

# Tagmar II

*Guia do Colégio Elemental*





# Tagmar II

## Guia do Colégio Elemental



## Créditos & Licenciamento

### Autores

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

### Coordenação

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

### Capa

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

### Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar 2 em 1/7/2006 e disponível para download gratuito em [www.tagmar2.com.br](http://www.tagmar2.com.br)

### Versão

2.1.0

### Licenciamento

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

Você pode:

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

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.



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



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

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

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

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

## Índice

1	INTRODUÇÃO .....	5
1.1	Conheça a Iniciação .....	5
1.2	Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2 .....	5
2	O COLÉGIO ELEMENTAL .....	6
	História .....	6
	Localização .....	7
	Símbolos .....	7
	Objetivo .....	7
	Para ser aceito no Colégio .....	8
	Ética .....	8
	Organização .....	8
	Lideranças .....	8
3	AS MAGIAS DO COLÉGIO .....	10
3.1	Descrições das Magias .....	10
	Aeroataque .....	10
	Aeromanipulação .....	11
	Amizade .....	11
	Análise .....	12
	Armadura Elemental .....	12
	Bola de Fogo .....	13
	Contatos Mentais .....	13
	Dardos de Gelo .....	13
	Desintegração .....	13
	Detecção de Magia .....	14
	Domínio .....	15
	Elemental da Água .....	15
	Elemental da Terra .....	16
	Elemental do Ar .....	16
	Elemental do Fogo .....	17
	Geomaniplulação .....	17
	Geoproteção .....	18
	Hidromaniplulação .....	18
	Invisibilidade .....	18
	Levitação .....	19
	Manipulação de Luz .....	19
	Meteoros .....	19
	Mutação .....	20
	Piromaniplulação .....	20
	Piroproteção .....	21
	Prisão .....	21
	Quebra de Encantos .....	21
	Raio Elétrico .....	22
	Resistência Elemental .....	22
	Retorno .....	23
	Sono .....	23
	Telecinese .....	24
	Transformação .....	24
	Transporte Dimensional .....	25

## 1 Introdução

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

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

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

### 1.1 Conheça a Iniciação

Neste guia você encontrará:

Os segredos...

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

...os templos do saber...

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

...e os signos do poder.

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

**Sinta! — é o poder do fogo. Deixe que ele purifique tuas emoções. Sede constante como a rocha, mas maleável como a água, para que teus inimigos não te vençam e as adversidades não te detenham.**

**Deixe tua mente livre como os ventos, que vão onde querem. Isso requer disciplina, isso requer paixão. Mas mostre coragem, e este poder será teu e te chamarei de irmão.**

Pozhar, o Senhor da Chama.

## 1.2 Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2

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

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

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

### 2 O Colégio Elemental

*"Dos primórdios dos Tempos dos Filhos nós viemos, desde tempos anteriores à revelação dos deuses imortais" — dizia com sua voz melíflua Tétis, Regente das Águas — "quando nossos antepassados louvavam os elementos visíveis da natureza: o fogo que aquece, a água que sacia, a terra que nos alimenta e ar que nos sopra vida."*

"Mas a verdade divina nos libertou da ignorância!", atalhou, tempestuoso e ígneo, Pozhar, o Senhor da Chama. "Do tempo das Revelações até os dias de hoje é terminantemente proibido adorar os Titãs-Elementos, pois hoje sabemos do esforço dos deuses, titãs-segundos e dragões em atalhar a fúria dos Pais Ancestrais, que criavam e destruíam com a mesma facilidade, sem ordem ou coerência!"

"Acalme-se, Senhor da Chama. Esta é uma reunião do Concílio Elemental, não um certame", contemporizou Anóriam, o Etéreo.

"Sim, nos lembramos de nossa origem durante o silêncio dos deuses,, quando ainda não havia um Colégio Elemental, mas quatro ordens místicas: os Senhores da Chama, os Regentes das Águas, os Andarilhos dos Ventos e os Artífices" — acrescentou Yasom, Andarilho do Vento — "e tenho certeza de que nossa amada Tétis não insinuou que devêssemos voltar a adorar os Titãs-Elementos; apenas nos quis oferecer um ponto de vista mais tolerante no que diz respeito aos Prometéicos."

"Desculpem meus excessos, mas essa... **seita**... infiltrada em nossa escola me irrita. Não passam de ignorantes idólatras e hereges, aos olhos de qualquer religião. Não vejo muita diferença entre eles e os necromantes", disse Pozhar, os olhos verdes faiscantes entre fúria e desprezo.

"Por favor, irmão, lembre-se de que este Concílio tem uma posição formal de não interferência no que diz respeito aos necromantes, que já foram nossos aliados no passado. Concentremo-nos nos Prometéicos, e vejamos ou não se são eles uma ameaça aos nossos cânones", acrescentou o ponderado Iorgus, o Grão-Artífice.

Pozhar volta seus olhos irritados para seu confrade, que permanece inalterado e sereno frente a sua cólera. "Eu odiaria você, irmão, se não apreciasse tanto sua constância!"

"Por favor", toma a palavra Anóriam. "Não transformemos essa conversa num campo de batalha. Devemos decidir, aqui e agora, de uma vez por todas, como lidar com nossos irmãos desviantes... ou correr o risco de perdê-los por inação, ou pior: sofrer uma guerra interna que nos destruiria."

O Colégio Elemental é formado por magos poderosos, especializados em manipular os elementos primordiais do fogo, água, ar e terra. O mais antigo Colégio estruturado de magos, hoje

corre um grande risco em virtude do retorno de uma antiga prática, contemporânea do silêncio divino em Tagmar: a adoração aos Titãs-Elementos Áqua, Ar, Fogo e Terra.

### História

Anóriam toma fôlego ante o silêncio de seus irmãos, e prossegue: "Quando os deuses se revelaram a nós, e conhecemos nossa verdadeira origem, houve uma grande guerra entre aqueles que abraçaram a fé divina e os que, teimosamente, se apegavam ao culto titânico. Foi a primeira e única guerra dentro do Colégio, desde que os Senhores da Chama, os Andarilhos dos Ventos, Artífices e Regentes das Águas se uniram para criá-lo. Foi uma luta de magia, mas principalmente de tristeza e pesar, em que irmãos se matavam em nome daqueles que nunca morrerão. Desde tais tempos, prometemos jamais cometer o mesmo erro novamente; por isso promovemos os certames abertos a mestres e alunos e, por isso, quando nossas diferenças são irreconciliáveis, adotamos a magimancia, na qual os contentores se enfrentam cara a cara, sem envolver outros elementalistas na questão. Infelizmente, Prometeu nos trouxe de volta a sombra da guerra com suas idéias... pouco ortodoxas. Mas não podemos declarar anátema aos Prometéicos, pois são nossos irmãos e nunca nos foram hostis."

"O culto Prometéico é uma heresia!" — vociferou o ardente Pozhar, se recompondo em seguida.

"Desculpe-me, Anóriam, mas não podemos atrair para o Colégio a antipatia do clero! Pensa que sou apenas um estorvado, um intolerante? Eu te digo: não! Sou um elementalista devotado, preocupado com o destino de nossa instituição. Não desejo a guerra — ainda que jamais fuja dela! — mas acredito que devemos excluir os Prometéicos de nossas fileiras, e que eles arquem sozinhos com o peso de suas crenças."

"Mas, meu irmão, como saberemos ao certo quem são os Prometéicos? Embora os impuséssemos uma alcunha e um rótulo, eles se vêem como elementalistas e não acredito que desejem abandonar o Colégio. Seria o mesmo que impormos aos nossos membros o culto a um único deus, como Maira, por exemplo, e excluirmos àqueles que professam culto aos demais", disse a convincente Tétis.

"Sim, há razão nas palavras da Regente das Águas, mas também nas de Pozhar. Não acho justo que os Prometéicos se escondam atrás da fachada do Colégio para defender-se da sanção que lhes é devida" — diz o sábio Iorgus. "É uma complexa questão."

"Existe uma coisa que pode nos aclarar a visão: a distância. Somos uma instituição autônoma de magos, e não devemos temer o juízo do clero, qualquer que seja o deus em questão. Claro, não devemos agir temerariamente, nem com

arrogância, mas devemos deixar claro ao mundo que vamos lidar com o problema ao nosso próprio modo”, disse Yasom.

Anóriam ponderou por alguns momentos e sentenciou: “Sábias foram tuas palavras, Andarilho do Vento.

A história do Colégio Elemental é ancestral e rica, datando dos primórdios do Tempo dos Filhos. Antes da revelação dos deuses, grupos tribais viram nos elementos fatores que poderiam ter originado a vida em Tagmar; com o tempo, eles evoluíram para quatro escolas distintas de magia: os Andarilhos dos Ventos, os Regentes das Águas, os Senhores da Chama e os Artífices, magos do elemento Terra. Tais escolas louvavam personificações macrocósmicas de seus elementos patronos, o que fazia com que, inevitavelmente, sua adoração fosse dirigida aos Titãs-Elementos exilados do Plano Físico. Embora fossem antagônicos inicialmente, o contato constante fez com que vissem quão similar era sua crença, e dessa afinidade surgiu o Colégio Elemental. Contudo, a união recente sofreu uma nova cisão com a Revelação dos deuses: os adeptos da fé divina não podiam mais tolerar o culto aos Titãs-Elementos, e irmão voltou-se contra irmão, num banho de sangue que resultou na extinção dos seguidores dos Titãs. Este cisma jamais foi motivo de orgulho para os elementalistas, que choraram amargamente sua perda.

O Colégio viveu em harmonia até o final do último século, quando surgiu Prometeu, um mago que sustentava a idéia de que todos os feiticeiros que possuíssem aptidão para fazer parte do Colégio Elemental seriam na verdade avatares dos Titãs-Elementos, surgidos no Plano Material para a redenção de seus criadores. Tal idéia se tornou muito popular entre jovens elementalistas, e alguns não tão jovens, que aderiram a ela aberta ou silenciosamente. Contudo, os Prometéicos — como foram chamados em virtude do nome do criador da tese — logo atraíram a hostilidade de sacerdotes e cidadãos ilustrados e tementes aos deuses. E hoje o Concílio, a liderança do Colégio Elemental, se vê às voltas com um espinhoso dilema diplomático: como lidar com a liberdade de pensamento dentro da instituição quando ela pode representar heresia e atrair a desaprovação popular?

### Localização

Pentagma, o grande castelo do Concílio Elemental, fica nas montanhas ao norte de Ludgrim, em território cedido por Darniar, o Rei meio-elfo. A intenção do regente era criar um local em que sábios humanos e elfos (e mestiços) poderiam se reunir para discutir suas teses e avançar em suas pesquisas místicas. O prédio foi todo erguido com magia de Arquimagos elementalistas, e seus espessos muros não apresentam falha ou ranhura, enquanto seus vitrais são de beleza e perfeição raramente vistos no mundo conhecido. Antes disso, os maiores prédios do Colégio eram os de Portis,

num vasto *campi* que abrange laboratórios, salões de reunião e debate e dormitórios.

### Símbolos

O maior símbolo elementalista é o escudo quadriforme, cortado internamente por uma cruz branca (o éter) e com um elemento representado em cada quadrante: na parte direita superior, a flama; na parte esquerda inferior, as ondas; na parte esquerda superior, os ventos; na parte direita inferior, a rocha.

### Objetivo

Os magos deixam a sala do Concílio, cada um com suas próprias conclusões sobre a deliberação de Anóriam: manter reservas publicamente contra a crença Prometéica, mas não contra aqueles que crêem. Pozhar chama Stellara, sua discípula, e retira-se para sua ala na Torre dos Mestres.

“Uma decisão política que não nos livra dos riscos que esses hereges nos trazem”, diz o mago entre dentes. “A pureza de nossas práticas ficam comprometidas pela desmedida tolerância de Anóriam.”

Regularmente, elementalistas acreditam que dominar os elementos é uma ferramenta para o domínio do mundo material e, em última análise, de si mesmos. Como os alquimistas de nosso mundo, os elementalistas acreditam que o trabalho mágico de depuração e controle dos elementos também limpa o espírito dos vícios, suas impurezas, e os converte no ouro da virtude.

Tétis fecha a pesada porta de sua ala, quando dois jovens magos, um elfo e um humano, aproximam-se de sua mestra. “Notícias boas... e más”, anuncia a maga. “Anóriam, para evitar a fúria dos fanáticos entre os sacerdotes, desaprova a crença Prometéica como uma vertente legítima do Colégio Elemental. Mas não moverá um dedo para punir aqueles que crêem: ele jamais aceitará uma nova guerra punitiva.”

“Acha que algum dia seremos aceitos, senhora?”, pergunta o aprendiz humano, sem mascarar sua preocupação.

“Não somos hereges nem vilões: que nossos atos mostrem a sinceridade de nossos mais elevados ideais”, responde a Regente das Águas.

Prometéicos, por sua vez, não se vêem como hereges: a presença dos elementos no Plano Material mostra que os deuses não detestam absolutamente os Titãs-Elementais, em sua opinião, e a teoria de Prometeu abre as portas para um conceito nobre e elevado — a redenção. Através dos filhos dos deuses, os Titãs se regenerariam frente aos seus rebentos, que os baniram para que o universo conhecesse Lei e Ordem. Pela redenção através do trabalho em prol das espécies inteligentes, os Prometéicos tentam atrair a



simpatia dos que os cercam e mostrar que não são uma ameaça, mas sim uma ferramenta de purificação e progresso. Contudo, para a massa de sacerdotes e fiéis (e muitos elementalistas), o Prometeísmo é uma heresia baseada na adoração dos Titãs exilados, e *ponto*.

### ***Para ser aceito no Colégio***

Elementalistas, como quaisquer outros magos, valorizam trabalho dedicado e inteligência — o elementalismo é uma ciência mágica complexa e perigosa, e qualquer um concorda que os magos deste Colégio são os mais mortíferos num campo de batalha. Em geral, estes magos sentem-se à vontade em grandes paisagens ermas, na companhia dos elementos, embora sejam mais dados a alterar o ambiente às suas necessidades e desejos que os Naturalistas, por exemplo.

Racialmente, há uma sutil predominância élfica no Colégio, com uma quantidade equivalente de elfos dourados e florestais. Apesar disso, humanos e meio-elfos também possuem uma representação consistente e numerosa, ainda que pouco menor.

### ***Ética***

As pesquisas elementalistas, tanto ortodoxas quanto Prometéicas, visam subjugar os elementos à vontade dos filhos dos deuses. Uma sutil variação se percebe nos objetivos, de acordo com a vertente de pensamento: enquanto os ortodoxos acreditam que o burilamento dos elementos serve para aperfeiçoar suas próprias personalidades, os Prometéicos crêem que tal purificação sirva para aperfeiçoar e elevar os Titãs-Elementos, de quem são Avatares. Isso faria com que se redimissem aos olhos dos deuses e pudessem voltar ao panteão de Tagmar, trazendo consigo uma era de ouro brilhante e duradoura.

### ***Organização***

O Colégio se originou da união de quatro escolas de magos e, embora não mantenham divisões internas, sua liderança ainda mantém os títulos de seus precursores: dentre os mais poderosos e sábios, cinco magos são alçados ao Concílio Elemental, formado por um Senhor da Chama, um Regente das Águas, um Andarilho do Vento, um Artífice e o Etéreo, o membro notoriamente mais sábio, árbitro das questões levantadas pelo Concílio e detentor do voto de Minerva em casos de empate. Note que tais títulos não representem uma especificação das habilidades dos magos que os detêm — eles possuem mais valor histórico que descritivo.

Todas as questões polêmicas entre os elementalistas são resolvidas através do certame — um debate aberto e democrático envolvendo mestres e alunos, onde cada parte interessada expõe seus motivos e argumentos a um grupo de

árbitros, que não podem ter envolvimento pessoal com a questão levantada; em decisões do Concílio, o árbitro é sempre o Etéreo. Questões de honra ou insolúveis através de certame são resolvidas pela magimancia: um duelo entre magos campeões que representam os interesses de seus grupos. Tais duelos são sempre individuais e interrompidos antes da morte do derrotado. O resultado de uma magimancia é inquestionável e irrecorrível sob qualquer hipótese, sendo uma grande desonra negar-se a aceitar a derrota.

### ***Lideranças***

Atualmente, o Concílio Elemental é formado pelos seguintes magos:

**Pozhar**, o Senhor da Chama: este mago tem a aparência de um belo meio-elfo de olhos verdes e vasta cabeleira ruiva, e é conhecido pelo seu vasto poder e conhecimento, assim como pelo seu humor tempestuoso. Todos que o conhecem dizem que ele tem algo em torno de cem anos, mas estão longe da verdade — Pozhar é um dragão imperial do fogo poderosíssimo, que se enamorou dos ideais de auto-aperfeiçoamento pregado pelos elementalistas. Como combateu os Titãs ao lado dos deuses, é fanaticamente contrário aos argumentos dos Prometéicos; ironicamente, a verdade ao seu respeito daria crédito aos seus adversários — Pozhar era, ele mesmo, um assassino voraz e impiedoso antes de se envolver com a filosofia elementalista. E se deu certo para ele...

**Tétis**, a Regente das Águas: nascida e criada em Conti, essa elfa florestal possui um temperamento que lembra o elemento em seu título — com suavidade e perseverança, derruba os obstáculos mais rígidos que se lhe oponham, ou arruma um meio de os contornar com segurança. Sábua e compassiva, sempre foi o contraponto à arrogância e tempestuosidade de Pozhar; dizem que foram, ou ainda são, amantes, mas sempre estiveram ideologicamente opostos. Desde uma suposta revelação às margens do Lago Denégrio, em sua terra natal, Tétis vem sendo a voz suave que garante a sobrevivência dos Prometéicos. Só o tempo dirá até quando seus métodos suaves e evasivos funcionarão...

**Iorgus**, o Artífice: como o elemento terra, Iorgus é firme e constante. Ele é um humano de meia-idade, com uma pele negra como ébano e longas tranças que lhe vão à cintura — sua única mostra de vaidade. Nascido em Telas, nas proximidades do Domo de Arminus, Iorgus está ciente da beleza e fragilidade da vida, e sabe que são necessários poder, firmeza e, principalmente, sabedoria para garantir sua manutenção. Apesar de não possuir uma posição em relação aos Prometéicos, pode-se dizer que ele definitivamente não está ao lado da guerra.



**Yasom**, o Andarilho do Vento: também humano, Yasom tem uma visão prática da vida e seus problemas. Alguns confundem tal praticidade com precipitação, mas o fato é que o Andarilho do Vento não é tolo, e acredita que grande parte dos conflitos surge do fato dos seres inteligentes não aceitarem que são inconstantes e inclinados à mudança. Não se importa de forma alguma se um elementalista é ortodoxo ou Prometéico: todos são, antes de tudo, membros do Colégio com direito às suas próprias opiniões.

**Anóriam**, o Etéreo: um meio-elfo de idade avançada, Anóriam já viu o pior e o melhor que o mundo poderia lhe oferecer — já foi perseguido por verrogares, enfrentou a política sutil e muitas vezes perigosa das cortes de Lar, argumentando em favor do humanos, celebrou tratados com anões e combateu o fanatismo e intolerância onde o encontrou. Anóriem admira o ideal nobre de redenção dos Prometéicos, mas tem severas reservas em aprovar uma filosofia centrada nos Titãs-Elementos, banidos do Plano Material por seus próprios filhos em virtude de sua destrutividade. Até que possa ter mais argumentos para se decidir com justiça, o Etéreo irá protelar o mais que puder uma sentença sobre os seguidores de Prometeu.

### 3 As magias do Colégio

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

A seguir temos a lista de magia colégio das Elemental junto com as magias básicas de magos. As magias Desintegração e Bola de Fogo são as mesmas da lista básica, mas tem o custo menor.

Colégio Elemental & Lista Básica de Mago			
Nome	Custo	Nome	Custo
Aeroataque	1	Hidromanipulação	1
Aeromanipulação	1	Invisibilidade	2
Amizade	2	Levitação	1
Análise	1	Manipulação de Luz	1
Armadura Elemental	1	Meteoros	1
Bola de Fogo	1	Mutação	2
Contatos Mentais	1	Piromanipulação	1
Dardos de Gelo	1	Piroteção	1
Desintegração	1	Prisão	2
Deteção de Magia	2	Quebra de Encantos	2
Domínio	2	Raio Elétrico	2
Elemental da Água	1	Resistência Elemental	1
Elemental da Terra	1	Retorno	1
Elemental do Ar	1	Sono	1
Elemental do Fogo	1	Telecinese	1
Geomaniplulação	1	Transformação	2
Geoproteção	1	Transporte Dimensional	2

#### 3.1 Descrições das Magias

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

##### Aeroataque

Evocação: instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: uma rodada

Cria ventanias de grande força mas pouca precisão (para precisão, veja o encanto Aeromanipulação).

Os fortes ventos criados têm a capacidade de carregar, derrubar e/ou arrastar criaturas e objetos até um certo peso.

O vento se desloca na direção que o evocador apontar, em uma faixa de 3 metros de largura, começando no místico e chegando até o Alcance máximo. Para se tentar afetar alguém com este vento é preciso primeiro se obter um resultado de 50% ou mais em um ataque físico.

Criaturas e objetos que estejam na área de efeito se enquadram em 3 categorias: aqueles que podem ser carregados, aqueles que podem ser derrubados e os que não podem ser afetados. A categoria a qual um objeto ou criatura pertence é determinada pelo seu peso e pela Dificuldade do Efeito que está sendo usado contra ele(a).

A força do vento tem a capacidade de carregar coisas de peso relativamente pequeno, a não ser que haja um ponto de apoio fixo e força para se seguir, Criaturas nesta categoria que consigam se segurar não poderão fazer nenhuma ação enquanto este feitiço estiver em operação (isto é, além de se agarrar ao seu apoio). Objetos que estejam firmemente presos (por exemplo, cimentados ao chão) não são afetados.

Objetos e criaturas que sejam carregados são arremessados cerca de 15 metros para trás e, no caso das criaturas, precisam gastar duas rodadas se recuperando e levantando. Caso haja uma superfície sólida na trajetória da queda de 15 metros citada acima (por exemplo, uma parede) o objeto ou criatura é tratado como se tivesse caído de 7 metros de altura. O Mestre do Jogo saberá como cuidar disto.

Os que possuem um peso intermediário não podem ser carregados, embora possam ser derrubados, não sofrendo nenhum dano (mas sendo levados para trás cerca de 3 metros) e, no caso das criaturas, as mesmas devem gastar uma rodada se recuperando e se levantando. Caso encontrem um ponto de apoio, elas não são derrubadas, mas não podem avançar contra o vento enquanto o feitiço estiver em ação.

Seres que possuam uma grande massa. não serão afetados por este encanto, não sofrendo qualquer efeito prático.

- Aeroataque 1: carrega até 20 kg, é preciso Força -1 para se segurar e derruba até 60 kg, não afetando criaturas e objetos a partir daí.
- Aeroataque 3: carrega até 40 kg, é preciso Força 0 para se segurar e derruba até 120 kg, não afetando criaturas e objetos a partir daí.
- Aeroataque 5: carrega até 60 kg, é preciso Força 1 para se segurar e derruba até 180 kg, não afetando criaturas e objetos a partir daí.
- Aeroataque 7: carrega até 90 kg, é preciso Força 2 para se segurar e derruba até 270 kg, não afetando criaturas e objetos a partir daí.

- Aeroataque 10: carrega até 150 kg, é preciso Força 3 para se segurar e derruba até 450 kg, não afetando criaturas e objetos a partir daí.

### Aeromanipulação

Evocação: instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: 30 rodadas

A magia Aeromanipulação permite o controle de substâncias gasosas que estejam a uma distância do evocador menor do que o Alcance do feitiço.

Este encanto pode ser usado para criar ventos dentro da área de efeito, podendo estes saírem desta área. Neste caso, eles perderão a força gradualmente até pararem totalmente (da mesma forma que o vento causado por um ventilador diminui gradualmente, até parar). Além disso, o evocador perderá o controle sobre eles ~o estiverem além do Alcance.

A força do vento permanece relativamente constante em todos os Efeitos deste encanto. Um controle cada vez maior sobre o vento permite que o evocador crie uma série de efeitos muito interessantes. O vento tem a capacidade de mover até 30 quilogramas e de impedir que objetos ou criaturas que pesem até 100 quilogramas se movam velozmente contra ele (no máximo, se arrastam vagarosamente).

- Aeromanipulação 1: permite dar formas desejadas a gases dentro da área de efeito.
- Aeromanipulação 3: forma uma barreira de vento em volta do evocador que impede ataques com flechas (ou outros mísseis). Entretanto, flechas (ou outros mísseis) mágicos afetam normalmente o evocador.
- Aeromanipulação 5: cria fortes ventos saindo do evocador em todas as direções. A força dos ventos repele objetos e criaturas como explicado na descrição da magia. Além disso, a força do vento impede ataques com flechas (ou outros mísseis) desde que não sejam mágicos e dá um Ajuste de -3 para todos os outros ataques (flechas mágicas recebem a penalidade de -3).
- Aeromanipulação 7: Este uso permite que o evocador use o vento para carregar e manipular objetos. Este Efeito tem grande precisão e permite que o evocador manipule até mesmo objetos muito pequenos com segurança.
- Aeromanipulação 9: Este efeito permite que o evocador use a força do vento para voar a uma velocidade básica de cerca de 24 km/hora (100 metros por rodada). O peso máximo que ele pode carregar e a sua velocidade real é determinada exatamente como no livro de regras. Outro aspecto que é o controle de direção é difícil e qualquer manobra de

mudança de direção é executada lentamente. Enquanto estiver voando, o mago não pode evocar qualquer magia em movimento, sendo necessário parar para evocar. Além disso, sob este efeito, o mago não pode usar outros níveis de aeromanipulação como o nível 3 em que flechas são impedidas.

### Amizade

Evocação: instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: variável

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

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

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

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

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

### Análise

Evocação: ritual

Alcance: toque

Duração: 1 uso

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### 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 de elementos naturais como fogo, gelo, eletricidade e etc. Esta magia pode ser usada fora de ambiente natural sem nenhum problema.

Este feitiço pode absorver certa quantidade de dano feito por ataques elementais antes de ser dissipada. 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

### 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.

### 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).

### Dardos de Gelo

Evocação: instantânea

Alcance: 50 metros

Duração: uma rodada

Este feitiço cria 3 dardos pontiagudos de gelo no ar, os quais imediatamente se lançam às vítimas escolhidas pelo evocador. Caso mais de um dardo seja direcionado contra o mesmo alvo, o dano máximo é aumentado um 4 pontos por dardo.

Por exemplo, se um mago evocar o efeito 1, ele pode lançar 3 dardos com dano máximo 8 contra três alvos, ou dois dardos contra dois alvos onde um dardo tem dano máximo 8 e outro tem dano máximo 12, ou 1 único dardo com dano máximo 16. O dano máximo de cada dardo é determinado pelo efeito que está sendo usado.

Após atingir (ou não) o inimigo o dardo se fragmenta, derrete rapidamente e em seguida toda a água desaparece. Todo esse processo demora uma rodada (daí a Duração do feitiço).

- Dardos de Gelo 1: cada dardo tem 8 de dano máximo;
- Dardos de Gelo 3: cada dardo tem 16 de dano máximo;
- Dardos de Gelo 5: cada dardo tem 20 de dano máximo;
- Dardos de Gelo 7: cada dardo tem 24 de dano máximo;
- Dardos de Gelo 9: cada dardo tem 32 de dano máximo;

### 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 atrapaalhar o encanto. Qualquer criatura viva tem o direito a um teste de Resistência à Magia para escapar de seus efeitos. Minerais e vegetais mortos (madeira) não têm esse direito.

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

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

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

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

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

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

afetar 4 objetos/criaturas diferentes. O Alcance é de 40 metros.

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

### Detecção de Magia

Evocação: Instantânea

Alcance: variável

Duração: uma rodada

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

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

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

O Nível 10 é a única exceção a essa regra.

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

- Nível 6: idem ao anterior, mas permite saber com precisão a origem da magia (magia necromante, elementalista, de bardo...).
- Nível 8: idem ao anterior, mas permite saber a força da magia (o nível dela). Idem para o caso de pessoas.
- Nível 10: permite saber em uma área de até 5 metros de distância do evocador se existe magia, qual a origem dela, a força; o evocador saberá não só a da magia mais forte, mas de todas as outras caso hajam mais. No caso de pessoas, o personagem poderá também discriminar e saber que ao mesmo tempo a pessoa tem um item mágico e está sob um feitiço, sabendo a natureza e a força dessas magias.

### Domínio

Evocação: uma rodada

Alcance: 30 metros

Duração: variável

A magia Domínio põe sob o controle de seu evocador um ou mais elementais, caso os mesmos falhem em suas Resistências à Magia. A quantidade de elementais e qual o tipo mais poderoso passível de ser afetado dependem do Efeito utilizado.

Cada Efeito desta magia pode afetar apenas um número máximo de Estágios. Caso haja dentro do Alcance elementais (de um tipo que possa ser afetado - ver abaixo) cuja soma dos Estágios seja superior ao número de Estágios que o Efeito usado tem condições de afetar, os mais fracos são afetados primeiro.

Além disso cada Efeito pode afetar apenas elementais de um certo tipo ou menos. Elementais de tipo superior ao que o efeito pode afetar ignoram o feitiço (em compensação, eles não contam para o número máximo de Estágios que podem ser afetados).

Esta magia afetará elementais de qualquer origem (fogo, ar, água ou terra), desde que estes possam ser afetados pelo efeito utilizado.

Cada elemental que o evocador tenta dominar recebe uma Resistência à Magia. Os que obtiverem sucesso não serão afetados. Além disso, eles geralmente passam a ver o evocador como uma ameaça e atacam o mesmo em preferência a todos os outros adversários.

Elementais que falhem em suas Resistências à Magia passam a servir o evocador com o melhor de suas capacidades pela Duração do efeito. Eles obedecerão todos os comandos do evocador fielmente. O evocador não precisa se concentrar para que os elementais o obedeçam. Ao final do tempo de dominação o elemental adquirirá

imunidade a magia "Domínio" do evocador que o dominou, por isso, este mesmo elemental não poderá ser dominado novamente por este evocador até retornar a seu plano. O tempo em que os elementais permanecem dominados, varia com o efeito usado

- Domínio 1: Afeta até 4 Estágios de Elementais Menores, a duração do domínio é de 1 dia.
- Domínio 3: Afeta até 8 Estágios de Elementais Fracos ou menos, a duração do domínio é de 3 dias.
- Domínio 5: Afeta até 16 Estágios de Elementais Médios ou menos, a duração do domínio é de 5 dias.
- Domínio 7: Afeta até 26 Estágios de Elementais; Médios ou menos, a duração do domínio é de 7 dias.
- Domínio 9: Afeta até 36 Estágios de Elementais Fortes ou menos, a duração do domínio é de 10 dias.

### Elemental da Água

Evocação: ritual

Alcance: variável

Duração: variável

Este encanto permite que o evocador conjure e tente obter a servidão de uma criatura oriunda do plano elemental da água. A execução do feitiço exige que haja a menos de 5 metros do evocador uma quantidade de água proporcional à força do elemental conjurado (uma poça d'água para um elemental menor, um caldeirão de água para um elemental fraco, etc).

O elemental pode ser convencido ou forçado a cumprir uma ou mais missões para o evocador. Quando a Duração do encanto chegar ao fim, este fica livre e volta imediatamente para o Plano Elemental da Água. A criatura dará o máximo de si e irá até onde for necessário para cumprir a sua missão (dentro das suas possibilidades, é claro). Ao terminar as suas missões, ele retoma imediatamente ao seu plano.

O ser conjurado aparece no local escolhido pelo evocador desde que este local esteja a menos de 5 metros do mesmo e que no local haja a quantidade necessária de água. No momento em que a criatura aparece o evocador escolhe se haverá ou não sacrifício. O sacrifício toma a forma de um rubi cujo valor varia com a força do elemental (sem pechinchas). Caso o evocador resolva fazer o sacrifício, ele então deve rolar uma Persuasão Rotineira. Caso obtenha sucesso, o elemental realizará duas missões para o místico. Se o evocador falhar em sua Persuasão ou decidir não fazer sacrifício ele ainda pode tentar forçar o elemental a servi-lo. O elemental faz uma Resistência à Magia e, caso falhe, é obrigado a

aceitar uma ~o imposta pelo evocador. Caso resista, ele volta para casa após 5 rodadas (as quais ele gasta tentando matar o místico). Os materiais necessários à evocação deste feitiço custam 5 moedas de prata.

- Elemental da Água 1: conjura Elemental Menor da Água por 1 dia. O rubi custa uma moeda de ouro.
- Elemental da Água 3: conjura Elemental da Água fraco por 1 dia. O rubi custa 3 m.o.
- Elemental da Água 5: conjura Elemental da Água médio por 1 dia. O rubi custa 5 m.o.
- Elemental da Água 7: conjura Elemental da Água médio por 5 dias. O rubi custa 7 m.o.
- Elemental da Água 9: conjura Elemental da Água forte por 5 dias. O rubi custa 9 m.o.

### Elemental da Terra

Evocação: ritual

Alcance: variável

Duração: variável

Este encanto permite que o evocador conjure e tente obter a servidão de uma criatura oriunda do plano elemental da Terra. Este feitiço pode ser conjurado apenas em terra firme. A evocação desta magia em lugares fechados pode provocar dano nas estruturas do local.

O elemental pode ser convencido ou forçado a cumprir uma ou mais missões para o evocador. Quando a Duração do encanto chega ao fim, o elemental fica livre e volta imediatamente para o Plano Elemental da Terra. A criatura dará o máximo de si e irá até onde for necessário para cumprir a sua missão (dentro das suas possibilidades, é claro). Ao terminar as suas missões ele retoma imediatamente ao seu plano.

O ser conjurado aparece no local escolhido pelo evocador desde que este local esteja a menos de 5 metros do mesmo e que no local haja a quantidade necessária de terra. No momento em que a criatura aparece, o evocador escolhe se haverá ou não sacrifício. O sacrifício toma a forma de um rubi cujo valor varia com a força do elemental (sem pechinchas). Caso o evocador resolva fazer o sacrifício ele deve rolar uma Persuasão Rotineira. Caso obtenha sucesso, o elemental realizará duas missões para o místico. Se o evocador falhar em sua Persuasão ou decidir não fazer sacrifício, ele ainda pode tentar forçar o elemental a servi-lo. O elemental faz uma Resistência à Magia e, caso falhe, é obrigado a aceitar uma missão imposta pelo evocador. Caso resista, ele volta para casa após 5 rodadas (as quais ele gasta tentando matar o evocador). Os materiais necessários à evocação deste feitiço custam 5 moedas de prata.

- Elemental da Terra 1: conjura um Elemental Menor da Terra por 1 dia. O rubi custa uma moeda de ouro (m.o.).
- Elemental da Terra 3: conjura um Elemental da Terra fraco por 1 dia. O rubi custa 3 m.o.
- Elemental da Terra 5: conjura um elemental da Terra médio por 1 dia. O rubi custa 5 m.o.
- Elemental da Terra 7: conjura um Elemental da Terra médio por 5 dias. O rubi custa 7 m.o.
- Elemental, da Terra 9: conjura um Elemental da Terra forte por 5 dias. O rubi custa 9 m.o.

### Elemental do Ar

Evocação: ritual

Alcance: variável

Duração: variável

Este encanto permite que o evocador conjure e tente obter a servidão de uma criatura oriunda do plano elemental do ar. O ritual necessário à evocação deste feitiço pode ser executado apenas ao ar livre.

O elemental pode ser convencido ou forçado a cumprir uma ou mais missões para o evocador. Quando a Duração do encanto chega ao fim, o elemental fica livre e volta imediatamente para o Plano Elemental do Ar. A criatura dará o máximo de si e irá até onde for necessário para cumprir a sua missão (dentro das suas possibilidades). Ao terminar as suas missões, ele retoma imediatamente ao seu plano.

O ser conjurado aparece no local escolhido pelo evocador desde que este local esteja a menos de 5 metros do mesmo e seja ao ar livre. No momento em que a criatura aparece, o evocador escolhe se haverá ou não sacrifício. O sacrifício torna a forma de um diamante transparente cujo valor varia com a força do elemental (sem pechinchas). Se o evocador resolver fazer o sacrifício, ele deve então tentar uma Persuasão Rotineira. Caso obtenha sucesso, o elemental realizará duas missões para o mesmo. Se o evocador falhar em sua Persuasão ou decidir não fazer sacrifício ele ainda pode tentar forçar o elemental a servi-lo. O elemental faz uma Resistência à Magia e, caso falhe, é obrigado a aceitar uma missão imposta pelo evocador. Caso resista, ele volta para casa após 5 rodadas (as quais ele gasta tentando matar o evocador). Os materiais necessários à evocação deste feitiço custam 5 moedas de prata.

- Elemental do Ar 1: conjura Elemental Menor do Ar por 1 dia. O diamante custa uma moeda de ouro.
- Elemental do Ar 3: conjura Elemental do Ar fraco por 1 dia. O diamante custa 3 m.o.
- Elemental do Ar 5: conjura Elemental do Ar médio por 1 dia. O diamante custa 5 m.o.



- Elemental do Ar 7: conjura Elemental do Ar médio por 5 dias. O diamante custa 7 m.o.
- Elemental do Ar 9: conjura Elemental do Ar forte por 5 dias. O diamante custa 9 m.o.

### Elemental do Sogo

Evocação: ritual

Alcance: variável

Duração: variável

Este encanto permite que o evocador conjure e tente obter a servidão de uma criatura oriunda do plano elemental do fogo. A execução do feitiço exige que haja a menos de 5 metros de evocador uma quantidade de fogo proporcional à força do elemental conjurado (um braseiro para um elemental menor, uma pequena fogueira para um elemental fraco, etc).

O elemental pode ser convencido ou forçado a cumprir uma ou mais missões para o evocador. Quando a Duração do encanto chega ao fim, o elemental fica livre e volta imediatamente para o Plano Elemental do Fogo. A criatura dará o máximo de si e irá até onde for necessário para cumprir a sua missão (dentro das suas possibilidades). Ao terminar as suas missões ele retoma imediatamente ao seu plano.

O ser conjurado aparece no local escolhido pelo evocador desde que este local esteja a menos de 5 metros do mesmo e que no local haja a quantidade necessária de fogo. No momento em que a criatura aparece, o evocador escolhe se haverá ou não sacrifício. O sacrifício torna a forma de um rubi cujo valor varia com a força do elemental (sem pechinchas). Caso o místico resolva fazer o sacrifício, ele deve rolar uma Persuasão Rotineira. Caso obtenha sucesso o elemental realizará duas missões para o místico. Se o evocador falhar em sua Persuasão ou decidir não fazer sacrifício ele ainda pode tentar forçar o elemental a servi-lo. O elemental faz uma Resistência à Magia e, caso falhe, é obrigado a aceitar uma missão imposta pelo evocador. Caso resista, ele volta para casa após 5 rodadas (as quais ele gasta tentando matar o evocador). Os materiais necessários à evocação deste feitiço custam 5 moedas de prata.

- Elemental do Fogo 1: conjura um Elemental Menor do Fogo por 1 dia. O rubi custa 1 moedas de ouro (m.o.).
- Elemental do Fogo 3: conjura um Elemental do Fogo fraco por 1 dia. O rubi custa 3 m.o.
- Elemental do Fogo 5: conjura um Elemental do Fogo médio por 1 dia. O rubi custa 5 m.o.
- Elemental do Fogo 7: conjura um Elemental do Fogo médio por 5 dias. O rubi custa 7 m.o.
- Elemental do Fogo 9: conjura um Elemental do Fogo forte por 5 dias. O rubi custa 9 m.o.

### Geomaniplulação

Alcance: 20 metros

Evocação: instantânea

Duração: 10 rodadas

Com este encanto é possível manipular a terra e a pedra (metal não pode ser manipulado) até uma certa quantidade por rodada. Esta quantidade é determinada pelo volume de terra e/ou pedra manipulada.

A forma dada ao material é determinada pelo evocador. O encanto, contudo, não cria matéria. Além disso, o evocador precisa se concentrar para manter o feitiço. Caso esta concentração seja perdida por qualquer motivo, a magia é quebrada.

Após o final do encanto, as forças físicas voltam a atuar normalmente, e caso a forma determinada pelo evocador seja inviável (não se sustente) a mesma irá quebrar, cair, se desmanchar, etc, de acordo com a situação. Caso a forma seja segura e bem construída, no entanto, ela se manterá intacta.

Note que esta magia não faz com que o evocador tenha total controle sobre a densidade dos materiais, isso significa dizer que caso um evocador queira abrir um buraco em uma parede de pedra, o volume de material retirado da parede não desaparecerá, ele apenas será transferido para outro lugar. Pode-se, no entanto, fundir a terra para se criar pedra, reduzindo assim o volume do material. Ao fazer isso, a quantidade de terra fundida sofrerá uma redução de 50% no seu volume.

Um outro fator que limita essa magia é que o evocador deve ter visão sobre o material a ser manipulado. Ou seja, se o evocador quiser abrir um buraco no chão, ele começará a manipular, primeiramente, a matéria que está disposta superficialmente.

A proximidade da Aura de uma criatura atrapalha esta magia de forma decisiva. Caso o material que está sendo manipulado se aproxime da Aura de um indivíduo a magia será desfeita. Dessa forma Geomaniplulação não pode ser usada como uma forma de ataque a criaturas. Note que pelas limitações da magia, torna-se impossível fazer um buraco em baixo de uma criatura já que a matéria superficial que compõem o chão está em contato direto com a aura do indivíduo.

- Geomaniplulação 1: molda até 4 metros cúbicos;
- Geomaniplulação 2: molda até 10 metros cúbicos;
- Geomaniplulação 4: molda até 25 metros cúbicos;
- Geomaniplulação 6: molda até 35 metros cúbicos;

- Geomanipulação 8: molda até 45 metros cúbicos;
- Geomanipulação 10: molda até 60 metros cúbicos;

### Geoproteção

Evocação: instantânea

Alcance: toque

Duração: 20 rodadas

Esta magia oferece ao evocador a possibilidade de proteger a si mesmo ou a alguém escolhido contra dano feito por objetos de origem mineral de natureza sólida.

Este feitiço tem a capacidade de absorver uma certa quantidade de dano (na EH ou na EF) feita por objetos minerais (espadas, machados, pedras, rochas, etc) sólidos. Materiais de origem vegetal (porretes, cajados, etc) ou mineral líquidas (petróleo pegando fogo, ácidos, fogo grego, etc) não são afetados pelo encanto (fazem dano normal). A quantidade máxima de dano que o encanto pode absorver depende da Dificuldade do Efeito que se está usando. À medida que o encanto vai absorvendo dano ele vai perdendo potência. Quando o total de dano absorvido fica maior ou igual ao dano máximo que o feitiço pode absorver, o mesmo é quebrado. O dano excedente (se houver algum) é sofrido pelo recipiente do feitiço,

Note que vários usos desta magia não são cumulativos. Caso o evocador utilize mais de um dos efeitos deste encantamento na mesma pessoa ao mesmo tempo, apenas o efeito de maior capacidade de absorção entra em operação.

Este feitiço também protege quem estiver sob seu efeito de quedas. O dano causado pela queda é absorvido normalmente. Este feitiço pode ser usado para proteger o seu recipiente contra avalanches, etc. Note apenas que, apesar do feitiço proteger contra o dano causado pelo peso e impacto das pedras e da terra, ele não dá ao evocador a capacidade de respirar no fundo da terra nem de se mexer no seu interior.

- Geoproteção 1: absorve até 5 de dano.
- Geoproteção 2: absorve até 10 de dano.
- Geoproteção 4: absorve até 15 de dano.
- Geoproteção 6: absorve até 25 de dano,
- Geoproteção 8: absorve até 35 de dano.
- Geoproteção 10: absorve até 50 de dano.

### Hidromanipulação

Evocação: uma rodada

Alcance: 15 metros

Duração: 10 rodadas

Esta magia torna o evocador capaz de moldar um grande volume de líquidos. O volume que pode ser manipulado depende

da Dificuldade do Efeito usado.

Apenas os líquidos que estejam a uma distância do evocador menor do que o Alcance podem ser manipulados. Os líquidos podem ser jogados para fora desta área, mas após saírem eles voltarão a se comportar normalmente.

A capacidade de manipulação deste encanto é total, podendo-se criar pilares de água, ondas, buracos na água, redemoinhos, etc, conforme o desejo do evocador, desde que a restrição do volume seja respeitada.

É possível tentar afogar uma criatura com este encanto, mas isto é muito difícil de se fazer. O Efeito que se está usando para afogá-la deve ser capaz de carregar o seu peso.

Caso o evocador tente fazer isto, a criatura que ele está tentando afogar tem o direito de rolar a cada rodada sua Habilidade Natação contra um Nível de Dificuldade Difícil. Caso obtenha sucesso, a vítima consegue se libertar na rodada do rolamento. Caso passe mais de 6 rodadas (90 segundos) sem conseguir respirar, ela perderá a consciência por falta de ar.

- Hidromanipulação 1: afeta 3 metros cúbicos e carrega até 20 kg.
- Hidromanipulação 2: afeta 6 metros cúbicos e carrega até 40 kg.
- Hidromanipulação 4: afeta 15 metros cúbicos e carrega até 100 kg.
- Hidromanipulação 6: afeta 25 metros cúbicos e carrega até 150 kg.
- Hidromanipulação 8: afeta 35 metros cúbicos e carrega até 250 kg.
- Hidromanipulação 10: afeta 50 metros cúbicos e carrega até 400 kg.

### Invisibilidade

Evocação: instantânea

Alcance: toque

Duração: 10 minutos

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

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

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

### Levitação

Alcance: pessoal

Evocação: uma rodada

Duração: variável

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

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

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

- Levitação 3: O evocador pode 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.

### 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).

### Meteoros

Evocação: instantânea

Alcance: variável

Duração: instantânea

Este feitiço faz com que o mago arremesse uma grande quantidade de fragmentos rochosos contra um ponto indicado pelo evocador. Pessoas próximas à área de impacto, são afetadas, recebendo dano e, se for o caso, críticos de esmagamento. Note que esta magia não causa crítico como efeito mágico. Isto significa que ela pode ser combatida por magias como Geoproteção ou Proteção Divina (no caso de efeitos críticos).

Criaturas que estejam até uma certa distância (determinada pelo Efeito utilizado) do ponto de impacto recebem ataques. O Alcance da magia, também determinado pelo Efeito empregado, representa a distância máxima entre o ponto de impacto e o evocador.

Esta magia cria magicamente uma chuva de meteoros que atinge um ponto de impacto a escolha do evocador, por isso só pode ser evocada ao ar livre.

- Meteoros 1: causa dano máximo 16 em pessoas a até 1 metro do ponto de impacto. O alcance é de 20 metros.

- Meteoros 2: causa dano máximo 20 em pessoas a até 2 metros do ponto de impacto. O alcance é de 30 metros.
- Meteoros 4: causa dano máximo 28 em pessoas a até 3 metros do ponto de impacto. O alcance é de 40 metros.
- Meteoros 6: causa dano máximo 32 em pessoas a até 4 metros do ponto de impacto. O alcance é de 50 metros.
- Meteoros 8: causa dano máximo 36 em pessoas a até 5 metros do ponto de impacto. O alcance é de 60 metros.
- Meteoros 10: causa dano máximo 40 em pessoas a até 6 metros do ponto de impacto. O alcance é de 75 metros.

### Mutação

Evocação: uma rodada

Alcance: pessoal

Duração: uma hora

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

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

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

- Mutação 10: Idem ao anterior, mas qualquer tipo de criatura pode ser copiada; não há restrição com relação ao tamanho da criatura copiada.

### Piromanipulação

Evocação: instantânea

Alcance: variável

Duração: 10 rodadas

Este encantamento permite que o evocador altere o calor e a forma de um fogo que já exista. A partir do Efeito de Dificuldade 4 o encanto também pode criar o fogo que será usado.

Este feitiço não pode ser usado para atacar pessoas (fazer aparecer fogo sob elas, fazer fogo cair sobre elas, etc). Caso o evocador tente fazer isso, o feitiço é quebrado instantaneamente. O evocador pode, no entanto, criar fogo em um local (por exemplo, criar uma parede de fogo entre si mesmo e um inimigo). Caso o inimigo toque ou passe através deste, ele receberá o dano normal.

Enquanto durar a magia o evocador pode alterar o formato do fogo à vontade. Para fazer isto, porém, ele precisa se concentrar (ver Capítulo V item 8.2 - Concentração). Caso o evocador não se concentre no encanto, este permanecerá na última forma em que o evocador o colocou até que a Duração se esgote. Quando a Duração se esgotar, o fogo se transformará em fogo normal (caso esteja em contato com combustível) ou se extinguirá (caso não esteja).

O evocador pode fazer com que o fogo assuma qualquer forma desejada, mas nunca pode fazer com que ele se afaste além do Alcance do feitiço.

- Piromanipulação 1: contato causa 4 de dano. O Alcance é de 2 metros.
- Piromanipulação 2: contato causa 8 de dano. O Alcance é de 3 metros.
- Piromanipulação 4: contato causa 12 de dano. O Alcance é de 4 metros.
- Piromanipulação 6: contato causa 16 de dano. O Alcance é de 6 metros.
- Piromanipulação 8: contato causa 20 de dano. O Alcance é de 9 metros.
- Piromanipulação 10: contato causa 24 de dano. O Alcance é de 12 metros.



### **Piroteproteção**

Evocação: instantânea

Alcance: toque

Duração: variável

Esta magia concede imunidade contra fogo até um certo ponto. A força do encanto e sua duração variam de acordo com o Efeito usado.

Cada efeito desta magia protege o evocador contra um determinado número de pontos de dano causados por fogo. Caso o dano infligido seja maior do que a proteção concedida pelo feitiço, o mesmo entra em colapso e quem estava sob sua proteção recebe o dano restante (se houver algum) normalmente.

Note que o dano infligido ao encanto não é cumulativo. Em outras palavras, para conseguir ferir o evocador é preciso fazer um dano maior do que a proteção oferecida por este encantamento de uma só vez.

Caso o feitiço não seja destruído antes, ele se encerrará automaticamente ao fim da Duração.

- Piroteproteção 1: protege contra até 10 pontos de dano por até 10 rodadas.
- Piroteproteção 2: protege contra até 15 pontos de dano por até 20 rodadas.
- Piroteproteção 4: protege contra até 20 pontos de dano por até 10 minutos.
- Piroteproteção 6: protege contra até 25 pontos de dano por até 30 minutos.
- Piroteproteção 8: protege contra até 30 pontos de dano por até 1 hora.
- Piroteproteção 10: protege contra até 35 pontos de dano por até 2 horas.

### **Prisão**

Evocação: instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: variável

Permite o aprisionamento de um elemental de qualquer origem dentro de um objeto previamente preparado (desde que o elemental, falhe em uma Resistência à Magia). O elemental é mantido em corpo e espírito dentro da prisão. Um mesmo Mago não pode manter mais do que 4 elementais aprisionados ao mesmo tempo, qualquer que sejam os seus tipos e origens.

O objeto que vai servir de prisão pode ser virtualmente qualquer coisa. O objeto deve ser preparado para receber o elemental. através de um ritual que demora duas horas e exige materiais cujo custo se eleva a 2 moedas de ouro.

Cada Efeito desta magia afeta até um determinado tipo de elemental. Elementais de tipos superiores a este simplesmente ignoram o feitiço (o Karma foi gasto inutilmente neste caso).

Quando o místico tenta aprisionar o elemental, ele deve tocar o objeto e evocar o feitiço. Se o elemental fizer a sua Resistência à Magia, ele permanece em liberdade, e se possível tentará atacar o evocador.

Caso o Mago consiga prender o elemental, o mesmo ficará na prisão até que a Duração do feitiço se esgote ou o objeto seja destruído. Enquanto o elemental estiver aprisionado, o tempo de duração de qualquer magia que esteja em operação sobre ele é paralisado, passando a ser contado somente quando este for libertado. Note que enquanto permanecer aprisionado o elemental não poderá receber nem transmitir mensagens de nenhuma forma. Uma vez libertado, o elemental adquirirá imunidade temporária a magia do evocador, por isso, este não poderá ser aprisionado novamente durante o período de 1 dia. Caso o evocador tente aprisionar-lo durante este período o elemental resistirá à magia automaticamente e o karma será gasto inutilmente. Quando o elemental é libertado, o objeto onde ele esteve aprisionado se transforma em um pó negro sem valor

- Prisão 1: prende até um elemental menor por até um mês.
- Prisão 3: prende um elemental fraco por até um mês.
- Prisão 5: prende um elemental médio por até 3 meses.
- Prisão 7: prende um elemental médio por até um ano e um dia.
- Prisão 9: prende um elemental forte por até 13 anos.

### **Quebra de Encantos**

Evocação: variável

Alcance: 20 metros

Duração: instantânea

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

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

maldições, que se evoca por 3 rodadas, serão necessárias 3 rodadas de evocação e assim por diante.

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

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

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

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

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

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

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

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

### Raio Elétrico

Evocação: instantânea

Alcance: variável

Duração: instantânea

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

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

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

### 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. O 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.

### Retorno

Evocação: uma rodada

Alcance: 100 metros

Duração: instantânea

O uso deste encanto obriga um ou mais elementais a retornar ao seu plano de origem. O número e a força dos elementais expulsos varia de acordo com o Efeito usado.

Todos os elementais que estiverem a uma distância do evocador que seja menor do que o Alcance da magia podem ser afetados. Isto inclui, obviamente, os que estejam acima ou abaixo do evocador, mesmo que haja barreiras se interpondo entre eles e o evocador.

Cada nível afeta um número máximo de elementais, caso existam na área de efeito da magia mais elementais que a quantidade máxima afetada pelo nível usado, os mais próximos do evocador são afetados primeiro.

Outra restrição deste feitiço é que cada nível pode afetar apenas elementais até um certo tipo. Elementais cujo poder seja maior do que a magia pode afetar simplesmente ignoram o encanto mas, por outro lado, eles também não são contados quando se determina o total de elementais afetados.

O feitiço afeta elementais de qualquer origem, apenas de um tipo ou misturados. Assim, elementais da terra, fogo, ar e água podem ser afetados com um único uso do encanto, desde que as restrições de quantidade e poder sejam respeitadas.

Quando este feitiço é evocado alguns elementais são expulsos automaticamente, sem a necessidade de testes e outros são submetidos a um teste de resistência à magia contra o nível usado, caso sucesso seja obtido nada acontece mas se o elemental falhar ele será expulso de volta para os planos elementais (ver descrição abaixo).

- Retorno 1: expulsa 1 elemental fraco.
- Retorno 3: expulsa 2 elementais fracos (1 sem resistência a magia)
- Retorno 5: expulsa 1 elemental médio e 2 elementais fracos (ambos sem resistência a magia).
- Retorno 7: expulsa 2 elementais médios e 3 de elementais fracos (sem resistência a magia)
- Retorno 9: expulsa 1 elemental forte, 3 elementais médios (sem resistência a magia) e 5 de elementais Fracos (sem resistência a magia) .

### Sono

Evocação: instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: variável

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

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

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

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

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

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

- Sono 1: Faz com que uma vítima fique sonolenta por duas rodadas.

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

### Telecinese

Evocação: uma rodada

Alcance: 30 metros

Duração: 10 rodadas

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

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

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

### Transformação

Evocação: Duas rodadas

Alcance: 20 metros

Duração: variável

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

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

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

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

- Transformação 1: tem Duração de meia hora. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante aproximadamente do mesmo tamanho (cachorro em lobo, humano em orco, etc.). O limite de peso é de 120 kg.
- Transformação 2: tem Duração de 6 horas. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante aproximadamente do mesmo tamanho (cachorro em lobo, humano em orco, etc.). O limite de peso é de 120 kg.
- Transformação 4: tem Duração de 1 dia. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante aproximadamente do mesmo tamanho da criatura original (um humano pode ser transformado em um pequenino ou um ogro, etc.). O limite de peso é de 120 kg.
- Transformação 6: tem Duração de 66 dias. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante cujo tamanho seja de metade até o dobro do tamanho da criatura original

(um humano pode ser transformado em um pequenino ou um ogro, etc). O limite de peso é de 300 kg.

- Transformação 8: tem Duração de um ano e um dia. Permite que se transforme uma criatura em outra da mesma classe (mamífero, réptil, ave ou anfíbio) da criatura original (um humano em um gato, uma águia em um papagaio, etc). O limite de peso é de 300, kg.
- Transformação 10: tem Duração permanente. Permite que se transforme uma criatura em outra (um humano em um sapo, um papagaio em uma lagartixa, etc). O limite de peso é de 500 kg.

### ***Transporte Dimensional***

Evocação: instantânea

Alcance: variável

Duração: variável

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

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

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

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

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

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

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