance máximo seria de 50 metros (10 metros+10mx4).

Um efeito adicional pode ocorrer ao lançar magias de nível variável. Se o resultado da Tabela 1 estiver em negrito, o lançador inadvertidamente criou um surto selvagem na magia, além dos efeitos da magia. Um surto selvagem abre brevemente um portal através da qual a energia mágica pura flui. A energia é controlada de forma incompleta pelas ações do lançador. O resultado, muitas vezes espetacular, é raramente o que o lançador pretendia e às vezes é uma versão menor ou maior da magia desejada. Outras vezes, ocorrem resultados extremamente improváveis. As músicas podem encher o ar, as pessoas podem aparecer do nada ou o chão pode se tornar uma poça de gordura. Aconteça o que acontecer, é a essência da magia selvagem.

Quando ocorre um surto selvagem, o Mestre deve rolar na Tabela 1.2. Além de muitos outros casos no jogo onde o Mestre é encorajado a escolher um resultado

adequado, os surtos selvagens são melhor resolvidos por acaso. Escolher ativamente um resultado distorce a natureza da magia selvagem. Os Mestres são incentivados a serem aleatórios e se divertirem.

Salvo indicação em contrário, todas as magias criadas por um surto selvagem ocorrem no ponto alvo designado e funcionam normalmente (Jogadas de Proteção apropriadas são permitidas). O verdadeiro nível do lançador é usado para calcular alcance, duração, área de efeito, etc. dessas magias.

A lista acima, embora longa, é apenas uma pequena fração dos possíveis resultados de um surto selvagem. O Mestre é livre para criar suas próprias tabelas para surtos selvagens.

Tabelas como a acima podem não considerar a situação no momento de lançar. Não é viável criar efeitos personalizados para cada magia usada de todas as maneiras possíveis. Portanto, é bastante provável que alguns resultados de magia selvagem não façam sentido, sejam impossíveis ou não tenham efeito visível. Nestes casos, o surto

selvagem não tem efeito. Por exemplo, se um mago estivesse lançando uma Fechadura Arcana em uma porta e desencadeasse um surto selvagem com o resultado “O alvo muda de sexo”, nenhum efeito seria visível, já que as portas não têm sexo (pelo menos até onde sabemos). Da mesma forma, uma rocha poderia ser acelerada ou uma cobra poderia ter os pés aumentados. Nestes casos, nada acontece — pelo menos nada que afete o jogo. Ao determinar o resultado da magia selvagem, o Mestre deve usar seu bom senso.

Finalmente, nem mesmo a aleatoriedade dos surtos selvagens deveria arruinar a história de uma aventura. Como o árbitro do jogo, o Mestre pode anular qualquer surto selvagem que considere muito destrutivo para a aventura. Se isso acontecer, jogue novamente os dados para obter um novo resultado. Num caso como este, não trate um surto selvagem como se não tivesse efeito.

Claramente, magos selvagens são uma proposta arriscada. Nem todo jogador vai querer jogar com um mago selvagem; nem todo grupo vai querer um mago selvagem.

VARIAÇÃO DE NÍVEL

TABELA 1.1

NÍVEL REAL	RESULTADO NO D20																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	+1	+1	+1
2	-1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1
3	-2	-1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	0	0	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2
4	-2	-2	-1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2
5	-3	-2	-2	-1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+3
6	-3	-3	-2	-2	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+3
7	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	-1	-1	0	0	0	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+4
8	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	-1	0	0	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4
9+	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	+1	+1	+2	+2	+3	+#	+4	+4	+5

Resultados em negrito indicam Surto Selvagem, consulte a tabela 1.2, Resultado de Surto Selvagem

O Mestre não deve adicionar benefícios ao mago selvagem, na esperança de tornar a classe mais “atraente” para seus jogadores. Jogadores que gostam de magos selvagens irão jogá-los sem suborno. Eles acharão irresistível a incerteza e a aleatoriedade dos magos selvagens; estes são os jogadores para quem o mago selvagem foi criado.

A magia selvagem cria um atrativo especial para as aventuras, porém pode ser necessário um pouco de improvisação para que seus efeitos sejam encaixados na aventura, o que pode gerar momentos memoráveis para o bem ou para o mal. Se você preferir ter as coisas sob um relativo controle em sua mesa, somente ignore essa regra.

RESULTADO DE SURTO SELVAGEM

TABELA 1.2

DI00	RESULTADO DO SURTO SELVAGEM
1	Uma parede de força aparece diante do lançador
2	O lançador cheira a um gambá pela duração do magia
3	O lançador dispara oito cobras não-venenosas das pontas dos dedos. As cobras não atacam.
4	As roupas do lançador causam coceira (+2 na iniciativa)
5	O lançador brilha como em um magia de luz
6	O efeito da magia tem um raio de 18 metros centrado no lançador
7	A próxima frase dita pelo lançador torna-se verdadeira, durando por 1 turno
8	O cabelo do lançador cresce 30 cm de comprimento
9	O lançador gira 180 graus
10	O rosto do lançador fica enegrecido por uma pequena explosão
11	O lançador desenvolve alergia aos seus itens mágicos. O personagem não pode controlar o espirro até que todos os itens mágicos sejam removidos. A alergia dura 1d6 turnos.
12	A cabeça do lançador aumenta de tamanho por 1d3 turnos
13	O lançador diminui de tamanho (encolhimento reverso) por 1d3 turnos
14	O lançador se apaixona loucamente pelo alvo até que um magia de remover maldição seja lançada
15	A magia não pode ser cancelada voluntariamente pelo lançador
16	O lançador se transforma aleatoriamente
17	A língua reversa afeta todos dentro de 18 metros do lançador

18	A língua reversa afeta todos dentro de 60 pés do lançador
19	Um muro de fogo circunda o lançador
20	Os pés do lançador aumentam, reduzindo o movimento pela metade e adicionando +4 à iniciativa por 1d3 turnos
21	O lançador sofre o mesmo efeito de magia que o alvo
22	O lançador levita 6 metros por 1d4 turnos
23	Causar medo com um raio de 60 pés centrado no lançador. Todos dentro do raio, exceto o lançador, devem fazer uma jogada de proteção.
24	O lançador fala com uma voz esganiçada por 1d6 dias
25	O lançador ganha visão de raio-x por 1d6 rodadas
26	O lançador envelhece 10 anos
27	Silêncio, raio de 4,5 metros centrado no lançador
28	Um poço de 3x3 metros aparece imediatamente diante do lançador, com 1,5 metro de profundidade por nível do lançador
29	Gravidade reversa sob os pés do lançador por 1 rodada
30	Serpentinas coloridas jorram das pontas dos dedos do lançador
31	O efeito da magia rebate no lançador
32	O lançador se torna invisível
33	Rajada de cor das pontas dos dedos do lançador
34	Um fluxo de borboletas jorra da boca do lançador
35	O lançador deixa pegadas em forma de monstro em vez das próprias até que um magia de dissipar magia seja lançada
36	De 3 a 30 gemas disparam das pontas dos dedos do lançador. Cada gema vale 1d6 x 10 peças de ouro.
37	Música enche o ar
38	Criar comida e água
39	Todos os fogos normais dentro de 18 metros do lançador são apagados
40	Um item mágico dentro de 9 metros do lançador (escolhido aleatoriamente) é permanentemente drenado
41	Um item normal dentro de 9 metros do lançador (escolhido aleatoriamente) se torna permanentemente mágico
42	Todas as armas mágicas dentro de 9 metros do lançador são aumentadas em +2 por 1 turno
43	Fumaça escorre dos ouvidos de todas as criaturas dentro de 18 metros do lançador por 1 turno
44	Luzes dançantes
45	Todas as criaturas dentro de 9 metros do lançador começam a soluçar (+1 nos tempos de lançamento de magia, -1 no BAC) por 2d4 turnos
46	Todas as portas normais, portas secretas, pontes levadiças, etc. dentro de 18 metros do lançador se abrem.

- 47 O lançador e o alvo trocam de lugar
- 48 A magia afeta um alvo aleatório dentro de 18 metros do lançador
- 49 A magia falha, mas não é apagada da mente do lançador
- 50 Invocação de monstros II
- 51 Mudança repentina no clima (aumento de temperatura, neve, chuva, etc.) durante 1d6 turnos
- 52 Estrondo ensurdecedor afeta todos dentro de 18 metros. Todos os que podem ouvir devem fazer uma JPS ou ficarão atordoados por 1d3 rodadas.
- 53 O lançador e o alvo trocam de vozes até que um magia de remover maldição seja lançada
- 54 Um portal se abre para um plano exterior escolhido aleatoriamente; 50% de chance de que uma criatura extraplanar apareça.
- 55 A magia funciona, mas grita como um gritador
- 56 A eficácia da magia (alcance, duração, área de efeito, dano, etc.) diminui 50%
- 57 A magia é revertida, se a reversão for possível
- 58 A magia assume a forma física de um elemental com vontade livre e não pode ser controlada pelo lançador. O elemental permanece pela duração da magia. O toque do elemental causa o efeito da magia (BAC igual ao do lançador).
- 59 Todas as armas dentro de 18 metros do lançador brilham por 1d4 rodadas
- 60 A magia funciona; nenhuma Jogada de Proteção aplicável é permitido
- 61 A magia parece falhar quando lançada, mas ocorre de 1 a 4 rodadas depois
- 62 Todos os itens mágicos a 18 metros do lançador brilham
- 63 O lançador e o alvo trocam de personalidades por 2d10 rodadas
- 64 Magia lenta centrada no alvo
- 65 Alvo iludido
- 66 Raio de relâmpago dispara em direção ao alvo
- 67 Alvo aumentado
- 68 Escuridão centrada no alvo
- 69 Crescimento de plantas centrado no alvo
- 70 45 kg de matéria não viva dentro de 3 metros do alvo desaparece
- 71 Bola de fogo se centra no alvo
- 72 Alvo se transforma em pedra
- 73 A magia é lançada; a memória da magia é retida
- 74 Todos dentro de 3 metros do lançador recebem os benefícios de uma cura
- 75 Alvo fica tonto (-4 CA e BAC, não pode lançar magias) por 2d4 rodadas
- 76 Parede de fogo cerca o alvo
- 77 Alvo levita 6 metros por 1d3 rodadas
- 78 Alvo sofre cegueira
- 79 Alvo é encantado como por encantar monstro
- 80 Alvo esquece
- 81 Pés do alvo aumentam, reduzindo o movimento pela metade e adicionando +4 a todas as jogadas de iniciativa por 1-3 rodadas
- 82 Monstro de ferrugem aparece na frente do alvo
- 83 Alvo sofre polimorfia aleatória
- 84 Alvo se apaixona loucamente pelo lançador até que uma magia de dissipação seja lançada.
- 85 Alvo muda de sexo
- 86 Pequena nuvem negra se forma sobre o alvo
- 87 Nuvem fétida se centra no alvo
- 88 Objeto pesado (pedra, bigorna, cofre, etc.) aparece sobre o alvo e cai causando 2d20 pontos de dano
- 89 Alvo começa a espirrar. Nenhuma magia pode ser lançada até que o acesso passe (1d6 rodadas).
- 90 Efeito da magia tem raio de 60' centrado no alvo (todos dentro do raio sofrem o efeito)
- 91 As roupas do alvo causam coceira (+2 na iniciativa por 1d10 rodadas)
- 92 Raça do alvo muda aleatoriamente até ser cancelada por magia de dissipação
- 93 Alvo se torna etéreo por 2d4 rodadas
- 94 Alvo é apressado
- 95 Todos os tecidos no alvo se desfazem em pó
- 96 Alvo brota folhas (nenhum dano causado, pode ser podado sem prejudicar)
- 97 Alvo brota novo apêndice inútil (asas, braço, orelha, etc.) que permanece até que magia de dissipação seja lançada
- 98 Alvo muda de cor (cancelado por magia de dissipação)
- 99 A magia tem uma duração mínima de 1 turno (ou seja, uma bola de fogo cria uma bola de chamas que permanece por 1 turno, um raio de relâmpago ricocheteia e continua, possivelmente voltando, por 1 turno, etc.)
- 100 A eficácia da magia (alcance, duração, área de efeito, dano, etc.) aumenta 200%

MAGOS ELEMENTAIS

O mago elemental é uma nova variedade de mago especialista que começa a aparecer pelas terras. Esses magos desprezam as “teorias aceitas” de classificação mágica (a

rígida estrutura escolar) em favor de uma compreensão holística e natural da magia. O resultado é o elementalismo.

O Elementalismo não é uma escola em si; é uma área de especialização focada em magias envolvendo os quatro elementos principais: ar, terra, fogo e água. Essas magias podem ser de qualquer uma das nove escolas de magia. A magia bola de fogo, por exemplo, pertence à escola de evocação, mas segundo os elementalistas, também é uma magia de elemental do fogo.

Ao contrário de outros especialistas, um elementalista não se especializa em uma única escola de magia, mas pode aprender e lançar magias pertencentes a qualquer escola. Embora isto possa parecer uma grande vantagem, os elementalistas sofrem penalidades consideráveis quando aprendem e lançam magias que não se relacionam diretamente com os elementos. A exceção a esta penalidade são as magias da escola de adivinhação inferior, que todo mago pode aprender.

Cada elemento tem um oposto diametral: o ar se opõe à terra, o fogo se opõe à água e vice-versa.

Cada elementalista deve escolher um elemento como especialidade. Ele pode aprender e lançar qualquer magia relacionada ao elemento escolhido e ganha vantagens ao fazer. Ele também pode lançar magias dos dois elementos que não se opõem à sua especialidade, pelas quais não recebe bônus ou penalidades. Consequentemente, ele não pode aprender ou lançar quaisquer magias associadas ao elemento que se opõe ao seu elemento de especialidade. Por exemplo, um elementalista do fogo pode lançar magias relacionadas ao fogo, ar ou terra, mas não pode lançar magias do elemento água. Um especialista também está proibido de usar itens mágicos que dupliquem os efeitos mágicos de seu elemento de oposição.

Embora seu repertório de magias seja pequeno, os elementalistas são magos potentes, pois ganham as seguintes vantagens quando envolvidos com magias do elemento escolhido:

- Elementalistas fazem um teste de inteligência muito fácil aprender novas magias relacionadas com seu elemento e um teste fácil para magias de outros elementos estudando com um mentor. Fazem um teste fácil ao copiar a magia de outro grimório relacionadas com seu elemento e um teste normal para magias de outros elementos. Para magias não elementais tem uma penalidade ao aprender magias normais. Aprender uma magia normal com um mentor necessita de um teste de aprendizado difícil, se copiar de outro grimório sem utilizar um mentor o teste de aprendizado é muito difícil.
- Um elementalista pode memorizar uma magia extra por nível, desde que pelo menos uma das magias memorizadas seja do seu elemento de especialidade.
- Como os elementalistas têm uma compreensão aprimorada das magias dentro de seu elemento, eles recebem um bônus de +2 ao fazer Jogadas de Proteção para essas magias. Outras criaturas sofrem uma penalidade de -2 ao fazer Jogadas de Proteção contra um elementalista lançando magias de sua especialidade.
- Uma vez por dia, um elementalista pode escolher lançar uma magia memorizada de seu elemento de especialidade como se ele estivesse 4 níveis acima. Ele deve declarar sua decisão de fazer isso imediatamente antes de lançar a magia. Isso afeta o alcance, a duração, a área de efeito e o dano; ela não permite ao mago lançar uma magia de um nível que ele normalmente não poderia usar.

LB2
PÁG 103

LB2
PÁG 102

- Quando um elementalista tenta criar uma nova magia relacionado ao seu elemento de especialidade, o Mestre deve contar a nova magia como um nível a menos (para determinar a dificuldade).
- Ao atingir o 15º nível, um elementalista não precisa se concentrar ao controlar elementais de seu elemento de espe-



cialidade convocados no 5º nível pela magia conjurar elemental. A chance normal de 5% do elemental se voltar contra o invocador permanece em vigor.

- No 20º nível, não há chance de um elemental invocado se voltar contra um elementalista se a criatura for do elemento especial do mago.

Uma lista completa de magias elementares organizadas por cada elemento pode ser encontrada no Apêndice 1.

METAMÁGICA

Metamágica é um termo especial usado por magos eruditos e instruídos para descrever uma única classe de magias e itens mágicos — aqueles poderes que alteram ou afetam outras magias e itens mágicos. Magias metamágicas não afetam diretamente pessoas, objetos ou eventos. Em vez disso,

os poderes da metamágica são usados para alterar a estrutura das próprias magias. Através metamágicas, como alcance de longo alcance ou quadratura do círculo, os limites antes invioláveis de uma magia podem ser alteradas. Alcance, duração, tempo de execução, área de efeito e até som e cor podem ser ajustados através do uso de metamágicas.

Embora o conceito de metamágica exista desde o início do estudo da magia, ele tem sido geralmente ignorado pela maioria dos magos, que estão muito mais interessados em efeitos espetaculares e resultados imediatos. Contudo, alguns investigadores independentes continuaram a explorar e a expandir este campo de estudo esotérico.

AS ESCOLAS DE MAGIA

As magias estão divididas em nove diferentes categorias, ou escolas, de acordo com as energias místicas que utilizam. Cada escola possui seus próprios métodos e práticas especiais.

Apesar do nome, escolas de magia não são lugares organizados onde uma pessoa vai estudar. A palavra “escola”, no caso, identifica um campo de estudo. Uma escola é uma abordagem dos poderes arcanos, com ênfase em um determinado tipo de magia. Praticantes de uma escola de magia podem estabelecer uma universidade para ensinar seus conhecimentos a iniciantes, mas isso não é necessário. Muitos arcanos poderosos aprenderam sua arte através dos ensinamentos de mestres solitários, em terras distantes.

As nove escolas de magia são: Abjuração, Alteração, Conjuração/Convocação, Encantamento/Feitiço, Profecia, Ilusão, Invocação/Evocação, Necromancia e Augúrio.

Este diagrama ilustra as escolas que se opõem umas às outras.

Na Tabela 1.3 veja as descrições específicas para informações mais, detalhadas.

Dessas escolas, oito são principais, enquanto a nona, augúrio, é uma escola secundária. A escola secundária de augúrio inclui todas as magias de adivinhação do 4º Círculo ou círculos inferiores (disponíveis a todos os magos). Profecia são as magias de adivinhação de 5º Círculo, ou mais.

MAGIA DE ABJURAÇÃO: é uma escola especializada em magias de proteção. usadas para prevenir ou banir algum efeito mágico, não-mágico ou criatura. São comumente usadas para trazer segurança em momentos de grande perigo, ou quando o arcano tiver de lidar com uma outra magia particularmente perigosa.

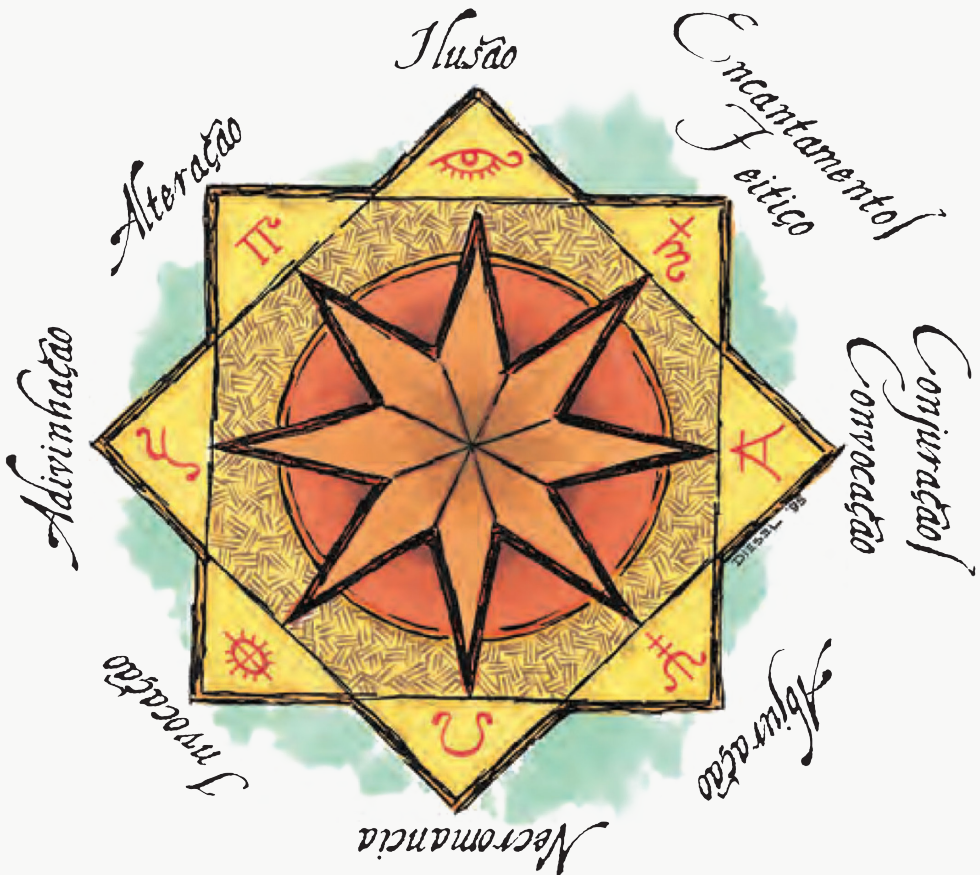
MAGIA DE ALTERAÇÃO: causa uma mudança nas propriedades de alguma coisa, criatura ou condição existente. Este efeito é obtido graças à energia mágica canalizada através

do arcano.

MAGIA DE CONJURAÇÃO/CONVOCAÇÃO: transporta algo de outro lugar para junto do conjurador. A conjuração normalmente traz matéria ou itens; a convocação habilita o mago a trazer criaturas vivas e poderes à sua presença, ou canalizar energia extra-planar.

MAGIA DE ENCANTAMENTO/FEITIÇO: causa mudança na qualidade de um item, ou na atitude de uma pessoa ou criatura. Encantamento pode conceder propriedades mágicas a itens comuns, enquanto Feitiço pode influenciar indevidamente o comportamento dos seres.

MAGIA DE ADIVINHAÇÃO: são mais poderosas que augúrios. Estas magias capacitam o arcano a aprender segredos há muito esquecidos, preizer o futuro e descobrir



EXIGÊNCIAS PARA MAGOS ESPECIALISTAS

TABELA 1.3

ESPECIALISTA	ESCOLA	RAÇA	MÍNIMO	ESCOLAS OPOSTAS
Abjurante	Abjuração	H	15 SAB	Alteração e Ilusão
Conjurador	Conjur/Convoc	H, ½ E	15 CON	Profecia e Invocação
Adivinho	Profecia	H, ½ E, E	16 SAB	Conjuração/Convocação
Feiticeiro	Encant/Evocação	H, ½ E, E	16 CAR	Invocação/Evocação e Necromancia
Ilusionista	Ilusão	H, G	16 DES	Invocação/Evocação, Necromancia e Abjuração
Invocador	Invocação/Evocação	H	16 CON	Conjuração/Convocação
Necromante	Necromancia	H	16 SAB	Ilusão e Encantamento/Feitiço
Transmutador	Alteração	H, ½ E	16 DES	Abjuração e Necromancia

coisas escondidas ou disfarçadas por magia. Profecias são um tipo de Adivinhação.

MAGIA DE ILUSÃO: contém magias para enganar os sentidos e a mente dos outros, fazendo com que vejam coisas que não estão lá, ouçam barulhos que não existem, ou lembrem-se de coisas que nunca aconteceram.

MAGIAS DE INVOCÇÃO/EVOCAÇÃO: canalizam energia mágica para criar substâncias ou efeitos específicos. A Invocação normalmente depende da intervenção de algum poder superior (a quem a magia é endereçada), enquanto a Evocação habilita o mago a manipular diretamente a energia.

MAGIAS DE AUGÚRIOS: pode ser aprendida por todos os arcanos, independentemente de sua especialização. Esta escola inclui as magias mais básicas e vitais do arcano. Augúrios inclui Ler Magias e Detectar Magias, e são um tipo de Adivinhação.

NECROMANCIA: é uma das mais restritivas escolas de magia. Lida com coisas mortas, com a restituição de vida a cadáveres ou com a devolução de vitalidade a criaturas vivas. Embora seja uma escola pequena, suas magias são poderosas. Dado os riscos do mundo da fantasia, as magias de necromancia são consideradas bastante úteis.

MAGOS ESPECIALISTAS

Um mago que concentra seus esforços em uma única escola de magia é chamado especialista. Existem especialistas em cada tipo de magia, apesar de alguns serem extremamente raros. Nem todos os especialistas têm um perfil de aventureiro — as magias de um adivinho são limitadas e não muito úteis em situações perigosas. Por outro lado, os personagens podem desejar consultar um PdM adivinho antes de iniciar uma aventura.

Magos especialistas têm vantagens e desvantagens, comparados aos magos comuns. A chance de aprender magias de sua escola aumenta drasticamente, mas o estudo intensivo leva a uma chance menor de aprender magias de outras escolas. O número de magias que eles podem utilizar também aumenta, mas um especialista perde a capacidade de usar magias da escola oposta à sua (conforme o diagrama). O talento para pesquisar e criar novas magias dentro de sua especialidade cresce bastante, mas as opções iniciais de magia podem ser muito limitadas. Assim sendo, os jogadores devem analisar as vantagens e desvantagens cuidadosamente.

Nem todos os magos podem se tornar especialistas. O personagem deve atender

a certas exigências antes disso. A dedicação para a escola de magia específica exige toda a concentração e atenção do personagem.

Além disso, cada escola sofre diferentes restrições em relação a raças, habilidades mínimas e escolas de magia permitidas. Essas restrições são dadas na Tabela 1.3. Repare que Augúrio não está disponível para especialização. As magias desta escola, vitais ao trabalho de um mago, estão disponíveis para todos.

RAÇA: relaciona as que, por tendência natural ou pela força do destino, têm a capacidade de especializar-se naquela arte. Repare que o gnomo, apesar de incapaz de ser um mago comum, pode se especializar em ilusões.

MÍNIMO: relaciona os valores mínimos dos atributos exigidos para que um personagem possa se dedicar àquela escola.

ESCOLAS OPOSTAS: sempre incluem a escola diametralmente oposta àquela do personagem, conforme o diagrama adiante. Além disso, as escolas que estiverem ao lado desta também podem ser proibidas, devido à natureza da escola do personagem. Por exemplo, um Evocador não pode aprender magias de Encantamento/Feitiço ou de Conjuração/Convocação, e não pode usar itens mágicos que imitem magias dessas escolas.

Ser um especialista traz grandes vantagens para compensar estes aspectos negativos:

- ❖ Um especialista ganha uma magia adicional por círculo, desde que seja de sua escola de especialização. Deste modo, um ilusionista de 1º nível pode memorizar duas magias — sendo uma necessariamente de sua escola, e outra de qualquer escola a que ele tenha acesso.
- ❖ Devido ao fato de especialistas terem um profundo conhecimento das magias de sua escola, eles recebem um bônus de +1 nas Jogadas de Proteção

contra magias dessa escola que sejam lançadas por outros magos. Do mesmo modo, outros personagens sofrem uma penalidade de -1 nas Jogadas de Proteção contra um especialista que esteja lançando magias de sua escola. Ambos os modificadores podem entrar em efeito ao mesmo tempo — por exemplo, quando um especialista lança uma magia em outro especialista, os modificadores cancelam-se imediatamente.

- ❖ Especialistas fazem um teste de inteligência fácil aprender novas magias relacionadas com sua especialidade estudando com um mentor. Fazem um teste normal ao copiar a magia de outro grimório relacionadas com sua especialidade. Para magias que não são de sua especialidade tem uma penalidade ao aprender magias. Aprender uma magia fora da especialidade com um mentor necessita de um teste de aprendizado difícil, se copiar de outro grimório sem utilizar um mentor o teste de aprendizado é muito difícil.
- ❖ Toda vez que um especialista atinge um novo círculo, ele automaticamente recebe uma magia de sua escola. Essa magia pode ser escolhida pelo Mestre ou pelo jogador (se o Mestre deixar), a escolha fica a cargo do mestre. Não é necessário fazer um teste para verificar se o personagem consegue aprendê-la. Presume-se que o personagem a descobriu durante suas pesquisas e estudos.
- ❖ Quando um mago especialista tenta criar uma nova magia dentro de sua própria escola de especialização, o Mestre, ao determinar a dificuldade da tarefa para a criação da nova magia, deve considerar a nova magia como sendo de um círculo inferior ao real. Um mago tentando criar uma nova magia teria mais facilidade em fazê-lo do que um ilusionista tentando a mes-

ma coisa.

Ilusões

De todas as magias, as Ilusionistas são as que causam os maiores problemas. Não que sejam mais difíceis de se lançar, mas são as que mais complicam a mecânica do jogo e o julgamento do Mestre. As Ilusões baseiam-se na ideia de credibilidade, a qual depende da situação e do estado de espírito da vítima. O Mestre deve determinar como estas condições afetam os Personagens do Mestre (PdMs), dependendo de sua interpretação do personagem.

As magias desta escola dividem-se em dois grupos básicos. Ilusões são criações que manipulam luz, cor, sombra, som e algumas vezes até odores. Ilusões de altos círculos trazem energias de outros planos, e seus efeitos são quase reais. Ilusões comuns criam aparências; elas não podem fazer um objeto ou criatura parecer-se com o nada (torná-lo invisível), mas podem camuflar objetos, fazendo-os parecer outras coisas.

Visões criadas pelo arcano existem apenas na mente de suas vítimas, produzindo reações intensas como o medo. (As exceções a isso são as magias de Força Fantasmagórica, que produzem ilusões, não visões.)

A chave para a ilusão ou visão bem sucedida é a credibilidade, que depende de três fatores principais: o que o mago tenta atingir, o que a vítima espera, e o que está acontecendo no momento em que a magia é lançada. Pela combinação dessas três áreas, o jogador e o Mestre estarão aptos a criar e julgar, de forma razoável, as ilusões e visões.

Quando o mago lança uma ilusão ou visão, ele pode tentar fazer qualquer coisa dentro dos limites físicos da magia. Não é necessário conhecimento prévio da ilusão criada, mas isso pode ser extremamente útil.

Suponha que Delsenora decida lançar uma magia de Força Fantasmagórica e possa esco-

lher entre criar a imagem de um troll (um tipo de criatura que ela tenha visto e enfrentado com frequência), ou a imagem de um beholder (uma criatura que ela nunca viu, mas da qual já ouviu terríveis descrições) Delsenora pode tanto usar sua memória para criar um troll realista como usar a imaginação para criar algo que pareça, ou não, com um beholder maligno.

Baseado no conhecimento de primeira mão de Delsenora, o troll terá vários detalhes — um nariz grande, verruga, pele verde e escamosa e até um andar desajeitado. Sua ilusão de um beholder será bem menos precisa, só uma bola flutuante com um olho grande e outros olhos espreitando. Ela não sabe sua cor, tamanho ou comportamento.

O tipo de imagem escolhida pela pessoa que lança a magia afeta a reação da vítima. Se a vítima, no caso acima, tivesse visto tanto um troll como um beholder, em qual iria acreditar mais? Certamente seria o troll, que se parece e age da forma que a vítima pensa ser a correta. O alvo da magia talvez nem reconheça a outra criatura como um beholder, já que a Força Fantasmagórica não se parece com nenhum beholder que ele já tenha visto. Mesmo se a vítima nunca tivesse visto um troll ou um beholder, acreditaria mais no troll; ele age de forma realística, enquanto o beholder, não. Assim, os personagens são alertados para criar imagens de coisas que já viram — pela mesma razão que escritores normalmente são alertados para escrever sobre assuntos que conheçam.

Outra consideração importante é saber se a magia cria algo que a vítima já espera. Qual das duas ilusões teria mais credibilidade? Um dragão enorme saindo de trás de um grupo de kobolds (criaturas pequenas) ou alguns ogros formando uma fila atrás dos kobolds? Muitos aventureiros acharão difícil acreditar que um dragão estaria trabalhando com kobolds. Dragões são muito poderosos para estarem associados a tais

criaturas. Contudo, ogros podem muito bem trabalhar com kobolds — liderando-os e usando-os como bucha de canhão. A chave para uma boa ilusão é criar algo que a vítima não espera encontrar, mas que possua credibilidade.

A ilusão mais fácil de se acreditar pode ser a de uma parede sólida numa masmorra, transformando a passagem em uma via sem saída. A menos que a vítima esteja familiarizada com estas entradas, ela não duvidará de que a parede é “real”.

É claro que, em se tratando de fantasia, muitas coisas podem ocorrer. Chamas não aparecem do nada, no mundo real; já, no mundo da fantasia, isso é uma possibilidade real. A presença da magia faz com que as vítimas sejam mais receptivas para acreditar em coisas que a lógica diz serem impossíveis. Uma criatura surgir do nada pode ser uma ilusão ou uma convocação. Ao mesmo tempo, você deve lembrar-se de que um personagem é alguém familiarizado com as leis deste mundo. Se uma parede de chamas aparecer do nada, ele irá procurar pelo mago. Uma parede bloqueando um corredor pode fazê-lo procurar por portas secretas. Se a ilusão não acontece conforme o personagem acredita que as coisas funcionam, ele vai ficar desconfiado. Isto é algo de que seu personagem deverá se lembrar quando estiver prestes a para usar as ilusões.

Chegamos ao terceiro fator de credibilidade de uma ilusão: como adequar a ilusão à situação. A vítima terá certas expectativas sobre um determinado combate. As melhores ilusões reforçarão estas expectativas para vantagem do seu personagem. Imagine que seu grupo corre para uma batalha contra orcs numa floresta local. O que você poderia fazer para reforçar algo em que os orcs já acreditam? Eles veem seu grupo, armado e pronto para a batalha. Eles não sabem se vocês estão sozinhos ou são apenas a vanguarda de uma tropa maior. Uma boa ilusão poderia ser o lampejo de metais

e lanças atrás de vocês: os orcs poderiam acreditar que são reforços, e fugir.

Contudo, a limitação de cada magia deve ser considerada. A magia da Força Fantasmagórica cria somente visão. Ela não provê som, luz ou calor. Na situação anterior, a criação de uma tropa de soldados galopando atrás de vocês não teria credibilidade. Onde estaria o som dos cascos batendo no chão, o rangido das selas de couro, os gritos de seus aliados, o tinir dos metais fundidos ou o relinchar dos cavalos? Os orcs podem não ser muito inteligentes, mas não serão enganados tão facilmente. Assim como um dragão que aparecesse de repente sem um rugido ou seu cheiro característico, não seria aceito como real. Um personagem esperto sempre considera a limitação de suas ilusões e encontra uma maneira de criar formas para esconder suas fraquezas do inimigo.

Desta forma, uma magia de ilusão depende da credibilidade, determinada pela situação e pela jogada de proteção. Sob circunstâncias normais, as criaturas que observam a ilusão podem fazer uma jogada de proteção, desde que realmente duvidem da ilusão. Para os personagens, descreditar é uma ação que leva uma rodada. Para os PdMs e monstros, uma Jogada de Proteção normal é feita se o Mestre julgar apropriado.

O Mestre pode dar bônus ou penalidades a estas Jogadas de Proteção. Se o mago tiver preparado uma ilusão bem realista, ela resultará certamente em penalidade para a Jogada de Proteção da vítima. Por outro lado, se a vítima apoiar-se mais no olfato do que na visão, ela poderá ganhar um bônus. Se o teste for bem-sucedido, a vítima deixará de ver a ilusão; se falhar, a vítima acreditará. Se o personagem diz que não acredita no que está vendo (e dá uma razão para isso) ele merece um bônus na Jogada de Proteção.

Existem exemplos raros de quando o teste

pode ter sucesso ou falhar automaticamente. Há momentos em que a ilusão criada é perfeita ou, ao contrário, totalmente irreal, a ponto de ser tida como impossível, mesmo no mundo da fantasia. Mas, cuidado, estas ocasiões são muito raras e você não pode esperar que seu personagem beneficie-se delas mais do que uma ou duas vezes.

Em muitos combates, alguns dos membros do grupo podem acreditar na ilusão, enquanto outros percebem o artifício. Nestes casos, revelar a verdade aos iludidos pela magia não é uma simples questão de falar e pronto: a magia transformou suas mentes. Considerando o ponto de vista dos personagens iludidos, eles veem um monstro terrível (ou seja lá o que for) enquanto um amigo lhes diz que aquilo não é real. Eles sabem que a magia pode afetar a mente das pessoas, mas e a mente dos que foram afetados neste caso? No mínimo, ter uma ilusão denunciada por outros, garante uma nova Jogada de Proteção com +4 de bônus.

As ilusões possuem outras limitações. Durante todo o tempo de duração da ilusão, o ilusionista deve fazê-la parecer real (se uma tropa de guerreiros de baixo nível é criada, o mago define os ataques, acertos, erros, dano, feridas aparentes, e assim por diante. O Mestre decide se os limites da credibilidade foram excedidos). Manter uma ilusão, normalmente, requer concentração por parte do personagem, impedindo-o de fazer outras coisas. Se você perturbá-lo, a ilusão desaparece.

As ilusões são magias de trapaça e fraude, não de estrago e destruição. Assim, ilusões não podem ser usadas para causar estragos reais. Quando uma criatura é pega pela explosão de uma Bola de Fogo ilusória, ou é fisgada pelas garras de um troll imaginário, ela pensa que está perdendo pontos de vida. O Mestre deve manter registro do estrago ilusório (mas dizer ao jogador que seu personagem está sofrendo dano).

Se o personagem sofrer dano suficiente para “morrer”, ele desmaia e ficará inconsciente por 1d4+2 rodadas. Ao recobrar a consciência com seu ferimento imaginário curado, na maioria dos casos, o personagem rapidamente percebe que foi vítima de uma ilusão.

Quando uma ilusão cria uma situação de morte sem saída, como um bloco gigante caindo do teto, todos os que acreditarem na ilusão há uma chance de 1 em 1d6 de que o alvo atingido – ou que receba 15 ou mais pontos de dano da ilusão – morra de verdade por acreditar estar seriamente ferido (Sua mente, acreditando que o dano é real, pode fazer com que seu corpo pare de funcionar!). Se falharem, eles morrem pelo simples terror da situação. Os que obtiverem sucesso ganham direito a uma jogada de proteção com um bônus de +4. Os que passarem nesse teste reconhecem o perigo como uma ilusão, enquanto o restante cairão no chão inconsciente por 1d4+2 rodadas.

As ilusões não capacitam os personagens a desafiar as leis normais da física. Uma ponte imaginária não aguenta o peso de um personagem, mesmo que ele acredite que a ponte é real. Ilusão, no entanto, afeta as criaturas que tentam simular a realidade daquilo que veem. Um personagem que cai em um abismo ilusório, vai ao chão como se tivesse despencado. Ele pode se apoiar contra uma parede ilusória, sem perceber que não está realmente colocando seu peso contra ela. Se o mesmo personagem fosse empurrado de repente, ele cairia através da parede que acreditou ser sólida!

Ilusões de criaturas não se comportam automaticamente como as criaturas originais, nem têm os mesmos poderes. Esse tipo de simulação depende da capacidade do ilusionista, e do conhecimento que a vítima tem da criatura original. Criaturas ilusória lutam usando a capacidade de combate do ilusionista. São atingidas e morrem quando seus ilusionistas assim o ditam. Um ogro

ilusório pode continuar a lutar, sem mostrar nenhum machucado, mesmo após ter sido atingido cem ou mil vezes. É claro que, muito antes disso, os atacantes ficarão desconfiados. Criaturas ilusórias podem ter qualquer habilidade especial que o conjurador fizer aparecer (por exemplo, o sopro ardente de um dragão, ou a regeneração de um troll), mas elas não têm necessariamente habilidades especiais que não possam ser vistas. Não é possível um arcano criar um olhar de basilisco que transforme pessoas em pedras.

De qualquer forma, estas habilidades podem ser manifestadas através do medo das vítimas. Por exemplo: Rath, o guerreiro, encontrou um basilisco ilusório. Ele já tinha lutado com criaturas assim antes, e sabia do que eram capazes. Seu olhar cruzou acidentalmente com o do basilisco. Primeiro por seu próprio medo. Rath tem que testar o colapso para manter-se vivo. Mas se ele não tivesse jamais visto um basilisco, e não fizesse ideia de que o olhar da criatura poderia transformá-lo em pedra, a ilusão não teria como gerar o medo necessário para matá-lo. Algumas vezes, a ignorância é uma bênção!

PESQUISANDO MAGIAS

As pessoas normalmente ignoram que o trunfo, tanto dos magos como dos sacerdotes, é a pesquisa de magias.

Apesar das listas de magia dos dois grupos oferecerem uma grande variedade de instrumentos e efeitos, também é verdade que o personagem esperto pode obter vantagem pesquisando suas próprias magias. Enquanto outros usuários de magia cairiam logo em padrões tediosos e previsíveis (“Olhe, é um mago! Preparem-se para uma Bola de Fogo!”), um personagem audacioso pode produzir repentinas e desagradáveis surpresas!

As regras para criação de novas magias podem ser encontradas no Pequeno Guia

do Mestre na página 11 e são válidas para O Tomo da Magia Arcana, acrescentando que a magia deverá ser da escola/esfera que o criador tenha acesso, respeitando as restrições de acesso do mesmo.

Somente quando isso tudo estiver pronto é que seu personagem poderá pesquisar a magia. Esteja preparado, pois pode levar um certo tempo. Eventualmente ele terá sucesso, embora a magia possa não fazer o que o personagem esperava. Seu Mestre deve revisar a magia, talvez reduzindo a área de efeito ou dano causado. No final, você só tem que dar um nome a ela. Este deve ser sutil e pomposo, assim como Os Vapores Malévolos de Delsenora. Afinal, depois de tanto trabalho, você vai querer impressionar!

DESCRIÇÃO DAS MAGIAS

As magias são organizadas de acordo com seus grupos (divina ou arcana e círculo). Dentro de cada nível, as magias são ordenadas alfabeticamente.

No início de cada descrição constam informações importantes:

NOME: Cada magia é identificada pelo nome. Nos parênteses a seguir está a escola (para as magias arcanas) a que cada uma pertence. Quando mais de uma escola é citada, a magia é comum a todas as escolas dadas. Algumas magias são reversíveis (podem ser lançadas de forma a produzir o efeito oposto ao que seria normal). Isto é anotado após o nome da magia. Os sacerdotes com magias reversíveis devem memorizar a versão desejada. Por exemplo, um sacerdote que deseja causar um ferimento leve, deve rogar por essa forma de magia, enquanto medita e reza. Poderão ser dadas penalidades fortes se a escolha da magia estiver em conflito com a tendência do sacerdote. Possíveis penalidades incluem a negação de magias específicas, de níveis inteiros de magia, ou até todas as magias por algum tempo.

O resultado exato (se houver algum) dependerá da reação da sua divindade, como for determinado pelo Mestre. As magias arcanas reversíveis funcionam de forma similar.

Quando uma é aprendida, ambas as formas são registradas no seu grimório, mas o mago deve decidir qual das versões deseja utilizar quando memorizar a magia, a menos que o texto especifique outra forma. Por exemplo, um arcano que memorize Causar Ferimentos Leves e deseje Curar Ferimentos Leves deve esperar até que a última forma da magia possa ser memorizada (com 8 horas de descanso seguidas de estudo). Se ele tiver acesso a duas magias de 3° círculo, o arcano poderá usar cada versão uma vez ou uma versão duas vezes.

ESCOLA: Em parênteses, depois do nome da magia, vem o nome da escola a que ela pertence. Para as magias arcanas, isso define quais delas um especialista pode aprender, dependendo da sua escola de especialização. Para as magias divinas, a notação da escola é usada somente como referência, para indicar de qual escola a magia faz parte, caso seu Mestre precise dessa informação para conferir situações de personagens com imunidade contra magia.

DURAÇÃO: Define o quanto dura o poder da magia. Magias de duração instantânea vêm e vão no momento em que são lançadas, embora seus efeitos possam ser permanentes e imutáveis por meios normais. As magias de duração permanente persistem até que seus efeitos sejam anulados de alguma maneira, normalmente por Dissipar Magia. Algumas magias têm duração variável. Na maioria dos casos, o personagem escolhe a duração da magia. As magias com duração determinada (por exemplo, três rodadas/nível) devem ser acompanhadas pelo jogador. No caso de magias de duração variável (por exemplo, 3+1d4 turnos), o Mestre deve fazer o lance de dados secretamente, e acompanhar a passagem do tempo. O Mestre pode avisar o jogador quando a

duração da magia estiver para acabar, mas não existe, normalmente, nenhum sinal que indique sua duração expirando; cheque com seu Mestre para determinar exatamente como ele lida com essa questão. Algumas magias podem acabar pela vontade do personagem. Para encerrar estas magias, o conjurador original deve estar próximo ao centro da área de efeito da magia, e ser capaz também de dizer as palavras de dissolução. Note que apenas o conjurador original pode dissolver magias desta forma.

ALCANCE: Define a distância entre o conjurador e o local onde o efeito da magia ocorre ou começa. Um “o” indica que a magia pode ser usada apenas no personagem, surtindo efeito dentro de seu corpo, ou emanando dele. “Toque” significa que o conjurador só pode usar a magia naqueles que conseguir tocar fisicamente. A menos que seja especificado, todas as outras magias são centradas num ponto visível para o personagem e dentro do alcance da magia. O ponto pode ser uma criatura ou objeto, se desejado. Em geral, a magia que afeta um número limitado de criaturas, afeta primeiro aquelas mais ao centro da área de efeito, a menos que hajam outros parâmetros a serem levados em conta (como nível ou dados de vida). As magias podem ser conjuradas através de aberturas estreitas, somente se o personagem puder olhar pela abertura e canalizar a energia mística através dela. Um arcano que estiver olhando por uma seteira poderá conjurar a magia pela abertura; já arremessar uma Bola de Fogo através de um buraco de fechadura é outro assunto.

JOGADA DE PROTEÇÃO: Define se a magia permite que o alvo faça uma Jogada de Proteção, e quais os efeitos de uma jogada de proteção bem-sucedida: “Anula” significa que a magia não tem efeito; “1/2” significa que o personagem sofre metade do dano; “Nenhuma” significa que nenhuma JP é permitida. Barreiras físicas sólidas dão

bônus de resistência e redução do dano. Camuflagem e abrigo podem afetar estes resultados (o Mestre tem informações adicionais sobre isso). Uma criatura que testa sua jogada de proteção, com sucesso, contra uma magia sem efeito físico aparente (como Recipiente Arcano) pode sentir uma força definida agindo sobre si, ou um formigamento, que é característico do ataque mágico. Mas o efeito mágico exato ou o poder utilizado não podem ser deduzidos através de tais sensações.

O Mestre informará o jogador quando isso acontecer. Qualquer personagem pode voluntariamente renunciar à sua jogada de proteção. Isso permite que magias, ou ataques similares que dão direito a jogadas de proteção, tenham efeito completo sobre ele. Qualquer criatura pode voluntariamente abaixar sua sua jogada de proteção, permitindo que o encantamento funcione automaticamente quando lançado. Esta renúncia não funciona em relação a magias específicas. Ou seja, se uma criatura ou personagem for convencido a abaixar sua resistência para receber a magia X, qualquer magia enviada sobre ele terá efeito completo, mesmo que seja uma magia Y ou Z. A vítima deve conscientemente abaixar sua resistência; não é suficiente que ela seja pega com a guarda baixa. Por exemplo, um personagem teria direito a uma jogada de proteção, de repente, o atacasse com uma Bola de Fogo (mesmo se o mago tivesse sido amigável até aquele ponto). De qualquer modo, o mesmo personagem não teria direito ao teste, se o mago o convencesse a baixar a resistência para receber uma Levitação, e mandasse Bola de Fogo no lugar. Seu Mestre decidirá quando os Personagens do Mestre (PdMs) terão baixado a resistência. Você deve dizer ao Mestre quando seu personagem estiver baixando, voluntariamente, sua resistência.

DESCRIÇÃO DA MAGIA: Os textos trazem uma descrição completa de como as magias funcionam e quais seus efeitos no jogo.

Essa descrição cobre o uso mais comum para a magia, se houver mais de um. Mas não pode lidar com todas as aplicações possíveis que os jogadores encontrarão. Nestes casos, a informação da magia no texto deve ser o guia de como julgar cada situação. Magias com funções múltiplas capacitam o personagem a selecionar quais das funções ele quer usar naquele momento. Normalmente, uma única função da magia de múltiplas funções é mais fraca do que uma magia de função única do mesmo círculo.

Os efeitos que dão bônus ou penalidades para as habilidades, jogadas de ataque, jogadas de dano, jogadas de proteção, etc., não são cumulativos entre si ou com outra magia: o efeito único mais forte aplica-se. Por exemplo, um guerreiro bebe uma poção de força de gigante e depois recebe uma magia arcana de Força, do 2º círculo. Somente a magia mais forte (a poção) tem efeito. Quando o tempo da poção terminar, a Força passará a fazer efeito até que sua duração também termine.





— CAPÍTULO II —

◆ MAGIAS ARCANAS ◆

A magia arcana compreende desde as magias simples utilidade cotidiana até grandes poderes. Não se divide em alguns poucos temas ou propósitos: a maior parte destas magias foi criada por magos antigos com os mais diferentes propósitos. Algumas existem para servir ao homem em suas necessidades diárias. Outras dão vigor aos aventureiros, e o poder de fogo de que precisam para sobreviver. Algumas são relativamente simples e seguras de usar (tanto quanto uma magia pode ser); outras são complicadas, cheias de riscos e ciladas para os precipitados ou

descuidados. Talvez a maior de todas as magias arcanas seja a poderoso e traiçoeiro Desejo. Que representa o ápice da magia — fazendo coisas acontecerem simplesmente porque o mago assim o deseja. Mas obter controle dessa magia é uma longa e difícil tarefa.

Embora alguns personagens possam usar a magia, a natureza dos feitos arcanos ainda não é bem conhecida. Existem várias teorias sobre de onde vem o poder que energiza os encantamentos. A ideia mais aceita diz que, através da misteriosa combinação

de palavras, gestos e materiais que produzem a magia, uma fonte externa de poder é controlada, causando o efeito desejado. De alguma forma, os componentes da magia — palavras, gestos e materiais — canalizam a energia para um resultado específico. Felizmente, a forma como isso ocorre não é tão importante para a maioria dos magos, sendo suficiente saber que, quando a magia é invocada, acontece.

Conjurar magias arcanas é algo complicado. O processo de aprendizagem dos procedimentos corretos é difícil e cansativo para a mente. Existe um limite do quanto desta loucura — matemática ilógica, química alquímica, linguística estruturalista — a mente de um arcano pode suportar. Por isso, ele pode lidar com um número limitado de magias. Ao aprender uma nova magia, o mago escreve suas anotações no seu grimório, sem o quê, ele não pode memorizar novas magias. Dentro de tais livros estão as instruções para memorizar e lançar todas as magias que o mago conhece. Ao aprender uma magia nova, ele cuidadosamente coloca esta fórmula no seu grimório. Um mago não pode registrar uma magia que lhe seja desconhecida, pois, sem compreendê-la, não tem como decifrar as fórmulas. Do mesmo modo, o mago não poderá copiar em seu livro uma magia de círculos superiores aqueles a que seu nível garante acesso. Se encontrar um velho grimório, com magias de alto poder, o mago deve esperar que sua experiência aumente antes de poder utilizá-lo.

O tamanho e formato exatos de um grimório são detalhes definidos pelo Mestre. Eles podem ser volumosos livros de pergaminho, folhas soltas guardadas em grandes caixas, ou ainda tábuas pesadas de argila. Um grimório dificilmente é algo conveniente para se levar em viagem. A forma exata de um livro depende muito do ambiente de jogo e do cenário utilizado pelo mestre. Em alguns cenários o grimório pode até assumir forma de tatuagens codi-

ficadas para facilitar seu uso e camuflagem de olhos incautos.

Em última análise, o importante é a memorização. Para mergulhar no poder da magia, o arcano deve delinear padrões mentais específicos. Ele usa seu grimório para treinar a mente através de exercícios, preparando-a para conseguir guardar todos os padrões confusos e decisivos. Estes padrões são bastante complicados e diferentes do pensamento normal, por isso não podem ser registrados na mente como um conhecimento comum. Para delinear estes padrões, o arcano tem que gastar um tempo memorizando a magia, distorcer seus pensamentos e reorganizar os padrões de energia a cada vez, para compensar qualquer alteração sutil das condições básicas - movimento planetário, estação, hora do dia, etc.

Uma vez memorizada a magia, esta permanece na mente do mago como energia potencial, até que os padrões de energia sejam liberados. Os padrões mentais aparentemente liberam a energia, depois de lançada, a energia é gasta e desaparece da mente do mago. Os padrões mentais são perdidos, até que o mago estude e memorize a magia novamente.

O número de magias que se pode memorizar é dado pelo nível em que o mago encontra-se; ele pode memorizar a mesma magia mais de uma vez, mas cada memorização é computada como uma nova magia.

A memorização não ocorre imediatamente. O mago tem que estar com a mente descansada, após uma boa noite de sono, e deve gastar algum tempo estudando seu grimório.

As magias permanecem decoradas, até que sejam utilizadas ou removidas da mente do mago por outra magia ou item mágico. Um mago não pode simplesmente esquecer uma magia para trocá-la por outra. Pode, contudo, utilizar uma magia para que sua mente, livre, possa receber uma nova.

MAGIAS ARCANAS

1º círculo

- 1 Alarme
- 2 Amizade
- 3 Apagar
- 4 Área Escorregadia
- 5 Armadura Arcana
- 6 Aura Esotérica de Nystul, A
- 7 Aura Temerária de Nahal*
- 8 *Cerrar Portas*
- 9 *Compreensão da Linguagem*
- 10 Conjurar Componentes Mágicos
- 11 Conjurar Familiar
- 12 Consertar
- 13 Copiar
- 14 Costura*
- 15 Dardos Místicos
- 16 Detectar Doença
- 17 Detectar Magia
- 18 Detectar Mortos-Vivos
- 19 Disco Flutuante de Tenser, O
- 20 Enfeitiçar Pessoas
- 21 Escudo Arcano
- 22 Estimativa de Hornug*
- 23 *Expandir*
- 24 Explosão de Fogo
- 25 Força Fantasmagórica
- 26 Globos de Luz
- 27 Hipnotismo
- 28 Identificação
- 29 Leque Cromático
- 30 Ler Magias
- 31 Luz
- 32 Manipular Chamas
- 33 Mãos Flamejantes
- 34 Mensagem
- 35 Metamorfosar Líquidos
- 36 Montaria Arcana
- 37 Muralha de Névoas
- 38 Orbe Cromática
- 39 Patas de Aranha
- 40 *Proteção ao Mal*
- 41 *Proteção contra Fome e Sede*
- 42 Provocação
- 43 Punho de Pedra
- 44 Queda Suave
- 45 Reflexão do Olhar
- 46 Runa Arcana
- 47 Salto
- 48 Servo Invisível
- 49 Som Ilusório
- 50 Sono
- 51 Susto
- 52 Toque Chocante
- 53 Toque Macabro
- 54 Transformação Momentânea
- 55 Truque
- 56 Último Fôlego
- 57 Varinha da Adivinhação
- 58 Ventriloquismo
- 59 Visão de Cadáver
- 60 Voo Emplumado de Mordock

2º círculo

- Alterar-se
Anulação Absurda de Nahal*
Armadilha de Leomund, A
Arrombar
Aterrorizar
Boca Encantada
Bolsos Arcanos
Borrar a Visão
Cavalgar o Vento
Cegueira
Confundir Detecção
Convocar Enxames
Criação Fantasmagórica
Defletor de Hornug*
Despedaçar
Detectar Invisibilidade
Detectar Maldade
Detectar Vida
Escudo do Caos*
Ecuridão, 4,5 m
Esfera Flamejante
Esquecimento
Fechadura Arcana
Filtro
Flecha Ácida de Melf, A
Força
Invisibilidade
Irritação
Levitação
Localizar Objetos
Luz Continua
Mão de Terra de Maximiliano
Mão Espectral
Névoa
Névoa Fétida
Nó
Obstrução
Ouro dos Tolos
Padrão Hipnótico
Percepção Extrassensorial
Pirotecnia
Poeira Ofuscante
Proteção a Truques
Proteção Contra Paralisação
Punhal de Gelo
Raio de Enfraquecimento
Recordação de Morte
Reflexos
Revelar Tendência
Riso Histórico de Tasha, O
Sede Insaciável
Senso de Alterações
Surdez
Teia
Toque do Carniçal
Truque de Corda
Vento Sussurrante
Vida Passada
Vocalizar

3º círculo

- Alacridade
Alcance Distante I
Análise Essencial de Alimir
Armadura Espiritual
Aumento I
Bola de Fogo
Clariaudiência
Clarividência
Compreender Idiomas
Convocar Criaturas I
Corrente de Fogo*
Crânio Flutuante
Dentes Abocanhantes
Dissipar Magia
Duplicata Aquosa
Enquadrar o Círculo
Esconder Itens
Escrita Ilusória
Fala do Tolo*
Flecha de Chamas
Força Espectral
Forma Ectoplásmica
Imobilizar Mortos-Vivos
Imobilizar Pessoas
Infravisão
Invisibilidade, 3 m
Item
Lentidão
Logro
Lufada de Vento
Maldição Menor
Malha Invisível
Mão de Pedra de Maximiliano
Meteoros Instantâneos de Melf, Os
Mente de Ferro
Montaria Fantasmagórica
Morte aparente
Muralha de Vento
Olhar do Mago
Página Secreta
Pequeno Refúgio de Leomund, O
Piscar
Proteção a Projéteis
Proteção ao Mal, 3 m
Realidade Alternativa*
Relâmpago
Respirar na Água
Retardar Morte
Runas Explosivas
Selo da Serpente Sépia, O
Sombra Restejante de Lorloveim
Sugestão
Toque da Dort
Toque Vampírico
Velocidade
Voo

MAGIAS ARCANAS

4° círculo

- 1 Abandono
- 2 Alcance Distante II
- 3 Ampliar Plantas
- 4 Aprimoramento de Adivinhação
- 5 Arma Encantada
- 6 Armadilha de Fogo
- 7 Assassino Fantasmagórico
- 8 Aura de Fogo
- 9 Cajado dos Trovões
- 10 Celeridade de Mordenkhain
- 11 Confusão
- 12 Convocar Criaturas II
- 13 Convocar Licantropo
- 14 Criar Itens Efêmeros
- 15 Detectar Observação
- 16 Dilatação I
- 17 Dreno Temporário
- 18 Duplicar
- 19 Emoções
- 20 Enfeitiçar Monstros
- 21 Escavar
- 22 Escudo de Fogo
- 23 Esfera Resiliente de Otiluke, A
- 24 Espelho Encantado
- 25 Extensão I
- 26 Fiasco
- 27 Fogo da Contemplação
- 28 Grito
- 29 Há/Não Há*
- 30 Halo de Olhos
- 31 Invisibilidade Melhorada
- 32 Localizar Criatura
- 33 Má Sorte*
- 34 Maldição Maior
- 35 Máscara da Morte
- 36 Medo
- 37 Metamorfose
- 38 Metamorfose Vegetal
- 39 Metamorfosear-se
- 40 Monstros de Sombra
- 41 Muralha de Fogo
- 42 Muralha de Gelo
- 43 Névoa Sólida
- 44 Olho Arcano
- 45 Padrão Prismático
- 46 Parede Ilusória
- 47 Pele Rochosa
- 48 Pequeno Globo de Invulnerabilidade
- 49 Porta Dimensional
- 50 Praga
- 51 Realce Mnemônico de Rary, O
- 52 Refúgio Seguro de Leomund
- 53 Remover Maldições
- 54 Reverter Magia Menor
- 55 Sopro de Vento
- 56 Teia de Dissipação de Otiluke
- 57 Tempestade Glacial
- 58 Tentáculos Negros de Evard, Os
- 59 Terreno Ilusório
- 60 Transformar Seixos em Rochas

5° círculo

- Alcance Distante III
Ampliar Animais
Animar os Mortos
Apodrecimento de Múmia
Aquisição de Khazid
Ar Líquido
Arca Secreta de Leomund, A
Cajado Mágico
Cão Fiel de Mordenkainen, O
Caos
Compor
Cone Glacial
Conjurar Elemental
Contato Extraplanar
Convocar Criaturas III
Convocar Sombras
Criar Itens Temporários
Criar Passagens
Descobrir Valor
Distorção de Distância
Dominação
Elo Empático de Rary
Enfraquecer o Intelecto
Enganar Visão
Enviar Mensagem
Expulsão
Extensão II
Forçar Transformação
Forma de Onda*
Ilusão Independente
Invulnerabilidade a Armas Normais
Imobilizar Monstros
Lamentável Debate de Leomund, O
Magia de Sombras
Mão Interposta de Bigby, A
Modificar Aparência
Moldar Rochas
Monstros Sombrios
Muralha de Energia
Muralha de Ferro
Muralha de Ossos
Muralha de Pedra
Névoa Mental
Névoa Mortal
Ossos Vibrantes
Pedra em Lama
Portal Ilusório
Recipiente Arcano
Repulsão
Repulsão de Von Gasik
Resistência Baixa
Salvaguarda
Santuário Particular de Mordekainen
Sonho
Telecinesia
Teleportação
Vórtice*

6° círculo

- Água em Pó*
Ataque Selvagem*
Aumento II
Caçador Invisível
Comando Visual
Concha Antimagia
Conjurar Animais
Constritor Flamejante da Floresta
Contingência
Controlar o Clima
Convocar Criaturas IV
Corcel Espectral de Bloodstone
Corrente de Relâmpagos
Desintegração
Despistar
Dilatação II
Elucubração de Mordenkainen, A
Encantar Item
Engodo
Escamas de Dragão
Escudo Selvagem*
Esfera Gélida de Otiluke, A
Extensão III
Garras de Umber Hulk
Globo de Invulnerabilidade
Ilusão Permanente
Ilusão Programada
Invulnerabilidade a Armas Mágicas
Lendas e Histórias
Magia da Morte
Magia Sombria
Manto Negro
Mão Vigorosa de Bigby, A
Miragem Arcana
Mover Terra
Neblina Mortal
Olho do Morto
Partir Água
Pedra em Carne
Projetar Imagem
Proteger Fortalezas
Reencarnação
Repulsão
Sombras
Sugestionar Multidões
Tarefa
Tentáculos
Tornar Raso
Transformação de Tenser, A
Transformação Sombria de Lorloveim
Véu
Visão da Verdade
Vitrificação

MAGIAS ARCANAS

7º círculo

- 1 Andar nas Sombras
- 2 Banimento
- 3 Bola de Fogo Controlável
- 4 Chocar a Pedra do Ovo
- 5 Controlar Mortos-Vivos
- 6 Convocação Instantânea de Drawmij, A
- 7 Convocar Criaturas V
- 8 Cubo de Força
- 9 Dedo da Morte
- 10 Desejo Restrito
- 11 Desvanecimento
- 12 Duplicata Zumbi
- 13 Enfeitiçar Plantas
- 14 Espada de Mordenkainen, A
- 15 Estátua
- 16 Forma Plana
- 17 Gato das Sombras
- 18 Intensificar Convocação
- 19 Inverter a Gravidade
- 20 Invisibilidade em Massa
- 21 Mansão Magnífica de Mordenkainen, A
- 22 Mão Poderosa de Bigby, A
- 23 Moldar Magia*
- 24 Palavra de Poder, Atordoar
- 25 Passagem Invisível
- 26 Punho Flamejante de Malec-Keith
- 27 Rajada Prismática
- 28 Refugiar Itens
- 29 Reverter Magia
- 30 Roubar Encanto
- 31 Seletor de Surtos de Hornug*
- 32 Simulacrum
- 33 Sufocar
- 34 Teleportação Exata
- 35 Tempestade Ácida
- 36 União Pavorosa de Bloodstone
- 37 Visão

8º círculo

- Aço Vítreo
Aerobarco
Afundar
Animação Ilusória
Antipatia/Simpatia
Aprisionar a Alma
Ataque Caledoscópico de Gunther
Clone
Convocar Criaturas VI
Dança Irresistível de Otto, A
Desfolhar/Desidratação Horrível de Abi-Dalzim
Enfeitiçar Multidões
Envio Aleatório de Hornung*
Escudo Homunculus
Esfera Telecinética de Otiluke, A
Forma de Sombra
Imunidade à Magia de Serten, A
Labirinto
Limpar a Mente
Metamorfosear Objetos
Muralha Prismática
Nuvem Incendiária
Obstrução
Ordem
Palavra de Poder, Cegar
Permanência
Punho Cerrado de Bigby, O
Repelir Medo
Símbolo
Zona Selvagem*

9º círculo

- Alterar Forma
Aprisionamento
Aura Elemental
Auxílio Imediato
Cadeia de Contingência
Chuva de Meteoros
Convocar Criaturas VII
Cristalização
Desejo
Disjunção de Mordenkainen, A
Drenar Energia
Encarnação do Medo
Esfera Prismática
Estabilizar*
Êxtase Temporal
Fogo Selvagem*
Lamurio de Banshee
Magia Astral
Mão Esmagadora de Bigby, A
Palavra de Poder, Matar
Parar o Tempo
Portal
Sexto Sentido
Transferência de Estado
Transmutação Gloriosa
Vento Selvagem*

1º CÍRCULO

Alarme

(Abjuração, Evocação)

Alcance: 10 metros

Duração: 4 horas + ½ hora por nível

Jogada de Proteção: 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 grilo. 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.

Amizade

(Encantamento, Feitiço)

Alcance: 0

Duração: 1d4 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

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 esforçarem 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.

Apagar

(Alteração)

Alcance: 30 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

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.) As escritas não-mágicas são imediatamente apagadas se o mago as estiver tocando. Se ele não estiver tocando na escrita, a chance de apagá-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%.

Área Escorregadia

(Conjuração)

Alcance: 10 metros

Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPD reduz

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 fazer uma JPD 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 uma JPC por rodada até que possam deixá-la. O Mestre deve ajustar as jogadas de proteção 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 uma JP e podem evitar o efeito, quando estiverem usando itens visados por ela. Uma JP deve ser feita 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.

Armadura Arcana (Conjuração)

Alcance: toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 14, 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. 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 isso acontecer, todos os benefícios da CA são recebidos por quem a veste.

Aura Esotérica de Nystul, A (Ilusão, Visão)

Alcance: toque

Duração: 1 dia/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

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 disfarçará efetivamente a aura verdadeira do item, se houver uma — exceto se a aura do item seja excepcionalmente poderosa, como a de um artefato. Se o objeto que recebeu A Aura Esotérica de Nystul foi 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.

Aura Temerária de Nahal **S** (Evocação)

Alcance: especial

Duração: especial

Jogada de Proteção: especial

Esta magia é o último recurso dos Magos selvagens. Quando realizado, o mago lança uma inundação repentina de energia mágica selvagem na esperança de apreensão e a modelagem desta energia em um efeito de mágica desejada. A tentativa normalmente falha, mas algo quase sempre ocorre no processo. Antes de realizar a magia, o mago anuncia o efeito da magia que ele está tentando criar. O mago deve ser capaz de realizar a magia (ou seja, tê-la no seu grimório), mas não precisa tê-la memorizado. Depois de anunciar a magia (juntamente com o destino e quaisquer outras condições exigidas pela magia), o mago selvagem lança Aura Temerária de Nahal. Um estouro de energia mágica, sobre o qual o mago selvagem tentará manipular na forma desejada, é liberado. O efeito real da magia é distribuído aleatoriamente na tabela 1.2: Resultados de Surto Selvagem. Porque a libertação de energia é planejada pelo mago, seu nível é adicionado para a rolagem de dados. Se o resultado indica êxito, o mago desenvolveu a energia mágica para o efeito desejado. Muitas mais vezes, o efeito é completamente inesperado. O resultado pode ser benéfico para o mago ou pode ser completamente desastrosa, este é o risco de que o mago leva na realização de Aura Temerária de Nahal.

Cerrar Portas **R**

(Alteração)

Alcance: 20 metros/nível

Duração: 2d6 turnos

Jogada de Proteção: 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 extra planar (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.

Compreensão da Linguagem **R**

(Alteração)

Alcance: toque

Duração: 5 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando utilizar essa magia, o personagem poderá entender as palavras ditas por uma criatura, ou ler uma mensagem escrita, independentemente da 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 grimório, 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.

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

Conjurar Componentes Mágicos

(Conjuração, Evocação)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: 1 rodada

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando esta magia é lançada, o mago teletransporta os itens desejados diretamente para sua mão. Os objetos devem ser componentes naturais que o mago conhece e devem estar dentro do alcance da magia. Os componentes devem ser itens comumente encontrados na área, como galho, pena, vaga-lume ou pedaço de cera de abelha em uma floresta.

Se os componentes estiverem no subsolo ou debaixo d'água a uma profundidade superior a 3 metros, eles não poderão ser conjurados, mesmo se o conjurador estiver em uma profundidade semelhante (como em uma caverna ou, no fundo de um lago).

A magia não causará o aparecimento de componentes cujo valor exceda 1 PO. Assim, é impossível invocar pedras preciosas, cristais, metais, pérolas, etc., além disso, os componentes não podem ser fabricados pelo homem ou alterados em relação ao seu estado natural (moedas, joias, gemas cortadas ou trituradas, espelhos, etc.), nem podem ser retirados da posse de outra pessoa.

A magia invocará três componentes por nível do lançador. Podem ser três componentes diferentes ou múltiplos de um único componente.

As tentativas de conjurar partes do corpo de um animal (como pele de morcego) produzem resultados imprevisíveis. O Mestre deve rolar na tabela abaixo.

D4 - Resultado

- 1 - Componente desejado aparece.
- 2 - O componente não aparece.
- 3 - Criatura é teleportada para o mago.
- 4 - Mago é teleportado para a criatura.

Só os animais com inteligência de 1-4 podem ser afetados por esta magia. Humanoides e animais fantásticos (dragões, bugbears, unicórnios, etc.) não podem ser afetados. Em todos os casos, o mestre deve usar o bom senso para determinar a probabilidade de o componente estar localizado no alcance da magia.

Conjurar Familiar

(Conjuração, Evocação)

Alcance: 1,6 km/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: especial

Essa invocação permite ao mago tentar atrair um familiar, um animal que 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 têm normalmente 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 13, 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. Se o ataque especial normalmente causaria dano, o familiar nada sofrerá se a Jogada de Proteção for bem-sucedida ou sofrerá metade do dano, no caso de falha. Caso o animal morra, 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.

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

Consertar

(Alteração)

Alcance: 30 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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. Após a 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 de 30 centímetros cúbicos por nível de experiência.

Copiar (Evocação)

Alcance: especial

Duração: 1 rodada

Jogada de Proteção: especial

Copiar habilita ao conjurador fazer a cópia perfeita de um mapa, projeto, ou qualquer outra escritura em um documento. O mago precisa de uma folha em branco ou um livro com folhas em branco o suficiente para fazer a cópia. O Conjurador pega o objeto em branco e coloca sobre o objeto a ser copiado, e então conjura a magia; a cópia aparece imediatamente no documento que anteriormente estava em branco. A cópia é permanente e é uma duplicata perfeita do original. A magia cópia serve para copiar magias para um novo livro de magias para dentro do livro de magias do conjurador, assumindo-se que o livro de magias do conjurador possua páginas o suficiente que caibam as novas magias. Primeiro o conjurador e terá que fazer um teste para aprender as magias, e depois, irá conjurar Cópia e as magias aparecerão instantaneamente em seu livro de magias.

Costura S (Adivinhação)

Alcance: 10 metros

Duração: 1 rodada

Jogada de Proteção: especial

Costura permite ao lançador entender o caos aparente. O lançador pode ver coisas como cacos de cerâmica transformados em um pote inteiro, pedaços de papel formando uma página, peças espalhadas como uma máquina em funcionamento ou trilhas específicas que aparecem em pegadas sobrepostas.

Após lançar a magia, o mago estuda elementos aparentemente aleatórios — pedaços de vidro quebrado, pedaços de papel, trilhas misturadas, etc. Os itens a serem estudados devem ser visíveis, fala distorcida ou pensamentos de qualquer tipo

não podem ser estudados.

O mago deve estudar os elementos aleatórios por uma rodada, após a qual o Mestre secretamente faz uma JPS para o mago. Se o teste falhar, o magia falha. Entretanto, se o teste for bem-sucedido, o lançador vê em sua mente o padrão que esses objetos formam. Se os itens estudados forem verdadeiramente aleatórios, nenhuma informação será obtida.

Após o lançador ter visualizado o padrão, ele pode tentar remontar as peças em sua forma original. Isso requer outra JPS para determinar se o mago se lembra de detalhes suficientes para realizar a tarefa. O tempo necessário e a qualidade da restauração variam conforme a complexidade do padrão. Remontar um mapa fragmentado pode ser fácil, remontar um relógio quebrado é significativamente mais difícil, reconstruir um mosaico destruído é extremamente difícil. Em qualquer caso, o mestre só pode fazer uma cópia razoável do item. Ele pode usar essa magia para restaurar obras de arte, mas elas valerão apenas uma pequena porcentagem de seu valor original.

Dardos Místicos (Evocação)

Alcance: 60 metros + 10 metros/nível

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: nenhuma

Dardos Místicos criam até cinco dardos de energia, 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” exceto caso 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.

Detectar Doença

(Adivinhação)

Alcance: 10 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Detectar Doença revela ao mago se um indivíduo ou criatura está infectado por alguma doença, sendo ela normal ou magia. Adicionalmente, há uma chance de 10% por nível do mago de identificar com precisão qual o tipo de doença.

Detectar Mortos-Vivos

(Adivinhação)

Alcance: 0

Duração: 3 turnos

Jogada de Proteção: 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 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.

Disco Flutuante de Tenser, O

(Evocação)

Alcance: 20 metros

Duração: 3 turnos + 1 turno/nível

Jogada de Proteção: JPS nega

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.

Enfeitiçar Pessoas

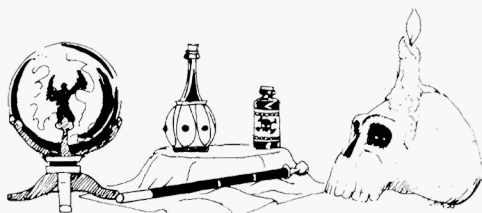
(Encantamento)

Alcance: 120 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS nega

Essa magia afeta uma única pessoa. Pelo termo pessoa entende-se qualquer criatura bípede humana, semi-humana ou humanoide do tamanho de um humano, ou menor, como brownies, dríades, 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 uma JPS. 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 sua JPS.

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 uma JPS obtiver sucesso, sendo que ele é periodicamente realizado conforme a tabela abaixo. Se o mago atacar (ou tentar) a criatura mediante 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. Novas jogadas de proteção, 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 JPS

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 JPS 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.

Escudo Arcano

(Evocação)

Alcance: ○

Duração: 5 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando essa magia é executada, uma barreira invisível surge diante do mago. Esse escudo anula totalmente os ataques de projéteis criados magicamente. Ele também fornece proteção equivalente a CA +8 contra armas arremessadas manualmente (machados, dardos, azagaias, lanças, etc.), CA +7 contra pequenas armas disparadas mecanicamente (flechas, quadrelos, dardos, espinhos de manticora, pedras de funda, etc.) e CA +6 contra outras formas de ataque.

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

Estimativa de Hornug

(Adivinhação)

Alcance: 300 metros

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: nenhuma

Hornung, um dos principais feiticeiros no campo da magia selvagem (antes de seu desaparecimento intempestivo enquanto experimentava Vento Selvagem), desenvolveu esta magia para melhorar a precisão de suas estimativas. A magia oferece ao mago uma estimativa instantânea e altamente precisa do número de pessoas ou objetos em um grupo. A área de efeito da magia é um grupo de uma classe geral de objetos. Todos os objetos do grupo devem estar na área de efeito da magia e o grupo na sua totalidade deve ser visível para o mago. O mago não precisa ver cada indivíduo no grupo, apenas os limites gerais de tamanho e a área do grupo. Por exemplo, um mago em uma colina poderia olhar para baixo em uma floresta e estimar o número de árvores ao todo ou parte dela. Ele não pôde obter uma estimativa do número de goblins dentro da floresta, no entanto,

em função de que o grupo na totalidade (goblins) está escondido da vista. A estimativa gerada é precisa para o maior fator de dez (arredondada). Por exemplo, se Estimativa de Hornung for expressa em um grupo de 439 cavaleiros, a estimativa seria 400. Se houvesse 2,670 cavaleiros, o mago estimaria 3.000. Se houvesse 37 cavaleiros, a resposta seria 40. Claramente, usar a magia em pequenos grupos (especialmente aqueles com menos de 10 membros) é inútil. Estimativa de Hornung pode ser usada para calcular rapidamente o tamanho das unidades do exército e o tesouro acumulado. É particularmente popular com agiotas e generais.

Expandir **R** (Alteração)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: 5 rodadas/nível

Jogada de Proteção: JPC 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 uma JPC, se passar pelo teste, essa simplesmente falhará. Se não houver espaço suficiente, o alvo crescerá o máximo possível, quebrando os materiais mais frágeis que impedirem este processo, mas sendo contido 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 de 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 tornar-se 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 a cada 30 centímetros, até ficar com



menos de 30 centímetros. Uma etapa é gasta e ele fica com 20 centímetros. Agora, ele passará a diminuir a cada 3 centímetros. Mais seis etapas são gastas e ele diminui mais 18, ficando com 2 centímetros. Agora ele passa a diminuir a cada 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 uma JPC para evitar o efeito.

Explosão de Fogo (Alteração, Evocação)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPD reduz

Quando essa magia é conjurada sobre fogo não mágico (como uma fogueira, lanterna ou candelabro), causa um flash de fogo que atira setas flamejantes. Todas as criaturas na área de três metros de raio sofrem 1 ponto de dano por nível do mago (máximo 10). Criaturas que passarem em uma JPD não sofrem dano.

Força Fantasmagórica (Ilusão, Visão)

Alcance: 60 metros + 10 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS nega

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. Criaturas que consigam sucesso em uma JPS, adicionam +4 nas jogadas de proteção de seus companheiros, 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.

Globos de Luz (Alteração)

Alcance: 40 metros + 10 metros/nível

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: 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.

Hipnotismo (Encantamento, Feitiço)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: 1 rodada + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPS nega

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 arcana 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 uma JPS 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 sua jogada de proteção. Uma criatura que falha em sua JPS, não se lembra de que o mago a hipnotizou.

Identificação (Adivinhação)

Alcance: ○

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 conseqüências causadas por segurar o item são sofridas, embora tenha direito a jogadas de proteção 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.

Leque Cromático (Alteração)

Alcance: ○

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPS nega

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 6º nível, ou com seis ou mais dados de vida, têm direito a uma JPS. Criaturas cegas, ou que por qualquer razão não possam ver a magia, não são afetadas.

As criaturas que não tiverem direito, ou falharem em uma JPS (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.

Ler Magias (Adivinhação)

Alcance: ○

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: 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 grimório 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 num 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.

Luz (Alteração)

Alcance: 60 metros

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: especial

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

Se for utilizada numa criatura, ela tem direito a uma JPS. 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, a que existia antes que as magias fossem utilizadas.

Luz, centrado nos olhos de uma criatura, deixa-a cega, reduzindo as suas jogadas de ataque e JP em 4, e piorando a sua Classe de Armadura também em 4. O mago pode encerrar esta magia com uma única palavra.



Manipular Chamas (Alteração)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia permite ao mago alterar quaisquer chamas, pequenas ou grandes, que estejam dentro da sua área de efeito, extinguindo-as até que restem apenas brasas, ou torná-las brilhantes como a luz do dia, dobrando o 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, a 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

Mãos Flamejantes (Alteração)

Alcance: 0

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPD reduz

Ao utilizar essa magia, um jato de chamas irrompe das pontas dos dedos do mago. A suas mãos devem estar dispostas para mandar um leque de chamas; os polegares devem tocar-se e os outros dedos devem estar abertos. Jatos de chama saltam das suas mãos e cobrem um arco horizontal de 120°, 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 numa JPD, 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.

Mensagem (Alteração)

Alcance: ○

Duração: 5 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

O personagem pode sussurrar mensagens, e receber respostas com poucas oportunidades de ser ouvido por criaturas indesejáveis. Ao lançar a magia, o mago, em segredo ou não, aponta o seu dedo para as criaturas que ele quer que participem do efeito, sendo que, além de si, uma nova criatura pode ser incluída por nível de experiência. Quando o mago sussurra, a 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 ouvida pelo mago. Deve haver um caminho, sem obstruções, entre o mago e as criaturas incluídas no efeito da magia para haver comunicação: por exemplo, se o mago e todas as criaturas estiverem num salão, e uma das criaturas deixar o aposento, fechando a porta atrás de si, ela perde contato com o mago. O efeito da magia continua válido, no entanto, para 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.

Metamorfosear Líquidos (Alteração)

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: especial

Essa magia transmuta líquidos numa quantidade igual de um líquido diferente, fluidos não

mágicos (óleos, sangue, água, vinho, cidra de maçã, etc.). O conjurador tem que tocar o líquido e não apenas o recipiente para que a magia tenha efeito. Líquidos mágicos (como poções) fazem um teste de 1-2 chances em 6 para evitar o efeito da magia. Fluidos podem ser apenas transformados em líquidos não mágicos, um líquido mágico não pode ser transmutado em outro líquido mágico. Venenos podem se tornar inofensivos com o uso dessa magia, a magia não afeta venenos já ingeridos. Criaturas vivas não são afetadas pela magia, excluindo todas as formas de Elemental da Água. Essas criaturas devem fazer uma JP. Uma falha significa 1d4 de dano por nível do conjurador, um sucesso significa metade do dano. Uma única criatura apenas pode ser atingida por um único conjurador, sem levar em consideração o tamanho da criatura. Criar venenos com essa magia é algo extremamente perigoso.

Montaria Arcana (Conjuração, Convocação)

Alcance: 10 metros

Duração: 2 horas + 1 hora/nível

Jogada de Proteção: 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 do 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+ - Grifo (com sela no 18º nível)

A montaria não vem com equipamento (como sela, freios, arreios, etc.) exceto se 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.

Muralha de Névoas

(Evocação)

Alcance: 30 metros

Duração: 2d4 rodadas + 1 rodada por nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Ao utilizar essa magia, o mago cria uma abundante 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 na 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.

Orbe Cromática

(Alteração, Evocação)

Alcance: 0

Duração: tempo

Jogada de Proteção: JPS nega

Esta magia faz com que uma esfera de 10 cm de diâmetro aparecer na mão do Mago. Dentro dos limites descritos abaixo, a esfera pode aparecer em uma variedade de cores; cada cor indica um poder especial diferente.

O mago pode lançar a esfera em um adversário até 30 metros de distância, considerando não existir barreiras entre o mago e o alvo. Se o alvo está há não mais de 10 metros de distância, o mago recebe o bônus de +3 na jogada de ataque. Se o alvo está entre 10-20 metros de distância, o mago recebe o bônus de +2 na jogada de ataque; Se o alvo está há 20-30 metros de distância, o mago recebe o bônus de +1 na jogada de ataque.

Se a orbe cromática errar seu alvo, dissipa-se sem efeito. Se a criatura alvo for bem-sucedido em uma JPS, a orbe cromática também é ineficaz. Caso contrário, a cor da orbe determina o montante dos danos causados e seu poder especial, como resumidos na tabela; detalhes sobre os

poderes especiais estão listados abaixo. O mago pode criar uma única orbe de qualquer cor listado para seu nível ou inferiores; por exemplo, um mago de terceiro nível pode criar uma orbe de laranja, vermelho ou branco.

Luz: da orbe faz com que a vítima tornar-se rodeada por luz de um raio de 6 metros, como se afetadas por uma magia luz. O efeito dura 1 rodada, durante o tempo a vítima faz suas jogadas de ataque e jogadas de proteção com uma penalidade de -4, e seu AC também é penalizado em 4.

Calor: a partir da orbe é intensa o suficiente para derreter 1 metro cúbico de gelo. A vítima sofre uma perda de 1 ponto de Força e 1 ponto de Destreza (ou para as vítimas sem esses atributos, -1 a atingir e uma pena de 1 a AC) por 1 rodada.

Fogo: desde a orbe inflama todos os materiais combustíveis dentro de 1 metro da vítima.

Cegueira: a partir da orbe faz com que a vítima fique cega como a magia. O efeito dura para 1 rodada/nível do mago.

Nuvem Fétida: a partir da orbe rodeia a vítima em uma nuvem de substâncias nocivas de 1,5 m de raio. A vítima deve passar em uma JPC ou ficará atordoada e sem possibilidade de atacar até que ele saia da área dos vapores.

Magnetismo: a partir da orbe tem efeito somente se a vítima está vestida com armadura de ferro. A armadura de ferro torna-se magicamente magnetizada por 3d4 rodadas. Outros objetos de ferro há 1 metro do mago irão grudar junto à armadura magnetizada; apenas Dissipar Magia ou um magia semelhante pode liberar os itens presos. No final da duração da magia, os itens de presos se soltam.

Paralisia: da orbe faz com que a vítima fique paralisada por 2d8+4 rodadas; uma JPC bem-sucedida divide pela metade o número de rodadas.

Petrificação: da orbe transforma a vítima em pedra. Se a vítima tiver êxito em uma JPC, ela evita tornar-se pedra e, em vez disso, é desacelerado (de acordo com a magia Lentidão) por 2d4 rodadas.

Morte: da orbe faz com que a vítima morra. Se a vítima tiver êxito na JPS, ele evita a morte e,

em vez disso, está paralisado por 1d4+1 rodadas.

Efeitos da Orbe Cromática:

Nível – Cor da Orbe – Dano – Poder

1º – Branca – 1-4 – Luz

2º – Vermelha – 1-6 – Calor

3º – Laranja – 1-8 – Fogo

4º – Amarela – 1-10 – Cegueira

5º – Verde – 1-12 – Nuvem Fétida

6º – Turquesa – 2-8 – Magnetismo

7º – Azul – 2-16 – Paralisia

8º – Violeta – Lentidão – Petrificação

9º – Preta – Paralisia – Morte

Patas de Aranha

(Alteração)

Alcance: toque

Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPC anula

Patas de Aranha faz com que o alvo da magia possa subir paredes, ou andar pelo teto. Criaturas que não queiram ser afetadas pela magia têm direito a uma JPC 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 uma movimentação de 6 (ou 3, se estiver com carga máxima). Enquanto a magia durar, o alvo não pode manusear objetos que pesem mais que uma adaga (cerca de meio quilo), porque tais objetos grudam nas suas mãos, o que tornaria impossível lançar uma magia. Pode-se arrancar o alvo da parede, ou do teto, puxando-o com força. O Mestre pode permitir uma JPC ao alvo que queira evitar ser arrancado.

O mago que lançou esta magia pode removê-la com uma simples palavra.

Proteção ao Mal **R**

(Abjuração)

Alcance: toque

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: 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 proteção 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 possessão, 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 extra planar ou conjurada, como, por exemplo, Servo Invisível e Servo Aéreo, elementais,imps, xorns, etc. Isso faz com que os ataques naturais com toque falharem. Quando acertam um ataque (que não faz efeito) as criaturas conjuradas ou extra planares 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.

Proteção contra Fome e Sede

(Abjuração)

Alcance: toque

Duração: 1 dia/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando é realizada, o destinatário não necessita de comida, água ou alimento de qualquer tipo pela duração da magia. O destinatário pode ser o mago ou qualquer pessoa que ele toca. Cada dia que o mago (ou o sujeito da escolha do mago) está sob o efeito da magia, ele é totalmente alimentado como se ele tivesse a comer e beber normalmente. No final da duração da magia, o alvo não está mais faminto ou sedento do que ele estava quando a magia foi originalmente realizada.

Provocação (Encantamento)

Alcance: 60 metros

Duração: 1 rodada

Jogada de Proteção: JPS nega

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 uma JPS, 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 ua JP, 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 da sua Inteligência.

Punho de Pedra (Alteração)

Alcance: ○

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Na conclusão desta magia, uma das mãos do mago (a sua escolha) transforma-se em pedra. Ela é flexível e pode ser usada para furar, quebrar ou esmagar os objetos e os opositores, como se o mago tivesse Força de 18. Bônus de combate para Força não se aplicam se o mago usar qualquer arma que não seja seu punho.

Queda Suave (Alteração)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando essa magia é utilizada, as criaturas ou objetos afetados assumem imediatamente o peso de uma pluma. A 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 terminar, 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 1º 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.

Reflexão do Olhar (Alteração)

Alcance: ○

Duração: 2 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 uma jogada de proteção para evitar o efeito do 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.

Runa Arcana (Alteração)

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

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.

Salto (Alteração)

Alcance: toque

Duração: 1d3 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 têm 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.

Servo Invisível (Conjuração, Convocação)

Alcance: ○

Duração: 1 hora + 1 turno/nível

Jogada de Proteção: 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 aos 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 so-

frer 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.

Som Ilusório (Ilusão, Visão)

Alcance: 60 metros + 10 metros/nível

Duração: 3 rodadas/nível

Jogada de Proteção: 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 uma JPS. 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.

Sono (Encantamento, Feitiço)

Alcance: 30 metros

Duração: 5 rodadas/nível

Jogada de Proteção: 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.

Susto

(Ilusão, Visão)

Alcance: ○

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS nega

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 uma JPS, 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 fazer uma JPS toda rodada, sem penalidades, a partir do primeiro teste, só parando com um sucesso. Essa magia não funciona em mortos-vivos.

Toque Chocante

(Alteração)

Alcance: toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando utiliza essa magia, o mago cria na sua mão uma poderosa carga elétrica 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.

Toque Macabro

(Necromancia)

Alcance: ○

Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPC anula

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 a JPC ou perder 1d4 pontos de vida e 1 ponto de Força. Se a criatura obtiver sucesso na sua JPC, ela nada sofrerá. Criaturas que não têm valor de Força (a maioria dos monstros), sofrem uma penalidade de -1 nos seus ataques depois de duas falhas consecutivas nas jogadas de proteção, causadas 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 uma JP, ou fugirão por 1d4 rodadas + uma rodada por nível do mago.

Transformação Momentânea

(Ilusão, Visão)

Alcance: ○

Duração: 2d6 rodadas + 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa ilusão permite ao mago mudar a sua aparência — veste e equipamento — e parecer meio metro mais alto ou baixo; mais gordo ou magro;

humano, humanoide, ou qualquer outra criatura que tenha forma humana e seja bípede. Transformação Momentânea não permite duplicar nenhum indivíduo específico, e não confere as habilidades e peculiaridades da forma escolhida. O Mestre pode permitir uma JPC 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.

Truque

(Todas as Escolas)

Alcance: 3 metros

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: 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 para fins pequenos e específicos. 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. Ao se desconcentrar a magia para de funcionar. 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 tapeies. Combinados com Servo Invisível, Truques são maneiras do mago satisfazer com maior facilidade as suas necessidades de ordem na casa e de entretenimento.

Último Fôlego

(Alteração)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: 1d4 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Este feitiço aumenta a quantidade de tempo que um personagem pode manter sua respiração. Tal como descrito no Manual do Jogador, um personagem pode manter o seu fôlego para um número de rodadas igual a um terço sua pontuação de Constituição. O efeito do presente feitiço é adicionado a essa figura. A duração da mágica é sempre desconhecida para o destinatário; o DM secretamente rola 1d4 para determinar a duração exata. No fim deste tempo, o personagem deve realizar um teste de Constituição ou ser forçado a tomar fôlego, conforme as regras.

Ventriiloquismo

(Ilusão, Visão)

Alcance: 10 metros/nível (máximo de 90m)

Duração: 4 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia permite ao mago fazer com que a sua voz, a de outra pessoa, ou um som similar pareça originar-se de 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 numa JPS para negar o efeito. Se utilizado em conjunto com outras ilusões, o Mestre pode conferir penalidades maiores, ou não permitir uma JPS xa graças ao efeito combinado.

Varinha da Adivinhação

(Adivinhação, Encantamento)

Alcance: 60 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao mago encatar um ramo de uma árvore de ginko ou de frutas para localizar um item comum que está oculto da vista. Ao contrário de Localizar Objeto, o mago não necessita ter uma imagem mental específica de um deter-

minado item; em vez disso, ele precisa apenas indicar o nome do tipo geral de item que deseja localizar, tais como o tesouro enterrado, plantas comestíveis ou água fresca. No entanto, a varinha de adivinhação não irá localizar itens invisíveis ou mágicos, nem localizará itens protegidos por Item Obscuro ou magia semelhante. Uma vez que o ramo é encantado, o mago segura-o com ambas as mãos. Se o item desejado estiver dentro da faixa de alcance da magia, o ramo encantado aponta na direção do item e puxa com cuidado o mago. A magia não é bloqueada por chumbo ou qual-quer outra substância. No entanto, se chegar a um obstáculo impenetrável, tais como o terreno ou uma parede, o ramo pressiona contra ele e para. Se não houver nenhum item que corresponda a descrição dentro do alcance da magia, o ramo não reage, embora o mago possa se mover e continuar a pesquisar.

Visão de Cadáver (Ilusão, Necromancia)

Alcance: toque

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPS nega

Essa magia transforma a face do mago ou a face de qualquer criatura tocada pelo mago em uma horrível visão de um cadáver apodrecido. O efeito dessa ilusão é tão assombroso que ao ser vista pelos oponentes, o grupo do mago recebe o bônus de +2 em suas jogadas de surpresa. Criaturas de baixa inteligência ou de 1 DV, ou menos deve fazer uma JPS em sua primeira olhada a Visão de Cadáver, ou entrarão em pânico por 1d4 rodadas. Visão de Cadáver não distingue amigos de oponentes, e todos que o verem estão sujeitos a seus efeitos. Se a magia for usada sobre uma vítima hostil, ela tem direito a uma JPS para anular seus efeitos.

Vôo Emplumado de Mordock (Alteração)

Alcance: ○

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Com a realização dessa magia, uma membrana emplumada cresce nos braços do mago, estenden-

do as suas laterais até os seus pés. A membrana mescla-se com a pele e o vestuário do mago. Se o mago abre os seus braços e salta de altura, ele pode planar através do ar. Para cada meio metro de elevação, o assistente pode planar 1,5m horizontalmente. Assim, um mago que saltar de um muro de 3m poderia planar até 9m de distância. Personagens planadores têm uma taxa de movimentação de 12 e Classe de Manobrabilidade E. Um mago que tentar levar mais do que o seu próprio peso normal despenca à terra após a decolagem. Quando a magia expira, as penas desapareceram instantaneamente. Se o mago está em vôo, ele imediatamente despenca em direção ao solo.

2º CÍRCULO

Alterar-se (Alteração)

Alcance: ○

Duração: 3d4 rodadas + 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Por meio da magia Alterar-se, o mago pode alterar a sua aparência e forma — incluindo as suas roupas e equipamentos — e parecer mais alto ou mais baixo, mais gordo ou mais magro, humano, humanoide, 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. 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 as jogadas de proteção 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).

Anulação Absurda de Nahal **S**

(Abjuração)

Alcance: toque

Duração: 1d6 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia afeta a aura de uma criatura, dando resultados aleatórios para magias de Saber Alinhamento, Detectar Mal e Detectar Mentira lançadas sobre essa criatura. Quando uma criatura protegida é o foco de um destes feitiços de adivinhação, a informação adquirida aleatoriamente é determinada. Assim, se Saber Alinhamento é usado contra uma criatura Caótica, protegida pela Anulação Absurda de Nahal, a resposta pode ser qualquer alinhamento. Se dois personagens usam a adivinhação sobre o mesmo destino, dois resultados aleatórios são gerados. Um novo resultado aleatório é gerado a cada rodada; assim, observações continuadas numa criatura protegida normalmente resultam em respostas diferentes. A tabela a seguir deve ser usada para determinar o alinhamento aleatório.

D10 – Alinhamento

1-3 – Ordeiro

4-6 – Neutro

7-9 – Caótico

10 – Sem alinhamento

Armadilha de Leomund, A

(Ilusão, Visão)

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa falsa armadilha serve para enganar um ladrão, ou 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 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. Se

houver outra Armadilha de Leomund a menos de 15 metros, quando essa for utilizada, a magia falhará.

Arrombar **R**

(Alteração)

Alcance: 60 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 numa 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.

Aterrorizar

(Encantamento, Feitiço)

Alcance: 30 + 10 metros/nível

Duração: 1d4 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 incontrolláveis. As criaturas assim amedrontadas sofrem uma penalidade de -2 nos ajustes de reação, e podem soltar itens que as sobrecarreguem.

Se acoçadas, as criaturas lutarão, mas com penalidades de -1 nas jogadas de ataque, de dano e de proteção. Apenas elfos, meio-elfos e clérigos têm direito a testar JPS. Aterrorizar não faz efeito em mortos-vivos (esqueletos, zumbis, vampiros, etc.), ou em criaturas dos planos superiores ou inferiores.

Boca Encantada (Alteração)

Alcance: 10 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 numa estátua, enquanto ela falar, sua boca se movimentará conforme 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 genéricas ou detalhadas, 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 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.

Bolsos Arcanos (Alteração, Encantamentos)

Alcance: toque

Duração: 12 horas + 1 hora/nível

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

Borrar a Visão (Ilusão, Visão)

Alcance: 0

Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 sejam muito difíceis (-5) na primeira tentativa e difíceis (-2) nas subsequentes. Também confere ao mago um bônus de +1 nas JPS 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.

Cavalgar o Vento (Alteração)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: JPC anula

Este feitiço permite criaturas visadas pelo mago tornarem-se praticamente sem peso e serem levantadas pelo vento. Criaturas afetadas podem controlar a sua altitude, subir ou descer a uma taxa de movimentação de 12, mas estão à mercê da velocidade e direção do vento. Os alvos podem parar o avanço apenas segurando em algo para ancorá-los no lugar. Se nenhum vento estiver presente, esta magia não tem nenhum efeito. Vítimas contrárias a magia têm direito a uma JPC para anular o efeito. Cada indivíduo e o seu equipamento devem pesar menos de 50kg por nível do mago. Assim, um feiticeiro de 6º nível poderia afetar seis criaturas, cada uma pesando 300kg ou menos. Esta magia pode ser realizada apenas sobre seres vivos.

Cegueira (Ilusão, Visão)

Alcance: 30 + 10 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPC 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 uma JPC para anular a magia.

Uma criatura cega faz todas as jogadas muito difíceis(-5) para as suas jogadas de ataque e JP, e

seus oponentes realizam jogadas muito fáceis(+5) de ataque contra a vítima.

Confundir Detecção (Ilusão, Visão)

Alcance: 30 metros

Duração: 8 horas

Jogada de Proteção: JPS nega

Através dessa magia, o mago pode desorientar uma magia de detecção (*Detectar Magia*, *Detectar Maldade*, *Detectar Feitiço*, *Detectar Armadilhas*, *Detectar Invisibilidade*). Embora a magia afetada funcione, ela indicará a área, criatura ou informação errada. Por exemplo, *Detectar Mentiras* pode passar a trocar as mentiras por verdades; *Detectar Magia acusar magia* em itens mundanos; uma criatura com más intenções parecerá ter boas, no caso de *Detectar Maldade*. O mago lança *Confundir Detecção* sobre um determinado objeto; outro mago, que queira utilizar uma magia de detecção neste objeto, deve fazer uma JPS para evitar que a sua detecção seja desorientada e não tenha resultados. Esse teste deve ser feito pelo Mestre em segredo sem que o jogador saiba se teve ou não sucesso. Outros tipos de adivinhação (*Revelar Tendência*, *Augúrio*, *Percepção Extrasensorial*, etc.) não são afetadas por esta magia.

Convocar Enxames (Conjuração, Convocação)

Alcance: 60 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPC 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 14 pontos de vida + 1 ponto a cada três níveis do mago. Obviamente é impossível lançar magias de dentro do Enxame.

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 dissipa-se ao sofrer 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.

Criação Fantasmagórica

(Ilusão, Visão)

Alcance: 60 metros + 10 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS nega

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 tão detalhado. A ilusão dura por duas rodadas depois que o mago deixa de se concentrar em mantê-la.

Defletor de Hornug S

(Evocação)

Alcance: toque

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia envolve parcialmente o receptor em um campo de força semi circular e cintilante. O campo é transparente e se move com o receptor,

formando uma concha a cerca de trinta centímetros de distância de seu corpo. A concha serve como escudo contra todas as formas de ataques de distância direcionados individualmente (incluindo Dados Místicos e outras magias). O lançador designa a posição da proteção (protegendo a frente, a traseira, a lateral ou o topo do destinatário). A magia não protege contra magias de efeito de área ou outros ataques que atinjam diversas criaturas ao mesmo tempo.

Sempre que um ataque de distância individual é direcionado a uma criatura protegida, o defletor de Hornug é ativado. Em vez de atingir a criatura alvo, o alvo do ataque é determinado aleatoriamente entre todas as criaturas em uma área de 4,5 metros da criatura protegida, incluindo a criatura protegida. O projétil então muda o curso em direção ao seu novo alvo com chances normais de acertar. Se o novo alvo estiver fora do alcance do projétil, nenhum alvo será atingido. Se a criatura protegida for atingida, a magia falha imediatamente. Se várias pessoas estiverem protegidas por um defletor de Hornug, o projétil mudará de rumo diversas vezes antes de atingir seu alvo.

Despedaçar

(Alteração)

Alcance: 30 + 10 metros/nível

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPD reduz

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 1-2 chances em 6 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 JPD para metade do dano.

Detectar Invisibilidade

(Adivinhação)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 5 rodadas/nível

Jogada de Proteção: 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 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.

Detectar Maldade **R**

(Adivinhação)

Alcance: 60 metros

Duração: 5 rodadas/nível

Jogada de Proteção: 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 da sua fé, pode emanar uma aura benevolente ou maligna, conforme as 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 a 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 poder ter uma leitura das emanções.

Detectar Vida

(Adivinhação)

Alcance: 3 metros/nível

Duração: 5 rodadas

Jogada de Proteção: nenhuma

Através do uso desta magia, o mago pode determinar se uma criatura está viva, incluindo criaturas em coma ou transe, ou sob a influência de Morte Aparente. Qualquer forma de proteção mental impede a eficácia desta magia, como também qualquer espessura de metal. Dois centímetros e meio de pedra ou madeira são tratado como 3 metros de espaço aberto para determinar se a magia funciona.

Escudo do Caos **S**

(Abjuração)

Alcance: 0

Duração: 1d10 rodadas + 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: especial

Após a descoberta da magia selvagem, veio a descoberta dos surtos selvagens e do perigo pessoal que tais surtos criam. Depois que vários magos selvagens se destruíram por meios bastante espetaculares (ou sofreram efeitos colaterais muito estranhos), o escudo do caos foi criado como proteção contra esses surtos.

Esta magia confere ao mago selvagem uma proteção especial contra os efeitos de surtos selvagens. Ele protege apenas contra surtos selvagens causados pelas magias do próprio mago, e não contra os efeitos dos surtos selvagens de outro mago.

Quando um surto selvagem afeta um lançador protegido pelo escudo do caos, ele pode fazer uma JPS. Se for bem-sucedido, o efeito do surto no lançador é anulado. Se falhar, o lançador será afetado normalmente pelo surto. A magia não protege contra surtos violentos que podem ser causados por sua própria conjuração.

O escudo do caos protege apenas o lançador e não

nega os efeitos de um surto selvagem para outros personagens que estejam na área de efeito. O conjurador não pode cancelar voluntariamente a proteção uma vez que tenha aprendido a natureza de um surto selvagem; o escudo do caos protege contra efeitos benéficos e prejudiciais. Assim, se um surto selvagem resultasse em uma magia de cura para todos os personagens dentro de 3 metros do lançador, o lançador protegido não irá se beneficiar, enquanto todos os outros no raio serão curados.

A magia permanece em vigor até anular um surto selvagem ou a duração da magia terminar.

Escuridão, 4,5 m (Alteração)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 turno + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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, exceto se uma magia de Luz ou Luz Contínua sejam utilizadas. Neste caso, a escuridão é anulada pela luz e vice-versa.

Esfera Flamejante (Evocação)

Alcance: 10 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPC 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 passarem em uma JPC. Criaturas que estejam a menos de 2 metros da esfera sofrem 1d4 pontos de dano, devido ao calor gerado pelas chamas. Estas criaturas também têm direito a uma JPC para evitar o dano. Um sucesso no teste sempre significa que a criatura conseguiu saltar para longe da esfera, evitando assim as quei-

maduras. O Mestre pode atribuir penalidades a JPC 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.

Esquecimento (Encantamento, Feitiço)

Alcance: 30 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: JPS nega

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 o efeito de Enfeitiçar Pessoas, Tarefa, Sugestão, Missão, ou magias similares, mas a criatura que as lançou pode ser esquecida. Uma a quatro criaturas podem ser afetadas, conforme a vontade do mago. Caso a magia seja utilizada em apenas uma criatura, ela tem uma penalidade de -2 em uma JPS. Caso seja utilizada em duas criaturas, cada uma delas tem uma penalidade de -1 na JPS. Se utilizada em três ou quatro criaturas, elas fazem suas JPS normalmente. Todas as JPS feitas são ajustadas conforme 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.

Fechadura Arcana (Alteração)

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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 a neutralizam por um curto intervalo de tempo. Criaturas de outros planos não podem arrombar *Fechadura Arcana*, da mesma forma que poderiam arrombar uma porta em que foi utilizado o *Cerrar Portas*.

Filtro (Abjuração)

Alcance: ○

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia cria um globo invisível de proteção que filtra todos os elementos nocivos de vapores venenosos; portanto, uma criatura protegida pelo filtro não sofre nenhum dano e penalidades de gás venenoso de qualquer espécie, incluindo aqueles criados magicamente (como *Nuvem Fétida*). As exceções são vapores venenosos criados por sopro de dragão (como o gás de cloro de um dragão verde); nestes casos, a criatura protegida pelo filtro sofre metade do dano.

Flecha Ácida de Melf, A (Conjuração)

Alcance: 180 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 resistência com 1-2 chances em 6, 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.

Força (Alteração)

Alcance: toque

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

A aplicação dessa magia aumenta à Força do receptor um determinado número de pontos. 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.

Classe - Força obtida

Clérigo - 1d6 pontos

Ladino - 1d6 pontos

Guerreiro - 1d8 pontos

Mago - 1d4 pontos

A magia não concede uma Força Maior que 20, 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.

Invisibilidade (Ilusão, Visão)

Alcance: toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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, exceto se tiverem 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 fazer uma JPS, e se obtiverem sucesso conseguirão ver o receptor.

Irritação (Alteração)

Alcance: 10 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPC anula

Irritação afeta a epiderme das criaturas receptoras. Criaturas com peies muito duros 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 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 JPC tem uma penalidade de -3. Se for utilizado em duas criaturas, a penali-

dade de cada criatura é de -1. Se for utilizado em três ou quatro criaturas, nenhuma penalidade é aplicada à JPC.

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 JPC com uma penalidade de -2.

Levitação (Alteração)

Alcance: 20 metros/nível

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: JPC 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 desejar 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 feita uma JPC 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 se estabilizan-

do, a penalidade volta para -1. A falta de apoio impossibilita engatilhar uma besta média ou pesada.

Localizar Objetos **R** (Adivinhação)

Alcance: 20 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 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.

Luz Contínua **R** (Alteração)

Alcance: 60 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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 devido à 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 uma JPC, 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 jogadas de proteção, 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.

Mão de Terra de Maximiliano (Evocação)

Alcance: 10 metros + 10 metros/nível

Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: especial

Esta magia faz com que um braço feito de solo compactado se levante do chão. A magia deve ser lançada em área aberta, como um campo grama-do ou chão de terra. O braço e a mão de terra (que têm aproximadamente o mesmo tamanho de um membro humano normal) surgem do solo abaixo de uma criatura alvo do lançador. A mão tenta agarrar a perna da criatura. A vítima deve tentar uma JPC; se for bem-sucedido, a mão afunda no chão. A cada rodada seguinte (até que a magia termine ou o alvo saia do alcance da magia), a mão tem 5% de chance por nível do conjurador reaparecer abaixo da criatura alvo, momento em que outra JPC é necessária. Se uma JPC falhar, o braço de terra agarra firmemente e mantém a criatura no lugar. Um indivíduo segurado pela mão sofre uma taxa de movimento de 0, penalidade de Classe de Armadura de -2 e penalidade de ataque de -2. Todos os bônus de combate de Destreza são negados. A mão não causa danos físicos à vítima. O braço pode ser atacado por qualquer criatura, incluindo a vítima do braço. O braço tem CA 15 e pontos de vida iguais ao dobro

dos pontos de vida máximos do conjurador. Por exemplo, um conjurador que normalmente tem 15 pontos de vida pode criar uma mão de terra com 30 pontos de vida. O número máximo de pontos de vida que uma mão de terra pode ter é 40.

Quando os pontos de vida do braço são reduzidos a zero ou quando a duração da magia termina, a mão desmorona.

Mão Espectral

(Necromancia)

Alcance: 30 metros +5 metros/nível

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: 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 retoma 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, exceto se o mago a encerre, o que ele pode fazer quando desejar. A mão recebe bônus de ataque de oportunidade 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 22.

Névoa

(Alteração)

Alcance: 10 metros

Duração: 4 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia pode ser utilizada de duas maneiras: criando uma nuvem espessa e estacionária, ou criando brumas inofensivas, porém semelhantes à magia arcana 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, amarelados-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.

Névoa Fétida

(Evocação)

Alcance: 30 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 fazer uma JPC. Caso não obtenha sucesso, ela ficará nauseada e cambaleante, impossibilitada de atacar por 1d4 + 1 rodadas após deixar a nuvem. As criaturas que passarem na JPC 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.

Nó

(Encantamento)

Alcance: 30 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 14 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 numa JPC.

Obstrução

(Necromancia, Conjuração, Convocação)

Alcance: 30 metros

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPD reduz

Por meio de obstrução, o mago faz com que um par de mãos fantasmagóricas apareçam em torno da garganta de uma única vítima. A vítima deve ser um humano, semi-humano ou humanoide e deve estar até 30 metros do mago. As mãos vão obstruir e estrangular a vítima afetada pelo período de duração da magia; a cada rodada, a vítima sofre 1d4 pontos de dano das mãos. Se a vítima for bem-sucedida em uma JPD, ela sofre metade do dano a cada rodada.

Obstrução pode ser negada por Dissipar Magia ou magia similar; a vítima não pode arrancar as mãos etéreas do seu pescoço. A vítima faz suas jogadas de ataque com uma penalidade de -2

enquanto afetada pela Obstrução.

Ouro dos Tolos

(Alteração, Ilusão)

Alcance: 10 metros

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: 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 fazer uma JPS, 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.

Padrão Hipnótico

(Ilusão, Visão)

Alcance: 30 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS nega

Quando essa magia é lançada, o mago cria um caleidoscópio de cores no ar que flutua nas proximidades do mago que lançou a magia. Este caleidoscópio faz com que qualquer criatura que o observe, e que falhe em uma JPS, seja cativada pelas cores ondulantes e fixe sua atenção a ele. 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.

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.

Percepção Extrassensorial (Adivinhação)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando utiliza *Percepção Extrassensorial*, o mago consegue detectar os pensamentos superficiais de qualquer criatura que esteja dentro do alcance da magia, exceção feita aos mortos-vivos. Essa percepção extrassensorial 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 Extrassensorial* pode fazer uma JPS. Se obtiver sucesso, mais nenhuma informação é obtida pelo mago. Se o teste falhar, o mago pode receber informações adicionais.

Pirotecnia (Alteração)

Alcance: 120 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 uma JPS 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 uma JPS, 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.

Poeira Ofuscante (Conjuração, Convocação)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 uma JPS 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.

Proteção a Truques (Abjuração)

Alcance: toque

Duração: 5 horas + 1 hora/nível

Jogada de Proteção: 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 aprendizs 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 uma JPS para evitar o efeito.

Proteção Contra Paralisação (Abjuração)

Alcance: toque

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

O receptor desta magia recebe imunidade total à paralisia mágica. Magias como reter pessoa e retardar não têm efeito no indivíduo. Esta magia também fornece proteção contra ataques de paralisia de monstros (o toque de um carniçal, por exemplo). Esta magia não oferece proteção contra danos físicos.

Punhal de Gelo (Evocação)

Alcance: especial

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPC anula

Esta magia arremessa um punhal de gelo no alvo. O mago faz um ataque normal como se fosse atacar com uma arma de projétil, (o punhal de gelo tem um alcance longo de 30 metros, médio de 20 metros e curto de 10 metros). Um ataque de bem-sucedido causa 2d4 pontos de dano. Quando um Punhal de Gelo atinge uma criatura ou um objeto sólido, o punhal quebra, lançando uma onda de frio paralisante. Todas as criaturas num raio de 5 metros devem ser bem-sucedidas em uma JPC ou sofrerão 1d4 pontos de danos de frio e ficam paralisadas por 1d3 rodadas. Criaturas paralisadas têm seu movimento reduzido pela metade e suas jogadas de ataque são difíceis (-2). Proximidade a grandes fontes de calor, tais como uma fogueira acesa, melhora a JPC em +2.

Um Punhal de Gelo que errou seu alvo ou foi

perdido não pode ser recuperado pelo mago (ou qualquer outra pessoa) e lançado novamente. Se um Punhal de Gelo for tocado, ele quebra instantaneamente, lançando uma onda de frio, conforme descrito acima. Se o punhal de gelo perdido não for tocado, ele se derrete em uma poça de água em 1 rodada após ser originalmente criado; este derretimento ocorre independentemente da temperatura ambiente.

Raio de Enfraquecimento (Encantamento, Feitiço)

Alcance: 10 metros + 5 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPC 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 humanoides, 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 uma JPC, ela não sofrerá o efeito. Essa magia não afeta os bônus conferidos à criatura por itens mágicos ou magia.

Recordação de Morte (Necromancia, Adivinhação)

Alcance: toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao mago visualizar minutos finais da vida de qualquer criatura ou de uma pessoa que morreu dentro das 24 horas anteriores. Quando o mago toca o cadáver alvo, ele entra em um transe. O mago então tem uma visão dos 10 minutos finais da vida do alvo como visto pelo

alvo em si. A visão termina com a última cena que o alvo viu antes de morrer, momento em que o mago desperta de seu transe e a magia termina.

Reflexos

(Ilusão, Visão)

Alcance: 0

Duração: 3 rodadas/nível

Jogada de Proteção: 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.

Revelar Tendência **R**

(Adivinhação)

Alcance: 10 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPS nega

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 numa JPS, nada é descoberto. Se o mago se concentrar 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.

Riso Histórico de Tasha, O

(Encantamento, Feitiço)

Alcance: 60 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPS nega

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 incontrolláveis. 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 JPS 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 sua JPS. 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.

Sede Insaciável

(Encantamento, Feitiço)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPC anula

Esta magia instila na vítima um desejo incontrollável de beber. A vítima pode fazer uma JPC para evitar o efeito. Se o teste falhar, a criatura deve consumir quaisquer líquidos potáveis que encontrar (incluindo poções mágicas, que podem resultar em efeitos estranhos se as poções forem misturadas). Embora os venenos não

sejam considerados potáveis, a vítima pode não perceber que um líquido é venenoso. A vítima não consumirá um líquido que saiba ser venenoso.

Não importa o quanto a criatura beba, sua sede mágica não será saciada até que a magia termine. Durante esse tempo, a criatura não pode fazer nada além de beber ou procurar líquidos para beber. As vítimas desta magia acreditam que estão morrendo de sede e (dependendo de sua natureza) podem estar dispostas a matar por líquidos bebíveis.

Senso de Alterações

(Alteração)

Alcance: 0

Duração: 3 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

Senso de Alterações permite ao mago afetar todas as magias do 1° ao 3° círculo. Para cada magia você poderá afetar três fatores sensoriais pertinentes na magia, som, cor e aparência visual do efeito mágico. As mudanças produzidas na magia não afetam as funções efetivas da magia ou qualquer jogada de resistência contra esses efeitos. Senso de Alterações pode servir para produzir Bolas de Fogo Verdes, Dardos Místicos que riscam o ar com gritos, Luz Contínua com orbes coloridas, customizar o estilo de Padrão Hipnótico, ou uma Mão Espectral que emite sons ao tentar acertar um alvo. Senso de Alterações não pode criar qualquer forma de invisibilidade. E não pode deixar um efeito mágico completamente silencioso (pode-se diminuir o estrondo de uma Bola de Fogo, mas não eliminá-lo).

Surdez

(Ilusão, Visão)

Alcance: 60 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS nega

Surdez torna o receptor incapaz de ouvir qualquer tipo de som. O receptor tem direito a uma JPS 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.

Teia

(Evocação)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: 2 turnos/nível

Jogada de Proteção: JPD reduz

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 fazer uma JPD, 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 na JPD 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 na JPS), 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.

Toque do Carniçal (Necromancia)

Alcance: 0

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: especial

Quando esta magia está em efeito, o toque do mago causa a qualquer humano, anão, gnomo, meio-elfo ou halfling paralisia por 1d6+2 rodadas, a menos que a vítima seja bem-sucedida em uma JPC. Além disso, a vítima paralisada transpira um odor num raio de 3 metros que causa ânsia de vômito e náuseas. Dentro desta área, quem não passar uma JPC fará seus ataques com uma penalidade de -2 até o fim da sua duração da magia.

Truque de Corda (Alteração)

Alcance: toque

Duração: 2 turnos/nível

Jogada de Proteção: 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 para perpendicularmente em relação ao solo, como se essa ponta estivesse fixada no teto. A ponta está, na verdade, amarrada num espaço extra dimensional. O mago e outras sete pessoas podem subir pela corda e desaparecer neste espaço seguro, onde criatura alguma poderá encontrá-los. Se menos de oito pessoas subirem por ela, a corda pode ser recolhida para dentro do espaço extra dimensional; de outra forma, ela fica pendurada (criaturas extremamente fortes podem arrancá-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 extra dimensional 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 extra dimensional 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 extra dimensional. Vale lembrar que é perigoso criar espaços extra dimensionais, ou abrir portais, onde estes já existam. Os efeitos de tais atos devem ser determinados pelo Mestre.

Vento Sussurrante (Alteração, Evocação)

Alcance: 1 quilômetro/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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.

Vida Passada (Adivinhação)

Alcance: toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Ao tocar os restos mortais de uma criatura morta, esta magia permite ao conjurador obter uma imagem mental da aparência anterior do falecido. Os restos mortais podem ser de qualquer ida-

de e apenas é necessário um pequeno fragmento, como uma lasca de osso ou um fio de cabelo.

Quando conjurado por um mago de pelo menos 7º nível, ele é capaz de ver o minuto final da vida do alvo do ponto de vista do alvo.

Quando conjurado por um mago de pelo menos 9º nível, um bem pessoal (um anel, uma bengala favorita, etc.) pode ser substituído por restos corporais.

Vocalizar (Alteração)

Alcance: toque

Duração: 5 rodadas

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao usuário realizar magias que normalmente requereriam um componente verbal sem que o mago precise fazer um som. Tais magias devem ser realizadas no prazo de duração da magia Vocalizar. Esta magia também é útil em situações onde o silêncio é desejado, ou quando o usuário está sob a influência de uma magia de silêncio.

Vocalizar não nega uma magia silêncio, mas simplesmente contrabalança para efeitos de realização de magias; se um mago sob o efeito da Vocalizar realiza uma magia que tem alguns efeitos sonoros, esse som vai ser mascarado, enquanto a silêncio continua em vigor. Vocalizar não afeta a comunicação vocal normal.

3º CÍRCULO

Alacridade (Alteração)

Alcance: ○

Duração: 1 turno + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

A utilização de uma magia de Alacridade permite que o mago acelerar a realização de magias de 3º círculo ou inferior. Apenas as magias realizadas durante a duração de Alacridade são afetadas. Pelo tempo da duração dessa magia, o mago será capaz de realizar 2 magias na mesma rodada.

Os efeitos das magias não são afetados, assim como as Jogadas de Proteção. Não será possível realizar nova magia caso seja necessário concentração para manter o seu efeito. Alacridade não garante 2 ações para o mago, somente a realização de 2 magias na mesma rodada para efeitos de magias instantâneas.

Alcance Distante I (Alteração)

Alcance: ○

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite que o mago aumente o alcance de qualquer magia de 1º ou 2º nível em 50%, ou 3º nível em 25%. A magia a ser afetada deve ser declarada na rodada imediatamente após Alcance Distante ser lançada. Se passar uma rodada completa ou mais, o efeito de Alcance Distante é perdido. Alcance Distante I afeta apenas as magias lançadas pelo mesmo mago. Alcance Distante I não afeta magias que têm o alcance de ○ ou toque.

Análise Essencial de Alimir (Adivinhação)

Alcance: toque

Duração: 3 turnos

Jogada de Proteção: especial

Quando conjurar essa magia, o mago saberá quais os ingredientes e fórmulas de uma mistura química ou item mágico. A informação aparece instantaneamente na mente do mago que pode ser perdida se o mago não compreendê-la. O mago faz um teste de Inteligência/Sabedoria; se for bem-sucedido, o mago entende a fórmula e a retém na sua memória. Se o teste falha, o mago não compreende o aprendizado e a informação é imediatamente perdida. No caso de falha ele não terá sucesso no mesmo alvo até que ele avance um nível. O nível de lançador determina as informações que foram colhidas:

Nível 5: O tipo e a quantidade de ingredientes e o processo de preparação requerido para misturas não mágicas são aprendidos. Por exemplo, o mago pode aprender a produzir Fogo Grego

ou pólvora, ou pode aprender a receita de uma coisa simples, como um bolo de chocolate.

Nível 9: O mago aprende fórmulas e ingredientes apropriados para fabricar líquidos mágicos (poções, tinta para pergaminhos mágicos).

Nível 14: O mago pode aprender a fórmula para criar qualquer item mágico, excluindo itens únicos e objetos extremamente poderosos (artefatos e relíquias).

Em todos os casos, saber simplesmente a fórmula apropriada não confere sucesso na chance de criar o item ou um material. A construção de misturas alquímicas e itens mágicos requerem tempo e uma tarefa custosa. Essa magia danifica os efeitos mágicos do item analisado. Itens mágicos de uso único (poções, óleos, etc.) são automaticamente destruídos, a magia consome o item analisado. Itens mágicos reutilizáveis fazem um teste de 1 chance em 6. Caso o item não passe no teste, Análise Essencial de Alamir libera a magia do item em forma de explosão mágica, tornando o item permanentemente não mágico. O conjurador sofre 4d8 pontos de dano pela explosão.

Armadura Espiritual (Necromancia)

Alcance: ○

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: especial

Esta magia permite ao mago cercar-se com uma porção da sua própria essência de vida, que assume a forma de uma aura tremula. A Armadura Espiritual oferece proteção equivalente a Cota de Talas (CA 16) e concede ao mago um bônus de +3 em JPS contra ataques mágicos. Os efeitos da Armadura Espiritual não são cumulativos com outros tipos de armadura ou proteção mágica, mas os bônus de Destreza se aplicam. A Armadura Espiritual é eficaz contra ataques e armas mágicas e não mágicas. Não limita os movimentos ou adicionam peso. Ela não interfere na realização de magias. Quando a magia chega ao fim, a aura dissipa-se e o mago perde temporariamente um pouco da sua essência de vida, sofrendo 2d3 pontos de dano a menos que ele seja bem-sucedido em uma JPS. Nenhum dano

é sofrido se for bem-sucedido. Os pontos de vida perdidos podem ser recuperados apenas mediante cura mágica.

Aumento I (Invocação, Evocação)

Alcance: ○

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia aumenta os danos causados por qualquer feitiço de círculo 1-3. Para cada dado de danos lançado, o mago adiciona um ponto para o total de danos. A magia Aumento I afeta apenas uma magia lançada na rodada imediatamente após a realização dela. Se uma rodada inteira ou mais expirar, o Aumento é desperdiçado. Apenas as magias que causar dano físico direto são afetadas pelo Aumento; por exemplo, monstros adquiridos por meio de Convocar Monstro não ganham nenhum bônus em danos ou ataques.

Bola de Fogo (Evocação)

Alcance: 10 metros + 10 metros/nível

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPD reduz

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 metros de aresta. Se for lançada num corredor, ela preenche o volume descrito acima, sempre começando do centro e expandindo-se. Além de causar o dano normal, Bola de Fogo ainda atea fogo todos os materiais inflamáveis da área, e o seu calor é suficiente para derreter metais maleáveis, como ouro, prata ou cobre.

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, exceto caso 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 uma JPD sofrem todo o dano da Bola de Fogo. Criaturas que tenham sucesso nos 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 da JPD.

Clariaudiência (Adivinhação)

Alcance: especial

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Clariaudiência 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.

Clarividência (Adivinhação)

Alcance: especial

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: 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, conforme 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.

Clava de Ossos (Encantamento, Necromancia)

Alcance: ○

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

O mago que conjura essa magia encanta um osso, transformando-o em uma clava mágica. A arma mágica age como uma clava +4 contra mortos-vivos, infligindo 5-10 (1d6+4) pontos de dano, ou uma clava +1 contra qualquer outro tipo de oponente, infligindo de 2-7 (1d6+1) pontos de dano. O osso utilizado pode ser de qualquer animal, contanto que o osso normalmente poderia exercer a função de uma clava, desse modo, um fêmur humano pode ser encantado por essa magia, um crânio não. Quando a duração da magia termina, a clava de ossos se transforma em um osso normal.

Se a regra de perícias estiver sendo usada, personagem com a perícia com armas clava também serão peritos em Clavas de Ossos.

Comprender Idiomas **R** (Alteração)

Alcance: ○

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 dis-

tância, 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 impossibilita qualquer comunicação dentro da área de efeito.

Convocar Criaturas I

(Conjuração, Convocação)

Alcance: 30 metros

Duração: 2 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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.

Corrente de Fogo S

(Alteração)

Alcance: 30 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite que um mago controle incêndios naturais manipulando a aleatoriedade e ajustando probabilidades para fazer com que eles se espalhem e tomem forma em qualquer direção que ele desejar. Uma vez lançada, o mago aponta para qualquer fogo no alcance. Ele pode então fazer com que o fogo se mova em qualquer direção desejada no alcance da magia, desde que as chamas entrem em contato com uma superfície

sólida (o fogo não pode ser elevado no ar).

O conjurador deve manter a concentração ou a magia falhará. As chamas podem se espalhar a uma taxa de 5 metros quadrados por turno. Assim, se um lançador afetar uma fogueira, ele poderia criar uma linha de chamas com 30 centímetros de largura e 15 metros de comprimento ou preencher um quadrado de 1,50 m em uma única rodada.

As chamas não são limitadas pela falta de material inflamável e podem ser direcionadas para se espalharem sobre água, neve, gelo e outras superfícies não inflamáveis. A superfície não é danificada, mas objetos e criaturas apanhados pelas chamas sofrem danos como se tivessem entrado na fonte original do fogo. Assim, um personagem pego pelas chamas criadas a partir de uma vela sofrerá apenas danos menores, enquanto um personagem pego pelas chamas originadas de uma enorme fogueira será gravemente queimado.

Crânio Flutuante

(Necromancia)

Alcance: especial

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia cria um crânio humano brilhante com mandíbulas afiadas. O crânio é posicionado a 30 cm acima do ombro do mago; quando o mago se move, o crânio o acompanha. Se o mago parar de se movimentar e se concentrar, pode comandar mentalmente o Crânio Flutuante em qualquer sentido num raio de 10 metros.

O mago pode ver através dos olhos do crânio como se fossem os seus próprios; por exemplo, o Crânio Flutuante poderia ser comandado para investigar uma caverna escura ou espiar ao longo de um muro alto. Além disso, o mago pode comandar o Crânio Flutuante para atacar vítimas com seus dentes afiados. Se a concentração do mago for interrompida enquanto ele estava controlando o crânio, o crânio imediatamente cai ao solo (mas não sofre nenhum dano). Se o mago retoma a concentração, ele pode continuar comandando o crânio.

O Crânio Flutuante tem as mesmas estatísticas

que o mago, exceto que o crânio tem 3 pontos de vida e inflige 1d6 pontos de dano com sua mordida. Ataques dirigidos contra o crânio não prejudicam o mago, nem danos dirigidos a este afetam o crânio.

Dentes Abocanhantes

(Conjuração, Alteração)

Alcance: toque

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Por meio desta magia, o mago faz com que um conjunto de dentes apareça em uma pessoa ou objeto; os dentes aparecem no local exato tocado pelo mago. Os Dentes Abocanhantes estão contidos em um orifício semelhante a uma boca com cerca de 15 cm de diâmetro e são capazes de abocanhar vítimas dentro de 30 cm. Uma pessoa ou uma criatura com os Dentes Abocanhantes pode morder à vontade, efetivamente, dando-lhe um ataque extra por rodada. Uma jogada de ataque normal é feita, e um acerto inflige 1d4 pontos de danos. Observe que a vítima deve estar ao alcance dos dentes e que dificuldades normais devem ser consideradas (por exemplo, Dentes Abocanhantes na parte posterior da cabeça de uma pessoa, só podem atacar vítimas que estão atrás dela).

Dentes Abocanhantes também podem ser colocados em um objeto inanimado, como uma árvore ou uma porta. Nesses casos, os dentes são invisíveis até que eles realizem um ataque. Os dentes irão atacar qualquer vítima que estiverem a 30 cm de distância; eles atacam como um monstro de 4 DV e cada ataque bem-sucedido inflige 1d4 pontos de danos. Esses ataques são automáticos e não são controlados pelo mago.

Ataques não podem ser direcionados contra os Dentes Abocanhantes, mas Dissipar Magia os fará desaparecer.

Dissipar Magia

(Abjuração)

Alcance: 120 metros

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: 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 fazer uma jogada de proteção 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.

Sumário dos Efeitos de Dissipar Magia

Origem da Magia – Resiste como... – Resultado

O próprio mago – Não resiste – Anula as magias
Outro mago ou criaturas – Nível do mago/DV da criatura – Anula os efeitos
Varinha – 6° Nível – *
Cajado – 12° Nível – *
Poção – 12° Nível – Poção destruída
Outras Magias – 12° Nível, ou como descrito – *
Artefatos e Relíquias – A critério do Mestre – A critério do Mestre

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

Duplicata Aquosa (Conjuração, Convocação, Encantamento)

Alcance: toque

Duração: especial(máximo de 10 rodadas)

Jogada de Proteção: JPC anula

Esta magia pode ser utilizada em qualquer corpo líquido, grande como um oceano ou tão pequeno como um copo de vinho. A primeira criatura cuja reflexão aparecer na superfície do líquido libera a magia. Quando a magia é disparada, o líquido forma imediatamente uma imagem tridimensional exata da criatura refletida. Se mais de uma criatura lança sua reflexão simultaneamente, apenas uma forma é duplicada na água. Cada criatura tem igual oportunidade de ser vítima da mágica (sorteada aleatoriamente). O tamanho da Duplicata Aquosa é limitado pelo volume do fluido disponível. Se o feitiço for expresso em uma caneca cheia de cerveja, a duplicata forma-se da

cerveja, se tornando uma duplicata do tamanho de uma caneca. A Duplicata Aquosa nunca irá exceder o tamanho real da vítima, independentemente do tamanho do corpo de líquido disponível. Quando a magia é lançada sobre o líquido, sua duração é considerada permanente até a energia ser liberada pela reflexão de uma criatura. O líquido não irá evaporar até o feitiço ser acionado. Quando a Duplicata Aquosa forma-se, permanece animada por 1 rodada por nível de experiência de mago, num máximo de 10 rodadas. A Duplicata Aquosa tentará tocar a criatura que ele tenha duplicado. Ela pode afetar apenas a criatura que ele é semelhante. Ela tem o mesmo BAC, BAD e pontos de vida atuais da criatura que ele duplica, mas não pode lançar magias ou usar qualquer um dos itens mágicos, ou habilidades especiais da criatura. A Duplicata Aquosa tem CA 14 e sua taxa de movimento é o dobro que a da vítima. Ele pode atravessar sob as portas e por meio de fendas. Se a Duplicata Aquosa conseguir tocar a criatura, ele combina com o indivíduo, cobrindo seu corpo inteiro em uma capa de líquido. A vítima deve tentar uma JPC. Se for bem-sucedida, a criatura resiste ao efeito da magia e a Duplicata Aquosa “morre”, tornando-se fluido normal (encharcando a criatura no processo). Se o teste falhar, a Duplicata Aquosa começa forçando seu caminho no corpo da vítima, causar 1d8 pontos de dano por rodada até ser destruída. A duplicata aquosa se dissipa se for reduzida a 0 pontos de vida ou quando expira a duração da magia. Ferir a duplicata aquosa enquanto ela tenta se encapsular em torno de sua vítima causa uma quantidade igual de danos à vítima. Magias como Partir de Água, Reduzir Água e Transmutar Água em Poeira passagens destroem instantaneamente a duplicata aquosa.

Enquadrar o Círculo (Alteração)

Alcance: 0

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Enquadrar o Círculo permite a um mago alterar a forma da área do efeito de uma magia de 1° ao 5° círculo. A magia a ser afetada deve ser lançada durante a duração da magia Enquadrar o Círculo.

lo. Áreas de efeito quadradas ou cúbicas podem ser transformadas em áreas de efeito circulares, ou esféricas. Áreas do efeito circulares ou esféricas, da mesma forma, podem ser transformadas em áreas de efeito quadradas ou cúbicas. Em ambos os casos, o comprimento de um lado de uma área quadrada é equiparado ao diâmetro de uma área circular ou esférica. Como alternativa, uma área quadrada ou cúbica pode ser transformada em um retângulo. O retângulo não pode cobrir a área em metros quadrados mais ou menos que a área quadrada padrão da magia. Da mesma forma, uma área circular ou esférica pode ser transformada em uma forma oval, ou elíptica. A área coberta pela forma oval ou elíptica não pode cobrir a área em metros quadrados mais ou menos que a área original da magia.

Esconder Itens

(Abjuração)

Alcance: toque

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Ao utilizar essa magia, o mago torna a criatura ou objeto tocado indetectável por magias de adivinhação, tais como Clariaudiência, 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 uma JPS. Se obtiver sucesso, a magia é anulada.

Escrita Ilusória

(Ilusão, Visão)

Alcance: toque

Duração: 1 dia/nível

Jogada de Proteção: 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 fazer uma JPS. 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 grimório utilizando Escrita Ilusória, e permitir que apenas ele (e qualquer outra criatura que ele queira) possa ler seu livro de magia.

Fala do Tolo S

(Alteração)

Alcance: toque

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Com esta magia, o mago capacita a si e a outros de sua escolha com a habilidade de falar uma



linguagem secreta incompreensível para os outros. As criaturas designadas para falar o idioma devem estar se tocando quando a magia é lançada.

Uma vez lançados, os personagens podem escolher falar normalmente ou em sua língua secreta. Eles podem falar e compreender essa língua misteriosa com fluência.

A fala do Tolo não é reconhecível como nenhuma língua conhecida, nem remotamente soa como qualquer língua. Uma magia compreender idiomas ou línguas não irá traduzi-lo. Pode ser compreendido por um personagem usando um elmo de compreensão de idiomas e leitura mágica, embora a porcentagem normal de chances se aplique.

Flecha de Chamas (Conjuração, Convocação)

Alcance: 30 + 10 metros/nível

Duração: 1 rodada

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia tem dois efeitos: no primeiro, o mago pode transformar flechas ou virotes normais em flechas, ou virotes mágicos e flamejantes por uma rodada. As flechas ou virotes precisam ser preparadas para atirar ao fim da conjuração e, se não forem lançadas em uma rodada, são consumidas pelas chamas. Para cada cinco níveis do mago, até dez flechas ou virotes podem ser afetadas. As flechas ou virotes 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 flechas feitas de fogo em oponentes que estejam dentro do alcance. Cada flecha faz 1d6 de dano por perfuração e mais 4d6 de dano por fogo. Caso a vítima passe em uma JPD, ela pode evitar metade do dano causado pelo fogo. O mago recebe uma flecha para cada cinco níveis de experiência - por exemplo, do 10º ao 14º nível recebe duas flechas, do 15º ao 1º recebe três flechas, etc. As flechas precisam ser usadas em criaturas que estejam na frente do mago, e no máximo a 20

metros de distância umas das outras.

Força Espectral (Ilusão, Visão)

Alcance: 60 metros + 1 metro/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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.

Forma Ectoplásmica (Alteração, Ilusão)

Alcance: 0

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: 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 uma JP 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, exceto caso 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.

Imobilizar Mortos-Vivos (Necromancia)

Alcance: 20 metros

Duração: 1d4 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPC 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 JP para evitar os efeitos da magia Imobilizar Mortos-Vivos. As criaturas afetadas ficam imóveis pela duração da magia.

Imobilizar Pessoas (Encantamento, Feitiço)

Alcance: 120 metros

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: JPC anula

Essa magia afeta 1d4 criaturas sobre as quais for lançada. Pelo termo criatura entende-se qualquer bípede: humano, semi-humano, humanoide do tamanho de um humano ou menor, como brownies, dríades, anões, elfos, gnolls, gnomos, goblins, meio-elfos, hobgoblins, 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 uma JPC sem modificação; em duas, cada uma sofre penalidade de -1 em sua JPC, e se for em uma pessoa, sua JPC tem uma penalidade de -3. As jogadas de proteção 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.

Infravisão (Alteração)

Alcance: toque

Duração: 2 horas + 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Através dessa magia, o mago permite ao receptor enxergar a até 20 metros numa 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 dificulta utilizar Infravisão eficientemente em presença de fogo, lanternas, tochas, etc. Criaturas invisíveis não são detectadas por Infravisão.

Invisibilidade, 3 m (Ilusão, Visão)

Alcance: toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

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 toma-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.

Item (Alteração)

Alcance: toque

Duração: 4 horas/nível

Jogada de Proteção: 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 uma JPS 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.

Lentidão (Alteração)

Alcance: 90 metros + 10 metros/nível

Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPC 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. JPC contra essa magia têm penalidade de -4.

Logro (Alteração)

Alcance: 0

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: JPS nega

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 JPC 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.

Lufada de Vento (Alteração)

Alcance: 0

Duração: 1 rodada

Jogada de Proteção: 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 vôo 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.

Maldição Menor (Encantamento, Feitiço)

Alcance: 20 metros

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite que um mago afete negativamente a todas as Jogadas de Proteção de seus inimigos. Inimigos sob a influência desta magia fazem todas as Jogadas de Proteção com uma penalidade de -1. Como alternativa, o mago pode selecionar uma escola qualquer de magia e obrigar que seus inimigos façam suas Jogadas de Proteção contra a magia dessa escola com redutor de -2. Esta penalidade não é cumulativa com uma penalidade de Jogadas de Proteção derivada do fato do mago ser especialista; a penalidade não é aumentada para -3.

Malha Invisível (Evocação, Abjuração)

Alcance: ○

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Uma variação da magia Armadura Arcana; esta magia permite ao mago cobrir seu corpo com uma peça invisível de armadura simples, aumentando temporariamente sua CA para 17. Seus efeitos não são cumulativos com outras armaduras ou proteções mágicas (um personagem não pode melhorar sua CA mais do que 17 através do uso desta magia), mas os bônus de destreza ainda se aplicam.

Para cada nível do mago, a Malha Invisível absorve 1 ponto do dano que normalmente atingiria CA 17; no entanto, a Malha Invisível não oferece proteção contra armas mágicas ou ataques. Quando a Malha Invisível tiver absorvido tantos pontos de danos quanto o mago tem níveis de experiência, ela desaparece. A Malha Invisível não compromete o movimento, nem faz peso extra ou estorvo. Ela não interfere na execução de magias.

Exemplo: Um feiticeiro com uma CA normal de 10 protegeu seu corpo com a Malha Invisível. O primeiro adversário ataca com um punhal normal; o ataque é realizado contra CA 17 da Malha Invisível. O ataque foi bem-sucedido, causando 2 pontos de danos, mas este dano é absorvido pela Malha Invisível e o mago está ileso. Um segundo ataque é feito com uma espada +1. A Malha Invisível não oferece proteção contra esta arma magia, portanto, o ataque é contra a CA normal do mago, ou seja, 10.

Mão de Pedra de Maximiliano (Evocação)

Alcance: 20 metros + 10 metros/nível

Duração: 5 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: especial

Esta magia deve ser lançada em um terreno pedregoso, tais como um chão de pedra construído, uma caverna natural ou um campo de rochas espalhadas. Não é possível lançar a magia em um muro de pedra ou no teto. A magia faz com que um braço feito de pedra (do mesmo tamanho que um membro humano normal), suba do solo abaixo de qualquer criatura visado pelo mago. A mão de pedra tenta agarrar a perna da criatura alvo, que tem direito a uma JPC para evitar o efeito; se o teste for bem-sucedido, a mão desaparece. Cada rodada posterior, a mão tem uma chance de 5% por nível do mago de reaparecer e atacar. Criaturas agarradas pela mão sofrem uma taxa de movimento de 0, penalidade de -2 no AC e penalidade de -2 nas jogadas de ataque. Personagens agarrados perdem qualquer bônus de Destreza. A mão não causa nenhum dano à sua vítima. O membro de pedra tem CA 18 e pontos de vida igual ao triplo máximo de pontos de vida do mago. O número máximo de pontos de vida que pode ter uma mão de pedra é 60.

Mente de Ferro (Abjuração)

Alcance: toque

Duração: 1 hora

Jogada de Proteção: nenhuma

A pessoa ou a criatura afetada pela *Mente de Ferro* é imune a todas as magias de encantamento e paralisação por uma hora completa. Além disso, ele fica imune automaticamente a todas as ilusões lançadas por feiticeiros de terceiro nível (ou seu equivalente) ou inferiores.

Meteoros Instantâneos de Melf, Os (Evocação, Alteração)

Alcance: 70 metros + 10 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

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 disso, 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.

Montaria Fantasmagórica (Conjuração/Visão)

Alcance: toque

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: 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 18 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 conforme 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.



12° 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.

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

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

Morte Aparente (Necromancia)

Alcance: toque

Duração: 1 hora + 1 turno/nível

Jogada de Proteção: 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 uma JPC. 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.

Muralha de Vento (Alteração)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 uma JPD 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 virotes têm suas trajetórias desviadas e erram, enquanto pedras de funda e outros projéteis com menos de 1 quilo recebem uma penalidade de -4 na primeira vez que são lançadas, e -2 nas próximas. Gases, a maioria dos Sopros-de-Dragão e criaturas em forma gasosa não podem penetrar esta barreira, que não afeta criaturas incorpóreas.

Olhar do Mago (Adivinhação)

Alcance: 0

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Ao lançar essa magia, os olhos do mago reluzem com um brilho azul e ele é capaz de ver as auras de magia e objetos encantados. Apenas as auras das coisas normalmente visíveis para o mago são vistos; esta magia não concede o mago a capacidade de ver objetos invisíveis, nem dá visão de raios-x. Esta magia não revela a presença do bem ou mal ou não revela o alinhamento. Enquanto o Olhar do Mago está em vigor, um mago é capaz de ver se alguém é um usuário de magia e se essa pessoa é um sacerdote ou um mago (e que tipo de especialista, se houver). Ele pode detectar se um não-mago tem o potencial de aprender e realizar magias (por exemplo, se um guerreiro algum dia ganhará a capacidade de lançar uma magia). Apesar do nível do mago não poder ser descoberto, o mago pode ver a intensidade da aura do mago e apostar no poder mágico do indivíduo (diminuto, fraco, moderado, forte, esmagador). Isso pode ser extremamente ambíguo mesmo quando um mago tem algum método de comparação; o mestre pode anunciar que a intensidade do mago é aproximadamente equivalente a de um companheiro, ou ele pode anunciar que a aura do sujeito é tão forte como ele nunca se deparou com ela antes. Habilidades mágicas do objeto não podem ser descobertas. O fato de ser mágico e o tipo de magia (abjuração, alteração, etc.) são

evidentes. O mago pode ver a intensidade da aura mágica de um item e saber a intensidade de seu poder, mas não pode dizer se um item mágico é amaldiçoado ou não.

Página Secreta (Alteração)

Alcance: toque

Duração: até ser desfeita

Jogada de Proteção: 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.

Pequeno Refúgio de Leomund, O (Alteração)

Alcance: ○

Duração: 4 horas + 1 hora/nível

Jogada de Proteção: 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 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 maioria 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*.

Piscar (Alteração)

Alcance: ○

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 numa 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 em 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, após 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.

Proteção a Projéteis (Abjuração)

Alcance: toque

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Através dessa magia, o mago concede à criatura tocada imunidade total a projéteis disparados e arremessados, como flechas, machados, martelos, virotes, dardos, lanças, pedras, etc, porém não a protegerá de efeitos mágicos associados aos projéteis disparados. Além disso, 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.

Proteção ao Mal, 3 m (Abjuração)

Alcance: toque

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: 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 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.

Realidade Alternativa (Alteração)

Alcance: ○

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: nenhuma

Com esta magia, o mago cria uma pequena variação em probabilidades. Esta variação dura apenas um momento, mas cria resultados alternativos para um evento recente. Quando a magia é lançada, qualquer evento tentado pelo alvo durante a rodada anterior é recalculado, essencialmente permitindo (ou forçando) a criatura para fazer novas jogadas de dados. Apenas eventos que começam e terminam em uma única rodada podem ser afetados. Apenas uma jogada de dados pode ser repetida. Se a criatura tocada é um permite a magia, o jogador pode escolher qual jogada é (original ou a nova rolagem) afeta-lhe, provavelmente, o melhor resultado. Se a criatura é contrária a magia, ela deve refazer a ação. O segundo resultado, seja qual for seu resultado, não pode ser alterado. Usos típicos desta magia incluem permitir que um guerreiro para refaça uma jogada de ataque, forçar um adversário para refazer uma Jogada de Proteção ou permitir que um mago refaça a jogada de dano causado por uma Bola de Fogo.

Relâmpago

(Evocação)

Alcance: 40 metros + 10 metros/nível

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPD reduz

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 uma JPD, 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. 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 devido a 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 faz uma jogada de proteção 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 uma JPD: ou sofre a metade do dano, se passar pela JPD.

Respirar na Água **R**

(Alteração)

Alcance: toque

Duração: 1 hora/nível + 1d4 horas

Jogada de Proteção: 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, Respirar no Ar, funciona de maneira similar, mas permite que criaturas que respirem água passem a respirar ar.

Retardar Morte

(Encantamento, Necromancia)

Alcance: 30 metros

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite a uma pessoa ou criatura adiar a morte. Se Retardar Morte for realizada antes que a criatura indicada ou pessoa atinja o pontos de vida, ela é capaz de lutar, lançar magias, comunicar e tomar todas as outras ações normais até atingir -10 pontos de vida. No entanto, desde o momento em que ele atinge o pontos de vida até a redução para -10 pontos de vida, a criatura faz todas as jogadas de ataque e jogadas de proteção com a penalidade de -2 e seu movimento é reduzido pela metade.

Quando o sujeito atinge -10 pontos de vida, ele está morto e Retardar Morte não está mais em efeito. Observe que a magia tem uma duração

limitada; se a magia expirar após o alvo afetado atingir o pontos de vida, mas antes ele havia sido reduzido para -10 pontos de vida, o alvo morre instantaneamente. Um personagem morto anteriormente sob o efeito de Retardar Morte pode ser ressuscitado normalmente por magias como Reviver Mortos e similares.

Runas Explosivas (Alteração)

Alcance: toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma ou JPD reduz

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 a uma jogada de proteção. Todas as criaturas que estejam a até 3 metros da área de efeito sofrem o mesmo dano, ou metade, se passarem em uma JPD. 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, exceto se seja feito de uma substância imune ao dano causado por fogo.

Selo da Serpente Sépia, O (Conjuração, Convocação)

Alcance: 5 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 leito com a BAC 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.

Sombra Rastejante de Lorloveim (Ilusão, Visão)

Alcance: 0

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPS nega

Essa magia faz a sombra do conjurador se alongar, esticando-se a uma velocidade 15 metros por rodada. Podendo alongar-se em um máximo de distância de 10 metros por nível do mago. A sombra se move normalmente, ao longo de quartos e paredes. O conjurador pode manobrar de qualquer maneira possível colocar a sombra onde ele deseja. Um mago poderia posicionar a sombra dele em cima de uma janela alta em uma torre para espiar nos ocupantes da torre. A sombra não faz nenhum som e é 90% indetectável em ambientes menos iluminados. Enquanto a magia estiver ativa, o ilusionista vê, ouve, e fala pela sombra. A sombra não pode ser tocada

fisicamente, agarrada, ou atacada por criaturas ou objetos. Só podendo ser ferida por magias, ou armas mágicas +1 ou melhores, ou outros ataques especiais (como sopro de dragão). A sombra possui a mesma CA do mago. Pontos de vida perdidos pela sombra serão perdidos pelo mago.

Sugestão

(Encantamento, Feitiço)

Alcance: 30 metros

Duração: 1 hora + 1 hora/nível

Jogada de Proteção: JPS nega

Quando essa magia é utilizada pelo personagem, ele influencia as ações do receptor escolhido 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 o dragão mencionado acima. Condições que ali vem 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 em uma JPS, os efeitos de Sugestão também são neutralizados. Um suggestionamento muito convincente pode dar penalidades na JPS, a critério do Mestre. Mortos-vivos não podem ser vítimas de suggestionamentos.

Toque da Dor

(Adivinhação)

Alcance: toque

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Toque da Dor permite ao mago tocar um adversário de forma a provocar dor extrema. A magia funciona se o mago toca qualquer parte exposta do corpo de um oponente. O mago deve estar ao alcance do braço do adversário para a magia funcionar. A magia exige uma jogada de ataque normal.

A dor não causa nenhum dano, mas pelas próximas 1d4 rodadas, a vítima sofrerá penalidade de -2 em suas jogadas de ataque e sua CA aumenta em 2. O mago pode realizar a magia e tocar a vítima na mesma rodada. Toque da Dor só é eficaz em humanos, semi-humanos e oponentes humanoides.

Toque Vampírico

(Necromancia)

Alcance: 0

Duração: um toque

Jogada de Proteção: 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.

Velocidade

(Alteração)

Alcance: 60 metros

Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 de magia e de efeitos mágicos 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 velhos, devido ao aumento de seus processos metabólicos. Essa magia não é cumulativa consigo mesma, ou com efeitos mágicos similares.

Vôo (Alteração)

Alcance: toque

Duração: 1 turno/nível + 1d6 turnos

Jogada de Proteção: 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). Voar através dessa magia requer tanta concentração quanto andar, de forma que a maioria das magias pode ser utilizada se o receptor flutuar no ar, ou voar devagar (com uma Movimentação de 3). O Mestre deve determinar secretamente a duração exata da magia, que não deve ser conhecida pelo mago.

4° CÍRCULO

Abandono (Alteração, Ilusão)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: 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 vêm 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. Exceto caso elas entrem em contato com um objeto escondido pela magia, o lugar continuará a parecer 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 têm direito a uma JPS. 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.

Alcance Distante II (Alteração)

Alcance: ○

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

A função desta magia é idêntica a da magia de 3° círculo, Alcance Distante I, exceto que uma magia de 1° ou 2° nível tem sua gama duplicada e uma magia de 3° círculo tem a sua gama aumentada em 50%. Além disso, qualquer magia de 4° círculo tem sua gama aumentada em 25%.

Ampliar Plantas (Alteração)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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, reduzindo efetivamente 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 8° 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.

Aprimoramento de Adivinhação (Evocação)

Alcance: ○

Duração: 2 turnos + 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao mago estender a duração e o alcance das magias de Olho Mágico e as magias de adivinhação do 1° ao 4° círculo. Duração e alcance são ambos aumentados em 50% pela duração do Aprimoramento de Adivinhação. Todas as magias de adivinhação lançadas na duração do Aprimoramento são aumentadas. A expiração do aprimoramento cancela todas as magias de adivinhação em vigor.

Arma Encantada (Encantamento)

Alcance: toque

Duração: 5 rodadas/nível

Jogada de Proteção: 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, virotes, adagas, facas, pedras de funda, etc.) ou uma arma grande (machado, espada, lança,

marginal) podem ser encantadas com essa magia. Ela funciona em armas já magias, 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 magias, sendo que Arma Encantada deve ser utilizada uma vez para cada ponto de bônus desejado, num máximo de +3.

Armadilha de Fogo (Abjuração, Evocação)

Alcance: toque

Duração: até ser acionada

Jogada de Proteção: JPD reduz

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 (Símbolo 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 em uma

JPD 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.

Assassino Fantasmagórico

(Ilusão, Visão)

Alcance: toque

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 veem. 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 – Modificador

A vítima esta surpresa – -2
A vítima já foi atacada por essa magia anteriormente – +1

A vítima é ilusionista – +2

A vítima está usando um Elmo de Telepatia – +3

A proteção a 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.

Aura de Fogo

(Abjuração)

Alcance: ○

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: especial

Por meio desta magia, o mago circunda seu corpo com uma aura de fogo verde mágico. A aura de fogo estende-se a 1 pé do corpo do mago e fornece iluminação em um raio de 3 metros. A aura de fogo fornece imunidade completa a todas as formas de fogo, natural e mágico; as chamas se extinguem apenas por Dissipar Magia ou magia semelhante. Aqueles que tocarem a aura de fogo sofrem 2d4 pontos de dano; além disso, se a vítima tocada falhar na JPC, o seu corpo é incendiado com as chamas verdes.

As chamas persistem por 2d4 rodadas e só podem ser extintas por Dissipar Magia ou magia semelhante. A cada rodada que a vítima for coberta pelas chamas, ela sofre um adicional de 1d6 pontos de dano; as jogadas de ataque da vítima são feitas com uma penalidade de -2 durante este tempo.

Cajado dos Trovões

(Invocação, Evocação)

Alcance: ○

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPD reduz

Em complementação á magia, o mago o bate seu cajado no chão produzindo um cone de força com

trovões de 1,5 metros na ponta, 6 metros na base e 12 metros de largura. Todas as criaturas que estiverem dentro da área do conjurador devem obter sucesso uma JPD ou ficarão atordoadas por 1d3 rodadas. Criaturas atordoadas não podem pensar coerentemente ou agir durante este tempo e são ensurdecidas por 1d3+1 rodadas. Adicionalmente, criaturas que não passarem na JPD serão arremessadas pelo cone de fora 2d3 metros de distância e recebe 7 pontos de dano por cada metro que é arremessada. Estruturas podem restringir a distância (muros, quartos e etc.), mas o dano continuará o mesmo. Se obtiver um sucesso na JPD, a vítima não ficará atordoada, mas a vítima ficará surda por 1d3+1 rodadas e será arremessa a metade da distância comum da magia. Criaturas grandes que obtiverem sucesso na JPD estarão surdas, mas não serão arremessadas, não perdem pontos de vida, e não estarão atordoadas. Se falharem, essas criaturas serão arremessadas 1d3 metros, sofrendo 7 de dano para cada dois metros e estarão surdas e atordoadas. O cone de força é considerado com Força 19 para abrir portas trancadas, emperradas, ou seladas magicamente. A magia também pode mover objetos com um peso até 291 Kg por uma distância de 2d3 metros.

Celeridade de Mordenkhain (Alteração, Evocação)

Alcance: 0

Duração: 1 turno

Jogada de Proteção: nenhuma

Celeridade de Mordenkainen afeta magias de 1° ao 3° círculo, que alteram a movimentação do mago, como Queda Suave, Salto, Patas de Aranha, Levitação, Voar e Velocidade. Magias a serem afetadas devem ser expressas no prazo de 1 rodada da execução de Celeridade. As magias não expiram quando expira Celeridade. Magias expressas na sequência de Celeridade recebem um bônus de 25% de duração. Este efeito não pode ser adquirido em conjunto com outros meios de prolongar magicamente a duração da magia. Além disso, taxa de movimento do mago é aumentada em 25%. Queda Suave é uma exceção; a taxa de descida pode ser reduzida em 25% por opção do mago. A área de efeito é sempre o mago, exceto no caso da magia Velocidade, para os quais os efeitos

de Celeridade irão operar em 1d4 criaturas além do mago. O Celeridade não afetará as outras criaturas de qualquer outra forma. O Celeridade dá ao mago um bônus em jogadas de proteção contra magias de 1° ao 3° círculo que afetam diretamente o seu movimento. Isso inclui Teia, Imobilizar Pessoa e Lentidão. O mago também ganha um bônus em todas jogadas de proteção contra ataques de paralisia mágica.

Confusão (Encantamento, Feitiço)

Alcance: 120 metros

Duração: 2 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 uma JPS, com uma penalidade de -2 ajustada 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):

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 suas jogadas de produção 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 orem embora afastam-se do mago como puderem, utilizando-se preferencialmente da sua forma mais comum de movimento pessoais 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.

Convocar Criaturas II (Conjuração, Convocação)

Alcance: 40 metros

Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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.

Convocar Licantropo (Conjuração, Convocação)

Alcance: especial

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS nega

Essa magia só é efetiva em uma noite de lua cheia, ou uma noite antes ou uma depois. Para essa magia ser efetiva a mago e o Licantropo têm que estar no mesmo plano de existência. Quando

a magia é conjurada, o licantropo mais próximo (determinado pelo mestre) da espécie escolhida fará uma JPS. Se obtiver sucesso a criatura não será afetada, se falhar ela aparece instantaneamente na frente do conjurador. Quando chega, a criatura poderá atacar o mago normalmente a menos que ele tenha feito o círculo de proteção, caso contrário, a criatura aparece a 1d3 metros do conjurador em uma posição aleatória sorteada pelo mestre. O círculo de proteção será uma prisão delineada especialmente feita de pigmentos de prata. Esses pigmentos custam 335 PO por metro de diâmetro. Um círculo de proteção deve ter pelo menos 1,5 m, se for pequeno, o Licantropo escapa automaticamente. Fazer um círculo de proteção leva 5 turnos por metro. Mesmo com essa proteção, o licantropo pode romper o círculo e expressar vingança sobre o conjurador. A criatura tem uma chance base de 20%, modificada pela diferença entre os seus dados de vida e o nível de experiência do mago. Se o conjurador é de um nível mais elevado, a diferença é subtraída da chance base da criatura escapar. Se os dados de vida do Licantropo forem maiores que nível do mago, serão acrescidos números em sua chance de escapar. Qualquer avaria no círculo acaba com o poder da magia e permite que licantropo preso escape. Mesmo uma palha que caia na linha do círculo pode acabar com seu poder. Felizmente, a criatura não pode fazer nada perante o círculo de proteção, a magia o proíbe e previne contra isso.

Criar Itens Efêmeros (Ilusão, Visão)

Alcance: toque

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: 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

Detectar Observação

(Adivinhação)

Alcance: ○

Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Jogada de Proteção: especial

Através da utilização dessa magia, o mago imediatamente percebe qualquer tentativa de observá-lo através da Clarividência, da Clariaudiência 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 uma JPS, 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 esta utilizando sua bola de cristal no andar de baixo”, ou “Naas, o mago, nos observa da cidade de Waterdeep”.

Dilatação I

(Alteração)

Alcance: ○

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Dilatação permite a um mago aumentar a área de efeito de qualquer magia de primeiro a terceiro círculo. A área de efeito é aumentada em 25%; assim, uma Nuvem Fétida iria preencher um cubo de 9 metros, enquanto um feitiço Lentidão afetaria criaturas em um cubo de 15m. Frações de metros ou jardas (conforme apropriado para o mago) são descartadas. Dilatação I deve ser lançada imediatamente antes da magia a ser dilatada; se, uma rodada completa ou mais expirar, a Dilatação é desperdiçada. A magia de dilatação afeta apenas magias que têm áreas de efeito defi-

nidas em metros (números de criaturas afetadas não podem ser aumentadas). A Dilatação afeta apenas as magias lançadas pelo mesmo mago.

Dreno Temporário

(Necromancia)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1d4 horas + 1 hora/nível

Jogada de Proteção: JPC 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 uma JPC 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.

Duplicar

(Conjuração)

Alcance: toque

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia cria uma cópia exata de qualquer item tocado pelo mago. O item a ser copiado deve caber em um cubo de 7 metros. A magia não tem efeito sobre criaturas vivas, incluindo mortos-vivos, nem copiará itens mágicos. O item duplicado é idêntico ao original em todos os sentidos – por exemplo, uma espada duplicada pode ser empunhada para infligir danos como uma espada normal – mas Detectar Magia pode revelar sua verdadeira natureza e Dissipar Magia pode

fazer com que ele desapareça. O objeto duplicado existe por 1 hora/nível de mago, momento em que ele desaparece; permanência não afeta itens duplicados.

Emoções

(Encantamento, Feitiço)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS nega

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, JP 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 uma JPS, 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 fazer uma JPS, ou fugirão outra vez caso a magia ainda esteja sendo mantida.

Enfeitiçar Monstros

(Encantamento, Feitiço)

Alcance: 60 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS nega

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 fazer uma JPS. 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 na JPS 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 uma nova JPS.

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 DV – % chance semanal de quebrar

1º ou 2DV – 5%

2º ou até 3DV+2 – 10%

3º ou até 4DV+4 – 15%

4º ou até 6 DV – 25%

5º ou até 7DV+2 – 35%

6º ou até 8DV+4 – 45%

7º ou até 10 DV – 60%

8º ou até 12 DV – 75%

9º ou mais que 12 Dados de Vida – 90%

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

Escavar

(Evocação)

Alcance: 30 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 fazer uma JPD para evitar a queda. Qualquer criatura em um buraco pode escalar para sair com uma velocidade determinada pelo Mestre. Uma criatura que esteja em um buraco que desabe, deve fazer uma JPD 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, exceto se 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 Golens de Argila. Quando utilizada sobre uma criatura dessas, a magia provoca 4d6 pontos de dano. Uma JPD permite que o dano seja reduzido à metade.

Escudo de Fogo

(Evocação, Alteração)

Alcance: 0

Duração: 2 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 na JPC contra um ataque deste tipo (se houver um), ele recebe o dobro de dano.

B) Escudo gélido: As chamas são frias ao toque. Quaisquer ataques 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 na JPC contra um ataque deste tipo (se houver um), ele recebe o dobro de dano.

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.

Esfera Resiliente de Otiluke, A (Alteração, Evocação)

Alcance: 20 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPS nega

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 uma JPS 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 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.

Espelho Encantado (Encantamento, Adivinhação)

Alcance: toque

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 LB1 sob

a descrição do item mágico bola de cristal.

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 LB1.

Extensão I (Alteração)

Alcance: 0

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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.

Fiasco (Encantamento, Feitiço)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 passar em um JPS, ela age normalmente até o final da rodada, mas, se permanecer dentro da área de efeito da magia,

a criatura deverá fazer uma JPS à cada rodada. Alternativamente, essa magia pode ser lançada sobre uma única criatura. Se a vítima falhar na JPS, ela sofre seus efeitos até que a duração expire. Se a criatura obtiver sucesso, ela ficará mais lenta, como se afetada por Lentidão.

Fogo da Contemplação (Encantamento, Feitiço)

Alcance: 10 metros

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: JPS nega

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 fazer uma JPS, uma falha significa que a vítima ficará imóvel, observando as cores. Enquanto permanecer encantadas desta maneira, as criaturas estarão sugestionáveis, podendo receber comandos de até 12 palavras. As vítimas só irão obedecer aos comandos se falharem em sua JPS, 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 sua JPS. 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.

Grito

(Evocação)

Alcance: ○

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: especial

Essa magia confere ao mago tremendos poderes vocais. O mago pode emitir um som de estou-

rar 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 uma JPC 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 a JP 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.

Há/Não Há S (Evocação)

Alcance: 30 metros

Duração: 1-6 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta peculiar magia selvagem cria uma flutuação aleatória nas probabilidades de existência. A magia pode ser realizada somente sobre objetos inanimados e pode afetar apenas materiais numa área de 3m cúbicos. Objetos na área do efeito permanecem visíveis e normais ou desaparecem (chance de 50%). O Estado da existência de qualquer objeto é determinado aleatoriamente e muda a cada visualização e visualizador. Assim, um único objeto poderia aparecer e desaparecer várias vezes durante a magia. Além disso, poderia estar “lá” para um observador, mas “não lá” para outro. Por exemplo, um mago selvagem lança este feitiço sobre uma porta. O mestre joga os percentuais e determina que a porta está “lá” para o mago. O companheiro do mago analisa também a porta. O DM rola e determina que a porta “não está lá” para o companheiro. O par estuda a porta por vários minutos, durante o qual a porta não se altera (esta conta como uma visualização única para cada personagem). O mago e seu companheiro, em seguida, fecham os olhos.

Quando eles examinarem a porta novamente, novas verificações para cada personagem revelam se a porta “não existe” para os dois personagens. O par caminha através do arco aberto e giram em torno para olhar para a porta mais uma vez. Neste momento é “não existe” para o mago, mas “existe” para seu companheiro. Esta mudança aleatória continua em toda a duração da magia. Objetos que “existem” são normais em todos os aspectos. As portas podem ser abertas, arcos podem ser viradas e transportadas e rochas podem ser usadas como barricadas.

Objetos que “não existem” estão desaparecidos, embora sua ausência não faça com que tetos desabem ou causem outros danos. Um mago poderia passar por uma parede “não existe” sem dificuldade. Quando duas partes consideram um objeto “está/não está” de forma diferente, o objeto funciona para cada uma das partes de acordo com suas próprias percepções. Por exemplo, um mago oculto por trás de uma rocha que ele vê como “lá”. Seu inimigo, um guerreiro, vê a rocha como “não existe” e lança flechas sobre o mago. O mago iria perceber as flechas como esbarrando na pedra, enquanto o guerreiro iria perceber as flechas como errando seu alvo ou não o alcançando. O guerreiro seria sujeito a uma verificação antes de cada flechada para determinar se sua percepção muda de acionamento (suponha que o guerreiro deve olhar longe a rocha cada vez que ele lança uma flecha; cada vez que ele tem o objetivo, conta como uma nova visualização). Após a magia ser lançada, quaisquer objetos removidos da área do efeito retêm a sua existência incerta para o período de vigência da magia. Assim, um par de heróis poderia pegar uma arca, carregá-la corredor abaixo, descê-la e descobrir que ele desapareceu enquanto as costas foram dadas. Pior ainda, um pode ver a arca e o outro não!

Halo de Olhos (Abjuração, Conjuração)

Alcance: ○

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Halo de olhos cria uma auréola de olhos funcionais situada no topo da cabeça do mago, permiti-

ndo-lhe ver em todas as direções ao mesmo tempo. Além disso, estes olhos mágicos têm infravisão de 60 metros. O mago pode ver os adversários em toda sua volta – considerando que eles não são invisíveis – e, portanto, nunca pode ser atingido pelas costas ou sofrer penalidades em caso de um ataque pelas costas. Em condições normais, o mago não pode ser surpreendido. Ataques não podem ser dirigidos contra o halo mágico, mas sua visão é obscurecida por Cegueira e outros efeitos mágicos e naturais que iriam dificultar a visão normal do mago.

Invisibilidade Melhorada (Ilusão, Visão)

Alcance: toque

Duração: 4 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 talha, 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 são muito difíceis(-5) e as jogadas de proteção feitas 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 fazem uma JPS como se tivessem dois níveis a menos.

Localizar Criatura (Adivinhação)

Alcance: 50 metros/nível

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia é semelhante à mágica de 2º círculo Localizar Objeto. Em vez de encontrar um objeto inanimado, no entanto, ele permite que o mago encontre uma criatura. O mago lança a magia, vira-se lentamente e é capaz de perceber a direção da pessoa ou criatura, desde que o sujeito esteja no alcance da magia. O mago descobre quão

longe está a criatura e em que sentido ele está avançando (se estiver se movendo). Esta magia pode localizar uma espécie geral da criatura (um cavalo ou Umber Hulk, por exemplo) ou pode ser usado para encontrar um indivíduo específico. O mago deve ter visto fisicamente o indivíduo ou o tipo de criatura, pelo menos uma vez, há uma distância de não mais de 10 metros. Ao contrário de Localizar Objeto, esta magia não é bloqueada pelo chumbo. É bloqueada, no entanto, pela água (como um rio ou fluxo). Objetos não podem ser encontrados através do uso desta magia.

Má Sorte (Evocação)

Alcance: 10 metros

Duração: 2d10 rodadas

Jogada de Proteção: JPS nega

Com esta magia, o mago selvagem cria um padrão negativo nas forças aleatórias em torno de uma criatura. Uma JPS é permitida à criatura; se for bem-sucedido, a magia falha. Se a JPS falhar, a chance aleatória se enquadra em um padrão de má sorte. Qualquer ação que envolva chance aleatória (ou seja, qualquer jogada de dados) realizadas pela vítima durante as próximas 2-20 rodadas requer duas tentativas separadas; o pior resultado é sempre aplicado. (A vítima rola duas vezes seus ataques, danos, jogadas de proteção, etc., sempre usando o pior resultado). Uma pedra da sorte ou um dispositivo mágico semelhante irá negar a Má Sorte. Ao fazê-lo, no entanto, impede que o item mágico funcione por 2d10 rodadas.

Maldição Maior (Encantamento, Feitiço)

Alcance: 20 metros

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia funciona exatamente como a magia de 3° círculo, Maldição Menor, exceto que o mago impõe uma penalidade de -2 sobre todas as Jogadas de Proteção de todas as criaturas hostis dentro da área de efeito. Opcionalmente, o mago pode estabelecer uma penalidade de -3 para jogadas de proteção de uma determinada Escola

de Magia. Esta penalidade não é cumulativa com uma penalidade em jogadas de proteção que derivada do fato de mago ser especialista; a pena não é aumentada para -4.

Máscara da Morte (Necromancia)

Alcance: toque

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Realizando esta magia, um mago pode alterar as feições de um cadáver para dar a impressão de ser outra pessoa. O mago deve possuir um retrato preciso do indivíduo para ser duplicado, ou deve ter uma imagem clara mental da pessoa baseado na experiência pessoal. Se Animar Mortos for lançado sobre o corpo, ele pode ser animado para se tornar um zumbi que se parece exatamente com a pessoa copiada. A duplicata é um autômato estúpido, no entanto, com todas as características de um zumbi normal. Esta magia pode ser lançada em uma criatura que já se tornou um zumbi. O mago deve tocar o zumbi com êxito, em combate, a menos que o zumbi já seja controlado pelo mago.

Medo (Ilusão, Visão)

Alcance: 0

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS nega

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 1° nível ou tem um dado de vida, caindo 5% para cada nível ou dado de vida que a criatura possua acima do 1°. Logo, uma criatura de 10 DV tem apenas 15% de chance, e um personagem de 13° 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 uma JPS não são afetados.

Metamorfose

(Alteração)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: permanente

Jogada de Proteção: JPC 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 considerável mente 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 teleporte) e rotinas de ataque (garras, rabadas, mordidas, mas não petrificação. Sopro-de-Dragão, etc.). Os pontos de vida e as jogadas de proteção permanecem os mesmos, anteriores à transformação. Transmorfos 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 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 de Inteligência + 5 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.

Metamorfose Vegetal

(Alteração)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 para parecer um pomar, um jardim ou uma floresta. Além disso, as copas das árvores podem ser atravessadas e as árvores tocadas sem isso revelar 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 estão sujeitas a insetos, ao clima, ao fogo e outras ameaças naturais, a critério do Mestre.

Metamorfosear-se

(Alteração)

Alcance: 0

Duração: 2 turnos/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago pode assumir qualquer forma, com exceção das incorpôre-

as. A nova aparência pode ser pequena como um rouxinol 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 arrisca 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 a utilização de magia. Criaturas desacostumadas à nova forma podem sofrer penalidades (por exemplo, testes de ataque são difíceis(-2)) 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, jogadas de proteção e BAC ou BAD, 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.

Monstros de Sombra

(Ilusão, Visão)

Alcance: 30 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: especial

Um mago utilizando Monstros de Sombra consegue puxar matéria do Plano das Sombras e usá-la para dar forma às 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 10-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 veem 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 ficar imóvel, no caso da petrificação, por exemplo).

Criaturas que obtiverem sucesso em desacreditar veem Monstros de Sombra como imagens quase transparentes dos monstros duplicados, sobrepostas a formas sombrias. Essas formas têm 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 BAC 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 ar-

redondado para 2. Como 1 + 1 + 2 - 4, a criatura sofre 4 pontos de dano.)

Muralha de Fogo

(Evocação)

Alcance: 60 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 uma JPD. 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.

Muralha de Gelo

(Evocação)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: 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.

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.

Névoa Sólida

(Alteração)

Alcance: 30 metros

Duração: 2d4 rodadas + 1 rodada por nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago cria uma nuvem de vapor semelhante 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 nor-

mal como Infravisão. Entretanto, ao contrário de uma nuvem normal, qualquer criatura que tente atravessar esta nuvem progride a 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.

Olho Arcano

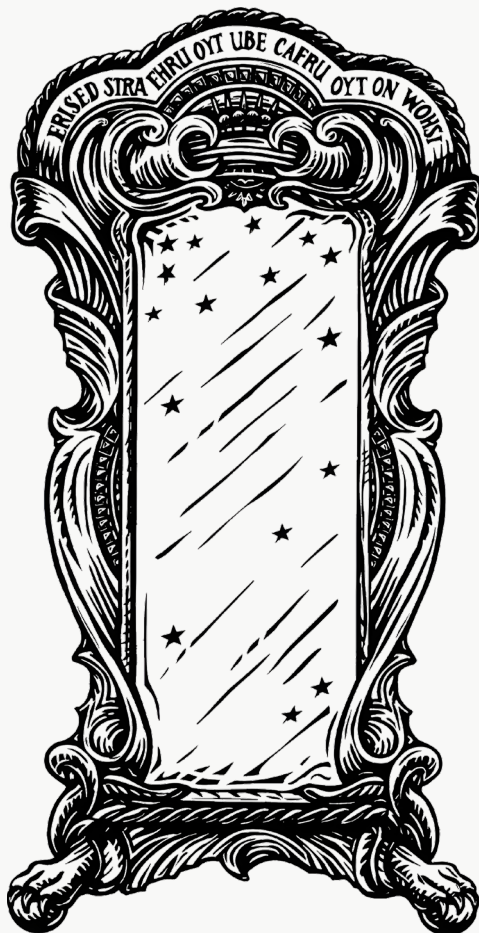
(Alteração)

Alcance: 0

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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.

Padrão Prismático

(Alteração, Ilusão)

Alcance: 10 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS nega

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 numa JPS. 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 D, 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 JPS 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.

Parede Ilusória

(Ilusão, Visão)

Alcance: 30 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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.

Pele Rochosa

(Alteração)

Alcance: toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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.

Pequeno Globo de Invulnerabilidade

(Abjuração)

Alcance: ○

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia cria um globo mágico, imóvel e brilhante, ao redor do mago, impedindo que quaisquer magias 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, exceto se 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.

Porta Dimensional

(Alteração)

Alcance: ○

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: nenhuma

Através dessa magia, o mago pode percorrer instantaneamente 30 metros por nível de experiência que possui. Esta forma especial de teleporte não talha, 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 “Noroeste, 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, exceto caso 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.

Praga

(Necromancia)

Alcance: 30 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: JPC 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.

Realce Mnemônico de Rary, O

(Alteração)

Alcance: ○

Duração: 1 dia

Jogada de Proteção: 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 3º 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.

Refúgio Seguro de Leomund

(Alteração, Encantamento)

Alcance: 20 metros

Duração: 1d4+1 horas + 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia permite ao mago criar uma cabana feita de material comum na área: pedra, madeira, ou, na pior das hipóteses, sapé. 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 a 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.

Remover Maldições **R**

(Abjuração)

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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 JPS 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:

1-50: Uma das características da criatura é reduzida para 3 (determine aleatoriamente)

51-75: As jogadas de ataque e as jogadas de proteção 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. Após tocada,

poderá ainda Fazer uma JPS. Se obtiver sucesso, a magia é cancelada. Uma maldição não pode ser removida com Dissipar Magia.

Reverter Magia Menor (Abjuração)

Alcance: ○

Duração: 3 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia é semelhante à magia de 7º círculo Reverter Magia, que faz com que magias lançadas contra o mago retornem sobre o mago original. Isso inclui magias lançadas por pergaminhos e habilidades inatas semelhantes a magias, mas excluem os seguintes: efeitos de área que não estão centralizados diretamente sobre o mago protegido, efeitos feitos por toque e efeitos mágicos de artefatos, tais como cajados, varas de condão e assim por diante. Assim, uma magia de Luz lançado para cegar o mago protegido pode ser refletida e cegar possivelmente o mago que a lançou, enquanto a mesma magia não seria afetada se usada para iluminar uma área em que o mago protegido está. Podem ser revertidas de um a quatro círculos de magia (1d4). O número exato é jogado secretamente pelo mestre; o jogador nunca sabe o quanto a magia é eficaz. Ao contrário da versão de 7º círculo dessa magia, Reverter Magia Menor não é capaz de reverter parcialmente uma magia. Por exemplo, se um mago é capaz de reverter até três círculos de magia, ele poderá reverter três magias de 1º círculo, uma de 1º e uma de 2º ou uma magia de 3º círculo. Ele não pode, de forma nenhuma, reverter magias de 4º círculo ou superior. Se o mago é alvo de uma magia de um círculo mais elevado do que ele é capaz de reverter, o mago sofre os efeitos completos da magia. Se tanto o mago protegido quanto o outro mago atacante tiverem efeitos de reversão em funcionamento, um campo ressonante é criado com os seguintes efeitos:

Resultado do D100:

01-70: a magia é drenada sem efeito

71-80: a magia afeta ambos igualmente, com força total

81-97: ambas as reversões não funcionam por 1d4 turnos

98-00: ambos os magos são sugados por uma fratura no plano Positivo Material.

Sopro de Vento (Evocação)

Alcance: ○

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPD reduz

Uma variação de Lufada de Vento, esta magia permite ao mago preencher seus pulmões com ar e expelir um vento forte. A força do vento é de cerca de 10 km/h para cada nível do mago. Aqueles, fora da área de efeito não notam os ventos fortes, apesar de objetos em seu caminho poderem ser soprados para fora da área da magia. O Mestre deve determinar os efeitos exatos da Sopro de Vento usando os seguintes parâmetros como orientações.

Se sopro de vento é 50-80 km por hora, há uma chance de 10% de virar pequenas embarcações, uma chance de 1% que os navios virem e uma chance de 10% de que um homem seja derrubado. Há uma chance de 20% de que galhos se quebrem, itens leves sejam levados pelo vento e tendas e velas rasguem. Criaturas capturadas no cone de Sopro de Vento sofrem 1 ponto de dano causado por areia e poeira.

Se o Sopro de Vento for de 80-120 km por hora, há uma chance de 70% que pequenas embarcações virem, uma chance de 20% que navios virem e uma chance de 50% de que um homem seja derrubado. Árvores curvam e há uma chance de 70% de que galhos se partam e uma chance de 20% de que um tronco se parta. Itens de porte médio são arrastados, e há uma chance de 50% que tendas e velas sejam rasgadas e uma chance de 40% que cabanas sejam derrubadas. Criaturas capturadas no cone de sopro de vento sofrem 1d4 pontos de dano causados por areia e poeira. Criaturas voadoras são empurradas 10d4 metros.

Se a sopro de vento for de 120 km por hora ou mais, há uma chance de 100% de pequenas embarcações virarem, uma chance de 70% de navios virarem, e uma chance de 70% de que um homem seja derrubado e seja arrastado por 10d4 metros e sofra 1d6 pontos de danos para cada 10 metros.

Há uma chance de 70% que troncos de árvore quebrem, e uma chance de 100% de que galhos sejam arrancados das árvores. Itens pesados são levados, itens médios são arrancados de onde estão fixados e tendas e velas têm uma chance de 70% de serem destruídas. Há uma chance de 20 por cento que edifícios comuns sejam destruídos e uma chance de 60% que cabanas sejam derrubadas. Criaturas capturadas no cone de Sopro de Vento sofrem 1d8 pontos de danos causados por objetos soprados. Criaturas voadoras são empurradas 50-100 (10d6+40) metros.

Teia de Dissipação de Otiluke (Evocação, Abjuração)

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

Esta magia cria uma tela trêmula de energia violeta em qualquer forma que o mago desejar. Qualquer criatura que passe através da tela é afetada por Dissipar Magia com o mesmo nível de eficácia da magia realizada pelo mago. Ela permanecerá atuando durante toda a duração da magia e irá anular outras magias que entrem em contato com a teia até o fim da duração.

Tempestade Glacial (Evocação)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: especial
Jogada de Proteção: 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 Movimento 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.

Tentáculos Negros de Evard, Os (Conjuração, Convocação)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 hora/nível
Jogada de Proteção: 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 16 e tantos pontos de vida quanto o mago que os criou tem níveis de experiência. São criados 1d4 desses 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 fazer uma JPD. 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.

Terreno Ilusório (Ilusão, Visão)

Alcance: 20 metros/nível
Duração: 1 hora/nível
Jogada de Proteção: nenhuma

Através dessa magia o mago cria uma ilusão que disfarça o terreno dentro da área de efeito. Desta forma, uma estrada ou planície pode parecer um pântano, um monte, um abismo, ou 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.

Transformar Seixos em Rochas **R** (Alteração)

Alcance: toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

No lançamento desta magia, o mago arremessa um seixo que cresce e aumenta de velocidade, tornando-se uma rocha imensa e mortal que impõe 3d6 pontos de dano se atingir o alvo. O BAD do mago é usado para determinar o sucesso e o mago é considerado hábil para arremessar a pedra gerada e não recebe nenhuma penalidade pela distância. A distância máxima de ataque é igual a 20m, mais 3m por nível do mago. Só o mago pode lançar o seixo. O mago pode encantar uma pedra no 7º nível e ganha uma pedra adicional a cada três níveis de experiência a partir daí (duas pedras no nível 10 o, três ao 13º nível, etc). Apenas um seixo pode ser lançado por rodada e seixos podem ser lançados em rodadas consecutivas. A magia tem uma duração de rodada igual ao número de seixos encantados. Cada seixo requer uma jogada de ataque separada. Seixos podem ser lançados em alvos diferentes dentro do alcance. O inverso desta magia, Transformar Rochas em Seixos, encolhe uma rocha ao tamanho de um seixo. Ele afeta somente rochas naturais e não pode ser usada para reduzir uma estátua ou cortar uma pedra preciosa. O número de rochas que podem ser afetadas é igual ao número de níveis de experiência do mago. Rochas não devem exceder meio metro cúbico por nível do mago. Assim, um mago de 10º nível poderia encolher 10 rochas, cada uma delas igual ou inferior a 5 metros cúbicos de tamanho. Todas as rochas são afetadas na mesma rodada que a mágica é lançada. Embora eles não precisem ser tocadas, as rochas devem

estar há até 20m de distância do mago. Rochas que tenham sido reduzidas continuaram assim até serem dissipadas.

5º CÍRCULO

Alcance Distante III (Alteração)

Alcance: 0

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia funciona exatamente como a magia de 3º círculo Alcance Distante I, exceto que o alcance de qualquer magia de 1º a 3º círculo é aumentada em 150% e o alcance de qualquer magia de 4º ou 5º círculo é aumentada em 50%.

Ampliar Animais **R** (Alteração)

Alcance: 60 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 (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 gigantescas, 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.

Animar os Mortos (Necromancia)

Alcance: 10 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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 obede-

çam 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 x [2+1 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!).

Apodrecimento de Múmia (Necromancia)

Alcance: toque

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: especial

Esta magia permite ao mago atacar com um

toque de podridão semelhante ao de um múmia. Se o mago tocar um humano, semi-humano ou humanoide, a vítima imediatamente perde 2d6 pontos de vida e estará infectada com uma doença de podridão fatal em 1-6 meses. Para cada mês do andamento de podridão, a vítima perde 2 pontos de carisma permanentemente. Embora infectado, a vítima recupera os pontos de vida perdidos em 10% de sua taxa normal. A doença da podridão pode ser cura- da apenas com uma magia de Curar Doença; Cura Ferimentos não tem efeito. A magia Regeneração irá restaurar o dano sofrido, mas não irá afetar o curso da doença. Se uma vítima for bem-sucedida em uma JPC, ele não está infectado, mas ele ainda sofre 2d6 de danos.

Aquisição de Khazid (Adivinhação, Convocação)

Alcance: especial

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia auxilia o conjurador a conseguir de forma mais fácil componentes raros e perigosos de magia. O mago conjura a magia em um espelho de vidro e mentaliza o componente desejado. A chance básica é de 50%, modificada pelos seguintes fatores:

+1%: Por nível de Conjurador

+10%: Se o conjurador já viu o mesmo tipo de substância ou objeto antes, esse bônus é cumulativo com o bônus seguinte.

+20%: Se o conjurador possuir uma amostra do material ou o mesmo tipo de objeto. Esse bônus não cumulativo com o bônus abaixo.

+30%: Se o Conjurador sabe a localização do Objeto desejado.

-50%: Se o conjurador nunca viu o mesmo tipo de substância ou objeto antes.

Se o teste de porcentagem indicar fracasso, o conjurador não pode localizar o ingrediente desejado e a magia termina. Se o teste indicar sucesso, o mago localizou o objeto ou substância e o espelho se torna um portal mágico pelo qual o conjurador pode ver o objeto. O tamanho do portal é determinado pelo tamanho do espelho, o tamanho máximo é de 90 cm por 60 cm. O portal sempre aparece ao alcance do braço do conjurado,

permitindo que o mago o alcance pelo espelho, agarrando o objetivo desejado pelo portal. O mago tem que arriscar a própria segurança dele — o portal não permite o uso de apetrechos, longos — pinças de controle, alicates ou outro equipamento para juntar o material. O conjurador não pode se mover completamente para dentro do portal. O portal desaparece quando a duração da magia expirar ou quando o objetivo ou o mago se mover mais que 3 metros do espelho. O espelho é visível de ambos os lados, criaturas podem alcançar o portal, ataques de sopro, ataques de pascar, magias, projéteis ou qualquer outro ataque similar não conseguem ultrapassar o portal. Pois criaturas podem passar seus membros pelo portal, executando ataques físicos ou magias de toque. O único limite do alcance da magia é que o conjurador tem que estar no mesmo plano de existência do objeto desejado. Forças elementais (não criaturas) não podem passar pelo portal. Assim, o mago não arrisca inundar o laboratório dele abrindo um portão em baixo do mar, por exemplo. Porém, a magia não provê qualquer tipo de proteção contra um ambiente hostil.

Ar Líquido (Alteração)

Alcance: ○

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: 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

Arca Secreta de Leomund, A (Alteração, Conjuração, Convocação)

Alcance: especial

Duração: 60 dias

Jogada de Proteção: 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 cantoneiras, 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.

Cajado Mágico (Encantamento, Feitiço)

Alcance: toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite que o cajado do mago armazene um círculo de magias para cada três níveis do mago. Assim, um mago de 9º nível pode armazenar três níveis de magia (três magias de 1º círculo, uma de 1º e uma de 2º ou uma de 3º círculo). Magias armazenadas no cajado devem ser memorizadas normalmente pelo feiticeiro. As magias, em seguida, são realizadas como normais quando carregadas no cajado; a magia requer o tempo de execução normal mais uma rodada e é apagada da memória. Todas as magias, para serem armazenadas no cajado, devem ser realizadas no prazo de 1 turno. Todas as magias armazenadas tem um tempo de execução de 1. Magias continuam no cajado até serem lançadas ou dissipadas, ou até 1 hora por nível do mago. Após este tempo, todas as magias armazenadas desaparecem. Apenas os magos que conhecem a magia Cajado Mágico podem converter a magia do cajado de outro mago. Isto aplica-se aos magos que nunca aprenderam ou que normalmente não podem realizar as magias armazenadas em um cajado. É comum, no entanto, para o proprietário

do cajado implementar uma palavra de comando que deve ser conhecida por qualquer pessoa que pretenda utilizá-lo.

Cão Fiel de Mordenkainen, O (Conjuração, Convocação)

Alcance: 10 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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, 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 às 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.

Caos (Encantamento, Feitiço)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: especial

Essa magia é similar à Confusão, mas apenas os seguintes seres têm direito a uma JPS: guerreiros, magos especializados em Encantamentos, monstros que não utilizam magia e tenham Inteligência 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 uma JPS devem fazê-lo com um redutor de -2. As criaturas afetadas reagem da seguinte forma:

1d10 – Ação

- 1 – Afastam-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” (rolar 1). 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.). Jogadas de proteção 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.

Compor

(Encantamento, Alteração)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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 a partir de troncos de árvore, uma corda de um pedaço de cânhamo, roupas a 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 (joias, espadas, vidro, cristal, etc.) não podem ser fabricados, a menos que o mago possua um grande conhecimento na técnica apropriada.

Cone Glacial

(Evocação)

Alcance: 0

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPD reduz

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.

Conjurar Elemental

(Conjuração, Convocação)

Alcance: 60 metros

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: 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 abundante 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 às suas ordens — ou irá se voltar contra o mago, e atacá-lo. O elemental não abandonara 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 volte-se contra o mago, a despeito da concentração. Uma JPS deve ser feita ao final da 2 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. Proteção especial contra elementais descontrolados pode ser obtida através da magia Proteção ao Mal.

Contato Extraplanar (Adivinhação)

Alcance: ○

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago envia sua mente para outro plano de existência, visando 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 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 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 extrapla-

nares, 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 Guia de Sobrevivência de Planescape), 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 Guia de Sobrevivência de Planescape): 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).

Convocar Criaturas III

(Conjuração, Convocação)

Alcance: 50 metros

Duração: 4 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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.

Convocar Sombras

(Conjuração, Convocação)

Alcance: 10 metros

Duração: 1 rodada + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago conjura uma sombra (LB3, p.160) 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.

Criar Itens Temporários

(Ilusão, Visão)

Alcance: 10 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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, fara 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.

Criar Passagens

(Alteração)

Alcance: 30 metros

Duração: 1 hora + 1 turno/nível

Jogada de Proteção: 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 por 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 os que estiverem em seu interior.

Descobrir Valor

(Adivinhação)

Alcance: 10 metros

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: nenhuma

Descobrir Valor permite ao mago saber o valor total de todas as moedas, gemas e joias dentro da área de efeito, dentro dos limites que se seguem. Os itens devem ser claramente visíveis. Eles não podem estar escondidos nas pessoas, ocultados em um baú ou enterrados no solo. Os itens também devem estar contidos em um espaço não maior do que um cubo de 3 m, e esta área não pode estar mais distante do que 10 m do mago. Além disso, Descobrir Valor só revelará o valor de 75% do número total de objetos em uma pilha de tesouro, até ao limite máximo de 10 peças; o Mestre de-

termina quais peças a magia afeta e o mago não sabe quais partes específicas foram avaliadas. A magia não detecta a presença ou o valor dos itens mágicos e ignora o valor dos bens pessoais, tais como roupas, armas e outros equipamentos. Descobrir Valor não revela o número ou a natureza de qualquer tipo de objetos ocultos.

Distorção de Distância (Alteração)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 2 turnos/nível

Jogada de Proteção: 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 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

Dominação (Encantamento, Feitiço)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS nega

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 fazer uma Jogada de Proteção 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 uma nova JPS, 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.

Elo Telepático de Rary (Adivinhação, Alteração)

Alcance: 20 metros

Duração: 2 turnos/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Com esta magia, o mago forma um elo telepáticos entre duas ou mais criaturas com inteligência de 6 ou superior. A ligação pode ser estabelecida apenas entre criaturas dispostas, que encontram-se a 20 metros uma da outra. As criaturas não precisam falar a mesma língua para se comunicar por meio do elo. A ligação pode ser colocada sobre uma criatura para cada três níveis do mago; portanto, um nível de mago de 9º nível pode forjar um elo entre três criaturas. As criaturas ligadas pelo elo podem permanecer em contato mental, enquanto elas permanecerem no mesmo plano de existência. Se qualquer criatura entrar em um plano diferente, a magia é encerrada. Elo Telepático de Rary pode ser realizado apenas uma vez para afetar um único par de alvos. No entanto, se

o mago é capaz de realizar a magia duas vezes, os mesmos alvos podem ser afetados novamente. Exemplo: Um arcano pode realizar elos telepáticos duas vezes. A primeira conjuração da magia une o alvo A ao alvo B. O segundo lançamento pode afetar o alvo A novamente, vinculando-o com o alvo C.

Enfraquecer o Intelecto (Encantamento, Feitiço)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: permanente
Jogada de Proteção: JPS nega

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 degenera, 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 suas JPS sofrem as seguintes penalidades:

Alvo da Magia Ajuste da JPS

Clérigo – +1
Mago – (humano) -4
Combinação ou não-humano – -2
Ajustes de Sabedoria devem ser aplicados.

Enganar Visão (Adivinhação)

Alcance: ○
Duração: 1d4 rodadas + 1 rodada/nível
Jogada de Proteção: 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, conforme o meio de espionagem empregado. Para fazer isso, o mago precisa concentrar-se na informação a ser reme-

tida. Uma vez quebrada a concentração, outras imagens não podem mais ser enviadas, embora o mago e a área permaneçam indetectáveis pela duração da magia.

Enviar Mensagem (Evocação)

Alcance: especial
Duração: especial
Jogada de Proteção: 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.

Expulsão (Alteração)

Alcance: ○
Duração: especial
Jogada de Proteção: nenhuma

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 da JPS 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, nenhuma JPS é necessária (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.

Extensão II

(Ilusão, Visão)

Alcance: 60 metros + 10 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: especial

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

Forçar Transformação

(Necromancia)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPD reduz

Com esta magia, o mago pode forçar qualquer criatura transmorfa ou usuário de magia que esteja usando qualquer magia de metamorfose a reverter instantaneamente a sua forma verdadeira (ou sua forma mais comum). Para usar a magia, o mago deve apontar para as criaturas que ele conhece ou acredita serem transmorfas. Se as criaturas são, efetivamente, transmorfas, elas devem ser bem-sucedidas em uma JPD ou voltam imediatamente à sua forma verdadeira e sofrem 3d10 pontos de dano pela dor causada pela mudança forçada. A transformação completa-se em 1 rodada, período durante o qual uma vítima não pode tomar nenhuma outra ação. Se a JPD foi bem-sucedida, a vítima não altera a forma, mas ainda sofre metade do dano (2d10/2).

Forma de Onda

(Alteração)

Alcance: 40 metros

Duração: 1d10 rodadas

Jogada de Proteção: JPD reduz

Por meio desta magia, o mago selvagem é capaz de moldar e direcionar os padrões das correntes de água, permitindo-lhe moldar líquidos para uma variedade de formas. A magia afeta uma quantidade de líquido não maior que a área de efeito. Se lançada em um corpo maior, como um oceano ou grande lago, a magia afeta apenas a água dentro da área de efeito. Após lançar Forma de Onda, o mago pode moldar a água em qualquer forma desejada.

A magia não compacta o líquido junto em

qualquer forma; ele ainda é limitado pelas suas propriedades de fluidos e gravidade. Assim, um mago não poderia usar onda para criar uma criatura humanoide com braços e pernas e direcioná-lo a caminhar em terrenos sólidos. No entanto, ele poderia, criar uma forma aproximadamente humana com braços fluidos que sobe fora da água, cai diante de uma enorme abertura, então sobe e repete o processo. Outras formas possíveis incluem ondas gigantescas, gêiseres, redemoinhos e bebedouros.

A forma leva uma rodada para se constituir, após a qual ela pode ser mantida pela concentração. A forma pode ser comandada para mover-se em qualquer direção à taxa de 30 metros por rodada. Se a onda se mover em ou por um corpo de água, a forma não perde nenhuma intensidade. No entanto, se a forma move-se sobre solo seco, ele perde um dado de dano para cada 3m que cruzou. Se impelido contra um alvo, a onda faz 1d4 pontos de dano por nível do mago às criaturas em seu caminho.

A onda pode ser dirigida contra criaturas na superfície ou submarinas. Uma JPD é permitida às criaturas atingidas; sucesso no teste indica metade do dano. Se as vítimas estão em ou sobre um corpo de água, a forma irá varrê-los junto. Criaturas de pequeno tamanho são transportadas com a forma, movendo a sua velocidade. Criaturas de tamanho médio e grandes são varridas juntamente com metade da velocidade da água.

Criaturas maiores que isso resistem à corrente. Aqueles capturados na corrente podem fazer uma verificação de Força a cada rodada para nadar livre dela. Barcos e navios são particularmente vulneráveis a Forma de Onda. Se a onda é o dobro do tamanho do navio, ou mais, o navio deve fazer um teste de navegabilidade tendo 1 chance em 6 de danificar. Navios passando a verificação sofrem danos conforme descrito acima, reduzindo as classificações de navegabilidade para futuras verificações em 2d6 pontos, até que reparos sejam efetuados.

Como alternativa, esta magia pode ser convertida diretamente em uma única criatura baseada em

água – um Estranho de Água, um Elemental da Água ou outra criatura do Plano Elemental de água. Neste caso, a magia causa 1d6 pontos de dano por nível do mago. O efeito é instantâneo e a mágica termina imediatamente após o ataque.

Ilusão Independente

(Ilusão, Visão)

Alcance: 60 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 uma JPS. Se um personagem bem-sucedido no teste denunciar a Ilusão a outros observadores, cada um deles também precisará a fazer a JPS, com bônus de +4.

Imobilizar Monstros

(Encantamento, Evocação)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: especial

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 JP ocorre normalmente. Se somente duas forem atacadas, cada teste sofre uma penalidade de -1; se apenas uma for atacada, a penalidade será de -3.

Invulnerabilidade a Armas Normais

(Abjuração)

Alcance: 0

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia cria uma esfera magia levemente

cintilante, imóvel em volta do conjurador, que não pode ser penetrada por armas de concussão, cortantes e de arremesso não mágicas. O conjurador pode usar essas armas dentro da esfera e atacar oponentes normalmente. Magias podem ser conjuradas de dentro da esfera. A magia não nega os efeitos de um Dissipar Magias.

Lamentável Debate de Leomund, O

(Encantamento, Evocação)

Alcance: 10 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 jogadas de proteção adicionais. Essas reações são: conversa (rodadas 1-3), possível confusão (rodadas 4-6), e raiva ou lamentação (rodadas 7-11). Todas as jogadas de proteção são modificadas pela Inteligência da vítima; isso será melhor explicado adiante. As vítimas devem entender o idioma falado pelo mago.

Após lançar o encanto, o mago começa a discussão de algum assunto pertinente à criatura ou criaturas a serem afetadas. Aquelas que conseguirem passar em uma JPS 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 – Modificador da JPS

2 ou menos – A magia não tem efeito

3 a 7 – -1

8 a 10 – 0

11 a 14 – +1

15 ou maior – +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 outra JPS. 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 uma JPS 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.

Magia de Sombras

(Ilusão, Visão)

Alcance: 50 metros + 10 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 suas JP. Portanto, uma criatura que falhe uma JPD 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).

Mão Interposta de Bigby, A

(Evocação)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

A Mão Interposta de Bigby é uma mão mágica, cujo tamanho pode variar do humano ao abissal, 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 20. 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.

Modificar Aparência

(Ilusão, Visão)

Alcance: 10 metros de raio

Duração: 12 horas

Jogada de Proteção: 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 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 fazem uma JPS para evitar os efeitos. A magia não é suficientemente precisa para duplicar a aparência de um indivíduo específico.

Moldar Rochas (Alteração)

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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.

Monstros Sombrios (Ilusão, Visão)

Alcance: 30 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: especial

Essa magia é similar aos Monstros da Som-

bra, mas os monstros são criados com 40% dos pontos de vida normais. Se uma JPS for feita, o potencial de dano é apenas 40% do normal, e a classe de armadura é 12. Os monstros não têm os poderes especiais das criaturas verdadeiras, embora as vítimas possam ser iludidas para acreditar nisso.

Muralha de Energia (Evocação)

Alcance: 30 metros

Duração: 1 turno + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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, Teleporte 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.

Muralha de Ferro (Evocação)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

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 numa JPD. 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 torças que uma parede de ferro normal estaria ferrugem, por exemplo.

Muralha de Ossos (Conjuração, Necromancia)

Alcance: 20 metros

Duração: 1 turno

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia faz com que uma muralha de ossos irrompa da terra em qualquer forma que o mago desejar, dentro dos limites da área de efeito. A muralha é uma construção aleatória de ossos de muitos tipos de criaturas. A muralha não precisa ser vertical, mas deve caber mediante uma base firme ou ela irá cair. Uma vez que a muralha tem muitas pequenas aberturas e lacunas, ela fornece apenas 50% de cobertura. Projéteis podem facilmente ser disparados por trás da parede e criaturas de tamanho pequeno (menos de 1 metro de altura) podem contorcer-se através das aberturas na parede à taxa de 3 m por rodada. No entanto, a muralha tem muitas arestas afiadas, criaturas

que se arrastarem por ela sofrem 1d8 pontos de dano para cada 3 m viajados.

Se a magia for conjurada em uma área ocupada por criaturas, a muralha de ossos aparece em todos os lados, exceto onde as criaturas estiverem. Criaturas na área afetada sofrem imediatamente 2d8 pontos de dano quando a muralha surge. A muralha pode ser esmagada por criaturas portando armas contundentes, com Força 18 ou superior. Cada 10 pontos de dano infligidos derruba uma sessão de 1,5 m x 1,5 m x 15 cm da muralha. A Muralha de Ossos não é afetada por animar os mortos.

Muralha de Pedra (Evocação)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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 centímetro 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.

Névoa Mental (Encantamento, Feitiço)

Alcance: 80 metros

Duração: 3 turnos

Jogada de Proteção: JPS nega

Uma Névoa Mental é um bloco de névoa física que permite ao mago enfraquecer a resistência

mental de suas vítimas. Às vítimas é permitido uma JPS com uma penalidade de -2 para evitar os efeitos. Uma criatura que cai vítima da Nevoa Mental sofre -2 de penalidade em todas as jogadas de proteção contra duas categorias de magia: todas as magias das escolas de ilusão/visão e encantamento/Feitiço que afetam a mente diretamente; e todas as mágicas do 1º ao 5º círculo, que afetam diretamente a mente. Por exemplo, Força Fantasmagórica é uma magia que afeta a mente; Montaria Fantasmagórica não é. A pena nas Jogadas de Proteção opera cumulativamente com qualquer outra sanção que opere por outras razões. Criaturas afetadas sofrem a pena, enquanto eles permanecem no nevoeiro e por mais 2d6 rodadas posteriores.

Névoa Mortal (Evocação)

Alcance: 10 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 uma JPC com penalidade de -4. Falhar no teste significa morte. Criaturas com até 6 dados de vida também precisam fazer a JPC, 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 afasta-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.

Ossos Vibrantes (Necromancia)

Alcance: 10 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPD reduz

Esta magia faz com que os ossos da criatura afetada vibrem e chacoalhem dentro de seu corpo. A magia pode ser lançada sobre qualquer criatura ou pessoa viva dentro do alcance do mago, considerando que a criatura tenha uma forma física e ossos dentro de seu corpo; por exemplo, Ossos Vibrantes não afetarão insetos, fantasmas ou minhocas.

Durante a duração da magia, a CA da criatura afetada piora em 2, sua movimentação é reduzida pela metade e todos os seus ataques são feitos com uma penalidade de -2. Além disso, ela sofre 1d4 pontos de dano por rodada; este dano é reduzido pela metade se a criatura for bem-sucedido em uma JPD. No entanto, uma JPD bem-sucedida não tem nenhum efeito sobre a movimentação, ataque e penalidades na CA.

Pedra em Lama **R** (Alteração)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 boias, 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.

Portal Ilusório

(Ilusão, Visão)

Alcance: 10 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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.

Recipiente Arcano

(Necromancia)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 talhar numa JPS 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 humanoide 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.

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, exceto se for 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.

Repulsão **R** (Abjuração, Alteração)

Alcance: 10 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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).

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 uma JPS.

O inverso, Atração, 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 força deve ser feito com sucesso para remover o objeto encantado, uma vez que ele tenha aderido a outro item ou criatura.

Repulsão de Von Gasik (Abjuração)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa poderosa magia previne que conjuradores indesejados adentrem em um corredor, entrada, janela ou qualquer outro ponto de entrada. A magia cria uma barreira invisível cujo objetivo é bloquear a área. Qualquer não conjurador ou conjurador nomeado pelo conjurador podem entrar livremente. Todos os outros conjuradores colidem com a barreira invisível. Membros de classes com habilidades menores de conjuração de magia como clérigos, serão bloqueados apenas se já possuírem nível para conjurar suas magias. O mago pode proteger uma de 6 metros quadrados por nível de experiência. Sendo assim, um mago de 12º nível protegeria uma área de

74 metros quadrados. A área de efeito pode ser dividida entre vários portais menores contanto que a área total não exceda o limite do conjurador. Cada portal deve estar na ocasião no raio de visão do conjurador no momento em que a magia é conjurada. As barreiras existem durante uma hora por nível do conjurador a menos que ela seja dispensada pelo conjurador, ou seja alvo da magia Dissipar Magias. Uma magia Desintegração destrói automaticamente a barreira, o que acontece também com um Bastão do Cancelamento ou Esfera da Aniquilação. A barreira invisível não é afetada por ataques físicos de vento, fogo, frio ou eletricidade. Armas de ataque à distância (tanto mágicos quanto mundanos) não são repelidos pela barreira e adentram a área da magia normalmente. Magias podem ser conjuradas na barreira, magias como Porta Dimensional e Teleporte podem evitar a barreira.

Resistência Baixa

(Abjuração, Alteração)

Alcance: 20 metros

Duração: 1 turno + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Usando esta magia, um mago pode tentar reduzir a resistência mágica de uma criatura alvo. A resistência mágica da vítima funciona contra a própria magia Resistência Baixa, mas apenas metade seu valor normal. Nenhuma JPS é permitida além da resistência mágica. Se a vítima não resistir aos efeitos da presente magia, sua resistência mágica é reduzida por uma base de 30 % mais 1 % por nível de experiência do mago que conjurou a magia. Esta magia não tem efeito sobre criaturas que não têm nenhuma resistência mágica.

Salvaguarda

(Abjuração)

Alcance: ○

Duração: 1 turno + 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Utilização desta magia protege o mago e qualquer indivíduo dentro da área de efeito de danos causados pelo ricochete de mágicas do mago. Isso inclui danos provocados por uma Bola de Fogo

lançada numa área muito pequena para seus efeitos, um Relâmpago refletido ou quaisquer outras magias de área ofensivas que se sobrepõe à área de efeito de salvaguarda. A proteção é eficaz contra magias de 7º círculo ou inferior. A proteção não se aplica a danos provocados por magias ricocheteadas por qualquer forma de reversão mágica de magia. Esta magia não protege o lançador contra danos de magias ou ataques feitos pelos inimigos, ou outros membros do grupo. Um mago que tenha lançado salvaguarda está livre para mover e funcionar normalmente. O efeito da magia é sempre centralizado sobre ele, independentemente das suas ações. Outras criaturas são livres para entrar e sair da área do efeito. Uma magia de área lançada pelo mago terá efeito normalmente, mas seus efeitos irão ser negados dentro da área da magia de Salvaguarda. Isso se aplica somente às magias de área centralizadas fora do raio da Salvaguarda. Se o mago lança uma magia de área ofensiva dentro da área de salvaguarda, a Salvaguarda é imediatamente negada e aqueles dentro da área sofrem danos completo da magia. O mago está livre para lançar magias de área não-ofensivas e magias em alvos individuais dentro da área de Salvaguarda.

Santuário Particular de Mordekainen

(Abjuração, Alteração)

Alcance: ○

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Com essa magia, é assegurado a privacidade de um quarto no tamanho de 144 metros quadrados, (12 metros x 12 metros ou equivalente). Para o lado de fora, as janelas ficam escuras e enevoadas, prevenindo contra visão normal, infravisão, ou qualquer outro tipo de observação que venha do outro lado. Os que estão dentro do quarto conseguem ver para fora da janela de forma normal. Nenhum som de qualquer tipo pode escapar do quarto. Tentar augúrios, como PES, Clarividência, Clariaudiência e bolas de cristal não penetram no quarto, Olho Arcano também não consegue. O conjurador pode sair do quarto sem afetar a magia.

Sonho R (Invocação, Ilusão, Visão)

Alcance: toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 suas jogadas de proteção 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 uma JPS 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.

Telecinésia (Alteração)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS nega

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 para. 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 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 uma JPS para evitar isso. As várias versões da *Mão de Bigby* protegem contra este efeito.

Teleporte (Alteração)

Alcance: toque

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: 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 de Teleporte. 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).

Probabilidade de se teleportar...

Destinação é: – 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,

Vórtice S (Evocação)

Alcance: 30 metros

Duração: 1d4 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPD reduz

Um Vórtice é uma massa de energia mágica,

difícilmente controlável pelo mago. Na rodada de realização da magia, um pequeno brilho das luzes enche o ar na posição desejada. Na segunda rodada, um tornado multicolorido de 2,5m de altura aparece. A partir deste momento, o mago deve manter a concentração na ordem para o Vórtice permanecer.

Cada rodada, o mago pode mover o Vórtice por 20 metros. No entanto, o controle de direção não é perfeito. O mago tem controle total sobre a distância, mas só pode sugerir a direção desejada. O mago tem uma chance de 50% de mover o Vórtice na direção que ele deseja; se a jogada indica falha, o Vórtice se move de forma aleatória (decidir com 1d4 ou escolha do mestre). Assim, o Vórtice geralmente se move na direção geral desejada, mas nessa ocasião, ele pode mover-se para ambos os lados ou diretamente em direção ao mago.

O Vórtice não pode passar por objetos maiores que sua área de efeito (ele poderia mover por um esgoto, mas não por uma árvore de carvalho antiga) e será redirecionado por eles, ricocheteando ao longo da linha geral do movimento. Por exemplo, se lançado em um estreito corredor, o Vórtice pode ricochetear corredor abaixo, saltando de um lado para o outro.

O Vórtice é composto de energia mágica bruta. Criaturas não-mágicas atingidas pelo Vórtice sofrem 1d4 pontos de dano por nível do mago. Criaturas mágicas e magos sofrem 1d6 pontos de dano por nível do mago. É permitido uma JPD às criaturas atingidas. Um teste bem-sucedido significa que estas sofrem metade do dano apenas.

Cada vez que uma criatura é atingida, há uma chance de 5% que o Vórtice irá explodir em um surto de magia selvagem. Use a tabela de surto de magia selvagem para determinar os resultados de qualquer surto selvagem. Se o Vórtice provocar um surto selvagem, a magia termina imediatamente.

6º CÍRCULO

Água em Pó **R**

(Alteração)

Alcance: 60 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

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 uma JPS. 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.

Ataque Selvagem **S**

(Conjuração, Convocação)

Alcance: 60 metros

Duração: 2d4 rodadas

Jogada de Proteção: JPC anula

Esta magia é usada principalmente contra magos hostis. Ele distorce todas as tentativas de conjuração de mágicas, convertendo a energia mágica em surtos selvagens. À vítima de um Ataque Selvagem é permitida uma JPC; se for bem-sucedida, a magia não tem efeito. Se a JPC falhar, o alvo está contido dentro de um campo de magia selvagem. Se a vítima lança mágicas ou usa cargas de um item mágico, um surto selvagem é criado automaticamente (consulte a tabela

de surto selvagem). Ao determinar os efeitos deste surto, o nível real do mago que lançou o Ataque Selvagem deve ser subtraído da jogada de dados, tornando os efeitos do surto selvagem mais suscetíveis de afetar a vítima.

Aumento II

(Invocação, Evocação)

Alcance: 0

Duração: 2 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia funciona exatamente como o Aumento I, de 30 nível, exceto pelo fato de que cinco mágicas dos 1º ao 3º círculo podem ser afetadas. Para cada dado de dano causado por magias aumentadas, um ponto de dano é adicionado ao dano total. Aumento II afeta as cinco primeiras magias que causam danos diretos expressas na duração da mágica Aumento II. Apenas as magias que causam danos físicos são afetadas.

Caçador Invisível

(Conjuração, Convocação)

Alcance: 10 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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.

Comando Visual

(Encantamento, Feitiço, Ilusão, Visão)

Alcance: 20 metros

Duração: 1 rodada/3 níveis

Jogada de Proteção: 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 numa JPS. Os quatro efeitos da magia são os seguintes:

Enfeitiçar: 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 a Enfeitiçar Monstros. Todas as criaturas que não sejam humanas, semi-humanas ou humanoides fazem a JPS fácil(+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, Curar Doenças, mas Remover Maldição ou Dissipar Magia aplicadas com sucesso são

eficientes. Criaturas que não sejam humanas, semi-humanas ou humanoides fazem uma JPS 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 numa JPS. Criaturas sujeitas à Sono fazem uma JPS difícil (-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 se estende para além do plano ocupado pelo mago. Note que ele está sujeito aos efeitos do reflexo do seu olhar, e pode fazer uma JPS se for atingido. No caso de um Comando de Visão refletido, o mago fica paralisado até que a duração acabe ou o efeito seja anulado.

Concha Antimagia (Abjuração)

Alcance: ○

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: 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 enfeitiçadas (que foram vítimas, por exemplo, de Enfeitiçar 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 continua 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.

Conjurar Animais (Conjuração, Convocação)

Alcance: 30 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 LB3). 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.

Constritor Flamejante da Floresta (Conjuração, Convocação)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: especial

Esta magia cria um tentáculo de chamas mágicas a serpentear diante de qualquer fonte existente de fogo natural ou mágico. A gavinha flamejante tem 3m de comprimento, tem CA 13, pode ser atingida apenas por armas mágicas +2 ou superiores e tem dados de vida iguais ao dobro nível do mago. Qualquer criatura dentro de 7 me-

tros do tentáculo está sujeito ao ataque, dirigido pelo mago. A vítima deve tentar uma JPD; se for bem-sucedida, a vítima evita o entrelaçamento, mas sofre metade de dano de fogo do contato com a gavinha. Se a JPD falhar, a vítima é enredada pela serpente flamejante e sofre 3d6 pontos de dano de fogo a cada rodada, até a Gavinha ser destruída ou a duração de magia expirar. Se a origem do incêndio do qual emana o tentáculo se extingue, o tempo restante que pode existir o constritor flamejante é cortado pela metade.

Contingência (Evocação)

Alcance: ○

Duração: 1 dia/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Através dessa magia, o mago pode lançar outro efeito sobre si mesmo, 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 — Círculo Máximo da Magia.

12º a 14º — 4º.

15º a 17º — 5º.

18º ou + — 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.

Controlar o Clima (Alteração)

Alcance: ○

Duração: 4d6 horas

Jogada de Proteção: 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 – Temperatura – Vento

CÉU CLARO – QUENTE – CALMO
Muito claro – Calor sufocante – Sem vento
Nuvens leves ou neblina – Morno – Brisa leve
PARCIALMENTE NUBLADO – MORNO –
VENTO MODERADO
Céu claro nublado – Quente – Calmo
Névoa/chuva leve/granizo leve – Frio – Vento Forte
Chuva com neve/pouca neve – FRIO – VENTO FORTE
NUBLADO – Quente – Vento Moderado
Parcialmente nublado – Gelado – VendaVal
Nuvens pesadas – GELADO – VENDAVAL
Cerração – Frio – VENTO FORTE
Chuva pesada/granizo forte – Ártico
Chuva com neve muito forte/neve pesada – Tempestade
Furacão/Tufão – TEMPESTADE

Convocar Criaturas IV (Conjuração, Convocação)

Alcance: 60 metros
Duração: 5 rodadas + 1 rodada/nível
Jogada de Proteção: 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

Corcel Espectral de Bloodstone (Adivinhação)

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

Essa magia permite ao mago criar um espectro, uma criatura de aparência parecida com um abutre. Um Corcel Voador que pode carregar o conjurador e outra pessoa a cada três níveis do mago (quatro no 12º nível, cinco no 15º nível, etc). Todos os personagens devem ter seus nomes especificados durante a conjuração. O corcel espectral se parece com um urubu enorme, de esqueleto com asas esfarrapadas. Quando voa, profere guinchos horrorosos que arremedam pelo céu. O corcel espectral voa a uma taxa de movimento de 4 por nível do Conjurador, com uma taxa de movimento de no máximo de 48. Se aparece um pouco com e brida, mais uma sela por passageiro. Ele aparece com um freio e com uma rédea, adicionando uma cela por passageiro. Todos os animais normais evitam o corcel espectral e só os monstros o atacam. A montaria possui AC 18 e 10 pontos de vida +1 por nível de conjurador. Quando perder todos os seus pontos de vida, o Corcel desaparecerá. Não possui nenhum modo de ataque.

Corrente de Relâmpagos (Evocação)

Alcance: 40 metros + 5 metros/nível
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: JPD reduz

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 uma JPD). Depois do primeiro ataque, salta para a criatura ou objeto mais próximo. Cada salto reduz a potência em 1d6. Cada criatura ou mágico atingido passa por uma JPD 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!

Desintegração (Alteração)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPC 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 uma JPC evitam o raio e não são afetadas. Apenas a primeira criatura ou objeto atingido sofre esses efeitos.

Despistar (Ilusão, Visão)

Alcance: 10 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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).

Dilatação II (Alteração)

Alcance: 0

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia funciona exatamente como a magia Dilatação I, do 4º círculo, exceto que a área de efeito de uma magia de 1º, 2º, ou 3º círculo é estendida em 50%. Alternativamente, o mago pode estender a área de efeito de uma magia de 4º ou 5º círculo em 25%.

Elucubração de Mordenkainen, A (Alteração)

Alcance: 0

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia permite que o mago lembre 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.

Encantar Item (Encantamento, Invocação)

Alcance: toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS nega

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 artífices 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, esculpídos, 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 uma jogada de proteção (o mesmo do mago), a magia estará completa. Os modificadores que o mago tenha na JPS 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 nova JPS. 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.

Engodo (Conjuração, Convocação)

Alcance: 10 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS nega

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 % círculo) no plano da criatura a ser capturada. Uma JPS especial é feita 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.

Escamas de Dragão

(Abjuração)

Alcance: toque

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia faz com que o corpo do mago (ou uma pessoa qualquer, ou criatura tocada pelo mago) torne-se completamente coberto com escamas de

Dragão, aumentando efetivamente a classe de armadura do alvo em 2 pela duração da magia; esta modificação adiciona-se a CA normal do alvo (por exemplo, se a CA do alvo for 16, escamas de dragão garantem CA 18). Escamas de Dragão também reduz temporariamente o carisma do alvo em 2 pontos.

Escudo Selvagem **S**

(Alteração)

Alcance: ○

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia encobre o mago em um escudo de cores cintilantes, escondendo-o completamente. O mago é capaz de ver normalmente dentro e fora da proteção. O Escudo Selvagem protege o mago dos efeitos de magias e itens mágicos. A proteção pode absorver completamente 2d6 círculos de magia (isto é, se a jogada de 2d6 resulta em 10, o escudo poderia absorver dez magias de 1º círculo, duas magias de 5º círculo ou qualquer combinação semelhante), assim eliminando os seus efeitos sobre o mago. Tanto magias de área de efeito, quanto aquelas individualmente direcionadas para o mago selvagem podem ser absorvidos. No caso de magias da área, o Escudo Selvagem protege apenas o mago. Todos os outros na área do efeito sofreram os efeitos normais da magia. Escudo Selvagem também protege contra surtos selvagens, se causado pela magia do próprio mago ou por uma fonte externa. Cada surto selvagem é considerado igual a 1d6 círculos de magia. A magia permanece em vigor até que ele queira ser cancelado pelo mago ou atinja sua capacidade de níveis de magia. Se a capacidade for atendida exatamente, o Escudo Selvagem simplesmente deixa de funcionar. No entanto, se o Escudo Selvagem for atingido por níveis de magia maiores do que ele pode absorver, ele explode em um surto selvagem. A magia que disparou o surto é completamente cancelada e sua energia é transformada em um surto selvagem (ver tabela de surto selvagem). A partir do momento que o escudo deixa de funcionar, o mago anteriormente protegido é sujeito a efeitos completos deste aumento de surtos selvagens.

Esfera Gélida de Otiluke, A

(Alteração, Evocação)

Alcance: especial

Duração: especial

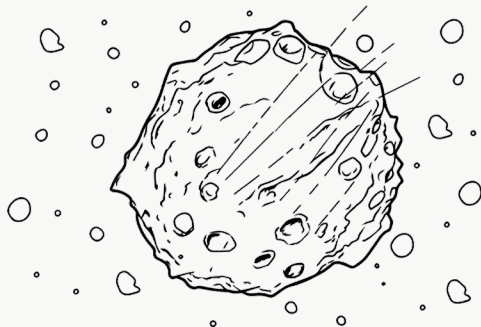
Jogada de Proteção: especial

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.

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 uma JPC 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.

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 uma



JPD). 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.

Extensão III

(Alteração)

Alcance: ○

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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%.

Garras de Umber Hulk

(Alteração)

Alcance: toque

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando esta magia é conjurada, as mãos do sujeito se alargam e suas unhas engrossam e crescem, tornando-se equivalentes em termos de tamanho e potência às garras de ferro de um Umber Hulk. A transformação leva uma rodada para se completa e é muito dolorosa, exigindo um teste de Colapso. Uma falha faz com que o sujeito sofra 3d4 pontos de dano. O sujeito pode cavar como um Umber Hulk, cortando até 3m de pedra sólida ou 20m de solo por turno. A única limitação a este é resistência do alvo; no final de cada jogada de escavação, o alvo deve conseguir uma verificação de Constituição ou será forçado a descansar para uma rodada. Escavar através do solo não cria necessariamente um túnel viável. Se o alvo cogita fazer uma passagem em que outras pessoas possam viajar ou que ele posa sair quando termina a magia, ele deve cavar a uma taxa de 10 m por turno. Cortar um túnel através da rocha sólida não requer cuidados extras ou tempo. O destinatário desta mágica pode fazer dois ataques de garra por volta, cada um infringe 2d6 pontos de dano mais qualquer bônus de Força. Cada ataque é feito com uma penalidade -2 para acertar. Esta sanção aplica-se até que o

alvo faça dois ataques bem-sucedidos consecutivos (não necessariamente na mesma rodada), momento em que ele está acostumado a usar as garras. A penalidade é descartada para o restante da magia.

Globo de Invulnerabilidade

(Abjuração)

Alcance: ○

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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.

Ilusão Permanente

(Ilusão, Visão)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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 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 uma JPS para resistir aos seus efeitos. 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 suas JPS. 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.

Ilusão Programada

(Ilusão, Visão)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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 uma JPS. Se forem bem-sucedidas, elas verão a verdade e, se puderem comunicar o fato a seus associados, esses receberão um bônus de +4 em suas JPS. 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.

Invulnerabilidade a Armas Mágicas

(Abjuração)

Alcance: ○

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia cria uma esfera mágica levemente cintilante, imóvel em volta do conjurador que não pode ser penetrada por armas mágicas contun-

des, cortantes ou armas de arremesso; todas essas armas são desviadas (armas de projéteis golpeiam a esfera, caindo imediatamente ao chão) inofensivamente. Porém, a esfera não oferece nenhuma proteção contra criaturas criadas magicamente (como golems) ou de criaturas cujos ataques são baseados em magia (como o olhar de uma medusa). A magia não confere proteção alguma contra Dardos Místicos ou magias que simulem efeitos de armas.

O lançador pode usar essas armas dentro da esfera e atacar oponentes normalmente. Magias podem ser conjuradas de dentro da esfera. A magia não nega os efeitos de Dissipar Magias.

Lendas e Histórias

(Adivinhação)

Alcance: ○

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 um 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.

Magia da Morte (Necromancia)

Alcance: 10 metros

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: 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 – Máximo de criaturas afetadas

Menos de 2 – $4d20$

2 a 4 – $2d20$

4+1 a 6+3 – $2d4$

6+4 a 8+3 – $1d4$

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 – Fator de Conversão (FC)

Menos de 2 – 1

2 a 4 – 2

4+1 a 6+3 – 10

6+4 a 8+3 – 20

Em outras palavras, subtraia do resultado dos $4d20$ o número de criaturas com menos de 2 dados de vida (essas criaturas morrem). Se sobrarem pontos, subtraia 2 para cada criatura que tenha entre 2 e 4 dados de vida (elas também morrem). Se ainda sobrarem 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.

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 (20×1 FC), dezesseis matam os gnolls (8×2 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

Magia Sombria (Ilusão, Visão)

Alcance: 60 metros + 10 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 (uma JPS realizada com sucesso), efeitos que provo-

quem 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.

Manto Negro (Necromancia, Encantamento)

Alcance: 60 metros

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: JPS nega

Manto Negro cria uma aura cintilante ao redor das criaturas afetadas pela magia e impossibilita qualquer cura ou regeneração, tanto normal quanto magia. Por isso, uma Poção da Cura não fará efeito enquanto a criatura estiver sob o efeito de Manto Negro, um troll não poderá regenerar seus ferimentos, e um Curar Ferimentos é inútil.

Manto Negro é evitado se qualquer criatura obtiver sucesso em sua JPS. Fora isso, a magia dura uma rodada por nível do conjurador. Se a criatura ainda estiver viva após o término da magia, suas forças curativas voltam a funcionar normalmente, sendo assim, um Anel da regeneração voltará a ter suas funções normais. Contudo, Poções da Cura e usos de Cajado da Cura não têm efeito quando a magia Manto Negro termina, esses tipos de magia têm funções instantâneas. Nesses casos, uma dose de Poção da Cura ou a Carga do Cajado da Cura não são gastos, mas a aura gerada pelo Manto Negro inutiliza Poções da Cura e Cajados da Cura, passando a ser inúteis. Uma Poção da Cura ou Cajado da Cura usados depois do fim da magia, tem suas funções de cura magia normais.

Mão Vigorosa de Bigby, A (Evocação)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 tentai 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 20 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.

Miragem Arcana (Ilusão, Visão, Alteração)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 conversaçao 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.

Mover Terra (Alteração)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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 eleito se manifeste. Como qualquer elemental da terra fará a maioria 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 geralmente para cavar ou preencher fossos, ou para ajustar os contornos do terreno antes de uma batalha.

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.

Neblina Mortal (Alteração, Evocação)

Alcance: 30 metros

Duração: 1d4 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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.

Olho do Morto

(Necromancia)

Alcance: especial

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: especial

Os Olhos do Morto fazem com que os brancos dos olhos do mago tornem-se negros e suas pupilas remodelam-se em pequenos crânios brancos. O mago pode afetar uma vítima por rodada, considerando que a vítima esteja dentro de 1 metro do mago e cruze com o seu olhar. As vítimas são afetadas como segue:

- Vítimas com 2 DV ou menos (ou vítimas de nível 2 ou mais baixo) morrem instantaneamente. Nenhuma jogada de proteção é permitida.
- Vítimas com 2 a 5 DV (ou vítimas de nível 3-5) morrem instantaneamente a menos que passem em uma JPS com uma penalidade de -2. Aqueles que tiverem êxito em suas JPS sofrem 2d6 pontos de vida.
- Vítimas com 5 DV ou mais (ou vítimas de 6º nível ou superior) sofrem 2d6 pontos de dano a menos que eles passem em uma JPS.

Se o olhar do mago for refletido sobre ele (por um espelho, água parada, etc.), ele deverá fazer uma JPS ou sofrerá os mesmos efeitos que uma vítima de 5 DV. No final da duração da magia, há uma chance de 5% que o mago fique cego nos próximo 1d6+4 horas.

Partir Água R

(Alteração)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 5 rodadas/nível

Jogada de Proteção: 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 uma JPS, ou fugirá em pânico por 3d4 rodadas.

Pedra em Carne R

(Alteração)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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.

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 uma JPC a 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, ficando a decisão a cargo do mestre para como refletir melhor na aventura.

Projetar Imagem

(Alteração, Ilusão, Visão)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 recorrer a Porta Dimensional, Teleporte, Mudança de Plano ou qualquer efeito similar que quebre sua linha de visão, a magia terminará.

Proteger Fortalezas

(Evocação, Alteração, Encantamento, Feitiço)

Alcance: 0

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: 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 teias 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.

Reencarnação

(Necromancia)

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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 e transferida para outro corpo, talvez muito diferente do original. Não é necessário fazer uma JPC, colapso ou de chance de ressurreição. O corpo é tocado e uma nova encarnação da pessoa surgirá na área, em 1 dó 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 – Encarnação

01-05 – Bugbear
06-11 – Anão
12-18 – Elfo
19-23 – Gnoll
24-28 – Gnome
29-33 – Goblin
34-40 – Meio-elfo
41-47 – Halfling
48-54 – Meio-orc
55-59 – Hobgoblin
60-73 – Humano
74-79 – Kobold
80-85 – Orc
86-90 – Ogro
91-95 – Ogro mago
96-00 – Troll

Nota: Pessoas muito boas ou malignas não reencarnarão como criaturas de tendência oposta.

Repulsão (Abjuração)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 1 rodada/2 níveis
Jogada de Proteção: 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.

Sombras (Ilusão, Visão)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 rodada/nível
Jogada de Proteção: 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 uma JPS acreditam na ilusão.

As sombras são como os monstros reais quanto a CA e formas de ataque. Ataques especiais como petrificação e drenagem de nível não ocorrem de fato, mas a 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 JPS veem as sombras como imagens transparentes, sobrepostas a formas vagas e nebulosas. Essas formas têm CA 14 e causam apenas 60% do dano dos monstros verdadeiros em combate corpo a corpo.

Sugestionar Multidões (Encantamento, Feitiço)

Alcance: 30 metros
Duração: 4 turnos + 4 turnos/nível
Jogada de Proteção: JPS nega

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 uma JPS 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.). A magia 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.

Tarefa

(Encantamento, Feitiço)

Alcance: 10 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Tarefa coloca um comando mágico sobre uma criatura (em geral humana ou humanoide) 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.

Tentáculos

(Conjuração, Alteração)

Alcance: 0

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Através desta magia, o mago faz com que dois tentáculos esverdeados de 3 m de comprimento cresçam de seu corpo. Um tentáculo cresce em cada lado do corpo do mago, centralizado entre sua axila e sua coxa. O mago pode usar os tentáculos como membros normais para agarrar ferramentas, usar armas, ou ajudar numa escalada.

Cada Tentáculo pode fazer um ataque, efetivamente concedendo ao mago dois ataques extras por rodada; um Tentáculo pode atacar infligido 1d6 pontos de danos, ou ele pode empunhar uma espada, punhal ou outra arma (com a mesma habilidade do mago). Os tentáculos flexíveis podem

atingir facilmente vítimas de qualquer lado do corpo do mago.

Se um tentáculo desarmado faz um ataque bem-sucedido contra uma vítima do tamanho de um homem ou menor (menos de 2 m de altura), ele também agarra e segura a vítima para infligir automaticamente 2d4 pontos de dano em cada rodada subsequente. Para libertar-se, a vítima deve cortar o tentáculo; não há outro meio de libertar-se que não seja cortar o membro, matar o mago, ou anular a magia com Dissipar Magia. Um tentáculo é morto se levar 10 pontos de dano; danos dirigidos para o tentáculo não têm efeitos prejudiciais sobre o mago.

Um mago com os dois tentáculos intactos realizam testes muito fáceis(+5) para escalar e fáceis(+2) se tiverem somente um tentáculo intacto.

Tornar Raso

(Alteração)

Alcance: 80 metros

Duração: 5 rodadas/nível

Jogada de Proteção: 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 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.

Transformação de Tenser, A (Alteração, Evocação)

Alcance: ○

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 trazendo a tona a selvageria moldada através dos anos de disciplina impostos pelo estudo sistemático dos caminhos obscuros da magia. 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 14. etc.), até um máximo de 30.

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, mesmo ao uso de outras magias, por sua fúria não permitir a utilização 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.

Transformação Sombria de Lorloveim

(Ilusão, Visão)

Alcance: toque

Duração: 1d4 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPS nega

Quando essa magia é conjurada, o ilusionista transforma o alvo em uma matéria não viva de sombras específica, tornando-a intangível. Assim, uma porta poderia ser transformada em sombras e poderia ser atravessada. A quantidade máxima de material inanimado que pode ser transformada é de 30 cm cúbicos por nível de conjurador. Criaturas relutantes devem passar em uma JPS para resistir a Transformação Sombria de Lorloveim. Itens mágicos e Efeitos Mágicos (como Mão Esmagadora de Bigby) não são afetados pela magia. Criaturas atingidas e todo o seu equipamento tornam-se intangíveis. A criatura poderá atravessar pequenos buracos, aberturas estreitas e pequenas rachaduras. A criatura não poderá voar sem nenhum outro adicional mágico. Não existe forma de ataques possíveis nessa forma de sombra exceto contra criaturas que estejam no Plano Etéreo. Em todos os casos, os ataques ocorrem normalmente; porém, criaturas Sombrias só poderão ser feridas por armas mágicas com bônus +1 ou superior ou por criaturas



que também sejam apenas afetadas por armas mágicas. Magias e ataques especiais têm efeito normal. Mortos-vivos irão ignorar o personagem em forma de Sombra, acreditando que ele seja um Vulto ou um Espectro, porém, Liches e outros mortos-vivos poderosos têm direito a uma JPS com uma penalidade de -4 para reconhecer a magia. Uma magia Dissipar Magia com sucesso faz a criatura sair da forma de sombras e voltar ao normal.

Véu (Ilusão, Visão)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 1 turno/nível
Jogada de Proteção: 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.

Visão da Verdade (Adivinhação)

Alcance: toque
Duração: 1 rodada/nível
Jogada de Proteção: 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.

Vitrificação (Alteração)

Alcance: toque
Duração: 1 rodada
Jogada de Proteção: 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.

7º CÍRCULO

Andar nas Sombras (Ilusão, Encantamento)

Alcance: toque
Duração: 6 turnos/nível
Jogada de Proteção: 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 um 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 podem fazer uma JPC. Se passarem, o efeito é anulado.

Banimento (Abjuração)

Alcance: 20 metros

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: especial

O efeito Banimento permite expulsar alguma Força extraplanar 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.

Bola de Fogo Controlável (Evocação)

Alcance: 100 metros +10 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPD reduz

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.

Chocar a Pedra do Ovo (Alteração, Evocação, Adivinhação)

Alcance: toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando o mago que deseja criar o item mágico conhecido como Pedra Filosofal*, primeiro ele terá que descobrir sua fórmula alquímica, os ingredientes que são necessários e a os métodos para a preparação do item. A informação não é providenciada pela magia, a magia é inútil fora da fórmula (os ingredientes exatos e a fórmula são decididos pelo mestre e descoberto pelo mago durante suas aventuras).

Quando a fórmula é descoberta e os ingredientes são preparados, o mago encanta a mistura alquímica com a magia Encantar Item, a magia Chocar a Pedra do Ovo é conjurada posteriormente na mistura. A magia vai lentamente modificando a mistura até que tome a forma da Pedra Filosofal. O Processo é completo após a conjuração da magia Permanência.

O componente material para essa magia é o item Ovo Filosofal, aquele que encantou revidará o uso para conter as misturas alquímicas. O Ovo não é consumido após o processo e poderá ser utilizado novamente.

***Ovo Filosofal:** O encantoo Material Primário (50% de chance aparente do item e_ como seu nome sugere: é um amontoado de peças de cristal em que suas substâncias foram destiladas. Ele é altamente valioso como acessório para laboratórios arcanos, ele tem dois usos importantes:

O primeiro uso do Ovo Filosofal é na criação de qualquer fluido mágico ou mundano, o tempo requerido para criar um fluido quando se usa o Ovo Filosofal é reduzido pela metade.

O Segundo uso do ovo é que ele é o componente

requerido para criar a substância que é mais importante que o ouro – a lendária Pedra Filosofal. Conseqüentemente, se por ventura o mago possuir “Chocar a Pedra do Ovo”. modificando a mis

Controlar Mortos-Vivos (Necromancia)

Alcance: 20 metros

Duração: 3d4 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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, fazem uma jogada de proteção, e os que passarem não serão controlados. A despeito 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.

Convocação Instantânea de Drawmij, A

(Conjuração, Convocação)

Alcance: infinito + especial

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: 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 talhou. 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 14°, 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 14°, dois planos no 15°, etc.) Portanto, um mago de 16° nível poderia convocar um item mesmo que estivesse na segunda camada de um dos planos externos (veja o Guia de Sobrevivência de Planescape). Note que proteções, barreiras especiais ou fatores que bloqueiam a Teleporte 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 se estiver no plano material ou nos Planos Interiores, 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.

Convocar Criaturas V

(Conjuração, Convocação)

Alcance: 70 metros

Duração: 6 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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.

Cubo de Força

(Evocação)

Alcance: 10 metros/2 níveis

Duração: 6 turnos + 1 turno/nível

Jogada de Proteção: 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 em uma JPC, 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.

Dedo da Morte

(Necromancia)

Alcance: 60 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: JPC 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 uma JPC, 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.

Desejo Restrito

(Conjuração, Convocação, Invocação, Evocação)

Alcance: ilimitado

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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.

Desvanecimento (Alteração)

Alcance: toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando o mago emprega essa magia, ele faz com que um objeto desapareça (isto é, seja teletransportado, como no Transporte). 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.

Duplicata Zumbi (Necromancia)

Alcance: 0

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia cria uma duplicata de zumbi Vudu do mago. A duplicata zumbi tem as mesmas memórias, consciência e tendência do mago; essencialmente, o mago agora existe em dois corpos simultaneamente. Em todos os outros aspectos, a duplicata zumbi é o mesmo como um zumbi normal Vudu (CA 16; MV 9; DV 3; #AT 1 +5; Dano 3d4; AE ataca como um monstro de 6 DV; DE imune a todas as magias que afetam a mente, incluindo ilusões; imune a sono, encantar, paralisia, morte por magia, mísseis mágicos, eletricidade, venenos e magias baseadas em frio; armas de lâmina e corte podem infligir danos normais enquanto armas de perfuração ou contusão infligem a metade do dano; fogo mágico e normal causam metade do dano).

A duplicata zumbi não pode lançar magias, mas pode usar qualquer arma que o mago puder usar. Também é capaz de escalar paredes como um ladrão (92%). A duplicata zumbi pode ser afugentada como um espectro. Se ele se distanciar a mais de 30 metros do mago, o zumbi se torna inativo e desaba ao chão; ele se torna ativo novamente no instante em que o mago se mover dentro do alcance de 30 m do zumbi.

Enfeitiçar Plantas (Encantamento, Feitiço)

Alcance: 30 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: JPS nega

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. A Magia 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, essa magia pode duplicar os efeitos de Construção.

A JP aplica-se apenas a plantas inteligentes, e é feito com um redutor de -4.

Espada de Mordenkainen, A (Evocação)

Alcance: 30 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 1º ou 10 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.

Estátua (Alteração)

Alcance: toque

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: 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 uma JPS, 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.

Forma Plana (Alteração)

Alcance: 0

Duração: o mago

Jogada de Proteção: 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 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.

Gato das Sombras

(Ilusão, Visão)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando conjurada essa magia, o mago cria gato feito de sombra. O Gato das Sombras é do tamanho de um gato normal, pode cinza ou negro, conforme a opção do conjurador. O conjurador tem controle telepático completo do felino; ele pode ver, ouvir, e até mesmo falar enquanto permanecer no alcance da magia. Se por acaso se movimentar para fora do alcance da magia, o Gato das Sombras desaparece. O conjurador não precisa de concentração para manter o Gato das Sombras. O Gato das Sombras é insubstancial, só podendo ser afetado por ataques mágicos ou especiais, incluindo ataques por armas de +1 ou superior. Tem CA 15, uma taxa de movimentação 18, e suas JP são as mesmas do conjurador. O Gato é dissipado se sofrer dano igual à metade dos pontos de vida do conjurador. O Gato das Sombras não possui ataque, não pode tocar ou carregar objetos. Um sucesso em Dissipar Magias faz o gato desaparecer. O Gato das Sombras não faz barulho ao mover-se. E é 90% indetectável em tudo, menos em ambientes muito iluminados. Pode atravessar pequenos buracos e aberturas estreitas.

Intensificar Convocação

(Conjuração, Convocação, Necromancia)

Alcance: especial

Duração: 1 turno

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia aumenta a força das criaturas convocadas pelo mago através das magias de Conjuração/Convocação de 1 ao 6º círculo. Apenas as magias que trazem criaturas convocadas até o mago são afetadas. As duas primeiras magias de Conjuração/Convocação realizadas pelo mago na jogada seguinte ao lançamento de Intensificar Convocação são afetadas. Criaturas convoca-

das ganham mais 2 pontos de vida por HD. As criaturas afetadas retêm seus bônus nos pontos de vida até a expiração normal da magia que os convocou.

Inverter a Gravidade

(Alteração)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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.

Invisibilidade em Massa

(Ilusão, Visão)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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.

Mansão Magnífica de Mordenkainen, A

(Alteração, Conjuração)

Alcance: 10 metros

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: 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.

(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.)

Mão Poderosa de Bigby, A

(**Evocação**)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 20, 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.

Moldar Magia S

(**Alteração**)

Alcance: ○

Duração: 1d4 rodadas + 1 rodada

Jogada de Proteção: especial

Esta magia dá ao mago selvagem a capacidade de aproveitar a energia mágica dirigida a ele e remodelá-la como desejar. Enquanto estiver em vigor, a magia não dá nenhum sinal visível da sua existência. Ela não oferece proteção contra magias de área de efeito. Se um mago selvagem é o alvo de uma magia ou item mágico, esta magia automaticamente permite-lhe uma JPS. Se a JPS falhar, a magia do oponente tem efeitos normais. Se o teste for bem-sucedido, Moldar Magia absorve a energia mágica da magia do adversário. O mago selvagem, em seguida, pode optar por deixar a energia dissipada ou ele pode usá-la para lançar uma magia de volta contra o mago adversário, instantaneamente. A magia de retorno deve ser de um círculo de magia igual ou menor que o original e deve estar atualmente memorizado pelo mago. O ato de devolver a magia não custa ao mago selvagem qualquer uma de suas magias memorizadas. A energia da magia não pode ser guardada; se não for usada imediatamente, se dissipa. Por exemplo, Hamos, um mago selvagem, está protegido por Moldar Magia e é atingido por um Dedo da Morte (uma magia de 7º círculo). Ele é bem-sucedido em sua JPS e é agora capaz de lançar de volta uma magia de 7º círculo ou inferior. Hamos possui atualmente Enfraquecer o Intelecto memorizado. Uma vez que é apenas uma magia de 5º círculo, ele o escolhe para projeção ele volta ao seu inimigo. Ele rola a variação de nível (e não obtém uma oscila-

ção selvagens) e *Enfraquecer o Intelecto* é enviado de voltar ao seu inimigo. Hamos ainda tem seu *Enfraquecer o Intelecto* original memorizado. Os dois níveis de magia restantes são perdidos, uma vez que eles não foram utilizados na mesma rodada. Se um mago selvagem é atingido por duas magias de uma vez, ele deve escolher qual será moldada. Ele sofre todos os efeitos da magia restante.

Palavra de Poder, Atordoar (Conjuração, Convocação)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando *Palavra de Poder, Atordoar* é proferida, qualquer criatura, à escolha do mago, e imediatamente atordoada 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.

Passagem Invisível (Alteração)

Alcance: toque

Duração: 1 uso/2 níveis

Jogada de Proteção: 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).

Punho Flamejante de Malec-Keith (Evocação)

Alcance: ○

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: especial

Quando esta magia é concluída, uma das mãos do mago (de sua escolha) rompe em luz sendo cercada por uma aura de chama. O mago não sofre nenhum dano por isso. A iluminação é igual a de uma lanterna. Se o mago toca com êxito em um adversário, o alvo deverá fazer uma JPD. Se o lançamento for bem-sucedido, a chama permanece sobre mão do mago (e ele poderá utilizá-la para fazer mais ataques até que expire a duração da magia) e a criatura tocada sofre 1d4+2 pontos de dano de fogo. Se o teste falhar, a chama deixa mão do mago para cercar o corpo da vítima em uma aura de fogo. A aura superaquecida de chamas queima por 1 rodada, causando 1d4 pontos de dano por nível do mago. Em vez de atacar uma criatura, o mago pode optar por tocar qualquer objeto, que automaticamente é cercado pela aura de chamas por 1 rodada e deve ser bem sucedidos em uma JP ou será destruído. A aura pode envolver um objeto até 5 metros cúbicos de volume por nível do mago.

Rajada Prismática

(Conjuração, Convocação)

Alcance: ○

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: 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.

1 = vermelho

2 = laranja

3 = amarelo

4 = verde

5 = azul

6 = anil

7 = violeta

8 = atingido por dois, jogue o dado novamente duas vezes, ignorando qualquer 8.

Cor – Ordem – Efeito da Cor – Magia anulada por

Vermelho – 1° – Detém projéteis não-mágicos. Causa 20 pontos de dano, JPD para metade – Cone Glacial

Laranja – 2° – Detém projéteis mágicos. Causa 40 pontos de dano, JPD para a metade – Lufada de Vento

Amarelo – 3° – Detém gases, venenos e petrificação. Causa 80 pontos de dano, JPD para a metade – Desintegração

Verde – 4° – Detém Sopro-de-Dragão. Testa JPC ou morte, sobreviventes sofrendo 20 pontos de dano – Criar Passagem

Azul – 5° – Detém magias de detecção e localização, além de ataques mentais/JPS ou transformação em pedra – Dardos Místicos

Anil – 6° – Detém magias/JPS ou loucura – Luz Contínua

Violeta – 7° – Proteção tipo campo de Força/JPS ou enviado para outro plano – Dissipar Magia

Refugiar Itens

(Ilusão, Visão)

Alcance: toque

Duração: 1 semana + 1 dia/nível

Jogada de Proteção: 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 uma JPS. Criaturas vivas (e mesmo mortos-vivos) afetados entram em estado de animação suspensa, e só despertam quando o eleito terminar ou for dissipado.

Reverter Magia

(Abjuração)

Alcance: ○

Duração: 3 rodadas/nível

Jogada de Proteção: 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 divida 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 uma JPS para dividir o dano recebido pela metade. Magias do tipo Imobilizar ou Paralisar diminuíam a velocidade de quem receber 50% ou mais do efeito mágico.

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

71-81 – 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

Roubar Encanto

(Encantamento, Feitiço)

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: JPS nega

Esta magia “rouba” o encanto de um item mágico e coloca-o dentro de outro item não-mágico (o componente material). Ambos os objetos devem ser tocados pelo mago durante a conjuração. Os dois itens devem ser da mesma categoria (arma de contusão, arma branca, anel, amuleto, blindagem, armadura, varinha mágica, etc.). O encanto pode ser transferido apenas a um item de não-mágico. Apenas a energia de um item pode ser transferida; não é possível combinar dois itens mágicos em um item. O novo item tem todas as propriedades do item mágico original (incluindo o mesmo número de cargas, se houver). No culminar da magia, é permitido ao item mágico original um Teste de Resistência contra desintegração, com todos os modificadores que são permitidos a um item mágico. Objetos excepcionalmente poderosos (como artefatos) podem ser considerados

automaticamente bem-sucedidos nos Testes de Resistência, de acordo com a opinião do mestre. Se o Teste de Resistência for bem-sucedido, o objeto mágico resiste ao efeito e a magia termina em fracasso. Se falhar no teste, o item mágico perde todos os seus poderes, que são transferidas para o objeto anteriormente não-mágico. Mesmo se o item mágico falhar em seu Teste de Resistência, o sucesso da magia não é garantido. Há uma chance de que o encanto pode ser perdido. A hipótese básica desta ocorrência é 100%, modificado por -5% por nível do mago. Assim, um assistente de 20º nível não tem qualquer possibilidade de perder o encantamento. Se perder o encantamento, ambos os itens tornam-se não-mágicos. O componente material é o item não-mágico que irá receber o encanto. Ele deve ser de valor igual ou maior que o objeto a ser drenado.

Seletor de Surtos de Hornug **S**

(Alteração)

Alcance: 0

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

O grande Hornung, tendo sido explodido mais de uma vez por seus próprios surtos selvagens, desenvolveu um método de melhorar os resultados da magia selvagem e, não por acaso, suas chances de sobrevivência. O resultado foi o Seletor de Surtos de Hornung. Por esta magia, o mago selvagem ganha maior controle sobre os surtos selvagens. Quando uma magia do mago cria um surto selvagem, dois resultados separados são determinados na tabela de surto. O mago pode então escolher qual dos dois resultados será válido. Esta magia pode ser usada em conjunto com Aura Temerária de Nahal para uma melhor combinação de seu efeito e melhor aproveitamento da magia selvagem. A duração da magia é um número fixo de surtos ou 12 horas, o que vier primeiro. O mago selvagem é capaz de moldar um surto selvagem para cada cinco níveis de sua experiência; assim, um mago de 15º nível poderia moldar três surtos selvagens dentro de um período de 12 horas. No final das 12 horas, a magia expira, independentemente do número de surtos restantes.

Simulacrum

(Ilusão, Visão)

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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.

Sufocar

(Alteração, Necromancia)

Alcance: 30 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPC anula

Esta magia interrompe a respiração de todas as criaturas dentro da área do efeito que falharem

em uma JPC. Sua respiração é colocada dentro de um saco de seda pequeno de posse do mago. Cada rodada, a vítima desta magia deve tentar um teste de Constituição. Se falhar, a criatura sofre 2d4 pontos de dano. Se for bem-sucedido, o alvo tomou ar suficiente para reduzir os danos para 1d4. Enquanto lutam em busca de ar, as criaturas afetadas têm seus movimentos e ataques reduzidos à metade de suas taxas normais, uma pena de -4 no AC e nos de ataques e perdem todos os bônus de destreza em combate. Efeitos desta magia continuam a cada rodada independentemente se as vítimas permanecem ou não na área de efeito original. O dano se acumula até o fim da magia, até o saco de seda ser aberto ou uma magia Dissipar Magia bem sucedido for lançado sobre o saco. As sanções para combater permanecem em vigor por 1d3 rodadas após o término da magia.

Teleporte Exato

(Alteração)

Alcance: toque

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esse efeito é semelhante à Teleporte. O mago pode transportar-se, juntamente com o peso descrito em Teleporte, 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 um destino "estudado com cuidado" (veja a Tabela na Teleporte). 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 Teleporte é usada, com o conhecimento do mago a respeito de seu destino 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.

Tempestade Ácida

(Evocação)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPD reduz

Essa magia mortífera desencadeia uma chuva

mágica, com gotas ácidas gelatinosas. Todas as criaturas na área de efeito serão cobertas pelo ácido gosmento. O ácido pode ser lavado apenas por vinho ou vinagre, ou um Dissipar Magias bem sucedido ou magia similar. O ácido permanece por 1 rodada por nível do conjurador, e desaparece. Criaturas cobertas pelo ácido sofrem 1d4 de dano nas rodadas 1-3, 1d6 pontos de dano nas rodadas 4-6, e 1d8 pontos de dano depois disso. Personagens que obtiverem sucesso em uma JPD na primeira rodada sofrem metade do dano nas rodadas posteriores. Quando a magia termina, nenhum dano a mais é infringido. O dano de ácido pode ser curado por qualquer meio exceto Regeneração.

União Pavorosa de Bloodstone (Necromancia)

Alcance: toque

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: especial

Quando esta poderosa magia é usada, o mago transfere seu espírito para o corpo de um morto-vivo, dominando-o totalmente. Se a criatura tem inteligência, é permitido uma Jogada de Proteção para evitar a junção. Se o teste for bem-sucedido, o espírito do mago é forçado a voltar para seu próprio corpo. O mago deve fazer um teste de Colapso; se a jogada falhar, ele sofre 5d6 pontos de dano. Se o lançamento for bem-sucedido, o mago sofre apenas metade deste dano. Se a criatura falhar na JP, o Necromante ingressa a sua essência de vida na do morto-vivo. Enquanto estiver no corpo da criatura, o mago pode usar todos os seus ataques especiais e habilidades inatas, excluindo magias memorizadas pela criatura. O corpo do mago do permanece em coma, estando sujeito a todos os ataques regulares e sofrendo danos normalmente. O espírito do mago pode viajar uma distância ilimitada de seu corpo físico enquanto permanecerem no mesmo plano da existência. Se inteligente, o morto-vivo possuído continuamente tenta livrar-se com ameaças mentais que pode ser ouvidas apenas pelo mago. Os pensamentos do morto-vivo são sinistros. Durante o primeiro minuto de cada hora de posse, o mago deve passar em um teste de Inteligência, a fim de manter sua sanidade. A jogada é modificada pela diferença

entre a Inteligência da criatura e a do mago. Se o morto-vivo possui uma pontuação mais elevada, a diferença é adicionada a jogada. Se o necromante tem uma Inteligência superior, a diferença é subtraída da jogada. Se o lançamento for bem-sucedido, não acontece nada e o mago pode continuar a possuir o morto-vivo. Se o teste de Inteligência falhar, seu intelecto se degrada, tornando-lhe um raivoso maníaco homicida. Seu espírito é imediatamente forçado a regressar ao seu corpo, e ele deve realizar uma jogada de Colapso com danos conforme descrito acima. O mago continua perigosamente insano até uma cura ou mágica de Desejo for usada para restaurar seu intelecto. Esta magia pode ser muito útil quando combinado com a mágica Máscara da Morte. Quando expira a duração da magia, o espírito do necromante retorna imediatamente para seu corpo.

Visão (Adivinhação)

Alcance: o

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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.

8º CÍRCULO

Aço Vítreo

(Alteração)

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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 19.

Aerobarco

(Alteração, Encantamento)

Alcance: 2 quilômetros

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia deve ser usada sob um céu nublado. O mago aponta para uma nuvem, que imediatamente desce em direção a ele. A medida que se aproxima, a nuvem muda de forma, tornando-se qualquer tipo de navio imaginado pelo mago (uma galera em forma de dragão, uma canoa para uma pessoa, etc). Embora o Aerobarco seja feito de nuvens, ele se sente sólido e pode suportar o peso do mago e mais um passageiro por nível. Ele pode voar em qualquer velocidade até 8 km por hora, por nível do mago (até um máximo de 140km por hora). O mago mantém total controle telepático de velocidade e direção do Aerobarco. Enquanto controla o navio, o mago é capaz de executar outras ações, mas não pode utilizar outras magias.

Afundar

(Encantamento, Alteração)

Alcance: 10 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 uma JPC. 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 Afundar 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 escolhas dessa magia podem ser determinadas.

Animação Ilusória

(Adivinhação, Ilusão)

Alcance: 0

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: 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, tem direito a uma JPS. 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 uma JPS, 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 uma JPS, bastando às criaturas escondidas tomarem o cuidado de ficar fora do caminho dos seres que estão acreditando na ilusão.

Antipatia/Simpatia (Encantamento, Feitiço)

Alcance: 30 metros

Duração: 2 horas/nível

Jogada de Proteção: 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

feitiço 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 numa JPS. 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 na JPS, 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.

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 uma JPS, 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.

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. 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 as JPS contra esse efeito sofrem uma penalidade de -2.

Aprisionar a Alma (Conjuração, Convocação)

Alcance: 10 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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 JPS. Se o nome verdadeiro da criatura for pronunciado, o direito à proteção à magia é negado, e a JPS 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 ativará 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 uma JPS.

A prisão conterà 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 Enfeitiçar Item e Labirinto sobre a pedra preciosa.

Ataque Caledoscópico de Gunther (Invocação, Evocação)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPS nega

Quando esta magia é utilizada, um fino feixe de luz trêmula sai da ponta dos dedos do mago em direção ao seu alvo. Uma JPS é permitida a qualquer usuário de magia, caso o alvo não use magia, essa não irá afetá-lo. Criaturas com poderes mágicos inatos também não são afetados. Contra magos e sacerdotes, esta magia pode ser devastadora, causando um “curto-circuito” na energia arcana armazenada na mente de um mago, apagando imediatamente um número de magias memorizadas. As magias perdidas devem ser rememoradas. O número de magias perdidas é igual ao nível do mago menos 1d20. Assim, um mago de 16º nível pode consumir um máximo de 15 magias, mas poderá não dissipar nenhuma magia, de acordo com o resultado. Após calcular o resultado do dado com o nível do feiticeiro que realiza a magia, qualquer valor de zero ou número negativo indica que a vítima não perde nenhuma magia. As magias que são drenadas da memória da vítima começam no 1º círculo e depois passam para os círculos superiores. Qualquer decisão relativa à qual magia deve ser drenada em um nível específico deve ser determinada aleatoriamente.

Clone

(Necromancia)

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia cria uma duplicata de um ser humano, semi-humano ou humanoide. 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 à 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 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.

Convocar Criaturas VI (Conjuração, Convocação)

Alcance: 80 metros

Duração: 7 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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 mortas. Se não houver oponentes a enfrentar, os monstros podem executar outros serviços para o mago, desde que possa se comunicar e as ordens não sejam impossíveis.

Dança Irresistível de Otto, A (Encantamento, Feitiço)

Alcance: toque

Duração: 1d4 rodadas + 1 rodada

Jogada de Proteção: 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 numa jogada de proteção, 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.

Desfolhar (Necromancia)

Alcance: 30 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Por meio desta magia, o mago faz com que toda a vegetação dentro da área afetada definha e morra, desmoronando em cinzas pretas. Toda a vegetação é afetada, da mais alta árvore às folhas da menor erva. Vidas vegetais inteligentes, tais como entes, também são destruídas. O poder de um Desejo ou seu equivalente é necessário para restaurar a vegetação destruída; caso contrário, nada pode crescer na área de Desfolhar, em um ano inteiro. Observe que, como Desfolhar reduz as plantas a cinzas, não há perigo de uma criatura ser atingida por uma árvore em queda; no entanto, criaturas escondidas sobre as árvores caem ao solo quando esta magia é lançada.

Desidratação Horrível de Abi-Dalzim (Alteração, Necromancia)

Alcance: 20 minutos/nível

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPD reduz

Esta magia evapora umidade junto dos organismos de cada criatura viva dentro da área de efeito, causando 1d8 pontos de dano por nível do mago. Uma JPD é permitida às criaturas afetadas, sucesso indica metade do dano. Esta magia é especialmente devastadora contra Elementais de Água e criaturas vegetais, que recebem uma penalidade de -2 para suas Jogadas de Proteção relativas a execução dessa magia.

Enfeitiçar Multidões

(Encantamento, Feitiço)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS nega

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 na JPS devido ao número de criaturas, como acontece no Enfeitiçar Monstros. Todas as criaturas sofrem uma penalidade de -2 em suas JPS contra essa poderosa magia. O modificador de Sabedoria também deve ser aplicado.

Envio Aleatório de Hornung

(Abjuração)

Alcance: 30 metros

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPS nega

Em poucas palavras, esta magia pode lançar uma criatura a um Plano de Existência aleatório e deixá-la lá. O alvo pode fazer uma JPS caso ele não queira se submeter à magia. Se for bem-sucedido, a magia não funciona. Se a JPS falhar, a vítima e todos os seus pertences são enviados a um plano aleatório. Para determinar o plano, role e consulte a tabela abaixo.

D100 - Plano

01-03 Abyss

04-06 Acheron

07-12 Plano Primário Material Alternativo

13-17 Arcadia

18-23 Plano Astral

24-27 As Terras Selvagens

28-30 Bitopia

31-35 Plano Elemental (Ar, Fogo, Terra ou Água)

36-38 Elísio

39-44 Plano Etéreo

45-47 Gehenna

48-50 Gladsheim

51-53 Hades

54-58 Limbo

59-61 Plano Material Negativo

62-64 Quasiplano Negativo (Vácuo, Cinzas, Pó, Sal)

65-67 Nove Infernos

68-70 Nirvana

71-73 Olímpia

74-76 Pandemônio

77-79 Plano Paraelemental (Fumaça, Magma, Lama, ou Gelo)

80-82 Plano Positivo Material

83-85 Quasiplano Positivo (Relâmpago, Brilho, Mineral ou Vapor)

86-91 Plano Primário Material*

92-94 Sete Paraísos

95-97 Tártaro

98-100 Paraísos Gêmeos

** Personagens enviados ao Plano Material Primário são teleportados a outras partes do mesmo mundo. O mago não tem controle sobre o destino do alvo. As condições no local de destino podem matar o alvo (por exemplo, chegando no Plano Elemental do Fogo) ou simplesmente tornam a vida difícil. Esta determinação é deixada para o mestre.*

Escudo Homunculus

(Evocação, Necromancia)

Alcance: 0

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Criando um Escudo Homúnculo, o mago separa uma parte de sua mente sob a forma de um Homúnculo mágico exteriorizado. Esta criatura é invisível para todos, exceto para o mago e aparece como uma versão em miniatura do mago empoleirado no topo de sua cabeça. O mago pode mover-se e agir normalmente enquanto esta magia está em vigor. O homúnculo mágico opera como um mago independente. Ele pode utilizar apenas Teleporte, Contingência e magias de proteção de 4º círculo ou inferior. Ele utiliza apenas magias memorizadas pelo mago. O mago seleciona quais magias são realizadas pelo seu homúnculo; depois que são utilizadas, elas são apagadas da memória do mago. O homúnculo

tem 1 ponto de vida para cada dois níveis do mago. Estes pontos são “emprestados” partir do mago; enquanto o homúnculo está presente, os pontos de vida do mago são reduzidos por este valor. O homúnculo não pode ser atingido por armas comuns ou projéteis separadamente do mago. Ele pode ser danificado separadamente do mago (por exemplo, por Dardos Místicos direcionados para o homúnculo ou por magias de área). O homúnculo possui os atributos e jogadas de proteção do mago. No final da duração da magia, o homúnculo desaparece e os pontos de vida são restaurados ao mago. Pontos de vida perdidos pelo homúnculo podem ser recuperados apenas pela cura mágica. Se os pontos de vida do mago forem reduzidos a zero a qualquer momento durante a magia, o mago estará morto, mesmo se o homúnculo estiver ainda com os pontos de vida restantes. Um mago com um Escudo Homúnculo ativo sofre uma penalidade de -4 na JPS contra Recipiente Arcano realizada sobre ele, devido à divisão da sua energia mental.

Esfera Telecinética de Otiluke, A (**Evocação, Alteração**)

Alcance: 20 metros

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: JPS nega

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 de acordo a sua vontade.

Forma de Sombra (**Ilusão**)

Alcance: 0

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Através desta magia, o lançador transforma-se temporariamente em uma sombra. O lançador ganha a taxa de movimento, Classe de Armadura, Dado de Vida, e todas as habilidades de uma sombra. O ataque de dreno (requer uma jogada normal de ataque) inflige 2-5 (1d4+1) pontos de dano e drena da vítima 1 ponto de Força. Os pontos de Força da vítima retornam em 2-8 (2d4) turnos depois do toque. Uma vítima humana ou semi-humana reduzida a 0 pontos de vida ou que tenha sua Força reduzida a 0 pelo lançador na Forma de Sombras, a vítima terá perdido toda a sua força vital e será jogada no Plano Material Negativo onde existirá para sempre apenas como uma sombra. Todas as armas e equipamentos do conjurador permanecem com ele, mas são inúteis enquanto o conjurador estiver em Forma de Sombras. Ele também ficará incapacitado de lançar magias na Forma de Sombra, porém fica imune a magias Sono, Encantamentos ou Paralisia, e não é afetado por ataques baseados em frio. Ele é 90% indetectável, menos em ambientes muito iluminados. Diferente das Sombras normais o mago não será afetado pelo Poder da Fé de um clérigo. Quando a magia terminar, existe 5% de chance de o mago mantenha-se permanentemente como uma sombra. Nada menor que uma magia deseje poderá devolver o mago a sua forma normal.

Imunidade à Magia de Serten, A (**Abjuração**)

Alcance: toque

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: 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

dezesesseis turnos, duas criaturas por oito turnos ou quatro criaturas por quatro turnos. Essa proteção dá um bônus no teste de resistência 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.

Labirinto

(**Conjuração, Convocação**)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 – Tempo do Labirinto

menor que 3 – 2d4 turnos

de 3 a 5 – 1d4 turnos

de 6 a 8 – 5d4 rodadas

de 9 a 11 – 4d4 rodadas

de 12 a 14 – 3d4 rodadas

de 15 a 17 – 2d4 rodadas

18 ou maior – 1d4 rodadas

Note que Teleporte, 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

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando essa poderosíssima magia é utilizada, o

receptor fica totalmente protegido contra magias e instrumentos que detectam, influenciam ou leem 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, Contato extraplanar, ou até mesmo Desejo Restrito e Desejo. Apenas divindades poderosas podem ultrapassar.

Metamorfosear Objetos

(**Alteração**)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: variável

Jogada de Proteção: 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 nas jogadas de proteção.

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, bípedes, 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.

Muralha Prismática (Conjuração, Convocação)

Alcance: 10 metros

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: 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 semelhantes aos efeitos da rajada prismática porém sem rolar o dado para verificar a gama de cores que irá afetar o alvo da magia:

Efeito da Parede Prismática

Cor – Ordem – Efeito da Cor – Magia anulada por

Vermelho – 1° – Detém projéteis não-mágicos. Causa 20 pontos de dano, JPD para metade – Cone Glacial

Laranja – 2° – Detém projéteis mágicos. Causa 40 pontos de dano, JPD para a metade – Lufada de Vento

Amarelo – 3° – Detém gases, venenos e petrificação. Causa 80 pontos de dano, JPD para a metade – Desintegração

Verde – 4° – Detém Sopro-de-Dragão. Testa JPC ou morte, sobreviventes sofrendo 20 pontos de dano – Criar Passagem

Azul – 5° – Detém magias de detecção e localização, além de ataques mentais/JPS ou transformação em pedra – Dardos Místicos

Anil – 6° – Detém magias/JPS ou loucura – Luz Contínua

Violeta – 7° – Proteção tipo campo de Força/JPS 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.

Nuvem Incendiária

(Alteração, Evocação)

Alcance: 30 metros

Duração: 4 rodadas + 1d6 rodadas

Jogada de Proteção: JPD reduz

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 se apagarão. Nas rodadas subsequentes, a nuvem pára de pegar fogo, tornando-se uma fumaça inofensiva, que obscurece a visão. Uma JPD bem-sucedida 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 fazer a JPD novamente. Se passarem, sofrerão metade do dano na quarta e na quinta rodadas. Se falharem, sofrem dano completo na quarta rodada, e na quinta farão a JPD novamente, e assim por diante.

Obstrução

(Encantamento, Evocação)

Alcance: 10 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 depende da forma utilizada da magia, e do nível do(s) mago(s).

A criatura tem direito a uma JPS, a não ser que seu nome verdadeiro seja utilizado. A criatura não terá direito a JPS 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 uma JPS, 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 na JPS.

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 JPS 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 JPS 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 JPS 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 JPS 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 JPS 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 uma JPS 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 JPS normal deve ser realizada. A cada ano (nas três primeiras formas), a vítima tem direito a uma JPS. Se obtiver sucesso, a prisão será quebrada e a criatura estará livre.

Ordem

(Evocação, Encantamento, Feitiço)

Alcance: especial

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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.

Palavra de Poder, Cegar

(Conjuração, Convocação)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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*.

Permanência

(Alteração)

Alcance: especial

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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*

- Proteção a Projéteis
- Detectar Invisibilidade
- Ler Magias
- Detectar Magia
- Idiomas
- Infravisão Servo Invisível
- Proteção a Truques

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

- Esfera Prismática
- Medo
- Névoa Fétida
- Lutada de Vento
- Muralha de Fogo
- Invisibilidade
- Muralha de Energia
- Boca Encantada
- Teia

Adicionalmente, as seguintes magias podem ser lançadas sobre objetos e áreas e tornadas permanentes:

- Alarme
- Muralha de Fogo
- Som Ilusório
- Distorção de Distância
- Globo de Luz
- Teleporte
- Névoa Sólida

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. Pesquisar 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.

Punho Cerrado de Bigby, O (Evocação)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia cria um imenso punho fechado, pronto a desferir um soco que irá obedecer aos comandos mentais realizados pelo lançador da magia. O mago controla mentalmente a mão, que pode dar um golpe por rodada ou executar uma ação com a aprovação do mestre. Nenhuma concentração é necessária depois que a fórmula for executada para manter a magia. O soco desferido pela mão nunca erra, não necessitando de rolagem, 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 direito - 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 20, e tantos pontos de vida quantos o mago em perfeita saúde.

Repelir Medo

(Abjuração)

Alcance: ○

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Repelir Medo cria uma aura em torno do mago que o torna imune a todas as formas de medo, incluindo a causada por dragões. Além disso, Repelir Medo protege o mago contra ataques de todas as formas de mortos-vivos; a magia é igualmente eficaz contra ataques físicos e mágicos. Dissipar Magia não tem efeito sobre Repelir Medo, mas um Desejo vai negá-lo.

Símbolo

(Conjuração, Convocação)

Alcance: toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 tendências 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 Medo 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 Medo.

Desespero: Todas as criaturas são afetadas, e devem recuar, a não ser que tenham sucesso em uma JPS. 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 Confusão houvesse sido utilizada sobre elas, ou até que uma Cura Completa, Restauração, ou Desejo 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.

Zona Selvagem S

(Conjuração, Convocação)

Alcance: ○

Duração: 2d6 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta poderosa magia cria uma interrupção nas forças mágicas semelhante às condições encontradas nas regiões de magia selvagem (áreas onde os efeitos da magia tenham sido alterados permanentemente). Esta magia tem apenas um efeito temporário, embora os efeitos das Zona Selvagem possam se tornar permanentes com o uso de da magia Permanência. A magia cria uma região de magia selvagem centralizada sobre o mago. A área de efeito não pode ser concebida de forma alguma; é sempre um quadrado de 100 metros de comprimento de cada lado (10 mil metros quadrados). Dentro da Zona Selvagem, reina a magia selvagem. Qualquer magia realizada na área de efeito automaticamente é tratado como um surto selvagem. Efeitos de itens mágicos que

gastam cargas também são tratados como surtos selvagens quando utilizado na área. Outros itens mágicos funcionam normalmente. Magias utilizadas na Zona Selvagem de fora da área de efeito funcionam normalmente, mas magias não podem ser usadas fora da área de efeito sem desencadear um surto selvagem.

9º CÍRCULO

Alterar Forma (Alteração)

Alcance: ○

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: 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.

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.

Aprisionamento **R** (Abjuração)

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Uma pessoa tocada por um mago que executou essa magia será mantida num estado de animação suspensa muito semelhante ao gerado por uma Êxtase 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 $22 \times 60 \div 1.320 : 100 = 13$. 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.

Aura Elemental

(Abjuração, Evocação)

Alcance: 0

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia tem quatro efeitos muito diferentes, dependendo do tipo (ar, terra, fogo, água) de aura elemental evocada. Só o mago poderá receber uma aura elemental, e não é possível beneficiar mais de uma aura de uma só vez. Cada aura tem 10 centímetros de espessura e cobre corpo inteiro do mago. Uma aura de ar tem cor branca turva, uma aura de terra é opaca cinzenta, uma aura de fogo é vermelho cintilante e uma aura de água é azul trêmula. As auras têm esses efeitos:

Ar

- Imunidade a gases e ataques baseados em ar
- Proteção total contra ataques físicos de criaturas do Plano Elemental do Ar
- Habilidade de realizar as mágicas Voar e Proteção contra Projéteis, uma vez cada.

Terra

- Imunidade a ataques de armas não-mágicas feitas de pedra ou metal.
- Proteção total contra ataques físicos de criaturas do Plano Elemental da Terra
- Habilidade de respirar e mover-se junto a terra na velocidade normal.
- Habilidade de realizar a mágica Muralha de Pedra uma vez.

Fogo

- Imunidade a fogo normal ou mágico
- Proteção total contra ataques físicos de criaturas do
- Plano Elemental do Fogo Habilidade de respirar e mover-se junto ao fogo na velocidade normal.
- Proteção completa contra ambientes hostis enquanto viaja pelo Plano Elemental do Fogo
- Habilidade de realizar a mágica Muralha de Fogo uma vez.

Água

- Imunidade a gases e ataques baseados em água
- Proteção total contra ataques físicos de criaturas do Plano Elemental da Água
- Habilidade de respirar e mover-se dentro da água na velocidade normal.
- Habilidade de realizar a mágica Muralha de Gelo uma vez.

As auras não restringem o mago de nenhuma forma. Ele é livre para mover e atuar normalmente enquanto está sob a influência de uma aura.

Auxílio Imediato **R**

(Alteração, Encantamento)

Alcance: toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 eleito. 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.

Cadeia de Contingência

(Evocação)

Alcance: 0

Duração: 1 dia/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta poderosa magia é semelhante a magia de 6º círculo Contingência. Cadeia de Contingência permite ao mago designar duas ou três magias que entrarão em vigor automaticamente sob um conjunto de condições específicas. Em outras palavras, quando um conjunto de condições for atendido, as magias designadas são “realizadas” imediatamente sem a intervenção do mago. Cadeia de Contingência deve ser usada juntamente com as magias disparadas. O mago pode escolher entre duas magias para ocorrer simultaneamente ou três magias para ocorrer consecutivamente, um por rodada. As magias devem ser de 8º círculo ou inferior. Só a magia de 6º círculo Contingência não pode ser incluída. O tempo de execução de 2 turnos inclui a execução das magias a serem acionadas. Diferentemente da magia Contingência, as magias “armazenadas” na Cadeia de Contingência podem afetar criaturas além do mago. Estas instruções devem ser cuidadosamente formuladas; a magia obedece rigorosamente suas instruções e não as intenções do mago. Na realização de Cadeia de Contingência, o mago define as condições que acionarão as magias “armazenadas”. Esta definição deve ser cuidadosamente formulada, mas pode ser tão geral ou limitada quanto o mago desejar. O mago define igualmente a ordem exata, destino, gama e forma em que as mágicas armazenadas devem ser expressas. A magia tem várias limitações nas suas formas de acionamento. Ela não tem qualquer poder de discernimento; assim, não é possível uma instrução como “o alvo será inimigo de nível mais alto”. Além disso, as condições não podem envolver um atraso; não pode ser encomendado uma magia para ser lançada “três rodadas depois que eu espirrar.” Quando estiverem reunidas as condições nomeadas, a Cadeia de Contingência é acionada automaticamente. Se todas as especificidades de uma magia não são especificadas (por exemplo, destino ou área de efeito), o efeito é centralizado automaticamente sobre o mago.

Possíveis disparadores podem incluir uma queda de uma distância maior do que altura do mago, o aparecimento do primeiro Beholder no alcance de 9m do mago, ou o mago que apontar o dedo e pronunciar uma palavra específica. Apenas uma Cadeia de Contingência pode ser colocada sobre o mago de uma vez. Se uma segunda magia é utilizada, a primeira Cadeia de Contingência é cancelada. É possível ter tanto Contingência quanto Cadeia de Contingência operando ao mesmo tempo, desde que não haja sobreposição nas condições especificadas para disparar as duas magias. Se a magia é disparada em condições que são impossíveis de cumprir, ela falhará. Se uma das magias de uma série não puder ser completada, as magias restantes na série são perdidas. Condições normais, incluindo a linha de visão para o alvo, devem ser preenchidas. Todas as magias provem do mago; assim, não é possível para um mago teleportar-se e deixar para trás uma série de Bolas de Fogo para atingir seus inimigos. Neste caso, as Bolas de Fogo falhariam ou destruiriam algo no destino do mago.

Chuva de Meteoros

(Evocação)

Alcance: 40 metros + 10 metros/nível

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPD reduz

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 uma jogada de preteção. Os projéteis-meteoros 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. Uma JPD 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

Duração: 8 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 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.

Cristalização

(Alteração)

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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 destroçados e permanentemente destruídos, caso sejam golpeados por armas de metal, ou por qualquer objeto pesado, mesmo um cajado de madeira.

Desejo

(Conjuração, Convocação)

Alcance: ilimitado

Duração: especial

Jogada de Proteção: especial

Essa magia é uma versão mais poderosa do Desejo Restrito. Se esse efeito realizado por essa magia 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. A utilização de Desejo depende inteiramente da autorização do mestre e sua capacidade de ajustar a aventura para a execução do mesmo conforme a necessidade.

Disjunção de Mordenkainen, A

(Alteração, Encantamento)

Alcance: ○

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: especial

Esse encantamento faz com que todas as magias ativas dentro da área de efeito sejam descontinuidas, 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 Magia faria. 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 uma JPS com uma penalidade de -4. Se falhar, ele perde permanentemente a capacidade de utilizar magia.

Drenar Energia

(Evocação, Necromancia)

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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.

Ao tocar a vítima, o mago pronuncia a fórmula, ativando a magia. Esse efeito fica ativo por apenas uma rodada. Humanos e humanoides 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.

Encarnação do Medo

(Ilusão, Visão)

Alcance: 30 metros

Duração: concentração

Jogada de Proteção: 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 numa JPS, 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 jogada de proteção 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 ape-

nas 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 na JPS 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.

Esfera Prismática (Abjuração, Conjuração, Convocação)

Alcance: ○

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: 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 eleitos 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:

Efeito da Esfera Prismática

Cor – Ordem – Efeito da Cor – Magia anulada por

Vermelho – 1° – Detém projéteis não-mágicos. Causa 20 pontos de dano, JPD para metade – Cone Glacial

Laranja – 2° – Detém projéteis mágicos. Causa 40 pontos de dano, JPD para a metade – Lufada de Vento

Amarelo – 3° – Detém gases, venenos e petrificação. Causa 80 pontos de dano, JPD para a metade – Desintegração

Verde – 4° – Detém Sopro-de-Dragão. Testa JPC ou morte, sobreviventes sofrendo 20 pontos de dano – Criar Passagem

Azul – 5° – Detém magias de detecção e localização, além de ataques mentais/JPS ou transformação em pedra – Dardos Místicos

Anil – 6° – Detém magias/JPS ou loucura – Luz Contínua

Violeta – 7° – Proteção tipo campo de Força/JPS ou enviado para outro plano – Dissipar Magia

. Caso o mago tente lançar esse efeito num espaço já ocupado por uma criatura, a esfera não se materializa, e a magia é cancelada.

Estabilizar S (Abjuração)

Alcance: ○

Duração: 1d4+1 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia requer imenso esforço mágico para converter, relegando-o para o mais alto círculo de magia. Estabilizar nega os efeitos das regiões de Magia Selvagem, permitindo ao mago e todas as criaturas num raio de 9 metros fazer magias e usar normalmente itens mágicos. A magia está centralizada sobre o mago e segue seus movimentos. As magias do próprio mago nunca causam surtos selvagens quando utilizadas dentro da duração de uma magia Estabilizar, nem fazem com que os efeitos dos surtos selvagens estendam-se à área protegida. Além disso, as magias de um mago selvagem funcionam em seus verdadeiros níveis. A tabela de surto não é usada para determinar o nível de variação. A magia afeta Ataque

Selvagem, Zona Selvagem e Vento Selvagem.

Êxtase Temporal **R**

(Alteração)

Alcance: 10 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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.

Fogo Selvagem **S**

(Invocação, Evocação)

Alcance: ○

Duração: especial

Jogada de Proteção: especial

Por meio desta magia, o mago selvagem é capaz de canalizar energia mágica bruta por meio de si próprio, modelando-a em qualquer forma ou efeito que ele deseja. A energia é semelhante em muitas maneiras de uma magia de Desejo, mas tem diferenças exclusivas. Fogo Selvagem permite ao mago criar o efeito de qualquer magia de 8º círculo ou inferior. Ele só precisa ter conhecimento geral da magia e seus efeitos; a magia não precisa estar no seu próprio grimório. Qualquer jogada de proteção normal contra os efeitos da magia é feito com uma penalidade de -2. Fogo Selvagem também pode ser usado na criação de itens mágicos. A energia criada pela magia pode ser usada para gerar efeitos que não são criados por magias conhecidas. Fogo Selvagem também pode ser usado para criar itens do nada. A energia mágica pode ser transformada e fortalecida para criar objetos sólidos. Esses objetos têm um brilho de tom esverdeado e irradiação mágica. Esses objetos são mais fortes do que o aço e ainda não possuem quase nenhum peso. Eles são imunes a fogo, frio, eletricidade e todas as formas de ataque mágico exceto as magias Dissipar Magia e Dese-

jo. Mesmo se eles estão sujeitos a essas mágicas, uma JPS é permitida (igual a JPS do criador do objeto). Durante a criação de objetos, o mago é limitado apenas pela sua própria habilidade e as dimensões do objeto. Itens maiores que uma esfera de 1,5m de raio não podem ser trabalhados. Criar o objeto requer apenas uma rodada, independentemente do tamanho. Assim, um mago poderia fazer uma abóbada impenetrável ou um pequeno bote com esta magia. Objetos feitos de Fogo Selvagem não são estáveis nem permanentes. Como o objeto é feito de magia separada de seu “continuum” mágico, o material gradualmente deteriora-se até as correntes mágicas tornam-se demasiado fracas para manter o Fogo Selvagem na forma escolhida. Esta deterioração leva 1d6+4 horas.

Lamurio de Banshee

(Necromancia)

Alcance: ○

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPS nega

No ponto culminante dessa mortal magia, o mago grita como uma Banshee (um espírito lamurioso). Para cada nível de conjurador, um ouvinte dentro da área de 9,5 de raio ouve o lamúrio. E caso falhem em uma JPS, morre instantaneamente. O mago não pode escolher que é vítima dessa magia, ou quem será afetado. Se há mais vítimas potenciais que o nível de conjurador do mago, o mestre escolhe que será a vítima de forma aleatória. Criaturas que não tiverem como ouvir poderão ser alvos, mas não serão afetadas e serão consideradas como se tivessem passado automaticamente na JPS.

Magia Astral

(Evocação)

Alcance: toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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, o cordão fica preso, invisível, a esse corpo. Se o novo corpo morrer, o cordão 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 Guia de Sobrevivência de Planescape 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.

Mão Esmagadora de Bigby, A (Evocação)

Alcance: 5 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

A mão tem CA 20 e 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, uma JP é feioa 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.

Palavra de Poder, Matar (Conjuração, Convocação)

Alcance: 5 metros/2 níveis

Duração: permanente

Jogada de Proteção: 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 possível para a mesma. O mestre pode determinar os efeitos ou mesmo imunidades para preservar PdMs importantes ou fundamentais para a continuidade do jogo.

Parar o Tempo

(Alteração)

Alcance: ○

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 a 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 um Teleporte antes do efeito terminar é aceitável.

Portal

(Conjuração, Convocação)

Alcance: 30 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: 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 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.

Sexto Sentido

(Adivinhação)

Alcance: ○

Duração: 2d4 rodadas + 1 rodada por nível

Jogada de Proteção: 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

crystal, são possíveis antes que o perigo se concretize — isso se o mago não hesitar. A criatura não ganha bônus na CA.

Transferência de Estado (Alteração)

Alcance: ○

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta poderosa magia permite ao mago transferir uma grande área de terras no Plano Material Primário para qualquer um dos Planos Elementais. Todas construções, pessoas e animais selvagens dentro da área de efeito também são transportados. A terra faz um bolsão do Plano Material Primário dentro do Plano Elemental. O bolsão é uma esfera com um diâmetro igual ao diâmetro da terra. A superfície do bolsão permite às criaturas entrar ou sair do bolsão, mas impede que os elementos invadam o bolsão. Dentro do bolsão, a terra está rodeada de ar de uma temperatura de correspondência a que tinha no Plano Material Primário no momento em que da terra foi movida. Além disso, uma fonte de água é criada dentro do bolsão. Antes que a magia seja lançada, a área a ser movida deve ser rodeada por marcadores de sólidos de material a partir do plano de destino. Assim, se um mago quiser mover seu castelo para o Plano de Fogo, ele deve primeiro cercar a área com blocos sólidos originário do Plano de Fogo, tais como magma endurecido ou chamas magicamente cristalizadas através de rituais mágicos que permitem esse efeito. Os blocos devem ser espaçados distantes não mais de 1,5m e podem ser colocados acima do solo ou sob a superfície (não mais de 1m de profundidade). O mago deve estar dentro da área a ser movida quando ele realizar a magia. Quando a terra se move, uma cratera hemisférica é deixada no Plano Material Primário como se tivesse sido arrancado do chão. Dentro de seu bolsão, no plano desejado, a terra continua sua existência como se nada tivesse mudado, com exceção das visitas ocasionais de criaturas planares. A terra que é movida desta forma nunca mais poderá ser movida com esta magia a não ser que seja movida para outro plano elemental, mas jamais de volta para o Plano Primário Material.

Transmutação Gloriosa (Alteração)

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia pode transformar ferro em prata e couro em ouro como opção para conjuração. O primeiro componente para a magia é o item mágico conhecido como Pedra Filosofal, que terá que ser tocado pelo mago e alquimicamente combinado com metal durante a conjuração. A fórmula de misturar metal com a pedra pode até ser conhecida pelo conjurador, porém a magia em si não lhe dá essa informação ela é inútil para esses propósitos (os ingredientes exatos e a fórmula são decididos pelo mestre e descoberto pelo mago durante suas aventuras). Pedras Filosofais variam em qualidade e sua capacidade de metamorfosar em peso é de 1d10 x 25 kgs de ferro para uma quantidade de 1d10 x 25 kgs de prata ou a mesma quantidade de peso em ouro. Não é possível saber a quantidade exata de metal que será transmutada até o processo terminar. O conjurador que possuir uma quantidade maior de metal ou couro no momento do preparo da magia mudará sua capacidade, nenhum excesso pode desfazer a mudança. Essa magia de transmutação pode ser feita apenas uma por vez. A Pedra Filosofal é consumida completamente no processo.

Vento Selvagem S (Conjuração, Convocação)

Alcance: 100 metros

Duração: 1d3 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia é semelhante em efeito a Ataque Selvagem e Zona Selvagem. Quando utilizada, um muro de luzes esmaecidas, multicoloridas espalham-se no ponto indicado pelo mago. Estas luzes formam uma linha de 40 metros de comprimento. Após a primeira rodada da magia, o mago pode mover o muro de luzes. A cada rodada, o mago pode mover a parede na mesma direção ou até 45° para ambos os lados. Depois que a parede é definida em movimento, ele poderá ser interrompido se a magia for cancelada ou dissolvida. As luzes podem mover 60 metros por

rodada. O Vento Selvagem tem dois efeitos significativos. Em primeiro lugar, todas as criaturas tocadas pelas luzes mágicas sofrem 2d6 pontos de dano. Em segundo lugar, qualquer mago atingido ao tentar utilizar uma magia automaticamente aciona um surto selvagem (utilize a tabela de efeitos de surto selvagem). Itens mágicos que gastam cargas que tocarem a parede de luzes automaticamente liberam uma carga, também resulta em um surto selvagem.

MAGIAS ARCANAS POR ESCOLAS

Abjuração

Alarme (1º), 32
Proteção ao Mal (1º) (R), 45
Proteção contra Fome e Sede (1º), 45
Truque (1º), 49
Anulação Absurda de Nahal (2º) (S), 51
Escudo do Caos (2º) (S), 55
Filtro (2º), 57
Proteção a Truques (2º), 62
Proteção Contra Paralisação (2º), 63
Dissipar Magia (3º), 71
Esconder Itens (3º), 73
Malha Invisível (3º), 77
Mente de Ferro (3º), 77
Proteção a Projéteis (3º), 81
Proteção ao Mal, 3 m (3º) (R), 81
Armadilha de Fogo (4º), 86
Aura de Fogo (4º), 87
Halo de Olhos (4º), 95
Pequeno Globo de Invulnerabilidade (4º), 102
Remover Maldições (4º) (R), 103
Reverter Magia Menor (4º), 104
Teia de Dissipação de Otiluke (4º), 105
Invulnerabilidade a Armas Normais (5º), 116
Repulsão (5º) (R), 122
Repulsão de Von Gasik (5º), 122
Resistência Baixa (5º), 123
Salvaguarda (5º), 123
Santuário Particular de Mordekainen (5º), 123
Concha Antimagia (6º), 127
Escamas de Dragão (6º), 132
Globo de Invulnerabilidade (6º), 134
Invulnerabilidade a Armas Mágicas (6º), 135
Repulsão (6º), 141
Banimento (7º), 145
Reverter Magia (7º), 153
Envio Aleatório de Hornung (8º) (S), 161
Imunidade à Magia de Serten, A (8º), 162
Limpar a Mente (8º), 163
Repelir Medo (8º), 168
Aprisionamento (9º) (R), 169
Aura Elemental (9º), 170
Esfera Prismática (9º), 174
Estabilizar (9º) (S), 174

Adivinhação

Costura (1º) (S), 36
Detectar Doença (1º), 37
Detectar Mortos-Vivos (1º), 37
Estimativa de Hornug (1º) (S), 38
Identificação (1º), 41
Ler Magias (1º), 41
Truque (1º), 49
Varinha da Adivinhação (1º), 49
Detectar Invisibilidade (2º), 55
Detectar Maldade (2º) (R), 55

Detectar Vida (2º), 55
Localizar Objetos (2º) (R), 59
Percepção Extrassensorial (2º), 62
Recordação de Morte (2º), 63
Revelar Tendência (2º) (R), 64
Vida Passada (2º), 66
Análise Essencial de Alamir (3º), 67
Clariaudiência (3º), 69
Clarividência (3º), 69
Olhar do Mago (3º), 79
Toque da Dor (3º), 84
Detectar Observação (4º), 90
Espelho Encantado (4º), 93
Localizar Criatura (4º), 95
Aquisição de Khazid (5º), 107
Contato Extraplanar (5º), 111
Descobrir Valor (5º), 112
Elo Telepático de Rary (5º), 113
Enganar Visão (5º), 114
Corcel Espectral de Bloodstone (6º), 129
Lendas e Histórias (6º), 135
Visão da Verdade (6º), 144
Visão (7º), 156
Animação Ilusória (8º), 157
Sexto Sentido (9º), 177

Alteração

Apagar (1º), 32
Cerrar Portas (1º) (R), 34
Compreensão da Linguagem (1º) (R), 34
Consertar (1º), 35
Expandir (1º) (R), 39
Explosão de Fogo (1º), 40
Globos de Luz (1º), 40
Leque Cromático (1º), 41
Luz (1º), 42
Manipular Chamas (1º), 42
Mãos Flamejantes (1º), 42
Mensagem (1º), 43
Metamorfosar Líquidos (1º), 43
Orbe Cromática (1º), 44
Patas de Aranha (1º), 45
Punho de Pedra (1º), 46
Queda Suave (1º), 46
Reflexão do Olhar (1º), 46
Runa Arcana (1º), 46
Salto (1º), 47
Toque Chocante (1º), 48
Truque (1º), 49
Último Fôlego (1º), 49
Vôo Emplumado de Mordock (1º), 50
Alterar-se (2º), 50
Arrombar (2º) (R), 51
Boca Encantada (2º), 52
Bolsos Arcanos (2º), 52
Cavalgar o Vento (2º), 53
Despedaçar (2º), 54

Escuridão, 4,5 m (2°), 56
 Fechadura Arcana (2°), 56
 Força (2°), 57
 Irritação (2°), 58
 Levitação (2°), 58
 Luz Contínua (2°) (R), 59
 Névoa (2°), 60
 Ouro dos Tolos (2°), 61
 Pirotecnia (2°), 62
 Senso de Alterações (2°), 65
 Truque de Corda (2°), 66
 Vento Sussurrante (2°), 66
 Vocalizar (2°), 67
 Alacridade (3°), 67
 Alcance Distante I (3°), 67
 Compreender Idiomas (3°) (R), 69
 Corrente de Fogo (3°) (S), 70
 Dentes Abocanhantes (3°), 71
 Enquadrar o Círculo (3°), 72
 Fala do Tolo (3°) (S), 73
 Forma Ectoplásmica (3°), 74
 Infravisão (3°), 75
 Item (3°), 75
 Lentidão (3°), 76
 Logro (3°), 76
 Lufada de Vento (3°), 76
 Muralha de Vento (3°), 79
 Página Secreta (3°), 80
 Pequeno Refúgio de Leomund, O (3°), 80
 Piscar (3°), 80
 Realidade Alternativa (3°) (S), 81
 Respirar na Água (3°) (R), 82
 Runas Explosivas (3°), 83
 Velocidade (3°), 84
 Vôo (3°), 85
 Abandono (4°), 85
 Alcance Distante II (4°), 85
 Ampliar Plantas (4°), 85
 Celeridade de Mordenkhai (4°), 88
 Dilatação I (4°), 90
 Esfera Resiliente de Otiluke, A (4°), 93
 Extensão I (4°), 93
 Metamorfose (4°), 97
 Metamorfose Vegetal (4°), 98
 Metamorfosear-se (4°), 98
 Névoa Sólida (4°), 100
 Olho Arcano (4°), 100
 Padrão Prismático (4°), 101
 Pele Rochosa (4°), 101
 Porta Dimensional (4°), 102
 Realce Mnemônico de Rary, O (4°), 102
 Refúgio Seguro de Leomund (4°), 103
 Transformar Seixos em Rochas (4°) (R), 106
 Alcance Distante III (5°), 106
 Ampliar Animais (5°) (R), 106
 Ar Líquido (5°), 108
 Arca Secreta de Leomund, A (5°), 108
 Compor (5°), 110
 Criar Passagens (5°), 112
 Distorção de Distância (5°), 113
 Elo Telepático de Rary (5°), 113
 Expulsão (5°), 114
 Forma de Onda (5°) (S), 115
 Moldar Rochas (5°), 118
 Pedra em Lama (5°) (R), 120
 Repulsão (5°) (R), 122
 Resistência Baixa (5°), 123
 Santuário Particular de Mordekainen (5°), 123
 Telecinésia (5°), 124
 Teleporte (5°), 124
 Água em Pó (6°) (R), 126
 Controlar o Clima (6°), 128
 Desintegração (6°), 130
 Dilatação II (6°), 130
 Elucubração de Mordenkainen, A (6°), 130
 Escudo Selvagem (6°) (S), 133
 Esfera Gélida de Otiluke, A (6°), 133
 Extensão III (6°), 134
 Garras de Umber Hulk (6°), 134
 Mover Terra (6°), 138
 Neblina Mortal (6°), 138
 Partir Água (6°) (R), 139
 Pedra em Carne (6°) (R), 139
 Tentáculos (6°), 142
 Tornar Raso (6°), 142
 Transformação de Tenser, A (6°), 143
 Vitrificação (6°), 144
 Chocar a Pedra do Ovo (7°), 145
 Desvanecimento (7°), 148
 Estátua (7°), 149
 Forma Plana (7°), 149
 Inverter a Gravidade (7°), 150
 Mansão Magnífica de Mordenkainen, A (7°), 150
 Moldar Magia (7°) (S), 151
 Passagem Invisível (7°), 152
 Seletor de Surtos de Hornug (7°) (S), 154
 Teleporte Exato (7°), 155
 Aço Vítreo (8°), 157
 Aerobarco (8°), 157
 Afundar (8°), 157
 Metamorfosear Objetos (8°), 163
 Nuvem Incendiária (8°), 165
 Permanência (8°), 166
 Alterar Forma (9°), 169
 Auxílio Imediato (9°) (R), 170
 Cristalização (9°), 172
 Disjunção de Mordenkainen, A (9°), 173
 Êxtase Temporal (9°) (R), 175
 Parar o Tempo (9°), 177
 Transferência de Estado (9°), 178
 Transmutação Gloriosa (9°), 178

Conjuração/Convocação

Conjurar Componentes Mágicos (1°), 34
 Conjurar Familiar (1°), 35
 Montaria Arcana (1°), 43
 Servo Invisível (1°), 47
 Truque (1°), 49
 Convocar Enxames (2°), 53

Obstrução (2°), 61
Poeira Ofuscante (2°), 62
Convocar Criaturas I (3°), 70
Duplicata Aquosa (3°), 72
Flecha de Chamas (3°), 74
Montaria Fantasmagórica (3°), 78
Selo da Serpente Sépia, O (3°), 83
Convocar Criaturas II (4°), 89
Convocar Licantropo (4°), 89
Halo de Olhos (4°), 95
Tentáculos Negros de Evard, Os (4°), 105
Aquisição de Khazid (5°), 107
Arca Secreta de Leomund, A (5°), 108
Cão Fiel de Mordenkainen, O (5°), 109
Conjurar Elemental (5°), 110
Convocar Criaturas III (5°), 112
Convocar Sombras (5°), 112
Muralha de Ossos (5°), 119
Ataque Selvagem (6°) (S), 126
Caçador Invisível (6°), 126
Conjurar Animais (6°), 128
Constritor Flamejante da Floresta (6°), 128
Convocar Criaturas IV (6°), 129
Engodo (6°), 131
Convocação Instantânea de Drawmij, A (7°), 146
Convocar Criaturas V (7°), 147
Desejo Restrito (7°), 147
Intensificar Convocação (7°), 150
Mansão Magnífica de Mordenkainen, A (7°), 150
Palavra de Poder, Atordoar (7°), 152
Rajada Prismática (7°), 153
Aprisionar a Alma (8°), 158
Convocar Criaturas VI (8°), 160
Labirinto (8°), 163
Muralha Prismática (8°), 164
Palavra de Poder, Cegar (8°), 166
Símbolo (8°), 168
Zona Selvagem (8°) (S), 168
Convocar Criaturas VII (9°), 172
Desejo (9°), 172
Esfera Prismática (9°), 174
Palavra de Poder, Matar (9°), 176
Portal (9°), 177
Vento Selvagem (9°) (S), 178

Elemental da Água

Metamorfosear Líquidos (1°), 43
Punhal de Gelo (2°), 63
Sede Insaciável (2°), 64
Análise Essencial de Alimir (3°), 67
Duplicata Aquosa (3°), 72
Respirar na Água (3°) (R), 82
Tempestade Glacial (4°), 105
Ar Líquido (5°), 108
Cone Glacial (5°), 110
Conjurar Elemental (5°), 110
Pedra em Lama (5°) (R), 120
Água em Pó (6°) (R), 126
Esfera Gélida de Otiluke, A (6°), 133

Partir Água (6°) (R), 139
Tornar Raso (6°), 142
Tempestade Ácida (7°), 155
Desidratação Horrível de Abi-Dalzim (8°), 160
Aura Elemental (9°), 170

Elemental da Terra

Punho de Pedra (1°), 46
Mão de Terra de Maximiliano (2°), 59
Ouro dos Tolos (2°), 61
Análise Essencial de Alimir (3°), 67
Mão de Pedra de Maximiliano (3°), 77
Escavar (4°), 92
Pele Rochosa (4°), 101
Transformar Seixos em Rochas (4°) (R), 106
Conjurar Elemental (5°), 110
Criar Passagens (5°), 112
Distorção de Distância (5°), 113
Moldar Rochas (5°), 118
Muralha de Ferro (5°), 118
Muralha de Pedra (5°), 119
Pedra em Lama (5°) (R), 120
Água em Pó (6°) (R), 126
Mover Terra (6°), 138
Pedra em Carne (6°) (R), 139
Vitrificação (6°), 144
Chocar a Pedra do Ovo (7°), 145
Estátua (7°), 149
Aço Vítreo (8°), 157
Afundar (8°), 157
Aura Elemental (9°), 170
Cristalização (9°), 172

Elemental do Ar

Muralha de Névoas (1°), 44
Queda Suave (1°), 46
Último Fôlego (1°), 49
Cavalgar o Vento (2°), 53
Névoa (2°), 60
Névoa Fétida (2°), 60
Vento Sussurrante (2°), 66
Análise Essencial de Alimir (3°), 67
Lufada de Vento (3°), 76
Névoa Sólida (4°), 100
Sopro de Vento (4°), 104
Ar Líquido (5°), 108
Conjurar Elemental (5°), 110
Névoa Mortal (5°), 120
Controlar o Clima (6°), 128
Neblina Mortal (6°), 138
Sufocar (7°), 155
Aerobarco (8°), 157
Nuvem Incendiária (8°), 165
Aura Elemental (9°), 170

Elemental do Fogo

Esfera Flamejante (2°), 56
Análise Essencial de Alimir (3°), 67

Bola de Fogo (3º), 68
 Flecha de Chamas (3º), 74
 Meteoros Instantâneos de Melf, Os (3º), 77
 Armadilha de Fogo (4º), 86
 Aura de Fogo (4º), 87
 Escudo de Fogo (4º), 92
 Fogo da Contemplação (4º), 94
 Muralha de Fogo (4º), 99
 Conjurador Elemental (5º), 110
 Constrictor Flamejante da Floresta (6º), 128
 Bola de Fogo Controlável (7º), 145
 Punho Flamejante de Malec-Keith (7º), 152
 Nuvem Incendiária (8º), 165
 Aura Elemental (9º), 170
 Chuva de Meteoros (9º), 171

Encantamento/Feitiço

Amizade (1º), 32
 Enfeitiçar Pessoas (1º), 37
 Hipnotismo (1º), 40
 Provocação (1º), 46
 Sono (1º), 47
 Truque (1º), 49
 Varinha da Adivinhação (1º), 49
 Aterrorizar (2º), 51
 Esquecimento (2º), 56
 Nó (2º), 60
 Raio de Enfraquecimento (2º), 63
 Riso Histérico de Tasha, O (2º), 64
 Sede Insaciável (2º), 64
 Clava de Ossos (3º), 69
 Imobilizar Pessoas (3º), 75
 Maldição Menor (3º), 76
 Retardar Morte (3º), 82
 Sugestão (3º), 84
 Arma Encantada (4º), 86
 Confusão (4º), 88
 Emoções (4º), 91
 Enfeitiçar Monstros (4º), 91
 Espelho Encantado (4º), 93
 Fiasco (4º), 93
 Fogo da Contemplação (4º), 94
 Maldição Maior (4º), 96
 Cajado Mágico (5º), 109
 Caos (5º), 109
 Compor (5º), 110
 Dominação (5º), 113
 Enfraquecer o Intelecto (5º), 114
 Imobilizar Monstros (5º), 116
 Lamentável Debate de Leomund, O (5º), 116
 Névoa Mental (5º), 119
 Comando Visual (6º), 126
 Encantar Item (6º), 131
 Manto Negro (6º), 137
 Sugestionar Multidões (6º), 141
 Tarefa (6º), 142
 Andar nas Sombras (7º), 144
 Enfeitiçar Plantas (7º), 148
 Roubar Encanto (7º), 154

Afundar (8º), 157
 Antipatia/Simpatia (8º), 158
 Dança Irresistível de Otto, A (8º), 160
 Enfeitiçar Multidões (8º), 161
 Obstrução (8º), 165
 Ordem (8º), 166

Ilusão/Visão

Aura Esotérica de Nystul, A (1º), 33
 Força Fantasmagórica (1º), 40
 Som Ilusório (1º), 47
 Susto (1º), 48
 Transformação Momentânea (1º), 48
 Truque (1º), 49
 Ventriloquismo (1º), 49
 Visão de Cadáver (1º), 50
 Armadilha de Leomund, A (2º), 51
 Borrar a Visão (2º), 52
 Cegueira (2º), 53
 Confundir Detecção (2º), 53
 Criação Fantasmagórica (2º), 54
 Invisibilidade (2º), 57
 Ouro dos Tolos (2º), 61
 Padrão Hipnótico (2º), 61
 Reflexos (2º), 64
 Surdez (2º), 65
 Escrita Ilusória (3º), 73
 Força Espectral (3º), 74
 Forma Ectoplásmica (3º), 74
 Invisibilidade, 3 m (3º), 75
 Montaria Fantasmagórica (3º), 78
 Sombra Rastejante de Lorloveim (3º), 83
 Abandono (4º), 85
 Assassino Fantasmagórico (4º), 87
 Criar Itens Efêmeros (4º), 89
 Invisibilidade Melhorada (4º), 95
 Medo (4º), 96
 Monstros de Sombra (4º), 98
 Padrão Prismático (4º), 101
 Parede Ilusória (4º), 101
 Terreno Ilusório (4º), 105
 Criar Itens Temporários (5º), 112
 Extensão II (5º), 115
 Ilusão Independente (5º), 116
 Magia de Sombras (5º), 117
 Modificar Aparência (5º), 117
 Monstros Sombrios (5º), 118
 Portal Ilusório (5º), 121
 Sonho (5º) (R), 124
 Comando Visual (6º), 126
 Despistar (6º), 130
 Ilusão Permanente (6º), 134
 Ilusão Programada (6º), 135
 Magia Sombria (6º), 136
 Miragem Arcana (6º), 137
 Projeter Imagem (6º), 140
 Sombras (6º), 141
 Transformação Sombria de Lorloveim (6º), 143
 Véu (6º), 144

Andar nas Sombras (7º), 144
Gato das Sombras (7º), 150
Invisibilidade em Massa (7º), 150
Refugiar Itens (7º), 153
Simulacrum (7º), 155
Animação Ilusória (8º), 157
Forma de Sombra (8º), 162
Encarnação do Medo (9º), 173

Invocação/Evocação

Aura Temerária de Nahal (1º) (S), 33
Conjurar Componentes Mágicos (1º), 34
Conjurar Familiar (1º), 35
Copiar (1º), 36
Dardos Místicos (1º), 36
Disco Flutuante de Tenser, O (1º), 37
Escudo Arcano (1º), 38
Explosão de Fogo (1º), 40
Muralha de Névoas (1º), 44
Orbe Cromática (1º), 44
Truque (1º), 49
Defletor de Hornug (2º) (S), 54
Esfera Flamejante (2º), 56
Mão de Terra de Maximiliano (2º), 59
Névoa Férida (2º), 60
Punhal de Gelo (2º), 63
Teia (2º), 65
Vento Sussurrante (2º), 66
Aumento I (3º), 68
Bola de Fogo (3º), 68
Malha Invisível (3º), 77
Mão de Pedra de Maximiliano (3º), 77
Meteoros Instantâneos de Melf, Os (3º), 77
Relâmpago (3º), 82
Aprimoramento de Adivinhação (4º), 86
Cajado dos Trovões (4º), 87
Celeridade de Mordenkhain (4º), 88
Escavar (4º), 92
Escudo de Fogo (4º), 92
Esfera Resiliente de Otiluke, A (4º), 93
Grito (4º), 94
Há/Não Há (4º) (S), 94
Má Sorte (4º) (S), 96
Muralha de Fogo (4º), 99
Muralha de Gelo (4º), 99
Sopro de Vento (4º), 104
Teia de Dissipação de Otiluke (4º), 105
Tempestade Glacial (4º), 105
Cone Glacial (5º), 110
Enviar Mensagem (5º), 114
Imobilizar Monstros (5º), 116
Lamentável Debate de Leomund, O (5º), 116
Mão Interposta de Bigby, A (5º), 117
Muralha de Energia (5º), 118
Muralha de Ferro (5º), 118
Muralha de Pedra (5º), 119
Névoa Mortal (5º), 120
Sonho (5º) (R), 124
Vórtice (5º) (S), 125

Aumento II (6º), 126
Contingência (6º), 128
Corrente de Relâmpagos (6º), 129
Encantar Item (6º), 131
Esfera Gélida de Otiluke, A (6º), 133
Mão Vigorosa de Bigby, A (6º), 137
Neblina Mortal (6º), 138
Proteger Fortalezas (6º), 140
Transformação de Tenser, A (6º), 143
Bola de Fogo Controlável (7º), 145
Chocar a Pedra do Ovo (7º), 145
Cubo de Força (7º), 147
Desejo Restrito (7º), 147
Espada de Mordenkainen, A (7º), 149
Mão Poderosa de Bigby, A (7º), 151
Punho Flamejante de Malec-Keith (7º), 152
Tempestade Ácida (7º), 155
Ataque Caledoscópico de Gunther (8º), 159
Escudo Homunculus (8º), 161
Esfera Telecinética de Otiluke, A (8º), 162
Nuvem Incendiária (8º), 165
Obstrução (8º), 165
Ordem (8º), 166
Punho Cerrado de Bigby, O (8º), 167
Cadeia de Contingência (9º), 171
Chuva de Meteoros (9º), 171
Drenar Energia (9º), 173
Fogo Selvagem (9º) (S), 175
Magia Astral (9º), 175
Mão Esmagadora de Bigby, A (9º), 176

Magia Selvagem

Aura Temerária de Nahal (1º) (S), 33
Costura (1º) (S), 36
Estimativa de Hornug (1º) (S), 38
Anulação Absurda de Nahal (2º) (S), 51
Defletor de Hornug (2º) (S), 54
Escudo do Caos (2º) (S), 55
Corrente de Fogo (3º) (S), 70
Fala do Tolo (3º) (S), 73
Realidade Alternativa (3º) (S), 81
Há/Não Há (4º) (S), 94
Má Sorte (4º) (S), 96
Forma de Onda (5º) (S), 115
Vórtice (5º) (S), 125
Ataque Selvagem (6º) (S), 126
Escudo Selvagem (6º) (S), 133
Moldar Magia (7º) (S), 151
Seleto de Surtos de Hornug (7º) (S), 154
Envio Aleatório de Hornung (8º) (S), 161
Zona Selvagem (8º) (S), 168
Estabilizar (9º) (S), 174
Fogo Selvagem (9º) (S), 175
Vento Selvagem (9º) (S), 178

Necromancia

Toque Macabro (1º), 48
Truque (1º), 49
Visão de Cadáver (1º), 50

Mão Espectral (2º), 60
Obstrução (2º), 61
Recordação de Morte (2º), 63
Toque do Carniçal (2º), 66
Armadura Espiritual (3º), 68
Clava de Ossos (3º), 69
Crânio Flutuante (3º), 70
Imobilizar Mortos-Vivos (3º), 74
Morte Aparente (3º), 79
Retardar Morte (3º), 82
Toque Vampírico (3º), 84
Dreno Temporário (4º), 90
Máscara da Morte (4º), 96
Praga (4º), 102
Animar os Mortos (5º), 106
Apodrecimento de Múmia (5º), 107
Forçar Transformação (5º), 115
Muralha de Ossos (5º), 119
Ossos Vibrantes (5º), 120
Recipiente Arcano (5º), 121
Magia da Morte (6º), 136
Manto Negro (6º), 137
Olho do Morto (6º), 139
Reencarnação (6º), 140
Controlar Mortos-Vivos (7º), 146
Dedo da Morte (7º), 147
Duplicata Zumbi (7º), 148
Intensificar Convocação (7º), 150
Sufocar (7º), 155
União Pavorosa de Bloodstone (7º), 156
Clone (8º), 159
Desfolhar (8º), 160
Desidratação Horrível de Abi-Dalzim (8º), 160
Escudo Homunculus (8º), 161
Drenar Energia (9º), 173
Lamurio de Banshee (9º), 175

MAGIAS ARCANAS POR NOMES

- Abandono (4°), 85
Aço Vítreo (8°), 157
Aerobarco (8°), 157
Afundar (8°), 157
Água em Pó (6°) (R), 126
Alacridade (3°), 67
Alarme (1°), 32
Alcance Distante I (3°), 67
Alcance Distante II (4°), 85
Alcance Distante III (5°), 106
Alterar Forma (9°), 169
Alterar-se (2°), 50
Amizade (1°), 32
Ampliar Animais (5°) (R), 106
Ampliar Plantas (4°), 85
Análise Essencial de Alamir (3°), 67
Andar nas Sombras (7°), 144
Animação Ilusória (8°), 157
Animar os Mortos (5°), 106
Antipatia/Simpatia (8°), 158
Anulação Absurda de Nahal (2°) (S), 51
Apagar (1°), 32
Apodrecimento de Múmia (5°), 107
Aprimoramento de Adivinhação (4°), 86
Aprisionamento (9°) (R), 169
Aprisionar a Alma (8°), 158
Aquisição de Khazid (5°), 107
Ar Líquido (5°), 108
Arca Secreta de Leomund, A (5°), 108
Área Escorregadia (1°), 32
Arma Encantada (4°), 86
Armadilha de Fogo (4°), 86
Armadilha de Leomund, A (2°), 51
Armadura Arcana (1°), 33
Armadura Espiritual (3°), 68
Arrombar (2°) (R), 51
Assassino Fantasmagórico (4°), 87
Ataque Caledoscópico de Gunther (8°), 159
Ataque Selvagem (6°) (S), 126
Aterrorizar (2°), 51
Aumento I (3°), 68
Aumento II (6°), 126
Aura de Fogo (4°), 87
Aura Elemental (9°), 170
Aura Esotérica de Nystul, A (1°), 33
Aura Temerária de Nahal (1°) (S), 33
Auxílio Imediato (9°) (R), 170
Banimento (7°), 145
Boca Encantada (2°), 52
Bola de Fogo (3°), 68
Bola de Fogo Controlável (7°), 145
Bolsos Arcanos (2°), 52
Borrar a Visão (2°), 52
Caçador Invisível (6°), 126
Cadeia de Contingência (9°), 171
Cajado dos Trovões (4°), 87
Cajado Mágico (5°), 109
Cão Fiel de Mordenkainen, O (5°), 109
Caos (5°), 109
Cavalgar o Vento (2°), 53
Cegueira (2°), 53
Celeridade de Mordenkhein (4°), 88
Cerrar Portas (1°) (R), 34
Chocar a Pedra do Ovo (7°), 145
Chuva de Meteoros (9°), 171
Clariaudiência (3°), 69
Clarividência (3°), 69
Clava de Ossos (3°), 69
Clone (8°), 159
Comando Visual (6°), 126
Compor (5°), 110
Compreender Idiomas (3°) (R), 69
Compreensão da Linguagem (1°) (R), 34
Concha Antimagia (6°), 127
Cone Glacial (5°), 110
Confundir Detecção (2°), 53
Confusão (4°), 88
Conjurar Animais (6°), 128
Conjurar Componentes Mágicos (1°), 34
Conjurar Elemental (5°), 110
Conjurar Familiar (1°), 35
Consertar (1°), 35
Constritor Flamejante da Floresta (6°), 128
Contato Extraplano (5°), 111
Contingência (6°), 128
Controlar Mortos-Vivos (7°), 146
Controlar o Clima (6°), 128
Convocação Instantânea de Drawmij, A (7°), 146
Convocar Criaturas I (3°), 70
Convocar Criaturas II (4°), 89
Convocar Criaturas III (5°), 112
Convocar Criaturas IV (6°), 129
Convocar Criaturas V (7°), 147
Convocar Criaturas VI (8°), 160
Convocar Criaturas VII (9°), 172
Convocar Enxames (2°), 53
Convocar Licantropo (4°), 89
Convocar Sombras (5°), 112
Copiar (1°), 36
Corcel Espectral de Bloodstone (6°), 129
Corrente de Fogo (3°) (S), 70
Corrente de Relâmpagos (6°), 129
Costura (1°) (S), 36
Crânio Flutuante (3°), 70
Criação Fantasmagórica (2°), 54
Criar Itens Efêmeros (4°), 89
Criar Itens Temporários (5°), 112
Criar Passagens (5°), 112
Cristalização (9°), 172
Cubo de Força (7°), 147
Dança Irresistível de Otto, A (8°), 160
Dardos Místicos (1°), 36
Dedo da Morte (7°), 147
Defletor de Hornug (2°) (S), 54
Dentes Abocanhantes (3°), 71
Descobrir Valor (5°), 112

Desejo (9º), 172
 Desejo Restrito (7º), 147
 Desfolhar (8º), 160
 Desidratação Horrível de Abi-Dalzim (8º), 160
 Desintegração (6º), 130
 Despedaçar (2º), 54
 Despistar (6º), 130
 Desvanecimento (7º), 148
 Detectar Doença (1º), 37
 Detectar Invisibilidade (2º), 55
 Detectar Maldade (2º) (R), 55
 Detectar Mortos-Vivos (1º), 37
 Detectar Observação (4º), 90
 Detectar Vida (2º), 55
 Dilatação I (4º), 90
 Dilatação II (6º), 130
 Disco Flutuante de Tenser, O (1º), 37
 Disjunção de Mordenkainen, A (9º), 173
 Dissipar Magia (3º), 71
 Distorção de Distância (5º), 113
 Dominação (5º), 113
 Drenar Energia (9º), 173
 Dreno Temporário (4º), 90
 Duplicar (4º), 90
 Duplicata Aquosa (3º), 72
 Duplicata Zumbi (7º), 148
 Elo Telepático de Rary (5º), 113
 Elucubração de Mordenkainen, A (6º), 130
 Emoções (4º), 91
 Encantar Item (6º), 131
 Encarnação do Medo (9º), 173
 Enfeitiçar Monstros (4º), 91
 Enfeitiçar Multidões (8º), 161
 Enfeitiçar Pessoas (1º), 37
 Enfeitiçar Plantas (7º), 148
 Enfraquecer o Intelecto (5º), 114
 Enganar Visão (5º), 114
 Engodo (6º), 131
 Enquadrar o Círculo (3º), 72
 Enviar Mensagem (5º), 114
 Envio Aleatório de Hornung (8º) (S), 161
 Escamas de Dragão (6º), 132
 Escavar (4º), 92
 Esconder Itens (3º), 73
 Escrita Ilusória (3º), 73
 Escudo Arcano (1º), 38
 Escudo de Fogo (4º), 92
 Escudo do Caos (2º) (S), 55
 Escudo Homunculus (8º), 161
 Escudo Selvagem (6º) (S), 133
 Escuridão, 4,5 m (2º), 56
 Esfera Flamejante (2º), 56
 Esfera Gélida de Otiluke, A (6º), 133
 Esfera Prismática (9º), 174
 Esfera Resiliente de Otiluke, A (4º), 93
 Esfera Telecinética de Otiluke, A (8º), 162
 Espada de Mordenkainen, A (7º), 149
 Espelho Encantado (4º), 93
 Esquecimento (2º), 56
 Estabilizar (9º) (S), 174
 Estátua (7º), 149
 Estimativa de Hornug (1º) (S), 38
 Expandir (1º) (R), 39
 Explosão de Fogo (1º), 40
 Expulsão (5º), 114
 Êxtase Temporal (9º) (R), 175
 Extensão I (4º), 93
 Extensão II (5º), 115
 Extensão III (6º), 134
 Fala do Tolo (3º) (S), 73
 Fechadura Arcana (2º), 56
 Fiasco (4º), 93
 Filtro (2º), 57
 Flecha Ácida de Melf, A (2º), 57
 Flecha de Chamas (3º), 74
 Fogo da Contemplação (4º), 94
 Fogo Selvagem (9º) (S), 175
 Força (2º), 57
 Força Espectral (3º), 74
 Força Fantasmagórica (1º), 40
 Forçar Transformação (5º), 115
 Forma de Onda (5º) (S), 115
 Forma de Sombra (8º), 162
 Forma Ectoplásmica (3º), 74
 Forma Plana (7º), 149
 Garras de Umber Hulk (6º), 134
 Gato das Sombras (7º), 150
 Globo de Invulnerabilidade (6º), 134
 Globos de Luz (1º), 40
 Grito (4º), 94
 Há/Não Há (4º) (S), 94
 Halo de Olhos (4º), 95
 Hipnotismo (1º), 40
 Identificação (1º), 41
 Ilusão Independente (5º), 116
 Ilusão Permanente (6º), 134
 Ilusão Programada (6º), 135
 Imobilizar Monstros (5º), 116
 Imobilizar Mortos-Vivos (3º), 74
 Imobilizar Pessoas (3º), 75
 Imunidade à Magia de Serten, A (8º), 162
 Infravisão (3º), 75
 Intensificar Convocação (7º), 150
 Inverter a Gravidade (7º), 150
 Invisibilidade (2º), 57
 Invisibilidade em Massa (7º), 150
 Invisibilidade Melhorada (4º), 95
 Invisibilidade, 3 m (3º), 75
 Invulnerabilidade a Armas Mágicas (6º), 135
 Invulnerabilidade a Armas Normais (5º), 116
 Irritação (2º), 58
 Item (3º), 75
 Labirinto (8º), 163
 Lamentável Debate de Leomund, O (5º), 116
 Lamurio de Banshee (9º), 175
 Lendas e Histórias (6º), 135
 Lentidão (3º), 76
 Leque Cromático (1º), 41
 Ler Magias (1º), 41
 Levitação (2º), 58

Limpar a Mente (8°), 163
 Localizar Criatura (4°), 95
 Localizar Objetos (2°) (R), 59
 Logro (3°), 76
 Lufada de Vento (3°), 76
 Luz (1°), 42
 Luz Contínua (2°) (R), 59
 Má Sorte (4°) (S), 96
 Magia Astral (9°), 175
 Magia da Morte (6°), 136
 Magia de Sombras (5°), 117
 Magia Sombria (6°), 136
 Maldição Maior (4°), 96
 Maldição Menor (3°), 76
 Malha Invisível (3°), 77
 Manipular Chamas (1°), 42
 Mansão Magnífica de Mordenkainen, A (7°), 150
 Manto Negro (6°), 137
 Mão de Pedra de Maximiliano (3°), 77
 Mão de Terra de Maximiliano (2°), 59
 Mão Esmagadora de Bigby, A (9°), 176
 Mão Espectral (2°), 60
 Mão Interposta de Bigby, A (5°), 117
 Mão Poderosa de Bigby, A (7°), 151
 Mão Vigorosa de Bigby, A (6°), 137
 Mãos Flamejantes (1°), 42
 Máscara da Morte (4°), 96
 Medo (4°), 96
 Mensagem (1°), 43
 Mente de Ferro (3°), 77
 Metamorfose (4°), 97
 Metamorfose Vegetal (4°), 98
 Metamorfosear Líquidos (1°), 43
 Metamorfosear Objetos (8°), 163
 Metamorfosear-se (4°), 98
 Meteoros Instantâneos de Melf, Os (3°), 77
 Miragem Arcana (6°), 137
 Modificar Aparência (5°), 117
 Moldar Magia (7°) (S), 151
 Moldar Rochas (5°), 118
 Monstros de Sombra (4°), 98
 Monstros Sombrios (5°), 118
 Montaria Arcana (1°), 43
 Montaria Fantasmagórica (3°), 78
 Morte Aparente (3°), 79
 Mover Terra (6°), 138
 Muralha de Energia (5°), 118
 Muralha de Ferro (5°), 118
 Muralha de Fogo (4°), 99
 Muralha de Gelo (4°), 99
 Muralha de Névoas (1°), 44
 Muralha de Ossos (5°), 119
 Muralha de Pedra (5°), 119
 Muralha de Vento (3°), 79
 Muralha Prismática (8°), 164
 Neblina Mortal (6°), 138
 Névoa (2°), 60
 Névoa Fétida (2°), 60
 Névoa Mental (5°), 119
 Névoa Mortal (5°), 120
 Névoa Sólida (4°), 100
 Nó (2°), 60
 Nuvem Incendiária (8°), 165
 Obstrução (2°), 61
 Obstrução (8°), 165
 Olhar do Mago (3°), 79
 Olho Arcano (4°), 100
 Olho do Morto (6°), 139
 Orbe Cromática (1°), 44
 Ordem (8°), 166
 Ossos Vibrantes (5°), 120
 Ouro dos Tolos (2°), 61
 Padrão Hipnótico (2°), 61
 Padrão Prismático (4°), 101
 Página Secreta (3°), 80
 Palavra de Poder, Atordoar (7°), 152
 Palavra de Poder, Cegar (8°), 166
 Palavra de Poder, Matar (9°), 176
 Parar o Tempo (9°), 177
 Parede Ilusória (4°), 101
 Partir Água (6°) (R), 139
 Passagem Invisível (7°), 152
 Patas de Aranha (1°), 45
 Pedra em Carne (6°) (R), 139
 Pedra em Lama (5°) (R), 120
 Pele Rochosa (4°), 101
 Pequeno Globo de Invulnerabilidade (4°), 102
 Pequeno Refúgio de Leomund, O (3°), 80
 Percepção Extrassensorial (2°), 62
 Permanência (8°), 166
 Pirotecnia (2°), 62
 Piscar (3°), 80
 Poeira Ofuscante (2°), 62
 Porta Dimensional (4°), 102
 Portal (9°), 177
 Portal Ilusório (5°), 121
 Praga (4°), 102
 Projetar Imagem (6°), 140
 Proteção a Projéteis (3°), 81
 Proteção a Truques (2°), 62
 Proteção ao Mal (1°) (R), 45
 Proteção ao Mal, 3 m (3°) (R), 81
 Proteção contra Fome e Sede (1°), 45
 Proteção Contra Paralisação (2°), 63
 Proteger Fortalezas (6°), 140
 Provocação (1°), 46
 Punhal de Gelo (2°), 63
 Punho Cerrado de Bigby, O (8°), 167
 Punho de Pedra (1°), 46
 Punho Flamejante de Malec-Keith (7°), 152
 Queda Suave (1°), 46
 Raio de Enfraquecimento (2°), 63
 Rajada Prismática (7°), 153
 Realce Mnemônico de Rary, O (4°), 102
 Realidade Alternativa (3°) (S), 81
 Recipiente Arcano (5°), 121
 Recordação de Morte (2°), 63
 Reencarnação (6°), 140
 Reflexão do Olhar (1°), 46
 Reflexos (2°), 64

Refugiar Itens (7º), 153
 Refúgio Seguro de Leomund (4º), 103
 Relâmpago (3º), 82
 Remover Maldições (4º) (R), 103
 Repelir Medo (8º), 168
 Repulsão (5º) (R), 122
 Repulsão (6º), 141
 Repulsão de Von Gasik (5º), 122
 Resistência Baixa (5º), 123
 Respirar na Água (3º) (R), 82
 Retardar Morte (3º), 82
 Revelar Tendência (2º) (R), 64
 Reverter Magia (7º), 153
 Reverter Magia Menor (4º), 104
 Riso Histérico de Tasha, O (2º), 64
 Roubar Encanto (7º), 154
 Runa Arcana (1º), 46
 Runas Explosivas (3º), 83
 Salto (1º), 47
 Salvaguarda (5º), 123
 Santuário Particular de Mordekainen (5º), 123
 Sede Insaciável (2º), 64
 Seletor de Surtos de Hornug (7º) (S), 154
 Selo da Serpente Sépia, O (3º), 83
 Senso de Alterações (2º), 65
 Servo Invisível (1º), 47
 Sexto Sentido (9º), 177
 Símbolo (8º), 168
 Simulacrum (7º), 155
 Som Ilusório (1º), 47
 Sombra Rastejante de Lorloveim (3º), 83
 Sombras (6º), 141
 Sonho (5º) (R), 124
 Sono (1º), 47
 Sopro de Vento (4º), 104
 Sufocar (7º), 155
 Sugestão (3º), 84
 Sugestionar Multidões (6º), 141
 Surdez (2º), 65
 Susto (1º), 48
 Tarefa (6º), 142
 Teia (2º), 65
 Teia de Dissipação de Otiluke (4º), 105
 Telecinésia (5º), 124
 Teleporte (5º), 124
 Teleporte Exato (7º), 155
 Tempestade Ácida (7º), 155
 Tempestade Glacial (4º), 105
 Tentáculos (6º), 142
 Tentáculos Negros de Evard, Os (4º), 105
 Terreno Ilusório (4º), 105
 Toque Chocante (1º), 48
 Toque da Dor (3º), 84
 Toque do Carniçal (2º), 66
 Toque Macabro (1º), 48
 Toque Vampírico (3º), 84
 Tornar Raso (6º), 142
 Transferência de Estado (9º), 178
 Transformação de Tenser, A (6º), 143
 Transformação Momentânea (1º), 48
 Transformação Sombria de Lorloveim (6º), 143
 Transformar Seixos em Rochas (4º) (R), 106
 Transmutação Gloriosa (9º), 178
 Truque (1º), 49
 Truque de Corda (2º), 66
 Último Fôlego (1º), 49
 União Pavorosa de Bloodstone (7º), 156
 Varinha da Adivinhação (1º), 49
 Velocidade (3º), 84
 Vento Selvagem (9º) (S), 178
 Vento Sussurrante (2º), 66
 Ventriiloquismo (1º), 49
 Véu (6º), 144
 Vida Passada (2º), 66
 Visão (7º), 156
 Visão da Verdade (6º), 144
 Visão de Cadáver (1º), 50
 Vitrificação (6º), 144
 Vocalizar (2º), 67
 Vôo (3º), 85
 Vôo Emplumado de Mordock (1º), 50
 Vórtice (5º) (S), 125
 Zona Selvagem (8º) (S), 168

