

Tagmar II

Guia do Colégio do Conhecimento



Tagmar II

Guia do Colégio do Conhecimento



Créditos & Licenciamento

Autores

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

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 DO CONHECIMENTO	6
	História	6
	Localização	7
	Símbolos	7
	Objetivos	8
	Para ser aceito no Colégio	8
	Ética	9
	Organização	9
	Lideranças	9
3	AS MAGIAS DO COLÉGIO	11
3.1	Descrições das Magias	11
	Amizade	11
	Análise	11
	Anulação Mística	12
	Bola de Fogo	13
	Contatos Mentais	13
	Criptograma Místico	13
	Desintegração	14
	Detecção de Magia	14
	Domínio Mental	15
	Escrituras Místicas	16
	Esquecimento	16
	Invisibilidade	17
	Lágrima de Dragão	17
	Leitura	17
	Levitação	18
	Manipulação de Luz	18
	Marca Arcana	18
	Memorização	19
	Mutação	19
	Onda Psíquica	20
	Plano Místico	20
	Previsibilidade	21
	Projeção Sensorial	22
	Proteção Mental	22
	Quebra de Encantos	22
	Raio Elétrico	23
	Refletir	23
	Restauração	24
	Sono	24
	Sósia	25
	Telecinese	25
	Transformação	26
	Transporte Dimensional	26
	Visão Mística	27

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. Todas as fórmulas de poder compendiadas através das eras, tudo revelado.

Conhecimento é poder! Aqueles que o possuem estão sempre vários passos à frente. Mas onde está o verdadeiro conhecimento? Qual será a fonte da sabedoria? A resposta encontra-se em nós mesmos. Todo que é necessário para a elevação da consciência está oculto nela mesma, basta estimulá-la ela revelar o conhecimento latente, que deve ser expandido e difundido. Quem ensina aprende, e leva a si mesmo e ao seu irmão para mais perto do Incognoscível. Peguem suas penas e tinta... E que o conhecimento floresça!

Janus Baltazar, o Sábio

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 do Conhecimento

"O Incognoscível é mente", repetia o ancião. "Todas as coisas estão contidas nele — os deuses, os demônios; os reis, os vilões; os magos, os estúpidos. Do sublime ao bárbaro, do belo ao horrído, todas as coisas estão contidas nele."

Os aprendizes eram todos magos de mente arguta, aceitos após provações intelectuais árduas e cuidadosas. Eles se mantinham em silêncio respeitoso, ouvindo as palavras do Sábio, embora nem todos concordassem. Ao fundo da sala, o jovem Ullius Beltane levantou-se pedindo a palavra, que lhe foi concedida: "Sábio, nos disseste que o Incognoscível é mente porque do contrário seria forma, e não poderia ser perene, por estar sujeito à mudança. E todos nós somos produtos da mente incognoscível, nem mais, nem menos valiosos que os deuses ou os animais. Qual o sentido disso tudo, então? Para que estudarmos tão arduamente durante nossas vidas inteiras, se teremos como destino o mesmo oblívio de qualquer outra criatura?"

O Sábio observou detidamente o jovem, e avaliou a reação de desaprovação dos outros aprendizes, tolos seguidores silenciosos. Nada havia que o ancião respeitasse mais que a audácia em busca do conhecimento.

"Jovem Ullius, fazemos isso porque temos algo que nos identifica com o Incognoscível — a mente. O conhecimento é a chave que nos salvará do oblívio, dando-nos a Consciência Elevada que sobrevive à morte."

O conhecimento é a chave do poder de qualquer mago. Contudo, há milênios uma escola de feiticeiros chegou à conclusão de que o conhecimento não é um meio para chegar-se a um fim, mas um fim em si mesmo — é o próprio reino da onisciência e perenidade, e deve ser alcançado a qualquer custo.

Tal escola evoluiu através dos tempos, e é hoje o respeitado e às vezes temido Colégio do Conhecimento.

História

"Atradis estava sentado sob um frondoso carvalho, que fora plantado há tempos pelo próprio patriarca de sua linhagem real. Uma terrível guerra devastou seu reino e limpou seu sangue de Tagmar — Atradis era o último de sua estirpe. Lágrimas amargas escorriam pelo seu rosto, lavando dele o sangue de seus inimigos e irmãos. As chamas de seu castelo tingiam a noite de vermelho, e sua espada quebrada estava sobre seu colo. O pobre príncipe tinha um cálice vazio em suas mãos e a sede o dilacerava após um dia repleto de batalhas e tristezas. Cansado, ele fechou os olhos e esperou que Cruine, enviasse uma parca que o conduzisse

até seus antepassados. Mas uma voz melíflua o arrancou das trevas e da desesperança.

'Porque choras, jovem príncipe?' — perguntava a doce voz. Atradis abriu seus olhos e viu um infante de finas roupas, com traços indefinidos. À sua cintura pendia uma adaga de fio duplo, sem bainha, enfiada no próprio cinto. Ele (ou ela) vestia uma túnica vermelha e uma capa azul, e um halo dourado circundava seu corpo.

'Choro porque já não sou príncipe: não tenho reino ou súditos. Choro porque estou só: todo meu clã encontra-se nas plagas do senhor da noite. Choro porque nada mais tenho.' O jovem o olhou tomado de piedade e voltou a falar — 'Nada do que perdeste era teu. Tudo que te for externo pode ser tirado de ti... portanto, alegre-te, jovem príncipe, pois tudo o que te acontece e aconteceu só serviu para enriquecer a única coisa que possuis.'

"O que era essa coisa, ó Sábio?', perguntou um dos aprendizes.

'Sua mente', respondeu o grande ancião."

O Colégio do Conhecimento baseia sua filosofia num livro antiquíssimo chamado de "O Tratado" pelos estudiosos do Colégio, escrito num dialeto pré-malês esquecido e obscuro. De acordo com O Tratado, um nobre de nome Atradis teria iniciado a Tradição do Conhecimento em tempos longínquos, logo após uma guerra que devastara seu reino. Mesmo os mais renomados estudiosos são incapazes de precisar o local do dito reino ou a raça a qual pertencia Atradis, e há muitas controvérsias sobre a legitimidade da história como registro histórico — de fato, muitos magos proeminentes insistem em simbolismos e alegorias ao falarem do príncipe.

O único ponto pacífico para todos é a doutrina: o criador de Tagmar e todo o restante do cosmo é uma entidade chamada de Incognoscível, porque nenhuma mente mortal pode entender. De acordo com os Dogmas do Conhecimento, o Incognoscível é eterno, ilimitado e imutável, e tudo o que foi criado encontra-se nele. Tal entidade é identificada com a mente porque, assim como a mente, é capaz de criar diversidade sem afetar sua unicidade. Os mestres do Colégio postulam que uma criatura inteligente é capaz de se sintonizar com o Incognoscível através da acumulação de conhecimento — ao conseguir tal sintonia, a criatura tornar-se-ia o que chamam de Consciência Elevada, uma criatura de poderes imensos, como são os deuses. A principal vantagem em tornar-se uma Consciência Elevada reside em escapar do processo conhecido como oblívio — a anulação da personalidade decorrente da morte.

"Atradis olhou para seu colo e viu que sua espada estava novamente inteira, e que havia hidromel em sua taça. 'Beba', disse o infante, e o príncipe bebeu, e sua sede e sua tristeza se foram. Apontando para a espada, lhe disse 'empunhe-a'.

ao empunhá-la, Atradis viu em sua lâmina de dois gumes o bem e o mal.

"Não mais sentirás sede, porque bebeu da copa que enchi, e o bem e o mal não te terão segredos, desde que nunca embainhes a espada que reforjei para ti"

As lendas d'O Tratado rezam que Atradis teria recebido do infante misterioso dois grandes dons: jamais teria necessidade de qualquer coisa para subsistir e veria lucidamente através do bem e do mal, desde que sua espada jamais fosse encerrada numa bainha. Daí nasceram os cânones da mente e da Consciência Elevada— muitos colegiados interpretam a copa de hidromel como a conquista da imortalidade e da perenidade; e a lâmina encantada seria um símbolo da mente onisciente, capaz de desvendar o bem e o mal. O oblívio estaria implícito na alegoria da bainha: o invólucro que encerra a espada da mente.

"Ao levantar-se, Atradis olhou para o infante, e viu que o infante era ele. Olhou também para o velho carvalho, e se viu nele. E nas pedras do caminho. E nos aldeãos e selvagens. E nos tronos dos palácios. Por isso, Atradis escreveu O Tratado e nos legou um caminho que nos salvasse do oblívio.

Contudo, mesmo sendo tão clara a mensagem e evidente a senda, muitos de nossos irmãos não compreenderam a mensagem."

Os registros do Colégio dizem que, nos primórdios da organização, quando eram apenas uma escola, alguns irmãos levantaram a questão da moralidade e da ética — se o conhecimento era seu objetivo final, então não deveria haver limites éticos para que ele fosse alcançado. Essa era uma questão grave, uma vez que, se o próprio Atradis preocupou-se em legar suas considerações sobre o caminho para a posteridade, o abandono da ética e da moral não eram pré-requisitos necessários (ou mesmo desejáveis) para a conquista da Consciência Elevada. Durante meses os magos discutiram a questão seriamente, com todas as suas implicações, até que a maioria dos membros renegaram o abandono da moral. Os magos amorais abandonaram então a escola para seguir seus próprios caminhos, e passaram a ser conhecidos como Irmãos das Sombras. Não existe rivalidade entre o Colégio do Conhecimento e os Irmãos das Sombras, mas eles jamais se envolvem uns com os outros — seus caminhos, assim como seus métodos, foram separados há tempos.

Os Irmãos estão envolvidos com membros da Seita, hereges, elfos sombrios, e jamais se comprometem com as ideologias do colégio. São criaturas pérfidas, imensamente egoístas, cujo objetivo primeiro e último reside na manutenção de sua própria personalidade. Qualquer relacionamento, acordo ou pacto vislumbra esse objetivo — todo o restante não passa de meios necessários e descartáveis a seu tempo.

Recentemente, os Necromantes tiveram contato com os Irmãos das Sombras, um contato nada amistoso. Os Irmãos foram declarados grigori e alvo de guerra de extermínio por parte dos Necromantes, e muitos bardos sussurram que os mais radicais membro do Círculo Interno desejam estender o anátema ao Colégio do Conhecimento, por ter se mantido em silêncio por tanto tempo a respeito de um dos mais malignos grupos atuando em Tagmar...

Localização

O Colégio do Conhecimento tem opulentas academias nas principais capitais do Mundo Conhecido — em Saravossa, Muli,, Senseras, e, é claro, Runa, onde se encontra seu mais espetacular campus, Magna Opus. Trata-se de um colossal castelo projetado pelos Mestres do Colégio, dominando um alto promontório que dá vista a todos os arredores da cidade, chamado Mirante dos Sábios, em função do próprio Colégio. Visto de cima, o prédio tem a forma de um pentagrama voltado para o nascente. A ponta referente à "cabeça" do pentáculo abriga a Casa Capitular, onde estão encerradas as dependências do Grão-Reitor, também chamado o Sábio, e os principais Mestres da Ordem, desde que escolham habitar no Magna Opus.

Símbolos

Os membros do Colégio são vastamente conhecidos pela sua afeição à Simbologia. Sua arte refinou-se bastante através dos milênios, mas algumas chaves são fundamentais para a decifração de seus símbolos: para o Colégio, as cores amarelo, vermelho e azul representam três estágios, por assim dizer, das criações do Incognoscível. O vermelho representa a inércia, a cristalização, e em geral serve para designar as criações do mundo físico; o azul é o dinamismo, o movimento e a mudança, e é vastamente utilizado para designar forças espirituais, em especial a magia; e o amarelo é a cor que designa o equilíbrio, a força reguladora entre a inércia e a mudança, e faz referência à Consciência Elevada. Os Mestres e personalidades veneradas deste colégio são identificadas em pinturas e afrescos com um halo amarelo em torno do corpo, e apenas o Sábio usa vestimentas e paramentos amarelos dentro dos templos do Colégio.

A espada (ou qualquer outra lâmina de fio duplo) é a representante da mente — a lâmina de dois gumes que penetra o bem e o mal. Os gumes da lâmina são branco e preto, enquanto seu cabo, por motivos óbvios, é dourado. O mais difundido emblema do Colégio do Conhecimento, que serve para o identificar junto ao mundo exterior, é o de três círculos flamejantes anelados, um amarelo ao alto, sobre um vermelho e um azul, com um punhal no interior de cada círculo, com os cabos se tocando no interior do emblema.

Objetivos

A preleção do Sábio se encerrou e todos foram dispensados para retornarem aos seus alojamentos, exceto o jovem Ullius. O rapaz demonstrou a deferência adequada, seguindo o Sábio um passo atrás, pela esquerda. O ancião parou, sorrindo, e o convidou a adiantar-se.

"Jovem Ullius, você poderia ser aceito pelos Mestres Elementais, Alquimistas ou mesmo, se quisesse, pelos Necromantes. Não estamos num Colégio de magos notório pelo uso de efeitos vulgares ou impressionantes, e, de fato, muitos acreditam que não passamos de filósofos e estudiosos mundanos. Por que nos escolheu?"

"Mestre, não posso dizer que os escolhi sem ser arrogante. Não procuro notoriedade como feiticeiro — os jogos de poder, o orgulho, as pequenas rivalidades acadêmicas... nada disso me interessa. Tudo o que eu possa obter de outrem — seja respeito, ódio ou mera fama — é dispensável, uma vez que me pode ser tirado, assim como me foi dado. O que eu desejo é despertar em mim o conhecimento latente, oculto sob o peso da ignorância que cerca nossa vida no mundo... eu procuro um meio de desembainhar a lâmina da mente. Acho que, por isso, o Colégio me escolheu."

O ancião assentiu com orgulho, reconhecendo no jovem um aprendiz promissor.

O Tratado reza que todos os seres inteligentes provêm da mente incognoscível, e por isso podem se sintonizar com ela. Quando isso acontece, nasce uma Consciência Elevada — uma personalidade pronta para a onisciência e livre da morte. O compêndio diz que todo o conhecimento necessário para a elevação da consciência está oculto nela mesma, embora apenas as relações com o mundo (que também é produto do Incognoscível) possam estimular e revelar este conhecimento latente. Por isso os noviços do Colégio são estimulados ao estudo e, principalmente, à prática de tudo o que aprenderam — todo conhecimento adquirido é somado ao anterior, o transformando e possibilitando a aquisição de novas informações, que serão postas em prática, gerando experiências que serão assimiladas, permitindo a continuidade do processo.

Caminhando em confortável silêncio, mestre e pupilo adentram um escritório pequeno mas coberto de livros e mapas. Sobre uma mesa de madeira escura havia vários livros empilhados e rolos de pergaminhos deixados displicentemente — uma folha ainda aberta mostrava uma caligrafia esmerada, com letras grandes e traços firmes.

— Dartel — disse o ancião —, o grande desafio dos sábios de Calco. Este tratado que escrevo é para eles; espero que lhes seja útil.

Ullius observa o escritório, os olhos pousando avidamente sobre os títulos dos livros em suas

capas ou lombadas. O velho mago apenas o observava e sorria com paciência.

— Você levará este tratado até Calco para mim, Ullius... e lá permanecerá.

A atenção do discípulo estava mais uma vez concentrada no mestre, em seu rosto uma expressão mal disfarçada de surpresa e decepção.

— Senhor, se o ofendi de alguma forma, me perdoe...

— Não, Ullius, você não me ofendeu, fique calmo. Não o estou punindo por nada o mandando a Calco. Aqui não há nada para você... ainda. Lembre-se do Tratado: o conhecimento está em você, e o mundo pode despertá-lo. Eu consegui uma vaga como professor para você, em Calco — você lecionará História do período pré-Seita a alguns jovens brilhantes.

"Um conselho: dê algo do que tem, e o Incognoscível o presenteará com mais!"

Os magos do conhecimento não são egoístas — se simplesmente buscassem a elevação para si mesmos, não seriam muito diferentes dos Irmãos das Sombras. Como era de se esperar num Colégio de magos com este nome, a passagem do conhecimento é vista como fundamental no caminho que leva à elevação — parafraseando o Tratado, "quem ensina aprende, e leva a si mesmo e ao seu irmão para mais perto do Incognoscível". Cada membro do Colégio deve passar pela experiência do magistério alguma vez em sua vida, formalmente ou não.

O conhecimento deve ser espalhado — sem esta atitude, o Colégio perde sua razão de ser.

Dara ser aceito no Colégio

A busca incessante pelo conhecimento oblitera qualquer outra necessidade — os postulantes ao Colégio devem estar prontos a abandonar qualquer outra preocupação em suas vidas. Estudo árduo, duradouro e dedicado são a única rotina que conhecem estes magos.

Como vivem para o mundo intelectual, um certo desapego pelas coisas materiais e passageiras também é muito valorizado nos candidatos — os tomos, as bibliotecas, os pergaminhos ancestrais... nada disso tem valor em si senão pelas informações que encerram em suas páginas. Com o passar dos anos, é comum que o desapego e a obstinação dos Magos do Conhecimento venham a se tornar puro estoicismo.

Humanos e meio-elfos predominam no Colégio, em termos raciais. Embora não se possa dizer que haja poucos elfos dourados, nem de perto eles se igualam numericamente aos seus meio-irmãos e ao grande quantingente de estudiosos humanos. Talvez pela vida reservada e reclusa em prédios sombrios e embolorados, pouquíssimos elfos florestais se associam a esta escola de magos.

Ética

Os magos do conhecimento insistem com seus discípulos: devemos viver no mundo e para o mundo, jamais pertencendo a ele. Suas práticas e tradições têm o objetivo de gerar mentes elevadas que trarão prosperidade para Tagmar e para os filhos dos deuses — vaidade, sede de poder ou mero desejo de reconhecimento não têm espaço nesta escola. Uma vez, após visitar uma Academia do Colégio do Conhecimento, um poderoso mago elementalista afirmou: “parecem todos iguais”. De fato, sua filosofia prega que as diferenças entre os seres inteligentes surgem em função de seus vícios, que expressam desarmonia — as virtudes, por sua vez, trazem equilíbrio e levam todos aos pés do Incognoscível.

Um mago do conhecimento deve cultivar a disciplina e o altruísmo acima de todas as virtudes: aquela ajuda na busca da Consciência Elevada e ampara nos momentos de turbulência; esta evita que os magos caiam nas armadilhas do individualismo que os prende ao mundo.

Organização

Como era de se esperar, o Colégio adota uma hierarquia rígida e formal — cada Instituição conta com um Reitor, que tem sob sua direção um Conselho Acadêmico, responsável pela organização do conhecimento a ser transmitido e pelo recrutamento de magos capazes para ensiná-lo. Todas as instituições de ensino, por sua vez, estão submetidas à Magna Opus e às deliberações do Sábio e seu Conselho de Mestres.

O Sábio, Grão-Reitor da Magna Opus e de todo o Colégio, é o mais alto cargo da organização, o guardador e transmissor dos ensinamentos de Atradis. Apoiado por seus Conselheiros-Mestres, ele dita o planejamento mágico e pedagógico a ser seguido por todos os estudiosos. O cargo é vitalício, mas o Sábio pode se aposentar quando bem entender, indicando seu substituto. É costume que cada Sábio deixe em testamento o nome de seu sucessor em caso de morte, mas se isso não acontecer, uma reunião chamada Capítulo é convocada, quando todos os reitores de todas as instituições do Colégio se reúnem para eleger o novo Sábio.

Embora os demais Instituições do Conhecimento tenham um número mais ou menos variável de Conselheiros a serviço do Reitor, Magna Opus conta com três Conselheiros-Mestres: o Mestre Cientista, responsável pelos estudos relativos ao mundo físico e suas ciências, o Mestre Arcano, que rege a cátedra que estuda as conexões mágicas e suas leis, e o Mestre Filósofo, responsável pelas ciências éticas, morais e metafísicas.

Abaixo do Sábio, do Conselho de Mestres e dos reitores encontra-se um sem-número de coordenadores, professores e orientadores,

organizados da forma que melhor couber a cada academia.

Lideranças

Acima de toda a hierarquia do Colégio do Conhecimento, temos:

Janus Baltazar, o Sábio: Grão-Reitor do Colégio há cinquenta anos, Janus é humano. Aparenta uma idade avançada, embora ninguém saiba ao certo quantos anos tem, sendo contudo um homem disposto e saudável.

Possuidor de um humor sutil e uma incrível capacidade empática, o Sábio é conhecido e respeitado por sua inigualável sabedoria e por seu imenso poder mágico, sendo constantemente requisitado por renomados filósofos, magos e estudiosos de todo o mundo conhecido. A despeito de todos os projetos de que tome parte, Janus muito raramente sai da Magna Opus, preferindo, sempre que as ocasiões permitem, mandar emissários de confiança para representá-lo — magos escolhidos pessoalmente, notórios por sua inteligência e competência.

Como era de se esperar, a reclusão e a idade avançada do Sábio geram comentários, algumas vezes preocupados, sobre sua sucessão. O fato é que muitos magos gostariam de estar próximos do manancial de sabedoria que são os arquivos secretos do Grão-Reitor, e do poder místico e mundano que o cargo traz...

Victriz, a Mestra Arcana: uma belíssima meio-elfa, filha de um pai humano oriundo da nobreza de Calco e de mãe elfa dourada, Victriz recebeu uma esmerada educação familiar, síntese de tradições ancestrais élficas com o ensino de sábios preceptores contratados por seu pai, que veio mais tarde a ser complementada por anos de estudos nas melhores academias de seu reino natal, além do treinamento mágico recebido da família élfica.

Vista como uma maga reservada e misteriosa, sua atitude polida e silenciosa geralmente é confundida com humildade ou timidez. Um ledor engano — Victriz possui uma certa vaidade intelectual, que costuma ser reforçada pelo orgulho que sente de sua ascendência nobre. Sua atitude contida deve-se a desaprovação do Sábio no que diz respeito a ostentação e descortesia. O fato é que Victriz é arrogante e intimamente ressentida de ter de curvar-se a um homem mais jovem e de origem obscura. Mais de uma vez a Conselheira e o Sábio tiveram conversas reservadas, sempre a respeito de seu comportamento — Victriz só não foi ainda afastada de sua função em virtude de sua fantástica competência, e da teimosia de Janus em sempre tentar estimular o que há de melhor naqueles que o cercam.

Recentemente, Victriz recolheu-se aos seus laboratórios para estudar um tomo antiquíssimo, que data do segundo ciclo, detentor de segredos

arcanos inigualáveis, catalogado na biblioteca de Magna Opus como Grimorium Grigorii, em alusão ao pretenso autor da obra, um mago cuja existência ainda não pode ser confirmada. Os poucos avanços conseguidos por Victriz já se mostraram bastante notáveis, e a maga aposta que o sucesso granjeado por seus estudos pode garanti-la na sucessão da reitoria.

Afinal, por mais sábio e poderoso que seja, Janus certamente não viverá para sempre...

Stringardi, o Mestre Filósofo: o mais jovem dos conselheiros, Stringardi é conhecido por sua sedutora oratória e por seu humor mordaz. Este mago foi por muitos anos diplomata de Ludgrim, e dizem que tal é seu poder de convencimento que seria capaz de fazer parecer razoável ao rei verrogariano abraçar um sacerdote élfico de Palier. Donatar lamentou muito a perda de seu servidor e amigo pessoal para o Colégio e chegou a ceder um antigo forte que foi transformado numa Academia, onde por muito pouco tempo permaneceu Stringardi — suas habilidades em resolver conflitos pacificamente logo o fizeram galgar com rapidez a hierarquia do Colégio.

A maior parte do tempo, Stringardi percorre o mundo conhecido representando o Sábio e o Colégio, ficando menos de um semestre na Magna Opus — tempo o bastante para colocar em ordem os assuntos de sua cátedra. Recentemente, o Mestre Filósofo se viu envolvido em negociações realmente espinhosas com o Colégio Necromântico. Stringardi e Nabu encontraram-se secretamente em Abadom, aparentemente para falar claramente do envolvimento do Colégio do Conhecimento com os Irmãos das Sombras. Ao que parece, tanto o Filósofo quanto o Encapuzado preferem evitar atritos entre as escolas de magos, mas certamente Stringardi terá problemas para convencer os membros menos razoáveis do Círculo Interno dos necromantes...

Faustus, o Mestre Cientista: o mais velho membro do Conselho, este elfo dourado com séculos de vida é um mago apaixonado pelo saber. Astrólogo, físico, arquiteto e geólogo, só existem para Faustus dois lugares onde se sente à vontade: em sítios de pesquisa e em salas de aula. Stringardi costuma brincar dizendo que a incrível habilidade intelectual do acadêmico foi compensada por uma absoluta inépcia social — lacônico, distraído e tímido, Faustus costuma chamar para si uma atenção indesejada, em função da aura de mistério que o cerca e de sua beleza física. As mulheres parecem ficar fascinadas por ele, que não consegue esconder o constrangimento que sente por isso.

Faustus e Victriz foram amantes por um longo tempo, mas ao que parece, a ambição e arrogância da Mestra Arcana trouxe fim ao romance — desinteressado por conspirações acadêmicas e busca de prestígio, Faustus afastou-se de sua colega e dedicou-se em tempo integral às suas pesquisas. Dizem que ele continua apaixonado por

Victriz, que se aproveita disso para granjear apoio em assuntos do Colégio, sempre sem sucesso.

Em uma de suas últimas escavações, Faustus encontrou o tomo que seria chamado Grimorium Grigorii em uma cripta que fazia parte de um complexo de túneis sob Levânia, e o entregou à Mestra Arcana para pesquisa. Contudo, Victriz vem se tornando cada vez mais reclusa e obsessiva em seus estudos, fato que mesmo o distraído Cientista já percebeu...

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 do conhecimento junto com as magias básicas de magos. As magias *Quebra de Encantos* e *Deteção de Magia* são as mesmas da lista básica, mas tem o custo menor.

Colégio do Conhecimento & Lista Básica de Mago			
Nome	Custo	Nome	Custo
Amizade	2	Memorização	1
Análise	1	Mutação	2
Anulação Mística	1	Onda Psíquica	1
Bola de Fogo	2	Plano Místico	1
Contatos Mentais	1	Previsibilidade	1
Criptograma Místico	1	Projeção Sensorial	1
Desintegração	2	Proteção Mental	1
Deteção de Magia	1	Quebra de Encantos	1
Domínio Mental	2	Raio Elétrico	2
Escrituras Místicas	1	Refletir	1
Esquecimento	1	Restauração	1
Invisibilidade	2	Sono	1
Lágrima de Dragão	1	Sósia	2
Leitura	1	Telecinese	1
Levitação	1	Transformação	2
Manipulação de Luz	1	Transporte Dimensional	2
Marca Arcana	1	Visão Mística	1

3.1 Descrições das Magias

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

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 mágicas de poder

Tagmar 2 - Guia do Colégio do Conhecimento

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.

Anulação Mística

Evocação: Ritual

Alcance: variável

Duração: variável

Com esta magia, o místico cria um campo que impossibilita a utilização de magias de qualquer natureza através de um ritual que custa 3 m.o, vezes o nível utilizado. O campo anula quaisquer magias cujos níveis sejam iguais ou inferiores aos do campo de anulação mística. Assim, se for evocada anulação mística 7, um mago que evoque alguma magia nível 4, gastará seus pontos de karma e não conseguirá nenhum resultado. Caso evoque uma magia nível 8 não terá nenhum empecilho. A única exceção para essa magia é a magia Quebra de Encantos, pois é possível evocar a quebra de encantos com o mesmo nível da magia anulação mística, enquanto qualquer outra magia só terá seu efeito realizado caso o nível seja maior (e não igual) ao do campo. Itens encantados seguem a mesma regra. Se alguém desejar usar um anel com raio elétrico 4, só terá o efeito realizado caso o campo de anulação mística tiver nível menor que 4.

Esse milagre é muito utilizado em masmorras de castelos, em especiais os dos países em que a magia é mais presente como Calco ou Portis. As famosas celas antimágicas são criadas a partir desta magia. Só é possível criar um campo de anulação mística que esteja a uma distancia maior do que 20 metros de uma outra área encantada com esta magia. Caso contrário, a magia falhará.

O tempo em que o campo de anulação mística permanece ativo, varia com os níveis.

- Anulação Mística 1: Cria uma área de um metro de raio. A duração do encanto é de 1 dia

- Anulação Mística 3: Cria uma área de dois metros de raio. A duração do encanto é de uma semana
- Anulação Mística 5: Cria uma área de quatro metros de raio. A duração do encanto é de um mês.
- Anulação Mística 7: Cria uma área de seis metros de raio. A duração do encanto é de 6 meses.
- Anulação Mística 9: Cria uma área de dez metros de raio. A duração do encanto é de 1 ano e 1 dia.

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).

Criptograma Místico

Evocação: variável

Alcance: Toque

Duração: um ano e um dia

Com este encanto os magos são capazes de criar ou enfeitiçar pergaminhos para enviar e receber informações com mais segurança.

Os Magos geralmente usam este feitiço para guardar os segredos de uma forma mais segura ou, em certos níveis, para espionar ou descobrir espões. Alguns usam Criptograma Místico para escrever livros que somente ele e seus companheiros possam ler.

- Criptograma Místico 1: Faz um texto ou desenho em uma folha ficar invisível a olhos não treinados. Mesmo textos já escritos podem ser afetados por esta magia. Qualquer mago capaz de usar este nível sentirá, caso toque um material encantado por Criptograma Místico 1, que a magia está sendo usada. Para ler é preciso usar o mesmo. A Evocação é de 3 rodadas.
- Criptograma Místico 2: Com este nível é possível criar uma ou mais penas. Essa tinta mágica poderá ser vista somente por aqueles que participaram do ritual, ninguém mais. O custo de sacrifício desse ritual é de 1 moeda de ouro por pena. A evocação deste nível é de 1 hora.
- Criptograma Místico 4: O mago consegue transmitir para o papel com perfeição qualquer imagem visualizada por ele. O usuário entra num estado de transe e seus dedos "desenham" na superfície do papel a imagem. Os detalhes, a cor e a nitidez do desenho vão depender do quão bem a imagem ficou gravada na memória do usuário A evocação da magia varia de 1 minuto para desenhos simples a 10 minutos para desenhos complexos.
- Criptograma Místico 6: Idem ao anterior mas o mago pode fazer um desenho extraído do

subconsciente de outro ser, fazendo com que ele pense na figura que o evocador quer extrair. Para isso o mago toca com uma das mãos a cabeça do alvo e com a outra começa o desenho. O alvo pode resistir com um teste de resistência à magia se assim desejar e, caso falhe (ou concorde), ambos entram em estado de transe e a mente do alvo ficará fixada nesta imagem até que o mago acabe o desenho.

- **Criptograma Místico 8:** Esse interessante ritual deve ser usado em um livro ou pergaminho que após confeccionado pode ao desejo do mago gravar magicamente, em suas folhas, toda a conversação realizada próxima a ele por um máximo de uma hora. Após este período o livro deverá ser encantado novamente. O livro capta palavras num raio de até 25 metros. As palavras serão escritas com a letra do conjurador e no sentido em que o mesmo entenderia essa conversa se estivesse presente. Existe uma cor para cada timbre de voz, sendo fácil uma visualização de quem diz cada frase. O custo em sacrifício é de 6 Moedas de ouro.
- **Criptograma Místico 10:** Esse nível é um ritual conhecido como folhas gêmeas. Este nível permite encantar duas folhas de modo que, após o encantamento ao escrever em um delas, a outra ficará escritas da mesma forma, independente da distância que as duas folhas estiverem. Note que qualquer acidente com uma das folhas (fogo, água, tempo, sangue), serão assimilados pelas outras. O custo de sacrifício é de 6 moedas de ouro.

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.

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 Mental

Evocação: Uma rodada

Alcance: 3 metros

Duração: variável

Com este encanto o mago é capaz de controlar a vontade de seres inteligentes (não sejam irracionais) que tenham falhado no seu teste de Resistência a Magia. Os seres controlados obedecerão a todas as ordens dadas pelo evocador com o máximo de suas capacidades, desde que estas não sejam postas em perigo (pelo menos não claramente) ou que sejam ordenados a fazerem coisas contra sua índole. Caso isto ocorra a vítima terá direito a um segundo teste de resistência para não cumprir esta ordem. Esta magia não afeta mortos-vivos e criaturas de outros planos (demônios, enviados, plantores, etc).

O mago tem que falar a mesma língua do ser enfeitiçado, se não ele não saberá como obedecer, pois não entenderá as ordens. Veja que esta magia domina a mente, mas não é possível que se tenha acesso as memórias da vítima, ou seja, o ser enfeitiçado obedecerá a qualquer ordem, para fazer algo, que pode ser uma ação simples (andar, pegar um objeto, ficar parada, ect), combater e até mesmo fazer uma magia (que o mago saiba que ela sabe fazer). Domínio mental anula a consciência da pessoa, impedindo que se peça para que ela revele qualquer informação que ela saiba.

Ao contrário da magia Amizade, após o termino da magia a vítima sempre terá consciência de que foi enfeitiçada, o que normalmente fará que ela odeie o mago. Caso seja forçada a fazer algo contra sua índole ela passará a ter um ódio mortal contra o mago, passando então a fazer de tudo para matar o mago.

A quantidade de seres e de estágios afetados, a duração do domínio e o alcance dependem do nível de encanto utilizado.

- Domínio Mental 1: Permite controlar uma criatura de até 2º estágio por 5 rodadas, o alvo pode se afastar no máximo 20 metros do evocador.
- Domínio Mental 2: Permite controlar uma criatura de até 3º estágio por 10 rodadas, os alvos podem se afastar no máximo 20 metros do evocador.
- Domínio Mental 3: Permite controlar duas criaturas até um total de 5 estágios por 15 rodadas, os alvos podem se afastar no máximo 50 metros do evocador.
- Domínio Mental 5: Permite controlar duas criaturas até um total de 7 estágios por 20 rodadas, os alvos podem se afastar no máximo 100 metros do evocador.
- Domínio Mental 7: Permite controlar duas criaturas até um total de 10 estágios por 20

rodadas, os alvos podem se afastar no máximo 200 metros do evocador.

- Domínio Mental 9: Permite controlar três criaturas até um total de 12 estágios por meia hora, os alvos podem se afastar no máximo 500 metros do evocador.
- Domínio Mental 10: Permite controlar três criaturas até um total de 15 estágios por 1 hora, os alvos podem se afastar no máximo 1 km do evocador.

Escrituras Místicas

Evocação: Ritual

Alcance: Toque

Duração: variável

Esta magia encanta um pergaminho com escrituras místicas que guardarão um encanto a escolha do evocador. A magia retida no pergaminho será liberada quando alguém pronunciar as palavras das Escrituras Místicas.

Note que é **impossível** reter magias cujo tempo de evocação seja "ritual".

O evocador poderá reter no pergaminho, qualquer magia que ele saiba evocar, ou que esteja assimilada com o encanto "Assimilação". Para reter uma magia assimilada, será preciso que o tempo da assimilação dure até o final do ritual da magia "Escrituras Místicas". O tempo de evocação das magias escritas será igual ao tempo normal de sua evocação.

O pergaminho deve ser conseguido a parte e é preciso que este nunca tenha sido usado, caso contrário, a magia falhará e os materiais serão gastos inutilmente.

Os níveis indicam o poder da magia retida, o tempo de duração do encanto e o número de vezes que a magia poderá ser liberada do pergaminho até que as escrituras místicas fiquem obsoletas. O custo do ritual é de 8mp por nível de dificuldade usado.

Não é possível para um mesmo mago manter mais de 3 pergaminhos encantados em um mesmo período de tempo, com este ritual.

- Escrituras Místicas 1: Retêm uma magia de nível 1 que poderá ser liberada apenas 1 vez após o ritual. A duração do encanto é de 1 dia.
- Escrituras Místicas 3: Retêm uma magia de nível máximo 3 que poderá ser liberada até 1 vez após o ritual. A duração do encanto é de 1 semana.
- Escrituras Místicas 5: Retêm uma magia de nível máximo 5 que poderá ser liberada até 2 vezes após o ritual. A duração do encanto é de 1 mês.
- Escrituras Místicas 7: Retêm uma magia de nível máximo 7 que poderá ser liberada até 2

vezes após o ritual. A duração do encanto é de 1 ano e um dia.

- Escrituras Místicas 9: Retêm uma magia de nível máximo 9 que poderá ser liberada até 3 vezes após o ritual. A duração do encanto é de 13 anos.

Esquecimento

Evocação: 2 rodadas

Alcance: 10 metros

Duração: variável

Com este encanto o mago pode manipular a memória de suas vítimas, apagando fatos recentes de suas vidas caso falhem em um teste de resistência a magia. Em níveis altos Esquecimento pode até mesmo causar amnésia total sendo, por isso, uma magia muito temida.

Note que embora esta magia não seja discreta, a vítima não saberá que foi enfeitiçada caso falhe na sua resistência, pois não se lembrará do período em que o mago evocou a magia Esquecimento.

Caso uma quebra de encanto seja feito sobre a vítima ela recuperará sua memória. Em alguns efeitos após a magia ser evocada e a vítima falhe em sua resistência ela ficará atordoada, sem saber bem o que está acontecendo ao seu redor, impedindo ela de fazer ações durante este período.

- Esquecimento 1: Permite ao evocador apagar os fatos dos últimos 5 minutos da memória da vítima. A duração é de 1 dia.
- Esquecimento 2: Permite ao evocador apagar os fatos da última hora da memória da vítima. A vítima fica atordoada por uma rodada. A duração é de uma semana.
- Esquecimento 4: Permite ao evocador apagar os fatos das últimas 24 horas da memória da vítima. A vítima fica atordoada por 2 rodadas. A duração é de 1 mês.
- Esquecimento 6: Este nível permite ao evocador apagar os fatos dos últimos 7 dias da memória. A vítima fica atordoada por 5 rodadas. A duração é de 6 meses.
- Esquecimento 8: Este nível permite ao evocador apagar os fatos dos últimos 30 dias da memória da vítima. A vítima fica atordoada por 10 rodadas. A duração é de 1 ano e 1 dia.
- Esquecimento 10: Neste nível o mago é capaz de causar amnésia total em um indivíduo. O ser afetado perde a capacidade de lançar magias e usar habilidades que não sejam eminentemente físicas. As vítimas não se lembram nem mesmo do próprio nome, possuindo apenas a capacidade de falar em sua língua nativa. A duração é de 13 anos.

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 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.

Lágrima de Dragão

Evocação: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração: variável

Este encantamento se trata de um ritual que envolve um ritual para descobrir se alguém está mentindo.

A vítima estará livre para falar o que quiser a cada rodada a deverá fazer seu teste de resistência para cada mentira que falar. Se falhar uma lágrima vermelha escorrerá de seus olhos, indicando que ela disse uma mentira. Se disser a verdade uma lágrima azul aparecerá. Se ela resistir a magia nenhuma lágrima aparecerá. Se assim desejar a vítima poderá não resistir ao encanto.

Note que será considerada verdade aquilo em que a vítima realmente acredita. Ex. se o príncipe bastardo acreditar que seu pai é um camponês, a verdade nessa ocasião será essa.

- Lágrima de Dragão 1: A magia analisa a veracidade de até 3 respostas simples e diferentes (falsas ou verdadeiras) como sim ou não, um nome, um lugar, etc.
- Lágrima de Dragão 3: A magia analisa a veracidade de até 3 respostas mais complexas mas devem ser diferentes

- Lágrima de Dragão 5: A magia analisa a veracidade de até 3 respostas mais complexas e podem ser repetidas.
- Lágrima de Dragão 7: A magia analisa a veracidade de quantas perguntas forem feitas por um período de uma hora.
- Lágrima de Dragão 9: A magia analisa a veracidade de uma conversa inteira analisando se a intenção e conteúdo foi ou não verdade. Respostas corretas não indicam um intenção verdadeira, e uma lágrima verde indicará que mesmo tendo respondido respostas certas há uma verdade escondida.

Leitura

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Variável

Com este milagre o sacerdote de Palier é dotado de uma capacidade de leitura extraordinária, podendo ler diversas páginas em um período curto de tempo. Para evocar o milagre basta estar lendo o livro para o qual o milagre será utilizado e o sacerdote poderá aumentar sua capacidade de leitura.

A duração do milagre é de 10 rodadas nos níveis em que há aumento de velocidade de leitura. Nos outros níveis a duração é instantânea, vindo na mente do evocador o conteúdo do livro.

Esse milagre é muito utilizado por sacerdotes de Palier quando se direcionam para grandes bibliotecas onde há grande número de livros.

- Leitura 1: o sacerdote consegue ler com uma velocidade duas vezes maior.
- Leitura 3: o sacerdote consegue ler com uma velocidade quatro vezes maior.
- Leitura 5: o sacerdote consegue ler com uma velocidade dez vezes maior.
- Leitura 7: neste efeito o sacerdote ao tocar no livro saberá instantaneamente qual é o assunto principal do livro bem como suas passagens mais marcantes.
- Leitura 9: neste poderoso efeito com o mero toque o sacerdote será capaz de saber todo o conteúdo do livro instantaneamente. Observe que o sacerdote não memoriza o que foi lido; o feitiço faz com que ele tenha conhecimento do livro como se tivesse lido normalmente, não sendo capaz dessa forma de saber de cor todas as passagens do livro.

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).

Marca Arcana

Evocação: Uma rodada

Alcance: toque

Duração: variável

Essa magia tem a capacidade de criar um elo entre o evocador e uma pessoa com um simples toque, formando no local tocado uma tatuagem. É óbvio que para ser tocado a pessoa deve aceitar ser tocada ou então que ela esteja indefesa (amarrada, paralisada, etc...). Não é necessário que se faça um teste de resistência à magia, e logo após o elo ser criado, o evocador passa ter pressentimentos se está perto ou longe do alvo com uma simples concentração.

Em níveis maiores pode-se saber a direção a qual seguir e a distância exata e até mesmo se a pessoa encantada está sendo atacada ou ferida.

O alcance e a quantidade máxima de elos que podem ser criados dependem do nível na magia.

Note que essa tatuagem não poderá ser removida por nenhum método não mágico. Quebra de encantos pode ser usada normalmente para fazer isso. Caso a pessoa perca o membro onde a tatuagem está, a tatuagem continuará fazendo efeito no membro, mais se o alvo de algum modo mágico repor esse membro a tatuagem aparecerá novamente no alvo.

- Marca Arcana 1: Este é o nível usado para criar a tatuagem mágica. O mago pode ter apenas 1 elo. Com este nível o mago pode sentir se está próximo ou longe da vítima, mais apenas terá sensações de próximo (1m até 50m metros do elo), perto (50m até 100m do elo) ou longe (mais de 100m). A duração é de um dia.
- Marca Arcana 2: Idêntico ao anterior, mas o mago também pode saber a direção aproximada. Distância máxima é de 1 km e a duração de três dias.
- Marca Arcana 4: Idem ao anterior, mas o mago pode ter até 2 elos. Com este nível o mago pode saber a ordem de grandeza (em quilômetros) da distância que o separa do elo e a direção exata em que ele está. A distância

máxima é de 5 km e a duração de duas semanas.

- Marca Arcana 6: Idem ao anterior mas o mago pode ter até 3 elos. Com este nível o mago pode descobrir com um toque se alguém possui uma marca arkana. A distância máxima é de 10 km e a duração de um mês.
- Marca Arcana 8: Idem ao anterior, este nível permite ao mago entrar no sonho do elo e conversar com ele por alguns momentos, se ele falhar em um novo teste de resistência à magia ou se permitir. Se o elo resistir, a marca arkana continua ativada, mas o mago não pode entrar em seu sonho. Durante a conversa não é possível se passar informações complexas, o mago apenas entenderá mensagens mais simples como uma frase curta. A distância máxima é de 50 km e a duração de dois meses.
- Marca Arcana 10: Idem ao anterior, mas o mago pode ter até 4 elos. Com este nível o mago pode tocar uma tatuagem e saber quem a criou. Neste nível o mago é tão ligado aos seus elos que ele sentirá calafrios seguidos de visões (lembranças) se eles estiverem sofrendo algum mal. A distância máxima é de 100 km e a duração de três meses. Uma vez por dia poderá conversar livremente com um dos seus elos.

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.

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.

Onda Psíquica

Evocação: instantânea

Alcance: variável

Duração: instantânea

Esta magia cria uma onda psíquica que emana do evocador em um arco de 120 graus a sua frente, atingindo todos dentro do raio de ação. É possível ver a onda se aproximando em uma coloração azul/esverdeada quase transparente.

Os seres atingidos deverão passar em um teste de resistência à magia ou sofrerão os efeitos da magia. A Onda Psíquica confunde e atrapalha a mente das vítimas, prejudicando todas as suas ações durante determinado período de tempo. Criaturas animadas, morto-vivos e criaturas irracionais, não são afetadas por esta magia.

A magia Proteção Mental pode ser usada para evitar os efeitos de Onda Psíquica. Não é possível usar Onda Psíquica seguida vezes para acumular as penalidades, vale o maior nível usado.

- **Onda Psíquica 1:** A onda afeta todos até 3 metros de distância do mago, as vítimas recebem -1 para todos os testes físicos durante 3 rodadas. O alvo pode escolher ficar um turno parado para se restabelecer e perder essa penalidade.
- **Onda Psíquica 2:** A onda afeta todos até 5 metros de distância do mago, as vítimas recebem -2 para todos os testes físicos durante

3 rodadas. O alvo pode escolher ficar um turno parado para se restabelecer e perder essa penalidade.

- **Onda Psíquica 4:** A onda afeta todos até 7 metros de distância do mago, as vítimas ficam com dificuldades nos movimentos, perdendo metade de sua velocidade básica e recebem -3 para todos os testes físicos durante 5 rodadas.
- **Onda Psíquica 6:** A onda afeta todos até 9 metros de distância do mago. As vítimas afetadas não poderão usar magia na próxima rodada e recebem penalidade de -4 colunas em todos os testes que realizarem durante 5 rodadas.
- **Onda Psíquica 8:** A onda afeta todos até 12 metros de distância do mago. As vítimas afetadas não poderão usar magia nas próximas duas rodadas e recebem penalidade de -5 colunas em todos os testes que realizarem durante 10 rodadas.
- **Onda Psíquica 10:** A onda afeta todos até 15 metros de distância do mago. As vítimas afetadas não poderão usar magia nas próximas três rodadas e recebem penalidade de -6 colunas em todos os testes que realizarem durante 10 rodadas.

Plano Místico

Evocação: Ritual / 3 rodadas

Alcance: 10 metros

Duração: variável

Essa magia é usada para criar um pequeno plano dimensional que geralmente são usados para guardar pertences importantes do mago.

É necessário um ritual para criar um plano místico tendo como porta de passagem a superfície de um espelho. O tamanho do espelho varia de acordo com o nível do ritual. Nesta ocasião também é encantada uma "chave" para esta dimensão. Sem a chave é impossível reabrir a "porta". É possível se encantar várias chaves bastando para isto que de gaste a mesma quantidade de dinheiro para a confecção das "chaves" extras. As "chaves" normalmente são pérolas do tamanho de uma bola de gude.

Com a dimensão criada, o mago pode reabrir a "porta" apenas recitando as frases do ritual (demora 3 rodadas) em frente a um espelho (que servirá de "porta") enquanto segura a pérola "chave" em sua mão. Quando acabar de recitar o ritual o mago gastará uma quantidade de karma igual ao nível da magia usada para criar o plano místico que ele deseja abrir. Depois de entrar no plano, o mago só poderá permanecer ali pelo tempo máximo descrito em cada nível, após esse período ele será "expulso" pela "porta" em que entrou. Se ele desejar, poderá sair pela porta que entrou. É possível que outros magos que tenham a

cópia da chave entrem no mesmo plano, mas cada um sairá sempre pela mesma porta que entrou. O mago pode levar consigo qualquer objeto desde que não seja uma criatura.

Qualquer mago pode abrir essa "porta" desde que possa usar o mesmo nível de Plano Místico usado e possua a "chave". Ao termino da duração ou se o espelho de uma das portas for quebrado (quando esta estiver aberta), tudo (e todos) que estiverem dentro do plano serão expulsos e o encantamento será quebrado.

- Plano Místico 1: Com esse nível o mago pode criar uma dimensão pequena, do tamanho de uma bolsa de moedas, aproximadamente 10x10x10 (cm). São sacrificados materiais no valor de 5 moedas de prata durante o ritual. É necessário um espelho de no mínimo 30 cm² para abrir o portal. A duração é de um mês.
- Plano Místico 2: Cria uma dimensão do tamanho de uma mochila, aproximadamente 50x20x20(cm). São sacrificados materiais no valor de 2 moedas de ouro durante o ritual. É necessário um espelho de no mínimo 60 cm² para abrir o portal. A duração é de três meses.
- Plano Místico 4: Cria uma dimensão do tamanho de um armário, aproximadamente 2x2x1 (m). São sacrificados materiais no valor de 6 moedas de ouro durante o ritual. É necessário um espelho de no mínimo 2m² para abrir o portal. A duração é de seis meses.
- Plano Místico 6: Cria uma dimensão do tamanho de uma sala pequena, 3x3x3 (m). Permite apenas a entrada do criador da dimensão. São sacrificados materiais no valor de 10 moedas de ouro durante o ritual. É necessário um espelho de no mínimo 2m² para abrir o portal. A duração é de um ano e um dia.
- Plano Místico 8: Cria uma dimensão do tamanho de um cômodo grande 5x5x3 (m). A partir desse nível já é possível à entrada de mais de uma criatura além do evocador. São sacrificados materiais no valor de 20 moedas de ouro durante o ritual. É necessário um espelho de no mínimo 2m² para abrir o portal. A duração é de um ano e um dia.
- Plano Místico 10: Dimensão de uma casa de porte médio, 10x10x4 (m). O tempo máximo que qualquer criatura pode permanecer dentro da dimensão é de 24 horas. São sacrificados materiais no valor de 50 moedas de ouro durante o ritual. É necessário um espelho de no mínimo 4m² para abrir o portal. A duração é de 13 anos.

Previsibilidade

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: instantânea

Apesar dos sacerdotes de Plandis serem considerados como caóticos e desconhecedores da ordem, esses comentários têm suas limitações. Os sacerdotes de Plandis não são ignorantes da ordem, muito pelo contrário, são grandes entendidos da ordem e da lógica das coisas, mas preferem viver de modo a fugir da previsibilidade da vida de todas as pessoas que não são devotas de Plandis. Assim, não é que os sacerdotes de Plandis são caóticos por essência, mas sim por opção.

Com o milagre Previsibilidade, os sacerdotes de Plandis são capazes de deduzir as coisas a partir de uma lógica coerente ou uma ordem que se repete. Assim ele é capaz de concluir qual será a frase seguinte de um discurso, ou onde aquela pessoa irá depois de ter ido a muitos lugares ou até mesmo, em níveis mais altos, concluir qual será a próxima ação de um guerreiro em combate. Independentemente do efeito gerado, é necessário que haja um tempo de observação de no mínimo um minuto (ou 4 rodadas) para que a magia possa ser realizada. Assim apenas com um minuto de conversa ou depois de 4 rodadas de combate é que o sacerdote poderá usar o milagre para concluir o que acontecerá depois. Observe que o sacerdote só pode prever a atitude de uma única pessoa ou ser uma única vez, sendo necessário evocar o milagre de novo após observar mais um minuto (ou 4 rodadas) para prever o que outra pessoa fará ou o que a mesma pessoa fará depois de ter feito o previsto pelo sacerdote. Não existe resistência a magia para esse milagre.

A evocação do milagre é totalmente discreta, sendo percebida apenas por meio mágicos. O sacerdote ao evocar receberá como que por instinto a conclusão de como se desenrolará um determinado evento. Os sacerdotes de Plandis gostam especialmente de usar este encanto e logo que concluem o que uma pessoa irá dizer, eles dizem antes dela, deixando a pessoa surpresa e mostrando claramente como as pessoas são previsíveis. Por se tratar de ordem e lógica esse encanto não funciona com outros sacerdotes de Plandis ou devotos da mesma divindade, muito menos com loucos.

- Previsibilidade 1: o sacerdote prevê em uma conversa, a frase seguinte que a pessoa irá dizer, desde que seja algo perfeitamente normal. Ex: "então eu estava lá na floresta e depois de muito tempo eu ouvi um barulho forte, [fiquei com muito medo]"
- Previsibilidade 3: o sacerdote prevê determinadas atitudes simples: ele prevê em qual das 4 cadeiras uma determinada pessoa vai sentar; pode prever que prato de comida

determinada pessoa vai pedir, ou ainda que armadura determinado guerreiro vai pedir ao ferreiro.

- Previsibilidade 5: neste nível o sacerdote já consegue prever algumas coisas mais complexas. Em uma determinada perseguição a um ladrão, ele poderá prever em que rua ele irá virar; poderá prever também qual será a atitude do rei depois de ouvir notícias importantes.
- Previsibilidade 8: neste nível o sacerdote consegue prever qual será a próxima ação em combate de um determinado oponente.

Projeção Sensorial

Evocação: 3 rodadas

Alcance: variável

Duração: variável

O evocador projeta um ou mais de seus sentidos para fora de seu corpo, para um ponto dentro do alcance do nível usado de Projeção Sensorial. O ponto para onde os sentidos serão projetados deve ser conhecido pelo evocador (ele já deve ter estado nele) ou devem estar ao alcance da vista.

O ponto para onde os sentidos serão transportados é imóvel. Uma vez escolhido, este ponto não pode ser alterado, embora ele possa "rodar", permitindo que se mude a direção em que os sentidos percebem a área.

A projeção dos sentidos é total, de modo que evocador vivência o local como se estivesse lá, inclusive podendo ser afetado por magias que afetem os sentidos (Como alguns Efeitos de Manipulação de Luz, por exemplo - se ficar cego ele ficará cego o tempo determinado pela magia, mesmo que a Projeção Sensorial acabe antes). Um Efeito colateral disso é que o evocador perde acesso aos seus sentidos naturais no local onde ele estiver. Isto é, se o evocador projetar a sua visão, ele não poderá ver nada no local onde ele está. Apenas a visão, a audição e o olfato podem ser projetados.

A distância e o tempo que o mago pode manter este encanto variam de acordo com os níveis da magia.

- Projeção Sensorial 1: projeta 1 sentido a 10 metros do corpo por até 5 rodadas.
- Projeção Sensorial 2: projeta 1 sentido a 50 metros do corpo por até 10 rodadas.
- Projeção Sensorial 4: projeta 2 sentidos a 100 metros do corpo por até 15 rodadas.
- Projeção Sensorial 6: projeta 2 sentidos a 200 metros do corpo por até 15 rodadas.
- Projeção Sensorial 8: projeta 3 sentidos a 500 metros do corpo por até 20 rodadas.

- Projeção Sensorial 10: projeta 3 sentidos a 1km do corpo do mago por até 30 rodadas.

Proteção Mental

Evocação: Instantânea

Alcance: pessoal

Duração: 1 hora

Com este encanto, os sacerdotes de Palier são capazes de se proteger contra as magias que afetam a mente, como sugestão, covardia, contatos mentais, entre outras. A magia funciona da seguinte forma: o nível de proteção mental utilizado protege contra magias de mente de mesmo nível ou inferior do nível de proteção mental. Assim, proteção mental 5 protege contra contatos mentais 1, 3 e 5 mas não tem qualquer efeito contra contatos mentais 7.

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.

Refletir

Evocação: Uma rodada

Alcance: pessoal

Duração: variável

Com este encanto o mago cria uma aura que é capaz de refletir encantamentos que sejam feitos diretamente contra o mago. O encantamento refletido é devolvido ao evocador original, e o efeito é resolvido normalmente. Este encantamento não funciona contra magias onde o efeito é em uma área, ou que não visam diretamente o mago. Desta forma magias como Bola de Fogo, Meteoros não são afetados pela magia Refletir. Esta magia na verdade não protege o mago, mas sim permite que ele devolva ataques iguais aos seus oponentes. Magias de toque, poderes naturais que não sejam uma magia em especifica e hálitos encantados não são afetadas por esta magia.

Após evocar este encantamento caso o mago receba um ataque de uma magia que necessite de uma Resistência a Magia, ele deve fazer o teste normalmente. Caso falhe a magia do oponente funcionará e nada será refletido. Caso ele resista, a magia será refletida e o oponente fará sua resistência à magia para não cair no efeito da própria magia. Caso o mago sofra um ataque de uma magia que cause dano, o mago fará um teste extra de Resistência a Magia. Passando ou não no teste o ataque do oponente é resolvido normalmente, mas se conseguir passar na resistência, a magia é refletida para o oponente e este ataque devolvido deverá ser resolvido normalmente.

A magia refletida terá uma força de ataque (ou coluna de resolução) igual ao efeito usado no encantamento. A duração da magia é dada no efeito e é limitada a certo número de usos ou a uma duração (o que vier primeiro). Esta magia não requer concentração, mas o mago não pode controlar quais magias serão refletidas. Cada nível desta magia indica qual nível máximo da magia que

será refletida. Caso ele receba um ataque com um efeito maior que o suportado, Refletir não surte efeito, mas também não é contado como uso.

- Refletir 1: reflete magias que sejam de nível máximo 2, dura 5 rodadas ou 1 uso.
- Refletir 2: reflete magias que sejam de nível máximo 3, dura 10 rodadas ou 1 uso.
- Refletir 3: reflete magias que sejam de nível máximo 5, dura 10 rodadas ou 1 uso.
- Refletir 5: reflete magias que sejam de nível máximo 7, dura 10 minutos ou 2 usos.
- Refletir 7: reflete magias que sejam de nível máximo 9, dura uma hora ou 2 usos.
- Refletir 9: reflete magias que sejam de nível máximo 10, dura meio dia ou 2 usos.

Restauração

Evocação: 10 minutos

Alcance: toque

Duração: 30 rodadas

Restaura um documento ou objeto ao seu estado original por algum tempo, após o qual o mesmo reverte a uma condição ainda pior que a original.

Este encanto, ao ser evocado sobre um pergaminho, uma folha de um livro ou um outro objeto faz com que ele retorne à condição que tinha quando foi confeccionado. Note que a magia pode ser usada em inscrições em paredes, objetos, heráldicas em escudos, etc.

Isto torna mais fácil a leitura de texto ou se decifrar mapas, símbolos, desenhos, afrescos, etc. Após a Duração, no entanto, o objeto fica em uma condição ainda pior do que a anterior e pode impossibilitar até mesmo outros usos desta magia. Ao término da magia, o objeto restaurado passa a ter efetivamente o dobro da idade que tinha antes da leitura.

Cada Efeito restaura objetos até uma certa idade. Objetos além desta idade não são afetados. Note que os objetos são restaurados apenas dos efeitos do tempo. Quebras, queimaduras, manchas de água, etc., não são afetados, embora partes intactas possam ser restauradas.

- Restauração 1: restaura objetos com até 10 anos de idade.
- Restauração 3: restaura objetos com até 50 anos de idade.
- Restauração 5: restaura objetos com até 100 anos de idade.
- Restauração 7: restaura objetos com até 200 anos de idade.

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.

Sósia

Evocação: Ritual

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

Essa é uma das grandes magias do Colégio do Conhecimento. Estes magos se aprofundaram tanto em seu auto-conhecimento que foram capazes de através da magia, liberar parte de sua essência e fazê-la interagir com o mundo como se fosse um ser vivo. Esse ser nasce do corpo do mago e, por isso, sempre que um Sósia é gerado o mago além de pagar o sacrifício do ritual, perde metade de sua EF, a qual pode ser regenerada normalmente. A EF do sósia gerado é igual a quantidade de EF gasta pelo mago no momento que ele realiza o ritual e não é possível gastar mais EF para melhorar o sósia.

O ritual da magia Sósia é extremamente cansativo e doloroso. No fim do ritual o mago estará totalmente exaurido, precisando descansar por no mínimo 1 dia.

O sósia gerado obedecerá todas as ordens do mago sem hesitar e como ele é parte do mago, de acordo com o nível de efeito usado ele pode compartilhar algumas de suas magias. Em alguns níveis a ligação entre o mago e o Sósia se torna muito forte. Caso haja algum elo mental com o sósia, e esse morrer, o mago perderá novamente metade de sua EF e ficará atordoado por uma rodada. Os magos não costumam colocar seus Sósias em perigo, mas nada os impede de fazê-lo, sendo que estes seres foram gerados originalmente para serem auxiliares do mago.

O sósia tem os mesmos parâmetros que o mago (tamanho, peso, EH, Velocidade, força, agilidade, aura, etc). Em níveis mais altos o Sósia é capaz de usar algumas magias de seu criador, as quais devem ser escolhidas no momento da evocação de Sósia e não podem ser modificadas posteriormente. O tempo de vida de cada Sósia depende do nível do feitiço utilizado. O mago pode aumentar o tempo de vida do sósia realizando novamente o ritual. Um mesmo Sósia pode ser mantido vivo por, no máximo, 50 anos.

A distância que o sósia pode ficar do mago depende também do nível de feitiço utilizado, se a distância entre eles for além do permitido o sósia cairá inerte no chão e só se recuperará quando o mago se aproximar. O Sósia não atacará o seu criador a menos que seja ordenado por este. **Um mago não pode ter mais do que 3 Sósias ao mesmo tempo.**

- Sósia 1: O sósia não tem a capacidade de falar e não pode se afastar mais do que 20 metros do evocador. O ritual custa 2 moedas de ouro. O Sósia vive por 1 mês e possui 2 pontos de karma para evocar Mutações.

- Sósia 3: Idem ao anterior, mas neste nível o sósia passa a poder se comunicar telepaticamente com o mago e adquire a capacidade de fala. Ele não pode se afastar mais do que 50 metros do evocador. O ritual custa 4 moedas de ouro. O sósia vive por 2 meses.
- Sósia 5: Idem ao anterior, mas o sósia passa a ser capaz de evocar 1 magia do mago que o criou com nível máximo 5. Ele não pode se afastar mais do que 70 metros do evocador e possui 5 pontos de karma. O ritual custa 7 moedas de ouro. O Sósia vive por 5 meses.
- Sósia 7: Idem ao anterior, mas o sósia passa a ser capaz de evocar 2 magias do mago que o criou com nível máximo 7. Ele não pode se afastar mais do que 100 metros do evocador e possui 7 pontos de karma. O ritual custa 10 moedas de ouro. O Sósia vive por 8 meses.
- Sósia 10: Idem ao anterior, mas o sósia passa a ser capaz de evocar 3 magias do mago que o criou com nível máximo 10. Ele não pode se afastar mais do que 150 metros do evocador e possui 10 pontos de karma. O ritual custa 14 moedas de ouro. O Sósia vive por 1 ano e 1 dia.

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

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.

Visão Mística

Evocação: Uma rodada

Alcance: pessoal

Duração: 10 rodadas

Com este encanto o evocador concentra-se, fechando seus olhos ao abri-los eles estarão mais leves, rápidos e fixos como os de uma águia. Alguns Magos, do Colégio do Conhecimento depois muito tempo de auto-estudo conseguiram achar um modo de usar este encanto para ver coisas além da capacidade da visão normal ou mesmo para lhes dar vantagem de conseguir prever os ataques inimigos. Todos os efeitos são cumulativos.

- Visão Mística 1: Faz com que o evocador fique com +1 de defesa. O alcance de sua visão duplica e passa ater -1 nível de dificuldade na Habilidade Observar quando usada no alcance normal.
- Visão Mística 3: Faz com que o evocador fique com +2 de defesa. O alcance de sua visão triplica e passa ater -1 nível de dificuldade na Habilidade Observar quando usada para ver coisas até o dobro da distância normal.
- Visão Mística 5: Idem ao anterior, e ele pode enxergar tão bem como um anão.
- Visão Mística 7: Idem ao anterior, mas faz com que o evocador fique com +3 de defesa e passa a ter - 2 níveis de dificuldade na Habilidade Observar quando usada para ver coisa até o dobro da distância normal.
- Visão Mística 9: Idem ao anterior, mas faz com que o evocador fique com +4 de defesa e passa ver qualquer coisa que esteja invisível.