

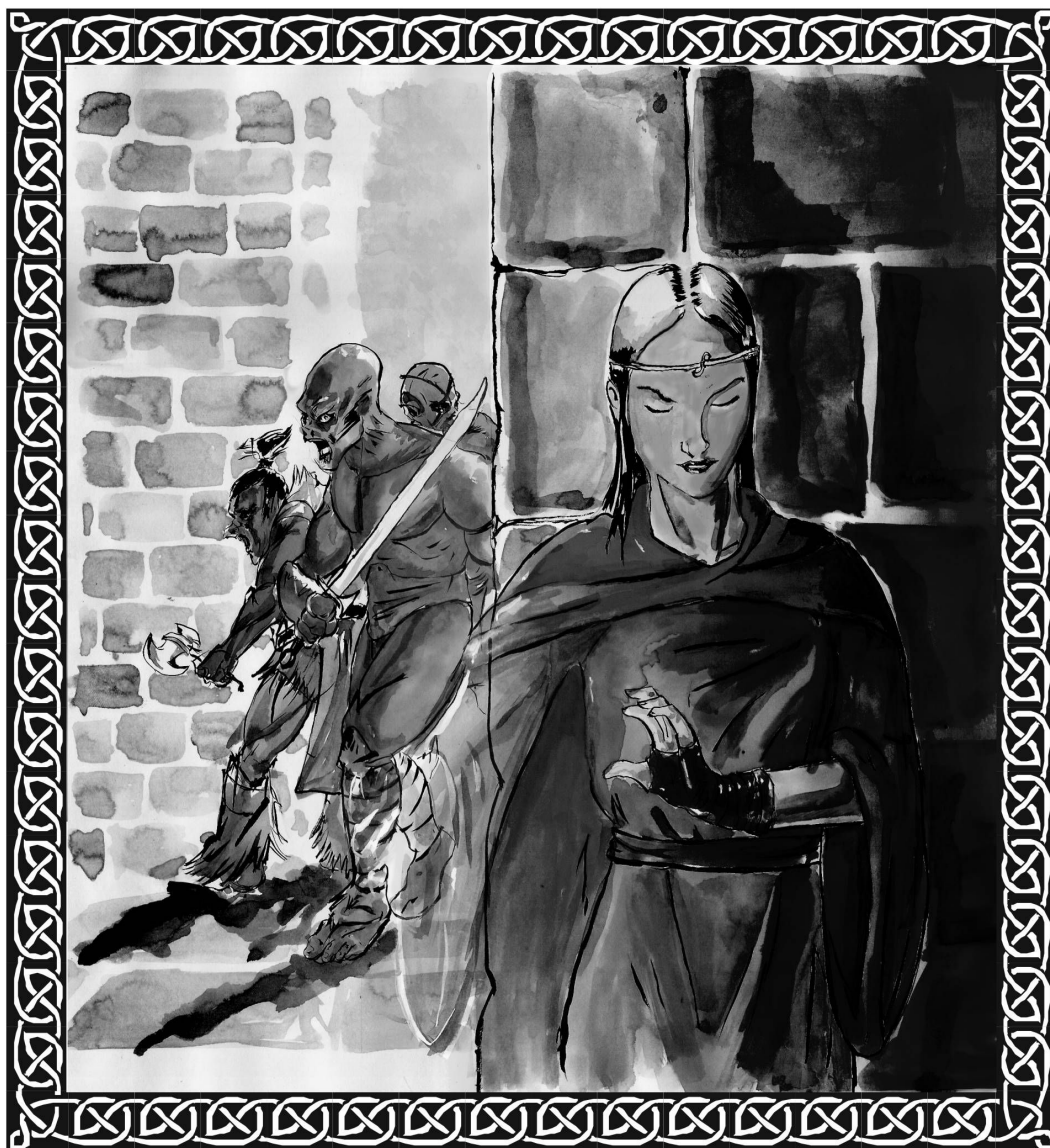
Tagmar II

Guia de Magia para Principiantes



Tagmar II

Guia de Magia para Principiantes



www.tagmar2.com.br

Créditos & Licenciamento

Autores

Marcelo Rodrigues, Diego Guinâncio, Gustavo Lorena Pinto, Stefano Guimarães Giusini, Alex Ladeiras, Alex Resende

Capa

Cristiano Motta (ilustração), Geliard Roberto Barbosa (design & layout)

Coordenação

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

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar 2 em 2/4/2008 e disponível para download gratuito em www.tagmar2.com.br

Versão

2.2.2

Licenciamento

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

Você pode:

Copiar, distribuir, exibir e executar a obra.

Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.



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



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

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

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

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

1	APRESENTAÇÃO	5
1.1	Escolha o Caminho	5
1.2	Objetivo deste manual	5
1.3	Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2	5
1.4	Correções da versão 2.2.1	5
1.5	Correções nesta Atualização.....	5
2	MAGOS	6
2.1	Amizade	6
2.2	Análise	6
2.3	Bola de Fogo.....	7
2.4	Contatos Mentais.....	7
2.5	Desintegração	7
2.6	Detecção de Magia.....	8
2.7	Invisibilidade.....	9
2.8	Levitação.....	9
2.9	Manipulação de Luz.....	9
2.10	Mutação	10
2.11	Quebra de Encantos.....	10
2.12	Raio Elétrico.....	11
2.13	Sono.....	11
2.14	Telecinese	11
2.15	Transformação	12
2.16	Transporte Dimensional.....	12
3	SACERDOTES	14
3.1	Apelo	14
3.2	Contatos.....	14
3.3	Curas Físicas.....	14
3.4	Curas Heróicas	15
3.5	Esconjuração	15
3.6	Maldições	16
3.7	Ordens	16
3.8	Presença Divina.....	16
3.9	Quebra de Encantos.....	17
3.10	Resistência	17
3.11	Sagração de Itens	18
3.12	Solo Sagrado	18
4	RASTREADORES	19
4.1	Abrigo	19
4.2	Ações Furtivas.....	19
4.3	Armadura Elemental	19
4.4	Despistamento	19
4.5	Elo Animal	20
4.6	Empatia Animal	21
4.7	Escalar Superfícies.....	21
4.8	Ler Trilhas	21
4.9	Montar	22
4.10	Rastreamento	22
4.11	Resistência	22
4.12	Resistência Elemental	22
5	BARDOS	24
5.1	Amizade	24
5.2	Canção do Ânimo.....	24
5.3	Distração.....	24
5.4	Empatia.....	25
5.5	Escrita.....	25
5.6	Lendas	26
5.7	Linguagem.....	26
5.8	Memorização.....	26
5.9	Modificar Espírito	27
5.10	Sedução	28
5.11	Silêncio	28
5.12	Ventriloquismo	28

1 Apresentação

Merlim, os druidas, as pitonisas de Apolo... o encanto que se encontra por trás de todas estas lendas pode ser resumido em uma única palavra: magia. Bardos, sacerdotes, magos, rastreadores — sua maior arma consiste no uso de sua vontade iluminada para realizar milagres, seja seu foco a fé, a arte ou conexões arcanas.

Como um aspecto importante nos mundos de fantasia medieval, a magia é o tema deste livro — este guia faz parte da nova edição de Tagmar, e tem por objetivo apresentar aos jogadores cujos personagens são usuários de magia as regras atualizadas para manipulação da “Arte”. Conheça os efeitos disponíveis para sua profissão, sua descrição e o custo para obtê-los e usá-los.

Prepare-se para adentrar no perigoso e fascinante mundo mágico.

1.1 Escolha o Caminho

Neste guia você encontrará:

Os arcanos...

As magias disponíveis para magos recém iniciados. O arsenal que o levará através do caminho do mistério.

...aqueles que oram...

Os milagres ao alcance dos sacerdotes recém ordenados. A litania que dá segurança e conforto àqueles que trilham o caminho da fé.

...os filhos da natureza...

Os dons outorgados aos rastreadores que se mostram dignos. As armas mais poderosas daqueles que andam pelo caminho das matas.

...mestres da arte.

O repertório mágico desenvolvido pelos bardos. Acordes especiais para aqueles que escolheram o caminho da arte.

"Magia é muitas coisas, e eu poderia levar muitos anos explicando a você. Mas seria inútil, é claro — você pode explicar o beijo a quem jamais beijou? Por isso eu lhe digo: a única maneira de entender a magia é a vivenciando. Se você tiver coragem..."

Diana, sacerdotisa de Palier.

1.2 Objetivo deste manual

Este é o “Guia de Magia para Principiantes”, ele se destina aos jogadores que vão atuar com um personagem que faça magias:

- Magos
- Sacerdotes
- Rastreadores
- Bardos

Este guia contém as listas e as descrições das magias que um personagem de estágio principiante tem acesso. Não estão incluídas as magias dos Colégios (para Magos) e das Ordens (para sacerdotes). Como facilitador, as magias estão separadas por cada uma das profissões e colocadas na ordem alfabética.

1.3 Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2

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

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

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

1.4 Correções da versão 2.2.1

Esta versão 2.2.1 traz as seguintes alterações e correções:

- Atualizações das listas de magia de Bardos e Rastreadores.

1.5 Correções nesta Atualização

Esta versão 2.2.2 traz as seguintes alterações e correções:

- Nova capa
- Novo layout

2 Magos

Nome	Custo	Nome	Custo
Amizade	2	Manipulação de Luz	1
Análise	1	Mutação	2
Bola de Fogo	2	Quebra de Encantos	2
Contatos Mentais	1	Raio Elétrico	2
Desintegração	2	Sono	1
Detecção de Magia	2	Telecinese	1
Invisibilidade	2	Transformação	2
Levitação	1	Transporte Dimensional	2

2.1 Amizade

Evocação: instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: variável

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

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

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

- Amizade 1: torna uma criatura inteligente mais simpática em relação ao evocador. Este pode pedir um pequeno favor à vítima, desde que seja algo razoável. O encanto dura até o favor ser feito.
- Amizade 2: a vítima passa a considerar o evocador um bom amigo e atenderá seus desejos, desde que não contrariem sua índole, seus deveres ou o prejudiquem muito. A Duração é de uma hora.

- Amizade 4: idem ao anterior, mas a vítima pode fazer algo que a prejudique (mas não a mate).
- Amizade 6: idem ao anterior, mas dura uma semana.
- Amizade 8: idem ao anterior, mas a vítima desprezará seus deveres para ajudar o evocador.
- Amizade 10: idem ao anterior, mas a Duração é de um mês.

2.2 Análise

Evocação: ritual

Alcance: toque

Duração: 1 uso

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Análise 1: analisa propriedades mágicas de nível 1.
- Análise 2: analisa propriedades mágicas de nível máximo 2.
- Análise 3: analisa propriedades mágicas de nível máximo 3.
- Análise 4: analisa propriedades mágicas de nível máximo 4.
- Análise 5: analisa propriedades mágicas de nível máximo 5.
- Análise 6: analisa propriedades mágicas de nível máximo 6.
- Análise 7: analisa propriedades mágicas de nível máximo 7.
- Análise 8: analisa propriedades mágicas de nível máximo 8.
- Análise 9: analisa propriedades mágicas de nível máximo 9.
- Análise 10: analisa propriedades mágicas de nível máximo 10.

2.3 Bola de Fogo

Evocação: instantânea

Alcance: 50 metros

Duração: instantânea

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

Veja que o encanto não tem precisão, podendo atingir qualquer um na área de efeito da explosão.

Isto é resolvido com um ataque individual em cada um que estiver na área de efeito da magia. O dano máximo é dito no efeito.

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

2.4 Contatos Mentais

Alcance: variável

Evocação: instantânea

Duração: variável

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

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

2.5 Desintegração

Evocação: uma rodada

Alcance: variável

Duração: instantânea

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

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

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

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

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

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

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

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

- Desintegração 10: Afeta minerais, cujas dimensões máximas sejam 4m x 4m x 4m, vegetais cujas dimensões máximas sejam 2m x 2m x 2m, e animais cujas dimensões máximas sejam 60cm x 60cm x 60cm. O mago pode afetar 5 objetos/criaturas diferentes. O Alcance é de 50 metros.

2.6 Detecção de Magia

Evocação: Instantânea

Alcance: variável

Duração: uma rodada

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

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

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

O Nível 10 é a única exceção a essa regra.

- Nível 1: detecta magia em 1 objeto ou local tocado pelo evocador.
- Nível 2: detecta magia em 1 objeto ou local a até 5 metros do evocador ou detecta se há magia em uma pessoa nessa mesma distância.
- Nível 4: idem ao anterior, mas permite saber se a magia embutida é arcana, divina ou outras (rastreador, bardo...). No caso de pessoas, permite saber se a magia é um encantamento no qual a pessoa tenha sido vítima ou se é de outra fonte como um item mágico (observe que neste caso.. os focus normais são incluídos como itens mágicos)
- Nível 6: idem ao anterior, mas permite saber com precisão a origem da magia (magia necromante, elementalista, de bardo...).

- Nível 8: idem ao anterior, mas permite saber a força da magia (o nível dela). Idem para o caso de pessoas.
- Nível 10: permite saber em uma área de até 5 metros de distância do evocador se existe magia, qual a origem dela, a força; o evocador saberá não só a da magia mais forte, mas de todas as outras caso hajam mais. No caso de pessoas, o personagem poderá também discriminar e saber que ao mesmo tempo a pessoa tem um item mágico e está sob um feitiço, sabendo a natureza e a força dessas magias.

2.7 Invisibilidade

Evocação: instantânea

Alcance: toque

Duração: 10 minutos

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

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

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

2.8 Levitação

Alcance: pessoal

Evocação: uma rodada

Duração: variável

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

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

- Levitação 1: Permite ao evocador pairar até a um metro acima da superfície, seja ela líquida ou sólida. O evocador tem que se concentrar no encanto. A Duração é de 10 rodadas.
- Levitação 3: O evocador pode levitar a qualquer altura do solo, porém deve ser mantida a concentração. Dura 10 minutos.
- Levitação 5: Idem ao anterior, mas não é preciso manter a concentração.

2.9 Manipulação de Luz

Alcance: 20 metros

Evocação: instantânea

Duração: variável

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

- Manipulação de Luz 1: Cria uma tênue luz de 10 metros de diâmetro por 10 rodadas. Não pode ser usada para cegar o oponente.
- Manipulação de Luz 2: Diminui a luminosidade em uma esfera de 5 metros de diâmetro, causando uma escuridão como a de uma noite sem estrelas, que dura por 10 rodadas.
- Manipulação de Luz 4: Cria uma esfera de luz de 10 metros de diâmetro que dura dez minutos. Pode cegar o oponente por duas rodadas.
- Manipulação de Luz 6: Cria uma esfera de luz de 20 metros de diâmetro por uma hora. Cega o adversário por 4 rodadas.
- Manipulação de Luz 8: Idem ao anterior, mas a esfera tem 20 metros de diâmetro, dura por um dia e cega por 10 rodadas. Essa luz é muito forte.
- Manipulação de Luz 10: Idem ao anterior, mas são 30 metros de diâmetro, dura um mês e cega por 20 rodadas. Além disso, essa luz é tão forte quanto a luz de um dia claro (fazendo com que certos morto-vivos se afastem amedrontados por 10 rodadas).

2.10 Muta  o

Evoca  o: uma rodada

Alcance: pessoal

Dura  o: urna hora

Este feiti  o causa uma muta  o no evocador, permitindo-lhe tomar a forma de diferentes tipos de criatura. Note que em certas formas o uso de magia   impossibilitado: n o   poss vel fazer os gestos ou pronunciar as palavras m sticas que comp em a Evoca  o.

A muta  o n o altera nem a E.H. nem a E.F. do evocador. Ao tomar a forma de um ser human ide n o se ganham as habilidades que ele possu a, a n o ser que sejam eminentemente f sicas (escalar, para um macaco; nadar, para um peixe, etc). Apesar disso, o evocador pode utilizar todos os outros recursos n o m gicos da forma assumida. Uma vez que uma forma   assumida, ela n o pode ser mudada.

- Muta  o 1: Causa uma modifica  o na apar ncia do evocador, como se fosse um disfarce perfeito, embora a voz n o mude. Para tomar a apar ncia de uma pessoa espec fica   necess ria muita pesquisa e contato com o indiv duo.
- Muta  o 3: O evocador toma a forma de qualquer animal cujo tamanho esteja entre o de um gato e o de um cavalo. Note que os itens do evocador n o se transformam com ele.
- Muta  o 5: Idem ao anterior, mas os itens se transformam junto do evocador, fazendo parte da nova forma.
- Muta  o 7: Pode assumir qualquer forma entre o tamanho de uma formiga at  o tamanho de um Trol. Mesmo formas de seres m sticos podem ser assumidas, mas o evocador tem que ter visto pessoalmente uma criatura do tipo a ser copiado. Os itens do evocador se transformam tamb m.
- Muta  o 10: Idem ao anterior, mas qualquer tipo de criatura pode ser copiada; n o h  restri  o com rela  o ao tamanho da criatura copiada.

2.11 Quebra de Encantos

Evoca  o: vari vel

Alcance: 20 metros

Dura  o: instant nea

Quebra de encantos serve para desfazer outros feiti  os que afetem o evocador ou outros ao seu redor.   claro que o mago deve ser capaz de falar e se mover para evoc -la, ou seja, algu m que tenha sido transformado em orco pode muito bem evocar a quebra de encantos sobre si, mas se esse mesmo evocador estiver sob o efeito de correntes, por

exemplo, ele n o pode quebrar o encanto j  que est  im vel.

O tempo de evoca  o da magia quebra de encantos   exatamente igual   evoca  o do encanto utilizado. Assim, para se quebrar a magia medo, que   instant nea, a evoca  o da quebra de encantos ser  instant nea mas para quebrar maldi  es, que se evoca por 3 rodadas, ser o necess rias 3 rodadas de evoca  o e assim por diante.

O n vel da magia quebra de encantos determina o n vel da magia que ela pode quebrar. Para se quebrar medo 4   necess rio ter no m nimo quebra de encantos 4. Para se quebrar manipula  o de luz 10   necess rio no m nimo quebra de encantos 10.

Para quebrar uma magia, o m stico evoca a quebra de encantos, gasta o Karma por essa magia. Se a magia n o for uma das que ele pode evocar,   necess rio ter que cobrir o Karma utilizado pelo outro m stico no encanto. Assim, se algum oponente encantou algu m com Maldi  es 6 e o evocador n o conhece a magia Maldi  es (n o tenha nenhum n vel nela) ele precisar  usar Quebra de Encantos 6, gastando 6 de Karma, mais 6 de karma da magia do oponente totalizando 12 pontos.

Quando s o gastos os pontos de Karma necess rios e o tempo de evoca  o   cumprido, a magia   quebrada, n o sendo necess rio se fazer nenhum tipo de teste de resist ncia   magia.

Entretanto, caso o m stico queira quebrar um encanto seu, ele n o gasta nenhum ponto de karma, desde que tenha a magia quebra de encantos no mesmo n vel da magia a ser desfeita. Exemplo: um elfo mago que lan ou Pesadelo 5 em um an o insolente e queira desfazer o encanto, n o precisa gastar qualquer ponto de karma, desde que tenha ao menos quebra de encantos 5 em sua lista de magia.

Note que quebrar magias de dura  o Permanente, lan adas por outros m sticos   uma tarefa muito mais dif cil e exige conhecimento total do evocador na magia a ser quebrada. Dessa forma, ser  necess rio que o evocador saiba evocar, em mesmo n vel, a magia a ser quebrada. Ou seja, para quebrar a magia Maldi  es 10 (que   permanente) lan ada por um dem nio em um companheiro, ser  necess rio que o evocador tenha no m nimo n vel 10 na magia Maldi  es, caso contr rio, a magia n o poder  ser quebrada.

Uma situa  o poss vel   quando o evocador deseja quebrar feiti  os provenientes de item m gico. Isto   poss vel mas contudo, o item m gico n o perde permanentemente o poder desfeito pelo evocador em um determinado momento. Exemplo: o mago irritado com o guerreiro que possui uma armadura com a magia Armadura Elemental, e que portanto   resistente ao seu poderoso raio el trico, pode querer quebrar essa prote  o para poder combater o guerreiro. Se o m stico quebrar o feiti  o, ainda assim o guerreiro poder  utilizar o poder de novo

caso o item mágico faça mais de uma vez por dia o efeito. O místico, por conseguinte, pode também querer quebrar novamente o encanto. As que propriedades mágicas como bônus de ataque, de absorção, de defesa e focus não podem ser quebrados.

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

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

2.12 Raio Elétrico

Evocação: instantânea

Alcance: variável

Duração: instantânea

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

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

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

2.13 Sono

Evocação: instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: variável

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

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

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

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

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

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

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

2.14 Telecinese

Evocação: uma rodada

Alcance: 30 metros

Duração: 10 rodadas

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

Essa força pode, basicamente, fazer três coisas: derrubar, arrastar ou mover. "Mover" é o controle completo dos movimentos do objeto para cima, para os lados, para baixo, etc. "Arrastar" é mover penosamente junto ao solo, e derrubar é apenas tirar o objeto de sua posição de equilíbrio. Os objetos são movidos ou arrastados à velocidade de

5 metros por rodada. Se esse encanto for usado contra um ser com aura, ele tem direito de resistir à magia. Note que em alguns efeitos desta magia, o evocador pode optar por manipular mais de um (1) objeto e/ou criatura com uma só evocação. Quando isso ocorrer, a força da magia atuará sobre a soma das massas dos alvos. Sendo assim, se o efeito 7 for usado contra 3 alvos que pesem respectivamente: 50kg, 60kg e 70 kg. O Máximo que a magia poderá fazer é arrasta-los, já que o valor da soma das massas é igual a 180kg (50+60+70=180kg). Caso a soma dos pesos dos alvos seja superior a capacidade do nível usado, nenhum efeito será aplicado e o karma será gasto inutilmente.

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

2.15 Transformação

Evocação: Duas rodadas

Alcance: 20 metros

Duração: variável

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

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

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

Cada Efeito pode manipular apenas uma certa quantidade de matéria ou menos. Tanto o peso da

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

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

2.16 Transporte Dimensional

Evocação: instantânea

Alcance: variável

Duração: variável

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

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

- Transporte Dimensional 1: permite ao evocador transportar instantaneamente um objeto de até 5 kg de uma parte de seu corpo (bolso, mãos, etc) a até 5 metros de distância.
- Transporte Dimensional 3: idem ao anterior, mas o objeto pode ter até 20 kg e é transportado para 100 metros de distância.
- Transporte Dimensional 5: o evocador é transportado instantaneamente até 10 metros de distância, podendo levar 50 kg de peso adicional.
- Transporte Dimensional 7: idem ao anterior, mas a distância é de 100 metros.
- Transporte Dimensional 9: o evocador cria um portal entre dois pontos que estejam a até 1 quilômetro de distância um do outro. O portal é um círculo de 2 metros de diâmetro que dura duas rodadas e depois desaparece. Aquele que passar pelo portal é transportado instantaneamente de um ponto para o outro.

3 Sacerdotes

Nome	Custo	Milagre	Custo
Apelo	3	Contatos	2
Curas Físicas	2	Curas Heróicas	2
Esconjuração	1	Maldições	2
Ordens	2	Presença Divina	1
Quebra Encantos	3	Resistência	1
Sagração Itens	2	Solo Sagrado	1

3.1 Apelo

Evocação: variável.

Alcance: 5 metros

Duração: variável

Com esse milagre, o sacerdote pede ajuda ao seu deus, que responde mandando enviados para solucionar seus problemas ou ajudá-lo em suas funções.

O ser conjurado permanece com o evocador por 30 rodadas, normalmente. Os efeitos Apelo 4, 6 e 9 são rituais que fazem com que o enviado fique permanentemente ajudando o sacerdote. Apenas uma dessas criaturas pode ficar permanentemente com o sacerdote. A conjuração temporária tem evocação de uma rodada, e a permanente é ritual.

Esta magia não deverá ser evocada levianamente, apenas em caso de extrema necessidade. Caso seja evocada em uma situação que não seja de extrema necessidade ou se for evocado por um motivo efêmero e/ou mundano, a magia falhará e o sacerdote será punido pelo seu deus, o que normalmente implicará na perda de seus poderes, ou mesmo por alguma maldição (o MJ deverá decidir a melhor forma de punir o sacerdote).

Caso o enviado morra ou a duração chegue ao fim, ele desaparece, voltando para junto de seu o deus.

- Apelo 1: conjura um enviado menor.
- Apelo 3: conjura um enviado tipo I
- Apelo 4: um ritual caro, custando 10 moedas de ouro, conjura um enviado menor para servir o evocador até a morte (do enviado ou do evocador).
- Apelo 5: conjura um enviado tipo II
- Apelo 6: um ritual caro, custando 30 moedas de ouro, conjura um enviado tipo I para servir o evocador até a morte (do enviado ou do evocador).
- Apelo 7: conjura um enviado tipo III.
- Apelo 9: um ritual caro, custando 50 moedas de ouro, conjura um enviado tipo II para servir o evocador até a morte (do enviado ou do evocador).

3.2 Contatos

Evocação: variável

Alcance: pessoal

Duração: variável

Este encanto traz conhecimentos de fatos do passado ou do presente. Uma intuição causada por cria~ de grande poder é dada ao evocador, através de respostas mais ou menos precisas (dependendo do efeito usado).

O efeito de Dificuldade 1 tem evocação instantânea, mas todos os demais são rituais. A duração corresponde ao tempo que a entidade demora em dar a resposta (uma ou duas rodadas, normalmente).

Algumas magias mascaram a verdade, tomando esta magia inútil, ou até mesmo mentirosa, mas este é um evento raro. Outras vezes, a entidade pode não saber ou não querer transmitir a resposta; neste caso, a magia falha. Estas ocasiões são muito raras, e dependem de fatores que o seu Mestre de Jogo tem que manter secretos.

- Contatos 1: o evocador recebe uma intuição geral sobre um assunto. O assunto deve ser definido por duas palavras, no máximo (líder bandido, o castelo, as negociações, etc) e a intuição pode ser qualquer coisa referente ao assunto, sem controle por parte do evocador (eu sinto falsidade, há forças demoníacas agindo, há um grande ódio nele, etc). Diversas perguntas sobre o mesmo assunto causam respostas iguais.
- Contatos 3: a entidade dará uma resposta de Sim ou Não a uma pergunta de até 4 palavras. Perguntas parecidas causam ~tas iguais. O ritual custa 10 m.o. (moedas de ouro).
- Contatos 5: idem ao anterior, mas a resposta será urna palavra qualquer (subsolo, Demônios, falso, etc) que defina bem a resposta. O custo do ritual é de 18 m.o.
- Contatos 7: a entidade responderá a uma pergunta de até 6 palavras com urna resposta de até 4 palavras. O ritual custa 23 m.o.
- Contatos 9: idem ao anterior, mas a pergunta pode ter até 8 palavras e uma resposta de até 7 palavras. O ritual custa 30 m.o..

3.3 Curas Físicas

Evocação: instantânea

Alcance: toque

Duração: permanente

Esta magia cura instantaneamente ferimentos, reparando total ou parcialmente qualquer dano na EF do favorecido com o milagre. A quantidade de dano que é restaurada depende do Efeito utilizado.

Note que a EF de uma criatura não pode ultrapassar o máximo que esta pessoa tem.

- Curas Físicas 1: cura 2 pontos de dano na EF.
- Curas Físicas 3: cura 7 pontos de dano na EF.
- Curas Físicas 5: cura 12 pontos de dano na EF.
- Curas Físicas 7: cura 25 pontos de dano na EF.
- Curas Físicas 9: cura 45 pontos de dano na EF.

3.4 Curas Heróicas

Evocação: instantânea

Alcance: toque

Duração: instantânea

Durante os combates, o heroísmo dos lutadores é facilmente abatido. O cansaço e a perda de confiança são mortais em certos casos.

Esse milagre recupera imediatamente a EH do ser tocado. Uma cura, que levaria horas ou dias, se faz em um instante. O processo, ainda assim, é apenas uma recuperação. Pontos de cura que levem a EH. acima do máximo da criatura curada são perdidos.

Para efetuar a cura, o sacerdote deverá fazer uma rolagem na coluna do nível que possuir na magia. De acordo com o resultado obtido na rolagem, uma certa quantidade de EH será curada. A quantidade recuperada será dada pela fração conseguida na rolagem (exatamente como são aplicados os danos), ou seja, se um efeito é capaz de curar um valor máximo de 24 pontos de EH, isso quer dizer que as frações de recuperação de acordo com a rolagem serão as seguintes: 100% = 24, 75% = 18, 50% = 12 e 25% = 6. Caso o alvo não queira ser curado joga-se resistência à magia e usam-se os resultados da tabela normalmente. Um resultado crítico (cor cinza) será contado como a porcentagem máxima possível na rolagem, em caso de erro ou falha (branco e verde) nenhum ponto de EH é recuperado.

- Curas Heróicas 1: Cura um valor máximo de 16 pontos de EH.
- Curas Heróicas 2: Cura um valor máximo de 24 pontos de EH.
- Curas Heróicas 4: Cura um valor máximo de 36 pontos de EH.
- Curas Heróicas 6: Cura um valor máximo de 48 pontos de EH.
- Curas Heróicas 8: Cura um valor máximo de 64 pontos de EH.
- Curas Heróicas 10: Cura um valor máximo de 80 pontos de EH.

3.5 Esconjuração

Alcance: 20 metros

Evocação: instantânea

Duração: 1 dia

Esse feitiço canaliza forças positivas para derrotar morto-vivos e Demônios. Caso um destes falhe em resistir a essa magia, ele será imediatamente forçado a fugir do evocador por um dia, como que possuído por um pânico terrível. Se o efeito usado for muito poderoso, é possível até mesmo destruir o corpo físico da criatura.

A magia afeta criaturas que estejam dentro do alcance (a menos de 20 metros do evocador) até um certo número total de Estágios. Isto significa que vai-se somando os Estágios dos oponentes até atingir o limite da magia. Se uma vítima tem mais Estágios que o que "sobrou" do poder da magia, ela está a salvo, pois não pode ser parcialmente afetada. Ela começa afetando os seres mais fracos primeiro (menor Estágio) para então atingir os mais fortes.

Note que todo ser afetado por Esconjuração deixa imediatamente de ser controlado (se estava antes), sendo liberto de magias como Controle ou Controle Demoníaco.

- Esconjuração 1: Expulsa 4 Estágios,
- Esconjuração 2: Expulsa 8 Estágios.
- Esconjuração 3: Expulsa 12 Estágios.
- Esconjuração 4: Expulsa 16 Estágios.
- Esconjuração 5: Expulsa 20 Estágios.
- Esconjuração 6: Expulsa 24 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 1 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas.
- Esconjuração 7: Expulsa 28 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 1 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas.
- Esconjuração 8: Expulsa 32 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 2 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas.
- Esconjuração 9: Expulsa 36 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 2 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas.
- Esconjuração 10: Expulsa 40 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 3 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas.

3.6 Maldições

Evocação: 3 rodadas

Alcance: 10 metros

Duração: variável

Esse encanto maléfico afeta um indivíduo com punições incontáveis caso este falhe em resistir à magia. As maldições são múltiplas em seus efeitos, sendo limitadas apenas pela imaginação do evocador e seu nível na magia. Apesar disso, seus efeitos gerais podem ser vistos abaixo:

- **Maldições 1:** Permite a criação de um símbolo no corpo da vítima que identifica o portador como amaldiçoado. O símbolo pode ser escondido, mas não apagado. O símbolo é permanente, só saindo se a magia for quebrada.
- **Maldições 2:** Cria um efeito físico muito pequeno: cresce o nariz e a orelha, um braço fica maior que o outro, etc. Embora não tenha efeito prático, isto toma a vítima motivo de escárnio. Dura uma semana.
- **Maldições 4:** Faz aparecer um problema físico: gagueira, cegueira parcial etc, ou mental: loucura não violenta, perda de memória, ódio cego, etc. Isto dura uma hora, servindo como punição, aviso ou mostra de poder.
- **Maldições 6:** Consegue manipular os seres e objetos à volta da vítima, causando: azar, ódio pela vítima, não conseguir segurar uma arma (a arma deve ser especificada: arco, machado, espada, etc), ser incapaz de montar um cavalo, etc. Tanto a vítima como todos os seres manipulados têm direito a Resistência à Magia. Esta maldição dura um mês.
- **Maldições 8:** os efeitos são idênticos aos de Maldições 4, mas a Duração é de um mês.
- **Maldições 10:** Induz a uma deformação física grotesca, assim como aleijar, cegar, mudar totalmente as feições, etc. ou criar um problema mental grave, como tornar a vítima um louco violento, um débil mental, etc. O encanto é permanente.

3.7 Ordens

Evocação: instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: variável

Através deste encanto o evocador força outro indivíduo a obedecer um comando seu, caso este falhe em Resistir à Magia e entenda o que foi ordenado, Esta magia serve como sagração para uma missão sagrada ou de penitência como se verá nas descrições.

- **Ordens 1:** O evocador dá uma ordem de 2 palavras a um indivíduo que a cumprirá por

uma rodada. O oponente não pode ser ordenado a se matar.

- **Ordens 2:** Idem ao Ordens 1, mas dura duas rodadas.
- **Ordens 4:** Idem ao Ordens 1, mas afeta dois oponentes e dura 3 rodadas.
- **Ordens 6:** Idem ao Ordens 1, mas, -, atua sobre 3 indivíduos por 5 rodadas.
- **Ordens 7:** Este efeito permite a uma pessoa que siga o Deus do evocador receber uma missão sagrada. Este encanto é voluntário, não pode ser imposto. Durante a missão, o recebedor da magia fica livre de qualquer maldição que pesasse sobre ele. Além disso, durante a missão ele não poderá ser dominado mentalmente (torna-se imune) nem paralisado (idem). Caso o indivíduo falhe na missão ou desista do seu objetivo, ele morre imediatamente. Se ele se afastar da missão por mais de uma semana (o tempo é cumulativo), isto é considerado desistência. Caso ele tenha sucesso ou não, todos os seus pecados são perdoados e as maldições sobre ele são retiradas (no sucesso ou na morte).
- **Ordens 10:** A última e mais poderosa das ordens obriga um indivíduo qualquer a fazer uma missão para o Sacerdote. A missão tem que ser possível de ser realizada ou a magia falhará. Caso a vítima se recuse a cumprir a missão ou se afaste do objetivo, ela ficará doente imediatamente, ficando de cama após um dia. Caso continue se recusando a retomar para a missão, a vítima morrerá no final do segundo dia.

3.8 Presença Divina

Evocação: variável

Alcance: 10 quilômetros

Duração: instantânea

Um milagre extremamente comum e muito utilizado pelos sacerdotes, a presença divina tem o poder de detectar a presença e a influência da divindade do sacerdote (apenas a de seu deus e não a de outros) em um raio de 10 quilômetros de distância. Ao evocar esse milagre, o sacerdote se concentra e faz uma oração para entrar em contato com seu deus, aonde lhe é fornecida na mente a resposta para sua questão. Os efeitos 1, 2 e 4 tem evocação de uma rodada.

- **Presença Divina 1:** detecta algum templo ou Ordem de seu deus.
- **Presença Divina 2:** detecta devotos do deus do sacerdote. Caso os devotos estejam na linha de visão do sacerdote, o sacerdote saberá discernir quem é devoto do seu deus. Caso não esteja na linha de visão, o sacerdote apenas saberá que existem devotos de seu deus naquela área.

- Presença Divina 4: detecta a presença de deus sob outras formas mais sutis, como em um item mágico abençoado por aquele deus.
- Presença Divina 6: com este efeito o sacerdote saberá identificar o poder de algum item abençoado por seu deus. É este efeito que justifica a capacidade dos sacerdotes em conseguirem descobrir os efeitos de itens abençoados de seu deus, sem terem acesso ao encanto análise. Neste caso, para se descobrir o efeito, é necessário fazer um ritual com sacrifício de materiais no valor de 2 m.o.

3.9 Quebra de Encantos

Evocação: variável

Alcance: 20 metros

Duração: instantânea

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

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

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

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

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

Entretanto, caso o místico queira quebrar um encanto seu, ele não gasta nenhum ponto de karma, desde que tenha a magia quebra de encantos no mesmo nível da magia a ser desfeita.

Exemplo: um elfo mago que lançou Pesadelo 5 em um anão insolente e queira desfazer o encanto, não precisa gastar qualquer ponto de karma, desde que tenha ao menos quebra de encantos 5 em sua lista de magia.

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

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

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

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

3.10 Resistência

Evocação: instantânea

Alcance: pessoal

Duração: 10 rodadas

Com este encanto, o evocador canaliza energia espiritual para torná-lo mais protegido física e magicamente. O efeito final é um aumento da sua Resistência Física e Resistência à Magia pelo número de pontos indicados abaixo. Os pontos ganhos não são cumulativos.

- Resistência 1: aumenta 1 ponto.
- Resistência 2: aumentada 2 pontos.
- Resistência 4: aumenta 4 pontos.
- Resistência 6: aumenta 6 pontos.

3.11 Sagração de Itens

Evocação: ritual

Alcance: toque

Duração: variável

Este milagre faz com que objetos normais recebam capacidades mágicas temporárias. Os itens encantados através desse feitiço **tem que ter** um propósito (expulsar os orcos do templo, matar o gigante líder da tribo, etc). A magia acaba quando o propósito for cumprido ou quando se esgotar a duração, o que acontecer primeiro.

Só é permitido aos Sacerdotes ter três objetos encantados simultaneamente, ou seja: quando o místico sagra o terceiro objeto, a magia só pode voltar a ser evocada quando algum deles voltar a ser um item comum (cumpriu seu objetivo, a duração acabou ou a magia foi quebrada).

- Sagração de Itens 1: uma arma comum passa a conseguir atingir mesmo seres que só seriam feridos por armas mágicas (Demônios, morto-vivos, etc). A duração é de uma semana.
- Sagração de Itens 2: uma arma se toma magicamente + 1 (ver capítulo XIII). A duração é de uma semana. O ritual custa 3m.o..
- Sagração de Itens 4: faz com que um objeto se torne um focus + 4 por duas semanas (ver objetos mágicos). O ritual custa 6 m.o.
- Sagração de Itens 6: aumenta magicamente a absorção de uma armadura em 3 pontos. Ela passa a ser tratada como uma armadura mágica (ver objetos mágicos). A duração é de um mês. O ritual custa 9 m.o.
- Sagração de Itens 7: uma arma se toma magicamente + 2 por um mês (objetos mágicos). O ritual custa 11 m.o.
- Sagração de Itens 8: faz com que um objeto se tome um focus + 8 por um mês (ver objetos mágicos). O ritual custa 12 m.o.
- Sagração de Itens 10: uma arma se toma magicamente + 4 por um mês (ver objetos mágicos). O ritual custa 20 m.o.

quando a bênção é retirada de um dos outros Solos Sagrados.

O poder dos efeitos mostra a duração, o alcance e a efetividade da magia. Esta última é medida da seguinte forma: Demônios e mortos-vivos têm que ter sucesso em suas Resistências à magia para poder entrar nas terras sagradas. **Inicialmente** a magia só é efetiva contra os menos poderosos dentre eles. Conforme a dificuldade do efeito aumente, mais poderosos são os seres afetados (tendo como medida o Estágio).

- Solo Sagrado 1: protege uma área de até dois metros de raio contra Demônios e morto-vivos de Estágio 1 por uma semana.
- Solo Sagrado 2: idem ao anterior, mas a área é de até 3 metros, o Estágio é 3 ou menos e a duração é de um mês.
- Solo Sagrado 4: Protege uma área de até 10 metros contra Demônios e mortos-vivos de Estágio 5 ou menos por dois meses. O ritual custa 10 m.o.
- Solo Sagrado 6: Protege uma área de até 50 metros contra Demônios e morto-vivos de Estágio 7 ou menos por 4 meses. O ritual custa 15 m.o.
- Solo Sagrado 8: Protege uma área de até 100 metros contra Demônios e morto-vivos de Estágio 9 ou menos por meses. O ritual custa 20 m.o.
- Solo Sagrado 10: Protege uma área de até 200 metros contra Demônios e morto-vivos de Estágio 12 ou menos por um ano e um dia. O ritual custa 25 m.o.

3.12 Solo Sagrado

Evocação: ritual

Alcance: variável

Duração: variável

Solo Sagrado é uma bênção do Sacerdote a um pedaço de terra, que passa a contar com a força divina para afastar Demônios e morto-vivos.

Este encanto tem uma limitação marcante: um mesmo Sacerdote só pode manter três áreas de terra como Solo Sagrado. Uma vez que ele abençoe o terceiro terreno, a magia só volta a funcionar

4 Rastreadores

Nome	Custo	Nome	Custo
Abrigo	1	Escalar Superfícies	1
Ações Furtivas	1	Ler Trilhas	1
Armadura Elemental	3	Montar	2
Despistamento	1	Rastreamento	1
Elo Animal	2	Resistência	2
Empatia Animal	2	Resistência Elemental	3

4.1 Abrigo

Evocação: uma rodada

Alcance: pessoal

Duração: instantânea

Permite que o evocador encontre abrigos relativamente seguros, dentro de uma área de 5 quilômetros de raio. Caso não haja nenhum abrigo na área, esta informação é obtida.

Os abrigos encontrados serão seguros no que diz respeito a perigos "ambientais" (chuva, sol, inundações, desabamentos, terremotos,, etc), mas não quanto a perigos "vivos" (ursos, Trolls, dragões, etc). A quantidade de pessoas que pode ser abrigada varia com a dificuldade do feitiço, como indicado abaixo. Este encanto pode ser usado apenas em ambiente natural.

- Abrigo 1: encontra um abrigo capaz de proteger apenas uma pessoa.
- Abrigo 3: encontra um abrigo capaz de proteger 3 pessoas e 3 cavalos.
- Abrigo 5: encontra um abrigo capaz de proteger 7 pessoas e 7 cavalos.

4.2 Ações Furtivas

Alcance: pessoal

Evocação: instantânea

Duração: 1 uso

Este feitiço facilita o uso da habilidade Ações Furtivas, reduzindo o Nível de Dificuldade da tarefa, podendo ser usado fora de ambiente natural. Note que apenas o efeito 9 afeta tarefas impossíveis.

- Ações Furtivas 1: reduz em um. o Nível de Dificuldade.
- Ações Furtivas 3: reduz em dois o Nível de Dificuldade.
- Ações Furtivas 5: reduz em três o Nível de Dificuldade.
- Ações Furtivas 7: reduz em quatro o Nível de Dificuldade.

- Ações Furtivas 9: reduz em cinco o Nível de Dificuldade e toma Muito Difícil uma tarefa Impossível.

4.3 Armadura Elemental

Evocação: instantânea

Alcance: pessoal

Duração: 15 rodadas

Com o uso deste encantamento o evocador forma em torno de si um campo de energia mágica que o protege de ataques, elementais e/ou contra os efeitos de calor e frio, extremos. Esta magia pode ser usada fora de ambiente natural sem nenhum problema.

Este feitiço pode absorver uma certa quantidade de dano feito por ataques elementais (calor, frio, raios elétricos, quaisquer feitiços do Colégio elemental que causem dano diretamente, etc), parando então de funcionar. A quantidade de dano que pode ser absorvida antes do feitiço entrar em colapso é determinada pela dificuldade do efeito usado como explicado abaixo. Caso a duração do feitiço se esgote, a armadura se desfaz e os pontos restantes de absorção são perdidos.

Armadura Elemental 1: absorve 6 de dano.

Armadura Elemental 3 absorve 12 de dano.

Armadura Elemental 6: absorve 20 de dano.

Armadura Elemental 8: absorve 30 de dano.

Armadura Elemental 10: absorve 40 de dano.

4.4 Despistamento

Evocação: 3 rodadas

Alcance: toque

Duração: 3 horas

Esta magia permite que o evocador apague os rastros deixados por si mesmo e/ou seus companheiros, tornando mais difíceis o, rolamentos de Seguir Trilhas para alguém que deseje segui-lo. Este encanto pode ser usado apenas em ambiente natural.

- Despistamento 1 afeta uma pessoa e dá -1 Nível de Dificuldade
- Despistamento 2: afeta 5 pessoas e dá -1 Nível de Dificuldade.
- Despistamento 3: afeta uma pessoa e dá -2 Níveis de Dificuldade.
- Despistamento 5: afeta 5 pessoas e dá -2 Níveis de Dificuldade.
- Despistamento 6: afeta 8 pessoas e dá -2 Níveis de Dificuldade.
- Despistamento 7: afeta 3 pessoas e dá -3 Níveis de Dificuldade.

- Despistamento 8: afeta uma pessoa e dá -4 Níveis de Dificuldade.
- Despistamento 10: toma impossível se rastrear o evocador.

4.5 Elo Animal

Evocação: variável

Alcance: variável

Duração: variável

Este encanto permite que o evocador forme um elo empático entre si mesmo e um ser de inteligência animal que não tenha nenhuma habilidade mágica. O ser não pode ter intenções hostis em relação ao místico. Este encanto pode ser usado apenas em ambiente natural.

O animal submetido a este feitiço tem direito a uma Resistência à Magia; e caso obtenha sucesso, recusará a aliança. Esta magia não mais poderá ser usada neste animal durante o período de seis meses.

O elo criado permite que o evocador transmita ordens e receba informações do animal, mesmo à distância. O modo de comunicação é muito rudimentar e deve se restringir a sensações e conceitos de 4 palavras ou menos. O animal obedecerá às ordens do evocador com o máximo de sua capacidade.

O efeito de Dificuldade 10 desta magia permite que o

evocador crie um elo com todos os mamíferos e aves de pequeno porte de uma mata. Animais de pequeno porte são aqueles que são pequenos demais sequer para ter Estágio (esquilos, passarinhos, etc). A aliança incluirá todos estes animais que vivam a uma distância de até 5 quilômetros de um ponto determinado pelo evocador. Para poder usar este efeito, o evocador tem de ter vivido na área por pelo menos 3 meses.

O que acontece quando este efeito é usado é que todos os animais citados passam a se comunicar com o evocador e lhe dizer tudo o que acontece e tudo o que existe na área de efeito da magia. Nada pode acontecer na área sem que o evocador tome conhecimento. Um dos efeitos disso é que o evocador que usar Elo Animal 10 não pode ser surpreendido enquanto estiver neste local. Muitas outras consequências ocorrerão, mas estas devem ser determinadas caso a caso, conforme o MJ achar justo.

Caso o evocador use este encanto para criar um elo com Duração permanente com um animal, este elo durará até que um dos dois morra (ou seja, este efeito não pode ser dissolvido). O evocador pode criar até 3 Elos permanentes com animais.

Caso o animal morra, o evocador fica atordoado por 3 horas e não pode usar este feitiço para criar novas alianças com animais por um ano.

O evocador desta magia oferece ao animal uma aliança para ajuda e proteção mútua. Conforme o efeito usado, a aliança pode ser temporária ou permanente. Qualquer que seja a forma da aliança, ela é muito séria, e causar problemas ao animal com que se tem o elo para tirar proveito disso (por exemplo: mandar o animal na frente para que as armadilhas calam nele, mandar o animal para a morte para poder arranjar alianças com animais melhores, etc) é uma ofensa gravíssima que deverá ser punida com extremo rigor pelo MJ.

- Elo Animal 1: cria uma aliança com um animal de Estágio 1. A Evocação deste feitiço demora 10 rodadas e a Duração é de 24 horas.
- Elo Animal 2: cria uma aliança com um animal de Estágio 3 ou menos. A Evocação deste feitiço demora 10 rodadas, o Alcance é toque e a Duração é de 3 dias.
- Elo Animal 3: dá ao evocador a capacidade de ver, ouvir e sentir as coisas que um animal com que se tem aliança sente. A Evocação demora uma rodada, o Alcance é toque e a Duração é de 20 rodadas.
- Elo Animal 4: cria uma aliança com um animal de Estágio 3 ou menos. A Evocação deste feitiço é ritual, o Alcance é toque e sua Duração é permanente. Os materiais necessários ao ritual custarão 3 Moedas de Ouro.
- Elo Animal 5: cria uma aliança com um animal de Estágio 6 ou menos. A Evocação deste feitiço demora 10 rodadas, o Alcance é toque e a Duração é de 6 dias.
- Elo Animal 6: dá ao evocador a capacidade de ver, ouvir e sentir as coisas que um animal com que se tem aliança sente. A Evocação demora uma rodada, o Alcance é toque e a Duração é de 3 horas.
- Elo Animal 7: cria uma aliança com um animal de Estágio 6 ou menos. A Evocação deste feitiço é ritual, o Alcance é toque e sua Duração é permanente. Os materiais necessários ao ritual custarão 7 Moedas de Ouro.
- Elo Animal 8: cria uma aliança com um animal de Estágio 9 ou menos. A Evocação deste feitiço demora 10 rodadas, o Alcance é toque e a Duração é de 24 horas.
- Elo Animal 9: cria uma aliança com um animal de Estágio 9 ou menos. A Evocação deste feitiço é ritual, o Alcance é toque e sua Duração é permanente. Os materiais necessários ao ritual custarão 15 Moedas de Ouro.
- Elo Animal 10: cria uma aliança com todos os mamíferos e aves de pequeno porte de uma mata. A Evocação deste feitiço é ritual, o Alcance é de 5 quilômetros e sua Duração é permanente. Os materiais necessários ao ritual custarão 15 Moedas de Ouro. Nenhuma

Resistência à Magia é envolvida (o sucesso na aliança é automático).

4.6 Empatia Animal

Evocação: instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: variável

Este feitiço permite que o evocador se comunique com os animais, transmitindo emoções, ordens ou mesmo se comunicando com eles. Os animais têm direito a uma Resistência à Magia. Caso obtenham sucesso, não serão afetados pelo encanto. Note que este feitiço só atua em seres de inteligência animal que não tenham nenhuma capacidade mágica.

Se o evocador e/ou qualquer membro de seu grupo atacar um animal que esteja sob o efeito desta magia, a mesma será instantânea e irrevogavelmente quebrada.

Apesar do evocador poder comandar animais com este encanto, isto não lhe dá de forma alguma o direito de explorá-los. Nenhum animal obedecerá um comando que lhe faça ir contra a sua natureza (como atacar oponentes mais fortes, por exemplo). Além disso, tais comandos desrespeitam grandemente a Natureza como um todo, e o evocador deverá ser punido pelo MJ.

Alguns efeitos permitem que o evocador se comunique com os animais. A Duração da magia, neste caso, é o tempo durante o qual o evocador mantém a capacidade de se comunicar com o animal. Lembre-se que a inteligência do animal é pequena e a comunicação deve incluir apenas conceitos básicos. Como regra prática, considere que apenas conceitos muito simples (4 palavras ou menos), imagens, sons, odores, sabores ou impressões táteis podem ser transmitidos ou recebidos.

Pele, mesmo,, motivo, sugestões transmitidas aos animais também devem ser simples, mantendo os mesmos limites usados para as comunicações. A Duração da magia neste caso é o tempo dentro do qual a vítima está sob o efeito da sugestão. Caso a sugestão não tenha sido cumprida até então, o animal irá embora, abandonando a tarefa no meio, se for o caso,

- Empatia Animal 1: impede que 1 animal ataque o evocador por 10 rodadas.
- Empatia Animal 3: permite que o evocador se comunique com um animal. A Duração do encanto é de 10 rodadas.
- Empatia Animal 4: permite que o evocador dê uma sugestão a um animal. A Duração do feitiço é de 10 rodadas.
- Empatia Animal 5: impede que até 10 animais ataquem o evocador e seus acompanhantes por 20 rodadas.

- Empatia Animal 6: permite que o evocador se comunique com uma espécie de animal (ursos, tigres, etc). A Duração do encanto é de 6 horas.
- Empatia Animal 7: permite que o evocador dê uma sugestão a um animal. A Duração do feitiço é de 10 horas.

4.7 Escalar Superfícies

Evocação: instantânea

Alcance: pessoal

Duração: 1 uso

Este feitiço aumenta a chance de um Rastreador realizar com sucesso a manobra Escalar Superfícies, 0 seu uso reduzirá o Nível de Dificuldade em um rolamento de Escalar Superfícies, e, no efeito 9, transformará uma tentativa Impossível em uma Muito Difícil.

Este feitiço tem apenas duas exigências: o Rastreador não pode estar carregando mais do que a metade de seu próprio peso ao usá-lo, e deve ter pelo menos nível 1 na habilidade Escalar Superfícies. Este feitiço pode ser usado fora de ambiente natural sem problemas.

- Escalar Superfícies 1: reduz em um o Nível de Dificuldade.
- Escalar Superfícies 3: reduz em dois o Nível de Dificuldade.
- Escalar Superfícies 5: reduz em três o Nível de Dificuldade.
- Escalar Superfícies 7: reduz em quatro o Nível de Dificuldade.
- Escalar Superfícies 9: reduz em cinco o Nível de Dificuldade e faz com que rolamentos Impossíveis se tomem Muito Difíceis.

4.8 Ler Trilhas

Alcance: pessoal

Evocação: 5 rodadas

Duração: uma rodada

Esta magia permite que o Rastreador obtenha informações de uma trilha. O número e a precisão das informações dependerão da dificuldade do efeito usado pelo Rastreador. Este encanto pode ser usado apenas em ambiente natural

Este encantamento não diz qual a direção seguida pelos seres na trilha lida nem dá qualquer ajuste para tentativas de seguir esta trilha. Para isto o encantamento Rastreamento deve ser utilizado. Note que seres que voam, nadam se teletransportam, etc, não deixam trilhas que possam ser lidas com o uso deste feitiço. O feitiço não exige nenhum tipo de rolamento para que as informações sejam obtidas, mas não pode ser

usado para obter informações de urna trilha 'que tenha sido feita há mais de 10 dias.

As informações obtidas com o uso desta magia de acordo com a dificuldade escolhida são dadas abaixo. É importante notar que as informações obtidas são sempre a respeito do último grupo a passar pelo local, embora o Rastreador sempre obtém a informação de que mais de um grupo passou pelo local (se for o caso).

- Ler Trilhas 1: indica o número aproximado de criaturas que passaram na trilha e há quanto tempo eles passaram (Ex: mais ou menos 6 criaturas passaram por esta trilha há cerca de 6 horas).
- Ler Trilhas 3: indica o número exato de seres que passaram na trilha, o tempo exato em que eles passaram e o tipo aproximado destes seres (Ex: dois humanóides de tamanho normal, três humanóides grandes, um quadrúpede grande com cascos e um pequeno com garras passaram por aqui há cerca de 6 horas).
- Ler Trilhas 6: o número, o tempo e o tipo exatos das criaturas que passaram pela trilha (Ex: um orco, um humano, dois ogros, um Trol, um cavalo e um lobo passaram por aqui há cerca de 6 horas).
- Ler Trilhas 8: permite, que o Rastreador obtenha uma visão do último grupo de seres a passar pelo local onde o Rastreador está. Para perceber detalhes na imagem é necessária uma percepção (Nível de Dificuldade à critério do MJ). Caso o jogador especifique o que ele está tentando perceber antes de evocar o feitiço, ele ganha um ajuste de +5 colunas na tabela de resolução.

4.9 Montar

Evocação: instantânea

Alcance: pessoal

Duração: 1 uso

Esta magia reduz o Nível de Dificuldade de um rolamento de Montar Animais, tomando mais fácil o sucesso neste rolamento.

- Montar 1: dá -1 Nível de Dificuldade em um rolamento de Montar Animais.
- Montar 3: dá -2 Níveis de Dificuldade em um rolamento de Montar Animais.
- Montar 5: dá -3 Níveis de Dificuldade em um rolamento de Montar Animais.
- Montar 7: dá -4 Níveis de Dificuldade em um rolamento de Montar Animais.
- Montar 9: dá -5 Níveis de Dificuldade em um rolamento de Montar Animais e toma Muito Difícil um rolamento de Dificuldade Impossível.

4.10 Rastreamento

Evocação: uma rodada

Alcance: pessoal

Duração: 1 uso

Com o uso deste encantamento, o Rastreador ganha urna redução no Nível de Dificuldade em um rolamento da habilidade Seguir Trilhas. Para poder usar esta magia, o Rastreador deve possuir ao menos 1 nível na habilidade Seguir Trilhas.

- Rastreamento 1: dá um ajuste de - 1 Nível de Dificuldade para um uso de Seguir Trilhas.
- Rastreamento 3: dá um ajuste de -2 Níveis de Dificuldade para um uso de Seguir Trilhas.
- Rastreamento 5: dá um ajuste de -3 Níveis de Dificuldade para um uso de Seguir Trilhas.
- Rastreamento 7: dá um ajuste de -4 Níveis de Dificuldade para um uso de Seguir Trilhas.
- Rastreamento 9: dá um ajuste de -5 Níveis de Dificuldade para um uso de Seguir Trilhas ou faz com que um rolamento de Nível de Dificuldade Impossível se transforme em um outro Muito Difícil.

4.11 Resistência

Evocação: instantânea

Alcance: pessoal

Duração: 10 rodadas

Com este encanto, o evocador canaliza energia espiritual para torná-lo mais protegido física e magicamente. O efeito final é um aumento da sua Resistência Física e Resistência à Magia pelo número de pontos indicados abaixo. Os pontos ganhos não são cumulativos.

- Resistência 1: aumenta 1 ponto.
- Resistência 2: aumentada 2 pontos.
- Resistência 4: aumenta 4 pontos.
- Resistência 6: aumenta 6 pontos.

4.12 Resistência Elemental

Evocação: instantânea

Alcance: pessoal

Duração: um dia

Este feitiço protege o Rastreador contra extremos de frio e calor de origem natural. O feitiço também protege o Rastreador contra o excesso ou a falta de umidade do ar, tornando-o praticamente invulnerável às condições ambientais. Não é conferida proteção contra nenhum tipo de fogo ou frio mágico, qualquer que seja a sua origem. 0 grau

de proteção conferido ao Rastreador depende do efeito usado.

Cada um dos efeitos deste feitiço tem uma faixa de operação. Caso a temperatura ambiente esteja dentro desta faixa, o Rastreador estará completamente protegido de seus efeitos adversos. Caso a temperatura esteja fora dos limites do efeito usado, o feitiço protegerá o Rastreador por 5 rodadas e então entrará em colapso.

O Rastreador que tem este feitiço sempre sabe em que efeito se enquadra a temperatura ambiente (ou seja, ele sabe qual o efeito de menor dificuldade o protegerá da temperatura ambiente).

- Resistência Elemental. 1: protege o Rastreador de 5 a 45 graus.
- Resistência Elemental 3: protege o Rastreador de -5 a 55 graus.
- Resistência Elemental 5: protege o Rastreador de -15 a 65 graus.
- Resistência Elemental 7: protege o Rastreador de -35 a 85 graus.
- Resistência Elemental 10: protege o Rastreador de quaisquer extremos naturais de temperatura.

5 Bardos

Nome	Custo	Nome	Custo
Amizade	3	Linguagem	2
Canção do Animo	2	Memorização	1
Distração	1	Modificar Espírito	2
Empatia	1	Sedução	1
Escrita	1	Silêncio	2
Lendas	1	Ventrioloquismo	1

5.1 Amizade

Evocação: instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: variável

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

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

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

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

- Amizade 6: idem ao anterior, mas dura uma semana.
- Amizade 8: idem ao anterior, mas a vítima desprezará seus deveres para ajudar o evocador.
- Amizade 10: idem ao anterior, mas a Duração é de um mês.

5.2 Canção do Ânimo

Canção de Ânimo

Evocação: 4 rodadas

Alcance: 5 metros

Duração: 20 rodadas

Com o uso deste feitiço, o Bardo pode dar a um ou mais de seus companheiros ânimo e coragem para enfrentar o combate. O número de pessoas que podem ser afetadas e o efeito específico de cada uso dependem da dificuldade.

O encanto dá ajuste na EH e no ataque do personagem que esteja sob o seu efeito. O ajuste na EH se dá como um certo número de pontos que são somados à EH do beneficiado, podendo mesmo passar do máximo da pessoa. Caso um personagem ainda tenha mais pontos de EH que o seu máximo no fim da duração desta magia, estes pontos adicionais desaparecem.

O ajuste no ataque que é ganho toma a forma de um ajuste na coluna de resolução final do personagem. Assim sendo, o personagem soma o ajuste ganho com a sua coluna de resolução para obter a coluna na qual o ataque é feito.

- Canção de Animo I: dá +3 nos ataques para 1 pessoa.
- Canção de Animo 3: dá +3 nos ataques para 2 pessoas.
- Canção de Animo 5: dá +3 nos ataques para 6 pessoas.
- Canção de Animo 6: dá +5 na EH e +5 nos ataques para uma pessoa.
- Canção de Animo 8: dá +5 na EH e +5 nos ataques para 2 pessoas.
- Canção de Animo 10: dá +5 na EH e +5 nos ataques para 6 pessoas.

5.3 Distração

Evocação: instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Instantânea

Com a magia distração, o evocador é capaz de chamar rapidamente a atenção das pessoas em sua volta para onde quer que queira, de forma a ganhar tempo para fazer uma ação. Nos níveis iniciais

apenas se consegue atrair para locais aonde há maior facilidade de dispersão, mas conforme o nível aumenta, as possibilidades se ampliam.

Ao evocar a magia, o evocador escolhe alguma coisa para atrair a atenção das pessoas; caso as pessoas não passem na Resistência à Magia elas irão obrigatoriamente olhar para o objeto indicado pelo evocador. Caso passem, elas não serão obrigadas a olhar, mas mesmo assim ficarão curiosas para ver. O efeito prático disso é que o evocador ganhará a iniciativa para que possa tomar alguma ação, como esconder, correr, furtar entre outras possibilidades. Quanto mais movimentado for o local, mais fácil será para tirar a atenção de si (um festival oferece bem mais oportunidades de distração do que um deserto).

- **Distração 1:** permite atrair a atenção das pessoas em locais muito movimentados como festivais e celebrações.
- **Distração 3:** permite atrair a atenção das pessoas em locais bem movimentados, como um porto durante o dia.
- **Distração 5:** permite atrair a atenção das pessoas em locais de mediana movimentação, como uma cidade pequena ou vila.
- **Distração 7:** permite atrair a atenção das pessoas em locais de pouca movimentação, como uma cidade ou vila à noite.
- **Distração 9:** permite atrair a atenção das pessoas em locais onde quase não há movimentação, como um deserto.

5.4 Empatia

Evocação: uma rodada

Alcance: 10 metros

Duração: uma hora

Este encantamento permite que o evocador crie um elo empático com o ser em quem o feitiço for usado, podendo assim perceber quais os sentimentos deste ser e, caso possua o efeito adequado, criar ou reduzir certos sentimentos nesta pessoa.

Caso a vítima faça a sua Resistência à Magia, o evocador não só não pode perceber nem influenciar os sentimentos da criatura, como o ser também fica extremamente mal disposto em relação ao místico, dando +2 Níveis de Dificuldade para quaisquer tentativas de Persuasão e Comércio e impossibilitando o uso da Habilidade Liderança por uma semana.

Caso o evocador possa perceber os sentimentos da vítima, ele pode manipulá-la muito mais facilmente. Os usos das Habilidades Persuasão e Comércio serão 1 Nível de Dificuldade menores. Ou seja, Absurdo vira Muito Difícil, Fácil se torna Rotineiro, etc. Além disso, ele ganhará um ajuste de +5 para

o seu total na Habilidade Liderança enquanto o feitiço durar.

Se, além de perceber os sentimentos da vítima, o evocador também puder manipulá-los magicamente, fica extremamente fácil influenciar esta criatura. Os usos das Habilidades Persuasão e Comércio serão 2 Níveis de Dificuldade menores. Ou seja, Absurdo vira Difícil, Fácil se torna Rotineiro, etc. Além disso, ele ganhará um ajuste de +10 para o seu total na Habilidade Liderança enquanto o feitiço durar.

Note que, após o elo empático ser criado, ele permanece em efeito durante a duração total da magia. O evocador, no entanto, só pode perceber ou alterar os sentimentos da vítima quando esta estiver dentro do alcance. Também é conveniente notar que a vítima é escolhida no momento em que o feitiço é evocado e não pode ser mudada depois. Em outras palavras, depois que a(s) vítima(s) foi(foram) escolhida(s), o evocador pode afetar apenas esta(s) vítima(s) (a não ser, é claro, que ele evoque a magia novamente em vítimas diferentes).

- **Empatia 1:** permite perceber os sentimentos de 1 pessoa.
- **Empatia 3:** permite perceber os sentimentos de 3 pessoas.
- **Empatia 5:** permite perceber e influenciar os sentimentos de pessoa.
- **Empatia 7:** permite perceber e influenciar os sentimentos de 3 pessoas.
- **Empatia 9:** permite perceber e influenciar os sentimentos de 7 pessoas.

5.5 Escrita

Evocação: instantânea

Alcance: pessoal

Duração: uso

Utilizando-se inúmeras vezes de cartas, sejam de amor, repletas de poesias, ou mensagens, com inúmeros termos formais, algumas pessoas podem desenvolver sua técnica da escrita, conseguindo escrever e ler textos mais rebuscados ou poesias de maior densidade e com maior clareza. Na prática, ao utilizar a magia escrita, o evocador poderá reduzir os níveis de dificuldade da habilidade escrita. Observe que a magia afeta unicamente uma única língua escolhida pelo evocador (geralmente a materna).

- **Escrita 1:** reduz em 1 o nível de dificuldade da habilidade escrita.
- **Escrita 3:** reduz em 2 o nível de dificuldade da habilidade escrita.
- **Escrita 5:** reduz em 3 o nível de dificuldade da habilidade escrita.

- Escrita 7: reduz em 4 o nível de dificuldade da habilidade escrita.
- Escrita 9: reduz em 5 o nível de dificuldade da habilidade escrita ou torna Muito Difícil algo que seria Impossível.

5.6 Lendas

Evocação: ritual

Alcance: toque

Duração: 1 uso

Esta magia permite que o evocador descubra fatos relevantes do passado de um objeto ou local.

As informações que são recebidas são sempre bastante gerais e muitas vezes vêm em forma de charadas ou versos de difícil entendimento. Este feitiço dá informações apenas sobre itens, locais ou pessoas que tenham uma história ou uma lenda associada a si. Um item que tivesse sido feito e então esquecido no fundo de um armário não teria nenhuma história associada a ele, por muito poderoso que o item fosse. Assim sendo, nada poderia ser captado por esta magia.

- Lendas 1: diz se existe alguma lenda sobre o objeto examinado.
- Lendas 3: lê a impressão mais forte deixada pelas pessoas que usaram o objeto ou local (medo, ódio, amor, cansaço, etc) i
- Lendas 4: diz o nome do local de origem do item (o nome, não o local. Nem o nome nem o local tem de ser conhecidos pelo personagem).
- Lendas 6: diz o objetivo geral (derrotar os infiéis, destruir os mortos que andam, etc) para que o item ou local foi dedicado.
- Lendas 8: dá ao evocador uma visão de um evento relevante do passado do objeto ou local. Caso haja mais de um evento relevante o mais recente é visualizado e a informação de que ainda existe uma ou mais visões possíveis é obtida.
- Lendas 10: dá as lendas e histórias existentes relacionadas com ao item. As lendas não precisam ser claras (como em geral não são) e nem compreensíveis (em geral, são menos ainda)..

5.7 Linguagem

Evocação: uma rodada

Alcance: pessoal

Duração: uma hora

Este feitiço dá temporariamente ao evocador habilidade em uma língua que ele normalmente não teria condições de entender e se expressar. O nível de habilidade que o encantamento dá ao evocador depende do nível do efeito usado.

O encanto dá condições de falar e entender a língua falada. Caso o evocador saiba ler em alguma língua, o feitiço também lhe dá condições de ler (mas não de escrever) nesta nova língua.

Após a duração da magia, os conhecimentos obtidos através dela desaparecem completamente. O uso deste feitiço não ajuda em nada o aprendizado de uma língua.

- Linguagem 1: dá total 1 na linguagem desejada.
- Linguagem 2: dá total 7 na linguagem desejada.
- Linguagem 4: dá total 13 na linguagem desejada.
- Linguagem 6: dá conhecimento infinito na linguagem desejada.

5.8 Memorização

Evocação: uma rodada

Alcance: toque

Duração: duas semanas

- Com este encanto, o evocador fixa uma ou mais imagens ou sons, dependendo do nível de efeito, de forma a não esquecê-las até que a duração do feitiço acabe. Mesmo quando a duração acaba, o evocador pode reutilizar este feitiço para manter memorizada a imagem (ou o som), desde que o número máximo de imagens ou sons não exceda ao permitido pelo nível. O tamanho da imagem memorizada também é determinado pelo nível da magia, entretanto, é possível gravar imagens que quando se unem formam uma grande imagem, como ocorre em um quebra-cabeças. Da mesma forma, o som também pode ser somado a sua duração para que se possa memorizar uma melodia inteira, por exemplo.
- Observe que com esse encanto é perfeitamente possível memorizar a página de um livro, já que se trata de uma imagem. Entretanto, o evocador só tem noção dos símbolos linguísticos que lá existem e não o som proveniente dos caracteres. Isso implica que se o evocador memorizar uma imagem de um texto escrito em uma língua desconhecida, ele não saberá a pronúncia de tais palavras.
- A imagem (ou som) pode ser gravada mesmo em situações rápidas e difíceis.
- Uma vez gravada a imagem (ou som), qualquer teste de Percepção realizado sobre ela terá -2 níveis de dificuldade. Assim se em uma determinada situação o evocador gravou a imagem de um homem encapuzado e quer tentar perceber algo, além de no próprio momento que ele avistou a sombria figura ele poderá também realizar um novo teste de percepção mais tarde, caso tenha usado o

feitiço em questão, com um redutor de -2 níveis de dificuldade; isso porque perceber algo quando se tem tempo é muito mais fácil que perceber algo de relance.

- Essa é uma magia muito utilizada por bardos pintores. No caso de sons, observe que embora possam ser gravados, existem sons que não tem como serem reproduzidos (como um rugido de um leão).
- Uma restrição da magia, contudo, é que o evocador não pode misturar os sentidos. Caso esteja memorizando imagens, não pode memorizar sons, e vice-versa. Um aspecto importante é que o evocador pode suar esta magia para memorizar uma frase dita por ele próprio ou por outra pessoa.
- Memorização 1: permite memorizar uma imagem de até 50 x 50 cm ou um som que dure até 5 segundos.
- Memorização 3: permite memorizar duas imagens de até 1x 1m ou dois sons que durem até 15 segundos.
- Memorização 5: permite memorizar três imagens de até 1,50 x 1,50 m ou três sons que durem até 30 segundos.
- Memorização 7: permite memorizar quatro imagens de até 2 x 2 m ou quatro sons que durem até 45 segundos.
- Memorização 9: permite memorizar cinco imagens de até 2,5x 2,5 m cinco sons que durem até um minuto.

5.9 Modificar Espírito

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: 1 hora

Com esse milagre, o sacerdote consegue alterar o estado de espírito de todo aquele que estiver na área de 10 metros de raio com centro no próprio sacerdote caso este falhe na sua Resistência à Magia. O quanto ele pode alterar depende do nível do milagre. Como pode ser observado abaixo, existem vários estados possíveis. O sacerdote poderá mover um ou mais passos à esquerda ou à direita a fim de acalmar ou incitar ódio a todos aqueles que estão próximos a ele. Uma observação é que ele só pode deslocar no mesmo sentido o estado das pessoas dentro da área, ou seja, ele não pode deslocar o espírito de uma pessoa para a direita enquanto o outro para a esquerda. O evocador tem que escolher apenas um lado, que afetará toda a área.

Entretanto, no caso de se acalmar, se o sacerdote ou quem o acompanha tentar utilizar isso como vantagem para atacar a(s) pessoa(s), o milagre se quebra imediatamente. O estado inicial da(s)

pessoa(s) é definido pelo mestre. A seguir os estados e uma pequena descrição:

Total Pacifismo - Muito Pacifismo - Pacifismo - Neutro - Indisposto - Agressivo - Extremamente Agressivo

Total Pacifismo - nesse estado, a pessoa está em estado de paz completa. Alguém pode xingar a pessoa ou até mesmo atacá-la e ela não reagirá lutando, no máximo tentando conversar.

Muito Pacifismo - nesse estado, a pessoa evita sempre que possível uma luta ou discussão. Ela tolerará qualquer agressão verbal, mas qualquer agressão física, a pessoa irá lutar para se defender, mas irá sempre tentar não machucar, ou convencer o seu oponente a parar de lutar.

Pacifismo - a pessoa não está disposta a lutar, lutando apenas caso alguém a agrida verbalmente de forma muito intensa ou então a agrida fisicamente.

Neutro - qualquer ofensa clara a pessoa, ela poderá te agredir verbalmente ou fisicamente, de acordo com a gravidade do que foi falado ou feito anteriormente. A pessoa não terá qualquer pudor em se defender se necessário.

Indisposto - idem ao anterior, mas vale também para uma ofensa indireta.

Agressivo - mesmo que alguém trate bem alguém em estado agressivo, essa pessoa ainda assim a tratará mal, ofendendo verbalmente. Caso a outra pessoa responda ou fale qualquer coisa mais dura, um combate se iniciará.

Extremamente Agressivo - tudo que essa pessoa quer é motivo para brigar, seja verbalmente ou fisicamente. Ela xingará qualquer pessoa, justamente no intuito de provocá-la e assim, descarregar em alguém sua ira.

OBS: Apesar de o sacerdote ter capacidades de mudar os estados, deve-se observar que a índole ainda é mantida. Assim é impossível tornar um guerreiro sanguinário em um total pacifista, por exemplo. Cada pessoa tem uma faixa mais ou menos de 4 estados de espírito.

- Modificar Espírito 1: Permite saber o estado de espírito de todos dentro do alcance.
- Modificar Espírito 3: Permite alterar em um passo à esquerda ou à direita o espírito de todos dentro do alcance.
- Modificar Espírito 5: Permite alterar em dois passos à esquerda ou à direita o espírito de todos dentro do alcance.
- Modificar Espírito 7: Permite alterar em três passos à esquerda ou à direita o espírito de todos dentro do alcance.
- Modificar Espírito 9: Permite alterar em quatro passos à esquerda ou à direita o espírito de todos dentro do alcance.

5.10 Sedução

Evocação: instantânea

Alcance: pessoal

Duração: 1 uso

Com este milagre, sacerdote se torna mais sedutor, reduzindo o nível de dificuldade da habilidade sedução.

- Sedução 1: reduz 1 nível de dificuldade da habilidade sedução.
- Sedução 3: reduz 2 níveis de dificuldade da habilidade sedução.
- Sedução 5: reduz 3 níveis de dificuldade da habilidade sedução.
- Sedução 7: reduz 4 níveis de dificuldade da habilidade sedução.
- Sedução 9: reduz 5 níveis de dificuldade da habilidade sedução ou torna Muito Difícil algo que seria Impossível.

5.11 Silêncio

Evocação: instantânea

Alcance: variável

Duração: 5 rodadas

Com a utilização deste encantamento, o evocador pode criar silêncio absoluto em torno de um ser ou uma área em volta de um ponto escolhido. Nenhum som se propaga na área de efeito desta magia, em nenhuma direção.

O valor da área de efeito do feitiço depende do efeito escolhido. Caso o evocador decida lançar esta magia contra uma pessoa e essa pessoa resista à magia, o encantamento não tem nenhum efeito. Caso a vítima falhe na Resistência a área do silêncio fica centrada nela, e se move com ela.

Seres que estejam dentro da área do encanto poderão usar apenas magias cuja evocação seja instantânea. Magias que tenham evocação mais longa não poderão ser utilizadas, pois os seus evocadores não poderão fazer o componente vocal da evocação.

- Silêncio 1: silencia uma área de meio metro de raio em torno do ponto escolhido.
- Silêncio 3: silencia uma área de 1 metro de raio em torno do ponto escolhido.
- Silêncio 5: silencia uma área de 2 metros de raio em torno do ponto escolhido.
- Silêncio 7: silencia uma área de 3 metros de raio em torno do ponto escolhido.
- Silêncio 9: silencia uma área de 5 metros de raio em torno do ponto escolhido.

5.12 Ventriloquismo

Evocação: instantânea

Alcance: variável

Duração: 15 rodadas

Esta magia permite que o evocador projete a sua voz, fazendo com que ela pareça estar vindo de qualquer ponto dentro do alcance. O alcance da magia é determinado pela dificuldade do efeito usado.

Enquanto a duração do feitiço continuar, o evocador poderá mover o ponto de onde a sua voz sai à vontade e instantaneamente, desde que este ponto de saída fique dentro de, alcance. Esta magia pode ser evocada conjuntamente com qualquer outra magia que altere ou produza som, como por exemplo, Controle da Voz.

- Ventriloquismo 1: permite lançar a voz a até 1 metros de distância.
- Ventriloquismo 2: permite lançar a voz a até 3 metros de distância.
- Ventriloquismo 3: permite lançar a voz a até 10 metros de distância.
- Ventriloquismo 4: permite lançar a voz a até 20 metros de distância.
- Ventriloquismo 6: permite lançar a voz a até 30 metros de distância.
- Ventriloquismo 8: Permite lançar a voz até 50 metros de distância.
- Ventriloquismo 10: Permite lançar a voz até 70 metros de distância.