

**Old
Dragon**
COMPATÍVEL

Tomo da Magia Divina

Uma nova
abordagem
da magia para
Old Dragon 2



por Rangel Sardinha

Tomo da Magia Divina para Old Dragon 2

Escrito por: Rangel Perez Sardinha

Colaboração e Revisão:

Versão: 1.0.0 (06/11/2025)

Diagramação: Rangel Perez Sardinha

Agradecimentos Especiais:

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



◆ SUMÁRIO ◆

PREFÁCIO 6

COMO USAR O TOMO DA MAGIA 7

- 8 COMO USAR ESTE LIVRO
- 8 SACERDOTES
- 9 REGRAS PARA SACERDOTES
- 9 MAGIA DE MISSÃO
- 14 MAGIA COOPERATIVA
- 15 ESCOLAS DA MAGIA
- 16 DESCRIÇÃO DAS MAGIAS
- 19 MAGIA DIVINA E ESFERAS

MAGIAS DIVINAS 25

- 30 1° CÍRCULO
- 45 2° CÍRCULO
- 66 3° CÍRCULO
- 89 4° CÍRCULO
- 114 5° CÍRCULO
- 135 6° CÍRCULO
- 153 7° CÍRCULO
- 170 MAGIAS DE MISSÃO

MAGIAS POR ESFERAS 183

MAGIAS POR NOMES 189



◆ PREFÁCIO ◆

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Rangel Sardinha



— CAPÍTULO I —

◆ COMO USAR O TOMO DA MAGIA ◆

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

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

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

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

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

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

Algum dia é agora!

COMO USAR ESTE LIVRO

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

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

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

Em resumo vocês tem 2 formas de utilizar o livro:

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

do LB1, adicionando as escolas e esferas deste livro

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

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

Para quem é isso?

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

SACERDOTES

A introdução de novas esferas sacerdotais pode representar um problema lógico em algumas campanhas — se um Poder existente tem influência numa determinada esfera, por que é que os seus sacerdotes nunca tiveram estas magias antes? Por que eles acordam uma manhã e de repente têm acesso a magias nunca vistas?

O Mestre pode usar diversas soluções para esta questão. O primeiro é mais eficaz para esferas esotéricas como Pensamento e Números. Neste caso, poucos (ou nenhum) Poderes existentes têm acesso a estas esferas. Em vez disso, chegam sacerdotes (assim como magos selvagens) de terras distantes, espalhando a palavra de seu deus. Esses sacerdotes PdM têm poderes estranhos nunca vistos. Em alguns locais, podem ser aceites,

enquanto noutros, podem ser expulsos com vingança. À medida que novos personagens jogadores são criados, esta “nova” fé com todas as suas vantagens e desvantagens torna-se uma opção.

Outra explicação, particularmente útil para as esferas da Guerra e das Proteções, é que o Poder sempre teve acesso a essas magias, mas nunca teve a necessidade de concedê-los. Uma divindade da guerra poderia razoavelmente reter magias da esfera da Guerra até que exista a ameaça de guerra. Para introduzir a esfera da Guerra na campanha, o Mestre precisa apenas criar um pouco de tensão na fronteira e reunir tropas — o cenário perfeito para muitas aventuras.

Certas divindades podem ser muito distantes ou distantes para se envolverem nos assuntos dos homens até que surja a necessidade. Isto é particularmente apropriado para as esferas da Lei e do Caos. Uma mudança na “harmonia do universo” pode justificar a atenção destes Poderes para “consertar as coisas”.

A introdução de subdivisões na esfera elementar pode ser efetuada de maneira semelhante. Os sacerdotes estrangeiros podem entrar na região da campanha e introduzir o conceito, ou os sacerdotes existentes podem descobrir que as suas próprias divindades subitamente têm um interesse mais ativo nas suas magias. O conflito ou a rivalidade nos planos elementares podem ser usados para justificar a adesão rígida a um elemento particular. Um deus do fogo, sentindo o poder crescente de um deus do mar, pode impor uma seleção elementar estrita para reforçar a devoção de seus sacerdotes.

De todo o novo material sacerdotal, as magias de missão são as mais fáceis de introduzir. Estes são fornecidos pelo Mestre somente quando condições especiais o justificarem. É fácil justificar que as condições nunca justificaram a necessidade

de magias de missão.

Paciência, paciência, paciência

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

NOVAS REGRAS PARA SACERDOTES

Os sacerdotes dificilmente são os aventureiros sem elegância e fracos como às vezes são retratados. Eles são uma parte importante de qualquer sociedade, servindo mais do que apenas médicos úteis. Os sacerdotes têm grandes responsabilidades pela defesa, orientação, bem-estar e proteção de uma comunidade. Por causa disso, suas magias refletem mais diversidade e aplicação quando comparadas as magias arcanas. O Tomo da Magia fornece aos sacerdotes mais ferramentas para ajudá-los a atingir seus objetivos.

MAGIAS DE MISSÃO

Sacerdotes e clérigos são servos de Poderes — entidades imortais com habilidades muito além das dos meros mortais. No entanto, esses servos não exercem forças mágicas iguais às dos magos; os sacerdotes não têm nada que se compare a magia do desejo, por exemplo. Surgirão circunstâncias em que um sacerdote deverá poder invocar as energias mágicas controladas pelo seu Poder para alcançar algo extraordinário no cumprimento de um dever sagrado. As Magias de Missão são projetadas para satisfazer esses extremos e permitir que o sacer-

dote exerça magia de alto poder sem alterar drasticamente o escopo de sua magia.

As Magias de Missão são uma categoria de magias poderosas sem um nível atribuído. Eles não devem ser confundidos com a magia missão de 5º nível, sendo uma magia única e específica.

Embora as Magias de Missão sejam poderosas, elas não são tão poderosas quanto as energias usadas pelos Poderes. Se um deus escolhesse aplainar uma montanha ou erguer uma ilha, provavelmente poderia fazê-lo. Os sacerdotes não conseguem alcançar efeitos tão grandes; eles ainda são seres mortais. Mas as magias de Missão fornecem ao sacerdote uma magia mais poderosa do que qualquer outra magia sacerdotal; uma Magia de Missão poderia facilmente significar a diferença entre sucesso ou fracasso em uma missão. As Magias de Missão conseguem afetar grandes áreas ou números de criaturas e permitem a formação de grandes energias; muitas vezes são difíceis ou impossíveis de resistir ou dissipar.

As Magias de Missão não fazem parte do repertório normal de um sacerdote. Essas magias recebem poderes concedidos diretamente pela divindade de alguém para atingir objetivos especiais.

Por que Magias de Missão?

Duas circunstâncias justificam provavelmente a concessão de um Magias de Missão a um sacerdote. Primeiro, um Poder pode contatar o sacerdote em um sonho ou preságio, ou enviando um servo, ou avatar. Neste caso, o Poder solicita que o sacerdote realize um serviço vital em nome do Poder (a natureza de tal pedido será discutida mais adiante). O sacerdote é efetivamente ordenado a realizar uma missão — daí o título genérico da Magia de Missão.

Um segundo caso para a concessão de uma Magia de Missão pode ocorrer se um sacerdote descobrir algo de fundamental importância para a fé que o Poder deve

ser avaliado (nem todos os poderes são oniscientes). Um sacerdote contatando o Poder (com uma Magia de comunhão ou por oração) pode implorar ao Poder que lhe conceda alguma magia excepcional para resolver a situação. O pedido de uma Magia de Missão nunca deve ser motivado por considerações egoístas por parte do sacerdote (tal arrogância é grosseiramente ofensiva a qualquer Poder), e as circunstâncias devem ser verdadeiramente excepcionais. O Poder considera então o pedido do sacerdote e responde em conformidade.

Em termos de jogo, a primeira condição se traduz no Mestre usando uma Magia de Missão como um artifício para apimentar uma missão para o sacerdote e seu grupo. A segunda condição se traduz em um jogador solicitando ajuda excepcional para seu personagem sacerdote, seguida pela decisão do Mestre de permitir ou não que isso seja adicionado de maneira que se adeque.

Condições para Magias de Missão

As circunstâncias que levam um Poder ou sacerdote a buscar o uso de uma magia de Missão estão geralmente relacionadas a uma esfera principal de interesse do Poder. Não é provável que um deus dos druidas conceda uma Magia de Missão para tratar de uma questão de guerra, comércio, política, virtude cavalheiresca ou outra irrelevância (como este Poder os veria). Contudo, a destruição de uma enorme extensão de floresta pelo fogo é totalmente diferente. Para proteger ou regenerar um grande recurso natural, um Poder druídico certamente consideraria despachar seus servos mais poderosos com Magia incrível. Um grande desafio exige uma grande resposta.

Um Poder pode optar por prover aos seus seguidores com uma Magia de Missão para a preparação para um grande conflito com servos de um Poder hostil. Isto pode ser verdade para ambos os lados do conflito; tanto os PdMs quanto os PJs podem estar

equipados com Magias de Missão. Desta forma, duas Potências evitam lutar entre si diretamente; em vez disso, seus servos conduzem a guerra. Este será um grande evento em qualquer cenário de campanha! Variações mais brandas deste tema incluiriam a demolição de um grande templo do Poder inimigo ou a destruição de um recurso importante pertencente aos servidores do Poder.

Esta é uma situação em que um Mestre deve ter cautela. Este tipo de conflito pode facilmente sair do controle e ameaçar a destruição do mundo do jogo; nenhum poder quer isso. Somente se um Poder saiu da linha a retribuição de um Poder rival é tolerável entre a comunidade de Poderes. Se um templo maligno esteve na capital de uma terra maligna durante séculos, é inaceitável que uma divindade boa ataque-o. Se um templo maligno estiver escondido em terras não-malignas, é razoável que um Poder bom o derrube. É importante que o equilíbrio do jogo e o status quo sejam mantidos.

É provável que um Poder conceda uma Magia de Missão quando houver uma grande ameaça a seus seguidores, igreja, áreas consagradas ou territórios. Estas situações podem tornar-se consideravelmente extensas; um Poder de cura pode estender o uso de Magia de Missão para ajudar seus sacerdotes a curar uma praga virulenta que afeta pessoas comuns. Para tal Poder, o bem-estar do homem comum é importante. Em casos como este, o equilíbrio do jogo deve ser mantido concedendo magias de missão apenas em catástrofes verdadeiras.

Surgirão circunstâncias excepcionais e únicas que atrairão as Magias de Missões para o jogo. Isto pode incluir interesses raciais (para elfos, anões, etc.), como a defesa das terras natais ou a proteção de grandes fortalezas, ou pode incluir comunidades de artesãos excepcionais que desejam extrair magia de missão dos Poderes. A descoberta de um artefato ou local intensamente mági-

co importante para o Poder pode exigir o uso de Magia de Missão para protegê-lo. Estabelecer e desenvolver um local sagrado importante pode justificar o uso de magia de missão (especialmente com esferas como Criação, Guardião, Proteção e Sentinelas). Tais casos serão determinados individualmente pelo Mestre como elementos principais do enredo de uma campanha.

Situações indignas de Magias de Missão

Que tipos de solicitações não garantem um Poder que conceda uma Magia de Missão? Geralmente, uma magia de missão não é necessária para eventos que afetam apenas uma esfera menor de interesse para a divindade e eventos que fazem parte do conflito normal da Matéria Primária; um sacerdote sênior morto por um agente de um Poder maligno não é suficiente para justificar o uso de uma magia de missão. Qualquer problema que tenha escala limitada ou que deva ser resolvido a tempo através dos esforços normais dos sacerdotes não precisa de magia de missão.

O Mestre deve considerar se um problema está fora do comum. Somente sob circunstâncias extraordinárias uma magia de missão deve ser concedido. Se o Mestre estiver em dúvida, uma pergunta simples pode fornecer a resposta: o problema poderia ter uma boa chance de ser resolvido através do uso de magias de sacerdote de nível superior, se usados com sabedoria? Somente se a resposta for “não” a magia de missão deve ser considerada.

Quais sacerdotes recebem Magias de Missão?

Somente servos verdadeiros e fiéis de um Poder que tenham usado magia poderosa com sucesso são elegíveis para magias de missão. Isso limita as magias de missão aos sacerdotes; embora um paladino possa ser verdadeiro e fiel, sua experiência não é suficiente para comandar as energias mágicas

da poderosa magia de missão.

Limitações de nível são importantes. É muito raro que um sacerdote de nível inferior ao 12º receba Magia de Missão. Sacerdotes de 9º nível e inferiores não podem usar Magia de Missão; o esforço de manter e moldar tal magia é muito grande.

Um sacerdote deve possuir Sabedoria 17 ou superior para lançar Magias de Missão. É bem possível que um sacerdote receba uma Magia de Missão, mas não possua a sabedoria para lançar magias clericais de 7º nível; os poderes às vezes funcionam de maneiras misteriosas.

Em condições normais, as magias de missão são concedidos a sacerdotes de alto nível, em vez de aos seus homólogos juniores (quando tal opção existe, como em um grande templo). Se a hierarquia de um for destruída, então o melhor dos escalões menores poderá receber magias de missão.

Alguns casos podem não oferecer tantas opções quanto ao destinatário de uma magia de missão. Se o sacerdote mais próximo do local de uma missão for de nível inferior ao dos sacerdotes de um templo distante, as chances são boas que esse sacerdote receba uma magia de missão em vez de aguardar a chegada de um superior distante. Da mesma forma, se os sacerdotes seniores de um templo forem velhos demais para viajar ou forem necessários para manter a ordem no templo, um sacerdote de nível inferior pode receber a magia de missão.

Em algumas situações, um Poder reconhecerá um seguidor extremamente devotado concedendo-lhe uma magia de missão, dispensando colegas mais velhos e experientes. Idade e experiência não indicam devoção ou dignidade. Os prodígios existem em todas as esferas da vida; os clérigos não são exceções.

A fidelidade e a piedade do sacerdote são importantes, mas são difíceis de julgar.

O sacerdote deve ser inabalável em seu alinhamento e ter um histórico exemplar de serviço ao Poder. É razoável ignorar uma ofensa cometida devido à influência mágica, mesmo que a expiação tenha sido exigida (ou sofrida voluntariamente) como resultado.

Obviamente, estes critérios dependem do julgamento do Mestre. O Mestre deve lembrar que os sacerdotes são mortais — e os mortais têm fraquezas. Embora um sacerdote que não tenha sido zeloso na defesa da fé não seja um candidato para magias de missão, um sacerdote que seja puro de coração, mas que tenha cometido alguns erros, ainda pode ser considerado para magia de missão. Contudo, tal sacerdote pode ser solicitado a realizar uma missão preliminar para provar a sua dignidade perante o Poder. Isto é especialmente provável se não houver pressão de tempo para a missão maior ou se o sacerdote tiver solicitado ao Poder a magia da missão em vez do Poder que comanda o sacerdote.

Uma busca preliminar não é nada trivial; deveria representar um grande desafio. Em uma campanha, será especialmente apropriado se tal missão funcionar como um teste de coragem do sacerdote e como uma oportunidade de adquirir um novo recurso (itens mágicos, capangas, seguidores, cooperação com PdMs, etc.) o que pode auxiliar na busca maior que está por vir.

Como a Magia de Missão é concedida?

Um sacerdote deve passar por preparativos específicos para receber uma Magia de Missão. São necessárias oração e meditação isoladas por 24 horas (o dobro se ele tiver Sabedoria de apenas 17 ou estiver abaixo do 12º nível). Se este período for interrompido, o sacerdote deve começar um novo. Após este período, o sacerdote precisa de uma hora para estabelecer e manter uma ligação mental direta com sua divindade e receber a magia em sua mente. Durante

esta comunhão, o sacerdote fica em estado de exultação e alheio ao mundo exterior. Ele não pode ser despertado desse devaneio. O Mestre pode determinar que cerimônias específicas sejam realizadas pelo sacerdote durante o tempo de meditação e o momento da concessão da magia. Estas cerimônias devem ser determinadas conforme a natureza da religião. Pode ser necessário que o sacerdote esteja em uma igreja ou templo importante para a cerimônia. A presença de sacerdotes juniores e acólitos, talvez unidos em oração em massa, também pode ser necessária. No entanto, estas são apenas sugestões e não devem ser aplicadas rigidamente — um deus dos viajantes não exigiria que uma magia de missão fosse concedido em um templo, por exemplo.

Apresentando a Magia de Missão

Trazer uma Magia de Missão para uma campanha deve ser um grande evento. Deve criar uma atmosfera poderosa que inclua elementos de pompa, solenidade e cerimônia para dar vida ao evento no jogo. Tais considerações de preparação e sabor são deixadas ao critério do Mestre e às exigências da campanha.

O custo das Magias de Missão

Magias de Missão não são concedidas sem um preço. Um sacerdote que recebe uma Magia de Missão é incapaz de memorizar magias do nível mais alto que lhe é permitido. Ele perde quaisquer magias memorizadas daquele nível (por exemplo, um clérigo de 13º nível é incapaz de usar magias de 6º nível).

Uma vez que um clérigo tenha recebido uma magia de missão, ele não ganha a habilidade de conjurá-la automaticamente novamente. Cada vez que um sacerdote deseja usar uma magia de missão, ele deverá repetir os procedimentos descritos.

Concedendo Magias de Missão

As regras a seguir se aplicam a todos as Ma-

gias de Missão. O Mestre deve evitar alterar essas regras para usar magias de missão de forma consistente e justa.

Duração: Nas descrições das magias, o termo “dia” é frequentemente usado. Dia significa “até o próximo amanhecer” se o lançador lançar a magia durante o dia e “até o próximo anoitecer se ele lançar a magia durante a noite”.

Combater magias de missão: A maioria das magias de missão não podem ser dissipadas. Devido a sua origem semidivina, as magias de dissipação mágica dos mortais simplesmente não os afetam. Geralmente, apenas outras magias de missão irão contrabalançar diretamente a magia de missão.

Isto também se aplica a tentativas de neutralizar elementos específicos de magias de missão. Por exemplo, certas magias de missão incluem o efeito de uma magia de oração na área de efeito da magia de missão. Tal efeito de oração não pode ser combatido pelo uso de uma magia de oração mortal. A oração de missão substitui a magia de oração comum.

Jogada de Proteção: As criaturas alvo nas quais as magias de missão são lançados geralmente não podem fazer jogadas de proteção. Itens mágicos que normalmente os protegeriam contra o tipo de efeito (por exemplo, um anel de ação livre contra um efeito de imobilização/paralisia) permitem uma jogada de proteção enfraquecida de 2. A JPS funciona, mas apenas metade do normal, efeitos mágicos e JPS devem ser feitas para cada efeito.

MAGIA DA FÉ

Uma característica única da magia clerical é a magia da fé. Usando esta categoria especial de magias de sacerdote, os clérigos podem criar proteções semipermanentes, santificar o solo, garantir boas colheitas ou até mesmo melhorar a saúde dos seguidores. Em suma, esta magia amplificada

permite que certas magias clericais sejam aumentadas e intensificadas através dos esforços combinados de sacerdotes e fiéis. Alcance, área de efeito, duração e até mesmo dano podem ser alterados mediante devoção e lançamento combinado de magias.

Para obter essa habilidade, os sacerdotes e seus adoradores formam grupos para criar magia de fé. Clérigos de quase todas as religiões procuram fiéis, estabelecem templos, retiram-se para mosteiros e estabelecem seminários. Embora existam muitas razões mundanas para formar tais grupos, as atitudes dos sacerdotes também são moldadas por esta importante diferença entre a magia divina e a magia arcana — a capacidade de combinar o poder mágico. As magias arcanas não possuem essa propriedade — inúmeros magos não conseguem combinar suas magias na totalidade. Assim, os magos não obtêm benefícios mágicos ao fundar monastérios ou atrair seguidores.

Poder Devocional

O núcleo da magia da fé é o poder devocional. Este poder vem da dedicação de seguidores e sacerdotes fervorosos. Não é algo que possa ser manipulado diretamente (como uma magia), embora seja a fonte de poder das magias. Ao contrário da energia mágica, a energia devocional não está ligada a um determinada classe de personagem principal. Pessoas comuns são uma fonte desse poder tanto quanto os aventureiros. Apenas os sacerdotes são significativamente diferentes, sendo a sua dedicação vitalícia ao seu deus a fonte de um poder ainda maior.

Nem todo mundo é uma fonte de energia devocional. Quase todos os personagens geram uma pequena quantidade de poder, mas apenas as pessoas dedicadas às suas crenças fornecem as quantidades necessárias para a magia da fé. Mesmo neste nível, a energia total fornecida por cada pessoa é muito pequena. Assim, a magia da fé só pode ser usada quando um grande núme-

ro de adoradores sinceros se reúne, como congregações particularmente devotas, mosteiros, seminários e universidades operadas por uma ordem religiosa. A crença sincera é o fator mais importante. Embora as pessoas que frequentam um culto possam ser numerosas, os seguidores casuais não contribuem para o efeito.

Antes que seu poder possa ser aproveitado, a energia devocional de um grupo deve ser reunida e concentrada em um único efeito. Isso é conhecido como focar o efeito. Uma vez focada, a energia devocional fornece o poder necessário para manter o efeito de uma magia, aumentar sua área de efeito ou criar vários outros resultados diferentes. Um foco é criado por meio do foco mágico.

Uma vez que a energia devocional tenha sido focada, o clérigo ou clérigos podem lançar a magia para ser amplificada. Usando a energia devocional reunida pelo foco, o efeito da magia aumenta em área de efeito e duração. O aumento exato depende do nível do sacerdote que lança o foco. Tais magias amplificadas normalmente afetam um edifício (como uma igreja ou hospital), um grupo de edifícios ou até mesmo uma propriedade.

A magia permanece em vigor enquanto o foco existir. Isto requer um número mínimo de adoradores e renovações periódicas da magia. Como a duração de um foco é longa, estas renovações muitas vezes coincidem com festivais importantes da religião, quando numerosos fiéis estão presentes para fornecer energia devocional.

MAGIA COOPERATIVA

As magias cooperativas são exclusivas dos sacerdotes. Essas magias permitem que vários sacerdotes combinem suas habilidades para criar um efeito maior. Combinar é um tipo de magia cooperativa.

Magias cooperativas não requerem foco ou energia devocional; tudo o que é necessário são dois ou mais clérigos de nível suficiente

para lançar qualquer magia cooperativa. Os tempos de lançamento de magias cooperativas não são excessivas e seus resultados são espetaculares, tornando a magia cooperativa prática e útil para sacerdotes aventureiros.

Todos os sacerdotes que tentam magia cooperativa devem conhecer a magia a ser lançada e devem ter a mesma devoção. Geralmente, apenas sacerdotes da mesma religião podem usar magia cooperativa. Entretanto, sacerdotes de divindades conhecidas por trabalharem em estreita harmonia às vezes podem usar magia cooperativa entre si. A decisão cabe ao Mestre, já que as relações entre as diferentes divindades variam muito de campanha para campanha e as relações de certos poderes que combinam entre si em um cenário pode ser antagônico em outro. Por isso a decisão do mestre é palavra de lei na cooperação da magia.

AS ESCOLAS DE MAGIA

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

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

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

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

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

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

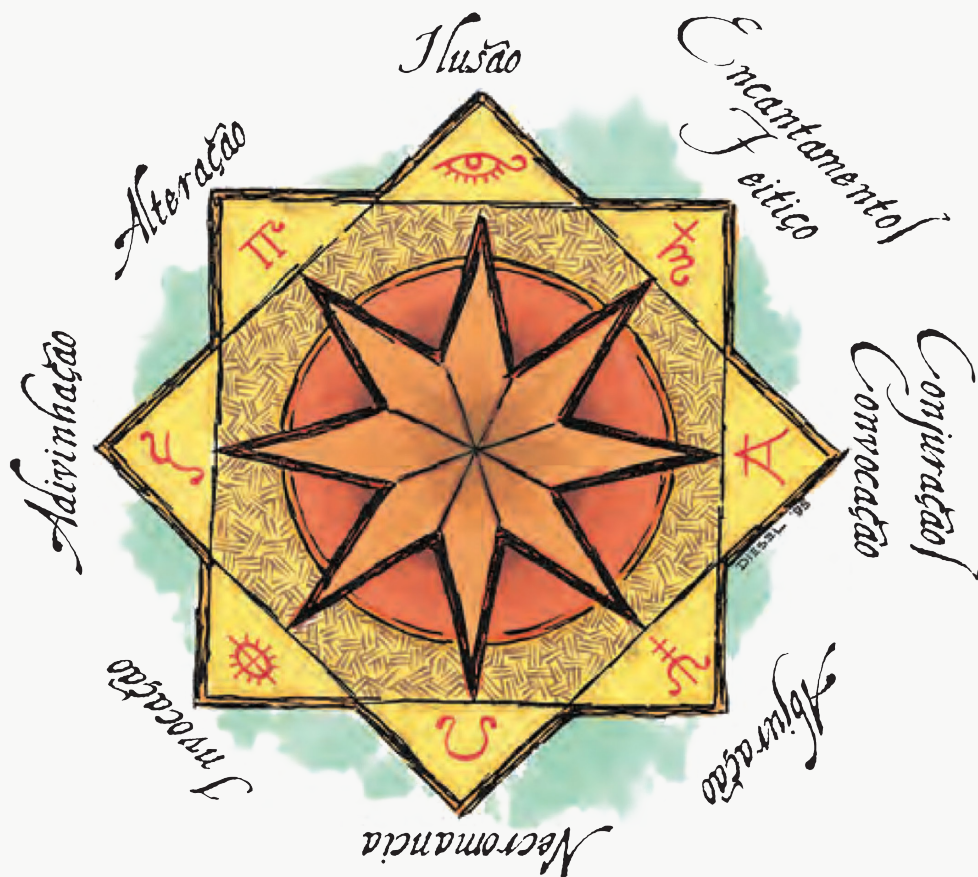
MAGIA DE ABJURAÇÃO: é uma escola especializada em magias de proteção. usadas para prevenir ou banir algum efeito mágico, não-mágico ou criatura. São comumente usadas para trazer segurança em momentos de grande perigo, ou quando o arcano tiver de lidar com uma outra magia particularmente perigosa.

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

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

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

MAGIA DE ADIVINHAÇÃO: são mais poderosas que augúrios. Estas magias capacitam o arcano a aprender segredos há muito esquecidos, predizer o futuro e descobrir coisas escondidas ou disfarçadas por magia. Profecias são um tipo de Adivinhação.



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

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

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

e são um tipo de Adivinhação.

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

DESCRIÇÃO DAS MAGIAS

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

No início de cada descrição constam informações importantes:

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

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

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

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

ção para conferir situações de personagens com imunidade contra magia.

ESFERA: Esse item aparece somente para as magias divinas e identifica as esferas em que a magia se inclui.

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

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

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

ÁREA DE EFEITO: Enumera as criaturas, volumes, dimensões, pesos, etc., que podem ser afetados pela magia. Magias com uma área ou volume que possam ser definidos pelo personagem, terão dimensões mínimas de 3 metros em todas as direções. a menos que a descrição da magia diga outra coisa. Assim, uma nuvem que seja um cubo de 3 metros de aresta por nível do arcano — e invocada por um personagem de 12° nível — terá as dimensões de 3 x 3 x 40 metros ou 6 x 6 x 10 metros, ou qualquer combinação similar que totalize doze cubos de 3 metros. Combinações como 1,5 x 3 x 80 metros não são normalmente possíveis. Algumas magias (como a Bênção) afetam apenas os amigos ou só os inimigos do personagem. Tais magias referem-se à percepção do personagem na hora em que lança a magia. Por exemplo, um personagem honrado aliado a um clérigo ordeiro receberá os benefícios da Bênção deste último.

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

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

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

DESCRIÇÃO DA MAGIA: Os textos trazem uma descrição completa de como as magias funcionam e quais seus efeitos no jogo. Essa descrição cobre o uso mais comum para a magia, se houver mais de um. mas não pode lidar com todas as aplicações pos-

síveis que os jogadores encontrarão. Nestes casos, a informação da magia no texto deve ser o guia de como julgar cada situação. Magias com funções múltiplas capacitam o personagem a selecionar quais das funções ele quer usar naquele momento. Normalmente, uma única função da magia de múltiplas funções é mais fraca do que uma magia de função única do mesmo círculo.

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

MAGIAS DIVINAS E ESFERAS

O sacerdote de um mito específico normalmente só pode utilizar magias de algumas poucas esferas relacionadas entre si. O deus do sacerdote terá maior ou menor acesso a certas esferas, e isso determina quais serão as magias disponíveis, (o acesso de cada divindade às esferas é determinado pelo Mestre à medida que ele cria os panteões do mundo do jogo.) As 16 esferas de influência serão descritas logo mais.

Se a divindade tiver maior acesso a uma determinada esfera, o personagem poderá escolher qualquer magia dentro daquele conjunto (desde que ele tenha um nível suficientemente alto), enquanto uma divindade com menor acesso só pode oferecer magias que vão até o 3º círculo. O efeito da combinação de acessos maiores e menores às esferas resulta numa ampla variação das magias disponíveis para sacerdotes que adoram diferentes divindades.

Cada tipo de sacerdote tem acesso diferente às esferas; nenhum sacerdote pode conjurar

magias de todas as esferas de influência.

Além disso, há esferas em que o personagem tem acesso maior, e outras de acesso menor. Um sacerdote pode, eventualmente, utilizar todas as magias de suas esferas de maior acesso, mas apenas as magias de 10, 20 e 30 círculos das esferas de acesso menor.

TODAS: refere-se às magias que podem ser usadas por qualquer sacerdote, independente do mito. Não existem deuses na esfera de Todas. Neste grupo estão incluídas as magias necessárias para os sacerdotes realizarem funções básicas.

ANIMAL: contém as magias que afetam ou alteram criaturas. Isto não inclui magias que afetem pessoas. Divindades da natureza e da lavoura atuam tipicamente nessa esfera.

ASTRAL: é uma pequena esfera das magias que capacitam o interâmbio ou a comunicação entre os diferentes Planos de Existência. Os mestres de um plano, ou deuses particularmente alienígenas, permitem o uso de magias dessa esfera.

FEITIÇO: abriga as magias que atuam sobre as atitudes e ações das pessoas. Divindades do amor, da beleza, do logro e da arte frequentemente permitem acesso a essa esfera.

COMBATE: inclui as magias que podem ser usadas diretamente para atacar e ferir os inimigos do sacerdote ou do mito. O acesso normalmente é garantido pelas divindades da guerra ou da morte.

CRIAÇÃO: possui as magias que permitem ao sacerdote criar coisas do nada, geralmente para beneficiar seus seguidores. Essa esfera serve tanto às divindades provedoras como aos deuses trapaceiros.

ADIVINHAÇÃO: dá ao sacerdote meios de descobrir qual o curso de ação mais seguro, encontrar itens perdidos ou relembrar informações há muito esquecidas. Divin-

dades da sabedoria e do conhecimento tipicamente têm acesso a essa esfera.

ELEMENTAL: agrega as magias que afetam os quatro elementos básicos da criação: terra, água, fogo e ar. Todas as divindades da natureza, dos elementos e aquelas que representam ou protegem os artesãos e os marinheiros podem oferecer magias dessa esfera.

GUARDA: é a esfera dos sentinelas místicos, que vigiam itens ou pessoas. Essas magias são mais ativas do que as da Esfera de Proteção, porque de fato produzem uma criatura guardiã. Divindades ligadas à proteção, à cura e ao logro, oferecem acesso a essa esfera.

CURA: contém magias que curam doenças ou fecham feridas. Essas magias não podem restaurar a vida, ou restituir membros perdidos, e podem ser revertidas para causar ferimentos, mas esse tipo de uso é restrito a sacerdotes malignos. Divindades da proteção e da piedade são as que possuem maior acesso a essa esfera; já os deuses da natureza têm apenas um acesso limitado.

NECROMÂNTICA: é a esfera dos efeitos que restauram partes do corpo, energia vital ou até a própria vida. Essa esfera contém magias que podem reconstituir um membro perdido, devolver níveis de experiência ou reerguer os mortos. O reverso dessas magias pode ser altamente destrutivo, e é usado somente por sacerdotes malignos. As divindades da vida e da morte são as que mais atuam nessa esfera.

VEGETAL: é a esfera que afeta as plantas, e abrange desde as questões estritamente agrícolas (aumentando colheitas, etc.) até a comunicação com seres do reino vegetal. Deuses da natureza e da agricultura garantem acesso à esfera Vegetal.

PROTEÇÃO: abriga as magias que tecem escudos místicos para defender os sacerdotes e suas posses contra ataques malignos. Divindades da guerra e da proteção são as

que mais oferecem magias dessa esfera, muito embora os deuses da piedade e da docilidade também possam usá-la.

CONVOCAÇÃO: reúne as magias utilizadas para chamar criaturas de outros lugares, ou mesmo de outras dimensões, para o serviço do sacerdote. A convocação muitas vezes contraria a vontade da criatura; portanto, usar essas magias envolve grande risco. As criaturas convocadas frequentemente causam dor e destruição, e essa esfera é visitada pelos Poderes da guerra ou da morte.

SOLAR: agrega as magias que lidam com as forças básicas do universo solar — a pureza da luz e sua contraparte, a escuridão. Magias solares são muito comuns entre as divindades da natureza e da agricultura, e entre as forças que concedem vida.

CLIMA: permite ao sacerdote manipular as (orças climáticas. Essa manipulação pode ser tão simples quanto fazer chover em campos secos, ou tão complexa quanto desencadear as forças de uma tempestade. Não chega a ser surpresa o fato dessa esfera ser o reino dos deuses da natureza e da agricultura, e aparecer no repertório das forças do mar e dos oceanos.

CAOS: dá ao lançador a habilidade de adicionar aleatoriedade e confusão ao mundo ao seu redor. Algumas das magias alteram a probabilidade dos resultados dos eventos, enquanto outros oferecem proteção contra influências legais.

Muitas das magias desta esfera são complicadas; embora geralmente ajudem o lançador, há momentos em que a magia pode prejudicar o sacerdote. Tal é o caminho do Caos — qualquer pessoa que recorre à energia caótica sabe que nada é certo, nem mesmo as influências do seu deus.

Os poderes que operam nesta esfera são divindades da maldade, da malandragem, da má sorte e aqueles deuses devotados ao poder do indivíduo.

ORDEM: A Esfera da Ordem é baseada em

dois princípios. A primeira é o grupo ser mais poderoso do que a soma dos indivíduos que o compõem. A segunda é que o indivíduo deve obedecer às regras estabelecidas, quer ele pessoalmente pense serem boas regras ou não. Em ambos os casos, a ideia de ordem é explorada, por vezes de forma benéfica, por vezes prejudicialmente.

As magias benéficas da Esfera da Ordem baseiam-se no primeiro princípio. Tais magias coordenam o poder de um grupo de personagens. Ao usar magias desta esfera, os indivíduos que trabalham juntos podem se concentrar em uma força unida.

As magias nocivos da esfera baseiam-se no segundo princípio; eles levam o conceito de lei um passo longe demais e impedem que o indivíduo opere com livre arbítrio. Essas magias limitam as escolhas de uma pessoa e obliteram a espontaneidade, o pensamento e a ação individuais. Enquanto as magias benéficas unem um grupo, as magias prejudiciais isolam o indivíduo ou até mesmo o subjugam aos comandos de outra pessoa.

As divindades de governo, realeza, comunidade e cultura provavelmente atuarão nesta esfera.

NÚMEROS: gira em torno do conceito de que os números e as relações matemáticas entre os números representam as “verdades fundamentais” da realidade ou os “segredos do universo”. Ao estudar os números e as suas relações, alguns estudiosos acreditam que podem aprender verdades que de outra forma seriam inacessíveis; ao manipular números, eles acreditam que podem realmente alterar a estrutura da realidade.

Esta esfera usa magias que permitem ao sacerdote compreender e usar os mistérios dos números. Como muitas dessas magias são incrivelmente complexas e dependem de conceitos muito esotéricos em matemática e hipermatemática, apenas sacerdotes com inteligência relativamente alta (13 ou superior) têm acesso a essas magias.

As magias desta esfera são prováveis de serem concedidos por divindades de conhecimento (particularmente conhecimento arcano ou oculto).

Muitas das filosofias centrais nesta esfera parecem incomuns, ilógicas ou mesmo insanas — coisas que se poderia esperar ouvir dos lábios de um “profeta” senil que descobriu a “verdade de tudo” nos riscos pseudo matemáticos que faz em seus cadernos. Existem muitos excêntricos e charlatões que afirmam prever o futuro e que muitas vezes são confundidos com verdadeiros praticantes desta esfera e vice-versa. Um sacerdote que recebe magias da Esfera dos Números pode parecer um excêntrico quando afirma que as datas de nascimento dos reis predizem a data do Juízo Final, mas há uma diferença fundamental entre ele e o charlatão: as magias do sacerdote funcionam.

PENSAMENTO: está enraizado na filosofia da mentalidade e nos efeitos dos atos e estruturas mentais na realidade. Os sacerdotes desta esfera acreditam que a concepção comum do pensamento (isto é, uma análise mais ou menos objetiva da informação sensorial que é, por sua vez, uma percepção objetiva da realidade) é falaciosa e enganosa. Esses filósofos sustentam que o pensamento está e deve estar intimamente ligado à realidade. Com efeito, eles acreditam que o pensador, o pensamento e o sujeito desse pensamento interagem de alguma forma. Assim, pensar sobre um objeto ou condição pode, às vezes, causar uma mudança física nesse objeto ou condição.

Os filósofos desta esfera também acreditam que, uma vez criado um pensamento (“uma vez que um pensamento é pensado”), ele existe como um “objeto mental independente”. Este “objeto de pensamento” às vezes pode ser detectado e manipulado.

Esta esfera utiliza magias relacionadas a essas crenças filosóficas. Assim como a Esfera dos Números, essas magias são

complexas e baseadas em alguns conceitos esotéricos da filosofia. Sugere-se que apenas sacerdotes com inteligência relativamente alta (13 ou superior) tenham acesso a essas magias.

As magias desta esfera são prováveis de serem concedidos por divindades do pensamento ou conhecimento (especialmente conhecimento arcano ou oculto). Esta esfera pode ter como patronos certas divindades que governam e existem nos reinos abstratos do pensamento. Certos filósofos isolados discutem a existência de uma divindade do solipsismo (a crença filosófica de que apenas o eu existe). Visto que tal divindade acreditaria que existe sozinha no universo, não teria adoradores.

TEMPO: explore maneiras pelas quais o tempo pode ser alterado e percebido. Essas magias manipulam os efeitos da passagem do tempo em objetos e criaturas e também podem afetar a própria passagem do tempo. Tais magias são frequentemente domínio de divindades associadas à natureza, filosofia, adivinhação e truques.

VIAGEM: magias desta esfera proporcionam ajuda e conforto aos viajantes, tornando suas viagens mais seguras, fáceis e agradáveis. Divindades simpáticas ao bem-estar de exploradores, nômades e outros viajantes geralmente permitem acesso a esta esfera.

GUERRA: envolve magia especificamente para uso no campo de batalha — em combate em massa entre grandes unidades. Geralmente, essas magias são concedidas por divindades da guerra: aqueles Poderes que acreditam que a vitória e a coragem na batalha são os objetivos finais dos mortais.

Os sacerdotes que seguem esses deuses às vezes são gerais ou líderes de exércitos. Para estes sacerdotes, o brilhantismo tático e estratégico é tão importante quanto a habilidade pessoal em combate.

Existem diferenças significativas entre as

esferas da Guerra e do Combate. Magias de combate são aqueles que o sacerdote pode usar em altercações pessoais. Essas magias infligem danos físicos a um oponente ou melhoram as habilidades de combate do sacerdote e de vários camaradas. As magias de guerra, por outro lado, preocupam-se com aspectos de batalhas em grande escala que não sejam a infligência direta de danos: observação, identificação, movimento, moral e assim por diante. Poucas magias desta esfera infligem danos físicos ao inimigo.

As divindades que presidem a Esfera da Guerra são cuidadosas ao conceder essas magias aos seus sacerdotes. Eles geralmente concederão tais magias apenas quando um sacerdote estiver prestes a entrar em batalha. No caso dos deuses da guerra mais militantes, um sacerdote que solicite ou os utilize indevidamente pode sofrer consequências terríveis.

SENTINELAS: inclui magias que fornecem proteção a áreas claramente definidas, desde pequenos objetos até vilas inteiras. Os limites mágicos estabelecidos por essas magias impedem a entrada ou negam os efeitos de criaturas, energias ou condições específicas. Muitas das magias aproveitam a magia cooperativa, envolvendo o lançamento de uma magia por vários sacerdotes reunidos para encantar áreas excepcionalmente grandes (consulte os magias específicas e as seções deste livro sobre Magia da Fé, Poder Devocional e Magia Cooperativa para obter mais informações). Divindades de guerra e proteção, bem como aquelas associadas à benevolência e misericórdia, podem conceder essas magias.

Esferas adicionais podem ser criadas pelo Mestre. As esferas descritas são características das áreas em que as divindades concentram seus interesses e forças. O sacerdote não pode lançar magias que estejam fora das esferas de influência de seu deus.

Além disso, o sacerdote pode obter magias

de forma mais rápida ou mais lenta que um clérigo normal. No caso do alinhamento do personagem enfatizar a autoconfiança, a progressão será mais lenta. Aquelas divindades associadas a eventos incríveis e milagrosos podem oferecer mais magias por nível. Como sempre, o Mestre tem a palavra final a este respeito, e precisa equilibrar o ganho ou perda de magias com os outros poderes, habilidades e restrições do personagem.



Carol Meyer



— CAPÍTULO II —

◆ MAGIAS DIVINAS ◆

As magias de um sacerdote, embora às vezes possuam poderes similares às do arcano, são bastante diferentes de um modo geral. O papel do sacerdote, geralmente, é ser um guia e defensor para os outros. Assim, a maioria de suas magias é para curar ou prover alguma ajuda para a comunidade em que vive. Pouquíssimas magias são verdadeiramente ofensivas, mas algumas podem ser usadas de forma perspicaz para proteger e defender.

Assim como o arcano, o nível do sacerdote determina quantas magias ele pode reter.

O sacerdote deve selecionar estas magias previamente, demonstrando sua sabedoria e visão ao escolher as que crê serem as mais importantes para as provas que enfrentará adiante.

Diferente do arcano, o sacerdote não precisa de grimório, e não joga os dados para saber se aprendeu a magia. As magias divinas são obtidas de modo completamente diferente. Para consegui-las, o sacerdote deve ser fiel à divindade e orar por magias. Através da oração, o sacerdote, com humildade e polidez, pede as magias que deseja memorizar. E, sob circunstâncias normais,

elas são concedidas.

A escolha de magias divinas é limitada pelo nível do sacerdote e pelas diferentes esferas da magia. (As esferas da influência, dentro das quais a magia divina se divide, podem ser encontradas na pág 19.) Dentro das esferas de maior acesso de sua divindade, um sacerdote pode usar qualquer magia dos círculos a que estiver apto. Assim, um druida é apto a conjurar magias de qualquer círculo da esfera vegetal, desde que seu nível de personagem o permita. Para as magias pertencentes às esferas de menor acesso da divindade, o sacerdote pode conjurar magias até o 3º círculo. O conhecimento das magias que estarão à sua disposição torna-se instantaneamente claro assim que ele avança de nível. Isto também é garantido pela divindade.

Os sacerdotes devem orar para obter as magias e, de acordo com suas capacidades, acabam se tornando a própria encarnação da divindade, ou um agente intermediário deste poder. As condições para a oração são idênticas àquelas necessárias ao estudo do arcano. É claro que convém ao sacerdote manter-se de bem com o Poder que representa, através de suas palavras e façanhas.

O sacerdote que cometer algum deslize em suas tarefas, nutrir pensamentos indiscretos ou negligenciar suas crenças, verá que a divindade possui métodos imediatos de compensação. Se o sacerdote falhar em suas tarefas, a divindade pode negar-se a conceder magias, enviando mensagens claras de insatisfação. Para infrações menores, a divindade pode negar magias menores. Falhas maiores resultam na negação de magias maiores, ou, até pior, de todas as magias. Isso pode ser revertido se o personagem começar imediatamente a corrigir seus erros; talvez ele necessite apenas de uma vigilância um pouco maior. Uma série de transgressões podem requerer um serviço especial, tal como um grande sacrifício. Estas são decisões que seu Mestre fará, se o seu personagem escapar do estreito cami-

nho da religião que abraçou.

Finalmente, seu Mestre pode impor a regra de que nem todas as divindades são iguais, logo, aquelas de menor poder são incapazes de conceder algumas magias. Se esta regra opcional for usada, o poder de seres com status de semideuses pode apenas garantir magias até o 5º círculo. Divindades menores podem garantir magia de 6º círculo, enquanto as grandes têm todos os círculos de magia disponíveis. Você deve perguntar sobre isso na hora em que criar seu personagem (e decidir qual divindade seguirá), para evitar qualquer surpresa desagradável mais tarde.

Ao lado do nome de cada efeito divino aparece, entre parênteses, o nome de uma escola de magia. Isto é somente uma referência. Por exemplo, os bônus de Sabedoria são aplicados as jogadas de proteção para Encantamento/Feitiço. Se a escola não estiver anotada junto à magia, será difícil descobrir quais os efeitos tidos como Encantamento/Feitiço. Não existem muitas outras razões para se saber ou utilizar esta informação. As magias divinas não são realmente organizadas em escolas, elas são divididas em Esferas de Influência, como está descrito no Capítulo 1.

MAGIAS DIVINAS

1º círculo

- 1 Amizade Animal
- 2 Analisar Alinhamento
- 3 *Anel de Mãos**
- 4 Arma Abençoada
- 5 Barreira Anti-Vermes
- 6 Baú Pesado
- 7 *Benção*
- 8 Captura de Pensamento
- 9 Cativeirar Animais
- 10 Círculo de Fé
- 11 Comando
- 12 Construção
- 13 Coragem
- 14 *Criar Água*
- 15 *Curar Ferimentos Leves*
- 16 Dardo de Brasa
- 17 Detectar Armadilhas
- 18 Detectar Magia
- 19 *Detectar Maldade*
- 20 Detectar Perigo
- 21 Detectar Veneno
- 22 Falar com Animais
- 23 Falar com o Viajante Astral
- 24 Ferver Água
- 25 Fogo das Fadas
- 26 Fogo de Fadas
- 27 Guardião Sagrado
- 28 Invisibilidade contra Animais
- 29 Invisibilidade contra Mortos-Vivos
- 30 Invocação da fé
- 31 Leitura Pessoal
- 32 Lenha Perpétua
- 33 Ler Emoção
- 34 Localizar Água
- 35 Localizar Animais ou Plantas
- 36 *Luz*
- 37 Mãos Flamejantes
- 38 Missiva Equivocada
- 39 Moldar Água
- 40 Moral
- 41 Passolargo
- 42 Passos sem Pegadas
- 43 Pedra Encantada
- 44 Pedra Mágica
- 45 Previsão do Tempo
- 46 Produzir Chama
- 47 Proteção ao Calor/Frio
- 48 *Proteção ao Mal*
- 49 *Purificar Alimentos*
- 50 Queda Suave
- 51 *Remover Medo*
- 52 Saber a Direção
- 53 Saber a Idade
- 54 Saber o Tempo
- 55 Santuário
- 56 Tremor de Terra
- 57 Vento Protetor
- 58
- 59
- 60
- 61
- 62
- 63
- 64
- 65
- 66
- 67
- 68

2º círculo

- Acalmar o Caos
- Ajuda
- Aliviar a Carga
- Amplificar Luz
- Aproveitar o Poder Sagrado
- Aquecer Metal
- Armadilha de Fogo
- Augúrio
- Aura de Conforto
- Banquete da Dissensão
- Bastão Arcano
- Baú Brincalhão
- Bom Fruto*
- Cântico
- Cativeirar
- Cochilo
- Comando Animal
- Criar Chamas
- Criar Símbolo Sagrado
- Demônio da Poeira
- Detectar Magia*
- Distanciamento
- Encantar Cobras
- Encantar Pessoas ou Mamíferos
- Encontrar Armadilhas
- Esquentar Metal
- Falar com Animais
- Falar com Pedra
- Fundir em Pedra
- Grudar na Terra
- Hesitação
- Ideia
- Imobilizar Pessoas
- Lâmina Flamejante
- Leitura da Mente
- Martelo Espiritual
- Mensageiro
- Mensagem no Vento
- Miragem
- Mobilização
- Moldar Madeira
- Momento
- Música das Esferas
- Nuvem de Neblina
- Obscurecer
- Obscurecimento
- Pele de Árvore
- Percepção Emocional
- Pirotecnia
- Produzir Fogo
- Rajada de Vento
- Remover Rastros
- Resistir Calor/Frio
- Respirar Água/Silte
- Retardar Venenos
- Revelar Alinhamento*
- Santificar*
- Silêncio, 4,5 m
- Torcer Madeira*
- Transferência Mística*
- Tropeço
- Wyvern Vigia
- Zona da Verdade

3º círculo

- Adaptação
- Ampliar Plantas
- Andar sobre a Água/Silte*
- Andar Sobre as Águas
- Andar Sobre as Chamas
- Animar os Mortos
- Armadilha
- Armadilha
- Árvore
- Brilho das Estrelas
- Caminhar nas Chamas
- Causalidade Aleatória
- Conhecer os costumes
- Controle de Emoções
- Convocar Insetos
- Convocar Relâmpagos
- Coro Sobrenatural*
- Crescer Espinhos
- Crescimento de espinhos
- Criar Acampamento
- Criar Alimentos
- Cura Acelerada
- Curar Cegueira ou Surdez*
- Curar Doença*
- Deteção Extradimensional
- Disco Flutuante
- Dissipar Magia
- Escolher o Futuro
- Estrepes
- Falar com Mortos
- Força de Um
- Imobilizar Animais
- Janela Astral
- Lamento do Ladrão
- Leitura de Memória
- Leitura do Momento
- Linha de Proteção**
- Localizar Objetos*
- Luz Continua*
- Magia Errada*
- Mão Amiga*
- Mesclar-se às Rochas
- Moldar Pedra
- Moldar Rochas
- Morte Aparente
- Oração
- Paralisar Animal
- Pele de Pedra
- Pensamento Rígido*
- Pirotecnia
- Pisos Rangendo*
- Poça Reflexiva
- Podridão Lenta*
- Proteção a Fogo
- Proteção ao Plano Negativo
- Proteção contra Raios
- Proteção contra Veneno
- Purga de Invisibilidade
- Remover Maldições*
- Remover Paralisia
- Respirar na Água*
- Roupa Encantada
- Sentinela Monstro Eficaz
- Símbolo de Proteção
- Telepatia
- Teletaumaturgia
- Zona de Ar Doce

MAGIAS DIVINAS

4º círculo

- 1 Abjurar
- 2 Adição
- 3 Adivinhação
- 4 *Bastões em Serpentes*
- 5 Calor Abençoado
- 6 Círculo de Privacidade
- 7 Combate Caótico
- 8 Conjurar Elemental Menor
- 9 Controlar Temperatura, 3 m
- 10 Controle de Plantas
- 11 Controle de Probabilidade
- 12 Convocar Animais I
- 13 Convocar Criaturas da Floresta
- 14 Corcel de Árvore
- 15 *Criar Fogo*
- 16 *Curar Ferimentos Graves*
- 17 *Detectar Mentiras*
- 18 Dobra Dimensional
- 19 Dominação Mental
- 20 Elevar*
- 21 Envelhecer Planta
- 22 Esconderijo Vegetal
- 23 Ética Invertida
- 24 Extase Climático
- 25 Falar com Plantas
- 26 *Floresta Ilusória*
- 27 Foco*
- 28 Fortalecer*
- 29 Gênio
- 30 Harmonia Defensiva
- 31 *Idiomas*
- 32 Imobilizar Plantas
- 33 Imunidade à Magia
- 34 *Inseto Gigante*
- 35 Invocar Criaturas
- 36 Juntar-se ao Viajante Astral
- 37 *Liderança*
- 38 *Manto de Bravura*
- 39 Medo
- 40 Modificar Memória
- 41 Movimentação Livre
- 42 Muralha de Areia
- 43 Muralha de Fogo
- 44 Muralha de Vento
- 45 *Neutralizar Venenos*
- 46 Ordem Compulsiva
- 47 *Pé Emaranhado*
- 48 Poça Reflexiva
- 49 Proteção à Eletricidade
- 50 *Proteção ao Mal, 3 m*
- 51 Proteção contra Raios/Fogo
- 52 Purga de Fogo
- 53 Relógio Biológico
- 54 Repelir Insetos
- 55 Ressonância Mental
- 56 Solipsismo
- 57 Sono Caótico
- 58 *Tornar Raso*
- 59 Transferência de Poder Divino
- 60 Transmissão de Pensamento
- 61 Transmutar Pó em Água/Silte

5º círculo

- Abundância Abençoada
Ampliar Animais
 Andar no Ar
 Arco-íris
 Artilharia Ilusória
 Aterramento
 Barreira de Retenção
 Bolso Extradimensional
 Caminho Limpo
 Colheita de Amoras
 Coluna de Chamas
 Comandos Caóticos
 Combinar*
 Comunhão
 Comunhão com a Natureza
 Comunhão com a Natureza
 Concha de Proteção a Vegetais
 Conjurar Elemental
 Consequência
 Controlar Clima
 Controlar os Ventos
 Controlar Vento
 Convocar Animais II
Curar Ferimentos Críticos
 Destruição de Memória
 Disfarce
Dissipar o Mal
 Envelhecer Objeto
 Fonte Mágica
 Força do Campeão
Manipulação Extradimensional
Marcha Fácil
 Missão
 Mudança de Plano
 Muralha de Espinhos
 Muralha de Fogo
 Nuvem de Purificação
 Onda de Pensamento*
 Paredes Gritantes
Pedra em Lama
 Pedras Afiadas
 Penitência
Permissão Impedida
Poço do Tempo
 Portal Vegetal
 Praga de Insetos
Proibição Elemental
 Quebra-Mentes
 Raio de Luar
 Redemoinho
 Repetir Ação
Reviver Mortos
 Sentinela Mortos-Vivos
 Tempestade de Fogo
 Terremoto
 Vigilância Incessante da Sta. Sentinela
Visão da Verdade

6º círculo

- Afugentar Plantas
 Animar Objetos
 Banquete de Heróis
 Barreira de Lâminas
 Carvalho Vivo
 Compulsão Legal
 Concha de Proteção a Animais
 Conjurar Animais
Conjurar Elemental do Fogo
 Convocar Animais III
 Convocar Clima
Cura Completa
 Descrença
Encontrar o Caminho
 Envelhecer Criatura
 Escama de Dragão
 Espelho Físico
 Falar com Monstros
 Ira Espiritual*
 Isolamento
Mente de Grupo
 Montaria Monstro
 Muralha de Espinhos
 O Conto das Rochas
 O Grande Círculo*
 Orbe Abrasador do Sol
 Palavra de Recordação
 Paredes Esmagadoras
 Partir Água
 Proibição
Pular dia
 Reverter o Tempo
 Sementes de Fogo
 Servo Aéreo
 Teleporte por Árvores
 Terra da Estabilidade
 Transformar Água em Pó
Varição da Gravidade

MAGIAS DIVINAS

7º círculo

- 1 Animar Pedras
- 2 Atemporalidade
- 3 *Auxílio Imediato*
- 4 Cajado Vivo
- 5 Caminhar no Vento
- 6 Carruagem Flamejante
- 7 Clima Descontrolado
- 8 Confusão
- 9 *Conjurar Elemental da Terra*
- 10 Controlar o Clima
- 11 Destruição Rastejante
- 12 Dobra Espacial
- 13 Envelhecer Dragão
- 14 Espírito de Poder*
- 15 Fortificação Ilusória
- 16 Inspiração Divina
- 17 Magia Astral
- 18 *Máquinas Sombrias*
- 19 Metal em Madeira
- 20 Pairando na Estrada
- 21 *Palavra Sagrada*
- 22 Paredes Tentaculares
- 23 Portal
- 24 Raio de Sol
- 25 Rastreador Mental
- 26 Reencarnação
- 27 *Regeneração*
- 28 Requisição
- 29 Ressurreição
- 30 Restauração
- 31 Símbolo
- 32 Sopro de Vida
- 33 *Tempestade de Fogo*
- 34 Terremoto

missão

Abundância
Bênção de Saúde
Caminhada Etérea
Círculo de Fagulhas Solares
Conformidade
Enxame Elemental
Esfera de Segurança
Espiral da Degeneração
Espíritos de Lobos
Estrada Celestial
Estrelas Cadentes
Horda Animal
Implosão/Inversão
Interdição
Interrogatório do Ímago
Manto de Cura
Matriz de Proteção
Medo de Contágio
Missão de Guerra
Missão Planar
Muralha de Cerco
Perseguidor
Praga de Mortos-Vivos
Preservação
Rede Mental
Revelação
Reversão
Tempestade de Vingança
Transformação

1º CÍRCULO

Amizade Animal

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Natureza

Alcance: 30 metros

Duração: 1 dia

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite que você convença uma fera de que não quer fazer mal.

Enfeitiçar Animal: O lançador tem como alvo um animal que deve fazer uma JP, em caso de falha o animal será enfeitiçado.

Quebrando a Magia: Se o lançador ou companheiros presentes ferirem o animal enfeitiçado, a magia termina.

Analisar Alinhamento

(Adivinhação)

Esfera: Números, Adivinhação

Alcance: 80 metros

Duração: 5 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite que um sacerdote sinta o quanto longe um personagem, criatura, objeto ou área está de uma condição de equilíbrio – em outras palavras, o grau em que seu alinhamento é distante do Neutro. A magia não dá nenhuma indicação da “direção” na qual o alinhamento é original, exceto sob certas condições a seguir, entretanto, indica ao longo de qual eixo ou eixos de alinhamento a variação se encontra.

Por exemplo, um sacerdote usa esta magia para analisar o equilíbrio de uma criatura Caótica. a magia indica que a criatura é afastada do Neutro em um grau, e a variação ocorre ao longo do eixo Ordem/Caos; portanto, a criatura deve ser Neutra ou Caótica. Se a criatura fosse Caótica e Má, a magia indicaria que ela foi desequilibrada em dois graus, um ao longo de cada eixo; portanto, a criatura deve ser Caótica Má, Caótica Boa, Legal Mal ou Legal Boa.

Um sacerdote tem 5% de chance por nível de determinar corretamente a direção da variação ao longo de um eixo escolhido aleatoriamente. Isso significa que um sacerdote de 10º nível avaliando

o equilíbrio de uma criatura Caótica Neutra teria 50% de chance de aprender que a criatura é Caótica (e, portanto, Caótica Neutra, já que está a apenas um passo do equilíbrio).

Semelhante a magia como detectar o mal, esta magia não produzirá resultado em uma armadilha oculta. Se conjurado em uma criatura com um nível de inteligência “animal” ou “não”, ele sempre será considerado Neutro (ou seja, zero passos distantes do equilíbrio).

Anel de Mãos **C R**

(Abjuração)

Esfera: Proteção

Alcance: 0

Duração: 2d10 rodadas

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta é uma magia cooperativa. Requer um mínimo de dois clérigos e pode acomodar um máximo de dez. Cada sacerdote deve lançar o anel de mãos na mesma rodada. Ao final do lançamento, os sacerdotes envolvidos dão as mãos, completando assim a magia. Se algum sacerdote quebrar o círculo, a magia cessa imediatamente. Os sacerdotes não podem sair dos seus locais, mas são livres de falar. Eles não podem lançar magias enquanto o anel estiver formado.

O anel de mãos forma uma barreira protetora ao redor dos sacerdotes e de tudo dentro do seu círculo. Para cada sacerdote, assuma uma circunferência de um metro e meio do círculo; assim, três sacerdotes criariam um círculo de 4,5 metros de circunferência. Para facilitar o cálculo, suponha que para cada sacerdote o círculo possa acomodar quatro pessoas. A barreira funciona como uma proteção contra magias malignas. Ataques de criaturas malignas sofrem uma penalidade de -1 para cada sacerdote formando o círculo. As jogadas de proteção feitas pelos sacerdotes ou qualquer pessoa no círculo contra ataques de tais criaturas recebem um bônus de +1 para cada sacerdote no círculo.

As tentativas de controle mental sobre criaturas protegidas são bloqueadas. Criaturas extra-planares e conjuradas são incapazes de tocar os sacerdotes e aqueles dentro do círculo, embora

ataques corpo a corpo contra tais criaturas por aqueles dentro do círculo quebrem a barreira.

Como os sacerdotes que lançam a magia não podem se mover e devem ficar de mãos dadas, eles não recebem nenhum bônus de Destreza na Classe de Armadura. Além disso, os oponentes ganham um bônus de +2 nas jogadas de ataque contra os sacerdotes, já que há pouco que eles possam fazer para evitar um golpe. As criaturas dentro do anel são livres para agir como quiserem. Os ataques corpo a corpo daqueles dentro do ringue são limitados a armas perfurantes e sofrem uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque desde que os sacerdotes intervenham.

O reverso desta magia, anel da desgraça, funciona conforme detalhado acima, exceto que o efeito se aplica a criaturas boas, assim como uma magia proteção contra o bem.

Arma Abençoada

(Alteração)

Esfera: Combate, Vegetal

Alcance: toque

Duração: 4 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia permite que o clérigo transforme sua clava ou bastão de carvalho que não pode possuir parte ou peça de metal em uma arma mágica com bônus de +1 na jogada de ataque. Esta arma inflige dano de 2d4 pontos em oponentes de tamanho humano ou menor, e 1d4+1 em oponentes maiores. A magia não causa dano algum à arma utilizada. O clérigo deverá ter perícia no uso da arma, e ele mesmo precisa manuseá-la.

Barreira Anti-Vermes

(Abjuração)

Esfera: Combate, Vegetal

Alcance: 30 metros

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Com esta magia, o lançador cria um campo de força invisível que repele insetos não mágicos, roedores, aranhas, cobras, vermes e outras pragas similares com menos de 1 DV. A magia não tem efeito sobre versões gigantes dessas criaturas, a menos que tenham menos de 1 DV. A barreira afeta

as criaturas invocadas, como aquelas chamadas por uma magia de invocar insetos.

Qualquer praga dentro da área de efeito quando a magia é lançada não é afetada; no entanto, quando essas criaturas saem da área, elas não podem retornar.

A magia afeta uma área cúbica cujos lados têm 3 metros multiplicados pelo nível do lançador (por exemplo, um sacerdote de 2º nível poderia afetar um cubo de 6 x 6 x 6 metros).

Baú Pesado

(Alteração)

Esfera: Sentinela

Alcance: toque

Duração: 1 dia/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao lançador encantar um baú, livro, pacote ou qualquer outro objeto inanimado não maior que um cubo de 1,5 x 1,5 x 1,5 m. Quando o objeto encantado é tocado por qualquer pessoa que não seja o lançador, o peso aparente do objeto aumenta, tornando-se 2-5 (1d4+1) vezes o peso da pessoa ou pessoas que o tocarem. Esta condição torna o objeto extremamente difícil de mover para qualquer um, exceto para o lançador. O lançador pode mover o objeto normalmente durante a duração da magia.

Benção

(Conjuração, Convocação)

Esfera: Todas

Alcance: 60 metros

Duração: 6 rodadas

Jogada de Proteção: nenhuma

Durante a duração de uma Benção, o clérigo eleva o moral de seus amigos, animais e criaturas aliadas, e qualquer JPS que eles façam contra efeitos de Medo recebe um bônus de +1. Além disso, as jogadas de ataque também passam a contar com um bônus de +1. A Benção, porém, afeta somente quem não estiver engajado num combate corpo a corpo. O clérigo determina a que distância (até 60 metros) a magia fará efeito. No instante em que a Benção começa a funcionar, ela afeta todas as criaturas em uma área de até 15 metros cúbicos centrada em um ponto selecionado pelo clérigo

(somente criaturas que estiverem na área durante o lançamento da magia serão afetadas, e não as que entrarem depois).

O segundo uso para essa magia é para abençoar algum item (por exemplo, uma seta de besta para ser usada contra um rakshasa). O peso do item é limitado a 1/2 quilo por nível do clérigo, e o efeito se encerra com o uso do item, ou ao término da duração da magia. Múltiplas bênção não são cumulativas.

Esse efeito pode ser revertido por um clérigo e transformado numa Maldição contra seus oponentes ou inimigos, que sofrem uma penalidade de -1 em jogadas de moral e ataque.

Captura de Pensamento (Adivinhação)

Esfera: Pensamento

Alcance: 0

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: nenhuma

Um dos conceitos mais bizarros sustentados pelos sacerdotes da Escola do Pensamento é geralmente ridicularizado por forasteiros. A teoria afirma que, uma vez que um pensamento ocorre no cérebro de alguém, ele existe como um “objeto mental independente”. Este “objeto-pensamento” geralmente permanece dentro do cérebro da criatura que o criou, mas às vezes escapa (isso supostamente explica por que as pessoas esquecem as coisas). Quando isso acontece, o objeto-pensamento fica na área geográfica onde foi perdido. Qualquer cérebro receptivo (geralmente o cérebro da criatura que inicialmente criou o pensamento) pode recuperá-lo simplesmente esbarrando no pensamento invisível e flutuante. Segundo a teoria, esta é a razão pela qual as pessoas podem recuperar um pensamento perdido voltando ao local onde o pensamento foi perdido. Isso supostamente funciona porque o pensamento flutuante é recapturado, não porque o local lhes lembra o pensamento. Infelizmente para os filósofos que discordam disso, a captura de pensamentos parece ser uma evidência extremamente forte para essa teoria.

Esta magia faz com que o cérebro do sacerdote se torne algo como um ímã que atrai objetos-pensa-

mento nas proximidades. O sacerdote pode sentir pensamentos e emoções fortes e às vezes até ver visões momentâneas de criaturas que morreram ou sofreram alguma emoção poderosa nas imediações. Os objetos-pensamento são sempre atraídos pelo sacerdote na ordem dos mais fortes (aqueles ligados a emoções poderosas ou eventos significativos) aos mais fracos. Assim, se vários objetos-pensamento compartilham a mesma proximidade, o sacerdote perceberá informações sobre o evento mais interessante ou significativo. O sacerdote pode captar imagens de uma batalha do ponto de vista de um guerreiro que morreu ali, ou pode obter informações sobre o vencedor da batalha.

O Mestre dita as informações fornecidas ao sacerdote e, assim, pode usar essa magia para fornecer aos jogadores informações importantes de fundo ou pode adicionar textura a um mundo de campanha. As informações fornecidas podem ser altamente cripticas ou simbólicas, talvez na forma de uma rima ou enigma.

O sacerdote ganha um objeto-pensamento por lançamento da magia. A magia pode ser lançada várias vezes no mesmo local, com o sacerdote ganhando um objeto-pensamento diferente a cada lançamento. Um local contém um número finito de pensamentos, no entanto, e uma vez que o sacerdote tenha obtido todos eles (de acordo com o Mestre), a magia falhará naquele local.

Cativar Animais (Encantamento/Feitiço)

Esfera: Animal

Alcance: 10 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: JP anula

Por meio dessa magia, o clérigo torna-se capaz de fazer a qualquer animal, ou outro ser com Inteligência animal (1 a 4), uma oferta de amizade. Se a criatura não obtiver sucesso numa JPS, ela ficará calma e quieta até que o clérigo encerre o efeito. Além disso, o animal seguirá o clérigo. A magia funciona somente se a oferta de amizade for sincera. Se o clérigo tiver outros motivos, o animal irá senti-los (por exemplo, se o clérigo pretende comer o animal, mandá-lo na frente para ativar

armadilhas, etc.).

O clérigo pode ensinar ao seu animal amigo três truques ou tarefas específicas para cada ponto de Inteligência da criatura. Truques comuns são aqueles ensinados normalmente a um cão ou animal doméstico similar (nada muito complexo). O treinamento de cada truque deve ser feito em um período de 1 semana, e todos devem ser ensinados até três meses depois do início da amizade. Durante este tempo, o animal não ira ferir o clérigo. Se a criatura for deixada sozinha por mais de uma semana, porém, ela voltará ao estado natural.

O clérigo pode usar esta magia para atrair um ou mais animais de até dois dados de vida por nível de experiência. Este também é o número máximo de animais que podem ser atraídos e treinados de cada vez: o dobro do nível de experiência do clérigo. Apenas animais sem alinhamento podem ser atraídos, conquistados e treinados.

Círculo de Fé

(Evocação)

Esfera: Todas

Alcance: toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Com essa magia, de três a cinco clérigos podem combinar seus poderes, de maneira que um deles consiga lançar magias ou usar poder da fé de uma forma aprimorada. O clérigo de maior nível (ou um deles, caso haja mais de um com o maior nível) fica sozinho, enquanto os outros dão-se as mãos formando um círculo ao seu redor. O clérigo central lança o Círculo de Fé. Ele temporariamente ganha um nível a mais para cada clérigo do Círculo, até um máximo de quatro níveis extras. Isso aumenta o poder da fé, e a eficiência das magias que evoluem com o nível do clérigo. Note que o clérigo central não ganha magia adicional, e os outros clérigos continuam limitados às suas magias já memorizadas.

Os clérigos do Círculo devem se concentrar na manutenção do efeito do Círculo de Fé. Eles perdem todos os bônus de CA devidos ao uso de escudos, ou à Destreza. Se algum deles perder a concentração, o efeito terminará imediatamente.

Se o ritual for interrompido enquanto o clérigo central estiver lançando uma magia, o efeito dela estará arruinado, como se o próprio clérigo central tivesse perdido a concentração. O Círculo só precisa se manter intacto até o momento em que a fórmula da magia que se quer ampliar for executada os clérigos não têm que permanecer juntos para sustentar o efeito ampliado. Note que a combinação não será interrompida se somente o clérigo central for perturbado.

Comando

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Feitiço

Alcance: 30 metros

Duração: 1 rodada

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia permite ao clérigo comandar uma outra criatura com uma simples ordem. Esta ordem deve ser dada em uma linguagem que a criatura entenda. A vítima obedecerá apenas à ordens absolutamente claras e inequívocas; uma ordem “suicide-se!” será ignorada. A ordem “morra!” fará com que a criatura desmaie, ou caia em estado cataleptico por uma rodada, mas depois a vítima acordará, voltando ao normal. Ordens típicas são volte, pare, fuja, corra, caia, parta, renda-se, durma, descanse, etc. Nenhuma ordem afetará a criatura por mais de 1 rodada; mortos-vivos não são de forma alguma afetados por esta magia. Criaturas com Inteligência 13 (alta) ou mais, ou com 6 ou mais dados de vida (ou níveis de experiência) poderão fazer uma JPS.

Constrição

(Alteração)

Esfera: Vegetal

Alcance: 80 metros

Duração: 1 turno

Jogada de Proteção: JPD reduz

Usando esse efeito, o clérigo faz com que todas as plantas de uma área fiquem emaranhadas no caminho de uma criatura, que deverá estar dentro da área afetada. Grama, trepadeiras, mato, arbustos e até pequenas árvores irão se enroscar na vítima, diminuindo sua velocidade durante a duração da magia. Qualquer criatura que entre na área de efeito será tolhida pelos vegetais.

Ela precisará fazer uma JPS para escapar do local, movendo-se a 3 metros por rodada até sair daquela região. Criaturas extremamente grandes (abissais), ou fortes, irão sentir menos dificuldade (ou até mesmo nenhuma dificuldade) em escapar das plantas. A Força do “abraço” dos vegetais fica a critério do Mestre.

Coragem

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Guerra

Alcance: 240 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia imbuí a unidade alvo com um surto temporário de coragem. Para lançar esta magia, o sacerdote deve ter uma linha de visão ininterrupta para a unidade alvo.

Uma magia de coragem permite que uma unidade passe automaticamente em seu primeiro teste de moral após o lançamento desta magia. Quando surgirem circunstâncias que necessitem um teste de moral, nenhum dado é rolado e assume-se que a unidade passou no teste. Após isso ocorrer, a magia termina e a unidade deve realizar todos os testes de moral futuros normalmente.

Se uma unidade sob a influência de uma magia de coragem não for forçada a realizar nenhum teste de moral, a magia expira ao primeiro pôr do sol.

Quando vários eventos diferentes desencadeiam simultaneamente testes de moral, as regras de combate aplicam penalidades a um único teste de moral. Se isso ocorrer com uma unidade sob a influência de uma magia de coragem, o jogador comandando a unidade seleciona um desses eventos e seu modificador é ignorado.

Não mais que uma magia de coragem pode afetar uma unidade ao mesmo tempo. Uma vez que a magia expire, um sacerdote pode lançar a magia novamente na mesma unidade.

Criar Água R

(Alteração)

Esfera: Elemental (Água)

Alcance: 30 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando um clérigo lança uma Criar Água, até 18 litros de água são criados por cada nível de experiência do clérigo (por exemplo, um clérigo de 2º nível cria até 36 litros de água, um de 3º nível cria até 54 litros). A água é limpa e pode ser ingerida (como se fosse água de chuva). O efeito mágico pode ser dissipado até uma rodada após o surgimento da água; depois disso, a magia desaparece, e o que resta é água comum, que pode ser usada, derramada, evaporada, etc.

A magia reversa, Desfazer Água, apaga qualquer traço (até mesmo vapor ou névoa) de uma quantidade de água idêntica à produzida pela versão original do eleito. A água pode ser criada ou destruída em um volume tão pequeno quanto o que o clérigo pretende encher (ou esvaziar), até um máximo de 1 metro cúbico (1.000 litros). Note que a água não será criada ou destruída dentro de uma criatura. Para propósito de referência, a água pesa 1 quilo por litro; um metro cúbico de água pesa, portanto, 1.000 quilos.

Curar Ferimentos Leves R

(Necromancia)

Esfera: Cura

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando usa essa magia, o clérigo restitui 1d8 pontos de vida à criatura tocada. Este efeito não beneficia seres que não possuam um corpo físico, e não se pode curar ferimentos de criaturas não vivas (mortos-vivos), ou de origem extraplanar.

O reverso desta magia, Provocar Ferimentos Leves, ocorre da mesma maneira, infligindo 1d8 pontos de dano. Se a criatura estiver evitando o toque do clérigo, uma jogada de ataque será necessária para determinar se o clérigo conseguiu tocar o oponente, e com isto causou o dano. A cura só é permanente se a criatura não receber

mais ferimentos; ferimentos causados pelo efeito reverso irão cicatrizar — ou podem ser curados símbolo — como feridas comuns.

Dardo de Brasa

(Evocação)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: 45 metros

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: nenhuma

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

Detectar Armadilhas

(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: 0

Duração: 4 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Lançando essa magia, o clérigo torna-se capaz de detectar armadilhas, fossos, abismos e outros perigos similares em uma área de 3 metros de largura e 12 metros de comprimento. Estes perigos incluem simples buracos, erosões, armadilhas de animais selvagens (aranhas, orvalheiras gigantes, formigas-leão, etc.), e armadilhas primitivas feitas de material natural (disparadores de lanças, armadilhas de caça, etc.). O efeito é direcionado — o clérigo deve olhar para a direção desejada e descobrir se ali existe ameaça ou armadilha. Caso exista, o clérigo experimenta uma sensação de perigo que aumentará com a proximidade. O clérigo sente a natureza do perigo (fosso, armadilha ou abismo) mas não como ele age, ou como desarmá-lo. Um exame mais minucioso, entretanto, habilita-o a perceber que ação ativará a armadilha. A magia descobre certos perigos naturais — areia movediça (armadilha), fossas ou covas (buracos), ou possíveis erosões no solo

(abismos). Outras ameaças, como uma caverna que possa desabar com a chuva, uma construção insegura ou uma planta venenosa não serão revelados. O efeito não descobrirá armadilhas mágicas (a menos que as mesmas operem com buracos, abismos ou armadilhas naturais — ver Tropeço e Armadilha), ou dispositivos mecânicos muito complexos; armadilhas inativas também escapam à detecção.

Detectar Magia

(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: 30 metros

Duração: 1 turno

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando essa magia é lançada, o clérigo é capaz de perceber radiações mágicas em uma área de 3 metros de largura e 30 metros de comprimento, na direção em que estiver olhando. A intensidade do poder pode ser percebida (fraca, moderada, forte, opressiva). O clérigo tem 10% de chance por nível de determinar a esfera da magia, mas, ao contrário do que acontece na versão arcana deste efeito, o tipo (alteração, conjuração, etc.) não será descoberto. O clérigo pode girar o corpo, rastreando um arco de 60º por rodada. Irá bloquear a magia um muro de pedra de 30 centímetros ou mais de largura ou metal sólido com 3 centímetros de espessura ou 1 metro ou mais de madeira sólida.

Detectar Maldade R

(Adivinhação)

Esfera: Todas

Alcance: 120 metros

Duração: 1 turno + 5 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Através dessa magia, o clérigo percebe emanções de maldade (ou de bondade, no caso da magia reversa) de alguma criatura, objeto ou área. O alinhamento, entretanto, só será revelado em situações anormais: personagens com inclinações extremamente fortes, ou que não se afastam de sua fé, e aqueles que estão pelo menos no 9º nível, podem gerar uma aura de bondade ou maldade, desde que tenham a intenção de fazer ações boas ou malignas. Monstros poderosos, como rakshasas ou ki-rins, costumam possuir auras malignas

e bondosas, quando metamorfoseados. Um morto-vivo com alinhamento emana o mal, pois este é o poder que lhe permite continuar existindo neste plano. Um objeto amaldiçoado ou água profana emana uma aura maligna. O mesmo não ocorre com uma armadilha escondida ou uma vibora sem Inteligência.

O nível de maldade (fraco, moderado, forte, opressivo) e a possível natureza (na expectativa, malévolo, exultante, etc.) podem ser percebidos. Se o mal é muito opressivo, o clérigo tem 10% de chance por nível de detectar a inclinação geral do alinhamento (ordeira, neutro, caótico). A duração da magia é um turno mais cinco rodadas por nível do clérigo. Sendo assim, um clérigo de 10 nível poderá lançar uma magia com quinze rodadas de duração, o de 20 poderá lançar com vinte rodadas, etc. A magia tem a capacidade de percepção de 3 metros de largura na direção em que o clérigo estiver olhando. O clérigo precisa se concentrar—parar, ficar quieto, e desejar, conscientemente, perceber a aura para que, depois de uma rodada, surja uma resposta. O clérigo deve segurar seu símbolo sagrado à frente e com firmeza para que o efeito seja positivo.

Detectar Perigo

(Adivinhação)

Esfera: Natureza

Alcance: 1,5 m/nível

Duração: 6 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia revela perigos presentes no alcance.

Área: Um círculo de 18 m de raio a partir do alcance.

Criaturas: Detectadas 1 rodada após a conjuração.

Objetos: Detectados 2 rodadas após o lançamento.

Após detectar: O lançador está ciente de todos os objetos benignos em potencial, perigos imediatos e perigos potenciais.

Detectar Veneno

(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: o

Duração: 1 turno + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia permite ao clérigo determinar se algum objeto foi coberto com veneno, ou se é venenoso. Um objeto ou 1,5 metro de superfície pode ser examinado a cada rodada. O clérigo tem 5% de chance por nível de determinar o tipo exato de veneno.

Falar com Animais

(Alteração)

Esfera: Natureza

Alcance: o lançador

Duração: 6 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

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

Falar com o Viajante Astral

(Alteração)

Esfera: Astral

Alcance: toque

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando um sacerdote lança a magia astral de 7º nível, ele deixa seu corpo físico em animação suspensa enquanto seu corpo astral viaja.

Tocando o corpo comatoso e lançando falar com viajante astral, um sacerdote pode se comunicar mentalmente com o indivíduo projetado.

Embora a comunicação seja mental, leva o mesmo tempo que um diálogo verbal normal.

A magia termina abruptamente quando sua duração expira.

Ferver Água

(Alteração)

Esfera: Elemental (Água)

Alcance: toque

Duração: 1 turno

Jogada de Proteção: JPD reduz

O lançador escolhe um volume de água de até 5 litros e a aquece até o ponto de ebulição.

Aquecimento: A água está quente o suficiente para cozinhar outros materiais ao seu redor, como se fosse água fervendo numa panela.

Dano: Se respingar contra outras criaturas, causa 1d4+2 de dano de respingo.

Fogo das Fadas

(Alteração)

Esfera: Clima

Alcance: 80 metros

Duração: 4 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia permite ao clérigo envolver um ou mais objetos ou criaturas em uma fraca luminosidade. A quantidade de itens afetados depende do número de metros quadrados que o clérigo pode alterar. Uma metragem suficiente permite que vários objetos ou criaturas sejam abarcados na luz criada pela magia, mas um objeto deverá ser completamente envolvido antes que outro receba a aura, e todos precisam estar na área de efeito. Criaturas ou objetos recobertos por esta luz se tornarão visíveis a 80 metros na escuridão, 40 metros se o observador tiver uma forte fonte de luz consigo. Criaturas envoltas na luz passam a ser alvos mais fáceis, dando aos oponentes um bônus de +2 no escuro (incluindo noites com lua) e um bônus de +1 no crepúsculo, ou em situações de melhor iluminação. Note que criaturas invisíveis podem ser reveladas por esta magia. Esta aura de luz não se fixa em criaturas que não possuam corpo físico, sejam etéreas ou gasosas. A luminosidade produzida pelo efeito também não encobrirá a luz do sol. por exemplo. Ela também não possui efeito especial contra mortos-vivos, ou criaturas das sombras. O Fogo das Fadas poderá ser azul, verde ou violeta, de acordo com as palavras usadas pelo clérigo durante o seu lançamento. Esta magia não causa dano algum

ao objeto ou criatura afetado.

Fogo de Fadas

(Ilusão)

Esfera: Natureza

Alcance: toque

Duração: 9 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

Cria chamas verdes inofensivas no alvo detectado:

Área de Efeito: Um cubo de dimensões 3 m x 3 m x 3 m.

Efeito das Chamas: Ataques em alvos são considerados fáceis.

Combate à invisibilidade: O fogo bruxuleante torna os alvos invisíveis visíveis.

Guardião Sagrado

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Guarda

Alcance: toque

Duração: 1 dia/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Com o uso desta magia, um sacerdote se torna instantaneamente ciente quando o destinatário da magia está em perigo, independentemente da distância entre o sacerdote e o destinatário.

O destinatário pode estar em um plano de existência diferente do sacerdote.

Quando esta magia é lançada por um sacerdote de pelo menos 3º nível, ele recebe uma imagem mental da situação da pessoa em perigo.

Em nenhum momento, entretanto, o sacerdote sabe a localização da pessoa através do uso desta magia.

Invisibilidade contra Animais

(Alteração)

Esfera: Animal

Alcance: toque

Duração: 1 turno + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando essa magia é lançada, a criatura tocada torna-se completa-mente invisível para animais comuns, com Inteligência até 6. Qual-

quer criatura, incluindo sua versão gigante, é afetada, excluindo-se apenas os seres dotados de poderes mágicos. O receptor desta magia poderá caminhar normalmente por entre os animais sem que as criaturas tomem conhecimento de sua presença. Por exemplo, qualquer um que esteja sob este eleito poderá ficar junto a leões famintos, ou próximo a um Tiranossauro Rex, sem ser molestado: estes animais nem saberão da existência do receptor. Entretanto, um pesadelo voador, um cão demoníaco ou um lobo das estepes certamente irão notar o clérigo. Para cada nível que o clérigo ganhe, outra pessoa ou criatura poderá tornar-se invisível pela ação desta magia. Qualquer um que ataque enquanto estiver sob a proteção do efeito perderá a Invisibilidade.

Invisibilidade contra Mortos-Vivos (Abjuração)

Esfera: Necromântica

Alcance: toque

Duração: 6 rodadas

Jogada de Proteção: especial

Essa magia faz com que os mortos-vivos afetados percam a pista e ignorem as criaturas protegidas, mortos-vivos com 4 ou menos dados de vida são automaticamente afetados; seres com mais de 4 dados de vida farão uma JP para poder evitar o efeito. Note que o clérigo protegido não poderá usar o poder da fé contra os mortos-vivos afetados. A magia será imediatamente cancelada se o clérigo receptor fizer um ataque. Magias como Curar Ferimentos Leves, Augúrio ou Cântico não são consideradas ataques.

Invocação da fé (Invocação)

Esfera: Convocação

Alcance: o

Duração: 1

Jogada de Proteção: nenhuma

Antes de tentar uma tarefa difícil, o sacerdote pode lançar invocar a fé para ajudar em seu desempenho.

Se o sacerdote tem sido fiel à sua fé (conforme determinado pelo Mestre), o sacerdote ganha um bônus de +3 (ou +15%) em uma rolagem de dado (de sua escolha) necessária para completar

a tarefa.

O bônus pode ser usado para afetar uma jogada de proteção, jogada de ataque, teste de habilidade, etc.

Por exemplo, se um sacerdote estivesse prestes a atravessar um tronco estreito alto acima de um abismo, ele poderia lançar esta magia e ganhar um bônus de +3 em seu teste de habilidade de Destreza.

Leitura Pessoal (Adivinhação)

Esfera: Números

Alcance: o

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite que o sacerdote analise matematicamente informações pessoais sobre um personagem humano ou semi-humano e aprenda fatos valiosos sobre esse personagem. Para lançar esta magia, o sacerdote deve conhecer o nome verdadeiro do sujeito (o nome que o sujeito recebeu quando criança) ou a data e o local de nascimento do personagem. O sacerdote analisa essas informações e é capaz de construir um esboço da história de vida do personagem e especificidades pessoais. As informações “históricas” descobertas por meio desta magia são geralmente vagas.

Por exemplo, o sacerdote pode descobrir que o sujeito nasceu na floresta e se mudou para a cidade apenas depois que as dificuldades tornaram sua vida insustentável. Informações específicas ficam a critério do Mestre.

O Mestre pode fornecer algumas ou todas as seguintes informações.

- A classe ou carreira do sujeito
- O nível aproximado do sujeito (declarado em termos como “novato”, “altamente habilidoso”, “moderadamente competente”, etc.)
- A posição do sujeito na comunidade (“altamente respeitado”, “desconfiado”, “considerado um enigma”, etc.)
- O sucesso ou fracasso do sujeito em sua profissão
- As características predominantes de caráter ou

maneirismos do sujeito

Se o sacerdote lançar a magia com base em um pseudônimo ou informações de nascimento incorretas, a leitura será imprecisa.

O Mestre deve desenvolver uma história e personalidade em desacordo com a verdade. Isso pode permitir que o sacerdote determine se o nome do sujeito está correto - uma leitura que forneça informações que conflitem com o que o sacerdote já sabe deve ser uma pista de que o nome está incorreto.

O sujeito não precisa estar presente durante o lançamento. O sacerdote pode lançar a magia sem nunca ter conhecido o sujeito. Um Mestre pode decidir que esta magia pode ser lançada em humanoides ou criaturas monstruosas.

As informações disponíveis serão semelhantes (considerando que palavras como “profissão” terão um significado diferente quando aplicadas a um ogro). Esta magia falhará categoricamente em criaturas que não têm conceito de nome pessoal.

Lenha Perpétua

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Elemental (Fogo), Planta

Alcance: toque

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia aumenta a quantidade de tempo que um objeto de madeira queimará antes de ser consumido. Madeira encantada dessa maneira queima intensamente sem ser consumida durante a duração da magia.

Quando a magia termina, o objeto de madeira se transforma em cinzas. Esta magia não faz com que a madeira pegue fogo; ela deve ser incendiada normalmente. Enquanto queima, a madeira emite o dobro da quantidade normal de calor; assim, um único tronco pode fazer uma fogueira aconchegante.

A madeira afetada irradia magia. O sacerdote pode encantar até 30 cm cúbico de madeira por nível de experiência. A magia é eficaz em tochas.

Ler Emoção

(Adivinhação)

Esfera: Pensamento

Alcance: 5 metros/nível

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPS anula

Esta magia permite que o sacerdote faça uma leitura instantânea do estado emocional de um único sujeito. Pode ser usada em qualquer sujeito que possua Inteligência de 3 ou superior. Esta leitura não é profunda nem específica e não pode detectar emoções mistas ou detalhes intrincados. Por exemplo, pode informar ao sacerdote que o sujeito está com medo, mas a magia não pode revelar do que o sujeito tem medo ou por que ele está com medo.

A leitura de emoções não revela pensamentos individuais ou a motivação do sujeito. Assim, a magia pode revelar que o sujeito está friamente sem emoção no momento, mas não o fato de que o sujeito está contemplando o assassinato a sangue frio do sacerdote.

Note que esta leitura é instantânea. Revela apenas a emoção que é mais forte no momento em que a magia é usada. Embora isso geralmente esteja relacionado ao estado emocional geral do sujeito, é sempre possível que o sujeito possa estar distraído por um momento ou lembrar e responder a eventos passados.

O sujeito tem direito a uma JPSs para resistir a esta magia. Se a jogada de proteção for bem-sucedida, o sacerdote não recebe nenhuma leitura. Se a rolagem do sujeito exceder o número necessário por seis ou mais, o sacerdote percebe uma emoção diametralmente oposta à verdadeira emoção do sujeito.

Localizar Água

(Adivinhação)

Esfera: Elemental (Água)

Alcance: o lançador

Duração: 9 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

O lançador detecta a direção de qualquer fonte de água de pelo menos 19 litros, desde que essa fonte de água esteja a até 3 km do lançador.

Localizar Animais ou Plantas

(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação, Animal, Vegetal

Alcance: 100 metros + 20 metros por nível

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

O clérigo poderá determinar em que direção e a que distância se encontra qualquer tipo de animal ou planta. Olhando para uma direção, o clérigo pensará no animal ou planta, e com isso descobrirá se existe algum exemplar da espécie na área determinada pela magia. Também é possível descobrir a distância exata em que tal criatura se encontra, assim como o número aproximado de indivíduos. Durante cada rodada, o clérigo poderá olhar somente para uma direção, ou seja, apenas 6 metros de largura serão rastreados. A magia dura uma rodada por nível de experiência do clérigo, e permite o rastreamento de uma distância de 100 metros mais 20 metros por nível. (Como opção do Mestre, o clérigo só poderá descobrir animais ou plantas ligados à sua crença.). A probabilidade de localização de um tipo específico de animal depende das circunstâncias exatas da tentativa. Normalmente, devem ser usados como fatores: animal comum = 50%; incomum = 30%; raro = 15%, muito raro = 5%. Em relação à plantas, algumas crescem em regiões temperadas, enquanto outras em regiões tropicais. A maioria utilizada como componente de magia ou para estudos místicos é rara, ou muito rara. O resultado da aplicação deste efeito deve sempre ser decidido pelo Mestre.

Luz R

(Alteração)

Esfera: Solar

Alcance: 120 metros

Duração: 1 hora + 1 turno/nível

Jogada de Proteção: especial

Essa magia cria luminosidade dentro do espaço compreendido por um globo de aproximadamente 6 metros de raio, a partir do ponto focal. A luz emanada tem a mesma intensidade que a produzida por uma tocha. Objetos na escuridão fora desta luz poderão ser vistos, mas aparecerão

imprecisos e sombreados. O efeito é centrado em um ponto determinado pelo clérigo, que precisa ter uma visão clara e desobstruída deste foco. A luz poderá surgir do ar, pedra, metal, madeira, ou qualquer substância similar. O efeito da magia será imóvel, a não ser que o foco esteja sobre um objeto ou criatura em movimento. Se esta magia for lançada sobre uma criatura, qualquer resistência ou proteção contra magia aplicável deverá ser testada. Um sucesso na JPS anulará a magia, enquanto um sucesso na JP indica somente que o ponto focal do efeito estará imediatamente atrás desta criatura, mas não em suas costas. Se a magia for centrada nos órgãos visuais de um ser, ele ficará cego, recebendo uma penalidade de -4 nos jogada de proteção e em jogadas de ataque, além da penalidade de -4 na CA. O clérigo poderá extinguir a luz quando quiser, com um simples comando oral. Magias de luz não são cumulativas — o lançamento de múltiplos efeitos não irá criar uma luz mais brilhante.

Essa magia possui um reverso, que cria uma área de escuridão de igual tamanho e nas mesmas condições da magia comum, mas com a metade da duração. A escuridão mágica é como a escuridão existente em um quarto sem janelas não iluminado — preto como breu. Qualquer tipo de luz, normal ou mágica, que tenha menos claridade do que a presente num dia ensolarado, não conseguirá funcionar dentro de Escuridão. Esta Escuridão lançada diretamente contra uma de Luz provocará um cancelamento mútuo, e vice-versa.

Mãos Flamejantes

(Evocação)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: 3 metros + 1 m/nível

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPD reduz

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

Missiva Equivocada

(Alteração)

Esfera: Caos

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia altera a aparência das palavras escritas em tinta. Quando a magia é lançada sobre uma página escrita, a tinta começa a se mover imperceptivelmente.

Nos dias seguintes, a mensagem torna-se progressivamente mais ilegível. Se a página for deixada sem ser perturbada por seis dias, uma mensagem completamente nova se forma na página. A nova mensagem é completamente legível e é reconhecível como a caligrafia do autor original, mas é contrária ao conteúdo da mensagem original. Após a magia ser lançada, a mensagem aparecerá diferente a cada dia. O Mestre decide a mensagem que a página carregará após o sexto dia.

A seguir está um exemplo das mudanças que podem ocorrer em uma mensagem.

Dia Um: As palavras da carta parecem desbotadas, como se o autor da carta estivesse ficando sem tinta enquanto escrevia.

Dia Dois: As palavras se moveram ligeiramente de suas posições originais, como se a pessoa escrevendo a carta estivesse tremendo ou em uma carruagem em movimento quando a carta foi escrita.

Dias Três e Quatro: A mensagem é um disparate. Embora a tinta forme grupos de letras dispostas em linhas com pontuação, quase todas as palavras são sem sentido. Isso pode parecer algum tipo de código, mas não significa nada.

Dia Cinco: A tinta formou palavras reais. No entanto, a construção das frases ainda é sem sentido (por exemplo, Ovo oeste pior verde!).

Dia Seis (em diante): A mensagem é coerente, mas o intento oposto da mensagem original foi criado.

Se a carta original dizia, “Envie tropas rapidamente,” a nova carta diz, “Está tudo bem.

Mantenha seus homens na reserva.” Se missiva equivocada for lançada nas páginas de um livro de magias ou de um pergaminho, a tinta na página se reformará em uma nova magia do mesmo nível da magia original. Assim, uma magia de escuridão pode se tornar uma magia de labirinto. No entanto, a fórmula da magia estará errada. Embora pareça uma magia adequada, ela não funcionará quando lançada.

Uma mensagem codificada que for sujeita a missiva equivocada aparecerá como uma mensagem codificada no sexto dia, mas terá um significado diferente da mensagem original. Um jarro de palavras preservadas (item mágico) permitirá que a mensagem original seja lida corretamente. Dissipar magia restaurará a mensagem à sua forma original.

Moldar Água

(Alteração)

Esfera: Elemental (Água)

Alcance: 9 metros

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

O lançador escolhe uma área de água que ele pode ver no alcance que caiba em um cubo de 1,5 metro. O lançador pode manipulá-lo de uma das seguintes maneiras:

O lançador se move instantaneamente ou altera o fluxo da água conforme você direciona, até 1,5 metro em qualquer direção. Este movimento não tem força suficiente para causar danos.

O lançador faz com que a água tome formas simples e se anime sob seu comando. Esta mudança dura 1 hora.

O lançador muda a cor ou a opacidade da água. A água deve ser mudada da mesma forma durante todo o processo. Esta mudança dura 1 hora.

Moral

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Guerra

Alcance: especial

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia pode ser usada de duas maneiras

distintas. A primeira é apropriada para uso em campo de batalha.

O sacerdote pode lançar esta magia em qualquer unidade dentro de 250 metros em uma linha de visão desobstruída.

Ao final deste uso da magia, a moral da unidade alvo é modificada em 1, seja positiva ou negativamente, conforme o desejo do lançador. Esta modificação permanece em efeito por 1d4+2 turnos.

O segundo e mais poderoso uso da magia requer preparações longas. O lançamento deve ocorrer dentro ou a até 100 metros de um local de culto dedicado à divindade do sacerdote que está lançando a magia. Tanto o sacerdote quanto a unidade a ser afetada devem estar presentes.

Ao final deste uso da magia, a moral da unidade é aumentada em 3. Este aumento de moral dura até o próximo pôr do sol. Somente sacerdotes de 10º nível ou superior podem lançar esta versão da magia.

Passolargo

(Alteração)

Esfera: Elemental (Ar)

Alcance: o lançador

Duração: 1 rodada

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia dobra a taxa de movimento do lançador.

Exceções: Não influencia outros modos de movimento, como escavar, escalar, voar ou nadar.

Passos sem Pegadas

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Vegetal

Alcance: toque

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando essa magia é utilizada, o receptor poderá andar sobre qualquer tipo de solo — lama, areia, neve, etc. — sem deixar suas pegadas. O terreno por onde ele caminhar ficará com uma aura mágica por até 1d6 turnos após sua passagem. Entretanto, é impossível encontrar um rastro oculto por essa magia usando meios normais. É claro que técnicas avançadas de rastreamento,

como a de busca em padrão de espiral, farão com que os perseguidores encontrem o rastro a partir do ponto onde a magia acabou.

Pedra Encantada

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Combate

Alcance: o

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Por meio dessa magia, o clérigo poderá encantar temporariamente até três pequenas pedras, não maiores do que pedras de funda. As pedras encantadas poderão ser arremessadas contra um inimigo. Se arremessadas, elas alcançarão até 30 metros, e as três podem ser lançadas na mesma rodada. Para isto, o clérigo deverá fazer uma jogada de ataque, sendo que o encantamento das pedras permite que qualquer um tenha perícia para arremessá-las. As pedras serão consideradas armas com +1 de bônus, a fim de determinar se o alvo pode ou não ser atingido (por exemplo, as criaturas que são atingidas somente por armas mágicas); entretanto, elas não possuirão bônus na jogada de ataque ou de dano. Cada pedra irá infligir 1d4 pontos de dano e 2d4 no caso de mortos-vivos. A magia de cada pedra terminará 30 minutos após a execução da fórmula, ou com a utilização das pedras.

Pedra Mágica

(Alteração)

Esfera: Elemental (Terra)

Alcance: toque

Duração: 2 rodadas ou até ser lançada

Jogada de Proteção: nenhuma

Encante até 3 pedrinhas com energia mágica.

Ataque à Distância: As pedras podem ser lançadas pelo lançador ou companheiros como um ataque à distância.

Dano de Pedra: Cada pedrinha causa 1d4 de dano em um acerto.

Previsão do Tempo

(Adivinhação)

Esfera: Natureza

Alcance: o lançador

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: nenhuma

O lançador ganha 100% de conhecimento do clima na área no dia seguinte por nível do lançador, com até 5 dias de antecedência.

Exceção: Qualquer efeito de magia ou criatura que mude o clima da área pode contradizer a previsão, fazendo com que os dias subsequentes previstos sejam potencialmente inválidos.

Produzir Chama

(Evocação)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Uma chama brilhante, igual em brilho a uma tocha, brota da palma do lançador quando ele lança a magia.

Toque do lançador: A chama não agride o lançador, mas é quente e provoca a combustão de materiais inflamáveis.

Proteção ao Calor/Frio

(Alteração)

Esfera: Proteção

Alcance: toque

Duração: 90 minutos/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

A criatura que receber essa magia estará protegida do frio e calor naturais, mesmo que extremos (dependendo da aplicação que o clérigo escolher enquanto estiver lançando a magia). O receptor poderá suportar normalmente temperaturas de 0° e 55° Celsius (dependendo da aplicação), sem sofrer consequências. Temperaturas maiores ou menores que essa faixa causarão dano de 1 ponto por hora de exposição, para cada grau além do limite. A magia será imediatamente cancelada se o receptor for atingido por qualquer tipo de calor ou frio anormais, como os causados por outros efeitos mágicos (Sopro-de-Dragão e coisas assim). O cancelamento ocorre independentemente

da modalidade da magia escolhida pelo clérigo, e do tipo de ataque místico (ou seja, uma Proteção ao Calor será cancelada por calor ou fogo criados misticamente, assim como por frio mágico). O receptor da magia não sofrerá os primeiros 10 pontos de dano (após a aplicação de quaisquer JP necessárias) devido ao calor ou frio, na rodada em que a magia for cancelada. O efeito também desaparece instantaneamente se Resistir Calor ou Resistir Frio forem lançadas sobre o receptor.

Proteção ao Mal **R**

(Abjuração)

Esfera: Proteção

Alcance: toque

Duração: 3 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Com o lançamento dessa magia, surge uma barreira mística a 30 centímetros do receptor. Esta se moverá junto com ele, produzindo três efeitos:

Primeiro, todos os ataques de criaturas malignas, ou encantadas de forma maligna, contra, receberão uma penalidade de -2 para cada ataque, e qualquer jogada de proteção realizada pelo receptor contra tais criaturas, terá um bônus de +2.

Segundo, qualquer tentativa de controle mental de uma criatura maligna contra o receptor (por exemplo, um vampiro tenta enfeitiçar o clérigo) ou de penetrar em sua mente (como o ataque de um fantasma com Recipiente Arcano) será bloqueado. Note que esta proteção não irá anular a magia do vampiro, ou interrompê-lo, mas evitará que ele controle a mente da criatura protegida. Da mesma maneira, uma Força vital estranha não será exorcizada por este efeito.

Terceiro, a magia previne o toque de criaturas de outros planos ou que tenham sido convocadas (como serviços aéreos, elementais, diabretes, caçadores invisíveis, salamandras, víboras aquosas, xorns, e outros). Isto faz com que os ataques naturais (garras, presas, rabeadas, etc.) destas criaturas falhem. Se seus ataques dependerem de contato físico com a criatura protegida, os seres extraplanares fugirão. Animais ou monstros chamados ou convocados por magia são igualmente bloqueados, não podendo tocar o clérigo

protegido. Esta proteção acaba se a criatura protegida fizer um ataque corpo a corpo contra o ser repellido, ou se a barreira for pressionada contra a criatura.

Para lançar esta magia o clérigo usa água benta e queima incenso. Esta magia pode ser revertida, tornando-se Proteção ao Bem: o segundo e terceiro aspectos continuam idênticos.

Purificar Alimentos **R** (Alteração)

Esfera: Todas
Alcance: 30 metros
Duração: permanente
Jogada de Proteção: nenhuma

Quando lançada, essa magia faz com que comidas ou bebidas que estejam deterioradas, apodrecidas, envenenadas ou de alguma forma contaminadas tornem-se puras e apropriadas ao consumo. Até 30 litros de comida ou bebida podem ser purificados por nível. Esta magia não protege a comida ou bebida do apodrecimento natural, caso não sejam consumidas. Água profana ou comidas e bebidas similares serão estragadas pela magia, mas o efeito não atinge criaturas ou poções mágicas. O reverso desta magia é Apodrecer Alimentos, que irá estragar até água benta. A magia continua não fazendo efeito sobre criaturas ou poções.

Queda Suave (Alteração)

Esfera: Elemental (Ar)
Alcance: 10 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia faz com que alvos em queda livre caiam lentamente até o chão, numa velocidade segura de 20 metros por rodada, ou seja, lenta o suficiente para não causar dano.

Esta magia pode ser conjurada com um gatilho formado por um gesto ou palavra única, algo rápido o suficiente para conjurá-la até mesmo no meio de uma queda inesperada e sem gastar movimento ou ação durante um combate.

Objetos arremessados ou disparados como

pedras, flechas ou adagas podem ser alvo de uma Queda Suave se pesarem até 100 kg para cada 5 níveis do lançador.

Como esta magia atua apenas em objetos em queda livre, não é possível conjurá-la para interromper voos ou para prejudicar ataques de armas corpo a corpo ou rasantes de criaturas voadoras.

Remover Medo **R** (Abjuração)

Esfera: Feitiço
Alcance: 10 metros
Duração: especial
Jogada de Proteção: especial

O clérigo aumenta a coragem do receptor desta magia, aumentando com isso sua JPS em +4 por um turno. Se o receptor tiver recentemente (mesmo dia) falhado numa JPS por medo, a magia imediatamente confere outro teste, com +4 de bônus. Para cada quatro níveis, uma criatura a mais pode ser afetada (1 criatura do 1º ao 4º nível, duas do 5º ao 8º, etc.). O reverso, Provocar Medo, faz com que uma criatura fuja em pânico o mais rápido possível do clérigo que lançou a magia. A fuga dura 1d4 rodadas. Um sucesso na JPS irá anulá-la. É claro que Remover Medo irá anular Provocar Medo, e vice-versa. Nenhuma das magias faz efeito contra qualquer morto-vivo.

Saber a Direção (Adivinhação)

Esfera: Viagem
Alcance: 0
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: nenhuma

Saber direção permite que o lançador saiba instantaneamente a direção do norte. A magia é eficaz em qualquer ambiente, seja debaixo d'água, subterrâneo ou na escuridão (incluindo escuridão mágica).

Saber a Idade (Adivinhação)

Esfera: Tempo
Alcance: 0
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite que o lançador saiba instantaneamente a idade de qualquer pessoa, criatura ou objeto em que ele se concentre. A idade é precisa até o ano mais próximo.

Saber o Tempo

(Adivinhação)

Esfera: Tempo

Alcance: 0

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: nenhuma

Saber o tempo é particularmente útil quando o lançador esteve inconsciente. Esta magia permite que o lançador saiba a hora exata do dia com precisão de minutos, incluindo a hora atual, dia, mês e ano.

Santuário

(Abjuração)

Esfera: Proteção

Alcance: toque

Duração: 2 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando o clérigo lança Santuário, qualquer um que procure atacar diretamente o receptor precisará de sucesso numa JPS. Se for bem-sucedido, o adversário poderá atacar normalmente. Porém, se falhar, ele esquecerá a criatura até o final do efeito. Aqueles que não quiserem atacar o receptor não serão afetados. Note que esta magia não previne ataques de área (Bola de Fogo, Tempestade Glacial, etc.). Se o receptor realizar um ataque, o efeito será anulado, mas a criatura ainda poderá fazer magias que não sejam de ataque, ou qualquer outra coisa que não viole a proibição contra ações ofensivas. Isto permite, por exemplo, que um clérigo protegido por esta magia cure ferimentos, ofereça uma bênção, profetize, lance uma magia de Cântico ou Luzes uma área (não em um oponente).

Tremor de Terra

(Alteração)

Esfera: Elemental (Terra)

Alcance: 3 metros ao redor do lançador

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPD reduz

O lançador causa um tremor no solo no alcance.

Perda de Equilíbrio: *Cada criatura que não seja você nessa área deve fazer uma JPD, em uma falha todas as criaturas afetadas são derrubadas, derrubando quaisquer armas, escudos e/ou itens segurados.*

Vento Protetor

(Evocação)

Esfera: Elemental (Ar)

Alcance: o lançador

Duração: 1 rodada

Jogada de Proteção: nenhuma

Um vento forte (32 km/h) sopra ao redor do lançador em um raio de 3 metros e se move com ele, sempre deixando ele no centro com os seguintes efeitos:

Ensurdecador: *Ensurdece o lançador e outras criaturas em sua área.*

Extinção de incêndio: *extingue chamas desprotegidas em sua área que são do tamanho de uma tocha ou menor.*

Embaçamento: *Protege de vapor, gás e nevoeiro que podem ser dispersos por ventos fortes.*

2º CÍRCULO

Acalmar o Caos

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Lei

Alcance: 20 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: especial

Esta magia acalma temporariamente uma situação caótica envolvendo um grupo de pessoas. A situação pode envolver uma gama de emoções, desde violência (como em uma briga de bar) até alegria e festejos (como em um festival ou carnaval).

Ao contrário da magia de emoção, acalmar o caos não causa uma mudança nas emoções das criaturas afetadas – raiva, medo ou alegria intensa permanecem em cada indivíduo. A emoção é simplesmente contida em vez de ser liberada. Assim, um personagem raivoso com intenção de atacar alguém ainda sentirá o desejo de fazê-lo, mas ele

conterá sua ação enquanto a magia permanecer em efeito.

As criaturas a serem afetadas têm direito a uma JPS com uma penalidade de -4 para evitar os efeitos. Se houver mais criaturas presentes do que podem ser afetadas, as criaturas mais próximas ao lançador da magia são afetadas primeiro.

Após lançar a magia, o sacerdote faz um teste de Carisma. Se for bem-sucedido, todos os personagens afetados pela magia são compelidos a parar o que estão fazendo. Eles são tomados pela sensação de que algo importante está prestes a ocorrer. Neste momento, o sacerdote ou um personagem de sua escolha deve ganhar a atenção das criaturas afetadas dando um discurso, apresentando-se para a multidão ou lançando magias com efeitos visuais intrigantes (como luzes dançantes). A atenção da multidão é então mantida enquanto a distração continuar. Um personagem poderia fazer um discurso prolongado e manter o controle sobre os personagens afetados por horas ou dias.

Duas condições farão com que o grupo retome suas ações originais. Na primeira, o método de entreter a multidão cessa por uma rodada – o discurso termina ou a magia expira. Se essa ação não for substituída por outra distração dentro de uma rodada, a multidão é liberada da magia.

Na segunda condição, se ocorrer um evento mais imediato do que a distração, a multidão desviará sua atenção para esse evento. Assim, se a magia fosse usada para parar uma briga de bar e o edifício pegasse fogo ou fosse atacado, a atenção da multidão seria desviada e os indivíduos poderiam agir livremente.

As criaturas cuja atenção é mantida pela magia não podem ser instruídas a atacar ou realizar qualquer ação. Tais criaturas ignorarão sugestões dessa natureza. Dependendo da natureza do pedido, o Mestre pode considerar que a sugestão causa uma distração que termina a magia.

Ajuda

(Necromancia, Conjuração)

Esfera: Necromântica

Alcance: toque

Duração: 1 rodada + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

O receptor dessa magia ganha os mesmos benefícios de uma *Bênção* (+1 na jogada de ataque e em *Jogadas de Proteção*), e um bônus especial de 1d8 pontos de vida pelo tempo de duração do efeito. *Ajuda* permite que o receptor acumule mais pontos de vida do que o seu total natural. Os pontos de vida que o clérigo tiver além do total serão os primeiros perdidos em caso de dano, e não poderão ser recuperados através de curas normais ou mágicas. Exemplo: um guerreiro de 1º nível, com 8 pontos de vida, sofre um ataque e perde 2 pontos ($8 - 2 = 6$). Em seguida, recebe uma *Ajuda* que lhe dá 5 pontos adicionais. O guerreiro passa a ter 11 pontos de vida, sendo que 5 são temporários. Se ele sofrer 7 pontos de dano, 2 pontos normais e todos os pontos de vida temporários serão perdidos. Depois disso, ele ainda recebe um *Curar Ferimentos Leves* que restaura 4 pontos, deixando-o com seus 8 pontos de vida originais.

Note que a ação dessa magia não é afetada pela perda permanente de pontos de vida causada por *Drenar Energia*, perda de dados de vida ou níveis, perda de um familiar ou pela ação de certos artefatos; os pontos de vida obtidos são simplesmente somados ao novo total.

Aliviar a Carga

(Alteração)

Esfera: Viagem

Alcance: 30 metros

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia reduz o peso de equipamentos, suprimentos e outros objetos em 50%. Armas, suprimentos e até personagens incapacitados podem se tornar mais portáteis com o uso da magia de alívio de carga.

Esta magia afeta uma pilha de objetos cujo volume é equivalente a um cubo de 3 metros; após a magia ser lançada, os objetos afetados podem ser divididos entre vários personagens ou montarias.

A magia não tem efeito sobre itens mágicos.

Um objeto afetado por alívio de carga pode ser usado normalmente; a magia não tem efeito sobre a massa, textura, tamanho, resistência ou outras características físicas de um objeto.

Amplificar Luz

(Alteração)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: 9 metros

Duração: 1 turno

Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador pega uma fonte não mágica de luz e a amplifica.

Tochas: *usá-lo em tochas ou lanternas dobrará seu alcance, mas também reduzirá sua duração pela metade.*

Sol e Luas: *O conjurador também pode amplificar a luz do sol e da lua e moldar o feixe de luz à vontade.*

Aproveitar o Poder Sagrado

(Invocação)

Esfera: Convocação

Alcance: 0

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando esta magia é conjurada, o corpo do sacerdote estremece e brilha com uma aura cintilante, tornando-se um recipiente para o poder de seu deus. Como resultado, o conjurador pode escolher aumentar um atributo (apenas Força, Destreza, Constituição e Carisma são elegíveis) em +1 a cada três níveis de sua experiência (+1 no 3º nível, +2 no 6º, etc.).

Apenas um atributo pode ser aumentado. O efeito dura enquanto durar a magia. Os atributos podem ser aumentados além das restrições normais devido à raça e classe, até um máximo de +6. Todos os benefícios para atributos excepcionais listados no LB2 se aplicam.

Por exemplo, um sacerdote de 15º nível com Força 16 pode aumentar sua Força para 21 por 15 rodadas.

Quando a magia termina, a energia abandona

abruptamente o corpo do sacerdote, deixando-o física e mentalmente esgotado. Ele fica quase em coma e não pode fazer nada além de descansar pelos próximos 4d6 turnos. Um teste bem-sucedido de Constituição (com o valor de atributo normal do sacerdote) reduz esse tempo em 50%.

Aquecer Metal

(Alteração)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: 9 metros

Duração: 3 rodadas

Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador faz um objeto metálico que ele pode ver brilhar em brasa.

Dano de Calor: *Qualquer criatura em contato físico com o objeto recebe 1d4 de dano de fogo. Até a magia terminar, o dano é aplicado a cada rodada.*

Armadilha de Fogo

(Abjuração, Evocação)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: toque

Duração: permanente até disparada

Jogada de Proteção: JPD reduz

Qualquer item que possa ser fechado (livro, caixa, garrafa, cesto, arca, caixão, porta, gaveta, etc.) pode ser protegido por uma Armadilha de Fogo, que é focada num ponto escolhido pelo clérigo. Depois disso, o item não poderá mais ser aberto, ou suportar qualquer outra magia de segurança. Um Arrombar não afetará de forma alguma a Armadilha de Fogo — assim que se tentar abrir o item, ela disparará. Como acontece com a maioria das armadilhas mágicas, ladrões só podem usar a metade de seu talento Encontrar Armadilhas para descobrir uma dessas. Qualquer falha na remoção da armadilha fará com que ela detone imediatamente (a única exceção é um Dissipar Magia mal-sucedido). Quando ativada, a armadilha cria uma explosão de 1.5 metro de raio a partir do ponto focal. Todas as criaturas nesta área têm que fazer uma JPD. O dano é de 1d4 pontos, mais 1 ponto por nível do clérigo que a tenha lançado, e será reduzido à metade caso a criatura atingida passe na JPD. (Embaixo d'água o dano infligido é dividido pela metade,

e a magia produz uma grande nuvem de vapor.) O item protegido não é afetado, e não sofre dano pela explosão.

O clérigo que lançou a magia pode utilizar o objeto protegido normalmente, sem detonar o efeito, assim como qualquer um a quem seja dada permissão. Essa permissão só é concedida quando a magia é executada (o método normalmente envolve uma palavra chave).

Augúrio (Adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: 0

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Com um Augúrio o clérigo pode adivinhar se uma ação beneficiará ou atrapalhará o grupo em um futuro próximo (até meia hora). Por exemplo, se o grupo estiver pensando em quebrar um cadeado mágico, uma magia de Augúrio pode revelar se isto resultará em benefício ou desgraça imediata. Se a magia tiver sucesso, o Mestre pronuncia uma indicação do que provavelmente irá ocorrer: “benefício”, “desgraça”, ou talvez um enigma ou uma rima. A chance de se receber uma resposta significativa é de 70%, mais 1% por nível do clérigo, ou seja, 71% no 1o nível, 72% no 2º, e assim por diante. O Mestre poderá fazer quaisquer ajustes que ele considere necessários à situação.

Por exemplo, numa situação como: “O que acontecerá se descermos aos níveis inferiores desta masmorra?”. No nível imediatamente inferior aos dos personagens há um terrível troll guardando 10.000 peças de prata, e um escudo +1. O Mestre acha que o grupo talvez vença o troll após árdua batalha, A resposta poderá ser: “Grandes riscos levam à grandes recompensas.” Se o troll for forte demais para o grupo, o Augúrio dirá: “Desgraça e destruição os aguardam!” De qualquer forma, um grupo que tente vários Augúrios sobre as mesmas ações, em um curto período de tempo, receberá sempre a mesma resposta.

Aura de Conforto

(Evocação)

Esfera: Viagem

Alcance: toque

Duração: 1 hour/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando esta magia é lançada, uma aura levemente cintilante envolve o destinatário. A aura isola o destinatário dos efeitos do calor e do frio não mágicos em uma faixa de -6°C a 60°C. Sempre que um viajante encontra temperaturas nessa faixa, ele mantém uma temperatura confortável de 21°C, independentemente das condições climáticas predominantes. Além disso, a magia atua como um escudo contra chuva, neve e granizo, que são bloqueados pela aura.

Se o destinatário encontrar uma temperatura acima ou abaixo da faixa indicada, a temperatura dentro da aura é alterada em um número igual de graus. Por exemplo, um destinatário que encontra uma temperatura de 65°C, na verdade, experimentará uma temperatura de 27°C.

Todos os objetos físicos, exceto chuva, neve e granizo, podem passar pela aura. O destinatário pode conjurar magias normalmente enquanto a aura de conforto estiver ativa. A magia não oferece proteção contra condições climáticas geradas magicamente, como as causadas por invocações climáticas e tempestades de gelo. Ele não protege contra fogo, nem protege contra ataques baseados em fogo ou frio.

Banquete da Dissensão

(Encantamento/Feitiço, Alteração)

Esfera: Caos

Alcance: toque

Duração: 5 turnos +2 turnos/nível

Jogada de Proteção: JPS anula

Esta magia deve ser lançada por um sacerdote durante o preparo da comida para uma refeição. A magia é lançada sobre qualquer quantidade de comida; portanto, o sacerdote pode lançar a magia sobre a massa de um bolo de casamento ou sobre uma quantidade de cebolas, como se diz tanto para uma salada quanto para um ensopado. A magia afeta 4,5 kg de comida por nível do conjurador. Qualquer um que comer

a comida afetada (mesmo um personagem que coma a salada, mas não o ensopado) está sujeito aos efeitos da magia.

Os efeitos da magia começam cinco rodadas após a comida ter sido consumida. Nesse momento, as criaturas que comeram a comida afetada podem fazer uma jogada de proteção; o sucesso indica que a criatura não é afetada.

As criaturas afetadas ficam agitadas rapidamente. Eventos insignificantes, desde más maneiras à mesa até conversas em voz alta, incomodam a todos. Após cinco minutos, os ânimos se exaltam, os personagens se sentem compelidos a gritar e insultar uns aos outros, e ameaças são lançadas. Mesmo personagens normalmente calmos se sentirão compelidos a desabafar suas frustrações violentamente.

Criaturas não mantêm alianças sob o efeito do banquete da dissensão. Um rei e sua esposa, que normalmente estão perdidamente apaixonados, se verão discutindo em questão de minutos. Membros de uma delegação diplomática podem começar a brigar minutos após comerem a comida.

Ao final da duração da magia, os personagens experimentam a sensação de despertar. Todos são livres para se comportar como quiserem. Os personagens presentes na refeição ainda estarão com raiva, embora não tenham ideia do motivo.

Bastão Arcano (Encantamento/Feitiço)

Esfera: Natureza

Alcance: toque

Duração: 2 rodadas + 1/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite que o conjurador encante um cajado ou bastão de madeira para se tornar temporariamente uma arma mágica.

Dano Mágico: Enquanto o conjurador conseguir empunhar a arma durante a duração da magia, a arma causa 2d4 de dano mágico.

Baú Brincalhão (Encantamento/Feitiço)

Esfera: Guarda

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador pode encantar um baú, livro ou qualquer outro objeto inanimado não maior que um cubo de 3x3x3 metros. Quando qualquer criatura que não seja o conjurador se aproxima a menos de 90 cm do objeto encantado, ela instantaneamente cria apêndices e se afasta da criatura o mais rápido possível. O objeto encantado continua a se mover até estar a pelo menos 3 metros de distância das criaturas mais próximas na área.

Após o objeto encantado se mover a uma distância satisfatória da criatura mais próxima, os apêndices desaparecem. Quando uma criatura se aproxima novamente a menos de 90 cm do objeto encantado, o objeto encantado cria apêndices e foge. Esse processo continua até que o encantamento seja desfeito (por meio de uma magia dissipar magia ou similar) ou o objeto encantado seja subjugado ou destruído.

O objeto encantado pode criar pés (MV 24), asas (V 24) ou nadadeiras (N 24), o que for mais vantajoso. Assim, um livro em uma estante pode criar asas e voar para longe, enquanto uma mesa pode galopar por uma sala. O objeto encantado pode trocar de apêndices livremente e instantaneamente, conforme necessário.

O objeto encantado se moverá apenas por espaços abertos. Ele não atravessará janelas, quebrará uma porta fechada ou cavará a terra. Ele não pode atacar ou realizar nenhuma ação além de se mover. Se cercado ou encurralado, o objeto encantado se move em direções aleatórias até ser contido ou destruído.

O encantamento termina se o conjurador o encerrar voluntariamente, se o objeto encantado for destruído (o objeto tem as mesmas vulnerabilidades que tinha em seu estado normal) ou se o objeto encantado for contido por 2 a 5 (1d4+1) rodadas consecutivas. Contenção significa que o objeto é impedido de fugir; se uma criatura for capaz de agarrar, levantar ou sentar no objeto,

ela é considerada contida. Uma criatura capaz de levantar o objeto em seu estado normal é considerada forte o suficiente para contê-lo (por exemplo, uma pessoa capaz de levantar uma caixa de 22 kg também é capaz de contê-la encantada com o Baú Brincalhão). O objeto também pode ser contido jogando uma rede ou um cobertor pesado sobre ele ou cercando-o com vários personagens.

Bom Fruto **R** (Alteração, Evocação)

Esfera: Vegetal

Alcance: toque

Duração: 1 dia + 1 dia/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Lançando Bom Fruto sobre um punhado de frutos recém-colhidos, o clérigo faz com que 2d4 deles tornem-se mágicos. O clérigo (assim como qualquer outro clérigo da mesma divindade e que esteja pelo menos no 3º nível) conseguirá distinguir os frutos encantados. Um Detectar Magia também irá descobri-los. Uma criatura esfomeada, de tamanho humano ou menor, que coma um destes frutos irá sentir-se bem, como se tivesse comido uma refeição completa, ou recuperará 1 ponto de dano físico produzido por ferimentos ou causas similares. No entanto, só 8 pontos, no máximo podem ser curados desta forma em cada período de 24 horas.

O reverso, Maus Frutos, faz 2d4 frutos se estragarem, cada um causando 1 ponto de dano se ingerido (sem resistência). Para lançar esta magia, o clérigo deverá esfregar seu símbolo sagrado nos frutos, a fim de encantá-los (frutos como morangos, amoras, groselhas, framboesas, etc.).

Cântico (Conjuração, Convocação)

Esfera: Combate

Alcance: 0

Duração: tempo da declamação

Jogada de Proteção: nenhuma

Por meio do Cântico o clérigo consegue atrair um favor especial sobre ele e seu grupo, prejudicando seus inimigos. Com o lançamento da magia, toda as jogadas de ataque, dano e jogada de proteção feitos na área atingida pelos aliados do

clérigo serão fáceis(+2), enquanto que os inimigos presentes no local serão difíceis (-2). Estes bônus/penalidades durarão enquanto o clérigo declamar as sílabas místicas e permanecer parado.

Qualquer interrupção, como um ataque que cause dano, alguém que agarre o clérigo ou um Silêncio, irá interromper o efeito. Muitos Cânticos não são cumulativos. Entretanto, se uma Oração, do 3º círculo, for lançada enquanto outro clérigo da mesma religião (não necessariamente da mesmo alinhamento) estiver declamando Cântico, o efeito aumentará para muito fácil/muito difícil (+5 e -5).

Cativar (Encantamento/Feitiço)

Esfera: Feitiço

Alcance: 0

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS anula

Utilizando essa magia, um clérigo conseguirá fazer com que todos, em uma audiência, compreendam claramente sua linguagem. Aqueles que estiverem na área de efeito farão uma JPS, ou passarão a prestar a mais completa atenção no clérigo, ignorando completamente o que estiver acontecendo ao redor. Aqueles de raça ou religião hostis às do clérigo tem +4 de bônus na JPS. Criações com 4 ou mais dados de vida, ou com 16 ou mais pontos de Sabedoria não serão afetados.

Para lançar a magia, o clérigo deverá permanecer falando durante toda uma rodada. A magia durará enquanto o clérigo continuar em seu discurso, até o máximo de 1 hora. As criaturas sob o efeito da magia nada farão enquanto o clérigo estiver falando, e discutirão o tema abordado por 1d3 rodadas após o término do discurso. Aqueles que adentrarem na área da magia deverão fazer uma JPS, ou serão afetados. Os que não estiverem sob o efeito têm 50% de chance. por rodada, de vaiar ou zombar, em uníssono, o tema abordado. Se a zombaria for muita, os demais devem fazer uma nova JPS. A magia terminará (continuando com as três rodadas de discussão) se o clérigo for atingido por um ataque, ou se fizer algo além de falar.

Se a audiência for atacada, a magia terminará e



as pessoas reagirão imediatamente, fazendo um teste de reação relacionado à fonte de interrupção, com uma penalidade de -10. Nota: Quando a audiência for muito grande e composta por seres da mesma espécie, o Mestre pode resumir as JPS e tirar uma média para não perder tempo. Portanto, um grupo de vinte pessoas com resistência média de 8 (40% de chance de sucesso) terá 12 sob efeito da magia e oito não.

Cochilo

(Alteração)

Esfera: Tempo

Alcance: toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Criaturas afetadas por esta magia são colocadas para dormir por uma hora. Ao acordar, a criatura está tão revigorada quanto se tivesse dormido por oito horas. A pessoa afetada recupera pontos de vida perdidos como se tivesse descansado por uma noite inteira. Magos podem memorizar magias como se o tempo real tivesse passado.

Como o descanso é tão completo e rejuvenescedor, o personagem não se sente fatigado após acordar. Tentativas de usar o cochilo mais de uma vez em um período de 18 horas são ineficazes (o personagem simplesmente não está com sono). Somente indivíduos dispostos podem ser afetados pelo cochilo.

Comando Animal

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Natureza

Alcance: 18 metros

Duração: 1 rodada

Jogada de Proteção: JP anula

O conjurador fala um comando de uma palavra para um animal não hostil que ele possa ver no alcance. O alvo deve fazer uma JP e seguir o comando em seu próximo turno.

Imprecisão: Se o comando for vago, o Mestre determina como o alvo se comporta. Se o alvo não puder seguir o comando, a magia termina.

Criar Chamas

(Alteração)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: 0

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Uma chama brilhante, de luminosidade semelhante à de uma tocha, sairá das mãos do clérigo que utilizar essa magia. A chama não machucará o clérigo, mas queimará qualquer material inflamável (papel, papiro, madeira seca, óleo, etc.). O clérigo será capaz de arremessar esta chama mágica como um dardo a uma distância de 40 metros (considerado curto alcance). A chama explodirá no impacto, inflamando materiais que estejam a até 1 metro de seu ponto de impacto, extinguindo-se após a explosão. Uma criatura atingida pela chama sofrerá um dano de 1d4 + 1 pontos e, caso a chama pegue em suas roupas ou pertences, deverá passar a rodada seguinte combatendo o fogo. Do contrário, a vítima sofrerá um dano adicional, escolhido pelo Mestre, até o fogo extinguir-se. Um erro no arremesso do dardo de fogo será tratado segundo as regras para projeteis de área. Após o lançamento de um desses dardos, outra chama aparecerá na mão do clérigo, enquanto durar a magia. O clérigo só poderá jogar uma chama por nível, e não mais do que uma vez por rodada.

O clérigo pode encerrar a magia assim que desejar, mas o fogo causado por ela continuará queimando. Este efeito não funciona embaixo d'água.

Criar Símbolo Sagrado

(Conjuração)

Esfera: Criação

Alcance: 0

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando as palavras desta magia são proferidas, um símbolo sagrado apropriado para a divindade do sacerdote surge do nada. O item aparece nas mãos do sacerdote. Ele pode ser usado para qualquer outro propósito para o qual o sacerdote normalmente usaria seu símbolo sagrado (como expulsar mortos-vivos). Ele também pode optar

por dá-lo a um sacerdote de nível inferior da mesma divindade. O símbolo sagrado é um objeto permanente.

Demônio da Poeira

(Conjuração, Convocação)

- Esfera: Elemental (Ar)
- Alcance: 30 metros
- Duração: 2 rodadas/nível
- Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia capacita o clérigo a conjurar um fra-co elemental do Ar — um Demônio da Poeira tem CA 16, 2 DV, MV 18 de metros por rodada, ata-ques de 1d4 pontos de dano e pode ser ferido por armas comuns. Ele parece um pequeno furacão de 30 centímetros de diâmetro na base, 1.5 metro de altura e pouco mais de 1 metro de diâmetro superior. Ele se move de acordo com as ordens do clérigo que o conjurou, mas irá se dissipar caso fique a mais de 30 metros de distância do mesmo

Demônio da Poeira

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	75 XP
TESOURO	Nenhum	MOVIMENTO	12
DV [PV]	CA	JP	MO
1 [5]	15	7	12

1 x Soco +2 (1d6)

O vento causado por sua passagem é suficiente para apagar tochas, pequenas fogueiras de acam-pamento, lampiões abertos e qualquer outro tipo de fogo exposto que não seja de origem mística. O Demônio da Poeira é capaz de deter uma nuvem de gás, ou criatura de forma gasosa, e empurrá-la para longe do clérigo (embora seja incapaz de ferir ou dispersar a nuvem). Se passar por uma área cuja superfície esteja coberta de poeira, areia ou cinzas, o Demônio irá sugar estas partículas e dispersá-las em uma nuvem de 3 metros de diâ-metro, centrada nele mesmo. A nuvem obstruirá a visão normal, e as criaturas, dentro desta área, ficarão momentaneamente cegas por até uma ro-dada depois que saírem da nuvem. Se um clérigo lançando magia for atingido, ou entrar na área da nuvem causada pelo demônio de poeira, será necessário uma JPS para manter a concentração, ou o efeito estará arruinado. Qualquer criatura

nativa do plano elemental do Ar — ou outro Demônio de Poeira conseguirá dispersar um Demônio de Poeira com um simples ataque.

Servo Leal: Pela duração da magia, o demônio obedecerá aos comandos do conjurador.

Detectar Magia R

(Adivinhação)

- Esfera: Adivinhação
- Alcance: 30 metros
- Duração: 1 turno
- Jogada de Proteção: nenhuma

Quando usada, essa magia permite ao clérigo descobrir se uma pessoa ou monstro está sob a influência de uma magia, ou magias de controle semelhantes, como Hipnotismo. Sugestão. Des-pistar. Retenção, etc. A criatura fará uma jogada de proteção e se tiver sucesso, nada será desco-berto sobre seu estado mental. Um clérigo que descubra que a criatura esta sendo influenciada tem 5% de chance por nível de adivinhar qual o tipo exato de influência está sendo utilizado. Um máximo de dez criaturas podem ser analisadas antes que o eleito acabe Se a criatura estiver sob mais de uma influência, só se saberá que a vítima está sendo controlada. O tipo (uma vez que existem emanções diferentes) é impossível de determinar. A magia reversa, Dissimular magia, esconde completamente, por 24 horas, qualquer magia de influência sobre uma criatura.

Distanciamento

(Alteração)

- Esfera: Proteção
- Alcance: 0
- Duração: especial
- Jogada de Proteção: nenhuma

Através dessa magia, o clérigo altera o fluxo do tempo em favor de si mesmo. Enquanto uma rodada se passa normalmente, quem lançou esta magia poderá gastar duas rodadas, mais uma rodada por nível, em contemplação. Com isso, um clérigo de 5º nível poderá ficar sete rodadas pensando, enquanto somente uma rodada se pas-sará para todos os outros. (O Mestre deverá dar 1 minuto de tempo real para cada rodada extra a que o jogador tiver direito, Nenhum diálogo com

outros participantes será permitido) Note que, enquanto estiver protegido por esta magia, o clérigo poderá usar apenas magias de adivinhação e poderes de cura (e estes últimos somente sobre si mesmo). O uso de qualquer magia fora de tais parâmetros (por exemplo, Curar Ferimentos Leves em outro clérigo) irá anular imediatamente a dilatação de tempo. O clérigo não poderá andar, correr, tornar-se invisível ou fazer qualquer outra ação além de pensar, ler e coisas assim. Ele poderá ser afetado pela ações de outros, e perde todos os bônus de escudo ou Destreza. Qualquer ataque bem-sucedido contra o clérigo irá quebrar a magia.

Encantar Cobras

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Animal

Alcance: 30 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Com essa magia, o clérigo consegue hipnotizar uma ou mais serpentes, deixando-as inativas. Os animais ficarão semi-erectos, mantendo somente um movimento oscilatório em seus corpos. Se as serpentes forem enfeitiçadas enquanto em torpor a duração da magia será de $1d4 + 2$ turnos: se não tiverem sido provocadas e não estiverem irritadas, a magia durará $1d3$ turnos; se a serpente estiver irritada, ou sendo acuada ou atacada, a duração da magia será de $1d4 + 4$ rodadas. O clérigo só poderá enfeitiçar uma ou mais serpentes se o total de pontos de vida das criaturas for menor ou igual ao seu. Normalmente, um clérigo de 1º nível poderá enfeitiçar serpente até 4 ou 5 pontos de vida, no 2º nível serão, normalmente, 9 pontos, etc.

Estes pontos de vida poderão pertencer a um animal ou mais, desde que não ultrapassem os pontos de vida do clérigo. Um clérigo de 23 pontos de vida pode, ao tentar enfeitiçar um grupo de doze serpentes com 2 pontos cada, conseguir sucesso com até onze delas. O efeito funciona em qualquer ofídio ou monstro do gênero, como uma naga, couatl, etc., embora esteja sujeito à proteção contra magia do réptil, limite de pontos de vida e coisas assim.

Variações deste efeito podem existir, incluindo criaturas com algum significado para as diversas crenças e religiões do jogo. O Mestre irá avisar se tais magias existem.

Encantar Pessoas ou Mamíferos

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Animal

Alcance: 80 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS anula

Essa magia afeta uma pessoa ou mamífero. A criatura passará a ver no clérigo um amigo de confiança e um aliado para seguir e proteger. Essa magia não permite que a criatura enfeitiçada seja controlada como um autômato, mas todas as palavras e ações do clérigo serão vistas da melhor maneira possível. As atitudes ou prioridades da criatura em relação ao clérigo serão modificadas, mas sua personalidade e alinhamento, não.

Note que a magia não aumenta as capacidades lingüísticas de qualquer clérigo. A duração do efeito depende da Inteligência da criatura enfeitiçada, e de jogadas de proteção. Esta pode ser interrompida se um desses testes tiver sucesso. Tal teste ocorre de tempos em tempos, de acordo com a Inteligência da vítima, mesmo que o clérigo não faça nada para desgastar a amizade.

P. de Inteligência Per. entre JPS

3 ou menos	3 meses
de 4 a 6	2 meses
de 7 a 9	1 mês
de 10 a 12	3 semanas
de 13 a 14	2 semanas
de 15 a 16	1 semana
17	3 dias
18	2 dias
19 ou mais	1 dia

Se o clérigo tentar ferir a criatura enfeitiçada ou atrapalhar alguma ação sua, ou se um Dissipar Magia for lançado com sucesso, a magia será automaticamente quebrado. Esta magia, se usada em conjunto com Cativar Animais, poderá manter o animal próximo à morada do clérigo, se o clérigo for sair por um longo período.

Encontrar Armadilhas

(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: 30 metros

Duração: 3 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

Com essa magia todas as armadilhas escondidas normal ou magicamente, e de natureza mágica ou mecânica tornam-se evidentes para o clérigo. Note que esta é uma magia direcionada. O clérigo deve olhar para um local específico e descobrir se ali existem armadilhas.

Uma armadilha é qualquer mecanismo, ou barreira mágica, que satisfaça três critérios: causar um resultado inesperado; tal resultado ser danoso ou indesejado pelo clérigo; ser intenção do criador do dispositivo causar esses resultados. Estas armadilhas incluem Alarme, Símbolo e magias ou mecanismos semelhantes.

O clérigo descobrirá a natureza geral da armadilha (mecânica ou mágica) mas não seu efeito, ou como desarmá-la. Um exame minucioso irá, entretanto, fazer com que ele descubra que tipo de ação ativará a armadilha. Note que o conhecimento do clérigo se limita a aquilo que pode ser perigoso ou inesperado. A magia não tem como prever ações de criaturas (consequentemente, um assassino escondido ou uma emboscada não são armadilhas), nem prever a presença de acidentes geográficos naturais (uma caverna que desaba com a chuva, uma parede que enfraqueceu com o passar do tempo). Se o Mestre estiver usando hieróglifos ou sinais para identificar as barreiras ou armadilhas mágicas (veja Símbolo de Proteção), este efeito mostrará a forma do sinal ou marca. A magia não descobrirá armadilhas que tenham sido desarmadas, ou estejam, de algum modo, inativas.

Esquentar Metal

(Alteração)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: 40 metros

Duração: 7 rodadas

Jogada de Proteção: especial

Por meio dessa magia, o clérigo é capaz de tornar metais ferrosos (aço, ferro, etc.) extremamente

quentes. Uma cota élfica não será afetada, e outras armaduras mágicas terão 1 chance em 4-6 de serem afetados. Se a armadura for bem-sucedida no teste, esta magia não irá afetá-la. Os efeitos da magia são:

Rod.	Temp. do Metal	Dano por Rod.
1, 7	Quente	Nenhuma
2, 6	Muito quente	1d4 pontos
3, 4, 5	Cauterizante*	2d4 pontos

*No final da rodada cauterizante, a criatura afetada deverá ser bem-sucedida em uma JPS ou sofrerá algum dos efeitos seguintes: mãos ou pés inúteis por 2d4 dias; corpo incapaz por 1d4 dias; cabeça inconsciente por 1d4 turnos. Estes efeitos podem ser completamente removidos por Cura Completa, ou por um restabelecimento normal.

Note que materiais como madeira, tecidos, couro e papel irão queimar em contato com o metal em estado cauterizante. Estes materiais, por sua vez, causarão danos de queimadura se tocarem a pele, na rodada seguinte, ao contato com o metal Resistência ao fogo (magia, poção, ou anel) ou Proteção ao Fogo irão anular totalmente os efeitos desta magia, que não funcionará se o metal estiver imerso em água ou neve, ou sob o efeito de Frio ou Tempestade de Gelo. Para cada dois níveis de experiência do clérigo, serão afetados metais relativos ao tamanho de um ser humano (armas e armadura, ou uma massa de metal de 25 quilos).

Falar com Animais

(Alteração)

Esfera: Animal, Adivinhação

Alcance: 0

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia permite ao clérigo comunicar-se com qualquer animal, normal ou gigante, de sangue quente ou frio, e que possua cérebro. O clérigo poderá formular questões e receberá respostas coerentes da criatura; entretanto, a magia não garante amizade e cooperação por parte do animal. Além disso, tensão e respostas evasivas são táticas utilizadas por criaturas agressivas e astutas (quanto mais simplórios forem os seres, menos significado terão suas respostas). Se o animal for

amigável, ou se tiver o mesmo alinhamento do clérigo, o clérigo poderá obter ajuda ou favores da criatura. Esta possibilidade será determinada pelo Mestre. Note que a magia é diferente de Falar com Monstros. Falar com Animais só torna possível a comunicação com criaturas normais ou suas versões gigantes, como primatas, felinos, cães, elefantes, mas não com criaturas fantásticas como grifos, pégasos, etc.

Falar com Pedra

(Abjuração)

Esfera: Elemental (Terra)
Alcance: toque
Duração: 1 turno
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador ganha a habilidade de falar com pedras naturais ou trabalhadas na área efetiva pela duração da magia.

Descrições: As pedras podem descrever quem ou o que as tocou, o que elas guardam dentro ou o que está embaixo delas. As pedras nunca mentem, mas podem não saber tudo, então o Mestre pode determinar detalhes com base nas circunstâncias.

Fundir em Pedra

(Alteração)

Esfera: Elemental (Terra)
Alcance: toque
Duração: 8 horas
Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador pisa em um objeto ou superfície de pedra grande o suficiente para conter totalmente seu corpo, fundindo-se e todo o equipamento que ele carrega com a pedra pela duração da magia, tornando-o indetectável por meios não mágicos.

Enquanto estiver fundido na pedra: o conjurador pode ouvir o que acontece ao redor da pedra, mas não pode ver.

Ser ferido: Se o objeto fundido com pedra onde o conjurador for danificado (quebrado, partido ao meio, esmagado, etc.), o conjurador recebe 6d6 de dano.

Terminando a Magia: O Conjurador pode usar sua taxa de movimento para sair do objeto,

usando a magia.

Grudar na Terra

(Alteração)

Esfera: Elemental (Terra)
Alcance: 90 metros
Duração: até 2 rodadas
Jogada de Proteção: JPD evita

Esta magia prende criaturas voadoras ao solo.

Escolhendo o Alvo: O conjurador escolhe se pode ver no alcance. Tiras amarelas de energia mágica giram em torno da criatura.

Criatura Pousada: O alvo deve fazer uma JPD, em uma falha, sua velocidade de voo (se houver) é reduzida para 0 m pela duração da magia.

Descida: Uma criatura aérea afetada por esta magia desce com segurança a 18 m por rodada até atingir o solo ou a magia terminar.

Hesitação

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Tempo
Alcance: 30 metros
Duração: 1 rodada/nível
Jogada de Proteção: JPS anula

Criaturas afetadas por esta magia hesitam antes de executar as ações pretendidas. Isso faz com que modifiquem suas jogadas de iniciativa em +4. O modificador de iniciativa ocorre na rodada seguinte à rodada em que a hesitação é conjurada.

A magia afeta de 2 a 8 Dados de Vida ou níveis de criaturas, embora apenas uma criatura com 4 ou mais Dados de Vida possa ser afetada, independentemente do número rolado. Todas as vítimas possíveis têm direito a uma JPS; aquelas que falham modificam suas jogadas de iniciativa em +4 por um número de rodadas igual ao nível do conjurador.

Ideia

(Adivinhação)

Esfera: Pensamento
Alcance: 0
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia estimula a mente do sacerdote a ex-

perimentar um lampejo de percepção. Em termos de jogo, o Mestre lembra o jogador do sacerdote de um fato ou evento que foi esquecido, ignorado ou desconsiderado. Assim, o Mestre pode lembrar o jogador sobre uma pista importante que o sacerdote descobriu, mas que o jogador não considerou significativa.

Se não houver fatos esquecidos, o Mestre pode, a seu critério, contar ao jogador novas informações relevantes para a situação em questão.

O Mestre deve ser cuidadoso ao julgar o uso desta magia. O lembrete ou informação deve ser sempre relevante e útil, mas não deve desequilibrar a situação. O lembrete pode ser enigmático, dependendo da campanha do Mestre.

Imobilizar Pessoas

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Feitiço

Alcance: 120 metros

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: JPS anula

Essa magia imobiliza 1d4 seres humanos, semi-humanos ou humanoides, deixando-os paralisados no lugar por cinco ou mais rodadas.

Imobilizar Pessoas afeta qualquer criatura bípede, humanoide com o tamanho de um ser humano ou menor, incluindo brownies, dríades, gnolls, elfos, anões, orcs, humanos, kobolds, nixies, sprites, pixies, trogloditas e outros. Um guerreiro humano de 100 nível será afetado, mas um ogro não.

O efeito será focalizado num ponto escolhido pelo clérigo, e afetará somente as criaturas escolhidas por ele, dentro da área atingida. Se a magia for lançada sobre três criaturas, elas farão uma JPS normal: se somente duas forem afetadas, seus testes terão uma penalidade de -1; se a magia for lançada sobre uma pessoa, seu teste terá uma penalidade de -2. Aqueles que forem bem-sucedidos no teste não serão de forma alguma afetados pela magia, mortos-vivos não são atingidos.

Criaturas imobilizadas não se movem ou falam, mas continuam cientes do que está ocorrendo ao seu redor, e podem usar poderes que não necessitam de movimento ou de fala. Esta imobilização

não irá evitar danos físicos, ou retardar a ação de venenos ou doenças. O efeito desta magia poderá ser cancelado pelo clérigo que a lançou com uma simples palavra; de outro modo, a duração será de duas rodadas no 1º nível, quatro no 2º, seis no 3º, etc.

Lâmina Flamejante

(Evocação)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: 0

Duração: 4 rodadas + 1 rodada/2 níveis

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia produz um jato de fogo que se projeta a partir da mão de quem o criou. Este jato assemelha-se a uma lâmina de cimitarra, e é usado como uma espada. Se o clérigo acertar alguma criatura com a chama, a vítima irá receber 1d4+4 pontos de dano. Um bônus de +2 (7 a 10 pontos de dano) é aplicado se a lâmina atingir um morto-vivo, ou outra criatura especialmente vulnerável ao fogo. Se a vítima tiver qualquer proteção contra fogo, o dano será reduzido em 2 (1d4+2 pontos de dano). Elementais do fogo e criaturas que o usem como arma natural não sofrerão dano algum se atacados desta forma. A espada pode inflamar materiais combustíveis, como pergaminho, gravetos secos, tecido, palha, etc. Entretanto, ela não é considerada uma arma mágica. Assim, criaturas (exceto mortos-vivos) que são afetadas somente por armas mágicas não serão feridas por esta magia. Este efeito não funciona dentro da água.

Leitura da Mente

(Adivinhação)

Esfera: Pensamento

Alcance: 5 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: Non

Esta magia é uma versão sensível da magia de mago PES. Além de detectar os pensamentos superficiais de qualquer criatura ao alcance, o sacerdote é capaz de sondar mais profundamente a mente de uma única criatura. Leitura de mentes sempre revelará o tipo de criatura que está sendo sondada, embora essa identidade possa estar expressa na própria linguagem da criatura ou

em uma imagem corporal (possivelmente distorcida). A magia tem 20% de chance de revelar a classe de personagem de um indivíduo.

Os detalhes e a utilidade dos pensamentos da criatura dependerão da inteligência do alvo. Embora um sacerdote pudesse ler os pensamentos de um animal, ele provavelmente receberia apenas uma mistura confusa de emoções e instintos. Ler a mente de um mago altamente inteligente, no entanto, seria muito mais esclarecedor; o sacerdote poderia se surpreender com a clareza cristalina e a profunda percepção dos processos mentais do mago.

Se Leitura de mentes for usada como parte de um interrogatório, um alvo inteligente e cauteloso recebe uma JPS com penalidade de -2. Se for bem-sucedido, a criatura resiste aos efeitos da magia e o sacerdote não obtém nenhuma informação. Se falhar, o sacerdote poderá obter informações adicionais de acordo com a decisão do Mestre.

Martelo Espiritual

(Invocação)

Esfera: Combate

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Pelo poder de sua divindade, o clérigo que cria um Martelo Espiritual traz à existência um campo de Força vagamente parecido com martelo. Enquanto o clérigo se concentrar, o Martelo atinge qualquer oponente dentro da área da magia. A cada rodada, o clérigo poderá escolher um alvo qualquer dentro do alcance. A chance do martelo acertar o alvo desejado é a mesma do clérigo que o criou, sem nenhum ajuste ou bônus de Força. Além disso, o martelo atua como uma arma mágica com +1 de bônus para cada seis níveis de experiência do clérigo, até um máximo de +3 na jogada de ataque e no dano a partir do 13º nível de experiência. O dano causado pelo Martelo é o mesmo causado por um martelo de batalha comum (1d4 + 1 contra oponentes de tamanho humano ou menor; 1d4 contra oponentes maiores, mais o bônus mágico). O martelo acerta na direção em que seu criador está olhando. Assim, se o clérigo estiver por trás do inimigo, todos os bônus

de um ataque pelas costas serão aplicados, assim como o adversário perderá os ajustes de Destreza, escudo, etc., em sua CA.

Tão logo o clérigo interrompa sua concentração, o martelo espiritual deixará de existir. Um Dissipar Magia na área de ação do martelo poderá destruí-lo. Se alguma das criaturas atacadas tiver proteção contra magia, o teste deverá ocorrer na primeira rodada de ataque do martelo. Se a vítima obtiver sucesso no teste de proteção, o efeito será anulado, e o martelo desaparecerá; caso contrário, o campo de Força continuará até o final da duração, e com efeito normal.

Mensageiro

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Animal

Alcance: 20 metros/nível

Duração: 1 dia/nível

Jogada de Proteção: JPS anula

Essa magia capacita o clérigo a chamar uma criatura miúda, e com Inteligência não superior ao nível animal, para ser sua mensageira. Este efeito não irá funcionar com animais gigantesco, ou de Inteligência igual ou maior ao nível baixo (Inteligência 5). Se houver alguma criatura dentro do alcance da magia, o clérigo utilizando-se de uma isca (um alimento que o animal aprecie) poderá chamá-la para perto. O receptor deve fazer uma jogada de proteção. Se falhar, ele avançará para o clérigo e ficará aguardando uma ordem. O clérigo pode se comunicar com o animal num nível extremamente básico, dizendo-lhe aonde ir: entretanto, tais ordens devem ser muito simples. A criatura pode carregar um item ou uma mensagem escrita. Após ser instruído, o animal irá para o local desejado, ficando lá até o final do efeito. (Note que, a menos que o destinatário esteja esperando um mensageiro na forma de um pequeno animal, este mensageiro poderá ser ignorado por ele.) Assim que a duração da magia terminar, o animal volta às suas atividades naturais. O destinatário não ganha a capacidade de se comunicar com o mensageiro.

Mensagem no Vento

(Ilusão)

Esfera: Elemental (Ar)

Alcance: 1,5 km/nível

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao conjurador enviar mensagens sussurrantes através das correntes de vento.

Localização: O vento sussurrante viaja para um local específico no alcance que é familiar ao conjurador, desde que ele possa encontrar um caminho para o local.

O mensageiro: Um vento sussurrante é tão suave e despercebido quanto um zéfiro até chegar ao local. Em seguida, ele entrega sua mensagem silenciosa ou outro som.

A mensagem: A mensagem é entregue independentemente de alguém estar presente para ouvi-la. O vento então se dissipa.

Miragem

(Ilusão)

Esfera: Elemental (Água)

Alcance: especial

Duração: especial

Jogada de Proteção: especial

O conjurador cria uma ilusão a qual esconde, dentro da área de alcance da magia, o verdadeiro terreno. Todos os sentidos são afetados, mas os possíveis efeitos causados pelo terreno verdadeiro não – um fosso de lava ainda é um fosso de lava capaz de matar queimado qualquer desavisado, mesmo aparentando ser um campo florido.

Se a alteração do terreno criada pela ilusão for sutil, uma JPS é permitida, no entanto, se a mudança causar suspeita, uma JPS fácil é permitida para negar a ilusão. Apenas alvos bem-sucedidos ficam livres dos efeitos, e a ilusão persiste até o fim de sua duração.

Caso uma criatura seja vítima da ilusão (caindo em um precipício aparentando ser uma floresta, por exemplo), todos os observadores recebem automaticamente o direito a uma JPS muito fácil

Mobilização

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Guerra

Alcance: 240 metros

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite que a unidade alvo se mobilize de imediato. Ela permite o teste durante a Fase de Magia, em vez de forçar a unidade a esperar pela Fase de Reagrupamento nas regras de batalha de exército. Se o sacerdote que conjurar a magia for de 12º nível ou superior, a unidade alvo recebe um bônus de +1 em sua jogada de dado de teste de ataque. O sacerdote deve ter uma linha de visão ininterrupta para a unidade.

Moldar Madeira

(Alteração)

Esfera: Natureza

Alcance: 18 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia deforma, dobra e torce a madeira.

Volume: O volume de cerca de uma prancha de 5 cm x 10 cm x 1,5 m pode ser afetado a cada dois níveis do conjurador – o volume de uma lança ou várias flechas.

Objetos maiores: No entanto, lembre-se de que abrir uma porta ou causar um vazamento nas tábuas de um navio não exige que muito da madeira seja empenada.

Momento

(Adivinhação)

Esfera: Números

Alcance: 0

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Teoricamente, cada ação tem um momento específico em que terá seu maior efeito possível. Usando a matemática arcana desta magia, o sacerdote pode determinar o “momento ideal” para qualquer ação em cada rodada em que a magia estiver em vigor. Essa ação deve ser realizada por um personagem que não seja o sacerdote.

Na prática, outro personagem informa o sacer-

dote sobre uma ação que ele deseja realizar em uma rodada. O sacerdote se concentra na ação e, em seguida, informa o personagem quando o “momento correto” chegou. O personagem então ganha um bônus de 20% (+4 em um d20) no sucesso de sua ação. A magia pode afetar apenas uma única ação em uma rodada. Quando usada em combate, o sacerdote pode aconselhar o melhor momento para iniciar uma ação (afetando a iniciativa) ou qual momento oferece o maior sucesso no ataque (afetando a chance de acerto).

Se o personagem buscar conselhos sobre iniciativa, ele ganha um modificador de -2 na jogada de iniciativa, mas apenas ao custo de -2 na chance de acerto. Personagens que buscam o melhor ataque frequentemente atrasam suas ações. Esses personagens sofrem +1 na jogada de iniciativa, mas ganham +4 na chance de acerto. A magia não pode afetar a quantidade de dano causado, uma vez que o ato (atacar) já foi bem-sucedido naquele momento.

Os personagens não são obrigados a esperar pelo momento especificado pelo sacerdote. Por exemplo, um guerreiro pode decidir que atacar primeiro é mais importante do que ganhar +4 para acertar. O personagem pode agir normalmente, com base em sua iniciativa inalterada. O personagem não ganha bônus da magia momento, e o sacerdote não pode afetar nenhuma outra ação naquela rodada.

Ações que não sejam de combate também podem se beneficiar da magia momento. Por exemplo, um ladrão que planeja escalar uma parede pode esperar para começar sua escalada até que o sacerdote o informe que o momento é oportuno. Se ele esperar, ele ganha um bônus de 20% em sua jogada de Escalar Paredes (neste caso, o bônus é subtraído de sua jogada).

Enquanto se concentra nesta magia, o sacerdote não pode realizar nenhuma outra ação. Uma quebra na concentração do sacerdote — sofrendo dano em combate, por exemplo — encerra a magia instantaneamente.

Música das Esferas

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Números, Feitiço

Alcance: 50 metros

Duração: 1 turno + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPS anula

Com esta magia, o sacerdote cria tons e harmonias de beleza e complexidade tão sobrenaturais que cativam o ouvinte, dificultando que este ataque ou cause algum dano ao sacerdote. O ouvinte realiza uma JPS normal contra este efeito.

Falha significa que o ouvinte fica em transe e não consegue atacar o sacerdote durante a duração da magia.

Além disso, a música torna o alvo crédulo e mais suscetível a magias de enfeitiçar, como enfeitiçar pessoas, sugestão e hipnotismo. Enquanto a magia música estiver ativa, o alvo se protege contra magias de encantamento com uma penalidade de -3.

Esta magia não protege outros personagens que estejam na companhia do sacerdote; os ouvintes que forem vítimas da música podem atacar qualquer um. O efeito da magia termina instantaneamente se o sacerdote realizar qualquer ação hostil contra uma criatura sob a influência da magia.

A Música das Esferas pode afetar uma criatura a cada três níveis do sacerdote (um alvo no 3º nível, dois no 6º nível, etc.). Os alvos devem estar dentro de um círculo de 6 metros de diâmetro.

As vítimas em potencial devem ter Inteligência de pelo menos 1 (necessária para entender o conceito de música) e devem ser capazes de ouvir a música (ou seja, não podem ser surdas e não pode haver nada obstruindo os ouvidos da vítima). Isso também significa que o nível de ruído de fundo deve ser baixo o suficiente para que a música seja audível. O Mestre deve presumir que a música seja tem o mesmo volume da voz normal de um ser humano.

Se o alvo em potencial não conseguisse ouvir o som na distância apropriada sob as condições prevaletentes, a magia não poderia afetá-lo. A magia seria virtualmente inútil no meio de

uma batalha em grande escala ou durante um furacão.

Nuvem de Neblina

(Abjuração)

Esfera: Elemental (Água)

Alcance: 9 metros

Duração: 4 rodadas

Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador cria uma esfera de névoa de 6 metros de raio centrada em um ponto no alcance. A esfera se espalha pelos cantos e sua área é fortemente obscurecida. Dura pelo tempo da duração ou até que um vento de velocidade moderada ou maior (pelo menos 16 km/h) o disperse.

Obscurecer

(Ilusão)

Esfera: Natureza

Alcance: pessoal

Duração: 4 rodadas

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao conjurador criar vapores enevoados que obscurecem toda a visão de 6 metros de raio ao seu redor.

Efeito de borrar: Qualquer criatura na área de efeito terá problemas de visão, fazendo com que ataques e testes que precisem de visão sejam considerados muito difíceis.

Correntes de vento: Qualquer vento forte, incluindo aqueles criados por meio de magia, reduz a duração da magia pela metade.

Obscurecimento

(Alteração)

Esfera: Clima

Alcance: o

Duração: 4 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia cria uma neblina em volta do clérigo, que continuará no local por quatro rodadas para cada nível do clérigo, e reduzirá o alcance de qualquer forma de visão (incluindo Infravisão) para 1d3 metros. A área de efeito da magia é derivada do nível do clérigo: 3 metros x 3 metros no 1º nível, 6 x 6 no 2º, 9 x 9 no 3º, e assim por diante. A altura da neblina será restrita a 3 metros de

altura, e a névoa estará confinada à área da magia. Um vento forte (assim como o da Lufada de Vento, de 3" círculo) irá diminuir a duração do efeito em 75%. Esta magia não funciona embaixo d'água.

Pele de Árvore

(Alteração)

Esfera: Proteção, Vegetal

Alcance: toque

Duração: 4 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando o clérigo lança essa magia sobre uma criatura, a pele do receptor se tornará tão dura quanto uma casca de árvore, aumentando a CA para 14, mais 1 de CA para cada quatro níveis do clérigo, CA 15 no 4º nível, CA 16 no 8º e assim por diante. Este efeito não funciona quando combinado com uma armadura comum, ou qualquer outro tipo de proteção mágica. Além disso, jogadas de proteção contra qualquer ataque, exceto magias, ganham um bônus de +1. Essa magia pode ser aplicada ao próprio clérigo, ou a qualquer criatura que ele tocar.

Percepção Emocional

(Adivinhação)

Esfera: Guerra

Alcance: 300 metros

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao conjurador sentir o estado emocional e o nível de determinação de uma ou mais unidades militares. O sacerdote deve ter uma linha de visão ininterrupta para toda a unidade alvo. Quando esta magia é conjurada, o sacerdote aprende instantaneamente o nível de moral atual e o status de moral da unidade alvo. O Mestre descreve o moral usando o termo apropriado; por exemplo, estável, elite, etc.

Pirotecnia

(Evocação)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: 16 metros

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPC evita

Uma magia pirotécnica utiliza uma fonte de

fogo existente para produzir um de dois efeitos, a critério do conjurador.

Fogos de artifício: Primeiro, ele pode produzir uma explosão de fogos de artifício aéreos brilhantes e coloridos que dura uma rodada.

Luzes Ofuscantes: Este efeito cega temporariamente as criaturas dentro, em um raio de 36 metros da área e que tenham uma linha de visão desobstruída até a explosão. As criaturas que veem isso ficam cegas por 1d2 rodadas, a menos que tenham sucesso em uma JPC.

Produzir Fogo

(Evocação)

Esfera: Natureza

Alcance: toque

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao conjurador produzir uma chama mágica tão brilhante quanto uma tocha na palma de sua mão.

Combustão: A chama não prejudica o conjurador, mas pode lançar chamas em materiais combustíveis (óleo, tecido, madeira seca, etc.).

Duração: Mesmo quando a magia terminar, os materiais queimados ainda produzirão fogo não mágico.

Rajada de Vento

(Alteração)

Esfera: Elemental (Ar)

Alcance: 18 metros

Duração: 2 rodadas

Jogada de Proteção: JPC evita

O conjurador cria uma rajada de ventos fortes.

Área de efeito: rajada de 18 m x 3 m disparada do conjurador em uma direção que ele escolher durante a duração da magia.

Ser pego na explosão: Cada criatura que começa a rodada na linha deve fazer uma JPC ou ser empurrada 4,5 metros na direção contrária.

Remover Rastros

(Alteração)

Esfera: Natureza

Alcance: toque

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao conjurador conceder a uma criatura designada pelo toque (ou a si) a habilidade de se mover normalmente por qualquer terreno natural (poeira, areia, lama, etc.) sem deixar pegadas ou cheiro.

Rastreamento: Embora o rastreamento seja impossível por meios normais, a detecção mágica ainda pode revelar rastros.

Resistir Calor/Frio

(Alteração)

Esfera: Proteção

Alcance: toque

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando este efeito é lançado pelo Clérigo sobre uma criatura, o corpo do receptor torna-se resistente ao calor ou ao frio. como o executor da magia desejar. A criatura será completamente imune aos climas normais (podendo ficar nua sob a neve. ou muito próxima a um fogo comum, sem notar) O receptor poderá também expor-se ao calor ou frio intensos (de origem natural ou mágica), como o de carvão em brasa ou, também, ser atingido por um tonel de óleo fervendo, espadas flamejantes, Tempestade de Fogo, Bola de Fogo. Chuvas de Meteoros. Sopro-de-Dragão vermelho. Espada do Gelo, Tempestade de Gelo, varinhas do gelo ou Sopro-de-Dragão branco, em que temperatura é muito intensa e prolongada. Nestes casos, o receptor ganha um bônus de +3 na jogada de proteção a tais ataques, e todo o dano será reduzido a 50%. mesmo que o teste falhe. Se for bem-sucedido. a criatura sofre apenas 1/4 do dano total. Esta proteção durará uma rodada para cada nível do clérigo que a lançou.

Respirar Água/Silte 1

(Alteração)

Esfera: Elemental (Água)

Alcance: 9 metros

Duração: 1 dia

Jogada de Proteção: nenhuma

O alvo pode respirar água/silte livremente por meio desta magia.

Respirar Ar: A magia não afeta a capacidade do alvo de respirar ar.

Natação: Nenhuma proficiência adicional em natação é concedida.

Respirar Silte: A forma invertida também pode permitir que a criatura alvo respire sob o Silte e se mova sob ele. O alvo pode começar a se afogar no silte e desaparecer assim que a magia terminar.

Retardar Venenos

(Necromancia)

Esfera: Cura

Alcance: toque

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia pode retardar os efeitos de qualquer veneno que tenha sido introduzido no corpo de uma criatura. Para isso, no entanto, é preciso que o clérigo aja antes que a substância atinja pleno efeito (este período, conhecido como Latência, será determinado pelo Mestre). Embora essa magia não neutralize o veneno, ela protege a criatura envenenada dos efeitos mais danosos ao organismo, ao menos pelo tempo de sua duração. Talvez, nesse meio-tempo, uma cura definitiva possa ser encontrada.

Revelar Alinhamento R

(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: 10 metros

Duração: 1 turno

Jogada de Proteção: JPS anula

Um Revelar Alinhamento dá ao clérigo capacidade de ler com exatidão a aura de uma criatura ou objeto (objetos sem alinhamentos não revelam nada). O clérigo deverá parar e se concentrar

no que quer ler por uma rodada. Se a criatura passar numa JPS, nada será revelado. Certos artifícios mágicos podem neutralizar o poder desta magia. O reverso. Dissimular Alinhamento, oculta o alinhamento de um objeto ou criatura por 24 horas.

Santificar C

(Conjuração/Invocação)

Esfera: Todas

Alcance: 10 metros

Duração: eespecial

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia cooperativa permite que os sacerdotes criem uma atmosfera benéfica dentro de uma área específica. Companheiros de alinhamento semelhante ao dos conjuradores se sentirão fortalecidos e encorajados enquanto estiverem na área santificada. A magia pode ser conjurada por um único sacerdote ou por um grupo de sacerdotes.

Após conjurar santificar, a área afetada é imbuída da majestade da divindade. Para os seguidores daquela divindade, a área irradia uma aura sagrada. Esses seguidores ganham um bônus de +2 em JPS contra todos os poderes baseados em medo e encantamento (+2 no resultado de regras de batalha). Pessoas com o mesmo alinhamento do conjurador, mas de crenças diferentes, ganham +1 em JPS (+1 na regras de batalha). O efeito se aplica apenas enquanto os personagens permanecerem na área santificada.

Criaturas com a intenção de ferir o sacerdote ou seus seguidores sofrem uma penalidade de -1 em JPS contra medo e encantamento (-1 para unidades com regras de batalha) quando em solo santificado.

Criaturas mortas-vivas dentro da área são mais fáceis de expulsar; qualquer sacerdote em solo santificado expulsava mortos-vivos como se estivesse um nível acima.

Embora esta magia possa ser conjurada por um único sacerdote, ela é mais eficaz quando conjurada por vários sacerdotes ao mesmo tempo. A duração da magia é igual a uma rodada por nível do conjurador. Quando vários sacerdotes conjuram a magia, o nível do sacerdote mais poderoso

é usado, com duas rodadas adicionais para cada sacerdote contribuinte. Assim, um sacerdote de 8º nível e três sacerdotes de 6º nível dariam à magia uma duração de 14 rodadas (8+2+2+2).

Santificar é frequentemente usado em conjunto com foco para proteger os terrenos de um templo ou encorajar homens que defendem um castelo.

O inverso desta magia, profanar, funciona de maneira idêntica em relação as JPS para encantamento e medo. Entretanto, sacerdotes que estão em solo contaminado e tentam expulsar mortos-vivos o fazem em um nível abaixo do seu nível atual.

Silêncio, 4,5 m

(Alteração)

Esfera: Guarda

Alcance: 120 metros

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Após o lançamento dessa magia, a área afetada torna-se totalmente silenciosa. Qualquer som será barrado: conversa é impossível, magias não poderão ser executadas e nenhum som de qualquer tipo entrará no local. O efeito poderá ser utilizado no ar, ou sobre algum objeto e sua área será fixa, a não ser que se lance a magia sobre uma criatura, ou objeto móvel. O efeito dura duas rodadas para cada nível de experiência do clérigo. A magia pode ser centrada numa criatura, e o efeito se irradiará a partir do receptor, movendo-se com ele. Caso a criatura não queira ser a receptora, ela poderá fazer uma JPS. Se passar, o efeito será focalizado 30 centímetros atrás do local onde o ser estava durante a execução da fórmula. Esta magia previne ataques sonoros, como o canto das harpias, trombeta da destruição, etc.

Torcer Madeira R

(Alteração)

Esfera: Vegetal

Alcance: 10 metros/nível

Duração: permanente

Jogada de Proteção: especial

Com essa magia, o clérigo consegue fazer com que um certo volume de madeira se dobre e empene, perdendo permanentemente sua resistência e

forma original. O alcance dessa magia é de 10 metros para cada nível de experiência do clérigo. Ela afeta uma tora de aproximadamente 40 centímetros de comprimento e até 3 centímetros de diâmetro por nível. Com isso, um clérigo de 1º nível conseguirá empenar a haste de uma machadinha, ou quatro flechas de besta; no 5º nível, ele poderá empenar o equivalente a uma azagaia. Note que pranchas e tábuas também podem ser afetadas. Assim, é possível atingir uma porta, ou fazer um buraco num barco ou navio. Armas de arremesso empenadas estarão efetivamente estragadas, e armas de combate corpo a corpo receberão uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque. Madeira encantada só sofre os efeitos dessa magia se o clérigo estiver num nível maior do que quem a encantou. O clérigo terá uma chance de 20% para cada nível de diferença (20% se tiver um nível a mais, 40% se tiver dois, etc.). Assim, uma porta magicamente fechada ou travada com Fechadura Arcana por um mago de 5º nível tem 40% de chance de ser destruída por um clérigo de 7º. Itens mágicos de madeira são normalmente afetados por clérigos que estejam no 12º nível, ou mais. Itens extremamente poderosos, como artefatos, não serão afetados por este efeito.

O reverso dessa magia, Destorcer Madeira, endireita madeira empenada ou torta, ou reverte a ação do Torcer Madeira, e está sujeito às mesmas restrições.

Transferência Mística'

(Invocação)

Esfera: Feitiço

Alcance: 0

Duração: 9 rodadas

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia é uma das poucas magias cooperativas que requer que um sacerdote conjure a magia de transferência, mas que outro sacerdote use seu efeito. Em uma rodada, um sacerdote (ou sacerdotes) conjura a transferência mística. A magia fica ativa pelas nove rodadas restantes do turno.

A transferência mística permite que um sacerdote receba magias de outro sacerdote da mesma religião. Qualquer sacerdote da mesma religião pode

lançar uma magia e transferi-la para um segundo sacerdote dentro do alcance máximo daquela magia. A magia não tem efeito; em vez disso, é canalizada através da transferência mística para o sacerdote receptor. Este sacerdote deve lançar a magia imediatamente ou passá-la para outro sacerdote envolto em uma transferência mística dentro do alcance da magia. Qualquer número de transferências pode ser feito na mesma rodada, desde que cada novo recipiente esteja dentro do alcance da magia do recipiente anterior. Se a magia não for transferida, ela tem efeito.

Por exemplo, um sacerdote de 3º nível conjura uma transferência mística. Na rodada seguinte, um sacerdote de 10º nível “passa” uma coluna de chamas para o sacerdote de 3º nível. Os dois sacerdotes podem estar a 60 metros de distância (o alcance máximo do golpe de chamas). O sacerdote de 3º nível pode então usar a coluna de chamas para atacar qualquer alvo em um raio de 60 metros ou pode passar a magia para outro sacerdote que tenha uma transferência mística ativa.

A magia passada pela transferência mística tem alcance, área de efeito, dano e outros efeitos iguais ao nível do conjurador original. No exemplo acima, o golpe de chamas funcionaria como se tivesse sido lançado por um sacerdote de 10º nível.

A transferência mística não requer concentração. No entanto, em qualquer rodada em que um sacerdote esteja recebendo e/ou transferindo uma magia, o conjurador não pode realizar nenhuma outra ação significativa.

Um sacerdote pode receber magias apenas de sacerdotes que veneram a mesma divindade e que direcionam magias especificamente para ele. Magias de efeito de área podem ser passadas. Um sacerdote nunca pode usar a transferência mística para arrancar magias de um oponente do ar.

Tropeço (Encantamento/Feitiço)

Esfera: Vegetal

Alcance: toque

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: JPS anula

Essa magia pode ser lançada sobre qualquer objeto comum — uma parreira, um bastão, uma corda, ou similar. O efeito faz com que o alvo erga levemente do chão ou da superfície em que se encontra, fazendo criaturas mal-sucedidas na JPS, tropeçarem. Note que o objeto só atrapalha o movimento daqueles que estiverem caminhando sobre ele. Com isso, um pedaço de corda de 1 metro de comprimento só poderá atrapalhar a passagem de uma única criatura de tamanho humano. Criaturas que estão se movendo rapidamente (correndo) e tropeçam, sofrem 1 ponto de dano, e ficam atordoadas por 1d4 + 1 rodadas, se a superfície for dura (no caso de turfa ou outro material macio, o atordoamento dura apenas até o final da rodada). Animais muito grandes, como elefantes, não serão afetados por esta magia. O objeto continuará atrapalhando o caminho de quem passar por ele, incluindo a pessoa que o encantou, até o final da duração da magia. Criaturas que saibam da existência da armadilha mágica ganham bônus de + 4 em suas jogadas de proteção. O objeto terá 80% de chance de passar despercebido, a não ser que quem o observe possua meios de descobrir armadilhas mágicas. Esta magia não funciona debaixo d'água.

Wyvern Vigia (Evocação)

Esfera: Guarda

Alcance: 30 metros

Duração: 8 horas ou até acertar um golpe

Jogada de Proteção: JPS anula

Essa magia é conhecida por Wyvern Vigia porque cria uma neblina com uma forma semelhante a um Wyvern. É usada para manter alguma área livre de intrusos. Qualquer criatura que chegue a 3 metros do local atingido poderá ser afetada pelo Wyvern. Terá que fazer uma JPS ou ficará paralisada por uma rodada por nível do clérigo, ou até ser liberada por ele, por um Dissipar Magia ou por um Remover Paralisia. Se for bem-sucedida na JPS, a criatura passou pelo ataque do Wyvern e a magia continuará intacta. Se a JPS falhar e a criatura for paralisada, o efeito será dissipado. Isto também ocorrerá se nenhum intruso for atacado pelo Wyvern nas 8 horas subsequentes ao lançamento da magia. Qualquer criatura que

se aproximar da área protegida tem uma chance detectar sua presença antes de ser atacado; esta chance é de 90% com uma boa iluminação, 30% com luz fraca, e 0% no escuro.

Zona da Verdade

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Guarda

Alcance: 30 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia impede que criaturas dentro da área de efeito (ou aquelas que entram nela) digam mentiras deliberadas e conscientes. Criaturas podem realizar uma JPS para evitar os efeitos; aquelas que falharem no teste são afetadas completamente. Personagens afetados estão cientes deste encantamento; portanto, podem evitar responder perguntas às quais normalmente responderiam com uma mentira ou podem ser evasivos, desde que permaneçam dentro dos limites da verdade. Quando um personagem sai da área, ele é livre para falar o que quiser.

A magia afeta um quadrado cujos lados têm 1,5 m de comprimento por nível do conjurador; portanto, um sacerdote de 4º nível poderia afetar um quadrado de 6 m por 6 m.

3º CÍRCULO

Adaptação

(Encantamento/Feitiço, Alteração)

Esfera: Guerra

Alcance: especial

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia pode ser conjurada de duas maneiras diferentes. A primeira, apropriada para uso em regras de batalha de exército, tem um alcance de 180 metros, um tempo de conjuração de um turno e duração de 1d4+2 turnos. Durante este período, a unidade afetada pode lutar em um tipo específico de terreno (especificado pelo conjurador) com um bônus de +2 para aquela unidade. O sacerdote pode cancelar a magia antes que a duração expire, se desejar.

O segundo efeito requer preparação prévia.

O sacerdote e a unidade devem estar a até 100 metros de um local de culto dedicado à divindade do sacerdote conjurador. O tempo de conjuração é de 5 turnos.

Ao concluir a conjuração, a unidade ganha o benefício descrito acima, com duas diferenças principais. Primeiro, a unidade não perde o benefício de lutar em seu próprio terreno favorito (a unidade efetivamente tem dois terrenos favoritos). Segundo, a magia dura até o próximo pôr do sol. Somente sacerdotes de 12º nível ou mais podem conjurar esta variação.

Ampliar Plantas

(Alteração)

Esfera: Vegetal

Alcance: 160 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: especial

Essa magia pode ser usada de duas formas. A primeira faz com que a vegetação normal cresça, enrolando-se e entrelaçando-se de tal forma que uma criatura precisará forçar seu caminho por entre as plantas, alcançando no máximo uma movimentação de 3 metros por rodada (ou 6 metros por rodada para seres de tamanho maior que o humano). O local deve

possuir árvores e arbustos para poder ser afetado desta forma. A área de efeito é um quadrado de lado igual ao dobro do nível do clérigo, em metros. Essa região pode ser tanto esse quadrado quanto um retângulo, desde que a área máxima seja respeitada. Os efeitos desta versão da magia mantêm-se até serem desfeitos, seja por fogo, por esforço físico ou até mesmo por magias (incluindo Dissipar Magia).

O segundo uso deste efeito atinge 3 quilômetros quadrados de área. O Mestre secretamente faz uma JPS baseada no clérigo, para determinar se a magia funciona ou não. Se a magia funcionar, a colheita da região afetada é aumentada em $(1d4 + 1) \times 10\%$. Este efeito dura até que o ciclo vegetal anual se encerre, com a chegada do inverno.

Em comunidades rurais, essa magia é utilizada durante o plantio, para celebrar a primavera.

Andar sobre a Água/Silte

(Alteração)

Esfera: Elemental (Água)

Alcance: toque

Duração: 2 turnos + 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Com esta magia, o alvo tocado adquire a habilidade de andar sobre líquidos e solos instáveis, como se fosse solo firme. Se memorizada como uma magia de 4º círculo, o lançador poderá usá-la em até dois alvos tocados. A versão reversa permite andar no Silte

Andar Sobre as Águas

(Alteração)

Esfera: Elemental (Água)

Alcance: toque

Duração: 1 turno + 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Usando essa magia, o clérigo é capaz de conferir a uma ou mais criaturas o dom de mover-se sobre líquido (areia movediça, neve, água, óleo, etc.) como se fosse solo firme. Os pés da criatura afetada, na realidade, não tocam a superfície do líquido, embora depressões ovais de tamanho (e profundidade não superior a 5 centímetros) adequado formam-se sobre neve ou lama. A

movimentação mantém-se estável. Se este efeito é executado embaixo da água, a criatura afetada projeta-se em direção à superfície, onde começa a boiar.

Para cada nível do clérigo acima do 5º, uma pessoa extra pode ser afetada.

Andar Sobre as Chamas

(Alteração)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: toque

Duração: 1 rodada + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Pelo uso dessa magia, os seres afetados podem resistir ao contato com chamas (não mágicas) de temperatura máxima de 1.000°C (possibilitando, por exemplo, caminhadas sobre lava derretida). O efeito também confere um bônus de 2 para jogada de proteção a fogo mágico, e reduz o dano causado por tais chamas pela metade, mesmo se a Jogada de Proteção falhar. Para cada nível de experiência acima do 5º, o clérigo pode proteger uma criatura extra. Essa magia não é cumulativa com magias que ofereçam proteção similar afogo (como, por exemplo, resistir calor).

Animar os Mortos

(Necromancia)

Esfera: Necromântica

Alcance: 10 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia é responsável pela criação dos mais simples tipos de mortos-vivos (esqueletos e zumbis) a partir de ossos e corpos mortos, geralmente de humanos, semi-humanos ou humanoides. A magia faz com que os corpos tornem-se animados e obedeçam a ordens simples de seu criador, independente de como eles se comunicavam quando vivos (um esqueleto de animal cumpre tão bem as ordens de seu criador quanto, por exemplo, o esqueleto de um anão). Esses mortos-vivos permanecerão animados até serem destruídos em combate, ou afetados pelo poder da fé. A magia, uma vez executada, não pode ser afetada por dissipar magia.

O clérigo pode animar um esqueleto ou zumbi

para cada nível de experiência que possuir, com uma única restrição: se a espécie da criatura possuir mais de 1 DV, o número de criaturas animadas será determinado pelo DV da criatura. Esqueletos possuem o DV característico da espécie, enquanto os zumbis possuem um DV a mais. Assim, um clérigo de 12º nível pode animar doze esqueletos de anão (ou seis zumbis), quatro zumbis de gnolls ou um único zumbi de gigante do fogo. Alternativamente, o clérigo pode animar dois esqueletos de animais pequenos (de DV menor ou igual a 1–1) para cada nível de experiência que possuir.

O uso de animar os mortos não é um ato bom. Apenas clérigos de alinhamento maligno fazem uso dela frequentemente.

Armadilha (Encantamento/Feitiço)

Esfera: Vegetal

Alcance: toque

Duração: permanente até disparada

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao clérigo criar um laço que tem 90% de chance de passar despercebido por observadores que não utilizem auxílio mágico. O laço pode ser feito com qualquer tipo de corda, cordão ou cipó. Quando a magia é lançada, ele se mistura com o ambiente, ficando difícil de ser detectado. Uma das pontas da corda forma o laço propriamente dito, que se contrairá quando a armadilha for ativada, prendendo um ou mais membros da criatura que ativou a armadilha (observe que a cabeça de uma cobra ou de um verme pode ser agarrada desta forma).

Se houver alguma árvore grande próxima ao laço, a outra ponta da corda pode ser atada a esta. Quando a magia for ativada, a árvore se curva com violência, levantando a criatura e causando 1d6 pontos de dano. Se nenhuma árvore está atada ao laço, a corda, ao se contrair, irá enrolar-se ao redor da vítima. O laço, que deve ser considerado mágico, somente poderá ser aberto por uma força idêntica à força de um gigante das nuvens (Força 23) durante a primeira hora. Para cada hora, a partir de então, a Força necessária para abrir o laço diminui por 1. Após 6 horas, a

Força necessária se estabiliza em 18. Depois de 12 horas, o laço perde toda a magia, libertando sua vítima. O laço pode ser cortado com qualquer arma mágica, ou com qualquer lâmina empunhada com um bônus para jogada de ataque de pelo menos +2 (bônus de Força, por exemplo).

Armadilha (Alteração)

Esfera: Natureza

Alcance: toque

Duração: 8 horas

Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador cria uma armadilha mágica com qualquer trepadeira, fio ou corda flexível. O cordão se mistura com seu fundo, sendo 90% indetectável, e forma um laço que irá enredar a criatura que pisar dentro dele.

Armadilha de árvore: Se uma árvore flexível estiver próxima, a magia a tornará parte da armadilha, fazendo com que ela se dobre e, de repente, se levante quando a armadilha for acionada, causando 1d6 de dano e levantando a criatura do chão (estrangulando-a se a cabeça/pescoço está presa).

Árvore (Alteração)

Esfera: Vegetal

Alcance: o clérigo

Duração: 6 turnos + 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Utilizando essa magia, o clérigo assume a forma viva de uma pequena árvore ou arbusto, ou a forma morta de um grande tronco (em qualquer um dos casos, a forma assumida possui poucos galhos). Qualquer inspeção, por mais apurada que seja, jamais poderá revelar que a árvore, tronco, ou arbusto é, na verdade, uma pessoa; e testes normais dirão que realmente não passa de um pedaço de madeira, vivo ou morto, de acordo com a opção do clérigo. O executor da magia, no entanto, permanece capaz de observar tudo o que acontece ao seu redor. A CA e os pontos de vida da planta são os mesmos do clérigo, que pode voltar à forma normal assim que quiser. Todas as roupas e equipamentos carregados pelo clérigo mudam de forma com ele.

Brilho das Estrelas

(Evocação, Ilusão/Visão)

Esfera: Solar

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia faz com que uma determinada área fique iluminada, como se estivesse sob uma noite de céu estrelado. Este local, definido pela área de efeito, é afetado pela iluminação. O alcance visual é o mesmo de uma noite clara de lua cheia: movimento pode ser percebido a 100 metros, criaturas imóveis podem ser notadas a 50 metros, detalhes genéricos a 30 metros, e identificação total a 10 metros. Essa magia projeta sombras, e não afeta infravisão. A área de efeito realmente aparenta ser um céu estrelado, mas se a ilusão for desacreditada, as estrelas revelam-se como pequenas luzes suspensas no ar. Essa magia não funciona embaixo da água.

Caminhar nas Chamas

(Abjuração)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: toque

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia tem dois usos:

Resistência ao fogo: Por meio desta magia, o conjurador capacita uma ou mais criaturas a suportar fogos não mágicos de temperaturas de até 1.000° C. (permitindo que caminhem sobre lava derretida).

Resistência à magia de fogo: Também faz com que todas as jogadas de proteção contra fogo mágico sejam consideradas fáceis e reduz o dano de tais incêndios pela metade, mesmo se a jogada de proteção falhar.

Causalidade Aleatória

(Alteração)

Esfera: Caos

Alcance: 10 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS anula

Esta magia cria uma brecha na natureza de causa e efeito. A magia é lançada sobre a arma

de um oponente. Quando a arma é usada, ela atinge e causa dano normalmente, mas o dano não é aplicado à criatura atingida pela arma. Em vez disso, a pessoa que empunha a arma ou um de seus companheiros sofre o dano. Se a arma errar o alvo em qualquer rodada, nenhum dano é causado naquela rodada.

Usando uma rolagem de dados, o Mestre determina aleatoriamente a vítima do dano. O Mestre seleciona um dado com o valor mais próximo do número de criaturas elegíveis (o portador da arma e seus companheiros). Se o número de criaturas não for igual ao maior valor de um dado, o portador da arma encantada corre o risco extra de ser atingido. Por exemplo, se um goblin empunha uma espada afetada por esta magia, ele e seus seis companheiros são elegíveis para receber o dano. O Mestre rola 1d8. Em uma rolagem de 1-6, um dos companheiros do goblin sofre o dano; Em um resultado de 7 ou 8, o goblin com a arma afetada sofre o dano.

A arma é afetada por 3 rodadas + 1 rodada/nível do conjurador. Se o portador da arma trocar de arma enquanto a magia estiver em vigor, a arma descartada permanece encantada.

Conhecer os costumes

(Adivinhação)

Esfera: Viagem

Alcance: especial

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS anula

Esta magia permite que o conjurador adquira conhecimento geral sobre os costumes, leis e etiqueta social de uma tribo ou aldeia. O conjurador deve estar a até 30 metros de um membro da tribo ou aldeia para que a magia tenha efeito. O aldeão selecionado deve possuir o conhecimento buscado pelo conjurador; Por exemplo, ele não pode ser uma criança, nem pode estar mentalmente instável ou morto (embora possa estar dormindo ou inconsciente).

O aldeão selecionado tem direito a uma JPS; se for bem-sucedido, a magia falha.

Se a JPS falhar, o conjurador ganha um conhecimento geral das leis e costumes locais do aldeão,

incluindo aqueles que se aplicam a tipos tribais ou de clã relevantes (como os costumes observados por todos os gigantes). Informações típicas reveladas por conhecer costumes incluem cortesias comuns (forasteiros devem desviar o olhar ao se dirigir a autoridades locais), restrições locais (não são permitidos animais ou elfos desacompanhados dentro dos limites da cidade), festivais importantes e senhas comuns que são conhecidas pela maioria dos cidadãos (como uma frase necessária para passar pelos guardas no portão principal). Além disso, a magia concede ao conjurador um ajuste de reação de +1 em encontros com membros da tribo ou aldeia relevante.

Conhecer as leis e costumes locais não garante que o conjurador se comportará adequadamente. Conhecer costumes deve ser usado como um guia; o Mestre é livre para ajustar a qualidade de informações fornecidas por um morador.

Controle de Emoções

(Alteração, Encantamento/Feitiço)

Esfera: Pensamento, Feitiço

Alcance: 10 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: especial

Esta magia pode ser conjurada de duas maneiras: de uma maneira que afete o sacerdote ou de uma maneira que afete um alvo que não seja o sacerdote.

O primeiro método afeta apenas o sacerdote e permite que ele proteja suas verdadeiras emoções do exame mágico. Assim, pode bloquear magias de mago, como PES, ou magias de sacerdote, como Leitura de Emoções.

Enquanto o controle de emoções estiver em vigor, qualquer um que usar uma dessas magias sentirá a emoção designada pelo sacerdote em vez de suas verdadeiras emoções.

Quando o sacerdote conjura controle de emoções, ele designa a emoção falsa que deseja que seja revelada. Este uso de controle de emoções também concede ao sacerdote um bônus de +2 em jogada de proteção contra as seguintes magias: assombrar, provocar, irritação, conhecer alinhamento, assustar, emoção, medo e assassino fantasma-

górico. Quando qualquer uma dessas magias é conjurada no sacerdote, ele fica imediatamente ciente da tentativa, embora não descubra a fonte da magia.

Se outro personagem conjurar Leitura de Emoções, PES, ou uma magia similar no sacerdote, o sacerdote deve realizar uma JPS com um bônus de +1 para cada 5 níveis do sacerdote. Se o sacerdote for bem-sucedido, o outro conjurador lê a emoção falsa; se o sacerdote falhar na JPS, o conjurador lê a emoção verdadeira do sacerdote.

O segundo uso desta magia permite que o sacerdote crie uma única reação emocional nos alvos (semelhante à magia de mago emoção). Algumas emoções típicas seguem, mas o Mestre pode permitir outros efeitos semelhantes.
Coragem: O alvo fica furioso, ganhando +1 em jogadas de ataque e +3 em dano, e temporariamente ganhando 4 pontos de vida (o dano contra o alvo é deduzido desses pontos temporários primeiro). O alvo nunca precisa testar moral e recebe um bônus de +5 em jogada de proteção contra as várias formas de medo. *Coragem anula* (e é anulada por) medo.

Medo: O alvo foge do sacerdote durante a duração da magia, mesmo que isso o tire do alcance da magia. *Medo anula* (e é anulado por) coragem.

Amizade: O sujeito reage positivamente a qualquer encontro; em termos de jogo, qualquer resultado de uma rolagem na tabela de Reações de Encontro LB1 é aumentando em 2 níveis. Assim, um PJ ameaçador torna-se cauteloso, um PJ indiferente torna-se amigável, etc. *Amizade anula* (e é anulada por) ódio.

Felicidade: O sujeito experimenta sentimentos de aconchego, bem-estar e confiança, modificando todas as rolagens de reação em +3. É improvável que o sujeito ataque a menos que seja provocado. *A felicidade anula* (e é anulada por) tristeza.

Ódio: O sujeito reage negativamente a qualquer encontro; em termos de jogo, qualquer resultado de uma rolagem na tabela de Reações de Encontro é movido dois níveis acima. *Ódio anula* (e é anulado por) amizade.

Esperança: O moral do sujeito é aumentado em +2. Suas jogadas de proteção, ataque e dano são

todas melhoradas em +1 enquanto esta emoção estiver em vigor. Esperança anula (e é anulada por) desesperança.

Desesperança: O moral do alvo sofre uma penalidade de -10. Além disso, na rodada em que a emoção é inicialmente estabelecida, todos os alvos devem fazer imediatamente um teste de moral. Desesperança anula (e é anulada por) esperança.

Tristeza: O alvo se sente incontrolavelmente melancólico e propenso a acessos de introspecção sombria. Todas as jogadas de ataque sofrem uma penalidade de -1 e as jogadas de iniciativa sofrem uma penalidade de +1. A chance do alvo ser surpreendido é aumentada em -2. Tristeza anula (e é anulada por) felicidade.

Todos os alvos da segunda versão, mesmo alvos voluntários, devem fazer uma JPS para resistir à emoção. Além de todos os outros modificadores, a jogada de resistência é modificada em -1 para cada três níveis do sacerdote conjurando a magia.

Convocar Insetos

(Conjuração/Convocação)

Esfera: Animal

Alcance: 30 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia atrai insetos normais para atacar os inimigos do clérigo. Uma nuvem voadora composta por abelhas, vespas e moscas varejeiras, aparece na maioria das vezes (70%); caso contrário, um tapete de insetos rastejantes (formigas de todos os tipos, besouros — 30% restante), aparecerão quando a magia é lançada. Os insetos unem-se no ponto determinado pelo clérigo, e atacam a criatura que ele apontar.

A vítima sofre apenas 2 pontos de dano, caso limite suas ações à tentativa de afastar-se dos insetos enquanto durar a magia. Se ela não fizer isso, o dano será de 4 pontos por rodada, e se decidir ignorar os insetos, a criatura sofre uma penalidade de 2 pontos para suas jogadas de ataque e Categoria de Armadura (ou seja, subtrai 2 do resultado do dado de ataque, e soma 2 à CA). Se a criatura atacada tentar usar magia, a iniciativa do dano dos insetos deve ser determinada, para

definir se a vítima conseguirá executar o efeito. Se o dano ocorrer antes da vítima lançar a magia, a concentração se perde e o efeito é arruinado.

Se a vítima entrar em uma nuvem de fumaça densa, ou numa área em chamas, os insetos são dispersados e a magia acaba. Além de fumaça e de chamas, a vítima talvez consiga fugir da nuvem correndo, ou mergulhando em água volumosa. Neste caso, assim como em qualquer outro momento durante a duração desta magia, o clérigo pode redirecionar a nuvem de insetos, designando um novo alvo, embora leve pelo menos uma rodada para que as pequenas criaturas se reordenem e invistam contra a nova vítima. Insetos rastejantes movimentam-se à velocidade de 1 metro por rodada, enquanto que os voadores vão a 6 metros por rodada. O criador da magia deve, durante todo o tempo de duração, manter sua concentração sobre os insetos. Se ele mover-se ou for perturbado, a magia se dissipará.

É possível, em ambientes subterrâneos com esta magia, chamar 1d4 formigas gigantes, mas a chance será de 30%, a menos que existam formigas gigantes nas proximidades imediatas. Esta magia não funciona embaixo da água.

Convocar Relâmpagos

(Alteração)

Esfera: Clima

Alcance: 0

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: JPD reduz

Quando essa magia é executada, deve haver algum tipo de tempestade na área (nuvens ou ventos fortes, chuva ou até mesmo um tornado incluindo o redemoinho causado por um gênio ou elemental do Ar de 7 DV ou mais). O clérigo é, então, capaz de chamar dos céus raios de eletricidade. Um raio pode ser chamado por turno. Este raio não precisa ser convocado imediatamente — outras ações, inclusive o uso de outras magias, podem ser feitas neste intervalo de tempo.

Quando desejar o raio, o clérigo deverá ficar parado e concentrar-se por uma rodada inteira. Um raio causa 2d8 pontos de dano elétrico, com um adicional de 1d8 pontos para cada nível de experiência do clérigo. O raio descerá do céu sobre

qualquer ponto dentro do alcance da magia, à escolha do clérigo.

Qualquer criatura a uma distância de 3 metros — seja da trajetória do raio, seja do local em que o relâmpago atingir — será afetada por todo o dano, a menos que obtenha sucesso em uma JPC. Neste caso, o dano cai à metade.

Como esta magia necessita da presença de uma tempestade, ela só pode ser utilizada em locais abertos, não funcionando, portanto, em subterrâneos ou embaixo da água.

Coro Sobrenatural

(Invocação)

Esfera: Combate

Alcance: ○

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPD reduz

Esta magia cooperativa requer pelo menos três sacerdotes conjurando a magia simultaneamente. No momento da conjuração, os sacerdotes devem estar a até 3 metros de distância um do outro. Após a conclusão da magia, os sacerdotes cantam um único acorde dissonante. O resultado da magia depende do número de vozes no coro

Trio. Nesta forma, a magia projeta um cone de força sônica de 36 metros de comprimento e 12 metros de largura na base. Todas as criaturas dentro da área de efeito devem fazer uma JPS ou sofrer 2d4 pontos de dano. Aqueles que obtiverem sucesso na salvaguarda sofrem apenas 1d4 pontos. Mortos-vivos sofrem uma penalidade de -2 em seus jogada de proteção.

Quarteto. Com quatro vozes, a magia tem a mesma área de efeito descrita acima. No entanto, todos aqueles que falharem em uma JPS sofrem 2d4 pontos de dano e ficam surdos por uma rodada. Aqueles que obtiverem sucesso na salvaguarda sofrem metade do dano e não ficam surdos. Mortos-vivos não podem fazer jogada de proteção.

Quinteto. Cinco cantores produzem um acorde de grande poder. Todos dentro da área de efeito sofrem 3d4 pontos de dano (JPS para metade do dano).

Mortos-vivos não podem fazer jogadas de proteção. Todas as criaturas ficam surdas por uma rodada. Além disso, cerâmica, vidro, cristal e itens frágeis semelhantes devem ser testados contra queda ou serão estilhaçados.

Grupo. Um grupo de cantores consiste de seis a dez sacerdotes. Neste caso, a área de efeito aumenta para um cone de 55 metros de comprimento e 18 metros de largura na base. Todas as criaturas dentro desta área sofrem 1d4 pontos de dano por sacerdote e ficam surdas por 1d4 rodadas. Uma JPS bem-sucedida reduz o dano e a duração da surdez pela metade. Mortos-vivos com 3 dados de vida ou menos são imediatamente destruídos. Todos os outros mortos-vivos sofrem dano normal, mas não podem fazer jogada de proteção. Vidro, cerâmica, cristal, osso e todos os itens de madeira que tenham a resistência de uma porta ou menos (baús, mesas, cadeiras, etc.) devem ser testados contra golpe esmagador ou serão destruídos.

Coro. O grupo mais poderoso, um coro, requer onze ou mais sacerdotes. Nesse caso, a área de efeito se expande para um cone de 90 metros de comprimento e 30 metros de largura na base. Todos dentro da área de efeito sofrem 1d6 pontos de dano por sacerdote, até um máximo de 20d6. Uma JPS reduz o dano à metade. Aqueles que falham na JPS ficam surdos por 1d10 rodadas; aqueles que obtêm sucesso ficam surdos por apenas 1d6 rodadas. Mortos-vivos com 5 dados de vida ou menos são imediatamente destruídos. Mortos-vivos com mais dados de vida não podem fazer uma JP. Estruturas dentro da área de efeito são danificadas como se tivessem sofrido um impacto direto de uma catapulta (um impacto por sacerdote no coro). Portas, baús e outros itens quebráveis são destruídos instantaneamente.

Crescer Espinhos

(Alteração, Encantamentos)

Esfera: Vegetal

Alcance: 60 metros

Duração: 3d4 turnos +1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia pode ser utilizada em qualquer área coberta por vegetação de tamanho moderado, e

de qualquer densidade. O efeito faz com que as folhas das plantas fiquem afiadas, e que as raízes tornem-se pontiagudas. De fato, a cobertura vegetal do solo, embora pareça inalterada, passa a funcionar como se fosse composta por estrepe. Para cada 1 metro de movimentação pela área, a vítima sofre 2d4 pontos de dano. Uma JPD é necessária para evitar que a movimentação caia em 1/3 (com um mínimo de movimentação 1 permitida). Esta penalidade dura 24 horas.

Sem o uso de magias de detecção, a área afetada (e o fato dela estar encantada) é absolutamente imperceptível, ao menos que uma vítima entre no local e sofra o dano (nesse caso, a criatura percebe que a área está sobre algum efeito mágico). Mesmo assim, a criatura ainda não será capaz de perceber a extensão da área afetada, a não ser com o uso de detecção mágica.

Criar Acampamento

(Conjuração/Invocação)

Esfera: Viagem

Alcance: 0

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Com esta magia, o conjurador gera um esquadrao de pequenos servos invisíveis que criam um acampamento para o conjurador e seus companheiros. O conjurador indica a área desejada para o acampamento (uma área de 15 metros de raio ou menos) e o número de pessoas que o acampamento deve acomodar (um número de pessoas igual a três vezes o nível do conjurador).

Os servos limpam a área de escombros, montam barracas e sacos de dormir, acendem uma fogueira, buscam água e preparam uma refeição leve. O acampamento é preparado com tanta habilidade que se mistura com o terreno ao redor, reduzindo em 50% a chance de ser notado. Fogueiras, barulhos altos e outras atividades podem anular isso.

Todo o processo leva de 4 a 16 (4d4) rodadas para ser concluído. Os servos montam acampamento com os equipamentos e equipamentos fornecidos; caso contrário, improvisam com materiais disponíveis na área imediata (a 45 metros do acampamento designado). Por exemplo, se o grupo não tiver barracas ou camas, os servos construirão

canteiros rústicos, porém confortáveis, de ervas daninhas e grama, e abrigos temporários de folhas e galhos. Se não houver materiais disponíveis, como no deserto ou em terrenos áridos semelhantes, os servos farão o possível para tornar o grupo o mais confortável possível dentro das limitações ambientais.

Os servos não podem lutar pelo grupo, entregar mensagens ou realizar qualquer outra ação além de criar o acampamento.

O inverso, desmontar acampamento, faz com que os servos invisíveis desmontem um acampamento (uma área de 15 metros de raio ou menos). Os servos apagam incêndios, descartam detritos e empacotam equipamentos para um número de pessoas igual a três vezes o nível do conjurador.

Todo o processo leva de 4 a 16 (4d4) rodadas para ser concluído. Ao ser concluído, todos os vestígios do acampamento são eliminados.

Criar Alimentos

(Alteração)

Esfera: Criação

Alcance: 10 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando essa magia é executada, o clérigo cria comida e bebida. A comida, apesar de ser insípida, é muito nutritiva. Cada 30 litros sustentam por um dia inteiro três criaturas de tamanho humano, ou uma criatura do tamanho de um cavalo. Após 24 horas, a substância apodrece e deixa de ser comestível, embora o uso da magia purificar alimentos, possa restaurar o alimento por mais 24 horas. Para cada nível de experiência do clérigo podem ser criados 30 litros de comida ou água. Assim, um clérigo de 5º nível poderá criar cinco porções, que podem ser todas de água, todas de alimento, ou uma combinação das duas.

Cura Acelerada

(Alteração)

Esfera: Tempo

Alcance: toque

Duração: 1-4 dias

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite que a criatura afetada expe-

rimente cura natural com o dobro da taxa normal por 1 a 4 dias. Em outras palavras, uma pessoa afetada por acelerar a cura recupera 2 pontos de vida por dia de descanso normal ou 6 pontos de vida por dia de repouso na cama. A magia não tem efeito sobre poções de cura ou outras formas mágicas de cura.

Curar Cegueira ou Surdez **R** (Abjuração)

Esfera: Necromântica

Alcance: Toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Ao tocar a criatura afligida, o clérigo que utiliza esta magia pode permanentemente curar alguns tipos de cegueira ou de surdez. Este efeito não repara danos causados por ferimentos ou doença dos órgãos visuais ou auditivos.

A magia reversa, provocar cegueira ou surdez requer um toque (jogada de ataque bem-sucedida) sobre a vítima. Se o receptor tiver sucesso em uma jogada de proteção, o efeito é anulado. Caso contrário, uma forma de cegueira ou surdez mágica acontece.

Curar Doença **R** (Abjuração)

Esfera: Necromântica

Alcance: Toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia permite ao clérigo curar quase todas as doenças colocando apenas sua mão sobre a pessoa doente. A doença rapidamente desaparece num intervalo que pode variar — de acordo com o estágio e seriedade da moléstia — de um turno a dez dias (o Mestre determinará o tempo exato). Esta magia também funciona contra monstros parasitas. Quando lançado por um clérigo de pelo menos 10º nível, o efeito pode curar até mesmo licantropia, desde que usado no máximo até 3 dias depois da infecção. (O licantropo tem direito a um JPS a esta magia, e, se tiver sucesso, o clérigo deverá subir um nível, antes de tentar curá-lo novamente.) Note que esta magia não impede que a pessoa curada volte a contrair a doença.

O reverso dessa magia é provocar doenças. Para funcionar, o clérigo deve tocar a vítima, e esta falhar em uma JPS. A gravidade da doença é decidida pelo clérigo (entre “debilitante” ou “fatal”). Os detalhes exatos da doença serão decididos pelo Mestre, sendo as características mais comuns:

Debilitante: Começa a agir em 1d6 turnos, quando a vítima passa a perder 1 ponto de Força por hora, até sua Força ser reduzida a 2 (momento em que a vítima fica fraca e indefesa). Se o receptor não possuir um valor de Força, ele perde 10% de seus pontos de vida para cada perda de Força que deveria sofrer. Se a doença já afetava seus pontos de vida, use a penalidade maior. A recuperação requer um período de 1d3 semanas.

Fatal: Esta doença começa a agir imediatamente. As pessoas afetadas não recebem auxílio de magias do tipo curar feridas enquanto a doença estiver ativa, e a cura natural ocorre a 10% do ritmo normal. Esta doença torna-se fatal em 1d6 meses, e só pode ser curada magicamente. Para cada mês de doença, o Carisma da vítima é reduzido permanentemente em 2 pontos.

Detecção Extradimensional (Adivinhação)

Esfera: Números, Adivinhação

Alcance: 0

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando a Detecção Extradimensional é conjurada, o sacerdote detecta a existência de quaisquer espaços ou cavidades extradimensionais em um caminho de 3 metros de largura e 18 metros de comprimento na direção para a qual está voltado. O sacerdote pode se virar, percorrendo um arco de 60° a cada rodada, ou pode se mover lentamente enquanto a magia estiver em vigor para alterar a varredura da detecção.

Espaços extradimensionais incluem aqueles criados por magias como Truque da Corda e aqueles contidos em itens como Bolsas de Carga e Buracos Portáteis. O sacerdote não sabe automaticamente o tamanho do espaço ou sua origem.

Disco Flutuante

(Conjuração, Convocação)

Esfera: Elemental (Ar)

Alcance: 1,5 metros

Duração: 6 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia detecta portais interplanares e o “portal” aberto pela magia Dobra Extradimensional.

A magia pode ser bloqueada por uma parede de pedra com 30 centímetros de espessura ou mais, uma polegada de espessura de metal sólido ou um metro ou mais de madeira sólida.

Dissipar Magia

(Abjuração)

Esfera: Proteção

Alcance: 60 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando um mago utiliza essa magia, ele tem uma chance de neutralizar ou anular qualquer outra que esteja dentro da área de efeito, como a seguir:

Primeiro, dissipar magia remove todas as magias que estejam ativas sobre qualquer criatura ou objeto dentro da área de efeito. Isso inclui capacidades inatas e efeitos de itens mágicos. Segundo, anula as magias que estiverem sendo utilizadas ao mesmo tempo. Terceiro, ela destrói poções mágicas (que são tratadas como se fossem magias lançadas por um mago do 12º nível).

Deve-se testar cada efeito ou poção na área para se saber, o que foi destruído ou resistiu à magia. O mago sempre consegue desfazer sua própria magia; a chance de anular a de outro personagem depende da diferença entre seus níveis. Se os personagens forem do mesmo nível, o que lança dissipar magia precisa tirar 11 ou mais em 1d20 para desfazer a magia. Esse valor, 11 em 1d20, será usado como base para os cálculos a seguir. Se o mago que lança dissipar magia tiver mais níveis de experiência do que o que lançou a magia ou efeito que se quer desfazer, essa diferença entre níveis é subtraída de 11. Caso o mago que lança dissipar magia tenha menos níveis de experiên-

cia que o outro, a diferença entre níveis é somada ao 11. Um resultado de 20 sempre desfaz a magia, enquanto um resultado de 1 sempre falha. Por exemplo: se um mago de 10º nível deseja cancelar o redemoinho criado por um djinn, que tem 7 DV, ele precisa tirar 8 ou mais em 1d20 para conseguir dissipar magia. A diferença de níveis entre o mago e o djinn é de 3. Subtraindo-se a diferença do 11, que é o valor base, chega-se ao resultado desejado.

Dissipar magia não afeta itens mágicos, como um pergaminho, anel, varinha, bastão, arma, escudo ou armadura, a não ser que seja lançada diretamente sobre o item. Isso faz com que o objeto fique inoperante por 1d4 rodadas, imediatamente. Um item que esteja sob posse de uma criatura tem menos chances de ser afetado, já que a criatura pode testar sua resistência à magia para evitar que o item receba dissipar magia. Note que, dessa forma, uma espada mágica deixa de ser mágica por 1d4 rodadas, mas continua sendo uma espada. Uma passagem para outro plano ou dimensão (como bolsos arcanos), ficaria temporariamente fechada.

Artefatos e relíquias não são inutilizados por essa magia, mas alguns de seus efeitos podem ser anulados, a critério do Mestre. Essa magia pode ser muito útil para desfazer Feitiços. Alguns efeitos mágicos não podem ser removidos, mas nesses casos, a descrição da magia especifica claramente isto.

Fonte do efeito	JP como se...	Result.
Criador da magia anulado	Sem resistência	Efeito
Outra pessoa	Próprio nível	Efeito
habilidade inata	DV da criatura	anulado
Varinha	6º nível	Efeito
		anulado
Cajado	8º nível	Efeito
		anulado
Poção	10º nível	Poção des
		truída
Outro tipo de item	12º nível	Artefatos
	c/ exceções*	relíquias

Escolher o Futuro

(Adivinhação)

Esfera: Tempo

Alcance: toque

Duração: 1 rodada

Jogada de Proteção: nenhuma

Na rodada imediatamente seguinte à conjuração desta magia, a criatura afetada tem direito a duas rolagens para qualquer jogada de ataque normal, jogada de iniciativa ou jogada de proteção. A criatura afetada pode então escolher a rolagem que preferir.

Por exemplo, um sacerdote conjura escolher futuro em um companheiro guerreiro. Na rodada seguinte, o guerreiro ataca um inimigo com sua espada. O guerreiro faz duas rolagens de ataque em vez de uma e, em seguida, escolhe qual delas determinará o resultado do seu ataque.

Estrepes

(Evocação)

Esfera: Guerra

Alcance: 20 metros/nível

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

A magia para batalhas de exército pode criar dois tipos de estrepes: infantaria e cavalaria. Os primeiros são pequenos e projetados para ferir soldados de infantaria. Os últimos são maiores e causam sérios danos à cavalaria ou a unidades compostas por criaturas de tamanho G ou maiores. Os estrepes de cavalaria são tão grandes que criaturas de tamanho M ou menores podem facilmente contorná-los. Isso evita danos às unidades de infantaria.

Cada vez que uma unidade se move para uma área conjurada, a unidade sofre um ataque de +2 (para estrepes de infantaria) ou +4 (para estrepes de cavalaria). Unidades que fazem investida através de uma área plantada sofrem o dobro de dano. Se uma unidade terminar seu movimento em uma região semeada por estrepes, ela sofre outro ataque ao sair da área.

Estrepes comuns não fazem distinção entre amigos ou inimigos; todas as criaturas que entram em uma área semeada por estrepes sofrem as

mesmas consequências. O mesmo se aplica aos estrepes mágicos, com uma exceção: o sacerdote conjurador pode encerrar a magia a qualquer momento, fazendo com que os estrepes desapareçam e deixando o terreno limpo.

Ao contrário dos estrepes normais, uma região semeada com estrepes mágicos não pode ser “limpa”; os estrepes mágicos permanecem no local até que a magia termine.

Falar com Mortos

(Necromancia)

Esfera: Adivinhação

Alcance: 1

Duração: especial

Jogada de Proteção: especial

Ao usar esse efeito, o clérigo pode fazer várias perguntas a uma criatura morta (o tempo que o receptor permaneceu morto afeta os resultados da magia), e receber informações de acordo com os conhecimentos da criatura. Preliminarmente, é necessário que a comunicação entre criatura e clérigo seja possível, isso significa que deve haver uma ligação linguística entre ambos. O nível de experiência do clérigo influi em diversos aspectos: a idade do corpo (em relação à sua morte), o tempo que a conversa pode durar e, principalmente, o número máximo de perguntas que podem ser feitas. Mesmo se a magia for bem-sucedida, os mortos tenderão a se mostrar evasivos, utilizando-se de respostas extremamente breves, de conteúdo limitado e de forma muitas vezes enigmática. Em muitos casos, as perguntas são interpretadas literalmente.

Um morto com alinhamento diferente do clérigo, ou de nível ou DV maior, recebe um teste de resistência à magia. Se o receptor passar no teste, o efeito acaba. Se o Mestre desejar, tentativas de uso dessa magia sobre um mesmo morto ficam restritas a uma vez por semana.

Força de Um

(Alteração)

Esfera: Lei

Alcance: 10 metros

Duração: 2d6 rodadas

Jogada de Proteção: nenhuma

Ao conjurar esta magia em um grupo de criaturas ordeiras, o sacerdote concede a cada criatura um bônus de Força igual ao da criatura mais forte do grupo. Para serem afetadas pela magia, todas as criaturas devem tocar a mão do sacerdote no momento da conjuração. Somente criaturas humanas, semi-humanas e humanoides de tamanho humano ou menor podem ser afetadas. Os personagens podem ser um grupo misto de alinhamentos Leal Neutro, Leal Bom ou Leal Mau. A magia não surtirá efeito se qualquer criatura de alinhamento Neutro ou Caótico estiver incluída no grupo.

Antes da conjuração, uma criatura é designada como pedra angular. Nunca pode haver mais de uma pedra angular em um grupo, mesmo que outra criatura tenha força igual.

Após a conclusão da magia, todos os personagens afetados ganham um bônus de dano igual ao bônus de dano da pedra angular em Força. Quaisquer bônus mágicos pertencentes à pedra angular não são adicionados; apenas a força natural da pedra angular é conferida ao grupo.

Este bônus substitui qualquer bônus que um personagem normalmente receberia. Assim, um guerreiro com Força 16 que se beneficia desta magia com uma pedra-angular que tenha Força 18 ganha um bônus total de força 18, não somando ao seu bônus atual. A pedra-angular não recebe bônus.

As criaturas afetadas não ganham melhorias em BAC.

A magia termina se a pedra-angular for morta antes que a duração expire. O bônus e a duração não são afetados se um membro do grupo for morto durante a duração da magia.

Imobilizar Animais

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Animal

Alcance: 80 metros

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: JPC anula

Usando essa magia, o clérigo imobiliza de um a quatro animais. Este efeito atinge apenas animais normais (urso, leão, coelho, etc.) ou uma

versão gigante dos mesmos (urso gigante, etc.). Animais mágicos (como centauros, grifos) não são afetados. O clérigo decide quantos e quais os animais na área de efeito são atingidos pela magia. Quanto maior for o número, menor será a penalidade nas jogadas de proteção. Cada animal recebe um teste, com as seguintes modificações: se apenas um é o alvo, ele sofre uma penalidade de -4; se dois são afetados, a penalidade cai para -2; se três animais são visados, a penalidade é de apenas -1, e, finalmente, se quatro animais são o alvo da magia, não há nenhuma penalidade.

Um peso corporal máximo de 200 quilos (50 quilos, se não for mamífero) por animal por nível do clérigo pode ser afetado. Exemplificando, um clérigo de 8º nível pode afetar animais (mamíferos) de até 1.600 quilos, ou, se estes animais não forem mamíferos, de até 400 quilos.

Janela Astral

(Adivinhação)

Esfera: Astral

Alcance: 5 metros

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando esta magia é conjurada, uma “janela” aparece no ar diante do sacerdote, através da qual ele (e quaisquer outros presentes) podem ver o plano astral.

A janela astral varia em tamanho de 30 cm quadrados até um quadrado de 3 m x 3 m, à escolha do conjurador. A janela não é móvel e, se o sacerdote se afastar mais de 4,5 metros dela, ela desaparece imediatamente e a magia termina.

Ao declarar o nome de um alvo, o sacerdote pode visualizar uma criatura ou objeto específico na janela. Mais de um alvo pode ser visualizado durante a duração da magia. Cada vez que um novo alvo é escolhido, a janela fica listrada de cinza conforme o plano astral passa. Isso continua por 1d4 rodadas, até que a janela finalmente se concentre no alvo escolhido.

Se a pessoa não estiver no plano astral, a janela escolhe um local aleatório.

A janela opera de ambos os lados; criaturas no

plano astral podem ver o sacerdote com a mesma facilidade com que ele as vê. No entanto, a comunicação verbal não é possível.

Normalmente, criaturas não conseguem passar pela janela. Se tentarem, a chance de sucesso é de 5%. Essa chance é modificada em +1% por nível ou Dados de Vida do indivíduo. Para passar, a criatura ou objeto deve ser pequeno o suficiente para passar pela janela; caso contrário, apenas uma parte do alvo conseguirá passar (como o braço de um monstro ou a língua penetrante).

Ao conjurar a magia janela astral, um personagem que posteriormente conjure a magia astral de 7º nível pode escolher chegar ao plano astral no local mostrado na janela.

Lamento do Ladrão

(Alteração)

Esfera: Guarda

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 hour/nível

Jogada de Proteção: JPS anula

Um ladrão que entra em uma área encantada com o lamento do ladrão sofre uma grande redução em suas habilidades de roubo. O ladrão pode fazer uma JPS para resistir aos efeitos da magia; uma falha indica que ele sofre todos os efeitos do lamento. Todas as tentativas de furtar bolsos, abrir fechaduras, encontrar/remover armadilhas, mover-se silenciosamente, detectar ruídos, escalar paredes e se esconder nas sombras são reduzidas em 2 pontos (embora uma perícia não possa ser reduzida para menos de 1, presumindo-se que o personagem tenha pelo menos 1 de chance em qualquer perícia).

A magia afeta um cubo cujos lados são iguais ao nível do conjurador vezes 1,5 metro (um conjurador de 10º nível pode afetar um cubo cujos lados são iguais a 15 metros).

Leitura de Memória

(Adivinhação)

Esfera: Pensamento

Alcance: 5 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPS anula

Esta magia permite ao sacerdote ler a memória

de um único alvo. O sacerdote vivencia a memória com a mesma intensidade que o alvo.

O tempo necessário para visualizar uma memória é um quinquagésimo do tempo que o evento em si durou.

Assim, um sacerdote pode visualizar a memória de um evento que durou uma hora em pouco mais de uma rodada. O alvo vivencia a memória ao mesmo tempo em que o conjurador a lê.

O alvo deve ter um valor de Inteligência igual ou superior a 5 e deve permanecer dentro do alcance do sacerdote durante todo o tempo necessário para ler a memória desejada. Sacerdotes podem conjurar esta magia em criaturas inconscientes, adormecidas, imobilizadas ou paralisadas.

O alvo recebe uma JPS quando o sacerdote conjura a magia (esta JPS é permitida mesmo que o alvo esteja dormindo ou inconsciente da tentativa). Além disso, se a memória que o sacerdote deseja visualizar diz respeito a algo que o alvo deseja manter em segredo, ou é algo que o alvo está tentando suprimir, o alvo recebe um bônus de +5 na JPS. Se a memória que o sacerdote deseja visualizar tiver mais de seis meses, o alvo recebe um segundo jogada de proteção, com bônus dependendo da idade da memória, como segue:

Idade da Memória	Bônus
6-12 meses	0
1 a 4 anos	+1
5 anos ou mais	+3

Se o alvo for bem-sucedido em qualquer JPS, a magia falha.

Esta magia cria um dreno mental no sacerdote, fazendo com que ele perca temporariamente de 1 a 3 pontos de Constituição. Estes podem ser recuperados somente após oito horas de descanso. A magia não pode ser conjurada novamente até que a constituição do sacerdote seja restaurada.

Leitura do Momento

(Adivinhação)

Esfera: Números

Alcance: 0

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao sacerdote determinar o “teor do agora” — em outras palavras, aprender a “força” mais dominante no momento. Para conjurar a magia, o sacerdote gera uma série de números aleatórios e, em seguida, estuda o padrão contido nessa sequência de números. Esse padrão contém informações sobre as condições atuais.

Em termos de jogo, quando esta magia é conjurada, o Mestre comunica ao jogador do sacerdote uma única palavra ou frase curta (não mais do que cinco palavras) descrevendo o “tom” da situação. Exemplos de “tons” adequados são “perigo iminente” (o Mestre sabe que um dragão está se aproximando da área); “paz e tranquilidade” (a floresta onde os PJs acampam pode parecer ameaçadora, mas a área está, na verdade, livre de influência maligna); ou “traição” (um dos mercenários dos PJs é, na verdade, um espião de seu inimigo). O Mestre pode tornar este comentário enigmático, mas ele deve sempre ser preciso e conter alguma informação útil.

Esta magia não tem área de efeito específica. O resultado da leitura do momento sempre afetará o sacerdote e qualquer outra pessoa em sua vizinhança imediata, mas a definição de “vizinhança” variará dependendo das circunstâncias. Por exemplo, o teor do momento pode ser “perigo severo” se o sacerdote estiver entrando no território de um dragão que ataca intrusos à primeira vista.

O teor do momento é sempre aplicável pessoalmente ao sacerdote. Por exemplo, mesmo que o sacerdote esteja em uma nação perigosamente próxima da guerra com seu vizinho, essa condição não aparecerá no teor do momento, a menos que o sacerdote esteja pessoalmente envolvido (se ele estiver atualmente no caminho direto de um exército invasor, por exemplo).

Uma conjuração desta magia tende a “contaminar” conjurações subsequentes da mesma magia, a menos que sejam separadas por um período mínimo de tempo. Se um sacerdote conjurar esta magia duas vezes em um período de 12 horas, a segunda leitura dará o mesmo resultado que a primeira, independentemente da situação real.

Se um segundo sacerdote conjurar a magia em até 12 horas após o uso da magia por outro sacerdote, ele receberá uma leitura precisa.

Linha de Proteção **C** **R** (Abjuração)

Esfera: Proteção

Alcance: ○

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia cooperativa requer pelo menos dois sacerdotes para conjurá-la simultaneamente. Durante a conjuração, os sacerdotes determinam se a linha será estacionária ou móvel. Se a magia for estacionária, cada sacerdote deve inscrever um sigilo mágico em superfícies paralelas e opostas, como paredes de uma guarita ou dois troncos de árvore. Se a magia for móvel, os sacerdotes devem ficar em cada extremidade da linha, ancorando-a.

Após a magia ser conjurada, um campo de força cintilante aparece entre as duas âncoras (os sigilos ou sacerdotes). O campo tem 3 metros de altura e brilha com energia. Objetos no lado oposto do campo translúcido, embora reconhecíveis, são nebulosos e indistintos.

O campo causa 1d3 pontos de dano a todas as criaturas que passarem por ele; criaturas malignas e mortos-vivos sofrem 1d8 pontos de dano do campo. Criaturas que obtiverem sucesso em uma JPS não sofrem dano. Criaturas que podem voar sobre o campo, cavar sob ele ou se teletransportar para o outro lado são imunes a dano.

Se a magia for conjurada em sua forma móvel, os sacerdotes podem se mover com metade de suas taxas de movimento (limitadas à taxa do sacerdote mais lento). Os sacerdotes não podem realizar nenhuma outra ação, já que toda a sua energia é gasta caminhando e mantendo o campo.

Uma vez criado, o campo não pode ser aumentado ou diminuído em comprimento e deve permanecer reto.

Os sacerdotes podem se mover girando, mas não podem caminhar um em direção ao outro ou

um deles virar em outro sentido. Se a linha de visão entre os dois sacerdotes for bloqueada por qualquer objeto com mais de 1,5 m de diâmetro, a magia falha imediatamente.

Portanto, criaturas, muros baixos, árvores jovens, pilares e objetos semelhantes não interromperão a magia.

Como uma magia cooperativa, vários sacerdotes podem se unir para criar um campo maior. Cada sacerdote (ou sigilo) forma o fim de um campo e o início de outro, como postes de cerca. Cada seção da magia deve se estender em linha reta, mas o campo pode ser dobrado em cada junção. Quatro sacerdotes podem formar uma linha longa, um quadrado ou um padrão em Z. As restrições à movimentação dos campos se aplicam conforme descrito acima. O Mestre pode aplicar penalidades de movimento dependendo da complexidade do padrão.

O reverso desta magia, linha de destruição, causa 1d3 de dano a todas as criaturas que passarem por ela. Causa 1d8 de dano a paladinos e criaturas de alinhamento bom que passarem por ela. Criaturas que obtiverem sucesso em uma JPS não sofrem dano.

Localizar Objetos **R** (Adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: 60 metros +10 metros/nível

Duração: 8 horas

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia permite localizar um objeto que seja conhecido ou familiar ao clérigo. O clérigo, ao executar o efeito, vira-se lentamente, e sentirá quando estiver voltado para a direção do objeto, desde que o item esteja dentro do alcance da magia. Este efeito pode localizar itens como joias, armas, e até mesmo escadas e escadarias. Uma vez que o clérigo tenha fixado um item em sua mente, a magia localiza apenas esse item. Tentativas de localizar um item específico, como, por exemplo, a coroa de um rei ou a espada de um herói, necessitam de uma imagem mental extremamente fiel ao objeto. Se a imagem for falha, o efeito não funcionará. Resumidamente,

objetos únicos devem ser conhecidos pelo clérigo, para serem localizados. Esta magia é bloqueada por chumbo.

O reverso ocultar objetos impede que um item seja encontrado por magia, bolas de cristal ou meios similares por um período de oito horas. O clérigo deve tocar o objeto para afetá-lo desta forma.

Nenhuma das aplicações desta magia atinge seres vivos.

Luz Contínua **R** (Alteração)

Esfera: Solar

Alcance: 120 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: especial

Essa magia é similar à luz, mas é tão intensa quanto a luz do dia, e dura até ser anulada por escuridão mágica ou por dissipar magia. Criaturas que sofrem penalidades sob luz forte serão prejudicadas na área deste efeito. Assim como luz, esta magia pode ser lançada no ar, num objeto ou numa criatura. No terceiro caso, luz contínua afeta o espaço de 30 centímetros atrás da vítima que for bem-sucedida em uma JPS. Uma falha no teste significa que o efeito luminoso está centrado no ser, e se move junto com ele. Note que este efeito também pode cegar uma criatura, se lançado sobre seus órgãos visuais. Se a magia atingir um objeto coberto por alguma proteção à prova de luz, a magia é bloqueada até que a cobertura seja removida.

Se for lançada numa região obscurecida por escuridão mágica, ambas as magias, luz e escuridão, são canceladas, prevalecendo então as condições naturais do local. Com o tempo, este efeito consome o material sobre o qual é lançado, muito embora este processo seja lento demais para afetar uma campanha (às vezes levando séculos).

A magia reversa, escuridão contínua, causa completa ausência de luz da mesma forma que Escuridão, só que com maiores área e duração.

Magia Errada **R**

(Invocação/Evocação)

Esfera: Caos

Alcance: 40 metros + 10 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS anula

Magia errada só pode ser conjurada em um mago. Isso faz com que a próxima magia conjurada pelo mago afetado seja escolhida aleatoriamente entre suas magias memorizadas de nível igual ou inferior. Assim, se um mago afetado por magia errada tiver quatro magias de 1º nível memorizadas (armadura, queda lenta, salto e sono) e tentar conjurar a magia de sono, o Mestre determina a magia resultante aleatoriamente entre as quatro magias memorizadas do mago. O mago tem apenas 25% de chance de conjurar a magia de sono.

Somente magias atualmente memorizadas podem ser trocadas pela magia desejada. Se um mago tiver apenas uma magia memorizada, a magia errada não terá efeito e a magia do mago será conjurada normalmente.

A magia errada funciona normalmente. Se um mago tentar levitar um companheiro, mas uma magia de teia fosse lançada, o companheiro ficará preso nas teias e terá todos os efeitos resultantes. Se o alvo da magia estiver dentro do alcance da magia de levitação, mas não dentro do alcance da teia, a magia se perderá em um chiado de energia e a magia da teia será apagada da memória do conjurador.

Magos que são alvo de magia errada podem realizar uma JPS para evitar o efeito.

Mão Amiga **R**

(Evocação)

Esfera: Viagem

Alcance: especial

Duração: 1 hour/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando um sacerdote está preso ou em perigo, esta magia pode invocar ajuda. A magia cria uma imagem fantasmagórica e flutuante de uma mão com cerca de 30 centímetros de altura. O

conjurador pode comandá-la para localizar um personagem ou criatura de sua escolha com base em uma descrição física. O conjurador pode especificar raça, sexo e aparência, mas não fatores ambíguos como nível, alinhamento ou classe.

Após receber suas ordens, a mão começa a procurar pela criatura indicada, voando a uma taxa de movimento de 48. A mão pode procurar em um raio de 8 quilômetros do conjurador.

Se a mão não conseguir localizar a criatura indicada, ela retorna ao conjurador (desde que ele ainda esteja dentro da área de efeito). A mão exibe uma palma estendida, indicando que nenhum personagem ou criatura foi encontrado. A mão então desaparece.

Mesclar-se às Rochas

(Alteração)

Esfera: Elemental (Terra)

Alcance: o

Duração: 8 rodadas + 1d8 rodadas

Jogada de Proteção: nenhuma

Se a mão localizar o alvo indicado, ela acena para que o alvo a siga. Se o alvo seguir, a mão aponta na direção do conjurador, guiando-o pela rota mais direta e viável. A mão paira 3 metros à frente do alvo, movendo-se à sua frente. Uma vez que a mão conduz o alvo até o conjurador, ela desaparece.

O alvo não é obrigado a seguir a mão ou ajudar o conjurador. Se o alvo optar por não seguir a mão, a mão continua a acenar durante a duração da magia e, em seguida, desaparece. Se a magia expirar enquanto o alvo estiver a caminho do conjurador, a mão desaparece; o alvo terá que confiar em seus próprios dispositivos para localizar o conjurador.

Se houver mais de um alvo em um raio de 8 quilômetros que corresponda à descrição do conjurador, a mão localiza a criatura mais próxima. Se essa criatura se recusar a seguir a mão, a mão não procurará um segundo alvo.

A mão fantasmagórica não tem forma física. A mão pode ser vista apenas pelo conjurador e por alvos em potencial. Não pode entrar em combate nem executar qualquer outra tarefa além de

localizar o alvo e levá-lo de volta ao conjurador. A mão não atravessa objetos sólidos, mas pode passar por pequenas rachaduras e fendas.

Moldar Pedra

(Alteração)

Esfera: Elemental (Terra)

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao conjurador moldar um pedaço de pedra existente de não mais que 4 m cúbicos em qualquer forma do mesmo volume que se adapte ao seu propósito.

Moldar Armas: Embora seja possível usar esta magia para fazer cofres de pedra bruta, armas, itens, etc. detalhes finos não são possíveis.

Moldar Rochas

(Alteração)

Esfera: Elemental (Terra)

Alcance: Toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Ao usar essa magia, o clérigo pode alterar a forma de uma pedra de acordo com sua vontade (pode criar armas de pedra, portas, ídolos, estátuas, barreiras, etc.). Do mesmo modo, pode remodelar portas de pedra e outros tipos de barreira, desde que o volume afetado esteja dentro dos limites da área de efeito. A definição visual desta magia não é muito boa (ou seja, nada de inscrições, arabescos e desenhos complicados). Se a forma criada tiver partes móveis, há uma chance de 30% de que elas não funcionem.

Morte Aparente

(Necromancia)

Esfera: Necromântica

Alcance: Toque

Duração: 1 turno +1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Pelo uso dessa magia, a pessoa afetada é reduzida a um estado idêntico à morte. O receptor, apesar de continuar ouvindo e sentindo cheiros, não pode perceber o próprio corpo ou enxergar. Assim, qualquer agressão contra ele não será sentida, tornando-o incapaz de reagir. Todo dano sofrido

neste estado é reduzido pela metade, e ataques baseados em paralisação, dreno de energia e veneno não têm efeito. Veneno, se injetado, ou de alguma outra forma introduzido no organismo, passa a atuar apenas quando o efeito de morte aparente cessar. De qualquer forma, uma JPC é permitida, seguindo as regras normais. Esta magia não oferece proteção contra causas de morte certa — ser esmagado, etc. O efeito só atinge pessoas que desejam recebê-lo. O clérigo pode terminar a magia quando desejar, embora o receptor precise de uma rodada completa para restabelecer suas funções vitais.

Diferente do que acontece na versão arcana desta magia, apenas pessoas podem ser afetadas sem restrições de nível.

Oração

(Conjuração/Convocação)

Esfera: Combate

Alcance: ○

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Pelo uso desta magia, o clérigo traz para seus amigos e para ele mesmo as boas graças de sua divindade, além de prejudicar os inimigos. Todos que estiverem na área da magia são atingidos em toda a duração do efeito. Os que estiverem lutando ao lado do clérigo recebem um bônus de 1 em suas jogadas de ataque, dano e em todas jogadas de proteção. Os inimigos, porém, recebem, nessas mesmas jogadas (ataque, dano e resistência), uma penalidade de 1. Uma vez que a fórmula mágica tenha sido pronunciada, o clérigo poderá realizar qualquer outra ação. Se outro clérigo da mesma religião estiver declamando (veja a magia divina cântico) quando este efeito é executado, as magias se combinam e produzem bônus e penalidades de +2 e -2, durante todo o tempo em que ambas estiverem ativas simultaneamente.

Paralizar Animal

(Encantamento, Feitiço)

Esfera: Natureza

Alcance: 124 metros

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: JP nega

Esta magia paralisa um ou mais animais se eles

falharem em uma jogada de proteção.

Número de alvos: Até 1 Dado de Vida de animais por nível do conjurador pode ser alvo.

Restrições: Animais normais ou gigantes podem ser afetados. Criaturas fantásticas, animais inteligentes ou animais magicamente conjurados, controlados ou invocados não podem ser afetados.

Pele de Pedra

(Alteração)

Esfera: Elemental (Terra)

Alcance: toque

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia concede ao receptor imunidade completa a golpes, cortes e punhaladas. O receptor sofre apenas metade do dano de fogo normal e outros efeitos não mágicos; no entanto, efeitos mágicos causam dano normal.

Pensamento Rígido **R**

(Enchantment/Feitiço)

Esfera: Lei

Alcance: 60 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPS anula

Pensamento rígido só pode ser conjurado em uma criatura com Inteligência 3 ou superior. A criatura pode realizar uma JPS para evitar os efeitos.

A criatura afetada pelo pensamento rígido é incapaz de realizar qualquer ação além da atividade em que está envolvida quando a magia entra em vigor.

A mente da criatura simplesmente não consegue decidir sobre outro curso de ação – ela fica congelada em um único pensamento e não pode mudar, mesmo que novas circunstâncias sugiram o contrário. Assim, um guerreiro lutando contra um kobold ignorará a chegada de um observador, e um ladrão arrombando uma fechadura não dará atenção à chegada de três guardas.

A criatura afetada não repete a ação mecanicamente; ela não é um autômato. Ela não continuará a disparar seu arco contra um dragão se ficar sem flechas, mas escolherá outro meio de atacar o

dragão, excluindo todas as outras atividades.

Um conjurador no processo de conjurar uma magia quando o pensamento rígido entra em vigor não tentará repetir a magia (a menos que a magia tenha sido memorizada mais de uma vez). O conjurador, no entanto, dedicará sua atenção ao alvo daquela magia até que seu objetivo seja alcançado (por exemplo, se o conjurador estivesse atacando uma criatura, ele continuaria a direcionar ataques àquela criatura; se o conjurador estivesse tentando abrir uma porta, ele continuaria a trabalhar na porta até que ela se abrisse).

A magia expira quando a criatura atinge seu objetivo (por exemplo, o kobold é morto ou a fechadura é aberta) ou quando a duração da magia termina.

Pirotecnia

(Alteração)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: 160 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: especial

Essa magia alimenta-se de uma fonte de fogo para produzir dois tipos de efeitos, sendo que o clérigo determina qual efeito ocorre.

Primeiro, pode-se produzir uma explosão de luzes brilhantes e coloridas, que duram uma rodada inteira. Esta explosão cega, temporariamente, todos os que, tendo uma visão desobstruída do efeito, encontravam-se também a uma distância de, no máximo, 40 metros da fonte de fogo. A criatura que estiver dentro dessas condições ficará cega por 1d4+1 rodadas, a não ser que obtenha sucesso em uma JPS. Estes fogos de artifício ocupam um volume igual a dez vezes o volume original da fonte de fogo utilizada.

Segundo, pode-se causar uma nuvem de fumaça e vapor muito densa, que dura uma rodada por nível de experiência do seu criador. Dentro do hemisfério preenchido pela nuvem é muito difícil respirar, e o alcance da visão fica limitado a cerca de 60 centímetros. Esta fumaça cobre um volume igual a cem vezes o volume original da fonte de fogo utilizada. Essa fonte de fogo, desde que não seja muito grande (caso em que é afetada apenas

parcialmente), se extingue imediatamente. Fogo mágico não pode ser drenado por essa magia. Criaturas baseadas em chamas, como elementais do fogo, sofrem 1d4 pontos de dano (com um bônus de 1 ponto/nível do clérigo) se forem o alvo deste efeito. Esta magia não pode ser utilizada embaixo da água.

Pisos Rangendo **R** (Evocação)

Esfera: Guarda

Alcance: 30 metros

Duração: 1 hour/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Uma superfície afetada por pisos rangendo emite um ruído alto quando qualquer criatura maior que um rato normal (maior que 15 cms cúbico ou pesando mais de 1 kg) pisa nela ou a toca.

A magia afeta um quadrado cujos lados são iguais ao nível do conjurador vezes 3 metros (um sacerdote de 9º nível pode afetar um quadrado cujos lados têm 27 metros de comprimento).

Os rangidos podem ser ouvidos em um raio de 30 metros, independentemente de barreiras interpostas, como paredes e portas. Os rangidos ocorrem independentemente da superfície, seja madeira, pedra, terra ou qualquer outro material sólido. Os ouvintes sabem automaticamente a direção dos sons.

Personagens que se movem silenciosamente com sucesso reduzem o raio do ruído para 15 metros. Aqueles capazes de voar ou evitar o contato direto com a superfície afetada não ativarão o piso rangendo.

Poça Reflexiva (Ilusão, Visão)

Esfera: Elemental (Água)

Alcance: 10 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia permite ao clérigo alterar uma massa de água normal e fazê-la atuar como um dispositivo de espionagem. O efeito simula as propriedades de itens como a bola de cristal. As seguintes magias podem ser canalizadas

através deste efeito, com uma chance de 5%/nível de funcionarem corretamente: Detectar Magia, Detectar Armadilhas e Detectar Venenos. Cada tentativa dessas exige uma rodada de concentração, e pode ou não funcionar. Infravisão opera normalmente através desta magia.

Podridão Lenta **R** (Abjuração)

Esfera: Vegetal

Alcance: toque

Duração: 1 week/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia aumenta o tempo que frutas, vegetais e grãos permanecem saudáveis e maduros. A magia não terá efeito sobre carne de qualquer tipo.

O conjurador pode afetar até 30 metros cúbicos de material vegetal por nível. Assim, até mesmo um sacerdote de nível baixo poderia efetivamente impedir que os grãos de um fazendeiro apodrecessem durante o armazenamento ou manter as frutas maduras nas árvores de seu pomar até a colheita.

Esta magia não impede que pragas (como ratos) comam o alimento.

Proteção a Fogo (Abjuração)

Esfera: Proteção, Elemental (Fogo)

Alcance: Toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Os efeitos dessa magia diferem, de acordo com quem recebe a proteção: se o clérigo que a lançou ou outra criatura. Em ambos os casos, a duração máxima é de 1 turno por nível de seu criador.

Se esta magia é lançada sobre o clérigo que a executou, ela garante completa imunidade ao fogo (normal ou mágico) até que tenham sido absorvidos 12 pontos de dano por nível, e então termina.

Se este efeito é lançado sobre outra criatura, ela garante invulnerabilidade ao fogo comum, e fornece um bônus de 4 para jogadas de proteção contra fogo mágico, além de reduzir o dano sofrido em 50%.

Proteção ao Plano Negativo

(Abjuração)

Esfera: Proteção, Necromântica

Alcance: Toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia concede à criatura afetada uma proteção parcial contra mortos-vivos ligados ao plano Material Negativo (vampiros, espectros, etc.), assim como contra armas e magias que drenem níveis de energia. Este efeito abre uma ligação entre seu receptor e o plano Material Positivo, o que provavelmente provoca a anulação dos efeitos da energia negativa. A criatura protegida, se atingida por algum ataque que utiliza energia negativa, deve fazer uma jogada de proteção. Se obtiver sucesso, o contato entre as energias positiva e negativa faz com que ambas se anulem, deixando-o vulnerável apenas ao dano físico do ataque. Se o teste falhar, além dos efeitos causados pela energia negativa, o dano físico recebido pela criatura protegida será igual ao dobro do dano normal. A proteção se limita a apenas um ataque, ou seja, qualquer que tenha sido o resultado da jogada de proteção, a magia imediatamente acaba. Se o ataque foi realizado por um morto-vivo, este sofre um dano de 2d6 pontos devido ao contato com a energia positiva.

Proteção contra Raios

(Abjuração)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: toque

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia protege o alvo contra ataques de raios: o alvo ganha invulnerabilidade a raios e eletricidade normais, jogadas de proteção contra ataques elétricos são consideradas muito fáceis e reduz o dano de eletricidade mágica pela metade.

Proteção contra Veneno

(Abjuração)

Esfera: Natureza

Alcance: toque

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia protege o alvo com invulnerabilidade

a venenos e venenos normais, jogadas de proteção contra ataques de veneno são consideradas muito fáceis e reduz o dano de veneno mágico pela metade.

Purga de Invisibilidade

(Abjuração)

Esfera: Guarda

Alcance: 30 metros

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Todas as criaturas invisíveis que entram em uma área encantada com purga de invisibilidade tornam-se instantaneamente visíveis. Magias relacionadas à invisibilidade não têm efeito dentro dos limites da área encantada, e dispositivos mágicos como poções de invisibilidade não funcionam. Criaturas com a habilidade natural de se tornarem invisíveis são incapazes de usar essa habilidade dentro da área de efeito. Objetos invisíveis carregados para a área protegida também se tornam visíveis. Criaturas ou pessoas invisíveis dentro da área de efeito quando a purga de invisibilidade é conjurada permanecem invisíveis; no entanto, se tais criaturas saírem da área de efeito e depois entrarem novamente, elas se tornam instantaneamente visíveis. Tais criaturas também perdem qualquer habilidade natural de se tornarem invisíveis enquanto permanecerem dentro da área de efeito. Uma criatura que consome uma poção de invisibilidade fora da área protegida torna-se invisível normalmente, mas torna-se visível quando entra na área de efeito; se a duração da poção de invisibilidade ainda não tiver expirado quando ele sair da área de efeito, ele se tornará invisível novamente fora da área.

Criaturas que são invisíveis em seu estado natural ou não têm forma visível (como perseguidores invisíveis) não são afetadas por esta magia.

A purga de invisibilidade pode ser lançada como uma magia cooperativa. A potência desta magia pode ser aumentada se vários sacerdotes a lançarem ao mesmo tempo. A duração da magia é então igual a um turno por nível do sacerdote mais poderoso, mais um turno para cada sacerdote contribuinte. Cada sacerdote também aumenta a área de efeito em um quadrado de 3 × 3 m (essas

áreas devem ser contíguas).

Assim, um sacerdote de 9º nível e dois sacerdotes de 5º nível podem criar uma área de purga de invisibilidade de 9×3 m com uma duração de 11 turnos.

Remover Maldições **R**

(Abjuração)

Esfera: Proteção

Alcance: Toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: especial

Ao usar essa magia, o clérigo é capaz de remover maldições que estejam em um objeto, pessoa, ou na forma de alguma presença maligna ou indesejada. Não remove permanentemente a maldição de objetos (escudos, armas, armaduras, etc.), mas permite que a pessoa afetada consiga se livrar de um item maldito. Algumas maldições especiais podem não ser desfeitas por essa magia, ou talvez seja necessário que o clérigo possua um nível mínimo para neutralizá-la. Licanthropia, por exemplo, pode ser curada por um clérigo de 10º nível ou mais, se esta magia for aplicada até, no máximo, três dias após o contágio (o licanthropo faz uma JPS para determinar se a cura é eficiente).

O contrário desta magia não é permanente, mas dura um turno por nível do clérigo. A maldição pode ter um dos seguintes efeitos (faça uma jogada de porcentagem): 1 a 50 – reduz um atributo por 3 pontos (o Mestre determina aleatoriamente qual o atributo afetado); 51 a 75 – penalidade de 4 para jogadas de ataque e jogada de proteção; 76 a 100 – a vítima tem 50% de chance, por rodada, de derrubar o que quer que esteja segurando (ou de não fazer nada, se não estiver segurando objetos).

É possível para um clérigo criar sua própria maldição, embora esta deva ser de poder similar às aqui citadas. Consulte o Mestre: ele deve decidir se aprova ou não essa maldição. Uma maldição criada por esta magia não pode ser afetada pela magia dissipar magia em qualquer uma de suas versões (arcana ou divina).

Remover Paralisia

(Abjuração)

Esfera: Proteção

Alcance: 10 metros/nível

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Pelo uso dessa magia, o clérigo pode libertar uma ou mais criaturas dos efeitos de paralisação, ou de magias ou efeitos relacionados (toque de carnicar, imobilizar ou lentidão). Se usada em apenas uma criatura, a paralisação é automaticamente neutralizada; se utilizada em duas, cada uma das pessoas afetadas tem direito a uma jogada de proteção com um bônus de 4. Se usada em três ou quatro criaturas, o bônus cai para 2. Se entre o clérigo e as criaturas afetadas houver algum tipo de barreira (mágica ou não), o efeito não funciona.

Respirar na Água **R**

(Alteração)

Esfera: Elemental (Água, Ar)

Alcance: Toque

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

A criatura afetada por essa magia ganha o poder de respirar na água durante toda a duração da magia. O clérigo pode dividir o efeito entre várias pessoas, embora isso também divida a duração, ou seja, um clérigo de 8º nível pode conferir este poder para uma pessoa durante 8 horas, duas pessoas por 4 horas, oito pessoas por 1 hora, etc., até um mínimo de 30 minutos.

A magia reversa, respirar ar, permite que criaturas que respirem na água passem a respirar ar. Observe que nenhuma das versões impede que a criatura afetada respire em seu ambiente natural (ou seja, ela adiciona um poder, não substituindo o anterior).

Roupa Encantada

(Encantamento)

Esfera: Proteção

Alcance: Toque

Duração: 5 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia encanta as roupas de seu criador,

dando, pelo menos, proteção equivalente à de uma cota de malha (CA 5). A CA do traje encantado recebe um bônus de 1 para cada três níveis que o clérigo tenha acima do 5º, até um máximo de CA 1 ao 17º nível. A duração da magia pode ser abreviada se o clérigo perder, por algum motivo, a consciência. Se a vestimenta é utilizada junto a outra armadura, apenas a melhor CA é utilizada. Esta proteção não é cumulativa com nenhum outro efeito de aumento da CA (anel de proteção, etc.).

Sentinela Monstro Eficaz

(Abjuração)

Esfera: Guarda

Alcance: 30 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPS anula

Esta magia impede que monstros com 2 ou menos Dados de Vida entrem na área de efeito. Tais criaturas podem fazer uma jogada de proteção; o sucesso indica que elas evitam os efeitos da magia e são capazes de entrar na área de efeito. A magia afeta uma área cúbica cujos lados são iguais ao nível do conjurador vezes 3 metros (por exemplo, um conjurador de 9º nível pode afetar uma área igual a 27 metros cúbicos). Monstros dentro da área de efeito quando a magia é conjurada não são afetados; no entanto, quando deixam a área de efeito, não podem retornar. Monstros fora da área de efeito podem arremessar pedras, lanças e outras armas de projétil em alvos dentro dela e também podem conjurar magias na área protegida.

Símbolo de Proteção

(Abjuração, Evocação)

Esfera: Guarda

Alcance: Toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: especial

Um símbolo de proteção é uma poderosa inscrição mágica, feita para impedir o acesso de criaturas não autorizadas a algum tipo de passagem, objeto ou local. O clérigo determina as condições para o funcionamento do efeito. Tipicamente, toda criatura que violar a proteção sem utilizar uma palavra de acesso estará sujeita à magia,

embora outros métodos de se garantir o acesso (alinhamento, ou religião) possam ser utilizados. Uma JPS bem-sucedida também permite que a vítima escape aos efeitos da proteção. Símbolos não são ajustados em função de classe, DV ou nível. Um mesmo objeto ou portal não pode ser encantado por múltiplos símbolos de proteção, embora objetos como escrivaninhas ou armários possam ter vários Símbolos (no máximo um por gaveta ou abertura).

Quando essa magia é lançada, o clérigo traça linhas levemente brilhantes sobre a área a ser protegida. Para cada 0,5 metro quadrado, perde-se uma rodada inscrevendo as linhas. O clérigo pode afetar uma área equivalente a um quadrado que tenha lados iguais a trinta vezes seu nível, em centímetros. O clérigo pode alterar a forma do quadrado, desde que se mantenha dentro dos limites de metragem (um quadrado de 6 x 6 pode ser alterado, por exemplo, para um retângulo 4x9, uma faixa 2x18, etc...). Quando a execução é finalizada, o Símbolo e as linhas tornam-se invisíveis.

O dano típico causado por um símbolo de proteção que utilize fogo ou eletricidade é de 1d4 pontos por nível do criador da magia, embora efeitos que paralise, cegueira e causem surdez também sejam comuns. Com a aprovação do Mestre, qualquer outra magia divina que cause dano pode ser gerada, desde que o clérigo tenha acesso a ela. Símbolos não podem ser afetados ou ultrapassados por testes físicos ou mágicos, apesar de ser possível desfazê-los por magia, ou enganá-los com os talentos de ladrões de alto nível.

Telepatia

(Adivinhação, Alteração)

Esfera: Pensamento

Alcance: 30 metros

Duração: 1 turno +2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: JPS anula

Esta magia estabelece contato mental direto e bidirecional entre o sacerdote e um único alvo. O alvo deve ter Inteligência de pelo menos 5 para que a magia tenha efeito. Enquanto a magia estiver em vigor, os dois participantes podem se comunicar silenciosa e rapidamente, indepen-

dentemente de compartilharem ou não uma língua comum. A telepatia não dá a nenhum dos participantes acesso aos pensamentos, memórias ou emoções do outro. Os participantes só podem “ouvir” os pensamentos que o outro participante “envia” ativamente. A comunicação mente a mente é aproximadamente quatro vezes mais rápida que a comunicação verbal. O nível de complexidade que pode ser comunicado é apenas aquele que pode ser expresso por meio da linguagem. Gestos, expressões e linguagem corporal não podem ser transmitidos. Um sacerdote pode estabelecer “canais telepáticos” separados para vários indivíduos. Cada ligação é estabelecida por meio de uma conjuração separada da magia. Não há rede entre os canais. Por exemplo, o sacerdote Balfas estabelece telepatia com Alra, a guerreira, e Zymor, o ladrão, conjurando esta magia duas vezes. Balfas pode comunicar um único pensamento para Alra e Zymor, mas Alra e Zymor não podem se comunicar entre si. Balfas, no entanto, pode “direcionar” um pensamento para que apenas um dos dois participantes o receba. Se o sacerdote conjurar esta magia em um alvo relutante (por exemplo, se o sacerdote quiser ameaçar ou provocar silenciosamente o alvo), o alvo recebe uma jogada de proteção contra magia para resistir ao efeito. Alvos dispostos não precisam fazer uma jogada de proteção. Uma camada de chumbo com mais de 1,2 cm de espessura bloqueará totalmente a telepatia.

Teletaumaturgia
(Encantamento/Feitiço)

- Esfera:** Números
- Alcance:** 0
- Duração:** especial
- Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia exige que o sacerdote realize uma análise numerológica do nome correto de um alvo.

O resultado é que o sacerdote pode conjurar outra magia que afeta o alvo em um alcance muito maior do que o normal. Em outras palavras, ao obter conhecimento profundo do indivíduo, o sacerdote cria um “canal” para aquele indivíduo, o que torna uma magia subsequente mais fácil de conjurar sobre ele.

Apenas certas magias podem se beneficiar da teletaumaturgia:

- abençoar*
- comandar
- encantar pessoa
- detectar encantamento
- reter pessoa
- conhecer alinhamento
- remover maldição*
- probabilidade
- controlar
- missão
- confusão (apenas uma criatura)
- exação.

Para magias marcadas com um asterisco (*), a teletaumaturgia também aumenta o alcance da magia reversa. A menos que indicado, a teletaumaturgia não aumenta o alcance das magias revertidas.

O aumento no alcance depende do nível do sacerdote que conjura teletaumaturgia

Nível	Multiplicador de Alcance
1-6	x2
7-11	x3
12-16	x4
17+	x5

Assim, um sacerdote de 12º nível que conjura teletaumaturgia em um indivíduo pode posteriormente conjurar enfeitiçar pessoa naquele indivíduo a um alcance de 320 metros, em vez do alcance normal de 80 metros.

Uma magia para ser aprimorada por teletaumaturgia deve ser conjurada na rodada imediatamente após a conclusão da teletaumaturgia. Magias que normalmente afetam mais de um indivíduo (como confusão) afetarão apenas o alvo selecionado quando conjuradas após a teletaumaturgia.

Quando a teletaumaturgia é conjurada por um sacerdote de 11º nível ou superior, ela tem um efeito adicional. Se o alvo estiver dentro do alcance normal da magia subsequente (por exemplo, 80 metros para enfeitiçar pessoa), a jogada de proteção do alvo sofre uma penalidade de -2.

Assim como a magia de leitura pessoal, a teletaumaturgia funciona apenas se o sacerdote souber o nome correto do alvo. Se o sacerdote conjurar a magia usando um pseudônimo, ele não saberá que a teletaumaturgia não fez efeito até que a magia subsequente falhe. O sacerdote não sabe automaticamente por que a magia subsequente falhou (o alvo pode simplesmente ter realizado uma jogada de proteção bem-sucedido).

Zona de Ar Doce

(Abjuração)

Esfera: Guarda

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 turd/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Zona de ar puro cria uma barreira invisível ao redor da área de efeito que repele todos os elementos nocivos dos vapores venenosos, incluindo aqueles criados magicamente (como uma nuvem fedorenta). A magia não oferece proteção contra vapores venenosos criados pelo sopro de um dragão (como o gás cloro de um dragão verde). Gases nocivos que já estejam dentro da área de efeito quando a magia é conjurada não são afetados. Ar fresco passa para a área normalmente.

Se um vapor venenoso for expelido dentro da área de efeito (por exemplo, uma nuvem fedorenta for conjurada), a magia tem efeito normalmente, mas se dissipa na metade do tempo normalmente necessário.

A magia afeta um cubo cujos lados são iguais ao nível do conjurador vezes 3 metros (por exemplo, um conjurador de 10º nível pode afetar um cubo cujos lados têm 30 metros de comprimento).

4º CÍRCULO

Abjurar

(Abjuração)

Esfera: Convocação

Alcance: 10 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: especial

Essa magia pode mandar uma criatura extraplanar de volta para seu plano de origem, desde que o receptor tenha um status inferior ao de semideus. Se a criatura tiver um nome específico (pessoal), este será utilizado para que a magia possa afetá-la. Qualquer proteção contra magia possuída pelo receptor deve ser vencida, ou o efeito não ocorrerá. Abjurar tem uma chance básica de funcionar na proporção de 50% (11 ou mais em 1d20). A chance é ajustada pela diferença entre o nível do clérigo e o nível (ou DV, se for o caso) da criatura a ser afetada. Se o clérigo tiver um nível maior que o da criatura, a diferença é subtraída do número que precisa, obtido no dado; caso contrário, essa diferença é somada ao número. Se a magia tem sucesso, a criatura é imediatamente arremessada de volta ao seu plano de origem, devendo sobreviver a um teste de colapso (para seres que não possuem o atributo Constituição, a chance é de 70% + 2%/DV ou nível). Caso a magia falhe, o clérigo deve ganhar mais um nível antes de tentar novamente expulsar aquela criatura.

Adição

(Alteração)

Esfera: Números, Criação

Alcance: 30 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

A filosofia da Esfera dos Números sustenta que a estrutura da realidade — a “equação do momento” — pode ser analisada e modificada por alguém com conhecimento e poder suficientes. A magia de adição permite que um sacerdote adicione um novo termo matemático à equação do momento. Isso efetivamente permite que um novo objeto ou até mesmo uma criatura viva seja trazido à existência temporariamente.



O efeito desta magia varia dependendo do nível do conjurador. No 10º nível ou inferior, a adição pode criar um único objeto inanimado pesando até 4,5 kg. A magia concede ao sacerdote apenas um controle rudimentar sobre o processo de criação, portanto, o objeto não pode ser complexo. O objeto deve ser descrito em uma única palavra ou frase curta (por exemplo, “um jarro de água” ou “um bloco de pedra”). O conjurador não tem controle sobre elementos como forma ou cor; portanto, o jarro de água pode ser baixo, atarracado e azul, ou alto, esguio e vermelho.

Objetos criados com esta magia não podem ter complexidade mecânica ou nível tecnológico maiores do que uma besta. Se o sacerdote tentar criar um objeto que viole essa proibição, a magia falha e nada é criado. Assim, se o sacerdote tentasse criar “uma pistola”, supondo que tivesse ouvido a palavra em algum lugar, a magia falharia.

Objetos não podem conter nenhuma informação em forma abstrata, como escrita ou diagramas. Se o sacerdote tentar criar um objeto que viole essa proibição, há dois resultados possíveis: a magia pode falhar ou o objeto pode ser criado sem a informação. Assim, se o sacerdote tentasse criar “um livro de magias”, o resultado seria um livro semelhante a um livro de magias com páginas em branco ou nada.

O objeto aparece em qualquer local que o conjurador desejar, desde que esteja dentro do alcance da magia. O objeto não pode aparecer no mesmo espaço ocupado por outro objeto ou criatura, ou dentro de um objeto oco (por exemplo, o sacerdote não pode criar um objeto bloqueando a traqueia de um inimigo). O objeto criado por adição permanece existindo por 1 turno por nível do conjurador. Durante esse tempo, ele obedece a todas as leis da física como se fosse um objeto “real”. O objeto não pode ser desacreditado e magias como visão da verdade não conseguem distingui-lo de um objeto natural.

Sacerdotes do 11º ao 15º nível podem criar um único objeto inanimado de até 9 kg de massa ou dois objetos idênticos, cada um com até 2,2 kg de massa. Os objetos assim criados permanecem

existindo por duas horas (12 turnos) por nível do conjurador.

Sacerdotes do 16º ao 19º nível podem criar um único objeto inanimado de até 22 kg de massa ou até 10 objetos idênticos, cada um com até 2,2 kg de massa. Os objetos são permanentes, a menos que sejam destruídos. Como esses objetos não são construções mágicas, mas adições reais à “equação do momento”, dissipar magia não tem efeito sobre eles. Alternativamente, o conjurador pode criar uma única criatura viva normal (não monstruosa) de até 9 kg de peso. A criatura, uma vez criada, se comporta como um membro normal de sua espécie; O conjurador não tem controle sobre suas ações. Esta criatura permanece existindo por 5 rodadas por nível do conjurador.

Sacerdotes de 20º nível ou acima podem criar um único objeto inanimado de até 45 kg de massa ou até 10 objetos idênticos, cada um com até 45 kg de massa. Os objetos são permanentes. Alternativamente, o conjurador pode criar uma única criatura viva normal (não monstruosa) de até 45 kg de peso e até 2 dados de vida. A criatura, uma vez criada, se comporta como um membro normal de sua espécie; o conjurador não tem controle sobre suas ações. Esta criatura permanece existindo por 2 turnos por nível do conjurador.

Adivinhação (Adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: 0

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

O clérigo, quando usa este efeito, entra em sintonia com seu deus, podendo receber conselhos sobre um objetivo específico, um evento a ocorrer ou uma atividade a ser realizada em, no máximo, uma semana. O conselho pode vir na forma de uma frase, uma rima enigmática ou sinal específico (rios correndo ao contrário, eclipses, sonhos, enfim, visões simbólicas da decisão divina). Diferente de augúrio, esta fornece um conselho de forma específica. Se, por exemplo, a questão levantada for “teremos sucesso em nossa empreitada no terceiro andar da masmorra?”, o Mestre, sabendo que lá existe um troll guardando

um tesouro de 10.000 peças de ouro, além de um escudo mágico (e acreditando que os personagens podem derrotar o monstro), responderá (pela divindade) assim: “preparem o óleo, pois as chamas irão abrir seu caminho para a riqueza.”. O Mestre sempre controla a informação, e decide se usos adicionais desta magia trarão novas informações. Note que a informação fornecida é apenas verdadeira se as condições não se alterarem. Se, por exemplo, os personagens demorarem muito para alcançar o local onde estava o monstro, o troll poderá ter partido, e levado o tesouro com ele.

A chance básica desta magia funcionar corretamente é de 60%, com um bônus de 1% por nível de experiência do clérigo. O Mestre pode modificar esta chance de acordo com as circunstâncias (se, por exemplo, existirem proteções mágicas contra este efeito). Se a jogada percentual falha, o clérigo sabe que a magia não funcionou, a menos que efeitos que forneçam informações falsas estejam agindo. Neste caso, ele poderá acreditar na mentira, atribuindo-a à divindade.

Bastões em Serpentes R (Alteração)

Esfera: Vegetal

Alcance: 30 metros

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Usando essa magia, o clérigo pode transformar 1d4 bastões(ou objetos similares, de tamanho não superior ao de um cajado ou lança) — além de mais um bastão por nível — em cobras, que atacam ao comando do clérigo. Este efeito apenas os transforma, não cria-os. O objeto a ser convertido, se estiver nas mãos ou em contato com alguma outra criatura, tem direito a uma jogada de proteção contra transformação. Armas e objetos mágicos não podem ser afetados. O tipo de serpente que surge varia, embora, tipicamente, tais cobras possuam 2 DVs, CA 6, movimento 9, e tenham como forma de ataque uma mordida (1 ponto de dano + veneno, se este existir) ou um “abraço” de 1d4 +1 pontos de dano por rodada. A chance da víbora ser venenosa é igual a 5% por nível de experiência.

A forma reversa transforma cobras em bastões pela duração do efeito, e pode reverter em madeira as cobras obtidas pela versão original (com o número exato de cobras revertidas sendo determinado pelo lance de 1d4, mais 1 por nível).

Calor Abençoado (Alteração)

Esfera: Sol

Alcance: toque

Duração: o

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando esta magia é conjurada, um estreito feixe de luz incide sobre o sacerdote, tornando-o imune aos efeitos do frio natural (como uma nevasca) e concedendo-lhe um bônus de +3 em jogada de proteção contra frio mágico (como o sopro de um dragão branco).

Para cada nível do sacerdote acima do 7º, um feixe de luz adicional pode ser criado para proteger outra criatura, que deve estar a até 90 cm do sacerdote. Assim, um sacerdote de 10º nível pode proteger quatro outras criaturas em um raio de 90 cm.

Círculo de Privacidade (Alteração)

Esfera: Viagem

Alcance: especial

Duração: 1 hour/nível

Jogada de Proteção: o

Esta magia ajuda a desencorajar predadores e invasores de perturbar um acampamento. O conjurador espalha sal em um círculo que envolve uma área de até 15 metros de diâmetro. Durante a duração da magia, todos os sons e aromas gerados dentro do círculo são silenciados, tornando a área menos perceptível para aqueles de fora. Portanto, a chance de encontro do grupo é reduzida em 50% durante a duração da magia. A magia não oferece proteção contra infravisão ou outras formas de detecção mágica.

Combate Caótico

(Invocação/Evocação)

Esfera: Caos

Alcance: 30 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando um combate caótico é lançado sobre um guerreiro, ele é inspirado além de seus anos de treinamento e repentinamente atingido por inúmeras percepções para variações nos movimentos padrão de ataque e defesa. A magia afeta apenas guerreiros.

Infelizmente, essas percepções são úteis em apenas dois terços dos ataques do guerreiro. Nos ataques restantes, a magia realmente prejudica o desempenho padrão do guerreiro. No início de cada rodada, após o jogador declarar as ações de seu personagem, 1d6 é rolado para o guerreiro afetado. Em uma rolagem de 1, 2, 3 ou 4, o guerreiro ganha bônus de +2 nas jogadas de ataque e +2 na classe de armadura. Em uma rolagem de 5 ou 6, o guerreiro sofre uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque e uma penalidade de -2 na classe de armadura. Isso deve ser determinado no início da rodada para que tanto o guerreiro quanto seus oponentes possam aplicar as mudanças necessárias.

A percepção transmitida por esta magia é perdida após o término da magia. A percepção é gerada pelo caos, que é quase impossível de conter. Após o término da magia, o guerreiro se lembra da batalha, mas não dos detalhes de suas ações. Ele não consegue reproduzir as manobras.

Conjurar Elemental Menor

(Conjuração, Convocação)

Esfera: Elemental

Alcance: 27 metros

Duração: 6 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador invoca elementais que aparecem em espaços desocupados que ele pode ver no alcance.

Concentração: É necessária para comandar um elemental.

Dispensar: Enquanto o controle sobre o elemental for mantido, o conjurador pode dispensá-lo a

qualquer momento, enviando-o de volta ao seu plano de origem.

Interrupção: Se o conjurador se mover em mais da metade da velocidade ou sua concentração for perturbada, o comando sobre o elemental termina. É, doravante, uma entidade de livre arbítrio e imediatamente tentará matar o conjurador e qualquer um que estiver em seu caminho.

Restrições: O conjurador pode convocar no máximo um elemental de cada plano em um único dia.

Especialização Elemental: Clérigos Elementais têm a restrição de apenas invocar elementais pertencentes à sua esfera elemental. Ex.: Um Clérigo do Fogo só pode invocar um Elemental do Fogo.

As estatísticas dos elementais podem ser encontradas no LB3 nas páginas 67-69

Controlar Temperatura, 3 m

(Alteração)

Esfera: Clima

Alcance: ○

Duração: 4 turnos +1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando essa magia é executada, a temperatura ao redor do clérigo pode ser alterada, para mais ou menos, em 5°C nível de experiência. Assim, o efeito pode garantir conforto e bem-estar nas mais adversas temperaturas. O clérigo poderia ficar em mangas de camisa durante uma nevasca (para ele, estaria apenas chovendo) ou obter gelo durante uma exasperante onda de calor.

Esta fórmula também oferece proteção contra ataques (normais ou mágicos) que utilizem temperaturas extremas. Se a temperatura produzida pelo ataque estiver acima das capacidades da magia (como exemplo disso temos uma devastadora bola de fogo, ou o hálito gelado de um Dragão Branco) o efeito reduz o dano causado em 5 pontos para cada nível do clérigo. As jogadas de proteção normais ainda são permitidas, e essa redução aplica-se ao dano sofrido após a jogada de proteção (tenha este obtido sucesso ou não). Uma vez afetada por um ataque térmico desta magnitude, a magia imediatamente deixa de funcionar.

Controle de Plantas

(Encantamento)

Esfera: Natureza

Alcance: 12 metros

Duração: 6 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao conjurador controlar as ações de uma ou mais criaturas vegetais por um curto período.

Alvos: Até 5 DV/nível de criaturas vegetais.

Idioma: O conjurador comanda as criaturas por voz e elas o entendem, não importa o idioma que fale.

Comunicação Limitada: Mesmo que a comunicação vocal seja impossível, as plantas controladas não atacam o conjurador.

Controle de Probabilidade

(Alteração)

Esfera: Números

Alcance: 30 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: 0

Esta magia permite ao sacerdote aumentar ou diminuir por uma pequena margem a probabilidade de sucesso de uma ação. Esta ação pode ser qualquer coisa que exija uma rolagem de dado — um ataque, uma jogada de proteção, uma tentativa de usar perícias de roubo, um teste de habilidade ou até mesmo uma tentativa de teletransporte bem-sucedido para o alvo. A ação deve ser realizada por uma única criatura.

A modificação básica é de 15% (15 em 1d100 ou 3 em 1d20), mais 5% adicionais a cada cinco níveis do conjurador. Esta modificação pode ser positiva ou negativa, conforme determinado pelo conjurador.

Portanto, um sacerdote de 10º nível pode modificar a jogada de proteção ou ataque de um alvo em +5 ou -5, ou a jogada de “escalar paredes” de um ladrão em +1 ou -1. O sacerdote pode conjurar esta magia sobre si mesmo.

Para uma ação que não seja de combate, como uma tentativa de escalar uma parede, o sacerdote simplesmente conjura a magia no alvo imediata-

mente antes da ação ser tentada, informando ao Mestre se a modificação é positiva ou negativa. Para usar esta magia em combate, o sacerdote deve especificar a ação a ser afetada (por exemplo, a próxima jogada de ataque do alvo) e se a modificação será positiva ou negativa. A magia permanece em efeito até que o alvo tente a ação especificada ou até que um número de rodadas igual ao nível do conjurador passe. Se este último ocorrer, a magia termina sem efeito.

Uma vez que a magia é conjurada, o sacerdote não precisa manter nenhum nível de concentração; a magia funcionará mesmo que o sacerdote conjurador seja morto antes que a magia tenha efeito.

O alvo da magia não tem como saber se qualquer modificação feita por esta magia é positiva ou negativa (ou mesmo se ele foi o alvo da magia). Assim, um sacerdote mentiroso poderia alegar aumentar a chance de um ladrão escalar a parede, enquanto na verdade a diminui. O ladrão não saberia. No entanto, um alvo relutante desta magia recebe uma JPS normal para anular seu efeito.

Convocar Animais I

(Conjuração/Convocação)

Esfera: Animal, Convocação

Alcance: 1,5 quilômetro de raio

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Ao usar essa magia, o clérigo pode convocar até oito animais de, no máximo, 4 DV. Quando o efeito é executado, somente os animais que estejam no seu alcance podem responder à convocação. O clérigo pode escolher 3 espécies animais — ou seja, pode chamar falcões, que não aparecem, cães selvagens, que também estão fora de alcance e, numa última tentativa, por cavalos selvagens. O Mestre define a chance de existir algum representante da espécie convocada dentro do alcance.

O animal convocado auxiliará o clérigo da melhor maneira possível, permanecendo com este até o final de um combate, o fim de uma missão imposta pelo clérigo, seu amo estar seguro ou ser liberado da convocação. Apenas animais normais

— ou versões gigantes de seres normais — podem ser convocados. Monstros ou animais fantásticos não podem ser chamados pela magia (nada de quimeras, dragões, górgonas, etc.).

Convocar Criaturas da Floresta
(Conjuração/Convocação)

Esfera: Convocação
Alcance: 100 metros/nível
Duração: especial
Jogada de Proteção: JPC anula

Ao utilizar essa magia, o clérigo torna-se capaz de convocar alguns seres silvestres. Este efeito pode ser utilizado em locais que não sejam florestas, embora seja necessário que o local esteja ao ar livre (nada de subterrâneos, ou interiores de construções). O clérigo inicia o ritual (gesticulando e recitando da forma correta) e assim permanece, ininterruptamente, até que a convocação seja atendida, ou que dois turnos passem. Apenas uma espécie de seres, dentre os da lista abaixo, pode ser chamada pela magia, e só podem responder à convocação se estiverem no alcance do efeito, quando este é executado (isso deve ser determinado pelo Mestre).

O clérigo pode chamar 3 vezes, especificando qual ser está sendo convocado. Quando um destes seres responde, outro tipo não poderá ser convocado sem um novo ritual.

As criaturas convocadas têm direito a uma jogada de proteção (com uma penalidade de 4) para evitar o chamado. Uma vez convocado, com sucesso, o ser afetado reagirá favoravelmente ao clérigo, fornecendo-lhe toda a ajuda que puder. Se o alinhamento do autor da convocação, ou de um de seus companheiros, for de inclinação maligna, a criatura terá direito a uma segunda jogada de proteção (com bônus de 4), assim que chegar a 10 metros do clérigo maléfico. Se obtiver sucesso, ela imediatamente tentará fugir. De qualquer forma, o ser convocado só entrará em combate para defender o clérigo depois de um teste de lealdade, baseado no Carisma do responsável, e modificado pelas circunstâncias do encontro.

Este efeito funciona apenas em seres silvestres de inclinação benevolente ou neutra, de acordo com o Mestre, que pode aumentar a lista de criaturas

como desejar.

Se o clérigo conhece pessoalmente um ser silvestre, e sabe seu nome, o alcance da magia é dobrado se ela for usada para chamá-lo. Neste caso, a magia chamará apenas a criatura.

Se o Mestre determinar que um teste de percentagem é necessário para a finalização da magia, druidas e clérigos da natureza recebem um bônus de 1% por nível.

Os componentes materiais desta magia são uma pinha e vários morangos abençoados.

Tipo da Criatura Convocada	Leve	Tipo de Vegetação	
		Moderada Selva	Densa Floresta
2d8 brownies	30%	20%	10%
1d4 centauros	5%	30%	5%
1d4 driades	1%	25%	15%
1d8 pixies	10%	20%	10%
1d4 sátiros	1%	30%	10%
1d6 sprites	0%	5%	25%
1 ente	—	5%	25%
1 unicórnio	—	15%	20%

Corcel de Árvore
(Alteração, Encantamento/Feitiço)

Esfera: Viagem
Alcance: 10 metros
Duração: 1 hour/nível
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia encanta um tronco, tábua ou pedaço de madeira similar para se tornar um corcel temporário. O tronco ou tábua deve ter pelo menos 30 cm de largura, 7,5 cm de espessura e de 90 cm a 3 metros de comprimento. Qualquer tipo de madeira é adequado.

Quando a magia é lançada, do tronco brotam quatro pernas de madeira, semelhantes às de um cavalo. O corcel da árvore pode ser montado como um cavalo normal e pode ser usado para carregar equipamentos. O corcel da árvore pode carregar até 270 kg entre cavaleiros e equipamentos antes de quebrar. Se o corcel da árvore quebrar sob o peso dos cavaleiros ou equipamentos, o encantamento termina instantaneamente e o corcel da árvore se torna novamente um tronco ou tábua

normal (embora quebrado).

O corcel da árvore obedece a todos os comandos verbais do conjurador para se mover, desacelerar, acelerar, parar e virar. Ele tem uma taxa de movimento de 12 em terra. Pode se mover na água (Nadando 6), flutuando na superfície e remando com as pernas. O corcel da árvore deve permanecer a até 10 metros do conjurador para se mover; se a distância entre o corcel da árvore e o conjurador exceder 10 metros, o corcel da árvore para até que o conjurador esteja novamente dentro do alcance.

O corcel da árvore não lutará pelo conjurador e é incapaz de qualquer ação além de se mover.

O corcel da árvore não se fatiga e não come. Ele possui todas as vulnerabilidades da madeira normal, incluindo fogo, e pode ser danificado por ataques mágicos e físicos. Possui CA 12 e 20 pontos de vida.

Criar Fogo **R** (Alteração)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: 40 metros

Duração: 1 rodada

Jogada de Proteção: nenhuma

O clérigo, ao usar essa magia, cria fogo comum (não mágico) numa área de até 16 metros quadrados. Apesar das chamas durarem apenas uma rodada, elas pode incendiar materiais inflamáveis, e causam dano de 1d4 pontos +1 ponto/nível em criaturas na área afetada.

A magia reversa, extinguir fogo, apaga todo fogo normal (carvão, óleo, cera, etc.) na área de efeito.

Curar Ferimentos Graves **R** (Necromancia)

Esfera: Cura

Alcance: Toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia é uma versão mais potente de curar ferimentos leves. Ao tocar outra criatura, o clérigo restaura 2d8+1 pontos de vida. Esta cura não afeta criaturas incorpóreas, mortas ou seres

extraplanares.

A magia reversa, provocar ferimentos graves, age da mesma forma, mas ao invés de restaurar ela causa 2d8+1 pontos de dano na criatura tocada (para tocar uma criatura com o intuito de feri-la, normalmente é preciso uma jogada de ataque).

Detectar Mentiras **R** (Adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: 30 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPC anula

O clérigo que usa esta magia torna-se imediatamente capaz de determinar se o receptor está mentindo deliberadamente. O efeito não revela a verdade, não aponta erros de compreensão por parte da pessoa afetada e nem acusa evasões. A criatura inquirida recebe uma JPS ajustado (negativamente) pela Sabedoria do clérigo. Desse modo, um clérigo com 18 de Sabedoria impõe uma penalidade de 4 ao teste do receptor.

A versão reversa impede que mentiras ditas pelo receptor sejam descobertas por meios místicos, num período de 24 horas.

Dobra Dimensional (Alteração)

Esfera: Números

Alcance: 1,5 metros

Duração: 1 rodada

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao conjurador distorcer seletivamente o tecido do espaço, dobrando-o em dimensões superiores.

Este efeito pode ser melhor explicado por meio de um exemplo. Se uma formiga rastejando ao longo da borda oeste de um mapa decidisse viajar para a borda leste do mapa, ela teria que rastejar por toda a largura do mapa.

Mas se o mapa fosse dobrado em dois, de modo que as bordas leste e oeste se tocassem, a formiga não percorreria quase nenhuma distância. O mundo da formiga (o mapa) teria sido dobrado através da terceira dimensão. A magia de dobra dimensional faz algo semelhante com o mundo

tridimensional: dobra-o através de uma dimensão superior (a quarta), permitindo a viagem instantânea entre dois locais no mesmo plano de existência.

Embora este efeito possa parecer semelhante à magia de teleporte, na prática, é muito diferente. A magia de dobra dimensional abre um portal que permite acesso instantâneo e bidirecional a um local distante no mesmo plano. Este portal é circular, de qualquer tamanho, com até 3 metros de diâmetro, e permanece ativo por até 1 rodada completa. O conjurador e quaisquer outras criaturas podem passar pelo portal em qualquer direção enquanto ele permanecer aberto.

Armas de projétil e magias também podem passar pelo portal.

O portal aparece como um anel cintilante, brilhando com uma luz fraca equivalente ao brilho das estrelas. A visão através do portal é clara e desobstruída em ambas as direções, permitindo ao sacerdote “olhar antes de pular”. No entanto, qualquer pessoa do outro lado do portal é capaz de ver o sacerdote e seu ponto de origem.

O “outro lado” do portal sempre aparece a 1,5 metro do sacerdote. A localização do “lado distante” do portal sempre se abre a 1,5 metro do local desejado pelo sacerdote. Portanto, não há chance de chegar ao destino errado, como acontece com a magia de mago Teleporte.

No entanto, há um risco envolvido no uso de dobramento dimensional. Muitos filósofos acreditam que o que conhecemos como tempo é simplesmente outra dimensão, e o comportamento desta magia parece apoiar esta tese. A menos que o sacerdote esteja extremamente familiarizado com o destino, há uma chance significativa de que qualquer criatura que passe por um portal dimensional dobrável sofra envelhecimento instantâneo. Os teóricos acreditam que este é o mesmo tipo de “deslizamento” que pode fazer com que um mago teletransportado pouse em um lugar alto ou baixo, exceto que, neste caso, o deslizamento ocorre na dimensão do tempo.

A chance desse envelhecimento instantâneo ocorrer depende da familiaridade do sacerdote com o

destino. A tabela a seguir descreve as condições e os efeitos do envelhecimento.

Destino é:	Chance de envelhecer	Quantidade de envelhecimento
Muito familiar*	2%	1 ano
Estudo cuidadoso	5%	1d2 anos
Visto casualmente	10%	1d3 anos
Visto uma vez	15%	1d6 anos
Nunca visto	25%	1d10 anos

* Use esta linha se o local desejado estiver dentro do campo de visão do sacerdote.

Se a rolagem de dados indicar que o envelhecimento ocorre, todas as criaturas que passarem pelo portal em qualquer direção sofrerão o efeito do envelhecimento. Múltiplas criaturas que passarem pelo portal na mesma direção envelhecerão na mesma quantidade, determinada por uma única rolagem de dados. Embora a chance de envelhecimento seja baixa e a quantidade potencial de envelhecimento seja mínima para destinos familiares, os efeitos podem se acumular e se tornar significativos com o tempo.

Embora a palavra “destino” seja usada para se referir à “extremidade distante” do portal, o sacerdote não precisa ser quem está viajando. Por exemplo, um sacerdote pode abrir o portal perto de um aliado distante para que ele possa viajar instantaneamente para se juntar ao sacerdote.

Dominação Mental

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Pensamento

Alcance: 50 metros

Duração: 3 rodadas/nível

Jogada de Proteção: JPS anula

Esta magia é semelhante à magia de mago “dominação”, pois estabelece um elo telepático entre o sacerdote e o alvo, por meio do qual o sacerdote pode controlar os movimentos corporais do alvo. No entanto, existem algumas diferenças significativas entre as magias.

Elfos e meio-elfos não possuem resistência inata a esta magia. Sacerdote e alvo não precisam compartilhar uma língua comum. O sacerdote pode forçar o alvo a combater, mas as jogadas

de ataque do alvo sofrem uma penalidade de -2. O sacerdote não pode forçar o alvo a conjurar magias ou usar quaisquer habilidades mágicas ou similares inatas. O sacerdote pode forçar o alvo a falar, embora não possa injetar uma gama completa de emoções na voz do alvo (tudo o que o alvo diz é monótono).

Esta magia não dá ao sacerdote acesso aos pensamentos, memória ou aparato sensorial do alvo.

Portanto, o sacerdote não pode ver através dos olhos do alvo. Para controlar o alvo, o sacerdote deve estar dentro do alcance da magia e ser capaz de vê-lo. Quebrar qualquer uma dessas condições faz com que a magia termine imediatamente.

Esta magia requer um nível moderado de concentração por parte do sacerdote. Enquanto mantiver esta magia, ele pode se mover ou entrar em combate, mas não pode conjurar outra magia. Se o sacerdote for ferido, ficar inconsciente ou morrer, a magia termina imediatamente.

Se o sacerdote for de 10º nível ou inferior, ele não pode forçar o alvo a realizar ações particularmente delicadas, como arrombar uma fechadura. No 11º nível ou superior, no entanto, essa restrição é removida.

O sacerdote poderia, portanto, forçar um ladrão a arrombar uma fechadura.

Quaisquer ações delicadas desse tipo sofrem uma penalidade de -15% (ou -3 em Id20) para refletir a natureza de “controle remoto” da ação.

Elevar C (Alteração)

Esfera: Todas

Alcance: 0

Duração: 1 turno

Jogada de Proteção: nenhuma

Elevar concede maior habilidade de conjuração a um sacerdote, incluindo magias adicionais por nível e o uso de magias além do nível normal do conjurador.

Esta magia cooperativa requer dois sacerdotes que devem passar o dia conjurando esta magia. Durante a conjuração, os sacerdotes devem decidir quais magias adicionais (de todos os níveis)

são desejadas. Após a conclusão da conjuração, os sacerdotes tocam as palmas das mãos e o sacerdote de nível mais alto recebe uma carga de energia mágica. Esta carga aumenta temporariamente o nível do sacerdote para fins de conjuração.

A quantidade de aumento é de um nível para cada cinco níveis do conjurador de nível mais baixo (frações arredondadas para cima). Se ambos os sacerdotes tiverem o mesmo nível, os conjuradores devem decidir quem se beneficia da magia.

A magia concede ao sacerdote a habilidade de conjuração do novo nível. Ela não melhora pontos de vida, jogadas de ataque ou outras habilidades. Se o aumento permitir mais magias por nível, as magias adicionais são instantaneamente armazenadas na memória do personagem. Um sacerdote também pode conjurar magias normalmente além do seu nível. Alcance, duração, área de efeito e outras variáveis são baseadas no nível temporário do personagem.

O efeito aumentado dura apenas 1 turno. Ao final do turno, todas as magias adicionais são perdidas e o personagem retorna ao seu nível normal.

Como exemplo, considere um grupo com um companheiro caído. Os dois sacerdotes do grupo são de 7º e 8º níveis, ambos incapazes de conjurar ressuscitar os mortos. Após uma noite de descanso, cada sacerdote adiciona elevação às suas magias memorizadas. Após conjurar a magia, o sacerdote de 8º nível repentinamente ganha as habilidades de conjuração de um sacerdote de 10º nível, incluindo a habilidade de conjurar ressuscitar os mortos. Ao final de um turno, as habilidades do sacerdote retornam ao 8º nível.

Conjurar esta magia é uma tarefa árdua, causando um grande esgotamento dos sacerdotes. Quando a magia expira, o personagem elevado sofre 2d6 pontos de dano por exaustão mental. Este dano não pode ser curado de forma alguma até que o personagem tenha tido pelo menos oito horas de descanso.

Envelhecer Planta

(Alteração)

Esfera: Tempo

Alcance: 30 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao conjurador afetar o envelhecimento de qualquer planta, semente ou árvore. O processo pode operar para frente ou para trás, fazendo com que flores desabrochem, sementes brotem e cresçam, e árvores frutifiquem; ou frutas se transformem em flores, árvores se tornem mudas e novos brotos se transformem em sementes.

A mudança na idade, para frente ou para trás, é escolhida pelo sacerdote no momento da conjuração. As mudanças associadas ao crescimento normal ou reverso ocorrem instantaneamente. As plantas podem ter sua idade alterada em até 10 anos por nível do conjurador. O conjurador pode interromper o envelhecimento a qualquer momento dentro dos limites impostos por seu nível; ele pode fazer uma árvore crescer a partir de uma muda até que ela murche e morra de velhice, ou pode interromper o crescimento da árvore em um estágio em que ela abrigaria seu lar.

A magia não altera a aparência ou as características de uma planta, exceto aquelas resultantes do envelhecimento normal (ou regressão). Envelhecer planta não tem efeito em plantas geradas magicamente ou em monstros do tipo planta.

Esconderijo Vegetal

(Alteração)

Esfera: Vegetal

Alcance: Toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia cria um portal através de árvores ou outras formações vegetais, mesmo nas de origem mágica. Essa porta está aberta para o executor do efeito, clérigos de maior nível e para dríades; outros seres devem, antes, conhecer a localização da abertura. A passagem permite que criaturas ocultem-se dentro de árvores até o final da duração. O espaço disponível para o escondimento é limitado pelo tamanho da árvore. Se a planta é

cortada ou queimada, as pessoas em seu interior devem sair antes da queda, ou da carbonização total, para não morrerem. O caminho formado através da árvore tem 1 metro de largura, 3 metros de altura e 4 metros/ nível de profundidade. O tempo de duração é um turno/nível de experiência. Se a árvore receptora for um freixo, o efeito dura três vezes mais. Se a magia for usada em um carvalho, o tempo da duração é nove vezes maior. Este efeito não atinge monstros vegetais.

Ética Invertida

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Caos

Alcance: 120 metros

Duração: 1 turno

Jogada de Proteção: 0

Esta magia inverte a ética de uma pessoa ou grupo de pessoas. Sob a influência desta magia, uma criatura se comporta de maneira oposta à que normalmente se comportaria. Assim, um lojista influenciado pela ética invertida achará perfeitamente normal que alguém pegue um item de sua loja e saia sem pagar. Se alguém tentasse pagar por um item, ele se sentiria insultado. Se a magia for lançada sobre um cliente em uma loja, ele achará natural roubar o item, pensando que está se comportando de maneira adequada. Se a magia for lançada sobre um ladrão declarado, ele não roubará mais, optando por pagar por seus produtos.

A ética invertida não faz com que uma criatura cometa ativamente más ações (ou boas ações). Portanto, uma criatura afetada não sairá em uma onda de furtos; ela roubará apenas quando a oportunidade se apresentar.

A magia afeta um personagem por nível do conjurador em um raio de 6 metros. Cada alvo da magia pode realizar uma JPS para evitar o efeito.

Extase Climático

(Abjuração)

Esfera: Guarda, Clima

Alcance: 30 metros

Duração: 1 hour/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Estase climático mantém as condições climáticas

predominantes na área de efeito no momento em que a magia é conjurada. A magia afeta um cubo cujos lados são iguais ao nível do conjurador multiplicado por 3 metros (um conjurador de 10º nível poderia afetar um cubo de 30 m × 30 m × 30 m).

Uma área protegida pela estase climático não é afetada por variações de temperatura no ambiente ao redor. A magia também age como um escudo contra chuva, neve e granizo, que não podem entrar na área protegida. Se houver precipitação na área de efeito no momento em que a magia for conjurada, o clima permanecerá o mesmo durante toda a duração da magia.

Falar com Plantas

(Alteração)

Esfera: Vegetal

Alcance: ○

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Por exemplo, a estase climática é conjurada em uma área onde a temperatura é de 24 °C e não há precipitação. Meia hora depois, a temperatura cai para 16 °C e começa a chover. A área protegida permanece seca e a temperatura se mantém em 24 °C. Se a magia tivesse sido lançado enquanto chovia na área de efeito, a chuva continuaria a cair durante toda a duração da magia, mesmo depois de parar de chover na área circundante.

Todos os objetos físicos, exceto chuva, neve e granizo, podem passar para a área protegida. Todas as criaturas e personagens podem se mover livremente para dentro e para fora da área. A magia não impede que magias ou criaturas aquáticas (como elementais da água) funcionem na área.

A magia protege contra o clima natural e o clima gerado magicamente. O dia e a noite transcorrem normalmente na área protegida, embora as variações de temperatura associadas ao dia e à noite não ocorram.

Floresta Ilusória **R**

(Ilusão/Visão)

Esfera: Vegetal

Alcance: 80 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando essa magia é executada, uma floresta ilusória surge, aparentando ser perfeitamente normal e real. Sacerdotes ligados à natureza, assim como seres silvestres (sátiros, pixies, unicórnios, etc.) reconhecem imediatamente essa floresta como uma ilusão. Todas as outras criaturas, porém, acreditam em sua existência, e têm sua movimentação afetada como se estivessem em meio à mata cerrada. Tocar a ilusão não denuncia o efeito, nem sua natureza ilusória: toda e qualquer ação reafirma a magia. A floresta ilusória permanece até ser afetada pela magia reversa ou por dissipar magia. A área de efeito tem forma retangular ou quadrada, com um lado mínimo de 20 metros. A floresta pode, se seu criador assim o desejar, possuir uma área menor que a área máxima. Um de seus limites poderá estar a até 80 metros do clérigo.

Foco **C**

(Invocação)

Esfera: Todas

Alcance: 3 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia cria as condições necessárias para o uso da energia devocional. Para que a magia da fé funcione, o sacerdote deve criar um foco para captar a energia devocional necessária. Esta magia cria esse foco. Um foco não pode funcionar sem uma fonte de energia devocional.

O foco reúne energia devocional e a remodela para amplificar outras magias conjuradas pelo sacerdote (ou sacerdotes). A mesma energia mantém o foco em existência. Se a magia for conjurada e não houver uma fonte imediata de energia devocional em um raio de 30 metros, o foco falha imediatamente.

Uma vez criados, a maioria dos focos não pode ser movida. Essa condição e a necessidade de

um suprimento constante de energia devocional tendem a limitar o uso de focos a templos, igrejas, mosteiros, santuários e seminários — estruturas permanentes onde os seguidores da religião se reúnem regularmente.

Às vezes, um foco é criado para um encontro especial, como um dia sagrado, um conclave, um grande casamento ou um festival anual.

Nem todos os focos são idênticos. A forma específica do foco depende do poder e da natureza da magia que está sendo amplificado. Todos os focos podem ser vistos por meio da detecção de magia. Existem três tipos básicos de focos: local, objeto e vivo.

Os focos de **local** estão conectados a um lugar, seja uma sala, um edifício, um campo ou uma floresta. Uma vez lançados, os focos não podem ser movidos. Não causam perturbação nos arredores; são invisíveis e intangíveis.

Os focos de **objeto** são centralizados em um único item. Normalmente, esse objeto é grande e imóvel, como um altar, mas é possível que o foco seja tão pequeno quanto possível. O item pode ser tão elaborado ou simples quanto desejado, mas deve ter algum significado para a religião.

Os focos **vivos** são os mais raros de todos os tipos. Nesse caso, o foco é criado em uma planta, animal ou pessoa viva. Detectar magia revela que a pessoa está de alguma forma encantada, embora não sob a influência de uma típica magia de enfeitiçar pessoas.

O tipo de foco criado (local, objeto ou vivo) depende da religião e da natureza da magia amplificada. Essas opções estão listadas na tabela a seguir.

Lançar a magia de foco é um processo longo e complexo, acompanhado de muitas cerimônias e rituais. Durante o dia dedicado ao lançamento da magia, o sacerdote precisará da assistência de pelo menos dois outros sacerdotes da mesma fé. Esses auxiliares não precisam memorizar a magia (nem mesmo ser capazes de lançá-la). Sua função é fornecer as mãos e vozes extras necessárias em pontos específicos do lançamento. Um grande número de fiéis também deve estar presente, já que o foco requer a energia deles.

Não surpreendentemente, o lançamento desta magia é frequentemente incorporada a importantes festivais sagrados ou ocasiões especiais.

A duração do foco é de um ano. Se a energia devocional cair abaixo de um nível mínimo, a magia termina mais cedo. Um foco requer a energia devocional de pelo menos 100 fiéis devotos. Monges leigos (aqueles dedicados à religião, mas não sacerdotes) contam como dois adoradores, enquanto sacerdotes (de qualquer nível) contam como dez. Um foco pode ser mantido por uma congregação de 100, um monastério de cinquenta ou um seminário de apenas 10 sacerdotes (ou qualquer combinação dos anteriores). O foco deve receber essa energia por pelo menos 10 horas por dia. Se essas condições não forem atendidas, o foco enfraquece. A área de efeito da magia amplificada diminui em 20% a cada dia até desaparecer completamente.

Uma vez criado o foco, o sacerdote ou sacerdotes têm 1 turno para conjurar a magia desejada sobre o foco. Um foco pode amplificar apenas uma magia, e cada item, criatura ou local pode receber apenas um foco. As magias que podem ser conjuradas sobre um foco estão listadas a seguir:

Magia	Tipo de Foco Possível
Concha Anti-animal	L/O/V
Concha Anti-planta	L/O/V
Abençoar	L/O
Controlar temperatura, 3 m	L*
Controlar ventos	L/O*
Curar doenças	O/V
Curar cegueira ou surdez	O/V
Detectar veneno	L/O
Detectar mentira	O
Detectar magia	O
Dissipar o mal	L/O
Suportar frio/suportar calor	L*
Conhecer alinhamento	O/V
Prot. contra plano negativo	L/O
Proteção contra o mal	L/O
Proteção contra raios	L
Proteções contra fogo	L
Purificar alimentos e bebidas	O
Remover medo	L/O/V
Remover maldição	O

Repelir insetos	L/O
Resist. ao fogo/resist. ao frio	L
Falar com animais	L/O/V
Línguas	L/O
Visão Verdadeira	L

* O conjurador deve declarar uma faixa desejada (temperatura, força do vento, etc.) dentro das limitações normais da magia no momento em que ela é conjurada.

Uma vez conjurada a magia, a duração normal e a área de efeito para aquela magia são ignoradas. O foco começa a aumentar esses fatores do poder da magia. Após um dia, a magia amplificada atinge sua área de efeito total. Depois disso, ela permanece sobre essa área até que o foco falhe.

A área afetada pelo foco (e sua magia amplificada) depende do nível do conjurador. A magia se expande em um raio a partir do foco, 6 metros por nível do conjurador, embora possa ser deliberadamente criada menor. Dentro dessa área de efeito, a magia amplificada exerce seu efeito normal. Um sacerdote de 13º nível pode criar um foco de até 80 metros de diâmetro.

Fortalecer (Necromancia)

Esfera: Cura

Alcance: o

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: nenhuma

Este é uma magia cooperativa simples. Apenas um sacerdote pode conjurar a magia, mas, assim como a transferência mística, outro sacerdote é necessário para que a magia tenha algum efeito. Através desta magia, o sacerdote melhora a qualidade das magias de cura de outro sacerdote.

Para que a magia fortificar funcione, ela deve ser conjurado simultaneamente com curae de ferimentos leves, curar de ferimentos graves ou curar de ferimentos críticos. O sacerdote que conjura fortificar deve colocar a mão sobre o sacerdote que está tentando curar. Quando ambos os magias são conjurados, energia adicional flui através do segundo sacerdote e para a criatura que está sendo curada. Fortificar faz com que a magia de cura funcione com efeito máximo. Assim, uma magia

curar de ferimentos graves curaria automaticamente 17 pontos de dano e uma curar de ferimentos críticos curaria 27 pontos de dano.

Gênio (Adivinhação)

Esfera: Pensamento

Alcance: o

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia é semelhante à ideia, exceto que o jogador do sacerdote pode fazer ao Mestre uma pergunta sobre qualquer evento que esteja ocorrendo no momento. A pergunta deve estar de alguma forma relacionada à avaliação da situação atual, como “Que monstros são esses?”. Especulações sobre o futuro, como “O que há do outro lado da porta?”, não são permitidas.

Assim como a magia ideia, o Mestre deve ser cuidadoso ao avaliar esta magia. A resposta à pergunta deve sempre ser relevante e correta, embora não necessariamente completa, e não deve desequilibrar a situação. A resposta também pode ser enigmática, na forma de um enigma ou rima, dependendo da avaliação da situação feita pelo Mestre. Em geral, a resposta será uma única palavra ou uma frase curta de no máximo cinco palavras.

Harmonia Defensiva (Encantamento/Feitiço)

Esfera: Lei

Alcance: 5 metros

Duração: 1 rodada +2d4 rodadas

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia deve ser conjurada em pelo menos duas criaturas. O sacerdote pode afetar uma criatura para cada dois níveis de sua experiência, e todas as criaturas a serem afetadas devem estar a menos de um metro umas das outras no momento da conjuração. Após a magia ser concluída, os personagens afetados podem se mover livremente.

Harmonia defensiva concede às criaturas afetadas um bônus defensivo, conferindo uma coordenação aprimorada de seus ataques e defesas. As criaturas afetadas devem estar envolvidas

em uma única batalha para que seus esforços se harmonizem em benefício de todos os envolvidos. Por exemplo, as criaturas afetadas podem atacar um dragão ou um grupo de orcs em uma única área. Elas também podem atacar forças inimigas adicionais que cheguem no mesmo combate. Se as forças inimigas se dividirem e fugirem, as criaturas afetadas podem segui-las, continuar a atacar e se beneficiar da magia. Se o grupo afetado for dividido em dois grupos menores ao ser atacado, no entanto, ele não obtém nenhum benefício de Harmonia defensiva.

Enquanto a magia estiver em efeito, cada criatura afetada recebe um bônus de +1 na classe de armadura para cada outra criatura que se beneficia da magia, até um bônus máximo de +5 (embora mais de cinco personagens possam ser afetados pela magia). Assim, se quatro criaturas forem afetadas por harmonia defensiva, cada criatura recebe um bônus de +3 na classe de armadura.

Este bônus representa uma coordenação mística de esforços por parte de todas as criaturas afetadas. Um guerreiro naturalmente lançará seu ataque para distrair o troll que ataca o ladrão. O ranger instintivamente bloqueará o golpe de um orc, protegendo assim o mago. As criaturas afetadas pela magia não têm consciência desses esforços e são incapazes de criar estratégias e táticas específicas.

Idiomas **R** (Alteração)

Esfera: Adivinhação

Alcance: 0

Duração: 1 turno

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia permite ao clérigo falar e entender outros idiomas (uma linguagem extra para cada 3 níveis de experiência). O clérigo, no momento em que executa este efeito, determina quais línguas deseja conhecer, e torna-se capaz de, por toda a duração, entender esta língua e falá-la com absoluta fluência, sem sotaque algum.

A magia permite que o clérigo seja compreendido por todos os falantes da nova língua que consigam ouvi-lo (geralmente, num raio de 20

metros). Este efeito não torna o clérigo mais simpático aos falantes da língua adquirida.

O reverso cancela idiomas, ou confunde toda a comunicação verbal na área de efeito.

Imobilizar Plantas

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Vegetal

Alcance: 80 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPC anula

Essa magia afeta matéria vegetal da seguinte forma: 1) vegetação móvel para de se mover; 2) as plantas não conseguem mais segurar ou enroscar-se em itens ou criaturas, e deixam de crescer e 3) os vegetais param de emitir qualquer som que não seja causado pelo vento. Este efeito se aplica a qualquer tipo de vegetal, incluindo parasitários e fungos, assim como aqueles animados ou alterados por magia. Monstros como muco-verde, homem-vegetal, guardião e entes também são afetados. Esta magia afeta 1d4 plantas em uma área de 20 metros x 20 metros (ou toda vegetação rasteira comum numa área formada por um quadrado de 4 a 16 metros de lado). Se apenas uma planta (ou um quadrado de 4 metros de lado) for visada, a jogada de proteção é feita com uma penalidade de 4; se duas plantas forem o alvo (8 metros de lado) essa penalidade baixa para 2; para três plantas (12 metros) a penalidade é de 1, e para quatro plantas (16 metros de lado) não há modificadores.

Imunidade à Magia

(Abjuração)

Esfera: Proteção

Alcance: Toque

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esse efeito pode fazer uma criatura imune a outra magia (no máximo de 4º círculo) ou a poderes inatos que gerem efeitos similares a magias, ou itens mágicos. Ele não protege contra Sopros-de-Dragão ou ataques visuais. Existem outras limitações: o clérigo (executor da fórmula) deve ter sofrido diretamente os efeitos da magia contra a qual quer imunidade; a criatura afetada não pode estar protegida magicamente (seja por

outras magias, seja por itens mágicos); e apenas uma imunidade específica é concedida — sendo impossível proteger uma criatura contra todas as magias de um grupo, de uma Escola de Magia ou de uma Esfera de Oração. Isso significa, por exemplo, que uma pessoa imunizada contra relâmpago ainda é vulnerável ao toque chocante.

Inseto Gigante **R**
(Alteração)

Esfera: Animal
Alcance: 20 metros
Duração: especial
Jogada de Proteção: nenhuma

Usando essa magia, o clérigo pode aumentar o tamanho de um ou mais insetos (transformando-os em criaturas que lembram as formas gigantes encontradas no Livro dos Monstros). Apenas um tipo de inseto pode ser afetado por um único uso desta magia (a mesma execução não pode agigantar simultaneamente uma mosca e uma formiga), e todos os insetos crescerão para o mesmo tamanho. O número de insetos que podem ser afetados, e o tamanho máximo que podem alcançar, depende do nível de experiência do clérigo.

Nível do Sacerdote	DV do Inseto Gigante	Número Máximo de DVs
7 a 9	3	9
10 a 12	4	12
13 em diante	6	15

Um clérigo de 8º nível pode aumentar três insetos até 3 DV, ou quatro insetos até 2 DV ou nove insetos até 1 DV. Insetos voadores de 3 DV ou mais podem carregar um ser humano normal (assuma que cada DV pode carregar 40 quilos).

Se o clérigo for interrompido enquanto estiver executando esta magia, ou se os insetos estão sob algum outro efeito mágico (incluindo outros usos deste efeito), as criaturas morrem, arruinando a magia. O Mestre determina quando isto ocorre, assim como determinará quantos insetos “normais” estão disponíveis na área.

Se o inseto gigante criado por esta magia, for semelhante a algum monstro presente no LB3, use a descrição desse. De outra forma, e se o Mestre não quiser criar uma ficha específica para o inseto, as características da criatura serão: CA entre 8 e 4,1 ataque por rodada, com dano de 1d4 por DV.

Esta magia funciona apenas em insetos. Aracnídeos, crustáceos ou outros tipos de animais pequenos não são afetados. Qualquer inseto ampliado por esta magia evitará ferir o clérigo, e o controle do clérigo sobre a criatura limita-se a comandos simples (ataque, defenda, vigie, etc.). Ordens complexas (atacar apenas determinado tipo de criatura, esperar alguma coisa ocorrer para agir, impedir a entrada de certas pessoas, etc.) não serão compreendidas pelo intelecto limitado do artrópode. Se não receber qualquer ordem, a criatura atacará o que quer que esteja perto dela.

O inverso desta magia reduz um inseto gigante até o tamanho de um inseto normal (do mesmo tipo). O número de DVs afetados pelo clérigo é subtraído do DV da criatura, e qualquer inseto reduzido a DV 0 foi encolhido para tamanho normal. Em momento algum um inseto sofre encolhimento parcial: ou é encolhido totalmente ou não é afetado pela magia. Este efeito não atinge formas insetóides sapientes.

Invocar Criaturas
(Conjuração, Convocação)

Esfera: Natureza
Alcance: especial
Duração: 6 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

Com esta magia, o conjurador é capaz de invocar 2d4 criaturas presentes nas redondezas para lhe auxiliarem. Essas criaturas o servirão até o fim da duração da magia ou até a derrota de todas as criaturas. As criaturas invocadas levam 1d4 turnos para aparecer e permanecerão por mais 6 turnos. A quantidade de DV das criaturas invocadas é igual a metade do nível do conjurador, ou seja, um conjurador de 50 nível invoca 2d4 criaturas de no máximo 2 DV cada.

Juntar-se ao Viajante Astral

(Alteração)

Esfera: Astral

Alcance: 0

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando um sacerdote conjura a magia astral de 7º nível, ele deixa seu corpo físico em animação suspensa enquanto seu corpo astral viaja. Ao tocar o corpo em coma e conjurar unir-se ao viajante astral, um sacerdote pode fazer com que seu próprio corpo astral deixe seu corpo físico em animação suspensa.

Seu corpo astral então viaja ao longo do cordão prateado do sacerdote originalmente projetado. O conjurador se une ao sacerdote projetado como se fizesse parte da conjuração original da magia astral; ou seja, seu próprio cordão prateado está conectado ao cordão prateado do sacerdote, e ele depende do sacerdote originalmente projetado.

Um sacerdote que conjura a magia astral de 7º nível pode projetar até sete outras criaturas junto consigo. No entanto, sacerdotes que conjuram unir-se ao viajante astral são uma exceção a esse limite. Qualquer número de sacerdotes pode se unir a outro sacerdote no Plano Astral usando esta magia.

Liderança **R**

(Encantamento/Feitiço, Alteração)

Esfera: Guerra

Alcance: especial

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia pode ser conjurada em duas variações.

A primeira, apropriada para uso em campo de batalha, tem um alcance de 240 metros, duração de 1d4 + 6 turnos e tempo de conjuração de 1 turno. O sacerdote pode conjurar a magia em qualquer indivíduo (um comandante ou herói) dentro de sua linha de visão. Enquanto estiver sob a influência desta magia, o raio de comando do alvo é aumentado em 50% (arredondando para cima).

A variação oposta, dúvida, exige que o alvo faça uma JPS. Se falhar, dúvida reduz pela metade o raio de comando (arredondando para baixo) do indivíduo alvo por 1d3 + 4 turnos.

A segunda variação deve ocorrer em um local de culto oficialmente dedicado à divindade do sacerdote conjurador ou a até 30 metros de distância. Tanto o sacerdote quanto o indivíduo a ser afetado devem estar presentes. O tempo de conjuração é de 5 turnos e envolve um ritual complexo e muitas orações. Ao término da magia, o raio de comando do alvo é dobrado. Este efeito dura 2d12 horas.

O sacerdote pode conjurar qualquer um dos aspectos (mas não ambos ao mesmo tempo) em si mesmo. Nenhum indivíduo pode ser alvo de mais de uma conjuração desta magia simultaneamente, sejam aspectos diferentes ou conjuradas por sacerdotes diferentes. Se mais de uma magia for tentada contra o indivíduo, apenas a conjuração mais recente terá efeito.

Manto de Bravura **R**

(Conjuração/Convocação)

Esfera: Feitiço

Alcance: Toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia pode ser usada em qualquer um que o permita. A pessoa protegida recebe um bônus em suas jogadas de proteção contra medo, qualquer que seja sua fonte (mas não contra a habilidade divina chamada assombro, que alguns deuses inspiram em quem os vê). Quando usada, a magia pode afetar, de acordo com a vontade do clérigo, de uma a quatro criaturas. O bônus fornecido varia de acordo com o número de seres afetados, sendo igual a 4 para uma criatura, 3 para duas, 2 para três e, finalmente, 1 para quatro. Este efeito fornece proteção para apenas uma jogada de proteção, deixando de surtir efeito quando este é realizado (com sucesso ou não). Se nenhuma jogada de proteção for necessária durante as oito horas seguintes à criação da magia, esta automaticamente se desfaz.

A magia reversa, manto do medo, fornece a uma

única criatura o dom de gerar uma aura de pavor, à sua vontade, de 1,5 metro de raio. Todos os seres dentro dessa aura devem imediatamente fazer uma JPS ou fugir correndo, devido a um enorme pânico, por 2d8 rodadas. Criaturas afetadas podem, se o Mestre quiser, derrubar parte de seus pertences enquanto correm.

Medo

(Ilusão, Visão)

Esfera: Natureza

Alcance: 18 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPS nega

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

Modificar Memória

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Tempo

Alcance: 9 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: JPS anula

Esta magia permite ao conjurador acessar a mente do alvo e modificar até cinco minutos de sua memória de uma das seguintes maneiras:

- Eliminar toda a memória de um evento que o alvo realmente vivenciou. Esta magia não pode anular encantamentos, sugestões, geas, missões ou magias similares.
- Permitir que o alvo se lembre com perfeita clareza de um evento que ele realmente vivenciou. Por exemplo, ele poderia se lembrar de cada palavra de uma conversa de cinco minutos ou de cada detalhe de uma passagem de um livro.
- Alterar os detalhes de um evento que o alvo realmente vivenciou.
- Implantar a memória de um evento que o alvo nunca vivenciou.

Conjurar a magia leva uma rodada. Se o alvo falhar numa JPS, o conjurador prossegue com a magia, passando até cinco minutos visualizando

a memória que deseja modificar no alvo. Se a concentração do conjurador for interrompida antes que a visualização esteja completa, a magia é perdida.

A memória modificada não afetará necessariamente as ações do alvo, principalmente se elas contradizerem suas inclinações naturais. Uma memória modificada ilógica, como o sujeito se lembrando de quanto gostou de beber veneno, será descartada por ele como um pesadelo ou uma lembrança turva pelo excesso de vinho. Aplicações mais úteis da modificação de memória incluem implantar memórias de encontros amistosos com o conjurador (inclinando o sujeito a agir favoravelmente em relação a ele), alterar os detalhes de ordens dadas ao sujeito por um superior ou fazer com que o sujeito se esqueça de que o conjurador o enganou em um jogo de cartas. O Mestre reserva-se o direito de decidir se uma memória modificada é absurda demais para afetar significativamente o sujeito.

Movimentação Livre

(Abjuração, Encantamentos)

Esfera: Feitiço

Alcance: Toque

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia permite que a criatura afetada mova-se e ataque normalmente por toda a duração do efeito, mesmo que sofra a influência de magias que impediriam a movimentação (como os efeitos arcanos lentidão e teia), ou embaixo da água. Ela também previne e desfaz efeitos mágicos de imobilização. Embaixo d'água, a criatura afetada mantém sua movimentação normal, e em combate causa o dano usual, desde que a arma utilizada não seja de arremesso. Esta magia não fornece ao seu receptor a capacidade de respirar embaixo da água, sendo necessário o uso de outro efeito para esse fim.

Muralha de Areia

(Evocação)

Esfera: Elemental (Terra)

Alcance: 18 metros

Duração: 2 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Você cria uma parede de areia rodopiante no chão em um ponto que você pode ver no alcance. Você pode fazer a parede de até 9 metros de comprimento, 3 metros de altura e 3 metros de espessura, e ela desaparece quando a magia termina. Ele bloqueia a linha de visão, mas não o movimento. Uma criatura fica cega enquanto estiver no espaço da parede e deve gastar 1 m de movimento para cada 0,3 m que se move lá.

Muralha de Fogo

(Evocação)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: 18 metros

Duração: 2 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

A magia parede de fogo produz uma cortina imóvel e ardente de fogo mágico de cor cintilante verde-amarelo ou âmbar. A magia cria uma lâmina opaca de chamas de até 6 metros quadrados por nível do conjurador, ou um anel com um raio de até 3 metros + 5 por nível da magia. A parede causa 4d4 de dano de Fogo.

Muralha de Vento

(Evocação)

Esfera: Elemental (Ar)

Alcance: 18 metros

Duração: 2 rodadas + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Uma parede de vento forte ergue-se do solo em um ponto à sua escolha no alcance. Você pode fazer uma parede de até 15 metros de comprimento, 4,5 metros de altura e 30 centímetros de espessura. Você pode moldar a parede da maneira que quiser, desde que ela faça um caminho contínuo ao longo do solo. A parede dura pela duração. A parede causa 3d8 de dano de Vento.

Neutralizar Venenos **R**

(Necromancia)

Esfera: Cura

Alcance: Toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia neutraliza imediatamente qualquer tipo de veneno presente na área de efeito. Além do uso óbvio, que é curar (ou prevenir) envenena-

mentos, pode ser usada contra seres venenosos (ou contra armas ou objetos envenenados), destruindo permanentemente o veneno presente. Neste caso, uma jogada de ataque é necessária para determinar se o clérigo conseguiu tocar seu oponente. A magia afeta apenas o veneno presente no momento do toque: veneno que seja reinserido (ou regenerado, no caso de seres venenosos) nada sofre.

A magia reversa, envenenar, também requer uma jogada de ataque, e a vítima tem direito a a JPC. Caso o teste fracasse, a vítima fica incapacitada e morre em um turno, a menos que a substância seja neutralizada (ou retardada) magicamente.

Ordem Compulsiva

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Lei

Alcance: 10 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: JPS anula

A vítima da ordem compulsiva sente-se compelida a colocar tudo o que encontra em perfeita ordem.

Se descobre um tesouro, divide-o em pilhas organizadas ou recipientes de prata, ouro e cobre. Reluta em entrar numa masmorra por ser um lugar desarrumado, mas, uma vez lá dentro, fica obcecado em limpá-la. Um personagem sob o poder desta magia varrerá a sujeira dos corredores da masmorra, formando pilhas organizadas, arrumará os cadáveres de um bando de orcs derrotados por tamanho, correrá para remover um fiapo da roupa e insistirá que o grupo se organize alfabeticamente, depois por tamanho e, por fim, por idade. Embora a magia não afete as habilidades do personagem, o desejo avassalador por ordem prejudica sua utilidade na maioria das aventuras.

Quando um personagem afetado por esta magia tenta realizar um novo evento (iniciar uma batalha, negociar com o mercador, etc.), o jogador deve racionalizar a ação com base em sua compulsão por ordem. Assim, o personagem não pode simplesmente atacar um goblin; ele deve anunciar uma condição, como atacar o goblin mais alto e lutar para descer de acordo com o ta-

manho. Uma vez declarada, o personagem deve seguir com esse plano.

Se o jogador não conseguir conceber uma justificativa para o comportamento de seu personagem, o personagem é forçado a adiar suas ações por 1d6 rodadas, com o tempo gasto em preparação para a ação subsequente.

O personagem passa o tempo organizando componentes de magia artisticamente, decidindo como segurar sua espada, limpando sua arma, etc.

Qualquer pessoa afetada por ordem compulsiva pode se tornar violenta se for impedida de ser organizada.

Ele fará o que for preciso para tornar o mundo ao seu redor mais organizado. Se for permitido que ele organize seus arredores, ele se acalmará rapidamente. A vítima constantemente pedirá às pessoas ao seu redor que sejam organizadas e arrumadas.

A vítima tem direito a uma jogada de proteção para evitar os efeitos da magia. Ordem compulsiva pode ser removida com uma magia de dissipar magia.

Pé Emaranhado **R** (Alteração, Abjuração)

Esfera: Guerra

Alcance: 240 metros

Duração: 2 turnos/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia dobra temporariamente o custo de movimento de uma região do terreno. Unidades aliadas ao sacerdote não são afetadas e o movimento é feito com custo normal; apenas unidades inimigas sofrem a penalidade.

Uma variedade de efeitos resulta da magia dependendo do terreno: a grama se enrola de forma incômoda nos tornozelos das tropas, o pântano se torna mais viscoso, pedras e cascalho se movem sob os pés, etc.

A magia afeta apenas unidades - isto é, grupos de soldados se movendo em formação regular ou irregular.

A magia não afeta indivíduos ou monstros que se movem e operam sozinhos. (Ao usar as regras de batalhas de exército, figuras que representam heróis individuais não são afetadas por esta magia.)

Ao conjurar esta magia, o sacerdote deve ter uma linha de visão desobstruída para o terreno a ser afetado. O sacerdote pode escolher o formato da área, até a área máxima de efeito. Esta magia pode criar apenas uma área contínua de emaranhamento. Não há como detectar que uma determinada área está sob a influência desta magia simplesmente olhando para a área. Detectar magia revelará que a área está magicamente afetada.

O reverso desta magia, passagem seletiva, reduz o custo de movimento de uma área pela metade (arredonde as frações para cima) para unidades aliadas. Novamente, heróis e criaturas individuais não são afetados por esta magia (o que significa que as tropas em avanço devem ter cuidado para não deixar seu líder para trás!).

Poça Reflexiva (Adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: 10 metros

Duração: 1 rodada/nível horas

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia permite ao clérigo alterar uma massa de água normal (localizada em terreno natural, não moldado pelo homem), e fazê-la atuar como um dispositivo de espionagem. A piscina natural não pode possuir diâmetro superior a 1 metro por nível de experiência do clérigo. O efeito simula as propriedades de itens como a bola de cristal, e estende-se apenas aos planos de existência adjacentes ou coexistentes ao plano Material Primário.

As seguintes magias podem ser canalizadas através deste efeito, com uma chance de 5%/nível de funcionarem corretamente: detectar magia, detectar armadilhas e detectar venenos. Cada tentativa dessas exige uma rodada de concentração, e pode ou não funcionar. Infravisão opera normalmente através desta magia.

A imagem criada, na maioria das vezes, não possui definição suficiente para a leitura de escrita de qualquer tipo (livros, documentos, pergaminhos mágicos, etc.).

Se o Mestre desejar, a utilização desta magia pode ser limitada a apenas uma vez por dia.

Proteção à Eletricidade

(Abjuração)

Esfera: Proteção, Clima

Alcance: Toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Os efeitos dessa magia variam de acordo com a criatura afetada: se o próprio executor da fórmula ou outra pessoa. Se for lançado sobre o clérigo que o executou, o efeito confere total invulnerabilidade contra fenômenos elétricos (e a ataques e magias baseados em eletricidade). Isso dura até que a magia absorva 10 pontos de dano por nível de experiência do clérigo, quando então se desfaz. Se for utilizado sobre outra criatura, o efeito fornece um bônus de +4 para uma JPD, e reduz o dano destes ataques pela metade. Em ambos os casos, a magia não permanece por mais que 1 turno por nível de experiência do clérigo.

Proteção ao Mal, 3 m R

(Abjuração)

Esfera: Proteção

Alcance: Toque

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia, para todos os efeitos, é idêntica à proteção ao mal, exceto no que diz respeito à área de efeito e à duração, que são maiores. O efeito é centrado em uma criatura, e move-se com ela. Se qualquer um dos personagens protegidos atacar um monstro encantado/convocado, a proteção contra esse tipo de criatura deixa de existir. Um ser grande demais para caber na área de efeito (um Titã, por exemplo) permanece parcialmente exposto, a menos que ele próprio seja o receptor do efeito. Nesse caso, a magia atua como uma proteção ao mal comum, e apenas para essa criatura.

Proteção contra Raios/Fogo

(Abjuração)

Esfera: Natureza

Alcance: toque

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

O sujeito recebe imunidade a uma certa quantidade de dano elétrico ou de fogo.

Fogo ou raio: Ao lançar a magia, o conjurador deve escolher o tipo de energia contra a qual o alvo está protegido.

Proteção de dano: O alvo ganha proteção contra 6 pontos de vida de dano do tipo escolhido por nível.

Fim: Quando todos os pontos de vida de proteção forem usados, a magia termina.

Purga de Fogo

(Abjuração)

Esfera: Guarda

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Uma área encantada com purificação de fogo é protegida contra todos os tipos de fogo, sejam eles normais ou mágicos.

Fogos normais (incluindo fogueiras, tochas e incêndios de óleo) não podem queimar na área de efeito. Incêndios mágicos (incluindo bafo de dragão flamejante, outros incêndios gerados por criaturas e incêndios relacionados a magias, como mãos flamejantes e bola de fogo) causam apenas 50% do seu dano normal. Além disso, criaturas dentro da área de efeito recebem um bônus de +4 em jogadas de proteção contra ataques de fogo, independentemente de os ataques se originarem dentro ou fora da área protegida.

Purga de fogo não tem efeito sobre incêndios que estejam dentro da área de efeito quando a magia é conjurada (ou seja, não extingue incêndios existentes).

Purga de fogo pode ser conjurada como magia cooperativa. Se vários sacerdotes conjurarem esta magia simultaneamente, sua eficácia aumenta significativamente. A duração da magia é

então igual a 1 turno por nível do sacerdote mais poderoso, mais 1 turno para cada outro sacerdote participante. A área de efeito é um quadrado cujos lados são iguais ao número de sacerdotes multiplicado por 10 metros (portanto, seis sacerdotes poderiam criar um quadrado de proteção de 60 por 60 metros).

Relógio Biológico

(Alteração)

Esfera: Tempo

Alcance: toque

Duração: 1 hour/nível

Jogada de Proteção: o

O relógio corporal afeta o sujeito das seguintes maneiras:

- A necessidade de sono do sujeito é reduzida. Para cada hora que o sujeito dorme, ele se sente tão revigorado como se tivesse dormido 10 horas. Para cada duas horas que o sujeito dorme durante o efeito da magia (20 horas de descanso), ele recupera pontos de vida como se tivesse passado um dia inteiro em repouso absoluto. No entanto, magos não conseguem memorizar magias; o tempo “real” precisa passar para que isso aconteça.

- A necessidade de respirar do sujeito é reduzida. Ele respira apenas 10% da frequência normal durante a duração da magia, permitindo que ele prenda a respiração 10 vezes mais do que o normal e use menos ar em ambientes fechados.

- O sujeito pode programar um “despertador” interno para alertá-lo quando um determinado período de tempo tiver passado. O sujeito então ouve um breve zumbido em seus ouvidos, audível apenas para ele. O zumbido é alto o suficiente para acordá-lo. Ele pode programar quantos alarmes internos desejar, contanto que todos ocorram durante a duração da magia.

A magia não afeta movimento, conjuração de magias ou quaisquer outras atividades normais.

Repelir Insetos

(Abjuração, Alteração)

Esfera: Animal, Proteção

Alcance: o

Duração: 1 turno/nível rodada

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando essa magia é lançada, o clérigo cria uma barreira invisível que afeta todos os tipos de insetos, bloqueando-as automaticamente. Insetos gigantes com DV inferior a $\frac{1}{3}$ do nível do clérigo também são repelidos. Insetos gigantes com DV superior a $\frac{1}{3}$ podem tentar forçar a barreira se forem agressivos, mas devem obter sucesso em uma JPS evitar 1d6 de dano. Este efeito atinge apenas insetos — aracnídeos, miriápodes e criaturas similares não são repelidos.

Ressonância Mental

(Adivinhação, Alteração)

Esfera: Pensamento

Alcance: 30 metros

Duração: 1 tum+1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma possible to communicate the procedure for cast-

Esta magia é uma versão mais profunda e intensa da telepatia. Ela permite que o sacerdote se comunique silenciosamente e instantaneamente com um único sujeito disposto. Os participantes podem compartilhar pensamentos mais profundos do que com a telepatia, incluindo emoções e memórias. Cada participante vê, ouve e sente tudo o que o outro experimenta, embora essas experiências indiretas pareçam diluídas e não possam ser confundidas com sensações diretas.

Os participantes podem compartilhar rapidamente conceitos pessoais como planos, esperanças e medos, mas não podem compartilhar habilidades ou magias. Assim, é impossível comunicar o procedimento para lançar uma magia específica ou para abrir uma fechadura.

A comunicação por meio da ressonância mental é aproximadamente 15 vezes mais rápida do que a comunicação verbal. Assim como na telepatia, o sacerdote pode estabelecer “canais” separados para vários indivíduos; cada ligação desse tipo custa um lançamento da magia. Não há “interferência” entre os canais, no entanto. Ressonância Mental não pode ser usada em sujeitos não dispostos.

Solipsismo

(Alteração)

Esfera: Pensamento

Alcance: 10 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: especial

Essa magia incomum é semelhante à força fantasmagórica e outras magias de ilusão, exceto que o sacerdote que a conjura é a única criatura que acredita automaticamente nos resultados da magia.

A magia cria a ilusão de qualquer objeto, criatura ou força, contanto que esteja dentro dos limites da área de efeito da magia. A ilusão é visual e tátil (isto é, pode ser vista e sentida), mas nenhum outro estímulo sensorial é criado.

O solipsismo é o oposto das ilusões normais, pois qualquer pessoa que não seja o conjurador deve fazer um esforço ativo para acreditar (em vez de desacreditar) na ilusão. Personagens que tentam acreditar na realidade de uma ilusão solipsista devem fazer uma JPS, modificada pelo ajuste de defesa mágica para Sabedoria. Um teste bem-sucedido significa que o personagem acredita na ilusão e ela faz parte da realidade para ele. Um teste falho significa que o personagem não consegue se convencer da realidade da ilusão e a ilusão não tem efeito sobre ele. Um personagem pode fazer uma única tentativa de acreditar a cada rodada.

Ao contrário das ilusões verdadeiras, a imagem criada por esta magia faz mais do que apenas duplicar a realidade. A imagem formada é real para aqueles que acreditam nela.

A ilusão tem todas as propriedades normais que sua forma e função permitem. Assim, uma ponte solipsista atravessando um abismo poderia ser cruzada pelo sacerdote e por aqueles que acreditassem. Todos os outros veriam o sacerdote aparentemente caminhando para o nada. Da mesma forma, um gigante solipsista causaria danos reais àqueles que acreditassem nele.

A ilusão permanece em efeito enquanto o sacerdote continuar a se concentrar nela, até que o sacerdote seja atingido em combate ou até que fique

inconsciente. O nível de concentração exigido não é extremo; o sacerdote pode se mover normalmente e pode entrar em combate, mas é incapaz de lançar qualquer magia enquanto mantém uma ilusão solipsista.

O solipsismo só pode criar ilusões externas ao sacerdote. Assim, o sacerdote não pode criar uma ilusão de que ele tem o tamanho de um gigante, está ileso ou que brotaram asas.

Sono Caótico

(Alteração)

Esfera: Caos

Alcance: toque

Duração: o

Jogada de Proteção: JPS anula

Após conjurar esta magia, o sacerdote deve tocar com sucesso sua vítima. A vítima então tem direito a uma JPS para evitar o efeito da magia. Se a jogada de proteção falhar, a magia entra em vigor no próximo nascer ou pôr do sol (o que ocorrer primeiro).

Do momento em que a magia entra em vigor até que seja anulada, o padrão de sono da vítima é interrompido aleatoriamente. Ao pôr do sol e ao nascer do sol de cada dia, um teste é feito para determinar os efeitos do sono caótico. No período de 12 horas que se segue ao teste, há uma chance igual de o personagem não conseguir dormir ou não conseguir permanecer acordado (role 1d6; em um resultado de 1 a 3, o personagem está acordado, em um resultado de 4 a 6, ele dorme). Essa condição dura até o próximo nascer (ou pôr do sol), quando o teste é feito novamente.

Por exemplo, um guerreiro falha na JPS contra o sono caótico. Nas próximas horas, a magia não tem efeito. Ao pôr do sol, o primeiro teste é feito, e tira um 2. O guerreiro não percebe nada até tentar novamente. Para dormir naquela noite, momento em que ele está completamente acordado, inquieto e agitado. Ao nascer do sol, outro dado é lançado, resultando em um 6. Após conjurar esta magia, o sacerdote deve tocar com sucesso sua vítima. A vítima então tem direito a uma JPS para evitar o efeito da magia. Se a jogada de proteção falhar, a magia entra em vigor no próximo nascer ou pôr do sol (o que ocorrer primeiro).

Do momento em que a magia entra em vigor até que seja anulada, o padrão de sono da vítima é interrompido aleatoriamente. Ao pôr do sol e ao nascer do sol de cada dia, um teste é feito para determinar os efeitos do sono caótico. No período de 12 horas que se segue ao teste, há uma chance igual de o personagem não conseguir dormir ou não conseguir permanecer acordado (role 1d6; em um resultado de 1 a 3, o personagem está acordado, em um resultado de 4 a 6, ele dorme). Essa condição dura até o próximo nascer (ou pôr do sol), quando o teste é feito novamente.

Por exemplo, um guerreiro falha na JPS contra o sono caótico. Nas próximas horas, a magia não tem efeito. Ao pôr do sol, o primeiro teste é feito, resultando em um 2. O guerreiro não percebe nada até tentar novamente. para dormir naquela noite, momento em que ele está completamente acordado, inquieto e agitado. Ao nascer do sol, outro dado é lançado, resultando em um 6.

O guerreiro fica subitamente exausto e dorme até o pôr do sol.

Personagens que dormem como resultado desta magia só podem ser despertados por estímulos físicos — um tapa ou um ferimento, por exemplo. Uma vez acordado, o personagem permanece consciente apenas enquanto houver estímulos ativos ao seu redor, como uma luta. Andar por cavernas ou cavalgar não manterá o personagem acordado. Ao contrário de uma magia de sono, personagens afetados por sono caótico adormecem assim que são deixados relativamente sem perturbações. Manter um personagem afetado acordado é, na melhor das hipóteses, difícil.

A falta de sono eventualmente cobrará um preço físico de qualquer personagem sob a influência da magia. Para cada período de 12 horas que um personagem permanece acordado além da primeira, ele sofre uma penalidade de -1 no BAC e no BAD. Tais personagens não recuperam pontos de vida como resultado de cura normal.

Conjuradores não podem memorizar magias até que tenham dormido o suficiente. O sono caótico pode ser removido com a remoção de uma maldição.

Tornar Raso **R** (Alteração)

Esfera: Elemental (Água)

Alcance: 120 metros

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

O guerreiro fica subitamente exausto e dorme até o pôr do sol.

Personagens que dormem como resultado desta magia só podem ser despertados por estímulos físicos — um tapa ou um ferimento, por exemplo. Uma vez acordado, o personagem permanece consciente apenas enquanto houver estímulos ativos ao seu redor, como uma luta. Andar por cavernas ou cavalgar não manterá o personagem acordado. Ao contrário de uma magia de sono, personagens afetados por sono caótico adormecem assim que são deixados relativamente sem perturbações. Manter um personagem afetado acordado é, na melhor das hipóteses, difícil.

A falta de sono eventualmente cobrará um preço físico de qualquer personagem sob a influência da magia. Para cada período de 12 horas que um personagem permanece acordado além da primeira, ele sofre uma penalidade de -1 no BAC e no BAD. Tais personagens não recuperam pontos de vida como resultado de cura normal.

Conjuradores não podem memorizar magias até que tenham dormido o suficiente. O sono caótico pode ser removido com a remoção de uma maldição.

Transferência de Poder Divino (Encantamentos)

Esfera: Feitiço

Alcance: Toque

Duração: Especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Usando a transferência do poder divino, o clérigo pode transferir algumas das magias memorizadas que possui, para outras pessoas. Apenas seres incapazes de usar magia podem ser beneficiados por este efeito, desde que possuam uma Sabedoria de, no mínimo, 9. Além das limitações anteriores, monstros sem Inteligência e seres com menos de 1 DV completo não podem ser afetados. Apenas

magias divinas de teor informativo, natureza defensiva ou a curar ferimentos leves podem ser transferidas. A inclusão de qualquer magia que não fuja a estes critérios neutraliza todo o processo, incluindo a transferência de magias permitidas. Personagens de alto nível podem ser beneficiados pela transferência de mais de um efeito:

Nível do Receptor Magias Fornecidas

1	1 magia do 1º círculo
3	2 magias do 1º círculo
5 em diante	2 magias do 1º círculo e 1 magia de 2º círculo

As características variáveis (alcance, duração, etc.) da magia fornecida, funcionam de acordo com as características do clérigo que as cedeu. O clérigo que transferir suas magias fica temporariamente impedido de utilizar o mesmo número de efeitos (e dos mesmos círculos) que aquele cedido, ou seja, ele deixa de memorizar tantas magias quantas as transferidas, e nos mesmos círculos em que ocorreram as transferências (um clérigo que ceda uma de suas magias de 1º círculo tem reduzida em 1 a sua capacidade de decorar magias deste círculo). Essa redução permanece até que o receptor do efeito cedido o utilize, ou até que esse mesmo receptor venha a falecer (qualquer que seja a razão).

Transmissão de Pensamento

(Alteração)

Esfera: Pensamento

Alcance: 30 metros

Duração: 1 turno +3 rodadas/nível

Jogada de Proteção: JPS anula

Esta magia transforma o alvo em um “transmissor de pensamentos”. Durante a duração da magia, todos em um raio de 30 metros do alvo sentem seus pensamentos, tornando impossível para ele mentir, guardar segredos, ocultar motivos, etc. O alvo não tem consciência automática de que seus pensamentos estão sendo sentidos. Todos que sentem esses pensamentos, por outro lado, sabem sua origem.

Esta magia causa a transmissão apenas de pensamentos e motivações superficiais, não de

memórias. Não há necessidade de uma linguagem comum entre o transmissor e os receptores; para este propósito, os pensamentos são considerados simbólicos, não dependentes da linguagem. O nível de detalhe dos pensamentos é insuficiente para que outros aprendam habilidades específicas com o alvo. Assim, se o alvo conjura uma magia, todos dentro do alcance sabem qual magia está sendo conjurado antes que ele faça efeito, mas ninguém aprende nada sobre como a magia é conjurada.

Se o transmissor estiver invisível ou escondido nas sombras, a transmissão funciona normalmente e todos os receptores sabem que há alguém nas proximidades que eles não podem ver. Embora os receptores não consigam localizar o transmissor com precisão, os pensamentos do transmissor inevitavelmente revelarão sua posição geral (“Oh não, ele está olhando diretamente para mim”, etc.). Um personagem escondido nas sombras será detectado automaticamente, enquanto ataques contra um transmissor invisível sofrem uma penalidade de -2, em vez da penalidade normal de -4. Esta magia anula completamente a chance de surpresa por parte do transmissor.

O alvo deve ter uma pontuação de Inteligência de 1 ou mais para se tornar um transmissor e deve ter uma mente “normal”, conforme entendida pelos PCs.

Transmutar Pó em Água/Silte **R**

(Alteração)

Esfera: Elemental (Água)

Alcance: 16 metros

Duração: 2d6 dias/permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Pensamentos transmitidos só podem ser recebidos por indivíduos com pontuação de Inteligência de 3 ou superior. Um alvo relutante recebe uma JPS normal contra magia para evitar os efeitos. Um alvo voluntário pode renunciar a jogada de proteção.

5º CÍRCULO

Abundância Abençoada

(Conjuração)

Esfera: Criação

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite que um sacerdote duplique uma quantidade específica de matéria animal ou vegetal. Itens mágicos e minerais (incluindo rochas, metais e pedras preciosas) não podem ser duplicados. Embora materiais orgânicos (como alimentos ou plantas vivas) possam ser duplicados, criaturas vivas não podem ser copiadas por esta magia.

O conjurador pode criar 30 cm cúbicos de material por seu nível de experiência. O material a ser duplicado deve ser igual ou menor que 30 cm cúbicos em tamanho ou volume. Por exemplo, um sacerdote de 9º nível pode criar até 1,8 m cúbicos de matéria animal ou vegetal. Usando um pão de 1 30 cm cúbicos de tamanho, ele pode produzir nove pães; usando um balde de maçãs totalizando 30 cm cúbicos de volume, ele pode criar nove baldes.

Ampliar Animais **R**

(Alteração)

Esfera: Animal

Alcance: 80 metros

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando essa magia é lançada, o clérigo faz com que até oito animais, dentro de um quadrado com 6 metros de lado, dobrem de tamanho. Esse crescimento duplica os dados de vida (com a consequente melhora no potencial de ataque), os pontos de vida (com exceção dos pontos acrescentados ao dado de vida), e o dano em combate. A movimentação e a Categoria de Armadura não são afetadas. O efeito dura duas rodadas por nível do clérigo, e é particularmente útil em conjuração com encantar pessoas ou mamíferos.

O reverso reduz o tamanho do animal pela metade e, na mesma proporção, diminui os dados de

vida, os pontos de vida, o dano de ataque, etc.

Andar no Ar

(Alteração)

Esfera: Elementar (Ar)

Alcance: Toque

Duração: 1 hora +1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia permite a uma criatura, independente do tamanho, mover-se pelo ar como estivesse em chão sólido. O movimento para o alto assemelha-se à escalada de uma colina. O ângulo máximo de subida é de 45, à metade da movimentação normal. Do mesmo modo, o ângulo máximo de descida é de 45 e a taxa normal de movimentação é permitida. Uma criatura em caminhada pelo ar está sempre com o controle de seus movimentos, salvo quando sopra o vento. Nesse caso, a criatura perde ou ganha 3 metros de movimentação para cada 15 quilômetros/hora de velocidade do vento. A criatura pode estar sujeita, pela vontade do Mestre, à penalidades adicionais, perda do controle e possíveis danos no caso de ventos especialmente fortes ou turbulentos.

É possível lançar a magia quando se está sobre uma montaria treinada, que poderá, então, ser cavalgada pelo ar. Obviamente, uma montaria não acostumada a tais movimentos vai precisar de cuidados especiais e treinamento prolongado, cujos detalhes ficam a cargo do Mestre.

Arco-íris

(Evocação, Alteração)

Esfera: Clima, Solar

Alcance: 120 metros

Duração: 1 rodada/ nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Para lançar essa magia, o clérigo deve ter a visão de um arco-íris de qualquer natureza, ou dispor de um componente especial (veja abaixo). O Arco-Íris tem duas aplicações, e o clérigo pode escolher a desejada no momento da execução. As aplicações são as seguintes: Arco: A magia cria um arco cintilante, composto de camadas com as cores do arco-íris. Ele é leve e fácil de empunhar, e qualquer clérigo pode usá-lo sem penalidades por imperícia. Ele é mágico: cada um de seus projéteis cintilantes equivale a uma arma +2, in-

cluindo bônus de ataque e dano. Proteção contra magia pode anular o efeito de qualquer projétil disparado pelo arco. Ele lança sete flechas antes de desaparecer, e pode ser usado até quatro vezes por rodada. Cada vez que um projétil é lançado, uma cor deixa o arco, correspondendo ao tom da flecha liberada. Cada cor de flecha tem o poder de causar dano a certas criaturas, como segue:

Vermelho — habitantes do fogo e elementais das chamas

Laranja — criaturas ou construções de argila, areia, terra, pedra ou materiais semelhantes, e elementais da terra

Amarelo — oponentes vegetais (incluindo fungos, homens-vegetais, entes, etc)

Verde — criaturas aquáticas e elementais da água

Azul — criaturas aéreas, criaturas que utilizam eletricidade e elementais do ar

Anil — criaturas ácidas ou venenosas;

Violeta — criaturas metálicas ou regenerativas

Quando o arco é delineado, uma flecha da cor apropriada aparece magicamente, já armada. Se não for requisitado nenhum tom, ou uma cor já utilizada for necessária, a próxima flecha (na ordem do espectro) surgirá.

Ponte: O clérigo faz o arco-íris formar uma ponte de sete cores, de até 1 metro de largura por nível de experiência. Essa passagem pode ter no mínimo 6 e no máximo 120 metros de comprimento, de acordo com o desejo do clérigo. Ela permanece pela duração da magia, ou até que o clérigo ordene seu fim.

Artilharia Ilusória (Encantamento/Feitiço)

Esfera: Guerra

Alcance: 300 metros

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia cria uma ilusão vívida de fogo de artilharia se aproximando (cintos de balista,

pedras de catapulta, etc.) em um alvo indicado pelo conjurador. A ilusão é completa, abrangendo elementos auditivos e visuais. É impossível para as vítimas determinarem de onde os projéteis foram disparados; as criaturas sob ataque percebem os mísseis apenas quando estão prestes a atingir o alvo.

Os projéteis nunca atingem o alvo de fato - eles desaparecem a centímetros das cabeças das vítimas e não causam dano. A ilusão é tão aterrorizante, no entanto, que as vítimas devem imediatamente fazer um teste de moral.

Na primeira vez que um grupo ou unidade for alvo desta magia, este teste de moral é feito sem modificador.

Na segunda e nas vezes subsequentes em que a mesma unidade for atacada com esta magia, a unidade recebe um bônus de +1 em sua pontuação de moral (apenas para testes contra este efeito), a menos que a unidade tenha sido alvo de fogo de artilharia real nesse intervalo. Nesse caso, o bônus não se aplica.

Aterramento (Abjuração)

Esfera: Guarda

Alcance: 30 metros

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

A magia Aterramento oferece proteção contra ataques elétricos normais e mágicos dentro da área protegida. A área protegida e as criaturas dentro dela não sofrem dano de ataques elétricos normais (como os causados por raios em uma tempestade e criaturas não mágicas, como enguias elétricas). Ataques elétricos mágicos (incluindo relâmpago) causam apenas 50% do dano normal. Além disso, as criaturas dentro da área protegida recebem um bônus de +2 em jogadas de proteção contra ataques elétricos, independentemente de os ataques se originarem dentro ou fora da área protegida.

Barreira de Retenção

(Abjuração)

Esfera: Guarda

Alcance: especial

Duração: 1 tum/nível

Jogada de Proteção: JPS anula

Esta magia cria um campo de força invisível unidirecional ao redor da área de efeito. A magia cria um cubo de 3m × 3m × 3m para cada nível do conjurador. Estes podem ser organizados em qualquer formato retangular que o conjurador desejar.

Intrusos que entrarem na área protegida não sofrerão efeitos negativos, mas a barreira de retenção os impede de sair. A magia afeta todas as criaturas que falharem em uma JPS. O conjurador pode entrar e sair da barreira livremente.

Intrusos presos pela barreira de retenção podem conjurar magias para fora da barreira e podem usar magias como teleporte para escapar da área protegida. Objetos não podem ser arremessados para fora da barreira, mas podem ser carregados por uma criatura em fuga. Dissipar magia e magias similares anulam a barreira.

Bolso Extradimensional

(Alteração)

Esfera: Números

Alcance: toque

Duração: 1d12 rodadas +2 tums/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao sacerdote criar um único espaço extradimensional ou bolso semelhante ao que existe dentro de uma bolsa de armazenamento

Nível	Peso	Capacidade	Volume
9-13	7 kg	125 kg	1 m cúb
14-16	13 kg	250 kg	2 m cúb
17-19	18 kg	380 kg	2,8 m cúb
20 +	30 kg	500 kg	4,2 m cúb

A magia deve ser conjurada em um recipiente, como um saco, bolsa ou mochila. Uma vez sob a influência da magia, o recipiente se abre para um espaço adimensional e é muito maior por dentro do que suas dimensões externas. O recipiente

sempre pesa uma quantidade fixa, independentemente do que for colocado dentro. O peso e a capacidade do espaço extradimensional dependem do nível do conjurador:

Se o recipiente for sobrecarregado ou perfurado por um objeto pontiagudo, a bolsa se rompe imediatamente e o conteúdo se perde no Plano Astral.

Quaisquer itens dentro da bolsa, ao término da duração da magia, também se perdem no Plano Astral.

Caminho Limpo

(Alteração)

Esfera: Viagem

Alcance: ○

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia remove ervas daninhas, pedras e outros detritos em um caminho de 3 metros de largura que se estende por 3 metros à frente do conjurador. O conjurador pode criar um caminho contínuo durante a duração da magia, limpando um quadrado de 3 metros à sua frente, contanto que continue se movendo para frente. A magia afeta selvas, florestas, terrenos rochosos e neve.

O resultado do caminho limpo é que os custos de movimento são reduzidos pela metade. Isso se reflete em uma redução da penalidade contra movimento em terrenos acidentados. Por exemplo, se o caminho limpo for usado em uma selva densa, o custo de movimento é reduzido de 8 para 4. Em nenhum caso o caminho limpo pode reduzir o custo de movimento abaixo de 1.

Colheita de Amoras

(Alteração)

Esfera: Natureza

Alcance: 16 metros

Duração: 1 rodada

Jogada de Proteção: nenhuma

O caminho limpo não tem efeito em rios, lagos ou outros corpos d'água, nem afeta areia movediça, lava ou obstáculos naturais semelhantes. Também não tem efeito em terrenos criados magicamente ou barricadas feitas pelo homem.

Um sacerdote que usa a magia Caminho Limpo

pode ser rastreado facilmente. Não é necessário ter proficiência em Rastreamento.

O oposto, Caminho Obstruído, faz com que ervas daninhas, pequenas pedras e detritos semelhantes se acumulem em um caminho de 3 metros de largura que se estende por 3 metros atrás do conjurador. Isso esconde um rastro, dificultando o rastreamento. O conjurador pode criar um caminho contínuo durante a duração da magia. A chance de rastrear com sucesso em um caminho obstruído é reduzida em 50%.

Coluna de Chamas

(Evocação)

Esfera: Combate

Alcance: 60 metros

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPD reduz

Quando essa magia é lançada, uma coluna vertical de fogo aparece no local determinado pelo clérigo. Qualquer criatura dentro da área de efeito deve passar por uma JPD. Fracasso significa que a vítima sofrerá 6d8 pontos de dano. Do contrário, o dano cai pela metade.

Comandos Caóticos

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Caos

Alcance: toque

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: especial

Comandos caóticos tornam uma criatura imune a comandos mágicos. Provocar, esquecer, sugestão, dominação, geas, exigir, socorrer, comandar, enfeitiçar, busca, extorsão e outras magias que impõem um comando verbal direto a um único indivíduo falham automaticamente.

Além disso, qualquer um que conjurar uma dessas magias em uma criatura protegida por comandos caóticos deve fazer uma JPS. Falhar significa que o conjurador deve obedecer à sua própria magia: o efeito da magia se volta contra o conjurador.

Combinar

(Encantamento)

Esfera: Feitiço

Alcance: 10 metros

Duração: 12 hours

Jogada de Proteção: especial

Esta magia cooperativa requer apenas um sacerdote para conjurá-la, mas só pode ser lançada em outro sacerdote da mesma fé. O receptor da magia deve se entregar voluntariamente a ela. O receptor se torna um hospedeiro para o conjurador. Embora o receptor não perca sua própria personalidade ou capacidade de agir, o hospedeiro pode ser dominado pelo conjurador a qualquer momento. Na maior parte do tempo, essa dominação é completa.

Durante a duração da magia, o conjurador fica essencialmente separado de seu próprio corpo. Ele não pode se mover nem agir por conta própria. Sua mente está conectada à do hospedeiro. Ele vê, ouve, cheira, sente o gosto e percebe tudo o que o hospedeiro faz. Ele pode se comunicar telepaticamente com o hospedeiro. Uma vez concluída a magia, não há limite para o alcance em que ela pode funcionar.

No entanto, tanto o conjurador quanto o hospedeiro devem permanecer no mesmo plano. Como a magia depende da comunicação telepática, uma fina camada de chumbo bloqueará a conexão de forma eficaz.

Quando desejar, o conjurador pode dominar o hospedeiro. Quando isso acontece, a mente do hospedeiro é relegada a segundo plano e a personalidade do conjurador domina. A personalidade, as memórias, as proficiências e as magias do hospedeiro são temporariamente substituídas pelas do conjurador. Enquanto ocupa o hospedeiro, o conjurador pode conjurar qualquer magia que tenha memorizado, desde que os componentes necessários estejam disponíveis. Essas magias funcionam exatamente como se o sacerdote as tivesse conjurado de seu próprio corpo.

O conjurador pode retornar o controle ao hospedeiro a qualquer momento, restaurando as habilidades e a personalidade do personagem sem causar danos.

A magia não é isenta de limitações e riscos.

A dominação deve ser voluntária. Se o hospedeiro resistir à conjuração da magia, ela falha automaticamente.

Uma vez que a magia esteja em efeito, o hospedeiro pode tentar resistir à dominação. Ele então tem direito a uma jogada de proteção. Se for bem-sucedido, a magia termina imediatamente.

Sempre que o hospedeiro sofrer dano, o conjurador deve fazer uma jogada de proteção contra a morte para manter a magia. Se a jogada de proteção falhar, uma onda de dor é transmitida ao sacerdote, causando 1d6 pontos de dano e cancelando a magia. Se o hospedeiro morrer, o conjurador deve fazer um teste de choque sistêmico com o risco de sofrer morte instantânea.

Comunhão

(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: 0

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Pelo uso de comunhão, o clérigo torna-se capaz de fazer contato com sua divindade — ou seus agentes — e pedir informações na forma de perguntas que podem ser respondidas por “sim” ou “não”. O clérigo tem permissão para fazer uma dessas perguntas para cada nível de experiência. As respostas dadas são corretas dentro dos limites do conhecimento da entidade consultada (“Não sei” é uma resposta legítima, pois seres extraplanares poderosos não são necessariamente oniscientes). Opcionalmente, o Mestre pode dar uma resposta curta, de cinco palavras ou menos. A magia irá, na melhor das hipóteses, confirmar informações para auxiliar o processo de uma decisão do clérigo. As entidades consultadas irão estruturar suas respostas de modo a favorecer seus próprios propósitos. É provável que o Mestre limite o uso da comunhão à uma aplicação por aventura, uma por semana, ou mesmo uma por mês, pois grandes divindades não gostam de interrupções frequentes. Do mesmo modo, se o clérigo discutir as respostas, ou for embora para fazer outra coisa, o efeito acabará imediatamente.

Comunhão com a Natureza

(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: 0

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia torna o clérigo um só com a natureza da área, fortalecendo-o com conhecimentos sobre a região. Para cada nível de experiência, o clérigo pode “saber” um fato: como é o terreno, as plantas, os minerais, os cursos d’água, a população e seus costumes, os animais em geral, a presença de criaturas da floresta, enfim, tudo que esteja à sua volta. A presença de criaturas sobrenaturais poderosas também pode ser detectada, assim como o estado geral do cenário natural. A magia é mais eficaz em lugares abertos, operando em um raio de 800 metros para cada nível de experiência do clérigo. Em locais subterrâneos naturais, como cavernas e covas, o alcance limita-se a 10 metros por nível. Em construções (masmorras e cidades), a magia não funciona. O Mestre pode limitar a execução deste efeito a uma oportunidade por mês.

Comunhão com a Natureza

(Alteração)

Esfera: Natureza

Alcance: 1 km/nível

Duração: 1 turno

Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador entra em transe de comunhão com o mundo natural.

Durante o transe: Ao longo de 1 turno, um fato sobre a terra ao redor é revelado ao conjurador por nível de experiência.

Fatos: Conhecimento de um dos seguintes, em uma determinada direção: o terreno, corpos de água, plantas, animais, minerais ou criaturas inteligentes residentes.

Restrições: A magia não tem efeito se lançada no subsolo ou em um ambiente não natural.

Concha de Proteção a Vegetais

(Abjuração)

Esfera: Vegetal, Proteção

Alcance: 0

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia produz uma barreira invisível e móvel, que afasta todas as criaturas ou objetos arremessados, feitos de matéria vegetal viva. Assim, o clérigo (e qualquer criatura dentro do escudo) está protegido de ataques de plantas, ou criaturas vegetais como homens-vegetais ou entes. Qualquer tentativa de forçar a barreira contra tais seres irá destruí-la imediatamente. O efeito dura por um turno para cada nível de experiência do clérigo.

Conjurar Elemental

(Conjuração, Convocação)

Esfera: Elemental

Alcance: 212 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Um elemental - um ser formado de pura matéria elemental - é convocado de um plano elemental à escolha do conjurador (ar, terra, fogo, água) para cumprir as ordens do conjurador.

Concentração: É necessária para comandar um elemental.

Dispensar: Enquanto o controle sobre o elemental for mantido, o conjurador pode dispensá-lo a qualquer momento, enviando-o de volta ao seu plano de origem.

Interrupção: Se o conjurador se mover em mais da metade da velocidade ou sua concentração for perturbada, o comando sobre o elemental termina. É, doravante, uma entidade de livre arbítrio e imediatamente tentará matar o conjurador e qualquer um que estiver em seu caminho.

Restrições: O conjurador pode convocar no máximo um elemental de cada plano em um único dia.

Especialização Elemental: Clérigos Elementais têm a restrição de apenas invocar elementais pertencentes à sua esfera elemental.

As estatísticas dos elementais podem ser encontradas no LB3 nas páginas 67-69.

Consequência

(Adivinhação)

Esfera: Números, Adivinhação

Alcance: 0

Duração: 0

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao clérigo determinar como um evento recente se encaixa no “grande esquema”. Ao conjurar esta magia, o clérigo pode determinar se a sequência ou situação que deu origem ao evento específico está completa ou se está em andamento; se foi um evento significativo ou insignificante no contexto geral; ou se continuará a ter repercussões para os participantes.

Usando seu conhecimento das circunstâncias, o Mestre comunica esses fatos ao jogador do conjurador.

Esta “mensagem arcana” é normalmente direta e fácil de entender, mas no caso de circunstâncias altamente complexas, a mensagem pode ser enigmática. Em qualquer caso, a mensagem será sempre verdadeira.

Como exemplo, considere um clérigo e seu grupo que estão em uma missão sagrada para recuperar um item de poder. No caminho para o local deste item, o grupo é emboscado por criaturas malignas dos Planos Interiores, mas consegue derrotá-las. Preocupado que essas criaturas possam ser guardas externos protegendo o item de interesse, o clérigo conjura consequência, esperando por orientação. O Mestre sabe que essas criaturas não têm nada a ver com a missão; o encontro foi uma coincidência.

No entanto, os monstros sobreviventes logo retornarão com reforços para vingar seus mortos.

Portanto, o Mestre diz ao jogador do clérigo: “Para seus objetivos, eles não têm lugar, mas ainda assim podem causar mais problemas.”

Lançar esta magia “contamina” os lançamentos subsequentes da mesma magia dentro de um período de 24 horas. Uma segunda tentativa dentro desse período sempre resulta na mesma

mensagem que a primeira, independentemente da situação real. Se um segundo clérigo lançar a magia dentro de 24 horas após outro lançamento, ele receberá uma leitura precisa.

Controlar Clima

(Alteração)

Esfera: Natureza

Alcance: 240 metros

Duração: concentração

Jogada de Proteção: nenhuma

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

Controlar os Ventos

(Alteração)

Esfera: Clima

Alcance: 0

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Por meio dessa magia, o clérigo é capaz de alterar a força do vento na área de efeito. Para cada três níveis de experiência, poderá aumentar ou diminuir a intensidade do vento em um nível de força. As intensidades do vento são as seguintes:

Força do Vento	Quilômetros Por Hora
Brisa Suave	3–11
Brisa Moderada	12–29
Brisa Forte	30–50
Ventania	51–86
Tempestade	87–115
Furacão	116–280

Ventos de mais de 30 quilômetros por hora arrastam pequenas criaturas voadoras (do tamanho de uma águia ou menores), afetam severamente a precisão de objetos arremessados e dificultam a navegação. Ventos de mais de 51 quilômetros por hora arrastam pelos céus criaturas voadoras do tamanho de um homem ou menores, pelo céu, e causam pequenos danos em embarcações. Ventos de mais de 87 quilômetros por hora arrastam todas as criaturas voadoras, arrancam árvores de

pequeno porte, derrubam estruturas de madeira, despedaçam telhados e colocam barcos em perigo. Ventos de mais de 116 quilômetros por hora já são furacões. Um “olho” de 15 metros de raio, no qual o vento é calmo, forma-se em torno do clérigo.

Embora possa ser usada em espaços subterrâneos, se ela for executada em um local menor do que a área de efeito, o olho encolherá na mesma proporção da diferença entre o raio da área de efeito e o do espaço disponível (por exemplo, se a área de efeito tem 120 metros de raio e o espaço possui apenas 115 metros de raio, o olho encolherá em 5 metros, reduzindo-se a 10 metros de raio; uma área com menos de 105 metros de raio eliminaria o olho e deixaria o conjurador exposto aos efeitos do vento).

Uma vez executado o efeito, a intensidade do vento aumenta (ou diminui) a uma taxa de 5 quilômetros por hora para cada turno até que a velocidade máxima (ou mínima) seja alcançada. O clérigo, com uma rodada de completa concentração, pode estabilizar o vento em sua força atual, aumentá-la ou diminuí-la, embora a taxa de variação não possa ser alterada. O efeito dura por um turno para cada nível de experiência do clérigo. Quando expira, o vento recupera (ou perde) intensidade no mesmo ritmo, até atingir a força que possuía antes da magia ser executada. Outro clérigo pode usar um controlar os ventos para anular os efeitos de uma magia igual, dentro dos limites de sua própria capacidade.

Controlar Vento

(Alteração)

Esfera: Elemental (Ar)

Alcance: 90 metros

Duração: até 1 hora

Jogada de Proteção: nenhuma

Você assume o controle do ar em um cubo de 30 metros que você pode ver no alcance. Escolha um dos seguintes efeitos:

Rajadas: Um vento sopra no cubo, soprando continuamente na direção horizontal que você designar. Você escolhe a intensidade do vento: calmo, moderado ou forte. Se o vento for moderado ou forte, ataques à distância com armas que passem por ele ou que sejam feitos contra alvos no

cubo são considerados difíceis. Se o vento estiver forte, qualquer criatura que se mova contra o vento deve gastar 1 metro extra de movimento para cada metro movido.

Corrente descendente: Você faz com que uma rajada contínua de vento forte sopra para baixo do topo do cubo. Ataques à distância com armas que passam pelo cubo ou que são feitos contra alvos dentro dele são considerados difíceis. Uma criatura deve fazer uma JPD para voar para dentro do cubo pela primeira vez em um turno ou começar seu turno voando lá. Em uma falha, ele é derrubado.

Corrente Ascendente: Você causa uma corrente ascendente sustentada no cubo, subindo a partir do lado inferior do cubo. As criaturas que terminam uma queda no cubo recebem apenas metade do dano da queda. Quando uma criatura no cubo faz um salto vertical, a criatura pode pular até 3 metros acima do normal.

Convocar Animais II

(Conjuração/Convocação)

Esfera: Animal, Convocação

Alcance: 60 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Por meio dessa magia, o clérigo convoca até seis animais com 8 dados de vida ou menos, ou 12 animais com 4 dados de vida ou menos, de qualquer espécie à sua escolha. Virão somente os animais que estiverem dentro do alcance do efeito no instante da formulação. O clérigo pode tentar convocar três diferentes tipos de animais, por três vezes — suponha que, primeiro, ele chame, cães selvagens. Depois, convoque falcões e, finalmente, tente reunir cavalos selvagens. O Mestre vai determinar a chance dos animais chamados estarem dentro do alcance da magia. Os animais ajudam o clérigo com qualquer dos meios de que dispõem, permanecendo até o fim de uma batalha, uma missão específica, até que o clérigo esteja a salvo ou mande-os embora, etc. Somente animais normais ou gigantes podem ser convocados por esta magia; excluindo-se animais fantásticos ou monstros, como quimeras, dragões, górgonas, manticores, etc.

Curar Ferimentos Críticos

(Necromancia)

Esfera: Cura

Alcance: Toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Curar ferimentos críticos é uma versão mais potente de curar ferimentos leves. O clérigo coloca a mão sobre uma criatura e cicatriza 3d8+3 pontos de dano decorrentes de feridas ou outros estragos. O efeito não atua sobre criaturas sem forma corporal, de origem extraplanar ou mortos-vivos.

O reverso, provocar ferimentos críticos, opera do mesmo modo que outras provocar ferimentos, requerendo uma jogada de ataque bem sucedida a fim de infligir 3d8+3 pontos de dano. Os danos causados são curados do mesmo modo que ferimentos normais.

Destruição de Memória

(Alteração, Encantamento/Feitiço)

Esfera: Pensamento

Alcance: 10 metros

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: JPS anula

Esta magia nefasta “desconecta” a memória de curto e longo prazo do alvo. Enquanto a magia estiver em efeito, o alvo é incapaz de armazenar informações na memória de longo prazo. Cada momento é praticamente um evento independente para o alvo; ele ou ela consegue se lembrar de eventos, pensamentos e sensações recentes por no máximo alguns segundos (o tempo que permanece na memória de curto prazo).

As memórias de eventos que ocorreram antes do início da magia não são afetadas; estas são armazenadas com segurança na memória de longo prazo. Isso significa que o alvo pode conjurar quaisquer magias memorizadas antes do início da perturbação da memória, mas provavelmente terá dificuldade em conjurar a magia conforme descrito abaixo.

O alvo desta magia tem uma capacidade limitada de agir. Ele está restrito a uma ação por vez e deve se concentrar intensamente para manter a situação e quaisquer ações planejadas na memó-

ria de curto prazo.

Contanto que o alvo seja capaz de manter a concentração, ele pode agir normalmente dentro desses limites.

Se o sujeito for distraído (ele for atingido em combate, afetado por uma magia, assustado, surpreendido ou ocorrer um evento semelhante), ele se esquecerá de tudo o que aconteceu desde o início da magia até o momento da distração. O sujeito deve reavaliar a situação como se ela tivesse acabado de acontecer.

Considere o seguinte exemplo. O sujeito da magia é um soldado designado para guardar a entrada de um prédio. O sacerdote chega e lança destruição de memória no guarda. O guarda não tem problemas para se lembrar de suas ordens, já que as recebeu antes do início da magia. Ele também se lembra da chegada do sacerdote. O sacerdote agora tenta convencer o guarda de que ele está autorizado a entrar no prédio. O guarda se recusa a deixá-lo entrar. O sacerdote então pega uma pedra e a atira no guarda, atingindo-o e distraindo-o.

O guarda se esquece de tudo o que aconteceu entre o início da magia e o momento em que a pedra o atingiu. Ele se esquece de que o sacerdote já tentou enganá-lo e que atirou uma pedra nele.

Ele deve reavaliar a situação como se o sacerdote tivesse acabado de chegar. O sacerdote está livre para fazer outra tentativa de entrar no prédio.

Quando a magia expira, o sujeito não se lembra de nada que aconteceu enquanto a magia estava em vigor, possivelmente levando a consequências divertidas (“Pelos deuses, como cheguei aqui?”).

Disfarce (Ilusão/Visão)

Esfera: Guerra

Alcance: 200 metros

Duração: 1 turno/3 níveis

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia altera a aparência de uma única unidade para que ela se assemelhe a outra unidade. O disfarce pode fazer com que as criaturas afetadas pareçam ser de outra classe, nacionalidade,

patente, raça, alinhamento ou afiliação militar (ou seja, uma unidade de um exército pode aparecer vestindo a armadura e ostentando as cores de outro exército). O disfarce não pode alterar a categoria de tamanho dos membros da unidade. Assim, uma unidade de humanos pode parecer uma unidade de elfos, mas não pode parecer uma unidade de gigantes ou halflings. A magia não afeta o tamanho geral da unidade; uma unidade de 50 criaturas ainda parecerá uma unidade de 50 criaturas.

A unidade disfarçada pode parecer estar portando qualquer arma de combate corpo a corpo ou de projéteis pessoais (por exemplo, machados, espadas longas, bestas, etc.) e pode parecer estar vestindo qualquer tipo de armadura. Em combate, no entanto, a unidade ataca e se defende com suas armas e armaduras reais, independentemente do equipamento que possa parecer estar carregando.

O disfarce é mais eficaz a longa distância. Se outra unidade se mover a menos de 18 metros de uma unidade disfarçada, ela automaticamente enxergará através da ilusão.

O conjurador automaticamente enxerga através da ilusão. Os membros da unidade alvo não veem nenhuma mudança em sua aparência. Visão verdadeira ou magia similar é necessária para que outros indivíduos enxerguem através do disfarce (a menos que se movam a menos de 18 metros da unidade).

Dissipar o Mal **R** (Abjuração)

Esfera: Proteção, Convocação

Alcance: Toque

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPC anula

Essa magia faz com que uma criatura de natureza maligna, uma criatura maligna de outro plano, ou um ser conjurado por personagens malignos, retorne ao seu próprio plano ou local de origem, assim que o clérigo consiga tocá-la com sucesso — o que requer uma jogada de ataque — em combate corpo a corpo (exemplos dessas criaturas são serviçais aéreos, efreeti, gênios,

elementais e caçadores invisíveis). Um efeito maligno (como uma magia lançado por uma criatura má), que normalmente seria destruído por dissipar magia, pode ser automaticamente desfeito por dissipar o mal. Observe que esta magia dura no máximo uma rodada para cada nível de experiência do clérigo, ou até ser utilizada. Enquanto a magia está em efeito, todas as criaturas que poderiam ser afetadas por ela atacam com uma penalidade de -7 nas jogadas que envolvem o executor do efeito.

O reverso, dissipar o bem, funciona contra criaturas convocadas ou encantadas de inclinação benevolente, ou criaturas que tenham sido enviadas para ajudar a causa do bem.

Envelhecer Objeto

(Alteração)

Esfera: Tempo

Alcance: 10 metros

Duração: permanentee

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao clérigo alterar as características de certos espaços extradimensionais, como aqueles criados por truques com corda e magias similares, ou aqueles contidos em itens como bolsas de armazenamento ou buracos portáteis.

A manipulação extradimensional pode aumentar ou reduzir o tamanho de um único espaço extradimensional. A quantidade de aumento ou redução depende do nível do conjurador:

Nível	Multiplicador
Até 10	×2
11 a 16	×3
17 ou superior	×4

Isso significa que um clérigo de 10º nível pode dobrar a capacidade de uma bolsa de armazenamento ou reduzi-la à metade do seu tamanho normal. Um clérigo de 15º nível pode triplicar a capacidade ou reduzi-la a um terço da capacidade.

Se o tamanho e a capacidade de um espaço extradimensional forem reduzidos, qualquer conteúdo do espaço que exceda a capacidade

atual será expelido (determinado aleatoriamente). Esses conteúdos são expelidos do espaço da mesma forma que entraram originalmente, se esse caminho ainda estiver aberto. Se o caminho estiver fechado, como aconteceria se uma bolsa de armazenamento fosse amarrada ou um buraco portátil fosse dobrado, o conteúdo “extra” é expelido para o Plano Astral.

Quaisquer itens em um espaço ampliado quando a duração da magia expirar sofrerão o mesmo destino.

Colocar um espaço extradimensional dentro de outro espaço semelhante, como colocar uma bolsa de armazenamento dentro de um buraco portátil (veja o Guia do Mestre), é uma empreitada perigosa. Manipulação Extradimensional pode ser conjurada com o propósito de remover esse perigo. Quando usada dessa maneira, o tamanho do espaço não pode ser afetado. No entanto, enquanto esta versão estiver em vigor, o espaço extradimensional afetado pode ser colocado dentro de outro espaço semelhante (ou outro espaço extradimensional pode ser colocado dentro do espaço afetado) sem consequências adversas. Se um espaço estiver dentro do outro quando a magia expirar, as consequências usuais ocorrerão imediatamente.

Se o espaço a ser afetado estiver sendo mantido por um conjurador, como no caso de um truque com corda, esse conjurador recebe uma jogada de proteção para resistir à manipulação. Se o espaço for criado por um item mágico, no entanto, nenhuma jogada de proteção é permitida.

Fonte Mágica

(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: Toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

A magia faz uma bacia de água benta servir como um dispositivo de observação. O efeito não opera a menos que o clérigo esteja em boas relações com a divindade. A bacia de água benta torna-se semelhante a uma bola de cristal. Para cada frasco de água benta que compuser o volume da bacia, o clérigo pode observar por uma rodada, até o máximo de uma hora. Assim, a

duração de uma fonte mágica está diretamente relacionada ao tamanho do recipiente. O Mestre saberá as chances de um clérigo pressentir esse tipo de observação.

Força do Campeão

(Alteração)

Esfera: Lei

Alcance: 0

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

A força do campeão concede a um membro do grupo bônus de ataque e dano provenientes do restante do grupo. O destinatário da magia pode então lutar como o campeão do grupo.

A magia extrai bônus de uma pessoa para cada dois níveis do clérigo. Todos os personagens envolvidos devem estar dentro de um raio de 9 metros do clérigo.

No momento da conjuração, o clérigo designa o destinatário da magia e os contribuidores. Todos os personagens que contribuem para a magia devem fazê-lo voluntariamente.

Quando a magia é concluída, o personagem designado (o campeão do grupo) ganha quaisquer bônus não mágicos de BAC e dano possuídos pelos personagens que contribuíram para a magia. Personagens sem bônus ou com penalidades de combate podem ser incluídos na magia; tais personagens contam contra o número máximo de criaturas que podem ser afetadas. Penalidades são aplicadas igualmente ao campeão; os contribuidores para esta magia devem ser escolhidos com cuidado.

Os bônus obtidos por meio desta magia são adicionados aos bônus do próprio personagem (se houver). O campeão canaliza a energia dos outros através de si mesmo, aprimorando sua capacidade de luta.

O campeão deve estar na linha de visão e a até 9 metros dos personagens que o auxiliam. Os personagens que contribuem com seus bônus devem se concentrar no campeão durante a duração da magia. Se essa concentração for quebrada (movendo-se mais de 3 metros por rodada, lutando, sendo atingido ou perdendo o campeão de vista),

a contribuição desse personagem é imediatamente perdida.

A magia expira quando o último personagem que contribuiu com poder para o campeão cessa a concentração.

Um campeão pode se beneficiar de apenas uma magia de força do campeão por vez. Os contribuidores podem auxiliar apenas um campeão por vez.

Manipulação Extradimensional **R**

(Alteração)

Esfera: Números

Alcance: 10 metros

Duração: 2d12 rodadas +4/nível

Jogada de Proteção: especial

Esta magia permite ao clérigo alterar as características de certos espaços extradimensionais, como aqueles criados por truques com corda e magias similares, ou aqueles contidos em itens como bolsas de armazenamento ou buracos portáteis.

A manipulação extradimensional pode aumentar ou reduzir o tamanho de um único espaço extradimensional. A quantidade de aumento ou redução depende do nível do conjurador:

Nível	Multiplicador
Até 10	×2
11 a 16	×3
17 ou superior	×4

Isso significa que um clérigo de 10º nível pode dobrar a capacidade de uma bolsa de armazenamento ou reduzi-la à metade do seu tamanho normal. Um clérigo de 15º nível pode triplicar a capacidade ou reduzi-la a um terço da capacidade.

Se o tamanho e a capacidade de um espaço extradimensional forem reduzidos, qualquer conteúdo do espaço que exceda a capacidade atual será expelido (determinado aleatoriamente). Esses conteúdos são expelidos do espaço da mesma forma que entraram originalmente, se esse caminho ainda estiver aberto. Se o caminho estiver fechado, como aconteceria se uma bolsa de

armazenamento fosse amarrada ou um buraco portátil fosse dobrado, o conteúdo “extra” é expelido para o Plano Astral.

Quaisquer itens em um espaço ampliado quando a duração da magia expirar sofrerão o mesmo destino.

Colocar um espaço extradimensional dentro de outro espaço semelhante, como colocar uma bolsa de armazenamento dentro de um buraco portátil (veja o Guia do Mestre), é uma empreitada perigosa. Manipulação Extradimensional pode ser conjurada com o propósito de remover esse perigo. Quando usada dessa maneira, o tamanho do espaço não pode ser afetado. No entanto, enquanto esta versão estiver em vigor, o espaço extradimensional afetado pode ser colocado dentro de outro espaço semelhante (ou outro espaço extradimensional pode ser colocado dentro do espaço afetado) sem consequências adversas. Se um espaço estiver dentro do outro quando a magia expirar, as consequências usuais ocorrerão imediatamente.

Se o espaço a ser afetado estiver sendo mantido por um conjurador, como no caso de um truque com corda, esse conjurador recebe uma jogada de proteção para resistir à manipulação. Se o espaço for criado por um item mágico, no entanto, nenhuma jogada de proteção é permitida.

Marcha Fácil **R** (Invocação)

Esfera: Viagem

Alcance: 15 metros

Duração: 1 dia/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite que um número de criaturas igual ao nível do conjurador realize uma marcha forçada por um número de dias igual ao nível do conjurador. Criaturas afetadas por marcha fácil podem viajar duas vezes e meia sua velocidade de movimento normal sem qualquer risco de fadiga; portanto, elas não precisam fazer uma jogada de proteção de Constituição ao final do dia.

Todas as criaturas afetadas por esta magia sofrem uma penalidade de -1 em suas jogadas de ataque durante a duração da magia; este modificador não é cumulativo (isto é, um grupo que

esteja em seu segundo dia de marcha fácil sofre apenas uma penalidade de -1). O modificador não pode ser anulado descansando.

Marcha fácil não afeta modificadores de movimento devido a terreno, fadiga, clima ou outros fatores normais.

Missão (Encantamento/Feitiço)

Esfera: Feitiço

Alcance: 60 metros

Duração: Até ser cumprido

Jogada de Proteção: JPC anula

A missão permite ao clérigo obrigar a criatura afetada a cumprir um serviço, e a retornar com uma prova de que a tarefa foi finalizada. A missão pode exigir, por exemplo, que a criatura localize e recupere algum objeto importante ou valioso; resgatar uma pessoa eminente; liberte outra criatura; capture uma fortaleza; extermine uma pessoa; faça uma entrega, e assim por diante. Se a missão não for concluída apropriadamente, devido a indiferença, atraso ou perversão de objetivos, a criatura afetada perderá 1 ponto em todos as jogadas de proteção para cada dia em que tal atitude durar. Essa penalidade não será removida até a missão estar devidamente cumprida, ou até o clérigo cancelá-la (há certas circunstâncias que podem suspendê-la temporariamente, e outras que irão desconsiderá-la, ou até cancelá-la. O Mestre vai lhe dar informações se necessário).

Se lançada sobre uma vítima involuntária, esta terá direito a uma JPS. Porém, se a pessoa afetada concordar com a tarefa, mesmo se a concordância for extraída à força ou trapaça, a JPS não é permitida. Se uma busca for justa e meritória, uma criatura da religião do clérigo não pode recusar-se a cumpri-la, e qualquer criatura do mesmo alinhamento do clérigo sofrerá uma penalidade de -4 em sua jogada de proteção, qualquer que seja o caso. Uma missão não pode ser dissipada, mas poderá ser removida por um clérigo mesma religião ou de nível superior ao executor do efeito. Alguns artefatos e relíquias podem evitar a magia, assim como a intervenção direta de uma divindade. Do mesmo modo, uma

busca injusta ou desprovida de mérito concede bônus a jogada de proteção, ou pode até mesmo invalidar-se automaticamente.

Mudança de Plano

(Alteração)

Esfera: Astral

Alcance: Toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: o

Quando a mudança de plano é lançada, o clérigo move a si mesmo ou a outra criatura para outro plano de existência. O receptor da magia permanece no novo plano até ser mandado adiante por meios semelhantes. Se várias pessoas derem-se as mãos em círculo, até oito delas podem ser afetadas pela magia ao mesmo tempo.

Uma vítima involuntária deve ser tocada (numa jogada de ataque bem sucedida) para ser transportada. Além disso, a criatura tem direito a um a JPS. Se tiver sucesso, o efeito da magia será anulado. Observe que a destinação precisa, dentro do novo plano, raramente é atingida: é comum chegar a alguma distância do local pretendido.

Muralha de Espinhos

(Evocação)

Esfera: Natureza

Alcance: 24 metros

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Uma barreira de plantas duras e espinhosas é conjurada no ponto escolhido pelo conjurador.

Tamanho: A parede pode ter qualquer tamanho até 360 metros quadrados, pode ser moldada de qualquer maneira e em qualquer dimensão que o conjurador desejar. Por exemplo, pode ser uma parede reta ou curvada em um círculo protetor.

Criaturas envolvidas: Quaisquer criaturas que estejam em um local onde a parede é conjurada sofrem dano igual a 1d8 mais seu valor de CA.

Atravessando: Criaturas podem empurrar a parede, mas sofrem dano igual a 1d8 mais seu valor de CA a cada 3 metros.

Dano: O dano infligido pelos espinhos é 1d8 + (19 – CA).

Atravessando a parede: É possível e não inflige danos a quem a atravessa. Leva 4 turnos para cortar uma seção de 3 metros.

Fogo: A parede não é danificada pelo fogo normal, mas o fogo mágico irá queimá-la completamente em 2 turnos.

Muralha de Fogo

(Conjuração, Convocação)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: 80 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

A muralha de fogo gera cortina imóvel e incandescente de fogo mágico, com cores cintilantes - amarelo-esverdeado ou âmbar (diferente da muralha de fogo arcana do 4º círculo). O efeito produz uma superfície flamejante que cobre até um quadrado de 6 metros de lado por nível do clérigo, ou um anel com raio de até 3 metros — mais 2 metros para cada dois níveis de experiência do clérigo — e 6 metros de altura.

O efeito deve ser executado de modo a ficar vertical em relação ao clérigo. Um dos lados da parede, selecionado pelo clérigo, emana ondas de calor, infligindo 2d4 pontos de dano sobre criaturas a até 3 metros de distância, e 1d4 pontos de dano às que estão a até 6 metros. Além disso, a parede causa 4d4 pontos de dano mais 1 ponto por nível de experiência do clérigo às criaturas que a atravessarem. Seres especialmente vulneráveis ao fogo podem sofrer dano extra, e mortos-vivos sempre sofrem o dobro do dano normal. Observe que é difícil atingir criaturas em movimento com a criação de uma muralha de fogo. Uma JPD bem-sucedida permite evitar a parede, enquanto que a velocidade e a direção do movimento determinam em qual lado da parede as vítimas ficarão. A Muralha de fogo dura enquanto o clérigo estiver concentrado em sua manutenção, ou uma rodada por nível de experiência, caso a concentração cesse.

Nuvem de Purificação

(Evocação)

Esfera: Elemental (Ar, Água)

Alcance: 30 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia cria uma nuvem ondulante de vapores mágicos que se move na direção do vento predominante a uma velocidade de 6 metros por rodada. Um vento forte (superior a 25 quilômetros por hora) a dispersa em 4 rodadas, e um vento ainda mais forte (40 quilômetros por hora ou mais) impede o uso da magia. Vegetação densa dispersa a nuvem em 2 rodadas.

A nuvem de purificação transmuta sujeira orgânica, lixo e vermes (ratos, camundongos, larvas de podridão, etc.) em uma quantidade igual de água pura.

Por exemplo, um ninho de larvas de podridão preso na nuvem “derreteria”, tornando-se pequenas poças de água limpa. Se a magia for lançada sobre um corpo d’água, a nuvem se funde com uma porção da água igual ao seu próprio tamanho, transmutando qualquer sujeira, micróbios, pequenos peixes ou outras “impurezas” em água limpa.

Os vapores da nuvem são mais pesados que o ar, por isso afundam até o nível mais baixo do terreno (mesmo em buracos no chão). Assim, esta magia é perfeita para limpar um esgoto ou poço.

Esta magia não afeta de forma alguma criaturas mágicas ou criaturas maiores que um rato normal.

Onda de Pensamento

(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: 0

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: especial

Esta magia cooperativa pode ser conjurada por um único clérigo ou por um grupo de clérigos. Onda Mental permite que o clérigo envie uma mensagem curta, porém poderosa, a um ou mais indivíduos específicos, informando-os sobre sua situação e localização geral.

A magia gera instantaneamente um poderoso impulso mental indicativo do estado emocional geral do conjurador — raiva, medo, dor, desespero, entre outros.

O conjurador pode designar até dez pessoas para receberem esta mensagem, desde que todas possam ser especificamente nomeadas ou agrupadas em uma categoria geral.

Assim, o conjurador poderia designar um grupo de personagens por nome ou poderia escolher como alvo “companheiros clérigos”, “superiores”, “companheiros de aventuras”, “cavaleiros de Lorde Harcourt” ou “aldeões de Dopp”. Se houver mais de dez indivíduos no grupo, aqueles mais próximos da fonte receberão o impulso.

Não há limite de alcance para a magia, embora ela não possa ser projetada para fora do plano ocupado pelo conjurador.

As criaturas que recebem o impulso sabem automaticamente quem o enviou (mesmo que nunca tenham encontrado o clérigo antes) e obtêm uma indicação clara do humor e da situação do conjurador. Os receptores também sabem intuitivamente a fonte geral da magia, embora não consigam identificar salas, níveis de masmorra ou pontos de referência.

Por exemplo, um guerreiro pode ser repentinamente atingido por uma imagem do clérigo Rastibon, que está ferido e com muita dor em algum lugar ao longo da estrada da floresta. Um clérigo pode repentinamente sentir que seu patriarca está sendo torturado nas masmorras do Castelo Varrack.

A magia também pode ser conjurada por mais de um clérigo, permitindo que eles contatem um número maior de indivíduos ou aumentem a intensidade da mensagem. Se um número maior for desejado, dez personagens são contatados por clérigo envolvido na conjuração.

Aumentar a intensidade da mensagem a torna mais convincente. Dobrar a intensidade (exigindo pelo menos três clérigos) faz com que a mensagem aja como uma sugestão. Nesse caso, o efeito é limitado a um único alvo. Triplicar a intensidade (exigindo pelo menos cinco clérigos) dá à magia

a força de uma missão. Esse efeito também se limita a um único alvo. Em ambos os casos, o alvo tem direito a uma jogada de proteção para evitar o efeito da sugestão ou da missão.

Paredes Gritantes

(Encantamento)

Esfera: Guarda

Alcance: toque

Duração: 1 dia/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia encanta qualquer cômodo individual que não seja maior que a área de efeito. Quando qualquer criatura maior que um rato normal (maior que 28 cm cúbicos ou pesando mais de 1,4 quilo) entra no cômodo, gritos estridentes começam a emanar das paredes.

Os gritos persistem por 2 a 5 rodadas (1d4+1). As paredes não sofrem nenhuma alteração física.

Os gritos podem ser ouvidos apenas por criaturas dentro do cômodo. Criaturas que ouvem os gritos não sofrem efeitos negativos na primeira rodada, dando-lhes tempo para sair do cômodo ou tapar os ouvidos.

Silêncio em um raio de 5 metros protege contra os efeitos.

Criaturas que permanecem no cômodo durante a segunda ou rodadas subsequentes dos gritos e que não protegeram sua audição são penalizadas da seguinte forma:

- Criaturas cujos níveis ou Dados de Vida sejam maiores que o nível do conjurador ficam atordoadas por 2 a 8 rodadas (2d4).
- Criaturas cujos níveis ou Dados de Vida sejam menores ou iguais ao nível do conjurador ficam surdas por 1 a 4 horas, sofrendo uma penalidade de -1 em surpresa; conjuradores surdos têm 20% de chance de falhar em qualquer magia com componente verbal.

Pedra em Lama **R**

(Alteração)

Esfera: Elemental (Terra, Água)

Alcance: 160 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia transforma rocha natural de qualquer tipo em um volume equivalente de lama. Pedras mágicas ou encantadas não são atingidas. A profundidade da lama não pode exceder 3 metros. Criaturas incapazes de voar e levitar, ou pesadas demais para caminhar sobre a área afetada, afundam a uma velocidade de $\frac{1}{3}$ de sua altura por rodada, e eventualmente morrem sufocadas. Um galho de árvore arremessado sobre a lama, pode aguentar criaturas capazes de escalá-lo, em uma quantidade definida pelo Mestre. Criaturas grandes o suficiente para caminhar pelo fundo, movem-se pela área a uma velocidade de três metros por rodada.

A lama permanece até um dissipar magia bem sucedido ou um lama em pedra restaurar sua substância — mas não necessariamente sua forma. A evaporação transforma a lama em poeira normal a uma velocidade de 1d6 dias para cada metro cúbico. O tempo exato depende da exposição ao sol, vento e à drenagem natural.

O reverso, lama em pedra, transforma lama normal ou areia movediça em pedra macia (arenito ou mineral semelhante). A mudança é permanente, a menos que seja modificada por magia. Criaturas da lama têm direito a uma jogada de proteção para escapar antes de a área virar pedra. Areia seca não é afetada.

Pedras Afiadas

(Alteração, Encantamentos)

Esfera: Elemental (Terra)

Alcance: 30 metros

Duração: 3d4 turnos + 1/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia faz com que a rocha seja moldada em longas e afiadas pontas, que se unem pela base. Funciona em rochas naturais ou pedras trabalhadas. O efeito serve para impedir a passagem de criaturas através de determinada

área, e infligir dano. Se um local é cuidadosamente observado, cada pessoa tem 25% de chance de perceber as lanças de pedra. Senão, aqueles que entram na área de efeito da magia sofrem 1d4 pontos de dano por rodada. O sucesso de cada ataque é determinado como se o clérigo estivesse realmente em combate. Os que entram na área podem atacar imediatamente depois de colocar os pés nela, e durante cada rodada em seu interior. O primeiro passo dentro da área afetada só torna o indivíduo capaz de perceber algum problema se o ataque inicial funcionar. Do contrário, o movimento continua e as pontas de pedra permanecem ocultas, até que algum dano ocorra. Pessoas em investida ou correndo sofrem dois ataques por rodada.

Os que caírem em fossos afetados pela magia sofrem seis ataques para cada 3 metros de queda, cada um com bônus de +2 na jogada de ataque. Além disso, o dano causado por ataque aumenta em +2, também para cada 3 metros de queda. Finalmente, as criaturas sofrem todos os danos normais de uma queda.

Penitência

(Abjuração)

Esfera: Todas

Alcance: Toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia é usada pelo clérigo para remover a culpa de atos involuntários, ou desconhecidos, praticados pela pessoa que é o objeto da expiação. O efeito também remove qualquer mudança de alinhamento induzida por magia. A pessoa interessada no perdão deve estar sinceramente arrependida, ou não ter tido controle sobre a própria vontade quando os pecados foram cometidos. O Mestre irá julgar esse efeito com atenção, observando exemplos anteriores de seu uso sobre a pessoa. Crimes deliberados e atos de natureza voluntária e conhecida não podem ser perdoados (veja missão). Caso o clérigo recuse-se a receber a expiação, assume-se que seus delitos foram voluntários.

Permissão Impedida **R**

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Lei

Alcance: 150 metros

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia só pode ser lançada sobre criaturas com Inteligência igual ou superior a 2 e que possuam a capacidade de se comunicar com o conjurador. A magia interfere na habilidade da vítima de tomar decisões.

Ela impede a vítima de realizar qualquer ação sem antes obter permissão do conjurador ou de um personagem designado por ele. A vítima obedecerá apenas à pessoa designada pelo conjurador.

Antes de executar qualquer ação, a vítima deve pedir permissão. Ela não prosseguirá até que receba autorização. Se a permissão for negada, a vítima não poderá agir até pensar em uma ação alternativa e obter permissão para realizá-la.

A cada rodada, a vítima deve decidir qual ação tentará realizar; em sua iniciativa, ela deve solicitar permissão para executá-la. Se a permissão for negada, a vítima não poderá realizar nenhuma outra ação naquela rodada.

As únicas ações isentas da necessidade de permissão são ações involuntárias, como respirar.

Pedir e receber permissão consome apenas um breve período de tempo na maioria dos casos. Um pedido simples, como pedir autorização para brandir uma espada em meio ao combate, pode ser feito rapidamente. Pedidos mais complexos, como solicitar permissão para executar um plano elaborado, naturalmente exigem mais tempo. O Mestre pode considerar adicionar um modificador à jogada de iniciativa da vítima nesses casos.

Poço do Tempo **R**

(Adivinhação)

Esfera: Tempo

Alcance: toque

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite que o conjurador faça com que um espelho, um poço d'água ou qualquer outra superfície reflexiva revele um evento específico do passado. A imagem apresenta uma visão perfeitamente nítida, com sons normais, como se o conjurador estivesse presente na cena.

A imagem continua visível durante toda a duração da magia.

A magia não revela imagens de outros planos de existência.

O sucesso da magia não é automático. O conjurador deve conhecer a natureza geral do evento que deseja visualizar (por exemplo: "Mostre-me o assassinato do Rei Thamak"). A chance base do conjurador de ver a cena desejada é de 50%, modificada conforme abaixo, até um máximo de 90%:

- Adicione 5% para cada ponto de Sabedoria do conjurador acima de 15.
- Adicione 20% se o conjurador já tiver usado com sucesso a magia poço do tempo para observar o mesmo evento anteriormente.

Apenas uma das condições a seguir pode ser aplicada:

- Adicione 20% se o evento for um em que o conjurador tenha participado.
- Adicione 10% se o conjurador estiver bem informado sobre o evento.
- Adicione 5% se o conjurador tiver apenas um leve conhecimento sobre o evento.

O conjurador não pode se comunicar nem interagir de nenhuma forma com a imagem. Magias não podem ser lançadas dentro do poço do tempo.

Portal Vegetal (Alteração)

Esfera: Vegetal

Alcance: Toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Usando essa magia, o clérigo torna-se capaz de entrar em uma árvore e mover-se de seu interior para o interior de outras árvores do mesmo tipo,

que estejam plantadas na direção da trajetória desejada, e dentro do alcance mostrado na tabela seguinte:

Tipo de Árvore	Alcance da Área
Carvalho	600 metros
Freixo	540 metros
Teixo	480 metros
Olmo	420 metros
Tília	360 metros
Efêmeras	300 metros
Coníferas	240 metros
Outras	180 metros

A árvore ocupada e a que vai receber o clérigo devem ser do mesmo tipo, precisam estar vivas e possuir volume pelo menos igual ao do clérigo. Observe que se ele ocupar uma árvore, um freixo, por exemplo, e quiser ir para o norte o mais longe possível (540 metros), mas o único freixo apropriado dentro do alcance está no sul, o clérigo vai passar para a árvore no sul. O portal vegetal funciona de modo que o movimento use apenas uma rodada. O clérigo pode, se quiser, permanecer dentro da árvore por, no máximo, uma rodada por nível de experiência. Senão, pode passar adiante imediatamente. Não havendo uma árvore apropriada no alcance, o clérigo simplesmente permanece dentro dela, não move-se para outro lugar, e deve partir no número devido de rodadas. Se a árvore ocupada for derrubada ou queimada, o clérigo será exterminado, caso não saia antes que a destruição do vegetal se complete.

Praga de Insetos

(Conjuração, Convocação)

Esfera: Combate

Alcance: 120 metros

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando essa magia é lançada pelo clérigo, uma horda de insetos rastejantes, saltadores e voadores aglomeram-se em uma nuvem densa (em ambientes normalmente livres de insetos a magia falha). Os insetos obscurecem a visão, limitando-a a 3 metros. Lançar magias dentro da nuvem é impossível. A despeito de sua CA, as criaturas na

praga de insetos recebem um ponto de dano para cada rodada em que permanecerem dentro da horda, devido às mordidas e picadas que sofrerão. Invisibilidade não oferece proteção. Todas as vítimas com 2 ou menos dados de vida se moverão automaticamente na maior velocidade possível, em qualquer direção, até que estejam a mais de 240 metros dos insetos. Criaturas com menos de 5 dados de vida devem fazer um teste de moral, falha significa fuga, como descrito acima.

Fumaça densa afasta os insetos. Fogo também os espanta: uma parede de fogo em forma de anel mantém uma praga de insetos lançada posteriormente fora de seus limites, mas uma bola de fogo simplesmente afasta os insetos por uma rodada. Um simples archote é inofensivo contra a vasta horda de insetos. Relâmpagos, frio e gelo são igualmente ineficazes, enquanto um vento forte, que cubra toda a área da praga, pode dispersar os insetos e acabar com a magia, que dura duas rodadas para cada nível de experiência do clérigo, e depois disso os insetos são dispersadas.

Os insetos aglomeram-se em uma área em torno de um ponto de convocação determinado pelo conjurador, que pode estar a até 120 metros de distância. A praga de insetos não se espalha após o tempo de sua duração. Observe que o efeito pode ser confrontado por dissipar magia.

Proibição Elemental (Abjuração)

Esfera: Guarda, Elemental (Ar, Fogo, Terra)

Alcance: especial

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia impede a entrada de todos os elementais na área de efeito. Além disso, elementais que estejam fora da área de efeito não podem realizar ataques físicos contra aqueles que estão dentro. No entanto, magias e ataques à distância podem ser lançados pelos elementais para dentro da área.

A magia afeta um cubo cujos lados são iguais ao nível do conjurador multiplicado por 1,5 metro (por exemplo, um clérigo de 12º nível poderia

afetar uma área equivalente a um cubo de 18 × 18 × 18 metros).

Interdição elemental não tem efeito sobre elementais que já estejam dentro da área de efeito quando a magia é conjurada. Se tais elementais saírem da área afetada, não poderão retornar.

Quebra-Mentes (Encantamento/Feitiço)

Esfera: Pensamento

Alcance: 3 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS anula

Esta magia permite que o clérigo cause uma forma específica de insanidade no alvo. Cinco tipos de insanidade podem ser provocados por meio desta magia.

Esquizofrenia: Esta forma de insanidade é caracterizada pela perda de personalidade. O alvo perde o senso de identidade e escolhe um modelo de comportamento, fazendo todo o possível para imitá-lo. O modelo escolhido será o mais diferente possível do próprio alvo. Assim, um mago enlouquecido pode começar a adotar os hábitos de um guerreiro. Um guerreiro que acredita ser um mago, por exemplo, será incapaz de conjurar magias (pode acreditar que está lançando-as ou criar desculpas elaboradas para justificar por que “não está no clima para magia” no momento). Um personagem que imita outro tipo de classe não adquire suas habilidades e realiza ataques e jogadas de proteção conforme sua verdadeira classe. Consequências específicas podem ocorrer se essa imitação levar o personagem a violar restrições de sua classe. Por exemplo, um clérigo que imite um guerreiro pode violar a proibição de sua divindade contra o uso de armas cortantes, ou um paladino pode imitar um ladrão de alinhamento Neutro e Mau. Ambos sofrerão as penalidades adequadas, como se tivessem sido compelidos a agir contra seus princípios enquanto enfeitados. Tais personagens certamente precisarão expiar suas ações quando recuperarem a sanidade.

Demência precoce: O alvo torna-se completamente desinteressado em qualquer atividade. Nada parece ter valor, e ele é tomado por uma profunda apatia e sentimentos de tédio e frus-

tração. Independentemente da importância da situação, há 50% de chance de o alvo ignorá-la como sem sentido.

Insanidade delirante: O alvo está convencido de que é uma figura famosa — um monarca, semideus ou outro personagem de grande importância. Aqueles que não o tratam com a reverência devida despertam sua hostilidade ou desconfiança. O indivíduo age conforme o status que acredita possuir, dando ordens a criaturas reais ou imaginárias e exigindo recursos que não existem.

Paranoia: O alvo acredita que “eles” (quem quer que sejam) estão espionando e conspirando contra ele. Todos ao seu redor — mesmo amigos e aliados — são considerados parte da conspiração. Sempre que alguém agir de forma que o alvo interprete como uma confirmação de sua paranoia, há 20% de chance de ele reagir com violência.

Insanidade alucinatória: O alvo vê, ouve e sente coisas que não existem. Quanto mais estressante a situação, maior a probabilidade de ocorrerem alucinações. A maioria delas é externa (criaturas, objetos ou situações imaginárias), mas há 10% de chance de envolver a autoimagem do próprio alvo — por exemplo, ele pode acreditar que criou asas, aumentou de tamanho ou sofreu alguma transformação fantástica.

Quando esta magia é lançada por um clérigo de 13º nível ou inferior, o Mestre escolhe ou sorteia aleatoriamente uma dessas formas de insanidade (podendo inventar outros sintomas, se desejar). Se o clérigo for de 14º nível ou superior, ele pode escolher qual forma de insanidade afetará o alvo.

Enquanto estiver sob o efeito desta magia, o alvo pode conjurar magias e usar poderes inatos, mas sempre de acordo com os sintomas de sua insanidade. Jogadores afetados devem ser incentivados a interpretar o papel de acordo com os efeitos descritos.

A duração da magia depende da soma dos valores de Inteligência e Sabedoria do alvo. Uma jogada de proteção é permitida periodicamente, conforme o total. A magia se encerra quando uma jogada de proteção for bem-sucedida. Veja a tabela:

Int + Sab	Intervalo entre as jogadas
8 ou menos	1 mês
9 a 18	3 semanas
19 a 24	2 semanas
25 a 30	1 semana
31 a 35	3 dias
36 ou mais	1 dia

Os efeitos desta magia podem ser removidos por meio de um desejo limitado, desejo (ou outra magia igualmente poderosa), ou ainda por uma magia de cura lançada especificamente para esse propósito.

Raio de Luar (Evocação, Alteração)

Esfera: Solar

Alcance: 60 metros +10 metros/nível

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: 0

Com essa magia, o clérigo é capaz de fazer surgir um raio de luz pálido e suave, e iluminar uma área indicada. A luz é exatamente como o luar, e por isso todas as cores que não sejam variações do preto, branco e cinza ficam vagas. O clérigo pode facilmente mover o raio de luz para qualquer área que consiga ver e apontar. Isso torna essa magia numa maneira eficaz de se iluminar alguma coisa, um oponente, por exemplo. Embora o raio de luar não elimine todas as sombras, uma criatura focalizada pelo raio fica bem visível. O reflexo permite que essa magia seja vislumbrada a até 10 metros da área de efeito, mas não derrama luz suficiente para estragar uma surpresa. A luminosidade não afeta infravisão. Se desejar, o clérigo ainda pode diminuir a luz a uma intensidade próxima à escuridão. O raio luminoso tem todas as propriedades do luar verdadeiro e pode induzir à licanthropia, a menos que seu Mestre determine o contrário.

Redemoinho (Evocação)

Esfera: Elemental (Água)

Alcance: 16 metros

Duração: 1 rodada

Jogada de Proteção: nenhuma

Uma massa rodopiante de água com 1,5 metro

de profundidade aparece em um raio de 9 metros centrada em um ponto que você pode ver no alcance.

Condição de Conjuração: O ponto deve estar no chão ou em um corpo de água.

Efeito: Até a magia terminar, qualquer criatura que começar seu turno lá deve ter sucesso em uma JPC ou sofrerá 6d6 de dano de água e será puxada 3 metros em direção ao centro.

Repetir Ação (Encantamento/Feitiço)

Esfera: Tempo

Alcance: 30 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS anula

Esta magia obriga a vítima a repetir exatamente a ação realizada na rodada anterior. O resultado da repetição é sempre idêntico ao resultado original.

Por exemplo, se um personagem disparou uma flecha e causou 4 pontos de dano, a magia ação repetida o fará disparar uma segunda flecha que também causará 4 pontos de dano. Enquanto o alvo da primeira flecha estiver ao alcance, o personagem afetado pela magia ajustará a mira e disparará novamente contra ele. Se o alvo se mover para fora do alcance, o personagem disparará a flecha na direção em que o inimigo estava. Se o alvo estiver fora de vista, o disparo será feito em direção à posição original.

O alvo de uma magia de ação repetida deve ser capaz de realizar novamente a ação em questão. Se o personagem não tiver mais flechas na aljava, ele não poderá disparar. Se um mago for compelido a repetir uma magia, ele apenas tentará fazê-lo se ainda tiver a magia memorizada e os componentes materiais necessários. Se um personagem encontrou uma gema durante uma rodada, a magia ação repetida apenas o obrigará a procurar novamente; ele não encontrará outra gema a menos que realmente exista uma segunda no local.

Um alvo não voluntário tem direito a uma jogada de proteção contra magia para resistir aos efeitos de ação repetida.

Reviver Mortos R (Necromancia)

Esfera: Necromântica

Alcance: 30

Duração: permanente

Jogada de Proteção: especial

Quando o clérigo lança um reviver mortos, ele restaura a vida a um anão, gnomo, meio-elfo, halfling ou humano (outras criaturas podem ser permitidas, a critério do Mestre). O tempo que o receptor esteve morto tem importância, pois o clérigo pode ressuscitar pessoas mortas até o limite de um dia para cada nível de sua experiência (por exemplo, um clérigo do 9º nível pode reerguer uma pessoa morta há nove dias).

Observe que o corpo da pessoa deve estar inteiro. Senão, as partes perdidas vão continuar faltando quando a pessoa for trazida de volta à vida. Do mesmo modo, outros males, como veneno ou doenças, não são anulados. O afetado deve testar sua chance de ressurreição, e ser bem sucedido, para sobreviver à magia (veja a Tabela 3 de Constituição) e perder 1 ponto de Constituição. Além disso, o ressuscitado está fraco e indefeso, e precisa descansar no mínimo um dia inteiro na cama, para cada dia em que esteve morto. A pessoa tem apenas 1 ponto de vida quando volta da morte, e deve recuperar o restante por cura natural, ou magia.

Note que a Constituição inicial do clérigo é um limite absoluto para o número de vezes que pode ser revivida por este meio.

O componente gestual é um dedo apontado.

O reverso é reviver vivos, que concede à vítima uma jogada de proteção contra morte por magia. Se for bem sucedida, ela recebe dano equivalente apenas a um provocar ferimentos graves — por exemplo, 2d8+1 pontos. Falha significa que a vítima morre instantaneamente.

Sentinela Mortos-Vivos (Abjuração, Necromancia)

Esfera: Guarda

Alcance: especial

Duração: 1 tum/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia impede que a maioria dos tipos de mortos-vivos entre na área de efeito (um cubo cujos lados são iguais ao nível do conjurador multiplicado por 1,5 metro — por exemplo, um clérigo de 15º nível poderia afetar um cubo com lados de aproximadamente 23 metros).

Quando uma criatura morta-viva tenta entrar na área protegida, ela é afetada pela barreira como se estivesse sendo repelida por um clérigo dois níveis abaixo do conjurador. O clérigo que lança a magia não precisa ter a habilidade de repelir mortos-vivos.

Assim, uma barreira contra mortos-vivos criada por um clérigo de 10º nível repeliria criaturas como se fosse lançada por um clérigo de 8º nível.

Os resultados da tentativa de repulsão são calculados normalmente. Se um grande número de mortos-vivos atacar a área protegida, nem todos serão afetados pela magia, já que as limitações usuais ainda se aplicam.

Mortos-vivos que não são afetados pela tentativa de repulsão ignoram a barreira contra mortos-vivos durante sua duração.

Mortos-vivos que já estejam dentro da área de efeito no momento da conjuração não são afetados; entretanto, se saírem e tentarem retornar, estarão sujeitos aos efeitos da magia ao tentar reentrar.

Tempestade de Fogo

(Evocação)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: 16 metros

Duração: 1 rodada

Jogada de Proteção: JPD Reduz

Quando a magia de tempestade de fogo é lançada, toda a área é atingida por camadas de chamas rugindo que se igualam a uma magia de parede de fogo em vigor.

Dano: Criaturas na área de fogo e 3 metros ou menos da borda da área afetada recebem 2d8 pontos de dano mais dano adicional igual ao nível do conjurador (2d8 +1/nível).

Jogadas de Proteção: Criaturas que rolam JPD bem-sucedidos sofrem apenas metade do dano.

Terremoto

(Evocação)

Esfera: Elemental (Terra)

Alcance: 18 metros

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: especial

O conjurador sacode o solo, mais precisamente um raio de 15 metros + 1 metro/nível, fazendo-o tremer como se fosse um grande terremoto. Fissuras no solo são abertas, rios transbordam, encostas caem, montanhas deslizam, avalanches de neve são formadas, etc. Há uma chance de 1-5 em 1d6 de construções pequenas e frágeis serem reduzidas a escombros, e uma chance de 1-2 em 1d6 de construções resistentes terem o mesmo fim.

Criaturas na área de um terremoto precisam de sucesso numa JPD para se manterem de pé e se deslocarem a um terço de sua movimentação normal. Há ainda 1 chance em 1d6 de uma fenda na terra se abrir e engolir qualquer criatura na área de efeito.

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

Vigilância Incessante da Santa

Sentinela

(Alteração)

Esfera: Guarda

Alcance: 0

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia aprimora a capacidade do clérigo de proteger uma pessoa, local ou objeto. O efeito da magia deve ser centrado em uma área específica, pois ela cria uma barreira esférica invisível com até 3 metros de diâmetro.

O efeito não é móvel; ele não pode se mover junto com uma criatura viva.

Enquanto estiver dentro da área de efeito desta magia, o clérigo (e apenas o clérigo) obtém várias habilidades especiais:

- Sua visão é magicamente aprimorada. Ele pode enxergar através da escuridão normal e ver criaturas e objetos invisíveis. No entanto, não

pode ver através de objetos sólidos, e o alcance de sua visão mágica é limitado a 18 metros.

- O clérigo não precisa de comida, água ou descanso. Ele não sente fadiga e regenera 1 ponto de vida por hora passada dentro do círculo. Entretanto, ele não repousa de fato e, portanto, não pode recuperar magias até dormir.

- Ele é totalmente imune aos efeitos de medo, tanto mágicos quanto naturais, assim como a magias de sono e encanto.

Se o clérigo deixar o círculo, a magia é encerrada. Quando a magia termina, o clérigo deve descansar por 1 turno para cada hora (ou fração) passada dentro do círculo. Se o clérigo for forçado a agir (por exemplo, em caso de ataque), ele se moverá a metade de sua velocidade normal, sofrerá uma penalidade de -2 na Classe de Armadura, uma penalidade de -2 em jogadas de ataque e perderá todos os bônus de Destreza em combate.

Para conjurar esta magia, o clérigo deve traçar um círculo de símbolos e runas com 3 metros de diâmetro e uma gota de água benta. Este procedimento leva 1 turno para ser concluído.

Visão da Verdade **R** (adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: Toque

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando o clérigo emprega essa magia, o receptor ganha o poder de ver todas as coisas como realmente são. A magia penetra a escuridão mágica e a natural. Portas secretas tornam-se claras, a exata localização de coisas fora do lugar fica óbvia, o invisível torna-se visível. O olhar atravessa ilusões e aparições, e criaturas transformadas, modificadas ou encantadas revelam-se. Até a aura projetada pelas criaturas fica aparente, e ao alinhamento pode ser discernido. Mais ainda: o receptor pode focalizar o plano Etéreo ou áreas fronteiriças de planos adjacentes. O alcance da visão conferida é de 120 metros. A visão da verdade, no entanto, não atravessa objetos sólidos, não confere visão de raios-X ou equivalente. Seus efeitos não podem ser ampliados por nenhuma

magia conhecida.

O efeito requer um unguento para os olhos, feito do pó de um cogumelo muito raro, açafraão e gordura, e que custa não menos de 300 po por dose.

O reverso, obstrução da verdade, faz a pessoa ver as coisas como não são: o rico se reveste de pobre, áspero de macio, belo de feio. O unguento para a magia reversa é confeccionado de óleo, pó de papoula e essência de orquídea cor-de-rosa.

6° CÍRCULO

Afugentar Plantas (Alteração)

Esfera: Vegetal

Alcance: ○

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando essa magia é lançada, o clérigo irradia ondas de força na direção para a qual está voltado, fazendo com que todos os objetos de madeira nessa faixa de terreno sejam empurrados para longe, até o limite da área de efeito. Objetos acima de 9 centímetros de diâmetro e que estejam fixados firmemente não são afetados, mas objetos soltos vão para trás. Objetos fixos com menos de 9 centímetros de diâmetro lascam e quebram, e os pedaços movem-se com a onda de força. Assim, objetos como escudos e lanças, punhos e hastes de madeira, flechas e dardos são empurrados, levando consigo quem os carrega. Se uma lança for fincada no chão, a fim de impedir esse movimento forçado, ela irá se partir. Até itens mágicos com partes de madeira são afetados, embora uma concha antimagia bloqueie os efeitos. Um dissipar magia bem-sucedido acaba com as ondas de força. Do contrário, o efeito perdura por uma rodada para cada nível de experiência.

As ondas de força continuam a espalhar-se pelo caminho enquanto durar a magia, empurrando os objetos de madeira na área de efeito a um ritmo de 13 metros por rodada de combate. O comprimento do caminho é de 6 metros por nível do clérigo. Assim, um clérigo de 14° nível afeta uma área de 40 metros de largura por 80 metros de comprimento, num período, de catorze rodadas. Observe que, depois de lançar a magia,

a área estará delimitada, e o clérigo pode fazer outras coisas sem afetar o poder da magia.

Animar Objetos

(Alteração)

Esfera: Criação, Convocação

Alcance: 30 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa poderosa magia, permite ao clérigo imbuir objetos inanimados com mobilidade, e uma semente de vida. O objeto animado ataca quem ou o que o clérigo determinar, e pode ser de qualquer material não mágico — madeira, metal, pedra, tecido, couro, cerâmica, vidro etc. A tentativa de animar um objeto de posse de outra pessoa concede a ela uma jogada de proteção para evitar os efeitos da magia. A taxa de movimentação do objeto depende de seus meios de propulsão e do peso. Uma grande mesa de madeira seria pesada demais, mas suas pernas lhe dariam velocidade. Um tapete conseguiria apenas rastejar pelo chão, e uma jarra rolaria. Assim, um grande pedestal de pedra desenvolveria uma velocidade de 3 metros por rodada; uma estátua de pedra, 13 metros; uma estátua de madeira, 25 metros; e um banquinho de marfim, de pouco peso, 40 metros. Um objeto rastejante em movimento, avança de 3 a 6 metros por rodada; rolando, de 10 a 20 metros por rodada. O dano causado pelo ataque depende da forma e da composição do objeto animado. Corpos flexíveis e leves simplesmente irão atrapalhar a visão, obstruir o movimento, amarrar, provocar tropeções, sufocar, etc. Objetos rígidos e leves podem causar 1d2 pontos de dano, mediante queda ou outro tipo de impacto, e também atrapalhar o movimento e causar tropeços. Objetos rígidos de peso médio podem provocar 2d4 pontos de dano ao impacto, enquanto que objetos maiores e mais pesados podem infligir 3d4, 4d4 ou mesmo 5d4 pontos de dano.

A frequência do ataque do objeto animado depende de seu meio de locomoção, apêndices e métodos de ataque. Ela varia, desde uma agressão a cada cinco rodadas de combate corpo a corpo, a até uma por rodada. A Categoria de Armadura do objeto animado depende do material, e da capacidade de movimentação. O dano sofrido depende

do tipo de arma, e do objeto atingido. Uma arma cortante e afiada é eficiente contra tecido, couro, madeira e materiais similares. Armas pesadas de concussão são úteis contra madeira, pedra e metal. O Mestre vai determinar todos esses fatores, além de atribuir pontos de vida aos objetos. O clérigo pode animar 30 litros de matéria por nível de experiência. Assim, um clérigo de 14º nível pode animar um ou mais objetos, cujo volume total não pode exceder 120 litros — uma estátua grande, dois tapetes, três cadeiras ou uma dúzia de jarros médios de cerâmica.

Banquete de Heróis

(Evocação)

Esfera: Criação

Alcance: 10 metros

Duração: 1 hora

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia torna o clérigo capaz de fazer surgir um grande banquete para um número de pessoas equivalente ao seu nível de experiência. A magia cria uma magnífica mesa, cadeiras, pratos, talheres e toda a comida e bebida necessárias. O banquete leva uma hora inteira para ser consumido, e seus efeitos benéficos não aparecem antes desse prazo. Os comensais são curados de todas as doenças, tornando-se imunes a venenos por 12 horas e 1d4+4 pontos de dano são recuperados depois da ingestão da bebida, semelhante ao néctar, que faz parte da refeição. O consumo da comida, parecida com ambrosia, provoca efeito equivalente ao de uma bênção, que dura por 12 horas. Além disso, durante esse período, as pessoas que participaram do banquete ficam imunes ao medo, desesperança e pânico. Se o banquete for interrompido por alguma razão, a magia será arruinada e todos os efeitos, anulados.

Barreira de Lâminas

(Evocação)

Esfera: Guarda, Criação

Alcance: 30 metros

Duração: 3 rodadas/nível

Jogada de Proteção: especial

O clérigo emprega essa magia a fim de criar uma parede circular de lâminas afiadas. Ela gira em torno de um ponto central, gerando uma barreira

imóvel. Qualquer criatura que tentar ultrapassar a barreira de lâminas sofre 8d8 pontos de dano ao fazê-lo. O plano de rotação das lâminas pode ser horizontal, vertical ou diagonal. Criaturas que estiverem dentro da área da barreira, quando esta for gerada têm direito a uma JPS. Se bem-sucedido, a criatura evita as lâminas e não sofre dano, escapando pela rota mais curta possível. A barreira permanece por três rodadas para cada nível de experiência do clérigo, e pode cobrir desde uma área tão pequena quanto um quadrado de 2 metros de lado, ou chegar a um quadrado de 20 metros de lado.

Carvalho Vivo

(Encantamento)

Esfera: Vegetal

Alcance: Toque

Duração: 1 dia/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia permite ao clérigo enfeitiçar uma árvore saudável de carvalho (ou de outra espécie, se o Mestre deixar) de modo a fazê-la servir como um protetor. A magia pode ser lançada sobre uma árvore de cada vez: enquanto um carvalho vivo executado por um determinado clérigo estiver em andamento, ele não poderá lançar outra dessas magias. A árvore em questão deve estar a até 3 metros da residência do clérigo, em um lugar sagrado para ele ou dentro de um raio de 100 metros daquilo que o clérigo quer guardar ou proteger.

A magia pode ser lançada sobre um carvalho de pequeno, médio ou grande porte, de acordo com o desejo ou a disponibilidade. Então, uma frase de comando é colocada sobre a árvore. Tal frase pode ter, no máximo, uma palavra para cada nível de experiência do clérigo. Por exemplo, “ataque qualquer pessoa que se aproximar sem dizer antes ‘visco sagrado’” é uma sentença de 11 palavras, que poderia ser usada por um clérigo de 11º nível ou superior. A magia concede à árvore a vitalidade de um ente do mesmo tamanho, CA 0 e dois ataques por rodada, mas com taxa de movimentação de apenas 10 metros por rodada.

Tamanho da Árvore	Altura	DV	Dano
Pequena	36-42 cm	7-8	2d8
Média	48-57 cm	9-10	3d6
Grande	60-69 cm	11-12	4d6

Uma árvore encantada por essa magia irradia uma aura mágica, se examinada para isso, e pode retornar ao normal mediante o lançamento bem-sucedido de uma magia dissipar magia ou de acordo com o desejo do clérigo. Se a magia for dissipada, a árvore criará raízes imediatamente. Se liberada pelo clérigo, ela retornará ao lugar de origem antes de enraizar. Os danos à árvore podem ser curados com ampliar plantas, que recupera 3d4 pontos de dano. Uma ampliar plantas usada desta forma, não eleva o tamanho ou os pontos de vida da árvore além de seu valor original.

Compulsão Legal

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Lei

Alcance: 10 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: JPS anula

Esta magia, quando conjurada por um clérigo, obriga a vítima a seguir uma lei específica. O clérigo pode escolher qualquer lei vigente na região onde ele e a vítima se encontram. Assim, se uma cidade não possui leis sobre assassinato, o clérigo não pode ordenar que a pessoa “não mate”.

A vítima da magia é forçada a obedecer literalmente à lei, da melhor forma que conseguir. Portanto, se a vítima for compelida a não cometer assassinato, fará todo o possível para evitar matar alguém.

Como a essência desta magia está ligada à interpretação legal (e não moral), personagens podem encontrar brechas que lhes permitam contornar a lei em situações específicas ou ignorá-la sob certas circunstâncias atenuantes.

Ao conjurar a magia, o clérigo deve declarar a lei de forma audível para a vítima.

A vítima tem direito a uma jogada de proteção contra magias para evitar o efeito. Se a jogada falhar, ela jamais violará voluntariamente a lei

declarada enquanto a magia permanecer ativa.

A compulsão legal pode ser dissipada com magia dissipar. A vítima desta magia nunca percebe nada de errado em obedecer à lei, e portanto, jamais buscará remover o efeito.

Concha de Proteção a Animais

(Abjuração)

Esfera: Animal, Proteção

Alcance: 0

Duração: 1 turno/nível rodada

Jogada de Proteção: nenhuma

Com essa magia, o clérigo cria um campo de força que impede a entrada de qualquer tipo de criatura viva, que seja total ou parcialmente animal (nem mágico ou extraplanar). Assim, um sprite, um gigante ou uma quimera seriam mantidos fora, mas mortos-vivos ou criaturas conjuradas poderiam passar através do escudo, do mesmo modo que monstros como Servos Aéreos, imps, quasits, golens, elementais etc. A concha de proteção a animais funciona normalmente contra híbridos, como cambions, e dura por um turno para cada nível de experiência do clérigo. Forçar a barreira contra criaturas tensionará e, por fim, arrebentará o campo de força.

Conjurar Animais

(Conjuração, Convocação)

Esfera: Convocação

Alcance: 30 metros

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Com essa magia, o clérigo cria um ou mais mamíferos para atacar seus oponentes. O total de dados de vida dos animais não pode exceder o dobro do nível do clérigo, no caso das criaturas serem escolhidas ao acaso; e igual ao nível, se um tipo específico é requisitado. O Mestre selecionará o tipo de animal, se a escolha for ao acaso. Assim, um clérigo de 12º nível pode conjurar ao acaso dois mamíferos com 12 dados de vida cada, quatro com 6 dados de vida, seis com 4 dados de vida cada, oito com 3 dados de vida, doze com 2 dados de vida, vinte e quatro com 1 dado de vida. Conte cada +1 ponto de vida adicionado aos dados de vida de uma criatura como ¼ de dado. Assim, uma criatura com 4 + 3 dados de vida equivale a

outra com 4j dados de vida. Os animais conjurados permanecem por duas rodadas para cada nível de experiência do clérigo, ou até serem mortos, e seguem os comandos verbais do clérigo. Tais animais infalivelmente atacam os oponentes do clérigo, mas resistem a ser usados para outros propósitos. Eles não gostam disso, tornam-se claramente mais difíceis de controlar e podendo recusarem-se a cumprir uma ordem, fugir ou atacar o clérigo, dependendo da natureza das criaturas e dos detalhes da situação. Os animais conjurados desaparecem depois de mortos.

Conjurar Elemental do Fogo **R**

(Conjuração/Convocação)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: 80 metros

Duração: 1 rodada/nível rodadas

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando lança essa magia, o clérigo abre uma passagem especial para o plano elemental do Fogo, e um desses é chamado para as proximidades. Há 65% de probabilidade de um elemental com 12 dados de vida aparecer; 20% de um com 16 dados de vida aparecer; 9% de duas ou quatro salamandras surgirem; 4% de vir um efreeti, e 2% de aparecer um imenso elemental com 21 a 24 dados de vida. O clérigo não precisa temer rebeldia por parte do elemental. Por isso, concentração ou proteções especiais contra a criatura não são necessárias. O ser ajuda o clérigo como for possível, inclusive atacando seus oponentes. O elemental ou outra criatura convocada permanece, no máximo, durante um turno por nível do clérigo, ou até ser exterminado, enviado de volta por meio de um dissipar magia, o reverso expulsar elemental do fogo ou por magia semelhante.

Convocar Animais III

(Conjuração/Convocação)

Esfera: Animal, Convocação

Alcance: 100 metros/nível

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia tem a mesma duração e efeito de convocar animais I, do 4º círculo, exceto pelo fato de que até quatro animais com não mais de 16 dados de vida, ou oito de 8 dados de vida, ou

dezesseis criaturas com 4 dados de vida podem ser convocadas. Virão somente animais que estiverem dentro do alcance da magia no instante da formulação. O clérigo pode tentar por 3 vezes convocar três tipos de animais — suponha que ele chame primeiro cães selvagens inutilmente. Depois, sem sucesso, convoque falcões e, finalmente, resolva reunir cavalos selvagens. O Mestre vai determinar a chance dos animais chamados estarem dentro do alcance. Os bichos ajudam o clérigo com qualquer um dos meios de que dispõem, permanecendo até o fim de uma batalha ou de uma missão específica, que o clérigo esteja a salvo ou simplesmente os dispense. Somente animais normais ou gigantes podem ser convocados por esta magia; estando excluídos animais fantásticos ou monstros, como quimeras, dragões, górgonas, manticores, etc.

Convocar Clima (Conjuração/Convocação)

Esfera: Clima

Alcance: ○

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Com essa magia, o clérigo pode causar um temporal condizente com o clima e a estação do ano em que está. Na primavera poderiam ser criados um tornado, tempestades tropicais, de granizo ou de trovões. Verão, chuvas torrenciais, ondas quentes, temporal com granizo etc. Outono, temperatura quente ou fria, neblina, granizo, etc. Já no inverno, podem ser convocados frio intenso e nevascas. Furacões podem ser criados perto de regiões costeiras no final do inverno, ou início da primavera. O fenômeno climático conjurado não está sob o controle do clérigo. Não pode durar mais que um turno, no caso de um tornado, em outros casos pode levar várias horas ou mesmo dias. A área de efeito também varia de 1 a 160 quilômetros quadrados. Observe que diversos clérigos podem agir em conjunto para afetar o tempo, controlar os ventos e convocar condições climáticas extremas.

Dentro de quatro turnos após o lançamento da magia, fica visível a tendência do tempo — por exemplo, céus clareando, rajadas de calor ou ar quente, uma brisa fria, céus nublados, etc. O

clima convocado surge em 1d12+5 turnos após a execução da fórmula. Observe que a nova condição climática não pode ser modificada pelo clérigo depois de se configurar completamente, ou seja, não poderá ser dissipada. Se a dissipação da magia for bem-sucedida antes que as novas condições atinjam a plenitude, o tempo retornará vagarosamente ao estado original.

Cura Completa **R** (Necromancia)

Esfera: Cura

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

A potente magia cura completa torna o clérigo apto a eliminar todas as doenças e feridas da criatura que recebe o benefício. Doenças ou cegueira são curadas totalmente, e recuperam-se os pontos de vida perdidos em ferimentos. Os efeitos de enfraquecer o intelecto são dissipados. Desordens mentais, causadas por magias ou ferimentos no crânio, também desaparecem. Naturalmente, os efeitos podem ser anulados por feridas posteriores, machucados e doenças.

A magia reversa, doença plena, infecta a vítima com alguma doença e causa a perda de 1d4 pontos de vida se o toque (jogada de ataque) for bem sucedido. Para criaturas que não são afetadas pela cura completa (ou doença plena), veja curar ferimentos leves.

Descrença (Encantamento/Feitiço)

Esfera: Pensamento

Alcance: ○

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: especial

Esta magia permite que o clérigo convença a si mesmo, temporariamente, de que certos objetos ou até quatro criaturas dentro da área de efeito simplesmente não existem. Enquanto a descrença permanecer ativa, esses objetos ou criaturas não poderão causar dano nem interferir no clérigo. Ele pode atravessá-los como se não existissem e não sofre dano de seus ataques ou ações.

No entanto, como esses objetos ou criaturas dei-

xa de existir temporariamente para o clérigo, ele também não pode realizar nenhuma ação contra eles.

Se as criaturas atacarem, o conjurador não recebe o bônus de Destreza em sua Classe de Armadura, pois esse bônus representa esquivar-se — e o clérigo é incapaz de desviar de algo que, para ele, não existe.

O conjurador pode tentar descrever de até quatro criaturas situadas a até 18 metros de sua posição no momento da conjuração. Ele continuará a descrever dessas mesmas quatro criaturas enquanto a magia durar.

Alternativamente, o clérigo pode descrever de qualquer objeto inanimado, ou conjunto deles, com um volume de até 15 metros cúbicos (por exemplo, um trecho de parede com 3,5 metros por 4,5 metros e 1 metro de espessura). Esse volume deve estar centrado em um ponto a no máximo 18 metros de distância do conjurador.

Essas duas opções são mutuamente exclusivas — o clérigo pode descrever apenas de criaturas ou apenas de objetos, nunca de ambos ao mesmo tempo.

Descrever de uma criatura inclui todo o equipamento, tesouro ou armadura que ela carregue ou vista, mas não inclui objetos com os quais essa criatura interaja, como paredes, portas ou móveis.

A descrença não é automática; exige um grande esforço mental. Para descrever com sucesso, o clérigo deve realizar uma jogada de proteção contra paralisia. Um sucesso significa que ele conseguiu se convencer da inexistência das criaturas ou objetos; uma falha indica que a magia não teve efeito e o clérigo não conseguiu sustentar a descrença.

Enquanto esta magia estiver ativa, o Mestre deve registrar qualquer dano sofrido pelo clérigo proveniente de criaturas descritas. Quando a magia terminar, o conjurador deve realizar uma JPS. Se for bem-sucedida, o clérigo sofre apenas um oitavo de todo o dano infligido pelas criaturas (arredondando para baixo). Caso falhe, ele sofre metade do dano total (arredondado para baixo).

Encontrar o Caminho **R** (Adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: Toque

Duração: 1 turno/nível rodadas

Jogada de Proteção: nenhuma

O receptor dessa magia pode encontrar a menor e mais direta rota física para alcançar ou deixar um local. O lugar pode ser ao ar livre ou subterrâneo, uma armadilha ou mesmo um labirinto mágico. Observe que o efeito funciona no que diz respeito a locais, não a objetos ou criaturas dentro de um lugar. Assim, a magia não poderia encontrar o caminho para “uma floresta onde vive um dragão verde”, nem para a localização de “um tesouro de peças de platina”. Além disso, o local deve estar no mesmo plano do clérigo.

A magia torna o receptor capaz de sentir a direção correta que o levará ao seu destino, indicando, nos momentos apropriados, o caminho exato a seguir (ou ações físicas a serem efetuadas — com concentração, a magia capacita o sujeito a perceber, por exemplo, algumas armadilhas, ou a palavra apropriada para ultrapassar um símbolo). O efeito termina quando o destino é alcançado, ou quando se esgota a duração de um turno por nível do clérigo. A magia livra o receptor, e aqueles que o acompanham, de um labirinto mágico em uma única rodada, e continuará a fazê-lo enquanto durar.

Observe que esta adivinhação está ligada ao clérigo, e não aos seus companheiros e, assim como encontrar armadilhas, não prediz nem leva em conta as atitudes de seres vivos.

A magia necessita de um conjunto de contas de adivinhação, do tipo preferido do clérigo — ossos, contas de marfim, búzios, runas entalhadas ou coisas assim.

A magia reversa, perder o caminho, faz com que a vítima tocada fique totalmente perdida, incapaz de achar seu caminho pela duração da magia, embora, obviamente, ela possa ser orientada ou conduzida por terceiros.



Envelhecer Criatura

(Alteração)

Esfera: Tempo

Alcance: toque

Duração: permanentee

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia envelhece a criatura alvo em um ano para cada nível do conjurador. Alvos relutantes podem tentar uma JPS para resistir ao efeito. As criaturas afetadas pela magia envelhecer criatura devem realizar um teste de choque sistêmico bem-sucedido para sobreviver à transformação.

Os alvos não podem ser envelhecidos além de seu tempo de vida natural. Se o nível do clérigo indicar que o alvo ultrapassaria esse limite, ele é envelhecido até um ano antes de sua idade máxima. A magia não pode causar a morte do alvo.

Personagens humanos e humanóides afetados pela magia sofrem as alterações físicas típicas da velhice, como cabelos grisalhos e rugas. Mais importante, sofrem reduções em Força, Destreza e Constituição ao atingirem determinadas faixas etárias.

Criaturas não mágicas também podem ser afetadas por envelhecer criatura. O Mestre determina a idade atual e a expectativa de vida natural do monstro com base em sua descrição no suplemento LB3 ou em seu próprio julgamento. Para determinar os efeitos do envelhecimento, considera-se o seguinte: um monstro é de meia-idade quando alcança metade de sua expectativa de vida; atinge a velhice ao chegar a dois terços de sua vida natural; e torna-se ancião no último sexto de seus anos de vida. Um monstro sofre as penalidades listadas abaixo ao alcançar cada uma dessas etapas. As penalidades são cumulativas e permanentes (a menos que a criatura afetada volte a ser mais jovem).

Idade	Penalidade
Meia-idade	-1 em todas as JPS
Velhice	-1 em todas as JPS -1 em todas os ataques
Ancião	-1 em todas as JPS -1 em todas os ataques

O reverso desta magia, restaurar juventude, reverte permanentemente o envelhecimento causado por meios mágicos (como a própria envelhecer criatura). Restaurar juventude reduz a idade da criatura alvo em um ano por nível do clérigo. O alvo deve realizar um teste de choque sistêmico bem-sucedido para sobreviver à reversão. As criaturas que se tornam mais jovens recuperam os valores perdidos de suas habilidades físicas. Nenhum ser pode se tornar mais jovem do que sua idade real por meio desta magia.

Escama de Dragão

(Abjuração)

Esfera: Guarda

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1d4 rodadas +1 rodada/2 níveis

Jogada de Proteção: JPS anula

Esta magia impede que qualquer dragão que falhe em sua jogada de proteção entre na área de efeito. A magia afeta um espaço cúbico cujos lados equivalem ao nível do conjurador multiplicado por 1,5 metro; assim, um clérigo de 16º nível poderia afetar um cubo com lados de aproximadamente 24 metros.

O dragão ainda pode conjurar magias, usar seu sopro ou arremessar projéteis (se possível) para dentro da área de efeito. Dragões que já estejam dentro da área no momento em que a magia é conjurada não são afetados. Se esses dragões saírem da área de efeito, precisarão ter sucesso em uma nova jogada de proteção para poder reentrar.

Espelho Físico

(Alteração)

Esfera: Números

Alcance: 30 metros

Duração: 1d4 +8 rodadas

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia provoca uma dobra localizada no espaço.

O espaço dobrado assume a forma de um disco invisível com até 6 metros de diâmetro. Qualquer arma de projétil ou magia que intersecte esse disco é instantaneamente revertida em sua direção. Fatores físicos, como velocidade, alcance

e dano, não são alterados — apenas a direção do objeto ou energia é invertida em um arco de 180 graus. Assim, o lançador da magia ou do projétil torna-se o alvo de seu próprio ataque.

O espelho físico opera apenas em uma direção; ou seja, apenas um lado do disco reflete ataques. O clérigo que o conjura pode lançar magias e ataques de projéteis normalmente através do espaço ocupado pelo espelho.

No caso de ataques físicos, o atacante deve realizar uma jogada para atingir a si mesmo (sem os benefícios de Destreza ou escudo em sua Classe de Armadura). Magias refletidas podem exigir que o lançador faça uma jogada de proteção contra sua própria magia.

Em ambos os casos, o alcance é importante: se a distância entre o atacante e o espelho físico for superior ao dobro do alcance da arma ou da magia, o atacante está seguro — o ataque não tem energia suficiente para percorrer a distância até o espelho e retornar.

Quando o clérigo conjura a magia, ele deve especificar a localização e a orientação do disco do espelho físico. Uma vez criado, o disco não pode ser movido.

Se dois discos de espelho físico se tocarem ou se cruzarem, eles interagem de forma destrutiva e ambos desaparecem imediatamente. As “ondulações” resultantes no continuum espaço-tempo são extremamente destrutivas, causando 3d10 pontos de dano em qualquer criatura dentro de um raio de 30 metros (é permitida uma jogada de proteção para reduzir o dano à metade). Isso sempre inclui os clérigos que conjuraram as magias de espelho físico.

Falar com Monstros

(Alteração)

Esfera: Adivinhação

Alcance: 30 metros

Duração: 2 rodadas/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esse efeito torna o clérigo capaz de conversar com qualquer tipo de criatura que possua alguma forma de comunicação (incluindo empatia, tato, feromônio, etc). Ou seja, o monstro entende, em

sua própria linguagem ou meio, o sentido do que o clérigo deseja dizer e vice-versa. A criatura recebe um teste de reação por parte do Mestre. Todas os seres da mesma espécie escolhidos pelo clérigo podem ser igualmente compreendidos, desde que estejam dentro do alcance da magia. O clérigo pode falar com diferentes tipos de criaturas enquanto durar a magia, mas deve dirigir-se separadamente a cada tipo. O efeito perdura por duas rodadas por nível.

Ira Espiritual

(Invocação)

Esfera: Combate

Alcance: 300 metros

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: 1/z

Esta poderosa magia cooperativa é raramente invocada, pois requer o esforço conjunto de seis ou mais clérigos de alto nível. O esforço de conjuração enfraquece severamente os clérigos, desencorajando o uso casual desta magia.

Para conjurá-la, seis ou mais clérigos devem estar dentro de um raio de 4,5 metros. Cada um deve lançar a magia ira espiritual ao mesmo tempo. Antes de iniciar a conjuração, os clérigos devem decidir a área de efeito.

A magia causa 10d6 + 1d6 pontos de dano por clérigo participante (o dano mínimo, portanto, é 16d6). As criaturas dentro da área de efeito têm direito a uma jogada de proteção contra magias para reduzir o dano à metade.

A magia se manifesta como uma imensa onda de força que desce dos céus. Pequenos objetos devem realizar uma jogada de proteção contra esmagamento, enquanto estruturas sofrem dano equivalente a um impacto de catapulta pesada (2d12). A força desta magia normalmente levanta uma grande nuvem de poeira e detritos, obscurecendo a área por 1d4 + 1 rodadas.

A área de efeito da magia é determinada pelo número de conjuradores — cada clérigo adiciona 3 metros ao raio da magia. Seis conjuradores criam uma área com raio de 18 metros. Não mais que doze clérigos podem cooperar na conjuração (máximo de 22d6 de dano e raio de 36 metros).

Isso equivale as áreas circundantes de onde está a unidade mapa tático do sistema de batalha de exércitos.

A magia é difícil de conjurar e fisicamente extenuante — cada conjurador sofre 3d10 pontos de dano devido ao esforço. Nenhuma jogada de proteção é permitida para evitar esse dano.

Isolamento

(Alteração)

Esfera: Números

Alcance: toque

Duração: 3d12 rodadas +4 rodadas Aeve1

Jogada de Proteção: JPS anula

Esta magia enclausura um indivíduo em um espaço extradimensional. As criaturas afetadas devem ser de tamanho médio ou menor, e o espaço pode conter apenas uma criatura, independentemente de seu tamanho. O clérigo pode lançar a magia em si mesmo ou em qualquer criatura que toque. Alvos relutantes têm direito a uma JPS para evitar o aprisionamento.

Enquanto estiver dentro do espaço, o personagem enclausurado torna-se invisível e completamente indetectável por qualquer forma de adivinhação ou rastreamento mágico. Magias poderosas, como contato com outro plano, apenas indicarão que o personagem está em outro lugar, sem revelar informações adicionais.

A criatura dentro do espaço extradimensional pode ver e ouvir tudo o que acontece ao seu redor, mas não pode conjurar magias, nem realizar qualquer ação que afete o mundo real.

Enquanto ocupado, o espaço extradimensional é totalmente imóvel. Se o clérigo escolher ocupar o espaço, ele pode entrar e sair dele à vontade. Outras criaturas só podem sair ou retornar se o clérigo permitir. Para um observador externo, uma criatura que sai do espaço simplesmente parece surgir do nada.

Se o espaço ainda estiver ocupado quando a magia terminar, o ocupante é imediatamente expulso de volta ao mundo real e sofre 1d6 pontos de dano no processo.

Sempre que o espaço extradimensional estiver va-

zio, ou quando o ocupante for alguém diferente do clérigo, ele seguirá o clérigo onde quer que ele vá. Assim, o clérigo pode ocultar um aliado dentro do espaço, passar despercebido por guardas e, em seguida, libertar o companheiro em segurança.

Se qualquer outro tipo de espaço extradimensional, como uma bolsa de armazenamento, for levado para dentro do espaço criado por esta magia, ambos os espaços se rompem e todo o conteúdo é lançado no Plano Astral. Uma magia de manipulação extradimensional pode temporariamente impedir esse efeito.

Mente de Grupo **R**

(Adivinhação, Encantamento/Feitiço)

Esfera: Pensamento

Alcance: 0

Duração: 1 turno + 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia é uma forma mais profunda e abrangente da magia de vínculo mental, permitindo que o clérigo se comunique silenciosamente e de modo instantâneo com vários sujeitos dispostos. O número de participantes (além do próprio clérigo) depende do nível do conjurador:

Nível	Número de participantes
Até 13	2
14 a 16	4
17	6
18	7
19 ou mais	8

Assim como na magia vínculo mental, esta permite que os participantes compartilhem pensamentos, emoções e memórias. Cada participante vê, ouve e percebe tudo o que os outros experimentam, embora essas sensações indiretas pareçam fracas e não possam ser confundidas com percepções reais. Os participantes podem interromper essas experiências a qualquer momento, caso as considerem confusas ou distrativas.

Os participantes podem compartilhar conceitos pessoais, como planos, esperanças e temores, embora não possam comunicar informações complexas ou detalhadas. É impossível transmitir instruções detalhadas, como o procedimento para

conjurar uma magia ou abrir uma fechadura.

A comunicação através da mente grupal é cerca de trinta vezes mais rápida do que a comunicação verbal. O clérigo só pode manter uma magia de mente grupal ativa por vez; portanto, ele não pode se comunicar com múltiplos grupos simultaneamente.

Montaria Monstro

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Viagem

Alcance: 30 metros

Duração: 1 hour/nível

Jogada de Proteção: JPS anula

Esta magia obriga uma ou mais criaturas vivas a servirem como montarias para o conjurador e seus companheiros. A magia afeta até 10 Dados de Vida ou níveis de criaturas com Inteligência 4 ou inferior. As criaturas usadas como montarias devem ter tamanho adequado para carregar pelo menos um cavaleiro; criaturas menores podem ser usadas como animais de carga.

Cada criatura destinada a servir como montaria tem direito a uma JPS. As criaturas que falharem tornam-se dóceis e obedientes, permitindo que os cavaleiros as montem e movendo-se na velocidade e direção indicadas pelo clérigo.

Para manter o encantamento, o conjurador deve permanecer a no máximo 9 metros de uma das criaturas afetadas, e cada criatura afetada deve permanecer a até 9 metros de outra. As criaturas sob o efeito da magia não realizarão nenhuma ação para o clérigo além de carregar cavaleiros e equipamentos; elas não lutarão (exceto para se defender), nem se colocarão em perigo intencionalmente. Qualquer ato hostil do clérigo ou de um cavaleiro contra uma montaria rompe o encantamento para todas as montarias afetadas.

Quando o encantamento termina ou é quebrado, as criaturas permanecem imóveis por uma rodada e, em seguida, retomam o comportamento ditado por seus instintos naturais.

Muralha de Espinhos

(Conjuração/Convocação)

Esfera: Vegetal, Criação

Alcance: 80 metros

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esse efeito cria uma barreira de espinhos muito duros, emaranhados, pontiagudos como agulhas e longos como um dedo humano. Qualquer criatura que transpuser ou chocar-se com a barreira sofrerá 8 pontos de dano, mais uma quantia adicional equivalente à CA da criatura. Uma CA negativa elimina pontos de dano da base 8, mas os modificadores de Destreza não são aplicados. Qualquer criatura dentro da área de efeito no instante da execução da magia choca-se com a parede, e deve ultrapassá-la para mover-se. O dano se repete a cada 3 metros de espessura da barreira.

Se a parede de espinhos puder ser perfurada, levará pelo menos quatro turnos para cortar um caminho através de 3 metros de espessura. O fogo normal não danifica a barreira, mas o fogo mágico a queima em dois turnos, criando o efeito da muralha de fogo no processo. Neste caso, o lado frio da parede é aquele mais próximo ao criador da parede de espinhos.

A fronteira mais próxima da parede de espinhos aparece a até 80 metros de distância do clérigo, conforme ele desejar. A magia dura por um turno para cada nível de experiência, e cobre 27 metros cúbicos por nível, na forma que o clérigo quiser. Assim, um clérigo de 14º nível poderia criar uma parede de espinhos de até 27 metros de comprimento por 7 metros de altura (ou profundidade) por 2 metros de profundidade (ou altura), ou uma de 3 metros de altura por 3 metros de largura e 3 metros de comprimento para bloquear uma passagem de masmorra, ou qualquer outra combinação de forma que sirva às suas necessidades. O clérigo também pode criar uma parede de 1,5 metro de espessura, que inflige metade do dano, mas que pode ter uma das outras dimensões dobrada. Observe que aqueles com capacidade de passar através da vegetação não são afetados por esta barreira. O clérigo pode dissipar a magia por meio de um comando.

O Conto das Rochas

(Adivinhação)

Esfera: Elemental (Terra), Adivinhação

Alcance: Toque

Duração: 1 turno

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando o clérigo lança essa magia sobre uma área, as próprias pedras começam a falar e contam a ele quem ou o quê as tocou, além de revelar o que está coberto, oculto ou simplesmente existe por trás delas. As rochas fazem descrições completas, se assim for desejado. Observe que a perspectiva, percepção e conhecimento de uma pedra podem atrapalhar a adivinhação. Tais detalhes, se existirem, ficam a cargo do Mestre.

O Grande Círculo

(Abjuração)

Esfera: Sol

Alcance: ○

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: especial

O grande círculo é uma poderosa magia cooperativa que só pode ser conjurada por quatro ou mais clérigos, todos lançando a magia simultaneamente. Devido à sua natureza e ao tempo necessário para a conjuração, ela é frequentemente utilizada para purificar terrenos em preparação para a construção de um templo ou santuário.

Durante a conjuração, os clérigos permanecem dispostos em um círculo com diâmetro máximo de 6 metros, todos voltados para o centro. Quando a conjuração se completa, cada clérigo gira para fora, direcionando a energia da magia.

Após ser concluída, a magia assume a forma de um halo radiante de luz dourada a cerca de 6 metros acima do solo. Esse halo se expande rapidamente em uma onda cintilante, capaz de atravessar objetos — pequenas seções do halo desaparecem momentaneamente ao encontrar obstáculos e reaparecem do outro lado. À medida que se move, o halo emite um zumbido agudo que varia em tom, lembrando um coro harmonioso. O movimento começa lento, mas ganha velocidade, alcançando seu alcance máximo ao final de uma rodada.

O raio do halo dourado depende do número de clérigos envolvidos. Cada clérigo adiciona 18 metros ao raio da magia. Assim, quatro clérigos podem gerar um halo que se estende por 72 metros em todas as direções a partir do círculo. Em teoria, não há limite para o número de clérigos que possam contribuir com a magia, mas o requisito de estarem todos dentro de um círculo de 6 metros de diâmetro impõe um limite prático de cerca de vinte conjuradores.

O halo é composto de pura energia canalizada do Plano Material Positivo e causa dano a mortos-vivos e criaturas malignas dentro de sua área de efeito. Mortos-vivos com 8 Dados de Vida ou menos são instantaneamente destruídos, sem direito a JPS. Mortos-vivos mais poderosos sofrem 1d8 pontos de dano por clérigo; uma JPS bem-sucedida reduz esse dano à metade.

Criaturas de alinhamento maligno sofrem 1d6 pontos de dano por clérigo (com direito a JPS para sofrer apenas metade do dano).

O reverso desta magia, o círculo negro, cria um anel de energia negra e cintilante. Paladinos e clérigos de alinhamento bom sofrem 1d10 pontos de dano por clérigo participante do círculo, enquanto todas as demais criaturas de natureza boa sofrem 1d4 pontos de dano por conjurador.

As criaturas afetadas têm direito a uma JPS para reduzir o dano à metade.

Orbe Abrasador do Sol

(Invocação)

Esfera: Sol

Alcance: 30 metros

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: especial

Esta magia deve ser conjurada sobre uma pedra de topázio. Quando a conjuração é concluída, a gema brilha com uma luz interna intensa. A pedra deve ser imediatamente arremessada contra um oponente, pois rapidamente se torna quente demais para ser segurada. (Os atos de conjurar e arremessar ocorrem no mesmo turno.) Não é possível que o clérigo entregue a pedra a outro personagem para lançá-la.

A pedra pode ser arremessada a até 27 metros.

O clérigo deve realizar uma jogada normal de ataque, recebendo um bônus de +3 e sem sofrer penalidades por falta de proficiência em armas. Além disso, a gema brilhante é considerada uma arma +3 para fins de determinar se pode atingir uma criatura (como aquelas que só podem ser feridas por armas mágicas). No entanto, ela não concede bônus de dano adicional.

Ao atingir o alvo, a gema explode em um clarão ofuscante e abrasador, causando 6d6 pontos de dano de fogo e cegando a vítima por 1d6 rodadas. A vítima tem direito a uma JPS; em caso de sucesso, sofre apenas metade do dano e não fica cega.

Criaturas mortas-vivas sofrem 12d6 pontos de dano e ficam cegas por 2d6 rodadas (se aplicável) caso falhem na JPS. Em caso de sucesso, sofrem 6d6 pontos de dano e ficam cegas por 1d6 rodadas.

Se a gema errar o alvo, ela explode imediatamente, causando 3d6 pontos de dano (ou 6d6 contra mortos-vivos) a todas as criaturas em um raio de 1 metro. Elas ficam cegas por 1d3 rodadas (1d6 rodadas no caso de mortos-vivos). Todas as vítimas têm direito a uma JPS; o sucesso indica que sofrem apenas metade do dano e não ficam cegas.

O Mestre deve utilizar as regras de ataque em área descritas em LB1, página 84, para determinar onde a pedra atinge.

Palavra de Recordação

(Alteração)

Esfera: Convocação

Alcance: 0

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia leva o clérigo, instantaneamente, de volta ao seu santuário, quando uma palavra especial é pronunciada. O clérigo precisa designar especificamente o santuário, que deve ser um lugar bem conhecido. O ponto de chegada real é uma área não superior a 30 30 centímetros. O clérigo pode ser transportado de qualquer distância, sobre ou sob o solo. Este tipo de transporte é seguro dentro de um plano, mas para cada plano de existência pelo qual passar a trajetória existe uma chance cumulativa, de 10%, do clérigo ficar

irremediavelmente perdido. O clérigo é capaz de levar consigo 13 quilos de peso por nível de experiência. Assim, um clérigo de 15º nível pode transportar 195 quilos. Esse peso extra pode ser constituído de equipamentos, tesouros ou mesmo matéria viva, como outra pessoa. A magia falhará se esses limites forem excedidos. Observe que campos físicos incomumente fortes (por exemplo, magnéticos ou gravitacionais) ou forças mágicas podem, a critério do Mestre, tornar este efeito arriscado ou impossível.

Paredes Esmagadoras

(Encantamento)

Esfera: Guarda

Alcance: toque

Duração: permanente until activated

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao conjurador encantar o piso, o teto ou uma única parede de um cômodo, transformando-a em uma superfície capaz de esmagar intrusos. A superfície encantada pode ter no máximo o tamanho de um quadrado cujos lados equivalem ao nível do conjurador multiplicado por 60 centímetros — assim, um clérigo de 13º nível poderia afetar uma área de aproximadamente 8 metros por 8 metros.

A magia é ativada de 1 a 4 rodadas após qualquer criatura, diferente do conjurador, entrar no cômodo. O intruso deve ser maior que um rato comum (ou seja, maior que 0,015 metros cúbicos ou pesando mais de 1,3 quilo).

Quando ativada, a superfície encantada move-se em direção à superfície oposta a uma velocidade de 90 centímetros por rodada. A menos que a magia seja cancelada pelo clérigo, a superfície continuará se movendo até que um dos seguintes eventos ocorra:

- Uma criatura com Força suficiente (pontuação mínima de 19) consegue impedir o movimento da superfície encantada com sucesso em um teste de Força. Essa criatura não sofre dano algum da superfície. Se conseguir deter o movimento por três rodadas consecutivas, a parede retorna à sua posição original e a magia é anulada. Caso múltiplas criaturas tentem conter a parede, utiliza-se a maior pontuação de Força como base, soman-

do-se +1 ponto para cada criatura que auxiliar. Assim, uma criatura com Força 16 ajudada por três aliados poderia tentar conter o movimento.

- Um objeto forte ou pesado feito de pedra, madeira ou metal é colocado no caminho da parede. Se o item resistir a uma jogada de proteção contra esmagamento, ele consegue escorar a parede. Se o objeto resistir por três rodadas consecutivas, a superfície retorna à posição original e a magia é anulada. O Mestre deve usar seu julgamento para determinar quais tipos de objetos são adequados para escorar a parede.

- Uma magia dissipar ou efeito semelhante é usada para cancelar a parede esmagadora.

As criaturas podem evitar ser esmagadas utilizando poções de diminuição, poções de forma gasosa ou outros meios mágicos que reduzam seu tamanho. A parede esmagadora quase nunca encosta totalmente na superfície oposta, sendo normalmente interrompida por entulhos ou destroços. Geralmente, permanece uma abertura mínima de cerca de 5 centímetros entre as paredes.

Se a parede não for detida, ela causa dano de esmagamento em todas as criaturas presentes no cômodo. Todas devem realizar uma JPS contra morte; aquelas que falharem são esmagadas e morrem instantaneamente. As que obtiverem sucesso sofrem 5d10 pontos de dano.

Quando a parede não puder mais se mover, ela retorna à posição original e a magia é encerrada.

Partir Água (Alteração)

Esfera: Elemental (Água)

Alcance: 20 metros/nível

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Ao empregar essa magia, o clérigo torna-se capaz de separar água ou líquido semelhante, formando uma passagem. A profundidade e o comprimento do caminho criado pela magia dependem do nível de experiência do clérigo: o caminho terá 1 metro de profundidade por nível, por 30 metros de largura, por 20 metros de comprimento para cada nível. Note que a largura é fixa. Assim,

um clérigo de 12º nível poderia construir uma passagem de 12 metros de profundidade por 30 metros de largura e 240 metros de comprimento.

O caminho perdura tanto quanto a magia, ou até que o clérigo resolva fechá-lo. Correntes de água parecem fluir através da separação, embora criaturas aquáticas e objetos como barcos, não consigam entrar na divisão sem esforço deliberado e extenuante. Se lançada embaixo d'água, a magia cria um cilindro de ar com diâmetro e comprimento apropriados. Se for lançada diretamente sobre um elemental da Água, ou outra criatura formada basicamente de água, a vítima recebe 4d8 pontos de dano e deve ter sucesso numa jogada de proteção, ou fugirá em pânico por 3d4 rodadas.

Proibição (Abjuração)

Esfera: Proteção

Alcance: 30 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: especial

Essa magia pode ser usada para proteger uma área consagrada. Ela lacra essa área contra teleportação, transferência de planos e penetração etérea. Se o clérigo assim desejar, o espaço pode ser fechado por uma palavra-chave, e nesse caso só será adentrado por aqueles que a pronunciarão. Do contrário, o efeito sobre os que tentarem entrar serão baseados no alinhamento relativo ao do executor da fórmula. Em cada caso, deve-se aplicar a penalidade mais severa:

Alinhamento idêntico: Sem efeito. Se houver palavra-chave, só entrará ao pronunciá-la (sem jogada de proteção).

Alinhamento diferente, com respeito à ordem ou ao caos: jogada de proteção contra magia ao entrar. Se falhar, sofre 2d6 pontos de dano. Se houver palavra-chave, não entra se não a souber.

Alinhamento diferente com respeito ao bem ou ao mal: jogada de proteção contra magia para entrar. Se falhar, sofre 4d6 pontos de dano. Se houver palavra-chave, não entra se não a conhecer. A tentativa causará dano se a jogada de proteção falhar.

Quando uma jogada de proteção falhar, o intruso não poderá entrar na área proibida até o final da magia, que não poderá ser desfeita por arcanos ou clérigos de nível inferior ao daquele que a estabeleceu. Intrusos que conseguirem entrar mediante jogada de proteção bem-sucedidos irão sentir-se inquietos e tensos, apesar do êxito.

Pular dia **R** (Invocação/Evocação)

Esfera: Tempo

Alcance: ○

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPS anula

Quando esta magia é conjurada, todas as pessoas e criaturas inteligentes em um raio de 3 metros do conjurador são instantaneamente transportadas 24 horas para o futuro. Criaturas fora da área de efeito percebem os afetados como tendo simplesmente desaparecido. Criaturas relutantes podem tentar uma JPS para resistir ao efeito da magia salto do dia.

Nenhum tempo passa para as criaturas afetadas por pular dia; elas permanecem exatamente nas mesmas condições em que estavam antes da conjuração. Estão cansadas, não recuperaram pontos de vida e mantêm as mesmas magias preparadas. Magos e feiticeiros precisam aguardar o tempo real passar para poderem memorizar novas magias.

As criaturas afetadas reaparecem exatamente no mesmo local onde estavam quando a magia foi lançada, embora o ambiente ao redor provavelmente tenha mudado. Por exemplo, fogueiras podem ter se apagado, inimigos que atacavam podem ter partido e o clima pode ter mudado — seja para melhor ou pior.

Embora pular dia possa servir como um substituto para escapar de uma situação perigosa, ele não é isento de riscos: os personagens podem reaparecer em circunstâncias ainda mais ameaçadoras do que as que deixaram para trás — por exemplo, um incêndio florestal pode ter começado ou um grupo de lobos famintos pode ter chegado ao local.

Reverter o Tempo

(Alteração)

Esfera: Tempo

Alcance: 30 metros

Duração: 1-4 rodadas

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia é semelhante à magia parar o tempo, dos magos de 9º nível. Quando reverter o tempo é conjurada, o tempo cessa completamente dentro de um diâmetro de 9 metros ao redor do alvo. Todas as criaturas e objetos na área de efeito permanecem imóveis — rios param de correr, flechas ficam suspensas no ar e até o ar parece congelado. Qualquer criatura, pessoa ou objeto que entre na área também fica paralisado no tempo. O conjurador é afetado se estiver dentro da área, a menos que ele seja o alvo da magia.

Um alvo relutante tem direito a uma JPS; se for bem-sucedida, a magia é anulada imediatamente. Caso contrário, a vítima é forçada a reviver, em ordem inversa, todas as ações realizadas nos últimos 1d4 turnos. Começando pelo turno mais recente, o alvo se move para trás — flechas disparadas retornam ao arco, golpes são desferidos ao contrário e assim por diante. Todos os efeitos dessas ações são completamente revertidos. Ao término da duração da magia, o fluxo normal do tempo é restabelecido, e todas as criaturas retomam suas atividades exatamente de onde haviam parado.

Considere o seguinte exemplo: um grupo de aventureiros enfrenta um dragão-vermelho conjurador. No primeiro turno, o dragão exala seu sopro flamejante, incinerando o mago do grupo. Os outros membros atacam e ferem o dragão. No segundo turno, o dragão morde e mata o ladrão do grupo. Mais dano é infligido à criatura, mas ela ainda está viva no terceiro turno, quando lança mísseis mágicos e mata o patrulheiro. Neste momento, o clérigo lança reverter o tempo sobre o dragão. Felizmente, o monstro falha em sua JPS e é forçado a reviver os últimos quatro turnos em ordem inversa. Enquanto todos os outros permanecem congelados, o dragão começa a retroceder: os mísseis mágicos retornam para ele (restaurando sua energia mágica), ele “desmorde” o ladrão (removendo o dano sofrido pelo personagem)

e, por fim, inspira de volta o fogo de seu sopro (devolvendo a vida ao mago carbonizado). O dragão retrocede mais um turno — o anterior ao encontro com o grupo. A magia então termina, e o fluxo temporal volta ao normal.

O dragão agora deve realizar um teste de surpresa, pois está encontrando o grupo pela primeira vez. O grupo, no entanto, é imune à surpresa, já que estava ciente do combate anterior. Todo o dano sofrido pelo dragão permanece, pois foi causado pelas ações do grupo, não pelas suas próprias.

Sementes de Fogo

(Conjuração)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: Toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPD reduz

A magia sementes de fogo cria projéteis especiais, ou bombas incendiárias, que queimam com grande calor. O efeito pode ser utilizado em qualquer uma das duas formas, conforme definido pelo clérigo:

Projétil: Essa opção transforma até quatro bolotas (sementes de carvalho) em projéteis de área que podem ser atirados a até 40 metros. É preciso uma jogada de ataque para acertar o alvo pretendido, e penalidades por imperícia devem ser aplicadas. Cada bolota estoura quando atinge alguma superfície rígida, causando 2d8 pontos de dano e queimando qualquer material combustível em um círculo de 3 metros de diâmetro, a partir do ponto de impacto. Por meio de uma JPD bem-sucedida, uma criatura dentro da área afetada recebe somente metade do dano, mas um ser atingido diretamente por um dos projéteis receberá dano integral (isto é, sem jogada de proteção).

Incendiárias: Esta opção transforma até oito bagas de azevinho em bombas incendiárias especiais. As bagas de azevinho são enterradas na maioria das vezes, sendo muito leves para fazer mísseis eficientes (podem ser arremessadas a até 2 metros). Elas estouram e ficam em chamas se o clérigo estiver a uma distância máxima de 40 metros e disser uma palavra de comando. As ba-

gas explodem instantaneamente, causando 1d8 pontos de dano a qualquer criatura, e queimando qualquer material combustível dentro de um círculo de 2 metros de diâmetro. As criaturas nessa área sofrem metade do dano se forem bem-sucedidas numa JPD.

Todas as sementes de fogo perdem o poder depois de um período equivalente a um turno por nível de experiência do clérigo — por exemplo, as sementes de um clérigo de 13º nível permanecem potentes por um máximo de 13 turnos após sua criação.

Servo Aéreo

(Conjuração/ Convocação)

Esfera: Convocação

Alcance: 10 metros

Duração: 1 dia/nível

Jogada de Proteção: 0

Essa magia obriga um serviçal aéreo invisível a encontrar e trazer um objeto ou criatura, determinado pelo clérigo. Ao contrário de um elemental, um serviçal aéreo não pode ser obrigado a lutar pelo conjurador. Ao convocar um deles, o clérigo deve lançar uma proteção ao mal, estar dentro de um círculo de proteção ou possuir um item especial para controlá-lo. Senão, o serviçal aéreo tentará exterminar seu convocador e retornar para o local de onde veio.

O objeto ou criatura a serem trazidos devem ter um volume que possa ser carregado pelo serviçal (um deles consegue sustentar pelo menos 500 quilos). Se impedido de completar a tarefa designada, o serviçal aéreo fica ensandecido, e procura destruir o clérigo. Ele retornará ao seu lugar de origem se a magia falhar, se a tarefa for realizada ou dispensada, ou se o clérigo vier a libertá-lo ou for morto. A magia perdura por no máximo um dia para cada nível de experiência do clérigo.

Se a vítima escolhida não puder detectar objetos invisíveis, o serviçal aéreo atacará aproveitando-se da surpresa. Se a criatura puder perceber a invisibilidade, ainda assim sofre uma penalidade de -2 em cada teste de surpresa causado pelo serviçal. Em cada rodada de combate, o servo aéreo deve fazer uma jogada de ataque. Se o alvo for atingido, isso significa que o serviçal

conseguiu capturá-lo. Uma criatura com valor para a habilidade Força tem direito a um teste de evasão, equivalente ao dobro de sua chance de dobrar barras, para escapar ao abraço. Se a criatura em questão não possui Força, deve-se jogar 1d8 para cada dado de vida que ela e o servo aéreo possuírem. O total maior identifica o mais forte. Uma vez capturada, a criatura não pode livrar-se mediante testes de Força ou Destreza, e é levada ao clérigo.

Teleporte por Árvores

(Alteração)

Esfera: Vegetal

Alcance: Toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Por meio dessa magia, o clérigo é capaz de entrar em qualquer planta grande (do tamanho de um homem ou maior) e transpor qualquer distância até outra planta da mesma espécie em uma única rodada, a despeito da extensão do caminho. A planta a ser penetrada precisa estar viva. A planta-destino não precisa ser familiar ao clérigo, mas também deve estar viva. Se o clérigo não tem certeza quanto à localização de sua planta-destino, precisa somente determinar direção e distância, e a magia irá transportá-lo para o vegetal o mais próximo do local desejado. Há uma chance básica de 20%, reduzida em 1 ponto percentual por nível do clérigo, do transporte deixá-lo em uma espécie de planta similar, a uma distância de 1 a 160 quilômetros do vegetal desejado. Se uma planta em particular for escolhida como destino mas não estiver viva, a magia falhará e o clérigo deve sair da planta de entrada dentro de 24 horas. Observe que essa magia não funciona com monstros vegetais — ou seja, homens-vegetais, entes, etc. A destruição de uma planta ocupada extermina o clérigo (veja esconderijo vegetal).

Terra da Estabilidade

(Abjuração)

Esfera: Guarda

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 dia/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Terra da estabilidade protege a área de efeito — assim como todas as criaturas e objetos dentro dela — contra os seguintes desastres naturais:

- Terremotos — as vibrações não afetam a área protegida e nenhuma fissura se abre sob ela;
- Enchentes — a área protegida permanece seca, mesmo se totalmente submersa;
- Tempestades de vento — a área protegida não sofre dano algum com ventos fortes, e objetos não podem ser arremessados para dentro dela;
- Erupções de lava e cinzas — lava e cinzas fluem ao redor da área protegida, sem invadi-la;
- Avalanches — pedras, gelo ou neve não caem sobre a área protegida.

Terra da estabilidade não oferece proteção contra desastres criados por magia ou por efeitos que imitam fenômenos naturais. Da mesma forma, desastres já em andamento no momento em que a magia é lançada não são afetados.

A magia protege uma área cúbica cujos lados equivalem ao nível do conjurador multiplicado por 3 metros; assim, um clérigo de 15º nível poderia proteger um cubo de aproximadamente 45 metros × 45 metros × 45 metros.

Transformar Água em Pó

(Alteração)

Esfera: Elemental (Água, Terra)

Alcance: 60 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: especial

Quando essa magia é lançada, a área afetada instantaneamente sofre uma transformação de líquido para pó. Observe que a área de efeito dobra se a água já é lamacenta, e quadruplica se a ação for sobre barro umedecido. Se ainda existir água nas redondezas, o pó se mistura à ela normalmente, produzindo lama. Se houver muita água, a poeira ficará encharcada.

Apenas o líquido realmente dentro da área de efeito no instante do lançamento da magia é transformado. Poções que contêm água tornam-se inúteis. Criaturas vivas não são afetadas, com exceção dos nativos do plano elemental da Água.

Tais seres devem conseguir sucesso na jogada de proteção contra morte, do contrário serão exterminadas. Porém, apenas uma criatura pode ser atingida com uma única execução da magia, a despeito de seu tamanho ou do tamanho da área de efeito.

A magia reversa é simplesmente uma criar água muito potente, que requer uma pitada de poeira comum como componente material adicional.

Para ambos os usos, outros componentes materiais necessários são: pó de um diamante de no mínimo 500 po de valor, algumas conchas do mar e o símbolo sagrado do clérigo.

Variação da Gravidade

(Alteração)

Esfera: Guerra

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1 turno/3 níveis

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia altera as características de uma região quadrada de terreno. A área afetada pode ter até 110 metros de lado. O clérigo pode transformar uma planície plana em uma encosta inclinada em qualquer direção ou, inversamente, nivelar uma ladeira existente. No entanto, a magia não permite alterar a força da gravidade em si.

A magia permite ao clérigo criar ou eliminar uma diferença de elevação de até 6 metros (equivalente a uma inclinação de 2 polegadas nas medidas do sistema de batalha de exércitos) dentro da área de efeito. Essa variação pode causar diferentes consequências — o melhor modo de explicá-las é por meio de exemplos:

Exemplo 1: Duas unidades se enfrentam em uma planície. O clérigo pode alterar o terreno de modo que uma unidade fique 6 metros mais alta que a outra. A unidade situada em posição mais elevada ganha os benefícios de combate por terreno superior, enquanto a unidade mais baixa precisa pagar o custo adicional de movimento para subir, caso queira se aproximar.

Exemplo 2: Uma unidade está em terreno plano e outra, a cerca de 5,5 metros de distância, encontra-se em um morro de 6 metros de altura. Com esta magia, o clérigo pode eliminar

essa diferença de elevação (erguendo o terreno baixo ou rebaixando o alto). Assim, o combate e o movimento entre as duas unidades ocorrem como se não houvesse diferença de altura (ou seja, sem bônus ou penalidades). Alternativamente, o clérigo pode aumentar a diferença de altura em mais 6 metros, resultando em um desnível total de 12 metros.

Exemplo 3: Uma unidade se depara com uma colina de 9 metros de altura. O clérigo lança variação gravitacional, reduzindo a elevação efetiva da colina para 3 metros. A unidade, assim, gasta menos pontos de movimento para escalá-la. Por outro lado, se a unidade diante da colina for inimiga, o clérigo pode aumentar a elevação efetiva para 15 metros, tornando a subida significativamente mais difícil.

O clérigo deve especificar o grau e a direção da alteração no momento da conjuração; esses parâmetros não podem ser modificados enquanto a magia permanecer ativa.

Variação gravitacional pode ter efeitos dramáticos em máquinas de cerco e torres de assédio. A maioria das máquinas de cerco só pode ser movida em terrenos com inclinações suaves. Ao aumentar ou reduzir a elevação em até 6 metros, o clérigo pode imobilizar completamente uma dessas estruturas ao colocá-la sobre um declive íngreme demais para ser vencido. No caso das torres de cerco, há 50% de chance de que a estrutura desabe — sendo totalmente destruída.

7º CÍRCULO

Animar Pedras

(Alteração)

Esfera: Elemental (Terra)

Alcance: 40 metros

Duração: 1 rodada/nível rodada

Jogada de Proteção: nenhuma

Com o uso dessa magia, o clérigo faz um objeto de pedra, de tamanho apropriado, movimentar-se (veja animar pedras do 6º círculo). O objeto animado deve ser autônomo, e não uma parte de um enorme bloco ou similar. Ele segue a vontade do clérigo — atacando, quebrando objetos, bloqueando passagens — enquanto durar o efeito. A rocha animada não possui Inteligência ou vontade própria, mas cumpre as ordens ao pé da letra. Observe que a rocha só recebe um conjunto de instruções para cada ação simples (frases breves e com palavras fáceis — 12 palavras, aproximadamente). A pedra permanece com vida durante uma rodada por nível do clérigo. O volume da rocha que pode ser animado também é calculado com base no nível de experiência — 60 litros por nível. Assim, um clérigo de 12º nível pode animar 720 litros de rocha, uma massa de tamanho próximo ao humano.

Embora os detalhes exatos da rocha animada fiquem a critério do Mestre, sua Categoria de Armadura nunca é pior que 5, e a pedra tem 1d3 pontos de vida para cada 30 litros. O dano máximo que pode infligir é 1d2 pontos por nível do clérigo. Assim, uma rocha sob o controle de um clérigo do 12º nível pode causar de 12 a 24 pontos de dano. A taxa de movimentação, para uma pedra do tamanho de um homem, é de 20 metros por rodada. Uma rocha geralmente pesa de 50 a 150 quilos, para cada 30 litros.

Atemporalidade

(Alteração)

Esfera: Números

Alcance: toque

Duração: 1 dia/nível

Jogada de Proteção: JPS anula

Esta magia interrompe completamente o fluxo do tempo para um único indivíduo. Todos os

sinais vitais cessam, e o alvo torna-se incapaz de qualquer movimento ou pensamento. Enquanto a magia estiver em efeito, o sujeito permanece totalmente imóvel e não pode ser afetado por nenhuma força física ou mágica. Armas simplesmente ricocheteiam nele como se atingissem a pedra mais dura, e magias — incluindo dissipar magia — são completamente incapazes de afetá-lo. O alvo não envelhece.

Exceto pelo fato de continuar visível, imóvel como uma estátua, o indivíduo está efetivamente fora do universo. (O Mestre pode decidir que apenas as magias mais poderosas, como desejos, ou seres de poder semidivino ou superior, possam afetar o alvo.)

Quando o clérigo conjura a magia, ele deve declarar a duração total de seu efeito — o máximo permitido é de um dia completo por nível do conjurador. Uma vez lançada, essa duração não pode ser alterada: o clérigo não pode encerrar a magia antes que o tempo declarado tenha se esgotado.

Se o alvo for relutante, o clérigo deve tocá-lo para que a magia tenha efeito; o alvo tem direito a uma JPS para resistir. Um sujeito voluntário não precisa realizar jogada alguma.

O clérigo pode lançar esta magia sobre si mesmo, se desejar. Ela pode servir como uma poderosa manobra defensiva — enquanto a magia estiver ativa, o alvo é totalmente invulnerável. Suspensão temporal também pode ser usada como uma forma eficaz de aprisionamento de longo prazo, desde que o clérigo esteja presente para renovar a magia no momento adequado.

Esta é uma magia excepcionalmente poderosa, e lançá-la impõe um grande esforço físico ao clérigo. Cada vez que ele conjura suspensão temporal, deve realizar um teste de choque sistêmico. Se falhar, o clérigo perde permanentemente 1 ponto de Constituição.

Auxílio Imediato

(Alteração, Encantamento)

Esfera: Convocação

Alcance: Toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Com essa magia, o clérigo cria uma mágica poderosa em algum objeto especialmente preparado — um colar de contas para oração, um pequeno tablete de argila, um bastão de marfim, etc. Esse objeto irradia aura mágica, e contém o poder de transportar instantaneamente seu possuidor ao santuário do clérigo. Uma vez encantado o objeto, o clérigo deve entregá-lo de livre e espontânea vontade a um indivíduo, ensinando-lhe uma palavra de comando para ser proferida quando o item for usado. Para utilizar o objeto, o receptor deve dizer a palavra de comando, ao mesmo tempo em que rasga ou quebra o item, sendo transportado com tudo o que estiver vestindo e carregando (até o limite máximo de carga) ao santuário do clérigo, como se fosse capaz de pronunciar uma magia palavra de recordação. Outras criaturas não são afetadas.

A aplicação reversa faz o clérigo ser transportado para as vizinhanças do possuidor do objeto, quando este é quebrado e a palavra de comando é pronunciada. O clérigo possui uma ideia geral da localização e da situação do possuidor, e pode escolher não ser afetado por essa convocação. Esta decisão é tomada no instante imediatamente anterior ao do transporte, mas, se ele escolher não ir, a oportunidade se perderá e a magia será desvanecida.

Cajado Vivo

(Evocação, Encantamento)

Esfera: Vegetal, Criação

Alcance: Toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Por meio dessa magia, o clérigo torna-se capaz de transformar um cajado especial em uma criatura semelhante a um ente do maior tamanho possível (cerca de 8 metros de altura). Quando o clérigo finca a ponta do cajado no chão e pronuncia um comando e uma invocação especiais, este vira uma criatura semelhante a um ente, com 12 dados de vida, 40 pontos de vida e Categoria de Armadura 0. Ataca duas vezes por rodada, infligindo 4d6 pontos de dano em cada ataque bem-sucedido, defende o clérigo e obedece aos seus comandos verbais. No entanto, por não ser um ente verdadeiro, o cajado não pode conversar com

entes reais, ou controlar árvores. A transformação dura um número de turnos equivalentes ao nível de experiência do clérigo, o clérigo mandar o cajado retornar à sua forma normal ou o pseudo-ente ser destruído, o que ocorrer primeiro. Se o cajado-ente tiver os pontos de vida reduzidos a 0 ou menos, ele será reduzido a um pó semelhante à serragem, e o cajado estará destruído. Do contrário, o cajado pode ser usado novamente depois de 24 horas, e a criatura mantém força total.

O cajado em questão deve ser especialmente preparado. Deve ser feito de um galho saudável de freixo, carvalho ou teixo, derrubado por um raio há menos de 24 horas antes do galho ser cortado. O ramo precisa ser tratado com exposição ao sol e fumos especiais por 28 dias. Logo o galho deve ser moldado, gravado e polido por outros 28 dias. O clérigo não pode envolver-se em aventuras, combates ou outras atividades extenuantes durante os períodos de preparo. Depois de terminado e entalhado com ilustrações da vida silvestre, o cajado é esfregado com o suco de azevinho e, por fim, sua extremidade é enfiada na terra do arvoredo do clérigo, enquanto ele lança uma magia de falar com plantas, com a qual ordena ao cajado que o ajude em tempos de necessidade.

O item é então carregado com um poder que deve durar por várias transformações de cajado para ente e vice-versa.

Caminhar no Vento

(Alteração)

Esfera: Elemental (Ar)

Alcance: Toque

Duração: 1 hora/nível rodada

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia torna o clérigo — e possivelmente mais uma ou duas pessoas — capaz de modificar a substância de seu corpo para uma nuvem de fumaça. Um vento mágico, então, carrega o clérigo a uma taxa de movimento de 60, ou tão vagarosa quanto 6, como for de seu desejo. Caminhar no vento dura enquanto o clérigo quiser, até um máximo de seis turnos (uma hora) por nível de experiência. Para cada oito níveis de experiência do clérigo, até o limite de vinte e quatro, ele é capaz de tocar outra pessoa e carregá-la

consigo. Pessoas neste estado não ficam invisíveis, mas pouco aparecem, por estarem nebulosas e translúcidas. Se estiverem totalmente vestidas de branco, há uma chance de 80% de serem confundidas com nuvens, névoa, vapor, etc. O clérigo pode recuperar sua forma física quando desejar, sendo que cada mudança para a forma vaporosa ou vice-versa requer cinco rodadas. Enquanto na forma gasosa, o clérigo e seus companheiros são vulneráveis apenas à magia ou armas mágicas, embora possam estar sujeitos a ventos fortes, conforme o critério do Mestre. Não é possível lançar magias na forma vaporosa.

Carruagem Flamejante (Evocação)

Esfera: Elemental (Fogo), Criação

Alcance: 10 metros

Duração: 12 horas

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia faz surgir uma grande carruagem flamejante puxada por dois cavalos do plano elemental do Fogo. Eles aparecem com um estrondo, em meio a uma nuvem de fumaça. O veículo tem uma taxa de movimentação de 24 sobre o solo e 48 no ar, e pode carregar o clérigo e até mais sete criaturas do mesmo tamanho ou menores do que um homem (os passageiros devem ser tocados pelo clérigo para estarem protegidas das chamas da carruagem). Outras criaturas, além do clérigo e seus passageiros, recebem 2d4 pontos de dano por fogo por rodada, se permanecerem a menos de 2 metros dos cavalos. Tais criaturas não sofrerão dano se fugirem da área por meio de uma JPD bem-sucedida, com ajustes de Destreza.

O clérigo controla a carruagem flamejante com comandos verbais, fazendo os cavalos de fogo parar, andar, trotar, galopar, voar, virar à direita ou à esquerda. Observe que ela é uma manifestação física, e pode, portanto, sofrer danos. O veículo e os cavalos são atacados apenas com armas mágicas ou com água (0,5 litro causa ponto de dano), têm CA 2 e cada um requer 30 pontos de dano para desaparecer. Naturalmente, ataques com fogo não produzem efeito, mas fogo mágico de natureza diversa à da carruagem e dos cavalos pode afetar os tripulantes. Magias, tais como dissipar magia ou palavra sagrada, quando

bem-sucedidas, forçam a carruagem a voltar ao seu lugar de origem, sem os passageiros. A carruagem flamejante pode ser convocada apenas uma vez por semana.

Clima Descontrolado (Conjuração/Invocação)

Esfera: Caos

Alcance: 0

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao conjurador invocar condições climáticas extremamente intensas — podendo ser apropriadas ou completamente contrárias ao clima e à estação da região. Os efeitos invocados são sempre grandiosos e violentos: em vez de brisas suaves ou neblina leve, surgem enchentes torrenciais em desertos, ondas de calor em regiões polares, furacões devastando planícies e nevascas súbitas em pleno verão. Da mesma forma, um tornado pode materializar-se em pleno inverno.

O conjurador não tem qualquer controle sobre o padrão climático que se forma. Ele não pode determinar a área de efeito nem a duração do fenômeno.

Quatro turnos após a conjuração, os primeiros sinais do novo clima começam a aparecer — um vento súbito, uma queda brusca de temperatura, o escurecimento do céu e assim por diante. No quinto turno, o fenômeno climático se manifesta por completo. Uma vez iniciado, o clima não pode ser dissipado por magia alguma. Se o clérigo cancelar a magia antes do quinto turno, o clima gradualmente retorna às suas condições normais.

Os efeitos exatos do clima são determinados pelo Mestre e devem ser dramáticos e memoráveis. Abaixo estão exemplos de resultados possíveis:

- **Chuva Torrencial / Nevasca:** a visibilidade é reduzida para menos de 90 metros; o deslocamento torna-se quase impossível devido à lama profunda ou à neve acumulada.

- **Tempestade / Furacão:** todas as criaturas voadoras são arrancadas dos céus; árvores são arrancadas pelas raízes; telhados são destruídos; embarcações correm grande risco de naufrágio.

• **Onda de Calor:** o calor extremo faz pontes de gelo derreterem imediatamente, provocando deslizamentos e avalanches de neve e gelo.

O Mestre determina aleatoriamente a área de efeito da magia. A duração máxima é de um turno por nível do conjurador, embora o Mestre possa optar por encerrar o fenômeno antes desse limite.

Confusão

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Feitiço

Alcance: 80 metros

Duração: 1 rodada/nível rodada

Jogada de Proteção: especial

A magia dura uma rodada por nível do clérigo. As ações daqueles que falharem na JPS são definidas pelo Mestre a cada rodada, até o final da duração, ou até que o resultado “afastar-se pela duração da magia” ocorra.

As criaturas afastam-se o mais longe possível do clérigo, e utilizam os seus meios mais típicos de locomoção (os personagens andam, peixes nadam, morcegos voam, etc.). Não se trata de fuga em pânico. Tais criaturas também têm 50% de chance de utilizar alguma habilidade de movimento inata e especial (mudar de plano, cavar, voar etc.). jogada de proteção e novas ações são jogados no começo de cada rodada. Qualquer criatura confusa que seja atacada considera o atacante um inimigo e age de acordo com sua natureza.

Nota: Se muitas criaturas forem envolvidas, o Mestre pode decidir pressupor resultados médios. Por exemplo, se há dezesseis orcs afetados e espera-se que 25% deles tenham sucesso na jogada de proteção, considera-se então que quatro sejam bem-sucedidos, um se afaste, quatro ataquem a criatura mais próxima, seis fiquem confusos e o último aja naturalmente, com um novo teste na próxima rodada. Uma vez que os orcs estão distantes do grupo de aventureiros, o Mestre decide que dois deles, que deveriam atacar a criatura mais próxima, irão atacar outros orcs; um deles ataca o orc que passou na jogada de proteção, e outro atinge um orc confuso, que revida. Na rodada seguinte, a base é de onze orcs, pois quatro

originalmente passaram na JP, e um afastou-se. Mais um se afasta, cinco ficam confusos, quatro atacam e um age normalmente.

Conjurar Elemental da Terra **R**

(Conjuração/Convocação)

Esfera: Elemental (Terra), Convocação

Alcance: 40 metros

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Um clérigo que lança conjurar elemental da terra convoca um elemental da Terra para cumprir suas ordens. O elemental tem 60% de chance de possuir 12 dados de vida, 35% de ter 16 dados de vida e 5% de ter de 21 a 24 dados de vida (20 + 1d4). O clérigo só precisará dar ordens, e o elemental fará o desejado, pois considera o clérigo um amigo que deve ser obedecido.

O elemental permanece até ser destruído, dissipado, mandado embora por dispensa ou por uma palavra sagrada (veja conjurar elemental do fogo), ou a duração da magia expirar.

Controlar o Clima

(Alteração)

Esfera: Clima

Alcance: o

Duração: 4d12 horas

Jogada de Proteção: nenhuma

Controlar o clima torna o clérigo capaz de modificar o clima na área local. A magia afeta o tempo por 4d12 horas em uma área de 8d4 quilômetros quadrados. O efeito requer um turno para a execução, e 1d4 turnos adicionais para seus efeitos aparecerem. As condições do tempo são decididas pelo Mestre, dependendo do clima e da estação, e possuem três componentes: precipitação, temperatura e vento. A magia pode mudar esses aspectos de acordo com a tabela seguinte:

Precipitação	Temperatura	Vento
CÉU CLARO muito claro	QUENTE calor sufocante	CALMO sem vento
nuvens leves ou neblina	Morno	brisa leve
PARCIALMENTE NUBLADO	MORNO	vento moderado
céu claro	quente	VENTO MODERADO
nublado	frio	calmo
névoa/chuva leve	FRIO	vento forte
granizo leve		
chuva com neve	quente	VENTO FORTE
pouca neve		
NUBLADO	gelado	vento moderado
parcialmente nublado	GELADO	vendaval
nuvens pesadas	frio	VENDAVAL
cerração ártico	vento forte	
chuva pesada	tempestade	vendaval
granizo forte		
chuva com neve		TEMPESTADE
muito forte		tempestade
neve pesada		furacão-tufão

Os títulos em maiúsculas representam as condições existentes. Os títulos em minúsculas abaixo dos em maiúsculas são os novos aspectos do tempo, em que o clérigo pode transformar as condições existentes. Além disso, ele pode controlar a direção do vento. Por exemplo, um dia claro, morno e com vento moderado pode ser transformado em nublado, quente e calmo. Contradições não são possíveis — neblina e vento forte, por exemplo. Múltiplas magias de controlar o clima podem ser usadas sucessivamente.

Os componentes materiais são o símbolo religioso do clérigo, incenso e um colar de contas de oração, ou objetos similares. Obviamente, esse efeito só funciona em áreas com as condições climáticas apropriadas.

Se Clima é uma esfera de maior acesso para o clérigo (como é para os druidas), a duração e a área da magia são dobradas, e o clérigo pode mu-

dar o tempo em até duas categorias da tabela (ou seja, pode fazer a precipitação ir de parcialmente nublado à chuva com neve; a temperatura ir de frio a gelado, e o vento ir de calmo a forte).

Destruição Rastejante

(Conjuração/Convocação)

Esfera: Animal, Convocação

Alcance: 0

Duração: 4 rodadas/nível rodada

Jogada de Proteção: nenhuma

Com essa magia, o clérigo chama uma massa de quinhentos a mil ([1d6+4] X100) aracnídeos, insetos e miriápodes venenosos, que mordem e picam. Essa massa aglomera-se em uma área de 6 metros quadrados. Com um comando do clérigo, o enxame rasteja adiante a 3 metros por rodada, avançando sobre qualquer presa dentro de um raio de 80 metros, movendo-se na direção ordenada.

O tapete de vermes extermina qualquer criatura sujeita a ataques normais, pois cada um dos pequenos horrores causa um ponto de dano (e morre depois do ataque). Até 1.000 pontos de dano podem ser infligidos às vítimas. Existem várias maneiras de frustrar ou destruir os artrópodes do enxame. Tais soluções ficam a cargo da imaginação dos jogadores e dos Mestres.

Dobra Espacial

(Alteração)

Esfera: Números

Alcance: 50 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

A magia Dobra Espacial baseia-se na teoria de que o que percebemos como gravidade é, na verdade, uma distorção localizada no tecido do espaço-tempo. Quando o clérigo conjura essa magia, ele cria uma curvatura temporária, porém extremamente intensa, em uma área limitada.

Ao lançar a magia, o clérigo escolhe um ponto específico como centro de efeito. Esse ponto pode estar em qualquer lugar dentro de 45 metros do conjurador, inclusive suspenso no ar.

Assim que a magia é concluída, esse ponto passa a possuir um campo gravitacional próprio, com

intensidade equivalente à força gravitacional da superfície da Terra. Ou seja, a gravidade se torna centrada naquele ponto: tudo que estiver dentro de 15 metros do centro, e não estiver preso ou fixado a algo imóvel, cairá em sua direção.

Essa gravidade localizada afeta apenas objetos soltos e criaturas capazes de se mover — como pessoas, animais ou itens não fixados. Elementos naturalmente firmes, como o solo, pedras presas, raízes de árvores ou água de um lago, não são afetados pela distorção.

Um objeto que cai em direção ao centro gravitacional ganha velocidade como se estivesse caindo verticalmente. Ao atingir o ponto central, o objeto para instantaneamente. Se já houver algo no centro, o novo objeto colide com ele, causando dano de queda normal (1d6 para cada 3 metros). O objeto ou criatura que já estava no centro deve realizar uma JPS contra paralisia; se falhar, sofre metade desse dano.

Exemplo: um orc está a 3 metros do centro do efeito quando a magia é conjurada. Ele cai essa distância até o ponto central e para. Seu companheiro, um bandido, está a 9 metros do centro. Quando ele chega, o orc já está ali, e ambos colidem violentamente. O bandido sofre 3d6 pontos de dano, correspondentes à queda de 9 metros. O orc deve fazer uma JPS contra paralisia; se falhar, sofre metade desse dano.

Outros objetos ou criaturas também podem ser atraídos. Por exemplo, o cavalo do bandido, a 15 metros do centro, cairá depois dos dois e sofrerá 5d6 pontos de dano, podendo causar metade desse valor aos que já estavam ali.

O centro do efeito pode ser posicionado em qualquer ponto dentro de 45 metros do clérigo. Uma das aplicações mais devastadoras dessa magia é lançá-la diretamente sobre um inimigo, fazendo com que todas as criaturas e objetos em um raio de 15 metros caiam violentamente sobre ele, infligindo danos severos.

Quando a duração da magia termina, a gravidade retorna ao normal. Se algum personagem ou objeto estiver suspenso no ar no momento em que a magia cessa, ele cairá imediatamente ao solo,

sofrendo o dano de queda apropriado.

Envelhecer Dragão

(Alteração)

Esfera: Tempo

Alcance: 30 metros

Duração: 1 rodada/nível

Jogada de Proteção: JPS anula

Esta magia permite ao clérigo fazer com que qualquer dragão ganhe ou perca temporariamente um nível de idade para cada cinco níveis do conjurador. Por exemplo, um clérigo de 14º nível poderia fazer com que um dragão ganhasse ou perdesse dois níveis de idade — transformando um dragão adulto maduro em um adulto jovem, ou em um dragão muito velho.

A idade de um dragão não pode ser reduzida abaixo de filhote recém-nascido, nem aumentada além de grande ancião.

Dragões que não desejam ser afetados têm direito a uma JPS contra magia, com penalidade de -4, para resistir ao efeito.

Um dragão afetado por envelhecer dragão adquire temporariamente a Classe de Armadura, pontos de vida, habilidades mágicas, modificadores de combate, tamanho e outros atributos correspondentes à sua nova categoria etária. No entanto, ele mantém suas memórias e personalidade originais.

Quando a duração da magia termina, o dragão retorna à sua idade normal. Se o dragão sofreu dano durante o período em que esteve sob o efeito, esses pontos de vida permanecem perdidos ao retornar à idade real.

Caso o dragão tenha perdido mais pontos de vida enquanto estava sob o efeito da magia do que seu total normal permite, ele morre assim que a magia termina.

Exemplo: um dragão bronze adulto jovem com 110 pontos de vida é envelhecido para adulto maduro, passando a ter 120 pontos de vida. Durante um combate, ele sofre 115 pontos de dano. A menos que o dragão seja curado de 6 pontos de dano antes do término da magia, ele morrerá ao final do efeito, pois o dano acumulado excede seus

pontos de vida normais.

Se um dragão for morto enquanto estiver sob o efeito de envelhecer dragão, permanece morto quando a magia expira.

Espírito de Poder

(Conjuração, Invocação)

Esfera: Convocação

Alcance: 0

Duração: 1 hora

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia cooperativa é rara e quase nunca mencionada, pois seus requisitos são rigorosos e seu resultado, incerto.

A magia deve ser conjurada por seis clérigos da mesma fé, e todos devem tocar as mãos uns dos outros no momento da conjuração.

Quando a magia é concluído, os clérigos entram em transe profundo. Suas essências vitais deixam os corpos físicos e fundem-se em um ponto a até 3 metros dos conjuradores. Nesse instante, os espíritos dos seis clérigos se unem e se transformam na avatar de sua divindade.

Assim, os seis personagens tornam-se um único ser, dotado de todos os poderes e habilidades permitidos ao avatar de seu deus.

No entanto, existe uma condição: a divindade em questão não pode já ter manifestado todos os avatares que lhe são permitidos naquele momento. Se isso ocorrer, a magia falha, e os clérigos sofrem os efeitos de exaustão espiritual descritos mais adiante.

Quando a magia é bem-sucedida, os clérigos entregam completamente suas vontades à divindade, tornando-se o receptáculo por meio do qual ela canaliza seu poder.

Embora o avatar resultante possa agir de forma relativamente independente, as decisões devem ser tomadas em harmonia entre os seis clérigos, ou um deles deve ser escolhido para assumir o comando das ações. Contudo, a divindade pode assumir o controle direto do avatar a qualquer momento, pois ele é uma manifestação terrena de sua vontade divina.

A duração normal da magia é de uma hora, mas a divindade não é obrigada a libertar os clérigos quando o tempo se esgota. Se isso não ocorrer, os seis clérigos morrem instantaneamente.

Uma divindade pode optar por sacrificar seus servos para manter o avatar no Plano Material Primário por mais tempo. Tal ato é impensável para deuses bondosos ou que valorizem a vida, a liberdade e a compaixão. Entretanto, para divindades sombrias ou cruéis, o destino dos sacerdotes pode ser incerto — e até trágico.

Caso a divindade decida manter o avatar além de uma hora, o controle da entidade passa imediatamente e de forma permanente ao Mestre, simbolizando que o avatar está agora sob domínio direto da deidade.

Enquanto a magia durar, os corpos físicos dos clérigos permanecem em transe profundo, semelhante à morte. Eles não têm consciência do que acontece ao seu redor (a menos que o avatar possa observá-los).

Qualquer dano sofrido por um dos corpos exige uma jogada de proteção corporal. Se for bem-sucedido, o dano é anotado, mas não aplicado até o término da magia — momento em que o sacerdote provavelmente morrerá. Se o teste falhar, o clérigo morre instantaneamente, encerrando a magia para todos.

Personagens que morrem dessa forma não podem ser ressuscitados, reencarnados ou revividos — suas almas foram levadas diretamente ao destino final, seja ele a recompensa ou o castigo eterno por seu serviço divino.

Se qualquer corpo for movido de sua posição original, a magia é imediatamente encerrada.

Mesmo quando a divindade decide libertar os clérigos, eles emergem exauridos. Todos os magias memorizados são perdidos, e cada um desperta com apenas 1 ponto de vida, independentemente de quanto possuía antes da conjuração.

Como o dano sofrido durante a duração da magia passa a valer imediatamente ao término do efeito, qualquer sacerdote ferido morre instantaneamente, a menos que socorrido rapidamente.

Aqueles que sobreviverem à fusão com o avatar ficam vinculados a uma missão sagrada, uma tarefa imposta pela divindade em troca do poder concedido durante o ritual.

Fortificação Ilusória (Ilusão/Visão)

Esfera: Guerra

Alcance: 240 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

O ritual necessário para conjurar esta magia é demorado e extremamente complexo. Como o próprio nome indica, fortificação ilusória cria a imagem de uma muralha de pedra maciça de até 9 metros de altura e 145 metros de comprimento, encimada por ameias e parapeitos típicos de castelos.

A muralha ilusória pode ter qualquer coloração e aparência de idade, permitindo ao conjurador ajustá-la para combinar perfeitamente com as muralhas reais de uma fortaleza já existente.

A parede criada pela magia deve ser contínua (não é possível criar duas ou mais seções separadas), mas pode seguir curvas, ângulos ou dobras conforme o desejo do clérigo.

Além da muralha, a magia também gera a ilusão de movimento constante sobre as ameias, como se defensores estivessem patrulhando o topo da estrutura. O formato irregular das ameias torna impossível para um observador distante determinar o número ou o tipo dos supostos defensores.

A muralha ilusória permanece ativa por 2d12 horas, a menos que seja encerrada antes.

No entanto, a magia possui uma limitação crucial: a parede é estritamente bidimensional e visível apenas de um lado — o lado que o conjurador determina como sendo o “exterior”.

Quando observada de fora, a fortificação parece completamente real; contudo, vista de cima, das laterais ou do lado interno, a muralha é totalmente invisível, exceto por um leve contorno que indica sua forma.

Isso significa que as tropas aliadas, escondidas atrás da ilusão, podem ver o inimigo com

clareza total. A muralha é especialmente útil para emboscadas, defesas simuladas ou recuos estratégicos.

A ilusão é mais eficaz quando as forças amigas estão cientes de sua presença e tomam cuidado para não atravessá-la. Atravessar a muralha ilusória não encerra a magia, mas provavelmente revelará sua natureza falsa aos inimigos.

Magias lançadas contra a muralha e projéteis disparados por armas de cerco parecem atingi-la, causando dano normal aparente. Na realidade, as magias e os projéteis atravessam a ilusão, podendo atingir tropas ou construções reais além dela. Tais impactos não afetam a integridade da ilusão, que continua ativa até ser dissipada.

Assim que uma unidade inimiga se aproximar a menos de 9 metros da fortificação ilusória, a magia se desfaz imediatamente e a muralha desaparece por completo.

Existem duas outras formas de encerrar a magia antes do tempo:

- O próprio clérigo pode cancelar a magia voluntariamente a qualquer momento.
- Caso uma unidade aliada realize um ataque corpo a corpo ou à distância através da muralha, de dentro para fora, a ilusão termina instantaneamente.

Uma vez criada, a fortificação ilusória não requer concentração. Mesmo que o clérigo morra após a conjuração, a ilusão permanece ativa até expirar naturalmente ou ser encerrada por uma das condições descritas.

Inspiração Divina (Adivinhação)

Esfera: Pensamento

Alcance: 0

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia é uma versão mais poderosa da magia gênio. Ela permite que o jogador do clérigo faça uma pergunta ao Mestre sobre a situação atual ou sobre eventos que ocorrerão nos próximos cinco turnos.

As perguntas sobre o futuro devem estar relacionadas a eventos externos, como por exemplo: “Os guardas responderão ao grito do sentinela?”.

Perguntas que tratem de resultados diretos de combate — como “Venceremos a batalha?” — não são permitidas.

O jogador do clérigo também pode usar esta magia para pedir conselhos ao Mestre, o que equivale a uma súplica divina do tipo: “Certo, como saímos dessa situação?”

Assim como ocorre com a magia gênio, o Mestre deve ter cuidado ao interpretar e responder à pergunta feita.

A resposta concedida pela divindade é sempre correta e relevante, embora possa não ser completa. Além disso, a resposta pode ser enigmática, metafórica ou expressa em forma de enigma ou rima, dependendo do julgamento do Mestre e de quanto o esclarecimento poderia desequilibrar a narrativa ou a partida.

Em geral, a resposta fornecida pela magia é curta e direta, consistindo em uma frase de oito a dez palavras no máximo.

Magia Astral

(Alteração)

Esfera: Astral

Alcance: Toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Com essa magia, um clérigo é capaz de projetar seu corpo astral no plano Astral, abandonando seu corpo físico e posses materiais no plano Material Primário. Como o plano Astral faz conexões com os primeiros níveis de todos os planos externos, o clérigo pode viajar astralmente até um deles, se desejar. Ele deixa, então, o plano Astral, formando um novo corpo no plano onde escolheu entrar. Também é possível viajar astralmente para qualquer lugar do plano Material Primário por meio dessa magia (porém, um segundo corpo não pode ser formado no plano Material Primário, veja a seguir).

Como regra geral, uma pessoa astralmente projetada pode ser vista apenas por criaturas no plano

Astral. O corpo astral está permanentemente ligado ao corpo material por meio de um cordão prateado. Se o cordão se quebrar, a pessoa morrerá astral e materialmente, embora geralmente apenas o vento psíquico seja capaz de romper o cabo. Quando um segundo corpo é formado em outro plano, o cabo permanece invisivelmente ligado ao novo corpo. Se o segundo corpo ou a forma astral forem exterminados, o cabo retornará ao corpo original do clérigo, que descansa no plano Material Primário, revivendo-o do estado de animação suspensa. Embora as projeções astrais sejam capazes de agir no plano Astral, seus atos afetam somente as criaturas existentes nesse plano; para agir nos demais planos, é preciso que um corpo seja materializado neles.

A magia dura enquanto o clérigo quiser, ou até ser encerrada por meios externos (com o uso de dissipar magia ou a destruição do corpo do clérigo no plano Material Primário, o que o matará). O clérigo pode projetar formas astrais de até outras sete criaturas com este efeito, contanto que todas estejam formando um círculo com o clérigo. Esses viajantes dependem dele, e podem ficar desamparados se algo lhe acontecer. A viagem no plano Astral pode ser rápida ou vagarosa, de acordo com o desejo do clérigo. O destino final da viagem também é determinado pela vontade do clérigo.

Máquinas Sombrias **R**

(Ilusão/Visão)

Esfera: Guerra

Alcance: 240 metros

Duração: 8 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia cria a ilusão de até quatro máquinas de cerco, que podem incluir balistas, torres de cerco, catapultas, aríetes ou qualquer combinação dessas opções. Assim como as criaturas formadas pela magia monstros sombrios, essas máquinas ilusórias possuem uma realidade parcial, sendo capazes de causar dano real, ainda que limitado, aos inimigos.

As máquinas sombrias são acompanhadas por tripulações ilusórias compostas pelo número adequado de soldados, da raça e aparência apro-

priadas à situação. Elas podem se mover a uma velocidade de aproximadamente 18 metros por turno, sem serem afetadas pelo tipo de terreno.

O conjurador pode, entretanto, reduzir a velocidade deliberadamente quando as máquinas atravessam terrenos difíceis, de modo a reforçar a ilusão de realidade.

As máquinas ilusórias não podem transportar tropas reais.

Elas podem disparar na mesma frequência que uma máquina de cerco real de mesmo tipo, mas cada acerto causa apenas metade do dano normal (arredondando frações para baixo).

Uma máquina sombria permanece ativa até que a duração da magia expire, até que uma unidade inimiga se aproxime a menos de 9 metros, ou até que receba dano de um ataque à distância inimigo.

Quando uma dessas condições ocorre, a máquina desaparece instantaneamente.

Se a magia tiver criado múltiplas máquinas, apenas a máquina atingida desaparece — as demais continuam ativas até que também sejam atingidas ou a magia termine.

A tripulação ilusória associada a cada máquina deve permanecer junto dela, não podendo se afastar mais de 4,5 metros da estrutura.

As máquinas sombrias podem mover-se de forma independente umas das outras, contanto que permaneçam dentro da área de efeito e a até 220 metros do conjurador.

O conjurador deve manter concentração constante para controlar as máquinas sombrias — ele não pode conjurar outras magias enquanto o efeito estiver ativo e fica limitado a uma velocidade de movimento de 5,5 metros por rodada.

Caso o conjurador sofra qualquer dano, todas as máquinas ilusórias desaparecem imediatamente.

O componente material é um modelo em miniatura de uma máquina de cerco de qualquer tipo, finamente detalhado, que é consumido no processo de conjuração.

Metal em Madeira

(Alteração)

Esfera: Elemental (Terra)

Alcance: 80 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: especial

Essa magia torna o clérigo capaz de transformar um objeto de metal em madeira. A massa do metal não pode exceder um peso máximo de 5 quilos por nível de experiência do clérigo. Objetos mágicos feitos de metal têm 90% de proteção contra magia, e aqueles na posse de uma criatura recebem uma JP de seu detentor. Artefatos e relíquias não podem ser transmutados. Observe que apenas um desejo ou similar pode devolver um objeto transformado ao seu estado metálico. Do contrário, uma porta de metal transformada em madeira, por exemplo, ficará para sempre sendo de madeira.

Pairando na Estrada

(Conjuração/Invocação)

Esfera: Viagem

Alcance: 0

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao conjurador criar uma estrada mágica suspensa de 3 metros de largura, que se estende continuamente 3 metros à frente dele enquanto ele se move. A estrada é contínua e sólida durante toda a duração da magia, formando sempre uma nova seção à medida que o conjurador avança.

A estrada mágica possui cerca de 30 centímetros de espessura e flutua no ar, apresentando a textura e coloração do granito negro polido. Criaturas e personagens podem se deslocar normalmente sobre ela, ignorando completamente os efeitos do terreno ao redor — seja lama, água, rocha irregular ou vegetação densa.

A estrada precisa ser ancorada em uma superfície sólida no momento em que é criada. Uma vez ancorada, o conjurador pode controlar o contorno da estrada, fazendo-a subir ou descer conforme desejar. Dessa forma, a estrada pode ser usada para cruzar rios (desde que ancorada na margem), atravessar pântanos, subir montanhas,

erguer-se sobre florestas ou até formar uma ponte sobre abismos.

A estrada possui Classe de Armadura 20 e é imune a armas não mágicas. Se ela sofrer 100 pontos de dano provenientes de armas mágicas ou outras fontes de energia arcana, ela se dissipa em uma névoa negra, e todas as criaturas que estiverem sobre ela caem imediatamente em direção ao solo.

A menos que seja destruída, a estrada mágica permanece totalmente intacta do início ao fim por toda a duração da magia, mesmo que o conjurador morra ou fique incapacitado.

Quando a duração termina, toda a estrada se desfaz ao mesmo tempo, desaparecendo em silêncio e deixando cair qualquer criatura ou objeto que ainda esteja sobre ela.

Palavra Sagrada **R** (Conjuração/Convocação)

Esfera: Combate

Alcance: 0

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Proferir uma palavra sagrada cria um efeito de tremendo poder. Ele afasta criaturas malignas de outros planos, forçando-as a retornar ao lugar de origem, desde que o clérigo esteja em seu próprio plano de existência. Criaturas banidas dessa maneira não podem retornar por, no mínimo, um dia. Além disso, a magia afeta criaturas de alinhamentos diferentes, como mostrado na tabela da página seguinte:

Efeito da Palavra Sagrada

Menos que 4 DV: Mata a criatura.

4 a 7 DV: Paralisa por 1d4 turnos.

8 a 11 DV: Retarda por 1d4 rodadas, -50% no movimento e -4no ataque, atacando somente nas rodadas pares.

12 ou mais DV: Ensurdece por 1d4 rodadas, -25% no movimento -2 no ataque, atacando somente nas rodadas pares, magias tem 50% de chance de falhar.

As vítimas são aqueles dentro de um raio de

10 metros de distância do clérigo. Os efeitos colaterais não funcionam contra criaturas surdas ou silenciadas, mas elas são enviadas de volta se forem de outros planos. O reverso, palavra sagrada, opera exatamente igual, mas afeta criaturas de inclinação para o bem.

Paredes Tentaculares (Encantamento)

Esfera: Guarda

Alcance: toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Paredes Tentaculares permite ao conjurador encantar um cômodo inteiro, desde que o volume do ambiente seja igual ou menor que a área de efeito da magia.

A magia é ativada de 1d4 rodadas após qualquer criatura que não seja o conjurador entrar na sala. O intruso deve ser maior que um rato comum, ou seja, com mais de 14 cm³ de volume ou pesando mais de 1,3 kg.

Quando a magia é ativada, seis tentáculos negros e coriáceos brotam das superfícies do cômodo — divididos igualmente entre piso, teto e paredes. Por exemplo, em uma sala cúbica, um tentáculo surge do chão, um do teto e um de cada parede.

Esses tentáculos, semelhantes a chicotes de couro vivo, crescem até o comprimento total da sala e começam a se agitar violentamente, atacando qualquer coisa que se mova dentro do espaço.

A cada rodada, cada tentáculo tem 30% de chance de atingir uma criatura aleatória na sala, causando 1d6 pontos de dano. A vítima pode realizar uma JPD para reduzir o dano pela metade.

Cada tentáculo possui Classe de Armadura 20 e 25 pontos de vida. Quando seus pontos de vida chegam a zero, ele desaparece em uma nuvem de fumaça negra.

Se todas as criaturas na sala forem mortas ou saírem do ambiente, os tentáculos restantes recuam imediatamente, fundindo-se novamente nas paredes.

Caso a magia seja reativada posteriormente, seis novos tentáculos reaparecem — sendo recriados

automaticamente para substituir os destruídos anteriormente.

Enquanto pelo menos um tentáculo sobreviver a um encontro, a magia continuará ativa, e novos tentáculos serão regenerados a cada ativação.

A magia só é permanentemente anulada quando todos os seis tentáculos são destruídos.

Portal

(Conjuração, Convocação)

Esfera: Convocação

Alcance: 30 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

A magia portal tem dois efeitos: um é criar uma conexão interdimensional, entre o plano de existência do clérigo e o plano onde habita um ser específico de grande poder. Com isso, tal criatura pode atravessar o portal e passar para o plano do clérigo. O efeito atrai a atenção dos habitantes do outro plano. Por isso, enquanto executa a fórmula, o clérigo deve nomear a entidade que ele deseja que passe pelo portão e venha em seu auxílio. Há uma chance de 100% de que alguma coisa passe pelo portal. As ações do ser que chega dependem de muitos fatores, incluindo o alinhamento do clérigo, a natureza de seus companheiros e quem ou o quê é o adversário dos personagens. O Mestre decidirá o resultado exato da magia, baseado na criatura convocada, na vontade do clérigo e nas necessidades do momento. A criatura convocada pode retornar imediatamente para casa, ou permanecer para agir. O uso desta magia acrescenta cinco anos à idade do clérigo.

Raio de Sol

(Evocação, Alteração)

Esfera: Solar

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 1+1d4 rodadas

Jogada de Proteção: 0

Com essa magia, o clérigo pode atrair um brilhante raio de luz durante cada rodada em que nenhuma atitude, além da movimentação, é tomada. O raio de sol parece um raio de sol natural. Todas as criaturas dentro da área de efeito de 4 metros de diâmetro devem ter sucesso

em uma JPS ou serão cegadas por 1d3 rodadas. As que estiverem usando infravisão, serão cegadas por 2d6 rodadas. Criaturas para quem a luz do sol é prejudicial, ou não é natural, sofrerão cegueira permanente se a JPS falhar, e ficarão cegas por 2d6 rodadas se funcionar. Aqueles na área de efeito, assim como as criaturas dentro de um perímetro de 8 metros à sua volta, perdem a infravisão por 1d4+1 rodadas.

Mortos-vivos surpreendidos na área de efeito recebem 8d6 pontos de dano, metade disso se forem bem-sucedidos na JPS. Os mortos-vivos dentro de 8 metros de distância da área de efeito recebem 3d6 pontos de dano, e não sofrem os efeitos se a JPS funcionar. Além disso, o raio pode resultar na total destruição dos mortos-vivos vulneráveis à luz do sol, no caso das JPS falharem. A luz ultravioleta gerada pela magia inflige dano em seres fungóides e fungos subterrâneos assim como se fossem mortos-vivos, mas essas formas vegetais não têm direito a jogadas de proteção

Rastreador Mental

(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: especial

Duração: especial

Jogada de Proteção: especial

O Rastreador Mental é uma criatura mágica criada pela conjuração desta magia, que existe exclusivamente no Plano Etéreo. Ele passa a existir no momento em que a primeira parte da magia é completada.

Quando visível (o que raramente ocorre), o rastreador mental possui um corpo indistinto, uma coalescência quase sólida da névoa etérea que compõe a atmosfera daquele plano. Seu corpo tem forma elíptica irregular, com três ou mais apêndices que se projetam em pontos aleatórios — mudando constantemente de tamanho e posição à medida que novos membros surgem da névoa e outros se dissolvem.

Em média, o corpo mede cerca de 60 cm de largura por 90 cm de comprimento, embora essas dimensões variem de minuto a minuto. A criatura não possui olhos, ouvidos, nariz ou órgãos perceptíveis.

O Rastreador Mental não pode ser atacado ou ferido; se for alvo de agressão, ele simplesmente desaparece, retornando após o perigo cessar ou em outro local completamente diferente, caso sua presa tenha se deslocado.

O ritual de criação do rastreador leva um turno completo para ser realizado, e seus componentes materiais são uma amostra do ar etéreo do Plano e o cérebro de um lagarto.

Uma vez manifestado, o rastreador deve ser vinculado a uma presa específica dentro de uma hora. Se nenhuma presa for designada nesse período, a criatura se dissipa e a magia é desperdiçada.

Para designar uma presa, o clérigo precisa ver o alvo diretamente, seja com visão natural ou visão mágica (como visão verdadeira). No entanto, instrumentos de visão remota, como esferas de cristal, não servem para esse propósito.

Com o alvo à vista, o clérigo pronuncia as frases finais da magia. A partir desse momento, o rastreador mental fica mentalmente atrelado à vítima, seguindo-a constantemente pelo Plano Etéreo, independentemente de onde ela vá.

O rastreador transmite informações contínuas sobre a presa ao clérigo — suas ações, localização e comportamento.

O clérigo não vê uma imagem do alvo, mas recebe “relatos mentais” do rastreador. Esses relatos contêm apenas informações visuais — o rastreador não ouve sons, não lê textos, e não identifica pessoas, embora possa descrevê-las com precisão. Ele pode indicar que a vítima está lendo, falando ou gesticulando, mas não compreende o conteúdo dessas ações.

Enquanto é seguido, a vítima sente uma presença constante e incômoda, como se estivesse sendo observada por algo invisível.

Caso a vítima tenha sucesso em sua JPS contra paralisação inicial, cada estágio subsequente da aflição dura três horas em vez de duas.

O efeito psicológico da perseguição ocorre em estágios:

• **Primeiras 2 horas:** sensação de mal-estar e ansiedade indefinida.

• **Da 3ª à 4ª hora:** nervosismo crescente e distração constante, resultando em -1 em todas as JPS.

• **Da 5ª à 6ª hora:** paranoia plena — a vítima acredita estar sendo seguida. Sofre -3 em JPS e -2 (ou -10%) em todas as outras rolagens.

• **Após 6 horas:** a vítima está à beira do colapso mental. É incapaz de concentrar-se para conjurar magias ou usar habilidades de classe, sofrendo -5 (ou -25%) em todas as jogadas de dado.

• **Após 8 horas:** a vítima deve realizar uma JPS. Se falhar, entra em colapso, apresentando febre e delírios, permanecendo nesse estado até que o rastreador deixe de existir.

O Rastreador Mental continua ativo enquanto o clérigo mantiver consciência e foco mental em sua criação.

Caso o clérigo perca a consciência, adormeça ou decida dispensá-lo voluntariamente, o rastreador se dissipa imediatamente, encerrando todos os efeitos da magia.

Reencarnação (Necromancia)

Esfera: Necromântica

Alcance: Toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Com essa magia, o clérigo pode trazer uma pessoa morta de volta à vida em outro corpo, se a morte ocorreu há não mais do que uma semana antes da execução da fórmula. A Reencarnação não requer jogada de proteção, de colapso ou de ressurreição. O cadáver é tocado, e uma nova encarnação da pessoa aparece na área em 1d6 turnos. A pessoa reencarnada recorda-se da maior parte de sua vida e forma anteriores, mas a classe de clérigo, se houver, da nova encarnação, pode ser muito diferente. A nova encarnação é determinada de acordo com a tabela seguinte, ou conforme a escolha do Mestre. Se uma raça de clérigo for indicada, o novo clérigo deve ser criado, com novas jogadas de dados. A critério do Mestre, certos incensos especiais (e caros) podem ser

usados na tentativa de fazer um clérigo retornar como um representante de raça ou espécie específicas. Um desejo pode devolver a forma e o status originais a um clérigo reencarnado.

Resultado do 1d100

Encarnação

01–03	Texugo
04–08	Urso negro
09–12	Urso marrom
13–16	Javali selvagem
17–19	Centauro
20–23	Dríade
24–28	Águia
29–31	Elfo
32–34	Fauno/sátiro
35–36	Raposa
37–40	Gnomo
41–44	Falcão
45–58	Humano
59–61	Lince
62–64	Coruja
65–68	Pixie
69–70	Guaxinim
71–75	Cervo
76–80	Lobo
81–85	Carcaju
86–00	Escolha do Mestre

Se uma forma incomum de criatura for indicada, o Mestre pode (apenas ao seu critério) usar as indicações para a criação de novas raças, e assim permitir ao clérigo que ganhe experiência e avance em níveis, embora ele, talvez, não pertença mais à classe anterior. Se o clérigo reencarnado retornar como uma criatura que poderia pertencer à mesma classe que a encarnação anterior (por exemplo, um guerreiro humano voltar como um elfo), ele terá metade de seus níveis e de pontos de vida. Se reviver em uma nova classe de clérigo, seus pontos de vida corresponderão à metade dos anteriores, mas ele deverá começar de novo do 1º nível. Se o clérigo voltar como uma criatura incapaz de ter uma classe, ele terá metade dos pontos de vida e dos valores de resistência de sua encarnação anterior.

Regeneração R (Necromancia)

Esfera: Necromântica

Alcance: Toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando essa magia é lançada, partes do corpo (dedos da mão e do pé, mãos, pés, braços, pernas, caudas ou mesmo cabeças de criaturas com várias delas), ossos e órgãos crescem novamente. O processo de regeneração requer apenas uma rodada se o membro atingido estiver em contato com o receptor, ou 2d4 turnos em outros casos. A criatura deve estar viva para receber os benefícios da magia. Se o membro avariado não estiver presente, ou se a ferida for mais antiga do que um dia por nível de experiência do clérigo, o receptor deve ter sucesso em um teste de colapso a fim de sobreviver ao efeito.

O reverso, definhando, faz o membro ou órgão tocado se retrair e parar de funcionar em uma rodada, transformando-o em pó depois de 2d4 turnos. As criaturas precisam ser tocadas (jogada de ataque) para que ocorra o efeito prejudicial.

Requisição (Evocação/Alteração)

Esfera: Feitiço, Convocação

Alcance: 10 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando essa magia é utilizada, o clérigo confronta alguma criatura poderosa de outro plano (incluindo devas e outros servidores poderosos, mas não semideuses ou divindades de qualquer tipo) e solicita dela o cumprimento de alguma tarefa ou missão. Uma criatura de alinhamento oposto ao clérigo (maligna, se o clérigo é benevolente, ou caótica, se ele é ordeiro) não pode ser comandada, a não ser que ela o deseje. Observe que uma criatura absolutamente neutra é efetivamente oposta ao bem e ao mal, à ordem e ao caos.

O clérigo deve saber algo sobre a criatura para poder exigir dela algum serviço, ou deve oferecer uma recompensa justa pelo trabalho. Assim, se o clérigo está ciente de que a criatura recebeu um

favor de outro membro da mesma religião (ou alinhamento), ele pode apresentar a requisição como um pedido de retribuição. Se nenhuma razão desse tipo é conhecida, algum presente valioso, ou serviço, deve ser empenhado como recompensa. A tarefa exigida deve ser compatível com o favor ou recompensa prometidos, e com o esforço exercido e o risco assumido pela criatura. O efeito age, submetido a um teste de proteção à magia, como uma missão lançada sobre o ser que deve realizar o serviço. Imediatamente após completar a tarefa, a criatura é transportada até o clérigo, que deve então providenciar a recompensa prometida, seja um cancelamento irrevogável de uma dívida antiga, a prestação de um serviço ou a entrega de um prêmio material. Depois disso, a criatura é instantaneamente libertada para voltar ao seu plano de origem.

Cabe ao Mestre julgar quando um acordo justo é firmado. Se o clérigo exigir demais, a criatura estará livre para partir ou atacar o clérigo (assim como no caso do arranjo ser rompido), de acordo com sua natureza. Se as circunstâncias deixarem a situação desbalanceada (por exemplo, se a criatura morrer durante a busca de um objetivo que não valeria a sua vida), isto pode ser transformado numa dívida do clérigo para com os parentes e amigos da criatura, deixando o clérigo vulnerável a uma requisição por parte dessas pessoas. A concordância em submeter-se a uma requisição futura, ou a suspensão do contrato no caso de falha catastrófica ou morte, são promessas comuns feitas pelo clérigo na hora de acertar o trato.

A incapacidade de completar a promessa firmada, torna o clérigo sujeito a uma requisição feita pela criatura em questão ou por seu senhor, etc. Na pior das hipóteses, a criatura pode atacar, sem medo, o clérigo, ou não ser afetada por alguma de suas magias, pois a falha do clérigo em cumprir a barganha concede à criatura total imunidade.

Ressurreição R (Necromancia)

Esfera: Necromântica
Alcance: Toque
Duração: permanente
Jogada de Proteção: nenhuma

Com essa magia, o clérigo torna-se capaz de devolver vida e força completa a qualquer criatura vivente, inclusive elfos, sobre o qual aplicar a magia. A criatura pode estar morta há até 10 anos por nível do clérigo. Assim, um clérigo de 19º nível pode ressuscitar os ossos de uma criatura morta há 190 anos. A criatura, se sobreviver a um teste de chance de ressurreição, recupera imediatamente todos os pontos de vida e pode desempenhar atividades extenuantes. A magia não pode trazer de volta uma criatura que tenha completado toda a extensão de sua vida (ou seja, tenha morrido de causas naturais). O uso dessa magia impede o clérigo de formular outras, ou engajar-se em combate, até ter descansado na cama por um dia para cada nível de experiência ou dado de vida da criatura ressuscitada. O clérigo envelhece 3 anos ao usar este efeito.

O reverso, destruição, imediatamente mata e transforma a vítima em pó. Um desejo ou equivalente é necessária para a recuperação. A destruição requer um toque durante o combate, ou de outra maneira, e não aumenta a idade do clérigo. Além disso, a vítima tem direito a uma jogada de proteção (com penalidade de -4). Se for bem-sucedida, receberá 8d6 pontos de dano.

Restauração R (Necromancia)

Esfera: Necromântica
Alcance: Toque
Duração: permanente
Jogada de Proteção: nenhuma

Quando essa magia é lançada, o nível de força vital da criatura receptora é acrescido de 1. Isto reverte qualquer drenagem de força vital que a criatura tenha sofrido por parte de uma força, ou de um monstro. Assim, se um clérigo de 10º nível for atingido por um vulto e rebaixado ao 9º nível, restauração trará de volta exatamente os pontos de experiência necessários para devolvê-lo ao 10º nível, restaurando dados de vida adicionais (ou pontos de vida) e funções correspondentes. Restauração é eficiente apenas se for usada dentro de um dia a partir da perda da energia vital, por nível do clérigo. Um efeito da restauração recupera a Inteligência de uma criatura afetada

por enfraquecer o intelecto. Também anula todas as formas de insanidade. O lançamento dessa magia acrescenta 2 anos à idade do clérigo, e do receptor.

Símbolo

(Conjuração/Convocação)

Esfera: Guarda

Alcance: Toque

Duração: 1 turno/nível

Jogada de Proteção: JPC anula

Com essa magia, o clérigo inscreve um símbolo incandescente no ar ou sobre qualquer superfície, de acordo com seu desejo. Qualquer criatura que olhar para o símbolo completo, a uma distância de 20 metros, deve realizar uma JPS bem-sucedida, ou sofrerá seus efeitos. O símbolo brilha por um turno para cada nível de experiência de seu criador. O símbolo específico é selecionado pelo clérigo no instante do lançamento da magia, e ele pessoalmente não é afetado pelo próprio ícone. Um dos efeitos seguintes é escolhido pelo conjurador:

Desespero: Criaturas que veem o símbolo recuam em desânimo ou rendem-se à captura ou ao ataque, a menos que sejam bem-sucedidas num jogada de proteção contra magia. O efeito dura 3d4 turnos.

Dor: Criaturas afetadas sofrem penalidade de -4 em suas jogadas de ataque e de -2 na Destreza, devido a dores lancinantes. O efeito dura por 2d10 turnos.

Persuasão: As criaturas tornam-se do mesmo alinhamento do clérigo, e ficam amigáveis para com ele por 1d20 turnos, a menos que triunfem na jogada de proteção contra magia.

Sopro de Vida

(Necromancia)

Esfera: Necromântica

Alcance: 0

Duração: 1 hora/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta poderosa magia permite ao conjurador curar um grande número de pessoas — até mesmo uma comunidade inteira — acometida por uma doença não mágica. O clérigo não precisa

tocar nem ver os enfermos para que o efeito seja aplicado, desde que todos os afetados estejam dentro da área de efeito.

A magia não cura todas as doenças da comunidade de uma só vez. O clérigo deve especificar claramente qual doença será eliminada — por exemplo, peste negra, febre amarela ou disenteria — a cada conjuração.

Ao lançar a magia, o sacerdote exala um sopro perfumado e adocicado, que se transforma em uma brisa suave irradiando-se em todas as direções, expandindo-se a uma taxa de 45 metros de raio por hora. Durante todo esse tempo, o conjurador precisa permanecer no centro da área de efeito.

Por exemplo, após 12 horas, o sopro da vida cobrirá um círculo de cerca de 1.100 metros de diâmetro (550 metros de raio).

A brisa é mágica em natureza, e não física; portanto, não é afetada pelos ventos naturais ou condições climáticas.

Conforme o vento místico percorre a região, a doença especificada é imediatamente removida de todos os cidadãos afetados dentro do alcance.

Contudo, sopro da vida não destrói criaturas parasitárias — como lodo verde, larvas da podridão e similares —, nem cura licanthropia ou outras aflições mágicas. Além disso, a magia não protege contra novas infecções se os indivíduos forem expostos novamente à mesma doença.

Os componentes materiais são o símbolo sagrado do clérigo e um cone de incenso consagrado pelo mais alto sacerdote da religião do personagem.

A versão invertida da magia, chamada sopro da morte, gera um vento fétido e pestilento. Todas as criaturas dentro da área de efeito devem realizar uma JPS contra magia da morte; aquelas que falharem são acometidas por uma doença fatal não mágica.

Para determinar os resultados dessa versão, o Mestre deve rolar as JPS individualmente para os NPCs importantes da área afetada. O restante da população é tratado como percentual estatístico, com base nas taxas de sucesso e falha das jogadas

de proteção.

As criaturas infectadas não podem recuperar pontos de vida até que a doença seja curada, e a infecção é fatal em 1d6 semanas (a duração exata varia conforme o indivíduo).

Tempestade de Fogo **R**

(Evocação)

Esfera: Elemental (Fogo)

Alcance: 160 metros

Duração: 1 rodada rodada

Jogada de Proteção: JPD reduz

Quando essa magia é lançada, toda a área é atingida por chamas que equivalem, em efeito, a uma muralha de fogo. Criaturas dentro da área de fogo, ou a menos de 3 metros das bordas, recebem 2d8 pontos de dano, mais dano adicional correspondente ao nível do clérigo (2d8 + 1/nível). Criaturas bem-sucedidas numa JPD sofrem apenas metade do dano. O dano é infligido a cada rodada que a criatura permanecer na área de efeito, que equivale a dois cubos de 3 x 3 metros por nível do clérigo — ou seja, um clérigo de 13º nível pode lançar uma tempestade de fogo medindo 39 x 6 x 3 metros. A altura da tempestade é sempre de 3 ou 6 metros; o balanceamento do volume total deve sempre ser feito em termos de largura e comprimento. O reverso, extinguir fogo, abafa fogo normal num espaço que é o dobro da área de efeito, e igual à área de efeito no caso de fogo mágico. Criaturas cuja constituição básica é de fogo, como elementais e salamandras, de status inferior ao de semideus, podem ser exterminadas, numa chance equivalente a 5% por nível de experiência do clérigo. Se a magia for lançada apenas contra uma espada língua de fogo, a arma deve passar por uma jogada de proteção, ou perder seus poderes mágicos. Essa espada, se estiver em posse de uma criatura, primeiro receberá a proteção dela. Se este teste for bem-sucedido, o segundo terá sucesso automaticamente.

Terremoto

(Alteração)

Esfera: Elemental (Terra)

Alcance: 120 metros

Duração: 1 rodada

Jogada de Proteção: nenhuma

Quando essa magia é lançada, um tremor de terra de força adequada rasga o chão. O fenômeno termina em uma rodada. O terremoto atinge todo o terreno, vegetação, estruturas e criaturas na área de efeito, que é circular, com 2 metros de diâmetro para cada nível de experiência do clérigo. Assim, um clérigo de 20º nível lança um terremoto com área de efeito de 40 metros de diâmetro.

Estruturas construídas solidamente, com fundações providas de alicerces, recebem metade do dano, e apenas se obtiverem mais que 50% num jogada de proteção. Um elemental da terra que se oponha ao clérigo e esteja presente à área afetada pode anular de 10 a 100% do efeito (jogue 1d10, 0 = 100%). Outras proteções mágicas permitidas pelo Mestre podem reduzir ou anular os efeitos. Se lançada no fundo do mar, a magia pode criar um tsunami ou onda gigante, a critério do Mestre.

Os componentes materiais são uma pitada de poeira, um pedaço de rocha e um torrão de argila.

Efeitos do Terremoto

TERRENO

Cova ou caverna: Queda do teto

Penhasco: Desmoronamento, causando desabamento

Solo: Surgimento de rachaduras, provocando queda e morte nas seguintes proporções:

Tamanho P: 1 em 4

Tamanho M: 1 em 6

Tamanho G: 1 em 8

Pântano: Perda de água, formação de solo áspero e barrento

Túnel: Desmoronamento

VEGETAÇÃO

Plantas pequenas: Nenhum efeito

Árvores: 1 em 3 são arrancadas e caem

ESTRUTURAS

Todas as estruturas: Recebem 5d12 pontos de dano estrutural; as que sofrerem o dano integral são derrubadas, em escombros

CRIATURAS

Ver **TERRENO**

MAGIAS DE MISSÃO

As magias de missão a seguir foram criadas para serem usadas apenas em circunstâncias extraordinárias, conforme determinado pelo Mestre. Jogadores e o Mestre devem ler as notas explicativas sobre magias de missão na introdução deste livro antes de utilizá-las.

Abundância

(Alteração)

Esfera: Criação, Vegetal

Alcance: o

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Ao conjurar a magia abundância, o clérigo é capaz de acelerar milagrosamente o amadurecimento de uma colheita ou estimular o crescimento de uma floresta inteira.

Nos campos cultivados dentro da área de efeito, todas as plantas crescerão, amadurecerão e estarão prontas para a colheita em apenas um dia. As sementes precisam ter sido plantadas previamente, em qualquer momento antes da conjuração da magia.

Quando lançada sobre uma área florestal, a magia faz com que a vegetação cresça como se tivessem se passado 25 anos em um único dia, e por mais três dias consecutivos, o terreno continua se desenvolvendo ao ritmo de cinco anos de crescimento natural por dia.

É necessário, contudo, que o solo seja fértil e capaz de sustentar a vegetação resultante, caso contrário, o crescimento acelerado enfraquecerá e definhará rapidamente.

O sacerdote deve permanecer dentro da área que será afetada durante a conjuração, podendo definir livremente o formato e a extensão exata da região abençoada.

A área de efeito da magia é de aproximadamente 26 quilômetros quadrados quando usada para amadurecer plantações, ou 65 quilômetros

quadrados quando aplicada para estimular o crescimento florestal.

Esta magia não causa efeitos sobrenaturais sobre a vegetação, como entrelaçamento mágico, aumento anormal de tamanho ou movimentação das plantas — ela apenas acelera o processo natural de crescimento e maturação, de forma harmoniosa e equilibrada com a terra.

Bênção de Saúde

(Necromancia)

Esfera: Cura, Necromântica

Alcance: 100 metros

Duração: 1 dia/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

A bênção da saúde concede a um grupo de humanos, semi-humanos ou humanoides proteção contra doenças e a capacidade de curar outros. As criaturas sob o efeito da magia tornam-se imunes a todas as doenças não mágicas e recebem um bônus de +4 em suas jogadas de proteção contra veneno e magias de morte.

Cada beneficiária pode lançar uma magia de curar ferimentos leves em si mesma uma vez por dia, enquanto durar a bênção. Além disso, uma vez por dia, cada criatura abençoada pode curar outra criatura através de um toque sagrado, de modo semelhante à imposição das mãos realizada por uma clériga paladina. Essa cura restaura 1 ponto de vida por nível ou Dado de Vida da curadora.

Caminhada Etérea

(Alteração)

Esfera: Astral, Viagem

Alcance: especial

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS anula

Ao conjurar esta magia, o clérigo transporta a si mesmo e até cinquenta seguidores (que devem dar-se as mãos no momento da conjuração) para o Éter Fronteiriço.

Criaturas que não desejem ser transportadas têm direito a uma JPS contra magia, com penalidade de -4, para resistir ao efeito.

Após o transporte inicial, a magia permite que

o clérigo e seu grupo realizem até três viagens de ida e volta entre o Éter Fronteiriço e os Planos Interiores. Ao término dessas jornadas, o grupo é automaticamente retornado ao Plano Material Primário.

No Plano Etéreo, o grupo viaja a uma velocidade quatro vezes maior que a normal, tornando-se extremamente eficiente para deslocamentos interplanares.

O tempo gasto para localizar ou explorar as Cortinas Etéreas é sempre o mínimo possível, permitindo uma travessia rápida e segura.

Além disso, encontros com criaturas ou entidades hostis ocorrem com apenas um quinto da frequência normal, e o grupo não é afetado pelos ciclones etéreos, fenômenos perigosos comuns nesse plano.

A magia se encerra automaticamente quando o clérigo e seu grupo retornam ao Éter Fronteiriço pela terceira vez após uma viagem aos Planos Interiores. Nesse instante, todos são imediatamente transportados de volta ao Plano Material Primário, encerrando o efeito por completo.

Círculo de Fagulhas Solares

(Alteração, Invocação/Evocação, Necromancia)

Esfera: Sol

Alcance: 200 metros

Duração: 3 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

Ao conjurar círculo de fagulhas solares, o clérigo cria uma cúpula hemisférica preenchida por partículas cintilantes de luz solar intensa. No exato centro do círculo, à altura da cabeça do conjurador, surge um globo de luz solar com um raio de aproximadamente 30 centímetros, brilhando como um pequeno sol em miniatura.

Criaturas aliadas dentro da área de efeito percebem as fagulhas luminosas como quentes, revigorantes e inspiradoras. Elas são curadas em 1d6 pontos de vida, recebem automaticamente o benefício de uma magia auxílio por 1 turno após a criação do círculo, e ganham +1 em todas as jogadas de ataque e dano, além de um bônus de +2 em moral.

Inimigos do clérigo, por outro lado, percebem

as mesmas fagulhas solares como ofuscantes, ardentes e dolorosas. Cada um deve realizar uma JPS; em caso de falha, fica cego por 1 turno após a criação das fagulhas. Além disso, cada inimigo é atingido por uma pequena partícula ígnea, sofrendo 1d4+1 pontos de dano (sem direito a jogada de proteção, embora criaturas com resistência mágica ao fogo sofram apenas metade do dano) e recebendo um redutor de -2 em moral.

Aliados do clérigo que se aproximarem a menos de 3 metros do mini sol central recebem uma cura adicional de 1d8+2 pontos de vida. Esse efeito só ocorre uma vez por criatura durante a duração da magia.

Inimigos que se aproximarem da mesma distância são queimados e sofrem 1d8+2 pontos de dano de fogo (sem direito a jogada de proteção, mas com metade do dano para aqueles que possuem resistência mágica ao fogo).

Companheiros do clérigo que estejam fora da área de efeito enxergam os inimigos dentro do círculo como se estivessem sob o efeito de fogo-fátuo dourado, recebendo +2 de bônus para acertar essas criaturas, que sofrem -2 na Classe de Armadura contra ataques feitos de fora do círculo.

Inimigos fora do círculo, por sua vez, veem os aliados do clérigo como se estivessem envoltos em uma luz ofuscante, sofrendo -2 de penalidade em ataques à distância contra eles.

O círculo de fagulhas solares cria, portanto, um campo radiante de poder sagrado que cura, inspira e protege os fiéis, ao mesmo tempo em que cega, queima e desmoraliza os inimigos — uma das mais impressionantes manifestações da luz divina no campo de batalha.

Conformidade

(Conjuração/Invocação, Invocação)

Esfera: Lei

Alcance: 0

Duração: 6 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

A magia conformidade baseia-se em um princípio simples, mas de efeito profundo: eventos prováveis sempre se manifestam.

Em termos de jogo, isso significa que todos os eventos com 51% ou mais de chance de ocorrer acontecem automaticamente. Assim, se for necessária uma jogada de proteção com resultado 9 ou superior para evitar um efeito, nenhuma rolagem é necessária — a jogada é automaticamente bem-sucedida. Se um guerreiro precisar de um resultado 10 ou superior para acertar um inimigo, o ataque acerta automaticamente.

Por outro lado, ações improváveis (aquelas com menos de 50% de chance) sempre falham. Se um guerreiro precisar de um resultado 12 ou superior para acertar um inimigo, ele falha automaticamente. Se a chance de um ladrão se esconder nas sombras for de 49%, ele também falha automaticamente.

Existem duas condições que afetam esta magia:

A primeira é que uma magia de prece permanece ativamente operante na área de efeito, inclinando as probabilidades de combate a favor do clérigo que conjura esta magia e de seus companheiros.

A segunda é que probabilidades exatamente iguais a 50% sempre se inclinam a favor do clérigo conjurador. Por exemplo, se for necessário um resultado 11 ou superior para realizar uma jogada de proteção contra um efeito mágico, essa é uma chance de 50%. Nesse caso, o clérigo e seus aliados sempre obtêm sucesso, enquanto seus inimigos sempre falham.

Esta magia é particularmente poderosa quando magias como bênção e canto também estão ativas na área de efeito.

Exame Elemental

(Conjuração/Invocação)

Esfera: Elemental, Invocação

Alcance: 240 metros

Duração: 6 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite que o clérigo abra um portal para um dos planos elementares de sua escolha (de acordo com o poder ou divindade que ele serve). Através desse portal, ele pode invocar elementais provenientes desse plano.

Após o primeiro turno de conjuração, surgem

3d3 elementais com 12 Dados de Vida cada; após o segundo turno, aparecem 2d3 elementais com 16 Dados de Vida cada; e após o terceiro turno, surgem 1d3 elementais com 20 Dados de Vida cada. Cada elemental possui pelo menos 5 pontos de vida por Dado de Vida. Os elementais permanecem ativos por seis turnos a partir do momento em que aparecem.

Esses elementais obedecem o clérigo de forma absoluta e nunca podem ser voltados contra ele. O clérigo não precisa se concentrar para manter o controle sobre os elementais, e eles não podem ser banidos por magias como dissipar ou banimento — permanecendo em ação até o fim da duração da magia.

Esfera de Segurança

(Abjuração)

Esfera: Proteção

Alcance: ○

Duração: 6 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

A esfera de segurança protege o clérigo que conjura a magia e seus companheiros dentro da área de efeito. Criaturas inimigas dentro da área não são afetadas.

A esfera concede às criaturas protegidas um bônus de +2 na Classe de Armadura, +2 em todas as jogadas de proteção contra magias e 50% de resistência mágica. A conjuração desta parte da magia requer 1 rodada.

Além disso, o clérigo pode especificar até quatro efeitos de proteção adicionais, escolhidos da Lista de Pergaminhos de Proteção encontrada na página 164 do suplemento LB1. Cada efeito adicional aumenta o tempo de conjuração em 1 rodada.

O clérigo pode criar um efeito de proteção adicional a cada 5 níveis de experiência, até o máximo de quatro efeitos no total.

Espiral da Degeneração

(Encantamento/Feitiço, Invocação)

Esfera: Caos, Pensamento

Alcance: ○

Duração: 6 turnos

Jogada de Proteção: especial

Esta poderosa magia afeta todas as criaturas hostis ao clérigo dentro da área de efeito. O poder que concede a magia faz com que seus efeitos se manifestem de uma de duas maneiras: a variação do Caos ou a variação do Pensamento.

Na variação do Caos, o tecido da realidade é alterado, mudando os eventos ao redor. Itens mágicos passam a funcionar incorretamente, pois a estrutura da realidade mágica é distorcida.

Na variação do Pensamento, as mentes das vítimas são distorcidas e confundidas, tornando-as incapazes de agir de forma coerente ou eficaz. Os itens mágicos também deixam de funcionar porque as mentes de seus usuários são afetadas — seja acreditando que os itens não funcionam, seja por bloqueios mentais que impedem o uso correto.

Os efeitos sobre as vítimas são idênticos em ambas as variações. A cada rodada, existe 50% de chance de ocorrer um efeito de degeneração na área de efeito. Quando isso acontece, dois fenômenos ocorrem simultaneamente:

1. Os conjuradores perdem uma magia de cada nível atualmente memorizado (por exemplo, um mago que tenha três magias de cada nível entre 1 e 3 perde uma de cada nível, totalizando três magias). As magias perdidas podem ser recuperadas normalmente com descanso e rememoração.

2. Os itens mágicos são afetados da seguinte maneira:

- Armas e armaduras perdem um nível de encantamento (por exemplo, uma espada +3 torna-se uma espada +2).*
- Itens mágicos com cargas (como bastões, varas ou cajados) perdem 1d10 cargas.*
- Itens mágicos sem bônus ou cargas devem realizar uma jogada de proteção contra magia (usando a jogada de proteção de seu portador) ou tornam-se não mágicos.*
- Poções perdem toda a magia, e pergaminhos perdem uma magia aleatória.*
- Itens mágicos permanentes (como espadas, botas ou armaduras) perdem temporariamente seus*

efeitos até que a magia termine ou até que os itens deixem a área de efeito — permanecendo inativos por 1d10 rodadas após saírem dela.

Itens de uso único ou que dependem de cargas são afetados permanentemente por esta magia. Uma poção destruída por este efeito permanece inútil mesmo após o término da magia.

Dentro da área de efeito, a comunicação mágica torna-se impossível devido aos bloqueios mentais e aos efeitos caóticos. Nenhuma magia de comunicação (como percepção extra-sensorial ou mensagem) funciona; qualquer conjurador que tentar lançar tais magias ficará atordoado por 1 rodada por nível da magia que tentou conjurar. Uma versão invertida da magia idiomas opera continuamente na área, impossibilitando o entendimento entre as criaturas. A comunicação telepática (como com familiares) também é impossível.

Na variação do Caos, o centro da área de efeito move-se 3 metros por rodada em uma direção aleatória. A direção é determinada com uma rolagem de 1d8, correspondendo aos pontos cardeais: 1 = Norte, 2 = Nordeste, 3 = Leste, 4 = Sudeste, 5 = Sul, 6 = Sudoeste, 7 = Oeste, 8 = Noroeste. O raio da área de efeito nunca exclui o clérigo que conjurou a magia; qualquer resultado que leve a isso deve ser rolado novamente.

Espíritos de Lobos

(Conjuração/Invocação, Invocação)

Esfera: Animal, Guarda, Invocação

Alcance: 30 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Ao conjurar esta poderosa magia, o clérigo invoca os espíritos ancestrais dos lobos — ou, se apropriado ao culto ou divindade, de outro animal totêmico.

O conceito dos espíritos-lobo é semelhante à Caçada Selvagem da mitologia celta: uma matilha de lobos espectrais gigantes, conduzida por um mestre humano, que percorre as terras antigas em busca de destruir o mal e purificar a natureza.

Ao lançar a magia espíritos do lobo, o clérigo

chama entre 2d4 + 2 dessas entidades espirituais, que lhe servem como mestre até cumprirem a tarefa que lhes for designada.

As estatísticas dos espíritos do lobo são as seguintes: CA: 24, Movimento: 36 m / 36V DV: 5+5, Ataques: 1, Dano: 3d6, Tamanho: Médio, Moral: 12, BAC: +6. Esses lobos etéreos são imunes a todos os tipos de controle mental, ilusões, gases, paralisia e a quaisquer magias que afetem apenas criaturas corpóreas.

Eles não podem ser feridos por armas com encantamento inferior a +2.

O clérigo pode ordenar aos espíritos que realizem um serviço específico, de forma semelhante às magias de invocação animal.

Na variação Animal e Invocação, a magia permanece ativa até que os espíritos completem sua missão, com duração máxima de 14 dias.

Na variação Guardião, os espíritos podem ser instruídos apenas a vigiar uma área específica ou proteger uma criatura ou local sagrado. Nesse caso, a magia dura até 100 dias.

Enquanto estiverem em serviço, os espíritos-lobo atuam de forma independente, caçando e destruindo forças malignas, espantando mortos-vivos e reagindo imediatamente a ameaças contra o território ou o protegido designado.

Sua presença é acompanhada por uivos distantes e ecos sobrenaturais, que infundem coragem nos aliados do sacerdote e temor profundo nos corações de criaturas malignas.

Estrada Celestial

(Alteração, Evocação)

Esfera: Viagem

Alcance: 0

Duração: 1 dia

Jogada de Proteção: nenhuma

A magia estrada celestial cria um plano cintilante de energia que funciona como um tapete mágico de força para o clérigo. Ao permanecer na borda frontal de um plano de 9 × 90 metros, o clérigo — e todos os seguidores que couberem sobre essa superfície — pode viajar conforme descrito a seguir.

A estrada desloca-se a uma velocidade de 48 quilômetros por hora, movendo-se uniformemente sobre qualquer tipo de terreno. O clérigo define a altura da estrada entre 30 centímetros e 90 metros acima do solo. A estrada move-se conforme a vontade do clérigo; se ele visualizar mentalmente um destino, a estrada seguirá a rota mais curta possível até esse ponto, até que o clérigo altere o trajeto em sua mente.

A estrada não pode ser usada de forma ofensiva. Ela se ajusta automaticamente para passar sobre ou contornar obstáculos, como construções ou criaturas de grande porte. Além disso, protege os viajantes contra os efeitos adversos do clima — como chuva, gelo, ventos fortes e fenômenos semelhantes.

A estrada pode pairar no lugar, mas isso só é possível a uma altura de 30 centímetros acima do solo.

Quando a magia termina ou o destino é alcançado, a estrada abaixa suavemente o clérigo e seus companheiros ao chão. O clérigo pode ordenar que a estrada deixe passageiros e recolha outros em pontos intermediários; no entanto, se o clérigo sair da estrada, ela desaparece imediatamente.

Estrelas Cadentes

(Conjuração, Invocação)

Esfera: Combate, Sol, Clima

Alcance: 120 metros

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPD reduz

Quando o clérigo conjura a magia estrelas cadentes, ele cria uma turbulência violenta no ar acima da área de efeito, da qual irrompem diversas pequenas bolas de fogo alaranjadas, eletricamente carregadas, que despencam em direção ao solo.

Todas as criaturas dentro da área de efeito sofrem 6d10 pontos de dano combinado de fogo e eletricidade. Uma jogada de proteção bem-sucedida, com penalidade de -4, reduz o dano à metade.

Além disso, quatro grandes estrelas cadentes se materializam dentro da área de efeito. O clérigo pode direcionar cada uma delas individualmente contra criaturas específicas. Se os alvos não forem designados, as estrelas atingem criaturas

aleatórias.

Cada estrela cadente causa 48 pontos de dano no impacto (sem jogada de proteção permitida). Qualquer criatura a até 3 metros do ponto de impacto sofre 24 pontos de dano de fogo, com direito a uma jogada de proteção com penalidade de -4 para reduzir o dano à metade.

Horda Animal

(Conjuração/Invocação)

Esfera: Animal, Invocação

Alcance: 0

Duração: 1 dia

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta poderosa magia invoca uma quantidade de animais para junto do clérigo. Para cada nível do clérigo, surge um total de 10 Dados de Vida em animais.

O poder que concede esta magia permite ao clérigo saber exatamente quais tipos e quantidades de animais estão dentro da área de efeito. O clérigo pode especificar as espécies e a quantidade que deseja; por exemplo, um clérigo de 16º nível poderia invocar 60 Dados de Vida em lobos, 40 Dados de Vida em ursos e 60 Dados de Vida em carcajus.

Os animais começam a chegar em uma rodada, reunindo-se completamente junto ao clérigo ao final de três turnos.

Os animais invocados não lutarão entre si, mesmo que sejam inimigos naturais. Criaturas monstruosas (como dragões, górgonas, cães do inferno, etc.) não podem ser invocadas com esta magia.

Os animais convocados auxiliarão o clérigo da melhor maneira possível: lutando, protegendo o clérigo e seus aliados, ou cumprindo uma missão específica, até que o clérigo os dispense ou até que a magia expire. Durante esse período, o clérigo pode se comunicar automaticamente com os animais.

Quando a magia termina, os animais instintivamente retornam às suas tocas ou territórios de origem. Nos três turnos seguintes ao término da magia, os animais não atacarão o clérigo, seus

companheiros ou outros animais invocados. Após esse tempo, voltam a se comportar normalmente.

Implosão/Inversão

(Invocação)

Esfera: Números, Combate

Alcance: 120 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS anula

Por meio desta magia espetacular, o clérigo reorganiza as geometrias espaciais e extradimensionais das moléculas de uma ou mais criaturas.

O resultado dessa manipulação é devastador: a criatura-alvo sofre uma implosão (colapsando sobre si mesma) ou uma inversão (suas partes internas tornam-se externas e vice-versa).

Normalmente, o efeito manifestado é o de inversão, a menos que o alvo não seja prejudicado por esse processo — como no caso de limos, lodos, golens, elementais ou outras criaturas amorfas. Nesses casos, ocorre uma implosão.

Em ambas as situações, o efeito aniquila ou destrói o alvo instantaneamente, a menos que ele obtenha sucesso em uma jogada de proteção contra magia de morte com penalidade de -4.

O clérigo pode afetar uma criatura por rodada com esta magia. Após cada rodada, o clérigo deve realizar um teste de Constituição. Se falhar, ele é sobrecarregado pelo esforço de manter a magia, o que encerra imediatamente o efeito e deixa o clérigo fatigado (equivalente a estar atordoado) por 1d4 rodadas.

A duração máxima possível desta magia é de 3 turnos.

Interdição

(Abjuração)

Esfera: Caos, Lei, Guarda

Alcance: 240 metros

Duração: 1 dia

Jogada de Proteção: especial

Esta poderosa magia afeta todos os inimigos do clérigo que entrem na área de efeito. A magia impõe uma penalidade de -2 nas jogadas de proteção, -1 na Classe de Armadura e -1 nas jogadas de ataque e de dano.

Por outro lado, as criaturas aliadas ao clérigo recebem bônus correspondentes: +2 nas jogadas de proteção, +1 nas jogadas de ataque e de dano, e um bônus de +1 na Classe de Armadura.

Efeitos adicionais podem ocorrer dependendo do poder ou divindade que concede a magia; esses efeitos devem ser compatíveis com as esferas normalmente utilizadas pelo clérigo e nunca conflitantes. Múltiplos efeitos são possíveis.

Varição da Esfera de Proteção: cada criatura hostil que entrar na área de efeito deve realizar uma jogada de proteção contra magias com penalidade de -4 ou sofrer 4d6 pontos de dano. A criatura afetada deve então fugir imediatamente da área, sendo incapaz de retornar. Ao deixar a área, ela deve realizar uma segunda jogada de proteção contra magias com penalidade de -4; em caso de falha, ficará cega até ser curada magicamente.

Varição da Esfera da Lei: toda criatura hostil deve realizar uma jogada de proteção sempre que desejar mudar de ação. Assim, se uma criatura quiser parar de correr e sacar uma arma, precisará ter sucesso na jogada de proteção; caso falhe, continuará correndo. Ações impossíveis de continuar (como disparar flechas quando o arqueiro já não possui munição) tornam-se automatismos vazios, repetidos sem sentido. Além disso, criaturas hostis ao clérigo falham automaticamente em jogadas de proteção contra magias de Encantamento/Encantamento e Fascinação conjuradas pelo clérigo.

Varição da Esfera do Caos: criaturas hostis devem realizar jogadas de proteção contra magias com penalidade de -4 ou serão afetadas por confusão (como na magia de mesmo nome). Criaturas afetadas têm 5% de chance por rodada de serem atacadas subitamente por um assassino fantasmal.

Todas as criaturas que entrarem na área de efeito estão sujeitas aos efeitos da magia. Todos os efeitos — exceto a cegueira — cessam três rodadas após a criatura deixar a área. Caso uma criatura retorne à área de efeito, novas jogadas de proteção devem ser realizadas.

Interrogatório do Ímago

(Adivinhação, Encantamento/Feitiço)

Esfera: Astral, Adivinhação, Tempo

Alcance: 0

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

O ímago é uma imagem mental — uma forma de corpo mágico psíquico. Após a conjuração desta magia (que requer 1 turno), o clérigo adormece. Depois de 1d6 turnos de sono, o ímago do clérigo começa sua jornada.

O ímago não pode ser afetado por nenhum tipo de ataque, nem possui meios de atacar — é uma projeção puramente mental.

O ímago pode viajar até quatro locais diferentes, separados por qualquer distância, inclusive entre planos ou através do tempo (para o passado). Nesses locais, o ímago pode interrogar os ímagos de até 10 criaturas sencientes (exceto entidades divinas ou poderes superiores), compelindo-as a responder com a verdade. Durante a duração da magia, o clérigo pode formular até 40 perguntas.

Fazer uma pergunta e ouvir a resposta consome 4 rodadas no mundo do conjurador. Cada salto planar ou temporal dura 3 turnos no mundo físico do clérigo.

As comunicações do ímago são telepáticas. As perguntas devem poder ser respondidas em uma frase de comprimento razoável; se forem complexas demais, a criatura interrogada ficará confusa e incapaz de responder.

Os ímagos das criaturas interrogadas não terão lembrança alguma da conversa. Como resultado, a história não pode ser alterada por meio de viagens temporais ao passado utilizando esta magia.

Manto de Cura

(Encantamento, Necromancia)

Esfera: Cura

Alcance: toque

Duração: 1 hora

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia encanta a túnica ou o manto do clérigo, permitindo-lhe caminhar entre criaturas fe-

ridas e curá-las. Ao tocar a túnica, uma criatura ferida é curada em 1d4+4 pontos de vida. Todas as criaturas que conseguirem tocar fisicamente a túnica durante a duração da magia podem ser curadas. Um número razoável é de 20 criaturas por rodada, permitindo um total aproximado de 1.200 criaturas curadas. Uma mesma criatura só pode ser afetada uma vez por semana pela túnica de cura.

Matriz de Proteção

(Invocação/Evocação)

Esfera: Guarda

Alcance: especial

Duração: 60 dias

Jogada de Proteção: nenhuma

A magia matriz de proteção conecta até seis locais diferentes dentro do Plano Material Primário. Somente locais que já possuam uma magia de proteção ativa (Wards) podem ser interligados. A matriz de proteção une todas as magias de proteção envolvidas, fazendo com que cada local vinculado receba a defesa combinada de todas as outras áreas conectadas à rede.

A partir do ponto onde a matriz de proteção é conjurada, conexões mágicas se estendem até os outros locais designados. Essas conexões podem ser vistas através de visão verdadeira ou magias semelhantes, aparecendo como tentáculos de energia arcana que serpenteiam pelo ar, pouco acima do solo.

As conexões deslocam-se em direção aos seus destinos a uma velocidade de 65 quilômetros por turno, podendo evitar barreiras mágicas como cúpulas anti-magia, movendo-se por cima ou ao redor delas. Quando as conexões alcançam os destinos designados, elas se ramificam e se multiplicam, ligando todas as localizações entre si — essa ligação secundária é estabelecida a uma velocidade de 30 quilômetros por turno.

A união entre as magias de proteção dura 60 dias, a menos que uma das áreas conectadas seja destruída ou tenha sua magia de proteção dissipada. Caso isso ocorra, o local afetado é removido da matriz, mas as demais conexões permanecem ativas até o término da duração da magia.

Medo de Contágio

(Abjuração)

Esfera: Feitiço, Guerra

Alcance: 240 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: especial

Um clérigo que conjura contágio do medo escolhe uma única criatura para ser o foco da magia. A criatura é afetada por medo mágico e não tem direito a uma jogada de proteção para evitar o efeito. Todas as criaturas em um raio de 9 metros da criatura-alvo devem realizar uma jogada de proteção contra magias com uma penalidade de -4; uma falha indica que também são afetadas pelo medo.

Se as regras de combate de exército forem usadas, a magia força a unidade afetada a realizar dos testes de Moral. Se esse teste falhar, a unidade entra automaticamente em fuga.

As criaturas afetadas pelo medo fugirão em direção oposta ao conjurador enquanto puderem correr. Após isso, passarão um turno completo se encolhendo de pavor enquanto descansam. Durante esse tempo, sofrem uma penalidade de -4 em suas jogadas de ataque, e todos os bônus de Destreza são anulados.

Quando se usam as regras de combates de exército, as criaturas tomadas pelo medo podem realizar testes de Reagrupamento com e devem continuar em movimento de fuga até conseguirem se reagrupar. No entanto, um teste de Reagrupamento não é permitido até que tenham completado dois turnos de fuga.

Conforme as criaturas correm apavoradas, o medo se torna contagioso. Qualquer criatura que se aproxime a menos de 9 metros de uma criatura afetada por esta magia deve realizar uma jogada de proteção (sem penalidades) ou será forçada a fugir do conjurador. Nas regras de combates de exército, as criaturas realizam um teste de Moral padrão.

As criaturas afetadas pelo medo deixam de transmitir-lo a outras assim que se afastam a mais de 1,5 quilômetros do centro original do efeito da magia.

Missão de Guerra

(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Feitiço, Guerra

Alcance: 240 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS anula

O clérigo pode conjurar missão de guerra sobre um grupo de até 200 criaturas capazes de compreender suas ordens. As criaturas são então afetadas de forma semelhante à magia missão, de 5º nível. Criaturas que não desejem participar têm direito a uma jogada de proteção com penalidade de -4 para evitar os efeitos.

A missão especificada deve estar relacionada ao motivo pelo qual a divindade concedeu a magia — por exemplo, uma missão para derrotar ou eliminar um inimigo determinado.

Missão de guerra concede aos alvos da magia um bônus de 2 pontos de vida por nível do conjurador, até um máximo de 20 pontos de vida. Os alvos também recebem os efeitos de uma magia de prece e têm Moral 18 enquanto estiverem em missão. Esses benefícios duram enquanto a magia permanecer ativa; ela termina assim que a tarefa designada é concluída. Qualquer criatura que abandone a missão fica sujeita à ira de sua divindade.

Missão Planar

(Alteração)

Esfera: Astral

Alcance: toque

Duração: especial

Jogada de Proteção: JPS anula

Ao unir as mãos com até 12 companheiros e conjurar esta magia, o clérigo transporta seu grupo para qualquer outro plano de existência. O clérigo e seus companheiros podem chegar a um local específico em um plano (se ele for conhecido) ou a um destino desconhecido. O tempo de viagem até o destino, conhecido ou não, será sempre o mínimo possível.

Nos Planos Interiores, um guia amistoso estará sempre disponível para auxiliar o clérigo. Encontros hostis ocorrem em apenas um quinto da frequência normal.

Criaturas que não desejem ser transportadas têm direito a uma jogada de proteção com penalidade de -4 para evitar o transporte.

Nos Planos Interiores, o grupo recebe proteção mágica em qualquer forma necessária para sua sobrevivência. Os membros do grupo não precisam comer, beber ou descansar caso as condições tornem essas atividades impossíveis. Os aventureiros tornam-se imunes ao fogo no Plano Elemental do Fogo, e imunidades equivalentes são concedidas pela divindade em outros planos, conforme necessário. O grupo pode mover-se através de qualquer terreno (incluindo o Plano Elemental da Terra) em sua velocidade normal de movimento.

Nos Planos Exteriores, aplicam-se imunidades semelhantes. O clérigo também recebe uma bússola divina (descrita no Manual dos Planos). Encontros hostis em um Plano Exterior ocorrem apenas metade das vezes normais.

A duração desta magia é determinada pela divindade que a concede. Normalmente, ela é suficiente para permitir que o clérigo e seu grupo cumpram a missão divina para a qual foram enviados. Quando a missão for concluída com sucesso ou fracassar irremediavelmente, o clérigo e seu grupo são retornados ao Plano Material Primário.

Muralha de Cerco

(Alteração, Invocação)

Esfera: Criação, Guarda

Alcance: 480 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

A muralha de cerco utiliza energia mágica para fortificar todas as áreas externas de uma construção fortificada, como muros, paraquitos, pontes levadiças e portões. As superfícies externas a serem protegidas devem ser contíguas.

Os efeitos protetores da muralha de cerco são compatíveis com as regras de batalha de exército. Criaturas que atacam o edifício protegido têm suas taxas de movimento reduzidas pela metade ao tentar escalar as superfícies externas (usando escadas de cerco, por exemplo). Os atacantes so-

frem uma penalidade de -2 nas jogadas de dano com ataques à distância.

O dano ou AD causado por máquinas de guerra é reduzido em dois níveis de dado (por exemplo, se o dano normal for 1d12, passa a ser 1d8; se for 1d10, passa a ser 1d6; uma balista com AD8 passa a usar AD6). O dano causado por máquinas de impacto recebe -2 na jogada de dano ou nos ADs. Os pontos de vida ou Hits dessas máquinas de impacto são reduzidos pela metade.

Todos os inimigos que atacarem um edifício protegido por muralha de cerco e entrarem em uma área murada ficam fora de comando, a menos que estejam na linha de visão de seu comandante, independentemente do diâmetro de controle deste.

Todas as áreas externas da fortificação têm seus pontos de vida (ou Hits) dobrados (ver detalhes nas regras do guia de sobrevivência de Birthright).

A muralha de cerco expira se o edifício for destruído, e tem duração máxima de 24 horas.

Perseguidor

(Conjuração/Invocação)

Esfera: Criação, Guarda, Vegetal

Alcance: 30 metros

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Um clérigo que conjura esta magia invoca 1d4 + 2 criaturas vegetais com estatísticas idênticas às de montes ambulantes de 11 Dados de Vida. Essas criaturas auxiliam o conjurador em combate ou batalha, executam missões específicas ou servem como guarda-costas. As criaturas permanecem com o clérigo por sete dias, a menos que ele as dispense antes. Se os vigilantes forem convocados apenas para funções de guarda, a duração da magia é estendida para sete meses. Nesse caso, os vigilantes só podem receber ordens para proteger um local específico.

Os vigilantes adquirem resistência ao fogo, assim como os montes ambulantes, somente se o terreno for adequado — por exemplo, pântanos ou áreas próximas a corpos d'água.

Praga de Mortos-Vivos

(Necromancia)

Esfera: Necromântica

Alcance: 1,6 quilômetros

Duração: especial

Jogada de Proteção: nenhuma

Por meio desta poderosa magia, o clérigo convoca inúmeras fileiras de esqueletos para obedecerem às suas ordens.

Os esqueletos são formados a partir de ossos humanoides encontrados dentro da área de efeito, sendo reanimados magicamente pela energia necromântica canalizada pelo sacerdote.

O número de esqueletos criados depende diretamente do terreno onde a magia é conjurada:

- **Campo de batalha ou cemitério:** gera 10 esqueletos a cada 84 m²;

- **Área habitada por muito tempo:** gera 3 esqueletos a cada 84 m²;

- **Região selvagem ou desabitada:** gera 1 esqueleto a cada 84 m².

A área máxima de efeito da magia é de aproximadamente 8.400 m², o que significa que nenhuma conjuração pode gerar mais de 1.000 esqueletos.

Os esqueletos criados por esta magia são repelidos como zumbis (para efeitos de virada ou expulsão por energia positiva) e permanecem ativos até serem destruídos ou até que o próprio clérigo dissipe sua existência por vontade própria.

Essa magia representa uma das formas mais intensas de domínio sobre os mortos, e apenas sacerdotes de divindades ligadas à morte, destruição ou guerra costumam ter permissão para empregá-la.

Preservação

(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: especial

Duração: 1 dia

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia cria um conjunto poderoso de proteções mágicas que atuam sobre um único edifício

fortificado, como um templo, torre, complexo religioso ou estrutura similar.

Essas proteções preservam a integridade física da construção e impedem o acesso mágico ao seu interior.

Um edifício protegido por preservação sofre apenas 25% do dano estrutural normal proveniente de fontes como máquinas de cerco, terremotos (naturais ou mágicos) e magias que afetam o clima. Magias que alteram diretamente a integridade da estrutura (como passar muralha, moldar pedra ou transmutar rocha em lama) falham automaticamente quando lançadas sobre o edifício protegido.

Preservação também cria um campo permanente de proteção contra o mal sobre toda a estrutura afetada. Cada superfície do edifício é beneficiada pelos efeitos dessa magia.

Magias que permitiriam acesso mágico ao interior da construção simplesmente não funcionam. Assim, criaturas tentando teletransportar-se ou voar magicamente para dentro são impedidas. No entanto, pássaros e criaturas com voo natural podem entrar normalmente.

Se o edifício for um templo consagrado (ou outro local sagrado) dedicado à divindade que concede a magia, todos os clérigos dentro dele recebem os benefícios de uma magia de santuário enquanto preservação permanecer ativa.

A magia expira se o edifício for destruído ou após 60 dias de duração.

Rede Mental

(Adivinhação, Encantamento/Feitiço)

Esfera: Pensamento

Alcance: 0

Duração: 12 turnos

Jogada de Proteção: especial

O clérigo que conjura a magia rede mental estabelece um vínculo telepático com até 10 outras criaturas, que podem estar separadas por até 16 quilômetros entre si. Assim, é possível formar uma cadeia telepática de até 160 quilômetros de extensão.

A divindade que concede a magia tem a palavra

final sobre quais indivíduos podem ser incluídos na rede. Normalmente, a magia é lançada para abranger criaturas conhecidas do conjurador, mas dependendo do propósito, a divindade pode permitir a inclusão de estranhos conhecidos apenas de nome.

Criaturas que não desejem participar devem realizar uma jogada de proteção com penalidade de -4 para evitar serem incluídas na rede mental.

A conjuração da magia requer um turno para cada duas criaturas que farão parte da rede. A duração da magia começa somente após todas as criaturas estarem conectadas.

Personagens de qualquer classe podem participar da ligação, recebendo diversos benefícios.

Primeiro, cada membro da rede mental recebe bônus de Inteligência, Sabedoria e Destreza iguais aos do membro com o valor mais alto nesses atributos. Por exemplo, se cinco criaturas tiverem Sabedoria 15, 15, 16, 17 e 18, todas passam a usar 18 para jogadas de proteção, testes de habilidade e efeitos similares. No entanto, magias adicionais por Sabedoria elevada não são concedidas.

Segundo, as magias podem ser compartilhadas entre os conjuradores dentro da rede. Qualquer clérigo pode usar uma magia memorizada por outro, desde que: (1) o dono da magia permita seu uso, e (2) o clérigo que “empresta” a magia possa normalmente conjurar magias daquele nível. A magia emprestada é perdida da mente do conjurador original após o uso. Nenhum conjurador pode usar magias fora de sua classe; assim, clérigos e magos não compartilham magias entre si, e especialistas não podem usar magias de escolas opostas.

Terceiro, todos os membros da rede permanecem em comunicação mental constante, tendo consciência imediata dos acontecimentos em todos os locais onde existam outros participantes.

Por fim, até duas vezes por turno, o clérigo que lançou a magia pode teletransportar instantaneamente qualquer participante da rede para junto de outro membro conectado. Este esforço exige grande concentração, impondo penalidade de +4

em testes de Constituição feitos pelo clérigo.

O clérigo não pode realizar outras ações enquanto a rede mental estiver ativa; caso o faça, a magia é imediatamente cancelada. Além disso, o clérigo deve realizar um teste de Constituição ao final de cada turno para manter a rede. Se o teste falhar, a ligação é rompida.

A duração máxima da magia é de 12 turnos.

Revelação

(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação

Alcance: especial

Duração: 1 dia

Jogada de Proteção: nenhuma

A magia revelação concede ao clérigo poderes de adivinhação extraordinários, que permanecem eficazes em um alcance de até 220 metros.

O clérigo adquire as seguintes habilidades enquanto a magia estiver ativa:

- O clérigo recebe o efeito de visão verdadeira, como descrito na magia de 5º nível de mesmo nome.
- O clérigo pode ver e identificar todas as magias sacerdotais ativas na área (considerando um arco de visão de 60°).
- O clérigo torna-se imediatamente consciente de qualquer tentativa de uma criatura mentir para ele.
- O clérigo pode comunicar-se com animais, criaturas e monstros de todos os tipos. Ele pode falar com qualquer número de criaturas, mas apenas uma por vez.
- O clérigo pode comunicar-se telepaticamente com humanoides.
- O clérigo pode usar um objeto adequado como bola de cristal uma vez por hora, conforme descrito no Guia do Mestre, incluindo o mesmo alcance do item mágico. Ele recebe um bônus de +20% em todas as jogadas feitas para determinar o sucesso do uso da bola de cristal.

Reversão

(Alteração, Invocação)

Esfera: Tempo

Alcance: 0

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: nenhuma

Ao conjurar esta magia, o clérigo reverte certos eventos recentes ocorridos na área de efeito. A magia afeta apenas criaturas que sejam aliadas do clérigo. O efeito ocorre imediatamente após a conclusão da conjuração, e não no final do turno.

Todo o dano sofrido pelos aliados do clérigo durante o turno anterior é desfeito. Isso inclui drenagem de energia, veneno e outras formas de ataque especial, a menos que tenham causado morte instantânea. No entanto, mortes resultantes de dano físico acumulado são revertidas normalmente.

Qualquer criatura trazida de volta à vida por meio da magia reversão não precisa realizar jogada de sobrevivência à ressurreição.

Além disso, todas as magias conjuradas pelos aliados do clérigo durante o turno anterior são restauradas e podem ser utilizadas novamente. Esse efeito não se aplica a magias ou poderes mágicos provenientes de itens ou pergaminhos.

A magia reversão afeta somente criaturas e personagens, não alterando equipamentos nem itens mágicos.

Conjurar esta magia envelhece o clérigo em um ano.

Tempestade de Vingança

(Evocação)

Esfera: Elemental, Guerra, Clima

Alcance: 400 metros

Duração: 1 turno

Jogada de Proteção: especial

Esta magia exige que o clérigo mantenha total concentração durante toda a duração da conjuração. O tempo de lançamento e a duração são simultâneos — ambas as ações ocorrem no mesmo turno.

No primeiro turno de conjuração, o clérigo invoca uma enorme nuvem negra de tempestade sobre a

área de efeito. Relâmpagos e trovões retumbantes preenchem o céu; todas as criaturas na área devem realizar uma jogada de proteção ou ficar ensurdecidas por 1d4 turnos.

No segundo turno, uma chuva ácida cai sobre a área, causando 1d4 + 1 pontos de dano em todas as criaturas. Nenhuma jogada de proteção é permitida.

No terceiro turno, o conjurador chama seis relâmpagos da nuvem, direcionando-os como desejar — todos sobre um mesmo alvo ou distribuídos entre até seis alvos diferentes. Cada raio causa 8d8 pontos de dano, reduzidos à metade com uma jogada de proteção bem-sucedida.

No quarto turno, pedras de granizo despencam da nuvem, infligindo 3d10 pontos de dano em todas as criaturas na área. Nenhuma jogada de proteção é permitida.

Do quinto ao décimo (e último) turno, chuvas violentas e rajadas de vento reduzem a visibilidade para 1,5 metro, e o movimento é reduzido em 75%. Ataques à distância e conjuração de magias dentro da área tornam-se impossíveis.

A sequência de efeitos cessa imediatamente se o clérigo for interrompido enquanto conjura a magia durante o turno de duração. O clérigo também pode optar por encerrar os efeitos voluntariamente a qualquer momento.

Transformação

(Alteração, Encantamento, Ilusão)

Esfera: Números

Alcance: ○

Duração: 3 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

A magia transformação permite ao clérigo alterar geometrias extradimensionais e relativas dentro da área de efeito. Isso concede ao clérigo e seus companheiros a capacidade de manipular vínculos extradimensionais, facilitando um deslocamento rápido e sobrenatural, conforme descrito abaixo.

Todos os aliados do clérigo passam a ter a capacidade de piscar (blink), conforme a magia de 3º nível de mago, uma vez por rodada, podendo

escolher a direção do movimento a cada uso.

Até 10 criaturas, designadas pelo clérigo no momento da conjuração, podem utilizar o efeito equivalente à magia teleporte sem erro uma única vez durante a duração da magia, podendo se transportar para qualquer ponto dentro da área de efeito de transformação.

Outras 10 criaturas, também especificadas no momento da conjuração, recebem habilidades equivalentes às concedidas por botas de andar e saltar (boots of striding and springing), durante toda a duração da magia.

Em qualquer momento enquanto a magia estiver ativa, o clérigo e até 10 outras criaturas podem ser afetados pelo efeito de caminhar nas sombras (shadow walk). Para isso, as criaturas devem formar um círculo e unir as mãos. Assim que o clérigo que conjurou transformação deixar a área de efeito por meio do caminhar nas sombras, todos os demais efeitos da magia são imediatamente cancelados.

MAGIAS DIVINAS POR ESFERAS

Adivinhação

Adivinhação (4º), 91
Augúrio (2º), 48
Comunhão (5º), 118
Comunhão com a Natureza (5º), 118
Detectar Armadilhas (1º), 35
Detectar Feitiço (2º), 53
Detectar Magia (1º), 35
Detectar Mentiras (4º), 96
Detectar Veneno (1º), 36
Encontrar Armadilhas (2º), 55
Encontrar o Caminho (6º), 140
Falar com Animais (2º), 55
Falar com Monstros (6º), 142
Falar com Mortos (3º), 76
Fonte Mágica (5º), 123
Idiomas (4º), 103
Interrogatório do Ímago (missão), 176
Localizar Animais ou Plantas (1º), 40
Localizar Objetos (3º), 80
O Conto das Rochas (6º), 146
Onda de Pensamento* (5º), 127
Poça Reflexiva (4º), 108
Preservação (missão), 179
Rastreador Mental (7º), 164
Revelação (missão), 181
Revelar Alinhamento (2º), 63
Visão da Verdade (5º), 135

Animal

Ampliar Animais (5º), 114
Cativar Animais (1º), 32
Concha de Proteção a Animais (6º), 138
Convocar Animais I (4º), 94
Convocar Animais II (5º), 121
Convocar Animais III (6º), 138
Convocar Insetos (3º), 71
Destruição Rastejante (7º), 157
Encantar Cobras (2º), 54
Encantar Pessoas ou Mamíferos (2º), 54
Espíritos de Lobos (missão), 173
Falar com Animais (2º), 55
Horda Animal (missão), 175
Imobilizar Animais (3º), 77
Inseto Gigante (4º), 104

Invisibilidade contra Animais (1º), 37
Mensageiro (2º), 58
Repelir Insetos (4º), 110

Astral

Caminhada Etérea (missão), 170
Falar com o Viajante Astral (1º), 36
Interrogatório do Ímago (missão), 176
Janela Astral (3º), 77
Juntar-se ao Viajante Astral (4º), 105
Magia Astral (7º), 161
Missão Planar (missão), 178
Mudança de Plano (5º), 126

Gaos

Banquete da Dissensão (2º), 48
Causalidade Aleatória (3º), 69
Clima Descontrolado (7º), 155
Comandos Caóticos (5º), 117
Combate Caótico (4º), 93
Espiral da Degeneração (missão), 172
Ética Invertida (4º), 99
Interdição (missão), 175
Magia Errada (3º), 81
Missiva Equivocada (1º), 41
Sono Caótico (4º), 111

Clima

Arco-íris (5º), 114
Controlar o Clima (7º), 156
Controlar os Ventos (5º), 120
Controlar Temperatura, 3 m (4º), 93
Convocar Clima (6º), 139
Convocar Relâmpagos (3º), 71
Fogo das Fadas (1º), 37
Obscurecimento (2º), 61

Combate

Arma Abençoada (1º), 31
Barreira Anti-Vermes (1º), 31
Cântico (2º), 50
Coluna de Chamas (5º), 117
Coro Sobrenatural* (3º), 72
Estrelas Cadentes (missão), 174
Implosão/Inversão (missão), 175

Ira Espiritual* (6º), 142
Martelo Espiritual (2º), 58
Oração (3º), 82
Palavra Sagrada (7º), 163
Pedra Encantada (1º), 42
Praga de Insetos (5º), 130

Convocação

Abjurar (4º), 89
Animar Objetos (6º), 136
Aproveitar o Poder Sagrado (2º), 47
Auxílio Imediato (7º), 153
Conjurar Animais (6º), 138
Conjurar Elemental da Terra (7º), 156
Convocar Animais I (4º), 94
Convocar Animais II (5º), 121
Convocar Animais III (6º), 138
Convocar Criaturas da Floresta (4º), 95
Destruição Rastejante (7º), 157
Dissipar o Mal (5º), 122
Espírito de Poder* (7º), 159
Invocação da fé (1º), 38
Palavra de Recordação (6º), 147
Portal (7º), 164
Requisição (7º), 166
Servo Aéreo (6º), 150

Criação

Abundância (missão), 170
Abundância Abençoada (5º), 114
Adição (4º), 89
Animar Objetos (6º), 136
Banquete de Heróis (6º), 136
Cajado Vivo (7º), 154
Criar Alimentos (3º), 73
Criar Símbolo Sagrado (2º), 52
Muralha de Cerco (missão), 178
Muralha de Espinhos (6º), 145
Perseguidor (missão), 179

Cura

Bênção de Saúde (missão), 170
Cura Completa (6º), 139
Curar Ferimentos Críticos (5º), 121
Curar Ferimentos Graves (4º), 96
Curar Ferimentos Leves (1º), 34
Fortalecer* (4º), 102

Manto de Cura (missão), 176
Neutralizar Venenos (4º), 107
Retardar Venenos (2º), 63

Elemental

Amplificar Luz (2º), 47
Andar no Ar (5º), 114
Andar sobe a Água/Silte (3º), 67
Andar Sobre as Águas (3º), 67
Andar Sobre as Chamas (3º), 67
Animar Pedras (7º), 153
Aquecer Metal (2º), 47
Armadilha de Fogo (2º), 47
Caminhar nas Chamas (3º), 69
Caminhar no Vento (7º), 154
Carruagem Flamejante (7º), 155
Conjurar Elemental (5º), 119
Conjurar Elemental da Terra (7º), 156
Conjurar Elemental do Fogo (6º), 138
Conjurar Elemental Menor (4º), 93
Controlar Vento (5º), 120
Criar Água (1º), 34
Criar Chamas (2º), 52
Criar Fogo (4º), 96
Dardo de Brasa (1º), 35
Demônio da Poeira (2º), 53
Disco Flutuante (3º), 75
Enxame Elemental (missão), 172
Esquentar Metal (2º), 55
Falar com Pedra (2º), 56
Ferver Água (1º), 37
Fundir em Pedra (2º), 56
Grudar na Terra (2º), 56
Lâmina Flamejante (2º), 57
Lenha Perpétua (1º), 39
Localizar Água (1º), 39
Mãos Flamejantes (1º), 40
Mensagem no Vento (2º), 59
Mesclar-se às Rochas (3º), 81
Metal em Madeira (7º), 162
Miragem (2º), 59
Moldar Água (1º), 41
Moldar Pedra (3º), 82
Moldar Rochas (3º), 82
Muralha de Areia (4º), 106
Muralha de Fogo (5º), 126
Muralha de Fogo (4º), 107
Muralha de Vento (4º), 107

Nuvem de Neblina (2º), 61
Nuvem de Purificação (5º), 127
O Conto das Rochas (6º), 146
Partir Água (6º), 148
Passolargo (1º), 42
Pedra em Lama (5º), 128
Pedra Mágica (1º), 42
Pedras Afiadas (5º), 128
Pele de Pedra (3º), 83
Pirotecnia (2º), 61
Pirotecnia (3º), 83
Poça Reflexiva (3º), 84
Produzir Chama (1º), 43
Proibição Elemental (5º), 131
Proteção a Fogo (3º), 84
Proteção contra Raios (3º), 85
Queda Suave (1º), 44
Rajada de Vento (2º), 62
Redemoinho (5º), 132
Respirar Água/Silte (2º), 63
Respirar na Água (3º), 86
Sementes de Fogo (6º), 150
Tempestade de Fogo (7º), 169
Tempestade de Fogo (5º), 134
Tempestade de Vingança (missão), 181
Terremoto (5º), 134
Terremoto (7º), 169
Tornar Raso (4º), 112
Transformar Água em Pó (6º), 151
Transmutar Pó em Água/Silte (4º), 113
Tremor de Terra (1º), 45
Vento Protetor (1º), 45

Feitiço

Cativar (2º), 50
Comando (1º), 33
Combinar* (5º), 117
Confusão (7º), 156
Controle de Emoções (3º), 70
Imobilizar Pessoas (2º), 57
Manto de Bravura (4º), 105
Medo de Contágio (missão), 177
Missão (5º), 125
Missão de Guerra (missão), 178
Movimentação Livre (4º), 106
Música das Esferas (2º), 60
Remover Medo (1º), 44
Requisição (7º), 166

Transferência de Poder Divino (4º), 112
Transferência Mística (2º), 64

Guarda

Aterramento (5º), 115
Barreira de Lâminas (6º), 136
Barreira de Retenção (5º), 116
Baú Brincalhão (2º), 49
Escama de Dragão (6º), 141
Espíritos de Lobos (missão), 173
Extase Climático (4º), 99
Guardião Sagrado (1º), 37
Lamento do Ladrão (3º), 78
Matriz de Proteção (missão), 177
Muralha de Cerco (missão), 178
Paredes Esmagadoras (6º), 147
Paredes Gritantes (5º), 128
Paredes Tentaculares (7º), 163
Perseguidor (missão), 179
Pisos Rangendo (3º), 84
Proibição Elemental (5º), 131
Purga de Fogo (4º), 109
Purga de Invisibilidade (3º), 85
Sentinela Monstro Eficaz (3º), 87
Sentinela Mortos-Vivos (5º), 133
Silêncio, 4,5 m (2º), 64
Símbolo (7º), 168
Símbolo de Proteção (3º), 87
Terra da Estabilidade (6º), 151
Vig. Incessante da Sta Sentinela (5º), 134
Wyvern Vigia (2º), 65
Zona da Verdade (2º), 66
Zona de Ar Doce (3º), 89

Guerra

Adaptação (3º), 66
Artilharia Ilusória (5º), 115
Coragem (1º), 34
Disfarce (5º), 122
Estrepes (3º), 76
Fortificação Ilusória (7º), 160
Liderança (4º), 105
Máquinas Sombrias (7º), 161
Medo de Contágio (missão), 177
Missão de Guerra (missão), 178
Mobilização (2º), 59
Moral (1º), 41
Pé emaranhado (4º), 108

Percepção Emocional (2º), 61
Tempestade de Vingança (missão), 181
Variação da Gravidade (6º), 152

Lei

Acalmar o Caos (2º), 45
Compulsão Legal (6º), 137
Conformidade (missão), 171
Força de Um (3º), 76
Força do Campeão (5º), 124
Harmonia Defensiva (4º), 102
Interdição (missão), 175
Ordem Compulsiva (4º), 107
Pensamento Rígido (3º), 83
Permissão Impedida (5º), 129

Natureza

Amizade Animal (1º), 30
Armadilha (3º), 68
Bastão Arcano (2º), 49
Colheita de Amoras (5º), 116
Comando Animal (2º), 52
Comunhão com a Natureza (5º), 118
Controlar Clima (5º), 120
Controle de Plantas (4º), 94
Detectar Perigo (1º), 36
Falar com Animais (1º), 36
Fogo de Fadas (1º), 37
Invocar Criaturas (4º), 104
Medo (4º), 106
Moldar Madeira (2º), 59
Muralha de Espinhos (5º), 126
Obscurecer (2º), 61
Paralizar Animal (3º), 82
Previsão do Tempo (1º), 43
Produzir Fogo (2º), 62
Proteção contra Raios/Fogo (4º), 109
Proteção contra Veneno (3º), 85
Remover Rastros (2º), 62

Necromântica

Ajuda (2º), 46
Animar os Mortos (3º), 67
Bênção de Saúde (missão), 170
Curar Cegueira ou Surdez (3º), 74
Curar Doença (3º), 74
Invisib. contra Mortos-Vivos (1º), 38

Morte Aparente (3º), 82
Praga de Mortos-Vivos (missão), 179
Proteção ao Plano Negativo (3º), 85
Reencarnação (7º), 165
Regeneração (7º), 166
Ressurreição (7º), 167
Restauração (7º), 167
Reviver Mortos (5º), 133
Sopro de Vida (7º), 168

Números

Adição (4º), 89
Analisar Tendência (1º), 30
Atemporalidade (7º), 153
Bolso Extradimensional (5º), 116
Consequência (5º), 119
Controle de Probabilidade (4º), 94
Detecção Extradimensional (3º), 74
Dobra Dimensional (4º), 96
Dobra Espacial (7º), 157
Espelho Físico (6º), 141
Implosão/Inversão (missão), 175
Isolamento (6º), 14
Leitura do Momento (3º), 78
Leitura Pessoal (1º), 38
Manipulação Extradimensional (5º), 124
Momento (2º), 59
Música das Esferas (2º), 60
Teletaumaturgia (3º), 88
Transformação (missão), 182

Pensamento

Captura de Pensamento (1º), 32
Controle de Emoções (3º), 70
Descrença (6º), 139
Destruição de Memória (5º), 121
Dominação Mental (4º), 97
Espiral da Degeneração (missão), 172
Gênio (4º), 102
Ideia (2º), 56
Inspiração Divina (7º), 160
Leitura da Mente (2º), 57
Leitura de Memória (3º), 78
Ler Emoção (1º), 39
Mente de Grupo (6º), 144
Quebra-Mentes (5º), 131
Rede Mental (missão), 180
Ressonância Mental (4º), 110

Solipsismo (4º), 111
Telepatia (3º), 87
Transmissão de pensamento (4º), 113

Proteção

Anel de Mãos* (1º), 30
Concha de Proteção a Animais (6º), 138
Concha de Proteção a Vegetais (5º), 119
Dissipar Magia (3º), 75
Dissipar o Mal (5º), 122
Distanciamento (2º), 53
Esfera de Segurança (missão), 172
Imunidade à Magia (4º), 103
Linha de Proteção* (3º), 79
Pele de Árvore (2º), 61
Proibição (6º), 148
Proteção à Eletricidade (4º), 109
Proteção a Fogo (3º), 84
Proteção ao Calor/Frio (1º), 43
Proteção ao Mal (1º), 43
Proteção ao Mal, 3 m (4º), 109
Proteção ao Plano Negativo (3º), 85
Remover Maldições (3º), 86
Remover Paralisia (3º), 86
Repelir Insetos (4º), 110
Resistir Calor/Frio (2º), 62
Roupa Encantada (3º), 86
Santuário (1º), 45

Solar

Brilho das Estrelas (3º), 69
Calor Abençoado (4º), 92
Círculo de Fagulhas Solares (missão), 171
Luz (1º), 40
Luz Contínua (3º), 80
O Grande Círculo* (6º), 146
Orbe Abrasador do Sol (6º), 146
Raio de Luar (5º), 132
Raio de Sol (7º), 164

Tempo

Cochilo (2º), 52
Cura Acelerada (3º), 73
Envelhecer Criatura (6º), 141
Envelhecer Dragão (7º), 158
Envelhecer Objeto (5º), 123
Envelhecer Planta (4º), 99
Escolher o Futuro (3º), 76

Hesitação (2º), 56
Interrogatório do Ímago (missão), 176
Modificar Memória (4º), 106
Poço do Tempo (5º), 129
Pular dia (6º), 149
Relógio Biológico (4º), 110
Repetir Ação (5º), 133
Reversão (missão), 181
Reverter o Tempo (6º), 149
Saber a Idade (1º), 44
Saber o Tempo (1º), 45

Todas

Benção (1º), 31
Círculo de Fé (1º), 33
Detectar Maldade (1º), 35
Elevar* (4º), 98
Foco* (4º), 100
Penitência (5º), 129
Purificar Alimentos (1º), 44
Santificar* (2º), 63

Vegetal

Abundância (missão), 170
Afugentar Plantas (6º), 135
Ampliar Plantas (3º), 66
Arma Abençoada (1º), 31
Armadilha (3º), 68
Árvore (3º), 68
Barreira Anti-Vermes (1º), 31
Bastões em Serpentes (4º), 92
Bom Fruto (2º), 50
Cajado Vivo (7º), 154
Carvalho Vivo (6º), 137
Concha de Proteção a Vegetais (5º), 119
Construção (1º), 33
Crescer Espinhos (3º), 72
Esconderijo Vegetal (4º), 99
Falar com Plantas (4º), 100
Floresta Ilusória (4º), 100
Imobilizar Plantas (4º), 103
Lenha Perpétua (1º), 39
Localizar Animais ou Plantas (1º), 40
Muralha de Espinhos (6º), 145
Passos sem Pegadas (1º), 42
Pele de Árvore (2º), 61
Perseguidor (missão), 179
Podridão Lenta (3º), 84

Portal Vegetal (5º), 130
Teleporte por Árvores (6º), 151
Torcer Madeira (2º), 64
Tropeço (2º), 65

Viagem

Aliviar a Carga (2º), 46
Aura de Conforto (2º), 48
Caminhada Etérea (missão), 170
Caminho Limpo (5º), 116
Círculo de Privacidade (4º), 92
Conhecer os costumes (3º), 69
Corcel de Árvore (4º), 95
Criar Acampamento (3º), 73
Estrada Celestial (missão), 174
Mão Amiga (3º), 81
Marcha Fácil (5º), 125
Montaria Monstro (6º), 45
Pairando na Estrada (7º), 162
Saber a Direção (1º), 44

MAGIAS DIVINAS POR NOMES

- Abjurar (4º), 89
 Abundância (missão), 170
 Abundância Abençoada (5º), 114
 Acalmar o Caos (2º), 45
 Adaptação (3º), 66
 Adição (4º), 89
 Adivinhação (4º), 91
 Afugentar Plantas (6º), 135
 Ajuda (2º), 46
 Aliviar a Carga (2º), 46
 Amizade Animal (1º), 30
 Ampliar Animais (5º), 114
 Ampliar Plantas (3º), 66
 Amplificar Luz (2º), 47
 Analisar Tendência (1º), 30
 Andar no Ar (5º), 114
 Andar sobre a Água/Silte (3º), 67
 Andar Sobre as Águas (3º), 67
 Andar Sobre as Chamas (3º), 67
 Anel de Mãos* (1º), 30
 Animar Objetos (6º), 136
 Animar os Mortos (3º), 67
 Animar Pedras (7º), 153
 Aproveitar o Poder Sagrado (2º), 47
 Aquecer Metal (2º), 47
 Arco-íris (5º), 114
 Arma Abençoada (1º), 31
 Armadilha (3º), 68
 Armadilha (3º), 68
 Armadilha de Fogo (2º), 47
 Artilharia Ilusória (5º), 115
 Árvore (3º), 68
 Atemporalidade (7º), 153
 Aterramento (5º), 115
 Augúrio (2º), 48
 Aura de Conforto (2º), 48
 Auxílio Imediato (7º), 153
 Banquete da Dissensão (2º), 48
 Banquete de Heróis (6º), 136
 Barreira Anti-Vermes (1º), 31
 Barreira de Lâminas (6º), 136
 Barreira de Retenção (5º), 116
 Bastão Arcano (2º), 49
 Bastões em Serpentes (4º), 92
 Baú Brincalhão (2º), 49
 Baú Pesado (1º), 31
 Benção (1º), 31
 Bênção de Saúde (missão), 170
 Bolso Extradimensional (5º), 116
 Bom Fruto (2º), 50
 Brilho das Estrelas (3º), 69
 Cajado Vivo (7º), 154
 Calor Abençoado (4º), 92
 Caminhada Etérea (missão), 170
 Caminhar nas Chamas (3º), 69
 Caminhar no Vento (7º), 154
 Caminho Limpo (5º), 116
 Cântico (2º), 50
 Captura de Pensamento (1º), 32
 Carruagem Flamejante (7º), 155
 Carvalho Vivo (6º), 137
 Cativar (2º), 50
 Cativar Animais (1º), 32
 Causalidade Aleatória (3º), 69
 Círculo de Fagulhas Solares (missão), 171
 Círculo de Fé (1º), 33
 Círculo de Privacidade (4º), 92
 Clima Descontrolado (7º), 155
 Cochilo (2º), 52
 Colheita de Amoras (5º), 116
 Coluna de Chamas (5º), 117
 Comando (1º), 33
 Comando Animal (2º), 52
 Comandos Caóticos (5º), 117
 Combate Caótico (4º), 93
 Combinar* (5º), 117
 Compulsão Legal (6º), 137
 Comunhão (5º), 118
 Comunhão com a Natureza (5º), 118
 Comunhão com a Natureza (5º), 118
 Concha de Proteção a Animais (6º), 138
 Concha de Proteção a Vegetais (5º), 119
 Conformidade (missão), 171
 Confusão (7º), 156
 Conhecer os costumes (3º), 69
 Conjurar Animais (6º), 138
 Conjurar Elemental (5º), 119
 Conjurar Elemental da Terra (7º), 156
 Conjurar Elemental do Fogo (6º), 138
 Conjurar Elemental Menor (4º), 93
 Consequência (5º), 119
 Construção (1º), 33
 Controlar Clima (5º), 120
 Controlar o Clima (7º), 156
 Controlar os Ventos (5º), 120
 Controlar Temperatura, 3 m (4º), 93
 Controlar Vento (5º), 120
 Controle de Emoções (3º), 70
 Controle de Plantas (4º), 94
 Controle de Probabilidade (4º), 94
 Convocar Animais I (4º), 94
 Convocar Animais II (5º), 121
 Convocar Animais III (6º), 138
 Convocar Clima (6º), 139
 Convocar Criaturas da Floresta (4º), 95
 Convocar Insetos (3º), 71
 Convocar Relâmpagos (3º), 71
 Coragem (1º), 34
 Corcel de Árvore (4º), 95
 Coro Sobrenatural* (3º), 72
 Crescer Espinhos (3º), 72
 Criar Acampamento (3º), 73
 Criar Água (1º), 34
 Criar Alimentos (3º), 73
 Criar Chamas (2º), 52
 Criar Fogo (4º), 96

Criar Símbolo Sagrado (2º), 52
 Cura Acelerada (3º), 73
 Cura Completa (6º), 139
 Curar Cegueira ou Surdez (3º), 74
 Curar Doença (3º), 74
 Curar Ferimentos Críticos (5º), 121
 Curar Ferimentos Graves (4º), 96
 Curar Ferimentos Leves (1º), 34
 Dardo de Brasa (1º), 35
 Demônio da Poeira (2º), 53
 Descrença (6º), 139
 Destruição de Memória (5º), 121
 Destruição Rastejante (7º), 157
 Detecção Extradimensional (3º), 74
 Detectar Armadilhas (1º), 35
 Detectar Feitiço (2º), 53
 Detectar Magia (1º), 35
 Detectar Maldade (1º), 35
 Detectar Mentiras (4º), 96
 Detectar Perigo (1º), 36
 Detectar Veneno (1º), 36
 Disco Flutuante (3º), 75
 Disfarce (5º), 122
 Dissipar Magia (3º), 75
 Dissipar o Mal (5º), 122
 Distanciamento (2º), 53
 Dobra Dimensional (4º), 96
 Dobra Espacial (7º), 157
 Dominação Mental (4º), 97
 Elevar* (4º), 98
 Encantar Cobras (2º), 54
 Encantar Pessoas ou Mamíferos (2º), 54
 Encontrar Armadilhas (2º), 55
 Encontrar o Caminho (6º), 140
 Envelhecer Criatura (6º), 141
 Envelhecer Dragão (7º), 158
 Envelhecer Objeto (5º), 123
 Envelhecer Planta (4º), 99
 Enxame Elemental (missão), 172
 Escama de Dragão (6º), 141
 Escolher o Futuro (3º), 76
 Esconderijo Vegetal (4º), 99
 Esfera de Segurança (missão), 172
 Espelho Físico (6º), 141
 Espiral da Degeneração (missão), 172
 Espírito de Poder* (7º), 159
 Espíritos de Lobos (missão), 173
 Esquentar Metal (2º), 55
 Estrada Celestial (missão), 174
 Estrelas Cadentes (missão), 174
 Estreps (3º), 76
 Ética Invertida (4º), 99
 Extase Climático (4º), 99
 Falar com Animais (1º), 36
 Falar com Animais (2º), 55
 Falar com Monstros (6º), 142
 Falar com Mortos (3º), 76
 Falar com o Viajante Astral (1º), 36
 Falar com Pedra (2º), 56
 Falar com Plantas (4º), 100
 Ferver Água (1º), 37
 Floresta Ilusória (4º), 100
 Foco* (4º), 100
 Fogo das Fadas (1º), 37
 Fogo de Fadas (1º), 37
 Fonte Mágica (5º), 123
 Força de Um (3º), 76
 Força do Campeão (5º), 124
 Fortalecer* (4º), 102
 Fortificação Ilusória (7º), 160
 Fundir em Pedra (2º), 56
 Gênio (4º), 102
 Grudar na Terra (2º), 56
 Guardião Sagrado (1º), 37
 Harmonia Defensiva (4º), 102
 Hesitação (2º), 56
 Horda Animal (missão), 175
 Ideia (2º), 56
 Idiomas (4º), 103
 Imobilizar Animais (3º), 77
 Imobilizar Pessoas (2º), 57
 Imobilizar Plantas (4º), 103
 Implosão/Inversão (missão), 175
 Imunidade à Magia (4º), 103
 Inseto Gigante (4º), 104
 Inspiração Divina (7º), 160
 Interdição (missão), 175
 Interrogatório do Ímago (missão), 176
 Invisibilidade contra Animais (1º), 37
 Invisibilidade contra Mortos-Vivos (1º), 38
 Invocação da fé (1º), 38
 Invocar Criaturas (4º), 104
 Ira Espiritual* (6º), 142
 Isolamento (6º), 14
 Janela Astral (3º), 77
 Juntar-se ao Viajante Astral (4º), 105
 Lamento do Ladrão (3º), 78
 Lâmina Flamejante (2º), 57
 Leitura da Mente (2º), 57
 Leitura de Memória (3º), 78
 Leitura do Momento (3º), 78
 Leitura Pessoal (1º), 38
 Lenha Perpétua (1º), 39
 Ler Emoção (1º), 39
 Liderança (4º), 105
 Linha de Proteção* (3º), 79
 Localizar Água (1º), 39
 Localizar Animais ou Plantas (1º), 40
 Localizar Objetos (3º), 80
 Luz (1º), 40
 Luz Contínua (3º), 80
 Magia Astral (7º), 161
 Magia Errada (3º), 81
 Manipulação Extradimensional (5º), 124
 Manto de Bravura (4º), 105
 Manto de Cura (missão), 176
 Mão Amiga (3º), 81
 Mãos Flamejantes (1º), 40
 Máquinas Sombrias (7º), 161
 Marcha Fácil (5º), 125

Martelo Espiritual (2º), 58
 Matriz de Proteção (missão), 177
 Medo (4º), 106
 Medo de Contágio (missão), 177
 Mensageiro (2º), 58
 Mensagem no Vento (2º), 59
 Mente de Grupo (6º), 144
 Mesclar-se às Rochas (3º), 81
 Metal em Madeira (7º), 162
 Miragem (2º), 59
 Missão (5º), 125
 Missão de Guerra (missão), 178
 Missão Planar (missão), 178
 Missiva Equivocada (1º), 41
 Mobilização (2º), 59
 Modificar Memória (4º), 106
 Moldar Água (1º), 41
 Moldar Madeira (2º), 59
 Moldar Pedra (3º), 82
 Moldar Rochas (3º), 82
 Momento (2º), 59
 Montaria Monstro (6º), 45
 Moral (1º), 41
 Morte Aparente (3º), 82
 Movimentação Livre (4º), 106
 Mudança de Plano (5º), 126
 Muralha de Areia (4º), 106
 Muralha de Cerco (missão), 178
 Muralha de Espinhos (6º), 145
 Muralha de Espinhos (5º), 126
 Muralha de Fogo (5º), 126
 Muralha de Fogo (4º), 107
 Muralha de Vento (4º), 107
 Música das Esferas (2º), 60
 Neutralizar Venenos (4º), 107
 Nuvem de Neblina (2º), 61
 Nuvem de Purificação (5º), 127
 O Conto das Rochas (6º), 146
 O Grande Círculo* (6º), 146
 Obscurecer (2º), 61
 Obscurecimento (2º), 61
 Onda de Pensamento* (5º), 127
 Oração (3º), 82
 Orbe Abrasador do Sol (6º), 146
 Ordem Compulsiva (4º), 107
 Pairando na Estrada (7º), 162
 Palavra de Recordação (6º), 147
 Palavra Sagrada (7º), 163
 Paralisar Animal (3º), 82
 Paredes Esmagadoras (6º), 147
 Paredes Gritantes (5º), 128
 Paredes Tentaculares (7º), 163
 Partir Água (6º), 148
 Passolargo (1º), 42
 Passos sem Pegadas (1º), 42
 Pé emaranhado (4º), 108
 Pedra em Lama (5º), 128
 Pedra Encantada (1º), 42
 Pedra Mágica (1º), 42
 Pedras Afiadas (5º), 128

Pele de Árvore (2º), 61
 Pele de Pedra (3º), 83
 Penitência (5º), 129
 Pensamento Rígido (3º), 83
 Percepção Emocional (2º), 61
 Permissão Impedida (5º), 129
 Perseguidor (missão), 179
 Pirotecnia (2º), 61
 Pirotecnia (3º), 83
 Pisos Rangendo (3º), 84
 Poça Reflexiva (3º), 84
 Poça Reflexiva (4º), 108
 Poço do Tempo (5º), 129
 Podridão Lenta (3º), 84
 Portal (7º), 164
 Portal Vegetal (5º), 130
 Praga de Insetos (5º), 130
 Praga de Mortos-Vivos (missão), 179
 Preservação (missão), 179
 Previsão do Tempo (1º), 43
 Produzir Chama (1º), 43
 Produzir Fogo (2º), 62
 Proibição (6º), 148
 Proibição Elemental (5º), 131
 Proteção à Eletricidade (4º), 109
 Proteção a Fogo (3º), 84
 Proteção ao Calor/Frio (1º), 43
 Proteção ao Mal (1º), 43
 Proteção ao Mal, 3 m (4º), 109
 Proteção ao Plano Negativo (3º), 85
 Proteção contra Raios (3º), 85
 Proteção contra Raios/Fogo (4º), 109
 Proteção contra Veneno (3º), 85
 Pular dia (6º), 149
 Purga de Fogo (4º), 109
 Purga de Invisibilidade (3º), 85
 Purificar Alimentos (1º), 44
 Quebra-Mentes (5º), 131
 Queda Suave (1º), 44
 Raio de Luar (5º), 132
 Raio de Sol (7º), 164
 Rajada de Vento (2º), 62
 Rastreador Mental (7º), 164
 Rede Mental (missão), 180
 Redemoinho (5º), 132
 Reencarnação (7º), 165
 Regeneração (7º), 166
 Relógio Biológico (4º), 110
 Remover Maldições (3º), 86
 Remover Medo (1º), 44
 Remover Paralisia (3º), 86
 Remover Rastros (2º), 62
 Repelir Insetos (4º), 110
 Repetir Ação (5º), 133
 Requisição (7º), 166
 Resistir Calor/Frio (2º), 62
 Respirar Água/Silte (2º), 63
 Respirar na Água (3º), 86
 Ressonância Mental (4º), 110
 Ressurreição (7º), 167

Restauração (7º), 167
 Retardar Venenos (2º), 63
 Revelação (missão), 181
 Revelar Tendência (2º), 63
 Reversão (missão), 181
 Reverter o Tempo (6º), 149
 Reviver Mortos (5º), 133
 Roupa Encantada (3º), 86
 Saber a Direção (1º), 44
 Saber a Idade (1º), 44
 Saber o Tempo (1º), 45
 Santificar* (2º), 63
 Santuário (1º), 45
 Sementes de Fogo (6º), 150
 Sentinela Monstro Eficaz (3º), 87
 Sentinela Mortos-Vivos (5º), 133
 Servo Aéreo (6º), 150
 Silêncio, 4,5 m (2º), 64
 Símbolo (7º), 168
 Símbolo de Proteção (3º), 87
 Solipsismo (4º), 111
 Sono Caótico (4º), 111
 Sopro de Vida (7º), 168
 Telepatia (3º), 87
 Teleporte por Árvores (6º), 151
 Teletaumaturgia (3º), 88
 Tempestade de Fogo (7º), 169
 Tempestade de Fogo (5º), 134
 Tempestade de Vingança (missão), 181
 Terra da Estabilidade (6º), 151
 Terremoto (5º), 134
 Terremoto (7º), 169
 Torcer Madeira (2º), 64
 Tornar Raso (4º), 112
 Transferência de Poder Divino (4º), 112
 Transferência Mística (2º), 64
 Transformação (missão), 182
 Transformar Água em Pó (6º), 151
 Transmissão de pensamento (4º), 113
 Transmutar Pó em Água/Silte (4º), 113
 Tremor de Terra (1º), 45
 Tropeço (2º), 65
 Variação da Gravidade (6º), 152
 Vento Protetor (1º), 45
 Vigilância Incessante da Santa Sentinela (5º), 134
 Visão da Verdade (5º), 135
 Wyvern Vigia (2º), 65
 Zona da Verdade (2º), 66
 Zona de Ar Doce (3º), 89

