

---

# Magia Elemental

<b>MAGIA ELEMENTAL .....</b>	<b>5</b>
OS 4 ELEMENTOS.....	5
MAGIAS ARCANAS, MARCIAIS E BÁRDICAS .....	5
<i>Ordarok (IQ/D) - Fogo</i> .....	6
<i>Ruriam (IQ/D) - Terra</i> .....	6
<i>Malgor (IQ/D) - Água</i> .....	6
<i>Velkrys (IQ/D) - Ar</i> .....	6
<i>Gai-shin (Dx/D) - Fogo</i> .....	7
<i>Tarial (Dx/D) - Terra</i> .....	7
<i>Sendarin (Dx/D) - Água</i> .....	7
<i>Wa-lan (Dx/D) - Ar</i> .....	7
<i>Improvisação (HT/F) – Fogo</i> .....	7
<i>Ritmo (HT/F) – Terra</i> .....	8
<i>Harmonia (HT/F) – Água</i> .....	8
<i>Melodia (HT/F) – Ar</i> .....	8
ROLANDO A MAGIA: .....	9
<i>Aptidão Mágica</i> .....	9
LANÇANDO A MAGIA .....	9
NÍVEIS ELEMENTAIS .....	9
<i>Fogo</i> .....	9
<i>Terra</i> .....	10
<i>Água</i> .....	11
<i>Ar</i> .....	13
FORMULAS E IMPROVISO: .....	14
<i>Magia Arcana:</i> .....	14
<i>Magia Marcial:</i> .....	14
<i>Magia Musical:</i> .....	14
MAIS DIFERENÇAS ENTRE OS ESTILOS DE MAGIA .....	14
<i>Magia Arcana:</i> .....	14
<i>Custo em fadiga:</i> .....	15
<i>Especializações:</i> .....	15
<i>Magia Marcial:</i> .....	16
<i>Magia marcial e “treinado por um mestre”</i> .....	16
<i>Número de magias por dia:</i> .....	16
<i>Magia Musical:</i> .....	17
<i>Magia Musical e as Habilidades Bárdicas</i> .....	17
<i>Fadiga Vocal</i> .....	17
PARÂMETROS .....	18
<i>Alvos:</i> .....	18
<i>Nível 0:</i> .....	18
<i>Nível 1:</i> .....	18
<i>Nível 2:</i> .....	19
<i>Nível 3:</i> .....	19
<i>Nível 4:</i> .....	19
<i>Duração:</i> .....	19
<i>Nível 0:</i> .....	19
<i>Nível 1:</i> .....	20
<i>Nível 2:</i> .....	20
<i>Nível 3:</i> .....	20
<i>Nível 4:</i> .....	21
<i>Alcance:</i> .....	21
<i>Nível 0:</i> .....	21

<i>Nível 1:</i> .....	21
<i>Nível 2:</i> .....	21
<i>Nível 3:</i> .....	21
<i>Nível 4:</i> .....	21
<i>Área:</i> .....	22
<i>Nível 0:</i> .....	22
<i>Nível 1:</i> .....	22
<i>Nível 2:</i> .....	22
<i>Nível 3:</i> .....	22
<i>Nível 4:</i> .....	22
RESISTÊNCIA .....	22
ESSÊNCIA.....	23
APRENDENDO MAGIA.....	23
<i>Magos Marciais e musicais:</i> .....	24
<i>Magos arcanos:</i> .....	24
<i>Tempo de estudo e pontos de personagem:</i> .....	25
<i>Livros, professores e autodidatas:</i> .....	25
<i>Magos arcanos aprendendo de outro mago:</i> .....	25
<i>Magos musicais aprendendo de outro mago:</i> .....	25
<i>Magos marciais sem mestre:</i> .....	25
<i>Magos arcanos sem referência:</i> .....	25
<i>Magos musicais sem partituras:</i> .....	25
DESENVOLVENDO OS NÍVEIS ELEMENTAIS .....	25
COORDENANDO ESFORÇOS .....	26
OS LIMITES DA MAGIA .....	26
<i>O Limite da Criação</i> .....	27
<i>O Limite da Transformação</i> .....	27
<i>O Limite do Tempo</i> .....	27
DISTÚRPIO.....	27
<b>TÉCNICAS AVANÇADAS .....</b>	<b>29</b>
TÉCNICAS SÃO FÓRMULAS.....	29
CORRESPONDÊNCIAS .....	30
<b>TÉCNICAS ATLÉTICAS .....</b>	<b>31</b>
<b>TÉCNICAS DE OCULTAMENTO.....</b>	<b>35</b>
<b>TÉCNICAS AÉREAS AVANÇADAS.....</b>	<b>38</b>
<b>TÉCNICAS BIOLÓGICAS INFERIORES.....</b>	<b>40</b>
<b>TÉCNICAS BIOLÓGICAS SUPERIORES .....</b>	<b>44</b>
<b>TÉCNICAS CLIMÁTICAS .....</b>	<b>50</b>
<b>TÉCNICAS DIVINATÓRIAS .....</b>	<b>51</b>
<b>TÉCNICAS HÍDRICAS AVANÇADAS .....</b>	<b>53</b>
<b>TÉCNICAS ÍGNEAS AVANÇADAS.....</b>	<b>54</b>
<b>TÉCNICAS ILUSÓRIAS .....</b>	<b>55</b>
<b>TÉCNICAS MÁGICAS .....</b>	<b>57</b>
<b>TÉCNICAS MENTAIS.....</b>	<b>59</b>
<b>TÉCNICAS NECROMÂNTICAS .....</b>	<b>63</b>
<b>TÉCNICAS SOBRE OBJETOS FÍSICOS .....</b>	<b>65</b>

---

<b>TÉCNICAS DE PROTEÇÃO .....</b>	<b>68</b>
<b>TÉCNICAS TELÚRICAS AVANÇADAS.....</b>	<b>69</b>
<b>ENCANTAMENTOS .....</b>	<b>73</b>
PREPARO DO ITEM: .....	73
INFUNDINDO AS MAGIAS: .....	73
<i>Disparadores</i> .....	74
<i>Tempo para Infundir uma magia</i> .....	74
EXEMPLO DE UM ITEM MÁGICO:.....	74

---

## Magia Elemental

Este é um conjunto de regras alternativas para um novo sistema de magia em GURPS. Estas regras foram desenvolvidas para serem usadas com a quarta edição do sistema, e substituem completamente as regras do GURPS Magic. Um mago elemental é consideravelmente mais fraco e menos versátil do que um mago do Magic feito com os mesmos pontos, mas este é exatamente o objetivo desta regra. Elas foram criadas para dar uma opção à magia que seja mais compatível com as habilidades dos outros tipos de personagem e mais caracterizada.

Estas regras foram inspiradas principalmente no sistema Ars Magica e na série de livros “The Wheel of Time”, de Robert Jordan.

### Os 4 Elementos

A magia baseia-se no uso e combinação entre os 4 elementos alquímicos tradicionais. Um mago deve comprar os elementos como vantagens que possuem níveis, e cada nível permite que o mago manipule o elemento associado a um certo grau.

Assim, um mago teria na sua ficha, por exemplo: “Fogo 3, Terra 2”, ou: “Ar 1, Água 1, Fogo 2”. Cada nível em cada elemento descreve um alcance de manipulação elemental que pode ser alcançado, e a posse de uma destas vantagens já é suficiente para permitir a criação de certos efeitos mágicos.

O custo de cada nível elemental é igual à somatória de seu nível vezes 5. Assim, por exemplo, o nível 1 (em qualquer elemento) custa 5 pontos. O nível 2 custa  $2+1 = 3$ ,  $\times 5 = 15$  pontos. Já o nível 3 custa  $3 + 2 + 1 = 6$ ,  $\times 5 = 30$  pontos, e assim por diante.

Normalmente, um nível 5 em um elemento representa a maestria absoluta do mesmo. Níveis subseqüentes são passíveis de serem comprados, mas salvo exceções raríssimas de efeitos extremamente poderosos (notados caso a caso), não são necessários.

### Magias Arcanas, Marciais e Bárdicas

Existem 3 modalidades diferentes de magia: Arcanas, Marciais e Bárdicas. As magias arcanas são aquelas para as quais o mago deve estudar, memorizar fórmulas e rituais, e se cercar de pilhas de livros. São as mais versáteis e acessíveis. Magias marciais são realizadas por lutadores e dependem do fluxo de energia vital pelo seu corpo. Custam relativamente mais caro do que as arcanas, mas permitem que um lutador também realize feitos mágicos. Por fim, as magias musicais são realizadas por bardos e afins. São difíceis de serem aprendidas, mas unem a maleabilidade das magias com a perícia social dos bardos.

Cada uma destas modalidades requer que o personagem compre quatro perícias, uma relacionada a cada elemento:

<b>Elemento:</b>	<b>Perícia Arcana:</b>	<b>Perícia Marcial:</b>	<b>Perícia Musical:</b>
<b>Fogo</b>	Ordarok (IQ/D)	Gai-shin (DX/D)	Improvisação (HT/F)
<b>Terra</b>	Rurian (IQ/D)	Tarial (DX/D)	Ritmo (HT/F)
<b>Água</b>	Malgor (IQ/D)	Sendarin (DX/D)	Harmonia (HT/F)
<b>Ar</b>	Velkrys (IQ/D)	Wa-lan (DX/D)	Melodia (HT/F)

O nível de habilidade em uma perícia indica o nível a que um mago pode comprar a vantagem elemental associada, sendo igual ao seu NH – 10 dividido por 2 (arredondado para baixo). Assim, por exemplo, para comprar “Fogo 3” ele deve ter NH

---

16+ em Ordarok, ou em Gai-shin, ou Improvisação. Para o nível 1, ele deve ter NH 12+, e assim por diante...

A seguir, uma descrição das perícias e o que cada uma delas permite ao usuário (além de usar magia):

### ***Ordarok (IQ/D) - Fogo***

Esta perícia recebe seu nome do grande demônio do fogo, aprisionado no submundo e forçado a servir a humanidade pela eternidade. Ela pode ser usada como um conhecimento geral de demônios do fogo, ou qualquer criatura relacionada a este elemento.

Cada nível nesta perícia acima do nível 10 conferem ao usuário 1 ponto de RD contra qualquer dano de fogo. Em nível 12, o personagem não sente incômodo do calor. Em nível 18, o personagem pode respirar gases tóxicos criados pelo fogo (como os de um vulcão). Em nível 25, ele pode nadar na lava de um vulcão sem problemas.

Esta perícia pode ser usada no lugar de Demolição, Pirofagia ou Sobrevivência (deserto).

### ***Ruriam (IQ/D) - Terra***

Esta perícia recebe seu nome do grande demônio da terra, aprisionado no submundo e forçado a servir a humanidade pela eternidade. Ela pode ser usada como um conhecimento geral de demônios da terra, ou qualquer criatura relacionada a este elemento.

Cada nível nesta perícia acima do nível 10 conferem ao usuário 1 ponto de RD contra qualquer dano causado por uma arma metálica.

Esta perícia pode ser usada no lugar de Geologia, Metalurgia ou Sobrevivência (cavernas).

### ***Malgor (IQ/D) - Água***

Esta perícia recebe seu nome do grande demônio da água, aprisionado no submundo e forçado a servir a humanidade pela eternidade. Ela pode ser usada como um conhecimento geral de demônios da água, ou qualquer criatura relacionada a este elemento.

Cada nível nesta perícia acima do nível 10 conferem ao usuário 1 ponto de RD contra qualquer dano de frio. Em nível 12, o personagem não sente incômodo com o frio. Em nível 15, o personagem pode se mover sem penalidades embaixo d'água. Em nível 18, o personagem pode andar de camiseta no pólo norte.

Esta perícia pode ser usada no lugar de Química, Natação, Navegação (mar) ou Sobrevivência (oceano).

### ***Velkrys (IQ/D) - Ar***

Esta perícia recebe seu nome do grande demônio do ar, aprisionado no submundo e forçado a servir a humanidade pela eternidade. Ela pode ser usada como um conhecimento geral de demônios do ar, ou qualquer criatura relacionada a este elemento.

Cada nível nesta perícia acima do nível 10 conferem ao usuário 1 ponto de RD contra qualquer dano elétrico, e 1 nível na vantagem "Breath Holding".

---

Em nível 15, o personagem consegue ver perfeitamente nas névoas. Em nível 20, o personagem consegue respirar qualquer gás como se fosse ar puro.

### ***Gai-shin (Dx/D) - Fogo***

Esta é uma das quatro artes marciais elementais, e está associada ao elemento “Fogo”. Como uma perícia, ela é usada exatamente como “Caratê”, mas com as seguintes modificações:

Se o personagem possuir esta habilidade em nível DX+1, ele ganha +1 ponto de dano em seus golpes por dado de dano básico que possua (como é o normal do caratê). Se ele possuir a habilidade em nível DX+2, ele ganha +2 no dano por dado de dano básico, e se ele possuir a habilidade em nível DX+3, ganha +3 no dano por dado de dano básico.

### ***Tarial (Dx/D) - Terra***

Esta é uma das quatro artes marciais elementais, e está associada ao elemento “Terra”. Como uma perícia, ela é usada exatamente como “Caratê”, mas com as seguintes modificações:

Se o personagem possuir esta habilidade em nível DX+1, ele ganha um bônus de +1 em seus rolamentos de HT, ST ou DX durante uma luta. Se ele possuir a habilidade em nível DX+2, o bônus é de +2. Seus oponentes também têm um redutor de -1 em quaisquer defesas para impedir seus golpes.

### ***Sendarin (Dx/D) - Água***

Esta é uma das quatro artes marciais elementais, e está associada ao elemento “Água”. Como uma perícia, ela é usada exatamente como “Caratê”, mas com as seguintes modificações:

Se o personagem possuir esta habilidade em nível DX+1, ele automaticamente ganha um ponto de personagem em todas as técnicas de luta derivadas desta habilidade (que são todas as técnicas de luta derivadas do caratê). Se ele possuir a habilidade em nível DX+2, ele ganha 2 pontos nestas técnicas.

### ***Wa-lan (Dx/D) - Ar***

Esta é uma das quatro artes marciais elementais, e está associada ao elemento “Ar”. Como uma perícia, ela é usada exatamente como “Caratê”, mas com as seguintes modificações:

Se o personagem possuir esta habilidade em nível DX+1, ele ganha um bônus de +1 em seus aparos. Se ele possuir a habilidade em nível DX+2, ele ganha +2 nos aparos e +1 na esquiva.

### ***Improvisação (HT/F) – Fogo***

A improvisação é a capacidade de usar os outros três elementos musicais sem estudo prévio, de forma súbita e inusitada. O improviso sai das regras normais da música, e inova a cada compasso: ele é a habilidade de colocar ou retirar trechos de uma música sem perder sua identidade, ou tocar temas completamente diferentes, mas que sem dúvida remetam o ouvinte a uma música anterior.

---

O improviso transforma todos os outros elementos musicais. Ele quebra as estruturas e cria novas, e está relacionado ao elemento “Fogo”.

Um músico com Improviso pode usar sua habilidade para capturar a atenção de uma platéia por muito mais tempo do que o normal, e criar infinitas variações de um mesmo tema que não cansam aos ouvintes. Quando este personagem estiver tocando uma música (ou cantando) para uma platéia informal (aonde o improviso pode ser usado, como uma taverna), ele rola seu NH de improviso e seu NH com a perícia musical adequada e fica sempre com o melhor resultado como o rolamento da noite.

### ***Ritmo (HT/F) – Terra***

Ritmo é a seqüência de batidas fortes e fracas que caracterizam uma música. Ele é um dos três elementos essenciais da música, e é o único que sobrevive à ausência dos outros: é possível fazer música com ritmo e nada mais, só na base das “batucadas”.

Ritmo é um elemento ventral e primal, usado desde o início da música, e está relacionado com o elemento “Terra”.

Um músico com Ritmo tem mais facilidades na execução das músicas, porque entende e percebe melhor os seus tempos e contratempos. Ele pode somar a qualquer rolamento de exibição musical metade do seu nível em Ritmo que ultrapasse 10 (NH-10 / 2).

### ***Harmonia (HT/F) – Água***

Harmonia é a seqüência de acordes que caracterizam a sonoridade de uma música. A harmonia define o “tom” da música, e o estudo da harmonia permite a um músico criar composições consonantes e dissonantes, e usar os diversos elementos musicais de forma agradável ao ouvido. Ela é considerada um dos três elementos essenciais da música.

A harmonia é adaptativa e sinuosa, e é o principal elemento emocionante de uma música. Ela está relacionada ao elemento “Água”.

Um músico com Harmonia tem mais facilidades na execução das músicas, porque entende e percebe melhor os tons, mudanças de tonalidade e seus mecanismos. Ele pode somar a qualquer rolamento de exibição musical metade do seu nível em Harmonia que ultrapasse 10 (NH-10 / 2).

### ***Melodia (HT/F) – Ar***

A Melodia é a parte mais evidente de uma música: é a seqüência de sons que sucedem um ao outro, e é o principal elemento que diferencia uma “música” da outra. Ela é considerada um dos três elementos essenciais da música.

A Melodia é livre e guia a música, ela floreia e preenche o Ritmo e a Harmonia, e está relacionada ao elemento “Ar”.

Um músico com Melodia têm mais facilidades na execução das músicas, porque identifica os tons, semitons, terças e quintas, e seus relacionamentos. O treinamento da Melodia leva àquilo que se chama “ouvido absoluto”. Ele pode somar a qualquer rolamento de exibição musical metade do seu nível em Melodia que ultrapasse 10 (NH-10 / 2).

---

## **Rolando a magia:**

Todos os efeitos mágicos requerem um rolamento que é feito contra o nível da perícia elemental que o personagem possua, menos duas vezes a penalidade de carga do personagem. Assim, por exemplo, para realizar um efeito com Fogo o personagem rola contra Ordarok, ou Gai-shin, ou Improvisação – 2xCarga. Em uma falha, nada acontece. Magos musicais não tem o redutor de 2x na carga.

***Rolamento de Magia:***  
***Nível de habilidade elemental – 2 x Carga***

### ***Aptidão Mágica***

Somente personagens com Aptidão Mágica 0 (5 pontos) podem realizar efeitos elementais. Não se podem comprar níveis adicionais.

## **Lançando a magia**

Magias elementais têm efeito ao final do turno do personagem. A exceção cai com as magias marciais, que ocorrem na ordem de iniciativa do personagem.

Magias de ataque requerem apenas um rolamento. Apesar das magias requererem concentração, elas permitem que um mago realize suas defesas ativas enquanto se concentra na criação ou manutenção de uma magia sem problemas. Porém, se um mago realiza uma magia em um turno, não deve fazer nada além de se defender de ataques naquele turno. Se sua magia for uma magia de ataque, este será seu único ataque no turno.

Não é possível manter mais de uma magia ao mesmo tempo.

## **Níveis Elementais**

A seguir, uma descrição do que cada nível elemental é capaz de fazer:

### ***Fogo***

Cada nível em “Fogo” confere ao personagem 4 pontos de RD contra fogo e calor e funcionam como 5 níveis da vantagem “Temperature Tolerance”, mas apenas para temperaturas mais quentes (cada nível aumenta a tolerância em “HT” graus a mais).

Cada nível também confere ao personagem um bônus de +1 na resistência de qualquer efeito mágico cujo elemento primário seja o Fogo.

Com Fogo, o personagem pode realizar um ataque elemental ígneo na forma de um jato de fogo (ou uma bola de fogo, o que ele quiser), com as seguintes estatísticas: Dano: 1D, Alcance: 10/100, Precisão: 1, Recuo: 0, Área: 1m de raio. Ele pode usar níveis sucessivos do efeito para ampliá-lo da seguinte forma:

- 1 nível por cada +1D de dano.
- 1 nível por cada “Alcance” a mais (cada 10/100 metros a mais no alcance).
- 1 nível por cada Precisão a mais.
- 1 nível por cada metro de raio a mais no efeito.

- 
- 1 nível torna o ataque explosivo (a cada metro de distância o dano cai pela metade).
  - 1 nível permite que o mago divida o ataque em 2, e acerte 2 alvos distintos, ou um mesmo alvo mais de uma vez. Isso requer dois rolamentos distintos (ou mais) com um redutor de -1 por cada ataque simultâneo.

Por exemplo, com 3 níveis, ele poderia criar um ataque de 3D, ou de 1D com precisão 3. O rolamento do ataque em si é feito contra a perícia “Gai-shin” do personagem.

Um mago que tenha ganhado a iniciativa em combate pode usar Fogo para contra-atacar outro ataque ígneo advindo de um mago inimigo. Trate isso como um ataque feito sobre o ataque inimigo, mas ao invés de causar 1D por nível, ele remove 2D do ataque inimigo. Caso um personagem use seu turno para contra-atacar outro ataque desta forma, ele sacrifica sua ação no turno, e cancela quaisquer outras magias que estivesse mantendo ou planejando lançar.

O mago pode controlar as chamas ao seu redor. Ele afeta uma área cujo raio é igual ao seu nível em metros. Ele não precisa ser o centro desta área, mas se não estiver dentro da mesma, seu rolamento sofre uma penalidade de 1 ponto por metro de distância. Ele pode usar este controle para apagar o fogo, se desejar. As chamas controladas não precisam estar em contato com combustível ou com uma superfície: o personagem pode comandá-las de modo a fazer com que elas flutuem pelo ar. Se o mago usar as chamas para atacar uma pessoa, trate isso como um ataque (descrito acima). A vantagem “Control” do GURPS Powers p.90 pode dar mais detalhes sobre este uso da vantagem.

O personagem também pode aquecer objetos. A priori, ele gera Nível<sup>2</sup> MJ de energia calórica por segundo com este poder (9,81 J são 1 kgf.m, ou 4,18 calorias). Isso não funciona diretamente em seres vivos.

### ***Terra***

Cada nível em “Terra” confere ao personagem 2 pontos de RD contra metais e rochas em geral (o que inclui armas metálicas e a ponta da maioria das flechas). Esta RD é mágica e não é redutível por divisores de RD encontrados em certos tipos de ataque.

Cada nível também confere ao personagem um bônus de +1 na resistência de qualquer efeito mágico cujo elemento primário seja a Terra.

Com Terra, o personagem pode realizar um ataque elemental metálico na forma de adagas metálicas voadoras (ou lâminas protuberantes, o que ele quiser), com as seguintes estatísticas: Dano: 1D, Alcance: 10/100, Precisão: 1, Recuo: 0, Área: 1m de raio. Ele pode usar níveis sucessivos do efeito para ampliá-lo da seguinte forma:

- 1 nível por cada +1D de dano.
- 1 nível por cada “Alcance” a mais (cada 10/100 metros a mais no alcance).
- 1 nível por cada Precisão a mais.
- 1 nível por cada metro de raio a mais no efeito.
- 1 nível faz a magia sair como uma defesa ativa, permitindo que ela seja usada não para causar dano, mas para impedir um ataque.

Por exemplo, com 3 níveis, ele poderia criar um ataque de 3D, ou de 1D com precisão 3. O rolamento do ataque em si é feito contra a perícia “Tarial” do personagem.

---

Um mago que tenha ganhado a iniciativa em combate pode usar Terra para contra-atacar outro ataque telúrico advindo de um mago inimigo (ou ataques normais advindos de inimigos comuns). Trate isso como um ataque feito sobre o ataque inimigo, mas ao invés de causar 1D por nível, ele remove 2D do ataque inimigo (se este ataque for uma magia). Caso um personagem use seu turno para contra-atacar outro ataque desta forma, ele sacrifica sua ação no turno, e cancela quaisquer outras magias que estivesse mantendo ou planejando lançar. Se este efeito for usado para contra-atacar um ataque normal (um golpe de espada ou machado, por exemplo), seu efeito é causar uma penalidade de -2 no rolamento de ataque do inimigo a cada nível do efeito.

O mago pode controlar as rochas e metais ao seu redor. Ele afeta uma massa igual a  $10 \times \text{Nível}^2$  em quilos. Por exemplo: com 3 níveis, o personagem pode comandar 90 quilos de rochas ou metais (o volume exato depende da densidade). O personagem não precisa tocar os corpos afetados, mas se não o fizer, seu rolamento sofre uma penalidade de 1 ponto por metro de distância.

Ao comandar terra, rochas e metais (“Terra” também permite ao personagem comandar areia, poeira, etc), os corpos afetados não são moldados como se fossem feitos de argila (a não ser que seja argila mesmo). Para comandar uma rocha, o mago deve poder conter todo o seu peso em seu nível, ou não poderá afetá-la, a princípio. Já terra comum, por exemplo, poderia ser comandada em partes, porque ela é feita de pequenas partículas separadas (neste caso, a terra comandada destaca-se do corpo maior como se fosse cortada do mesmo).

Para separar um bloco de rocha de um corpo rochoso maior, o personagem deve realizar seu rolamento a -5 (-8 se for um bloco metálico) e concentrar-se por 10 minutos.

Controle da terra não permite ao personagem alterar sua substância ou composição. Veja também que o mago não pode criar terra: apenas comandar a que já existe.

Se o mago usar a terra para aprisionar um alvo, este pode se soltar da prisão em um rolamento de ST submetido a uma penalidade igual ao triplo do nível do mago, mais sua margem de acertos.

Os corpos controlados não precisam estar em contato com uma superfície: o personagem pode comandá-los de modo a fazer com que eles flutuem pelo ar a uma velocidade máxima de “Nível” m/s. Se o mago usar rochas ou metais para atacar uma pessoa, trate isso como um ataque (descrito acima). Para efeito de comparação, a “força” (ST) de um ataque telecinético usando uma rocha é igual a 10 mais o dobro dos níveis do efeito. A vantagem “Control” do GURPS Powers p.90 pode dar mais detalhes sobre este uso da vantagem.

O mago pode levitar rocha de forma a fazer com que a mesma erga objetos e sirva como forma de carga ou até mesmo transporte. Considere para isso que a força (ST) do efeito é igual a 10 mais o dobro do nível em Terra do personagem, e calcule sua velocidade de acordo com a carga carregada (resultando em penalidades na velocidade da rocha erguida em metros por segundo).

### *Água*

Cada nível em “Água” confere ao personagem 4 pontos de RD contra gelo e frio e funcionam como 5 níveis da vantagem “Temperature Tolerance”, mas apenas para temperaturas mais frias (cada nível aumenta a tolerância em “HT” graus a menos).

---

Cada nível também confere ao personagem um bônus de +1 na resistência de qualquer efeito mágico cujo elemento primário seja a Água.

Com Água, o personagem pode realizar um ataque elemental gélido na forma de um jato de gelo (ou uma bola de gelo, o que ele quiser), com as seguintes estatísticas: Dano: 1D, Alcance: 10/100, Precisão: 1, Recuo: 0, Área: 1m de raio. Ele pode usar níveis sucessivos do efeito para ampliá-lo da seguinte forma:

- 1 nível por cada +1D de dano.
- 1 nível por cada “Alcance” a mais (cada 10/100 metros a mais no alcance).
- 1 nível por cada Precisão a mais.
- 1 nível por cada metro de raio a mais no efeito.
- 1 nível faz o ataque criar uma crosta de gelo ao redor do alvo que o paralisa caso ele falhe em um rolamento de ST com uma penalidade igual à resistência da magia (ele pode realizar este rolamento a cada turno). A crosta também oferece uma RD igual à resistência da magia. Caso ele seja atacado, e pelo menos 1 ponto de dano ultrapasse a crosta, ela é quebrada.
- 1 nível faz a magia sair como uma defesa ativa, permitindo que ela seja usada não para causar dano, mas para impedir um ataque.

Por exemplo, com 3 níveis, ele poderia criar um ataque de 3D, ou de 1D com precisão 3. O rolamento do ataque em si é feito contra a perícia “Sendarin” do personagem.

Um mago que ganhe a iniciativa em combate pode usar Água para contra-atacar outro ataque gélido advindo de um mago inimigo. Trate isso como um ataque feito sobre o ataque inimigo, mas ao invés de causar 1D por nível, ele remove 2D do ataque inimigo. Caso um personagem use seu turno para contra-atacar outro ataque desta forma, ele sacrifica sua ação no turno, e cancela quaisquer outras magias que estivesse mantendo ou planejando lançar.

O mago pode controlar os líquidos a seu redor. Ele afeta um volume igual a  $10 \times \text{Nível}^2$  em litros. Por exemplo: com 3 níveis, o personagem pode comandar 90 litros de líquidos. O personagem não precisa tocar os líquidos afetados, mas se não o fizer, seu rolamento sofre uma penalidade de 1 ponto por metro de distância.

Veja que o mago não pode criar água ou líquidos: apenas comandar os que já existem. Ele pode, porém, aparentemente, criar água do nada. Porém, o que realmente acontece é que o mago concentra a água ambiente ao seu redor. Assim sendo, o GM pode (e deve) designar redutores arbitrários para o mago se ele estiver tentando concentrar água em locais inóspitos como o deserto, e bônus caso ele o esteja fazendo no pólo norte. A água concentrada desta forma aparece pura, e não é própria para consumo: se o mago quiser água potável, tem de consegui-la de rios ou nascentes naturais próximas.

Ele pode usar este controle para resfriar os líquidos, congelando-os instantaneamente. Se isso for usado para aprisionar um alvo, este pode tentar sair da prisão com um rolamento de ST submetido a um redutor igual ao nível em Água do mago. Apesar dos líquidos resfriados expandirem normalmente, essa expansão não pode gerar pressão: o personagem não é capaz de transformar um líquido em gelo se ele estiver selado ou já submetido a uma pressão superior à ambiente.

O líquido controlado não precisa estar em contato com uma superfície: o personagem pode comandá-los de modo a fazer com que eles flutuem pelo ar. Se

---

o mago usar líquidos ou gelo para atacar uma pessoa, trate isso como um ataque (descrito acima). A vantagem “Control” do GURPS Powers p.90 pode dar mais detalhes sobre este uso da vantagem.

O personagem também pode resfriar objetos. A priori, ele remove Nível<sup>2</sup> MJ de energia calórica por segundo com este poder (9,81 J são 1 kgf.m, ou 4,18 calorias). Isso não funciona diretamente em seres vivos.

## **Ar**

Cada nível em “Ar” confere ao personagem 4 pontos de RD contra eletricidade e funciona como 3 níveis da vantagem “Breath Holding” (cada nível dobra o tempo em que um personagem pode segurar o fôlego).

Cada nível também confere ao personagem um bônus de +1 na resistência de qualquer efeito mágico cujo elemento primário seja o Ar.

Com Ar, o personagem pode realizar um ataque elemental elétrico na forma de um raio elétrico (ou uma bola elétrica, o que ele quiser), com as seguintes estatísticas: Dano: 1D, Alcance: 10/100, Precisão: 1, Recuo: 0, Área: 1m de raio, Knockback: 8 pontos por metro. Ele pode usar níveis sucessivos do efeito para ampliá-lo da seguinte forma:

- 1 nível por cada +1D de dano.
- 1 nível por cada “Alcance” a mais (cada 10/100 metros a mais no alcance).
- 1 nível por cada Precisão a mais.
- 1 nível por cada metro de raio a mais no efeito.
- 1 nível torna o ataque explosivo (a cada metro de distância o dano cai pela metade).
- 1 nível reduz a taxa de Knockback em 1 ponto de dano por metro de impulso.
- 1 nível permite ao mago causar um ataque encadeado. Após atingir (com sucesso) um alvo, o ataque parte para outro alvo com 1D a menos no dano (isso requer um segundo rolamento de ataque).

Por exemplo, com 3 níveis, ele poderia criar um ataque de 3D, ou de 1D com knockback de 5 pontos por metro. O rolamento do ataque em si é feito contra a perícia “Wa-lan” do personagem.

Um mago que tenha ganho a iniciativa em combate pode usar Ar para contra-atacar outro ataque elétrico advindo de um mago inimigo. Trate isso como um ataque feito sobre o ataque inimigo, mas ao invés de causar 1D por nível, ele remove 2D do ataque inimigo. Caso um personagem use seu turno para contra-atacar outro ataque desta forma, ele sacrifica sua ação no turno, e cancela quaisquer outras magias que estivesse mantendo ou planejando lançar.

O mago pode controlar o ar ao seu redor. Ele afeta uma área cujo raio é igual ao seu nível em metros. Ele não precisa ser o centro desta área, mas se não estiver dentro da mesma, seu rolamento sofre uma penalidade de 1 ponto por metro de distância. Ele pode usar este controle para afetar a eletricidade, se desejar. Se o mago usar o ar para atacar uma pessoa, trate isso como um ataque (descrito acima).

Veja que o mago não pode criar ar: apenas comandar o que já existe.

A princípio, o controle do Ar significa que o personagem pode criar ou comandar ventos em uma área restrita. Esses ventos, porém, ao saírem da área, continuam seu caminho normal, propagando-se adiante. Cada nível de controle permite ao personagem criar ventos fortes que causem um redutor de -1 nas

---

ações das pessoas envolvidas. Se o vento controlado tiver a forma de um redemoinho (um furacão em miniatura), ele não sai da área controlada.

O controle do ar também permite ao personagem criar névoas densas que causem um redutor a percepção das pessoas igual ao dobro do nível do personagem (o máximo redutor é -10). As névoas são criadas dentro da área coberta, e ao saírem da mesma seguem seu curso normal.

## **Formulas e Improviso:**

Os efeitos descritos acima permitem a um mago criar uma grande gama de ataques elementais. Porém, um mago deve comprar cada efeito distinto como uma fórmula específica para realizar estes efeitos.

O custo de uma fórmula em pontos de personagem é igual ao custo do nível da magia.

Cada estilo de magia trata as fórmulas e o improviso de maneira distinta:

### ***Magia Arcana:***

Magos arcanos podem improvisar qualquer efeito elemental puro (descrito acima) sem penalidades. Estes improvisos saem no final do seu turno. Caso estes magos comprem uma fórmula baseada nestes efeitos, esta fórmula sai no momento de sua iniciativa no combate.

### ***Magia Marcial:***

Magos marciais somente podem usar (sem penalidades) efeitos elementais puros para os quais que eles tenham comprado fórmulas. Se eles improvisarem uma magia baseados nos efeitos descritos acima, seu nível elemental conta pela metade (arredondada para baixo).

Para um mago marcial, magias elementais puras sempre saem em seu turno no combate.

### ***Magia Musical:***

Magos musicais somente podem usar (sem penalidades) efeitos elementais puros para os quais que eles tenham comprado fórmulas. Se eles improvisarem uma magia baseados nos efeitos descritos acima, seu nível elemental conta com se fosse um ponto menor.

Para um mago musical, magias elementais puras sempre saem no final de seu turno de combate (salvo caso eles paguem um nível para tornar a magia uma defesa ativa, como alguns casos permitem).

## **Mais diferenças entre os estilos de magia**

### ***Magia Arcana:***

Magos Arcanos precisam de uma série de referências e anotações mnemônicas para improvisar suas magias, compiladas em um pequeno livro de referências. Sem esse livro, um mago arcano é incapaz de lançar magias

---

improvisadas, mas poderá lançar sem problemas quaisquer magias para as quais saiba a fórmula.

Magos arcanos podem comprar uma vantagem chamada “memória holística”, de 15 pontos, que é um avanço de “memória fotográfica” e contém todos os seus bônus. Essa vantagem permite que eles não necessitem de um livro de referências ao improvisar magias.

Magos arcanos precisam realizar gestos com a mão e pronunciar encantamentos para realizar suas magias. Caso eles não possam realizar quaisquer destas coisas, eles estão sujeitos a um redutor de -4. Porém, é possível para um mago arcano realizar magias sem gestos ou palavras, rolando a -8.

### ***Custo em fadiga:***

Qualquer magia improvisada tem um custo em fadiga igual a seu nível. Magias formulaicas não custam fadiga ao mago.

Um mago que esteja improvisando uma magia de nível inferior ao que é capaz pode direcionar um nível excedente para eliminar 1 ponto de fadiga do custo.

### ***Especializações:***

Magos arcanos podem comprar especializações para magias cujas fórmulas ele conheça. Uma especialização custa 1 ponto de personagem por efeito extraordinário. Os efeitos passíveis de serem comprados são:

- Margem excedente: Cada ponto de personagem pode conferir à magia uma margem de acertos automática de +1 ponto, até um máximo de +10.
- Magia defensiva: A magia pode sair como uma defesa ativa, em qualquer momento do turno, independente da iniciativa. Isso não permite ao mago ultrapassar seu limite de 1 magia por turno. Se usada defensivamente, esta magia somente pode ser lançada como resposta a um ataque, e deve ser direcionada ao ataque ou ao atacante.
- Iniciativa extra: Esta magia confere ao mago um bônus na sua iniciativa nos turnos em que resolve usá-la. O bônus é igual a +2 por ponto de personagem gasto nesta especialização, até um máximo de +10.
- Magia múltipla: O mago pode lançar duas instâncias desta magia por vez, atingindo dois alvos simultaneamente, ou o mesmo alvo duas vezes (com dois rolamentos). Essa especialização pode ser comprada no máximo 4 vezes para uma magia.
- Duração extra: A duração base de qualquer magia é 1 minuto. Com essa especialização, a duração base aumenta em 1 minuto por ponto de personagem gasto, sem limite máximo.
- Alcance extra: A priori, uma magia tem um redutor de 1 ponto por metro de distância do alvo. Cada ponto de personagem nesta especialização permitem que o redutor caia a -1 por cada metro a mais. Por exemplo: com 3 pontos nesta especialização, a magia sofre -1 por cada 4 metros de distância.

- 
- Sem gestos: O personagem pode gastar 1 ponto de personagem na fórmula para não precisar de gestos ao realizá-la.
  - Sem palavras: O personagem pode gastar 1 ponto de personagem na fórmula para não precisar falar ao realizá-la.

### ***Magia Marcial:***

Toda a magia marcial precisa que o mago se mova para realizar seus efeitos, independente do nível, e os movimentos que o mago precisa fazer são os movimentos de ataques e defesas de artes marciais.

As habilidades de magia marcial, todas, são habilidades de luta com as mãos nuas.

Para realizar qualquer efeito de magia elemental, o mago deve poder realizar os movimentos das formas e katas das artes marciais relacionadas. Se ele não puder se mover, não pode realizar magias. Se estiver com as pernas presas, tem -5 em seu rolamento.

### ***Magia marcial e “treinado por um mestre”***

A priori, um mago marcial não precisa ser “treinado por um mestre”. Porém, se ele possuir esta vantagem, recebe todos os bônus dela derivados em suas perícias de luta elemental. Ele não precisa comprar “treinado por um mestre” para cada uma das quatro lutas diferentes: pode-se considerar que as 4 habilidades fazem parte da mesma “arte”.

Porém, para ensinar magia marcial para alguém, o personagem deve, necessariamente, ter sido “treinado por um mestre”, porque somente este treinamento explica ao personagem como identificar em um aluno a melhor forma de transmitir este conhecimento.

### ***Número de magias por dia:***

Magos marciais usam a própria energia do seu corpo para realizar as magias. Com isso, eles invariavelmente criam um desequilíbrio nos quatro elementos que compõem o seu corpo. Até certo ponto, eles não sofrem efeitos nocivos com este desequilíbrio. A partir daí, eles podem começar a ter problemas.

Um mago marcial pode lançar um número de magias por dia igual a seu nível no elemento associado. Por exemplo: Se ele tiver Fogo 4, pode lançar 4 magias do elemento “Fogo” por dia. Se tiver Ar 1, pode lançar somente uma magia do “Ar”.

Isso vale tanto para efeitos elementais puros quanto para técnicas avançadas, abaixo.

Caso o mago deseje lançar mais magias de um elemento por dia, ele começa a sofrer um desequilíbrio naquele elemento. Cada magia que ultrapasse seu limite diário lhe confere uma penalidade no rolamento daquele elemento de -1 por magia a mais. Essa penalidade dura até que ele recupere suas magias diárias, ou até que ele medite por meia hora (por elemento).

Avançar as magias diárias e assumir um desequilíbrio pode ser perigoso. Cada falha em um rolamento de magia que esteja sujeito a um desequilíbrio elemental confere ao mago um número de pontos de dano

---

iguais ao nível da magia que ele estava tentando lançar (Veja que um resultado de 17 ou 18 sempre são falhas).

O mago marcial pode recuperar todas as suas magias com oito horas de sono ininterrupto. Ele também pode recuperar magias com meditação: Cada meia hora de meditação profunda lhe devolve uma magia gasta no dia. Caso ele tenha avançado as magias diárias de um elemento específico e tenha assumido penalidades no mesmo, meia hora de meditação são o suficiente para neutralizar todas as penalidades de um elemento específico.

### ***Magia Musical:***

A magia musical não requer nenhum gesto por parte do mago, mas, em compensação, requer que ele realize uma música (seja cantada ou por um instrumento), o que torna sua magia menos sutil do que a Marcial. Igualmente, se o mago não puder realizar sua música (seja porque ele está amordaçado no caso de cantores, ou longe de seu instrumento), ele não pode criar magias.

A magia musical depende das quatro habilidades de teoria musical. Porém, um mago musical deve ter uma habilidade extra, além das quatro, que representa como ele realiza suas músicas. Esta é uma habilidade de canto ou com algum instrumento musical. Ele é obrigado a ter esta habilidade em qualquer nível superior ou igual a 12.

### ***Magia Musical e as Habilidades Bárnicas***

Um mago musical que possua NH 12 ou mais nas quatro habilidades musicais mágicas pode, além das magias e dos níveis elementais, comprar as habilidades bárnicas do GURPS quarta edição, sendo elas: Enthralment, Captivate, Persuade, Suggest e Sway Emotions (GC191). O uso destas habilidades, porém, é considerado como “magia”, e portanto poderia ser detectado por magias que sintam poderes sobrenaturais, e não funcionaria em uma área com Mana zero.

### ***Fadiga Vocal***

Magos Musicais que sejam cantores devem manter um registro de um segundo tipo de fadiga, baseada em HT, chamada “Fadiga Vocal”. Esta fadiga indica o cansaço de uma voz, e seu bom gerenciamento depende da habilidade “canto”.

Fadiga vocal é ganha da seguinte forma:

- Cada hora de uso ininterrupto da voz confere um ponto de fadiga vocal. Se o cantor usou a voz por 1:30, isso conta como 2 pontos (porque cada 30 minutos já são suficientes para contabilizar um ponto de fadiga vocal).
- Cada dia em que o mago use mais de “HT” magias formulaicas (ou cante mais de “HT” vezes distintas) confere ao cantor um ponto de fadiga vocal por magia usada além do limite.
- Magos musicais não ganham fadiga vocal por improvisar efeitos elementais puros.

---

Um cantor perde fadiga vocal à taxa de 1 ponto por dia, mais 1 em um bom rolamento de “canto”. Quando a fadiga vocal de um cantor ultrapassa seu HT, ele começa a ter um redutor em todos os seus rolamentos de canto iguais à diferença entre sua fadiga vocal e seu HT (ele está ficando rouco). Quando ele ganha 10 pontos de fadiga vocal além de sua HT, ele perdeu completamente a voz, e deve esperar a recuperação normal.

## Parâmetros

Uma fórmula é um efeito mágico adicionado de parâmetros. Os parâmetros que regem um efeito mágico são: Alvos, Duração, Alcance, Sentidos e Área.

Todos os efeitos mágicos avançados têm um nível base, que é igual à soma dos níveis mínimos para lançá-lo. Níveis elementais extra que o mago possua podem ser usados para aumentar os parâmetros básicos das magias.

Os parâmetros básicos de uma magia são:

Alvos: 1.

Duração: Instantânea.

Alcance: Pessoal.

Área: 1m de raio.

Aumentar estes parâmetros requer que o mago use seus níveis elementais extra para ampliá-los, de acordo com a tabela abaixo.

O nível final de uma fórmula é igual ao nível base somado aos níveis elementais que ampliaram seus parâmetros.

Nível	Alvos	Duração	Alcance	Área
0	1	Instantânea	Pessoal	1m de raio
1	3	Concentração	Toque	Círculo
2	Grupo	Solar	Voz	Sala
3	Estrutura	Lunar	Visual	Estrutura
4*	Fronteira*	Vernal*	Conexão*	Fronteira*

A seguir uma descrição do que estes níveis significam:

### **Alvos:**

Quantos são os alvos da magia.

### **Nível 0:**

A magia afeta apenas um alvo, de tamanho aproximadamente igual ao de uma pessoa (no máximo).

### **Nível 1:**

A magia afeta até 3 alvos distintos.

Este nível também permite à magia afetar parte perceptível de um alvo, como um braço, ou uma perna (mas não o coração, por exemplo).

---

### ***Nível 2:***

A magia afeta um grupo de alvos que esteja próximo (distanciados com não mais de 20 metros entre si). Esse grupo pode ser específico, como “Todos os inimigos”, mas tem de identificar um grupo reconhecível. Dizer: “Qualquer pessoa a até 20m” não vale.

### ***Nível 3:***

A magia afeta todas as pessoas que estejam dentro de uma estrutura específica, como uma casa, ou um castelo, ou um templo.

Este nível também permite ao mago afetar todas as pessoas de uma determinada linhagem. Lançando a magia em um indivíduo, ele e todos os seus descendentes diretos (filhos, netos) serão afetados.

Este nível também permite afetar todas as pessoas que estejam em uma determinada via. Por exemplo: “Todo mundo que estiver nesta estrada”.

### ***Nível 4:***

Esta magia age sobre todos os alvos que estejam dentro de uma determinada fronteira reconhecível, não maior do que o horizonte. Exemplos:

- Uma Cidade
- Um Bosque
- Um Exército
- Um pequeno Vale.

Magias com um parâmetro em nível 4 somente podem ser lançadas com o uso de essência.

### ***Duração:***

O tempo que a magia dura. A duração básica é instantânea (como magias de dano ou cura). Se a duração da magia for “Concentração”, o mago não pode realizar nenhuma outra ação mágica enquanto estiver mantendo uma magia.

A manutenção de uma magia de concentração também impede o mago de agir de forma ofensiva em combate ou realizar quaisquer ações mais elaboradas (como correr, jogar xadrez, ler um livro, etc).

Outras durações fazem com que a magia mantenha a si mesma, e não dependa de sua concentração do mago.

Uma magia energizada para manter a si mesma não pode ser cancelada a qualquer momento: ela está fora do controle do mago, e irá durar o tempo estabelecido em sua confecção, não podendo ser mantida. Se seu efeito depender da concentração do mago (como, por exemplo, uma magia de telecinese que move objetos à distância), o mago (ou o alvo, dependendo do caso) poderá comandar a magia em qualquer momento que queira durante sua duração. Quando ele não direcionar sua atenção à mesma, ela ficará parada, mantendo o último estado na qual se encontrava quando estava sendo controlada.

### ***Nível 0:***

Esta magia dura por um segundo ou menos. A maioria das magias de ataque tem duração instantânea. Ela não pode ser mantida, e

---

invariavelmente acaba em poucos instantes. Os seus efeitos colaterais, porém, podem perdurar por muito tempo.

### ***Nível 1:***

Esta magia dura o tempo que o mago conseguir manter concentração intensa. Enquanto o mago estiver mantendo esta magia, ele deverá dedicar à mesma atenção total, e não poderá realizar atividades que demandem muito de si, como um ataque ou outra magia. Ele pode manter uma conversa, mas não pode jogar xadrez, por exemplo.

Cada defesa ativa realizada enquanto o mago mantém uma magia com sua concentração requer que ele realize um rolamento contra seu IQ com um redutor igual ao grau da magia. Em uma falha, o mago perde a concentração e a magia cessa.

A priori, um mago não consegue se concentrar por mais de 2 minutos em uma única coisa.

A magia também pode durar por um tempo pequeno, mas sem que o mago nela se concentre. Exemplos:

- O tempo de o Sol percorrer seu diâmetro no céu (2 minutos)
- O tempo que o mago agüentar com a respiração presa
- Até que o mago abra a mão
- Enquanto o combate durar
- Até uma pluma cair no chão
- Até esta palha acabar de queimar.
- Enquanto eu ficar de olhos fechados.
- Enquanto eu ficar em um pé só.
- Enquanto eu estiver assoprando.
- Enquanto eu ficar com a mão para cima.
- Enquanto um pedaço de papel estiver queimando.

### ***Nível 2:***

A magia dura até o próximo nascer ou pôr do Sol, ou qualquer período de tempo que dure no máximo 12 horas.

Exemplos:

- Enquanto eu estiver segurando esta pedra.
- Enquanto esta tocha estiver acesa.
- Enquanto Áries estiver nascendo no Horizonte (2 horas).
- Enquanto esta vela estiver acesa.
- Enquanto eu não retirar este manto.
- Enquanto esta pedra não estiver na sombra.
- Enquanto for dia.
- Enquanto for noite.
- Enquanto a Lua estiver no céu.

### ***Nível 3:***

Estas magias duram até a próxima mudança da lua, um período que vai de alguns dias ou várias horas, até no máximo uma semana.

Outras durações válidas:

- Enquanto esta ferida não sarar.
- Enquanto eu estiver pisando nesta cidade.
- Enquanto eu não sair deste calabouço.
- Enquanto a Lua estiver minguante.

- 
- Enquanto a Lua estiver em Capricórnio.
  - Enquanto durar as negociações de paz.
  - Enquanto eu usar esta fita na cabeça.

***Nível 4:***

Por fim, estas magias duram por meses fio, até o próximo solstício ou equinócio (no máximo 3 meses).

Outros exemplos de durações válidas no nível 3:

- Enquanto esta guerra durar.
- Enquanto sua vó não morrer ou se curar.
- Enquanto for primavera.
- Enquanto você não chegar a seu destino.
- Até que uma princesa o beije.
- Até que eu morra.

Magias com um parâmetro em nível 4 somente podem ser lançadas com o uso de essência.

***Alcance:***

***Nível 0:***

A magia afeta apenas o próprio mago.

***Nível 1:***

A magia pode afetar tanto ao mago, como a quem quer que ele toque.

***Nível 2:***

O alcance da magia é igual ao alcance da voz do mago. Geralmente em torno de 20 metros. Entenda por “alcance da voz” a distância máxima que uma pessoa mediana é capaz de ouvir o mago e ainda entender que é ele quem está falando.

Este alcance diminui em locais mais barulhentos e aumenta em locais silenciosos, assim como o alcance da voz também muda nestes ambientes.

***Nível 3:***

A magia afeta qualquer alvo dentro do campo visual direto do mago. Por “campo visual direto”, entenda que o mago deve ter uma linha de visão desimpedida ao alvo. Se ele só puder ver o alvo por meio de reflexos, por exemplo, a magia não o afetará.

***Nível 4:***

Esta magia afeta qualquer alvo com o qual o mago possua uma conexão: uma parte do alvo consigo. Isso pode ser um pedaço de cabelo ou uma gota de sangue, para seres humanos, ou uma pedra de um castelo, um galho de uma árvore, etc.

Magias com um parâmetro em nível 4 somente podem ser lançadas com o uso de essência.

---

### ***Área:***

Algumas magias não agem em alvos, mas em uma área (como uma magia que cria uma área de trevas). Para estas magias, o parâmetro “área” é usado no lugar de “alvos”.

#### ***Nível 0:***

A magia afeta uma área de 1m de raio: 1 hexágono no mapa de combate.

#### ***Nível 1:***

A magia afeta todos os alvos que estejam dentro de um círculo desenhado no chão.

Ela também pode afetar uma área determinada por um círculo de outras formas, como um círculo feito de pessoas dando as mãos.

#### ***Nível 2:***

A magia afeta toda a extensão de uma sala ou um salão.

#### ***Nível 3:***

A magia afeta tudo o que estiver dentro de uma estrutura específica, como uma casa, ou um castelo, ou um templo.

Este nível também permite afetar todas as pessoas que estejam em uma determinada via. Por exemplo: “Todo mundo que estiver nesta estrada”.

#### ***Nível 4:***

Esta magia age sobre tudo o que estiver dentro de uma determinada fronteira reconhecível, não maior do que o horizonte. Exemplos:

- Uma Cidade
- Um Bosque
- Um Exército
- Um pequeno Vale.

Magias com um parâmetro em nível 4 somente podem ser lançadas com o uso de essência.

## **Resistência**

A resistência indica a força de uma magia: o quanto ela é difícil de ser contratada ou sobrepujada, e é igual à margem de acertos do mago em seu rolamento.

Caso o mago tenha níveis elementais excedentes, acima do que a fórmula exige, cada nível excedente confere automaticamente 1 ponto de resistência à magia (mas não um bônus no rolamento).

Muitas magias são resistíveis, especialmente aquelas que afetam diretamente a um alvo de forma hostil. Nestes casos, as magias são todas resistidas com um atributo apropriado do alvo: ST para magias baseadas em Terra, HT para magias baseadas em Fogo, DX para magias baseadas em Água, e IQ para magias baseadas em Ar. Em todas estas resistências, o alvo ganha um modificador igual ao modificador de força de vontade sobre o seu IQ, de modo que o seu bônus ou redutor de vontade valha para todos os outros atributos quando resistindo a magias.

---

SEMPRE é possível resistir a uma magia. Em um resultado de 3 ou 4, independente da margem de sucessos da magia, o alvo resiste.

Via de regra, se o alvo perder a resistência contra uma magia, ele estará sobre seu efeito dure ela o tempo que durar, e não tem direito a uma nova resistência contra aquele lançamento de magias.

## Essência

Todos os magos lutam pela posse de essência mágica: um fluido capaz de concentrar a energia presente em todas as magias.

Essência permite que um mago potencialize suas magias ou crie objetos encantados. É a única forma de infundir um encantamento em um objeto, de modo que acaba sendo excepcionalmente valiosa só por isso.

Essência é contada em libras, embora estas sejam libras metafísicas e não materiais: uma libra de essência pode ter qualquer peso, dependendo do veículo que a contém.

Magos podem usar essência da seguinte forma:

- 1 libra de essência confere um bônus de +2 ao rolar uma magia.
- 1 libra de essência pode conferir a uma magia 1 nível extra.
- Qualquer magia com um parâmetro em nível 4 (ou maior) deve ser lançada com o uso de essência. O mago deve gastar tantos pontos de essência quanto for o nível base da magia. Estas magias devem ser feitas de forma ritual (demoram para ser lançadas o seu nível base vezes 15 minutos).

Existe um limite para a essência que um mago pode usar em uma única tarefa mágica: um mago não pode usar em uma única tarefa mais libras de essência do que seu nível em teoria mágica menos 10.

Ao usar essência para potencializar uma magia, até mesmo um erro comum torna-se um erro crítico.

A princípio, magos tem poucas formas de obter essência. A mais comum sendo extraí-la de animais mágicos recém mortos. Quanto mais poderosos, mais essência eles possuem, e um conhecimento sobre a anatomia destes seres é necessário para explicar onde se encontra a maior parcela de essência em seus corpos.

Essência também pode se concentrar naturalmente em vórtices de energia mágica, acumulando-se ao redor de objetos comuns. Tais vórtices são excepcionalmente raros, mas conferem um fluxo constante de essência ao longo dos meses – ainda que seja pequeno.

## Aprendendo Magia

Um mago arcano precisa de um laboratório para desenvolver novas magias. Um mago marcial precisa de um lugar isolado da civilização e contato com a natureza. Um mago musical precisa de um estúdio.

Magos arcanos usam a perícia Thaumatologia (IQ/MD) para desenvolver novas fórmulas mágicas. Já os magos marciais e musicais usam suas próprias perícias elementais.

A perícia usada para desenvolver magias é chamada aqui de “teoria mágica”.

### ***Magos Marciais e musicais:***

Estes magos somente podem desenvolver uma fórmula caso tenham níveis nos elementos iguais ou superiores aos exigidos pela fórmula.

Seu nível de teoria mágica influencia quanto tempo eles demoram a desenvolver estas magias:

<b>Teoria mágica:</b>	<b>Magia nível 1</b>	<b>Magia nível 2</b>	<b>Magia nível 3</b>	<b>Magia nível 4</b>	<b>Magia nível 5</b>
10	–	–	–	–	–
11	–	–	–	–	–
12	3 meses	–	–	–	–
13	2 meses	–	–	–	–
14	1 mês	3 meses	–	–	–
15	3 semanas	2 meses	–	–	–
16	2 semanas	1 mês	3 meses	–	–
17	1 semana	3 semanas	2 meses	–	–
18	1 semana	2 semanas	1 mês	3 meses	–
19	1 semana	1 semana	3 semanas	2 meses	–
20	1 semana	1 semana	2 semanas	1 mês	–
21	1 semana	1 semana	1 semana	3 semanas	3 meses
22	1 semana	1 semana	1 semana	2 semanas	2 meses
23	1 semana	1 semana	1 semana	1 semana	1 mês

### ***Magos arcanos:***

Magos arcanos podem desenvolver formulas caso o nível das mesmas ultrapasse seus níveis elementais. Magos arcanos contam para isso não o nível primário da fórmula (o nível do seu principal elemento), mas o nível total da mesma: a soma de todos os seus níveis necessários.

O nível em Thaumatologia do mago permite que ele ganhe um número de níveis “extra” de magia que pode desenvolver, igual a seu  $(NH - 10) / 2$ . Assim, um mago com Thaumatologia 18 poderia desenvolver uma fórmula de nível total 4 pontos superior a seus níveis atuais.

A Thaumatologia confere este bônus até nível 20. A partir do nível 20, ela confere 1 nível extra por cada 5 pontos de NH (e não a cada 2).

Como no caso dos magos marciais e musicais, o tempo que um mago arcano precisa para desenvolver sua fórmula depende no nível primário da mesma e do seu NH em Thaumatologia:

<b>Teoria mágica:</b>	<b>Magia nível 1</b>	<b>Magia nível 2</b>	<b>Magia nível 3</b>	<b>Magia nível 4</b>	<b>Magia nível 5</b>
10	3 meses	6 meses	–	–	–
11	2 meses	4 meses	–	–	–
12	1 mês	3 meses	6 meses	–	–
13	3 semanas	2 meses	4 meses	–	–
14	2 semanas	1 mês	3 meses	6 meses	–
15	1 semana	3 semanas	2 meses	4 meses	–
16	4 dias	2 semanas	1 mês	3 meses	6 meses
17	1 dia	1 semana	3 semanas	2 meses	4 meses
18	1 dia	4 dias	2 semanas	1 mês	3 meses
19	1 dia	1 dia	1 semana	3 semanas	2 meses
20	1 dia	1 dia	4 dias	2 semanas	1 mês

---

### ***Tempo de estudo e pontos de personagem:***

Um mago precisa passar tempo estudando sua fórmula. Ao passar o tempo indicado, ele automaticamente ganha a fórmula e deve gastar os pontos de personagem associados à mesma.

Caso ele não tenha pontos para gastar, ele deve antes estudar 200 horas por ponto de personagem que pretende adquirir. 200 horas são 1 mês de estudo contínuo.

### ***Livros, professores e autodidatas:***

As tabelas acima assumem que um mago arcano está trabalhando com material de referência anterior, que um mago musical está estudando com base em partituras conhecidas, e um mago marcial está sendo ensinado por um mestre (não há livros de magia marcial).

Variações destes requisitos são as seguintes:

#### ***Magos arcanos aprendendo de outro mago:***

Caso um mago que já saiba a fórmula esteja ensinando o personagem, o tempo de aprendizado cai pela metade.

#### ***Magos musicais aprendendo de outro mago:***

Da mesma forma, magos musicais aprendendo fórmulas conhecidas por outro mago musical aprendem em metade do tempo.

#### ***Magos marciais sem mestre:***

Magos marciais que não tenham um mestre desenvolvem suas fórmulas no dobro do tempo necessário.

#### ***Magos arcanos sem referência:***

Sem acesso a livros de teoria ou um laboratório, magos arcanos não conseguem desenvolver magias. A exceção cai com magos arcanos que possuam “memória holística”. Estes magos conseguem desenvolver fórmulas caso tenham um laboratório e não tenham material de referência.

#### ***Magos musicais sem partituras:***

Magos musicais que não tenham acesso a partituras de referência desenvolvem suas fórmulas no dobro do tempo necessário, mas um estúdio continua sendo essencial para seu desenvolvimento.

## **Desenvolvendo os níveis elementais**

O processo para um mago desenvolver seus níveis elementais é consideravelmente diferente do processo para o desenvolvimento de magias.

Como no caso das magias, um mago arcano precisa de um laboratório, um mago marcial precisa de um lugar isolado da civilização e contato com a natureza, e um mago musical precisa de um estúdio.

---

Porém não se usa a perícia de teoria mágica neste caso. O que um mago precisa é de essência. Ele precisa gastar um ponto de essência para cada mês de estudo, para cada nível no elemento que ele já tenha.

Por exemplo, um mago com Terra 3 precisa gastar 4 pontos de essência por mês de estudo do elemento “Terra”. Um mago com Fogo 2 gasta 3 pontos de essência por mês para desenvolver seu “Fogo”.

Cada mês de estudo, um mago ganha 1 ponto de personagem no desenvolvimento do elemento apropriado. Isso ocorre independente da presença de um instrutor ou não. De fato: um instrutor (ou um livro) não tem como transmitir conhecimento Elemental a um aluno. Isso é algo que cada mago deve descobrir por si mesmo.

## Coordenando Esforços

Dois ou mais magos do mesmo estilo podem coordenar seus esforços para realizar um efeito mágico mais poderoso. Para tanto, eles devem estar próximos (a no máximo 1 metro de outro mago no mesmo cerimonial) e capazes de se mover livremente. Os magos, então, começam um movimento coordenado de ações que parece, aos olhos dos observadores, uma seqüência de golpes ensaiados feita simultaneamente por todos os envolvidos.

Um efeito coordenado leva 3 turnos para ser realizado se o efeito original for instantâneo (como um ataque elemental), 5 minutos se for um efeito não instantâneo, ou dez vezes o tempo nominal para efeitos que demorem, normalmente, mais do que 5 minutos (como o efeito “Terra” de destacar uma rocha de outras).

O nível elemental final é calculado através da soma do maior nível elemental dentre os magos.

Por exemplo: três magos vão se reunir em um esforço concentrado. Os seus níveis elementais são:

Mago 1: Fogo 3, Terra 2, Ar 1

Mago 2: Fogo 1, Terra 1, Água 3

Mago 3: Fogo 2, Ar 2, Água 1

O nível elemental final coordenado destes magos seria:

Fogo 6 (3 + 2 + 1).

Terra 3 (2 + 1).

Ar 3 (2 + 1).

Água 4 (3 + 1).

Se o efeito final requerer um rolamento de luta (como, por exemplo, ocorre em um ataque concentrado), o rolamento será feito contra o menor NH de luta dos magos envolvidos no esforço.

Todo o esforço coordenado é uma magia ritual (demora para ser lançada o seu nível base vezes 15 minutos).

## Os Limites da Magia

As magias possuem certos limites, que apesar de todo o esforço dos magos, até hoje nunca conseguiram ser quebrados. Eles podem ser enumerados em alguns postulados: o limite da criação, o limite da transformação, e o limite do tempo.

---

### ***O Limite da Criação***

Magia não pode criar matéria. Ela pode transformar a matéria existente com liberdade quase total, mas não pode resultar em um aumento de massa. Por esta razão, não se pode criar terra, rochas, metais, ouro ou jóias com magia, ou muito menos água ou ar. Porém, um pedaço de terra pode ser transformado para se tornar rocha, ou uma rocha transformada em metal, porque isso não afeta o limite da criação.

Existem exceções aparentes a este limite, a mais notável sendo o fogo: é possível criar fogo com magia. Na realidade, porém, o fogo é um elemento imaterial, e existe como um subproduto da própria transformação dos outros três elementos com o Ar essencial (oxigênio). Assim sendo, a própria natureza do fogo é de transmutação, e criar fogo nada mais é do que promover a transformação.

É também aparentemente possível criar água. Porém, este efeito baseia-se na condensação da água ambiente em um corpo próximo ao mago, e a água assim “criada” vem pura, destilada: não é própria para o consumo. Além disso, é muito mais difícil condensar líquidos em geral em locais aonde eles são escassos (e muito mais fácil aonde eles são abundantes).

Por fim, existem várias magias que aparentemente criam matéria nos seres vivos, como magias de cura. Porém, como os seres vivos são mantidos através de uma série interminável de minúsculas transformações interiores, essas magias nada mais fazem além de alterar estas transformações. Nenhuma magia de cura, por exemplo, altera a massa do alvo, e uma pessoa com 60 quilos que ganhe asas de falcão, continuará pesando 60 quilos: tais magias apenas deslocam e transformam sua matéria interior.

### ***O Limite da Transformação***

Nenhum elemento pode ser transformado em outro. Rochas permanecem rochas, líquidos permanecem líquidos, e Gases permanecem gases. A magia não pode transformar um líquido em um sólido, ou um gás em um líquido.

A exceção a este limite ocorre no caso de líquidos que mudam seu estado devido, exclusivamente, às condições de temperatura e pressão. Desta forma, apesar do gelo ser sólido, ele ainda é considerado “água”, bem como o vapor, apesar de ser gasoso.

### ***O Limite do Tempo***

A magia não pode romper os limites do tempo, sendo incapaz de conhecer o passado ou o futuro, a não ser pelas pistas mundanas fornecidas no presente (como qualquer detetive faria), e muito menos enviar ou trazer objetos ou energias para outras épocas. A magia pode, sim, vasculhar as possibilidades futuras ou passadas, dizendo o que é provável que aconteça ou tenha acontecido, mas não é capaz de fornecer uma certeza sobre estes casos, e qualquer divinação ou retrocognição está sempre sujeita a muitas interferências: simplesmente saber das possibilidades futuras já afeta as mesmas.

## **Distúrbio**

A magia é, em essência, um conflito de interesses. A natureza quer uma coisa, o mago quer outra, mas a vontade do mago se impõe. Resultado: a natureza se distorce. Ela sofre um distúrbio.

Normalmente, a natureza é maleável o suficiente para saber como se adaptar à vontade do mago, de modo que quando a magia acaba, tudo volta ao normal. Porém, às

---

vezes, quando o mago tentou se impor de forma muito violenta, ou quando ele se impôs de forma muito precisa, a magia pode ir além da capacidade da natureza se reorganizar.

Neste caso, o alvo sofre um Distúrbio.

O distúrbio é uma mudança permanente na natureza do alvo. Normalmente algo estético, mas com o passar do tempo, todos os pequenos distúrbios podem acabar se tornando um grande inconveniente para o mago.

Um alvo ganha distúrbio de três formas:

- Ao ser vítima de um acerto crítico em magia (rolamento de 3 ou 4), o alvo ganha +1 ponto de Distúrbio.
- Ao ser vítima de um erro crítico em magia (rolamento de 17 ou 18), o alvo ganha -1 ponto de Distúrbio.
- Se o alvo passar um ano sob ação constante de uma magia, ganha 1 ponto de distúrbio. Role um dado. Se o resultado for par, ele ganha +1 ponto. Se for ímpar, ele ganha -1.

Distúrbio é uma desvantagem ou uma vantagem obviamente mágica. Uma peculiaridade, em muitos casos. Exemplos:

- A sombra do mago se mexe por si só (-1).
- O cabelo do mago se comporta como se ele sempre tivesse com vento na cara (-3).
- O mago fica sem pupila (-1).
- O mago perde a íris dos olhos (-5).
- Insetos não chegam próximos ao mago (+1).
- Velas queimam 2 vezes mais rápido próximas ao mago (-1).
- O mago perde o reflexo no espelho (-1).
- O mago está sempre penteado (+1).
- O mago não tem sombra (-1).
- O mago sempre cheira a alfazema (+3)

Distúrbios tem a tendência a se aglomerarem. Se um mago ganhou um distúrbio “sem pupila”, há uma tendência que os próximos distúrbios que ele ganhe ampliem esse efeito. O mago é o árbitro final.

Existe apenas uma forma conhecida de se livrar de distúrbio. Se o indivíduo se ausentar de realizar magias ou ser alvo de magias por 3 meses, ele têm o direito de recomprar 2 pontos de distúrbio. Caso ele tenha distúrbios positivos e negativos, ele deve necessariamente neutralizar 2 positivos com 2 negativos. Caso ele só tenha negativos, deverá comprá-los com pontos de personagem. Caso ele só tenha positivos, ele ganha estes pontos de personagem para gastar.

---

## Técnicas Avançadas

Os efeitos elementais puros, conforme descritos acima, são os mais brutos e simples dos efeitos mágicos possíveis. Misturando os elementos entre si muitos outros feitos são possíveis. Estas são as técnicas avançadas...

Todas as técnicas avançadas dependem de uma combinação entre os níveis elementais de um personagem. O personagem pode ter qualquer nível com os elementos indicados, desde que atenda aos requisitos da técnica. Por exemplo: uma técnica de “Fogo 2, Terra 3” pode ser usada por um personagem com “Fogo 3, Terra 3”, ou “Fogo 5, Terra 4” da mesma forma. A exceção a esta regra são os magos Arcanos, que podem desenvolver técnicas com nível superior ao que seus níveis elementais os permitem lançar graças à sua perícia de Thaumatologia.

Um dos elementos de uma técnica sempre é maior do que os outros, e este é chamado o “Elemento Primário”. O elemento primário é sempre o primeiro elemento listado em uma magia.

Uma técnica pode ter como requisito um nível nulo, por exemplo: “Ar 1, Terra 0”. Neste caso, o personagem precisa ter algum nível em Terra para realizar o efeito, mas o elemento primário é o Ar.

O rolamento realizado para uma técnica avançada é igual ao NH do mago com o elemento primário – 2x a sua penalidade de carga.

Técnicas Avançadas também tem níveis. Ao atingir o pré-requisito para o uso de uma técnica avançada, o personagem é capaz de realizá-la com nível 1. A partir daí, cada nível de seus elementos que suplantam o nível mínimo do elemento primário da técnica conta como 1 nível a mais. Elementos que não pertençam à fórmula não são contabilizados.

Por exemplo: um personagem com “Fogo 5, Terra 3, Ar 5, Água 3” pode realizar uma técnica de “Fogo 3, Terra 1, Ar 1” com 9 níveis. A somatória dos seus níveis de Fogo, Terra e Ar é 13 (Água não conta porque não pertence à técnica sendo usada). A somatória dos níveis necessários para lançar a fórmula é 5.  $(13 - 5) + 1 = 9$ .

Magos arcanos que estejam lançando uma fórmula cujo nível total seja superior aos seus níveis elementais sempre lançam esta fórmula com 1 nível.

## Técnicas são Fórmulas

Técnicas avançadas devem ser compradas pelo personagem como formulas. A exceção cai com os magos arcanos que podem improvisar técnicas com metade dos seus níveis elementais (arredondados para baixo).

Uma fórmula determina como um mago vai usar seus níveis. Caso ele tenha níveis excedentes na fórmula, estes contam como um bônus ao seu rolamento.

Por exemplo:

“Prisão Aérea” é uma fórmula de Ar 2, Terra 1 e Água 0 (nível 2, nível total 3). Um mago desenvolveu uma fórmula de Prisão aérea com 6 níveis, e usou os 3 níveis excedentes da seguinte forma:

Alcance: Voz (2)

Duração: Concentração (1)

Esta fórmula custou 2 pontos de personagem, porque mesmo tendo 6 níveis totais, o nível da técnica original é 2.

Caso este mago suba seus níveis elementais, a fórmula não sobe de nível. Ele precisaria desenvolver uma nova fórmula se quiser usar do benefício de seus novos níveis.

- 
- **Nível da magia:** O nível do seu elemento primário.
  - **Nível base da magia:** Somatória dos níveis mínimos necessários para lançá-la.
  - **Nível total da magia:** O nível base somado aos parâmetros.

## Correspondências

Para o estabelecimento dos elementos e seus efeitos, existem algumas correspondências que servem de guia entre os elementos base e seus efeitos primários:

<b>Elemento:</b>	<b>Correspondência:</b>
Fogo	Calor, Luz, Imagens, Percepções, outras Magias, Saúde (HT), destruição
Terra	Metais, Memórias, Proteção, Força (ST), cadáveres, objetos físicos
Água	Frio, Emoções, Destreza (DX), Vida em geral
Ar	Eletricidade, Pensamentos, Inteligência (IQ), Conhecimento, Movimentos

---

## Técnicas Atléticoas

Essas técnicas lidam com movimentos e saltos sobre-humanos passíveis de realização pelos seus alvos. Elas possuem, como requisitos, diversas habilidades físicas.

Ar é o principal elemento para estas técnicas.

### Andar Sutil: Ar 2, Terra 0

Com esta magia, o alvo pode mover-se normalmente sobre superfícies frágeis. Com ela, ele não deixa traços visíveis e pode mover-se sobre as mais improváveis superfícies sem danificá-las (e se machucar), dado o nível da magia:

Nível:	Superfície:
0	Gelo fino, Telhas soltas.
1	Bolas de gude (sem movê-las), Ovos.
2	Folha de seda, Troncos finos de bambuzais (à lá Tigre e o Dragão).
3	Água.
4	Lâminas de espadas grotescamente longas e afiadas.
5	Fios monowire.

Com um nível adicional, o alvo pode pousar em uma destas superfícies vindo de um salto sem danificá-las (ou se machucar).

### Controle Gravitacional: Ar 2, Fogo 1

Esta magia permite que o mago altere o vetor gravidade do alvo sob demanda (sob a necessidade do alvo, e não do mago). Quanto mais níveis forem usados na magia, mais liberdade de movimento o alvo terá:

Nível:	Efeito:
0	O alvo pode andar sobre superfícies (até) verticais, desde que sempre mantenha contato com elas (não poderia, por exemplo, correr).
1	O alvo pode andar de ponta cabeça desde que sempre mantenha contato com as superfícies.
2	O alvo pode correr sobre superfícies verticais.
3	O alvo pode correr de ponta-cabeça.
4	O alvo pode alterar seu vetor gravidade em meio a uma corrida ou queda, de modo a “cair” em segurança em uma superfície vertical ou horizontal, ou saltar do chão ao teto e sair correndo no teto.

### Corrida Ampliada: Ar 1, Água 0

Com esta magia, o alvo pode correr com muito maior velocidade. Cada nível aumenta em uma vez sua velocidade total de corrida.

### Equilíbrio Perfeito: Ar 1, Água 0

Esta magia confere ao alvo a vantagem “equilíbrio perfeito”, do GC74.

---

### **Golpe à Distância: Ar 2, Fogo 0, Terra 0**

O alvo desta magia é capaz de dar golpes no ar e projetá-los a uma distância determinada pelo ar. Não deve haver nenhuma barreira entre o alvo da magia e o alvo do golpe, ou o mesmo irá afetar a barreira, e não o alvo designado.

Cada nível confere ao golpe uma distância de meio dano igual a 10 metros, e alcance máximo 100. Cada nível a mais aumenta estas distâncias em uma vez.

### **Iniciativa Alterada: Ar 1, Fogo 0**

Com esta magia, o alvo tem sua iniciativa alterada em combate. Cada nível altera a iniciativa do alvo em dois pontos a mais ou a menos, à escolha do mago.

### **Movimento Alterado: Ar 2, Água 0**

Com esta magia, o alvo pode se mover com maior destreza. Cada nível aumenta em um ponto sua velocidade básica (o que influi em seu movimento básico e sua esquiva).

### **Movimento Instantâneo: Ar 5, Terra 3, Fogo 2, Água 1**

Esta magia permite ao alvo mover-se instantaneamente de um ponto a outro. Para todos os efeitos práticos, o alvo moveu-se fisicamente de onde estava para onde desejava em tempo zero, o que significa que esta magia não pode levar o alvo para locais que ele normalmente não possa chegar, como por exemplo: dentro de uma sala trancada, ou do outro lado de um precipício. Para determinar se um alvo poderia se mover a um determinado local ou não, basta saber se ele teria condições de chegar lá por si mesmo se tivesse todo o tempo do mundo. Portas ou portões trancados não podem ser sobrepujados mesmo que o alvo possua a chave.

O alvo não se recorda de ter realizado o movimento: para ele, é como se ele tivesse sumido de um lugar e aparecido em outro, embora o alvo (e não o mago) tenha total controle sobre onde ele vai aparecer.

Cada movimento instantâneo requer um novo lançamento desta magia.

A distância percorrida com um movimento instantâneo é no máximo dez vezes o movimento do personagem (contando a penalidade de carga). Cada nível desta magia aumenta em uma vez esta distância.

### **Movimento Livre: Ar 1, Fogo 0, X 0**

Existem várias versões desta magia. Todas requerem Ar 1 e Fogo 0, mas algumas podem requerer outros elementos também.

O efeito desta magia é permitir movimentação livre ao alvo em ambientes hostis, tais como debaixo d'água, na neve, na areia movediça, etc. Cada ambiente pode requerer um novo elemento de requisito. Por exemplo: para permitir livre movimento em ambientes aquáticos (ou no gelo), a magia teria como requisitos Ar 1, Fogo 0 e Água 0. Já para permitir livre movimento em meio à lama, por exemplo, a magia teria requisitos Ar 1, Fogo 0 e Terra 0.

Esta magia não confere ao alvo a capacidade de atravessar locais sólidos ou respirar embaixo da água, por exemplo: ela apenas elimina penalidades de movimentação.

---

### **Prisão Aérea: Ar 2, Terra 1, Água 0**

Esta magia ergue um alvo um metro acima do solo e o sustenta no ar sem movê-lo. Se ele não tiver como alcançar um ponto de apoio, ele fica efetivamente incapaz de se mover. Ele ainda pode, evidentemente, arremessar coisas às pessoas próximas. Se ele tiver uma corda, pode tentar laçar algo próximo e se mover, mas salvo estas condições, ele está preso no ar.

Para efeito de resistências, a força (ST) da magia é igual a 10, mais o dobro dos seus níveis.

### **Queda Livre: Ar 1, Fogo 0**

Esta magia permite ao alvo cair de uma altura arbitrária sem se machucar. Em seu uso básico, ela reduz a velocidade de queda do alvo a 1 m/s, permitindo que, pela sua duração, o alvo caia suavemente. Por um nível, o alvo cai à sua velocidade normal, mas quando estiver próximo a se esborrachar com o chão ele é imediatamente desacelerado a 1m/s. Com dois níveis a magia permite que o alvo caia de qualquer altura, à sua velocidade normal, mas sem jamais se ferir ou danificar seus objetos.

### **Salto Ampliado: Ar 1, Terra 0**

Esta magia permite ao alvo saltar distâncias muito maiores do que as tradicionais. Cada nível lhe permite saltar uma vez mais longe ou mais alto. A magia garante que o alvo não irá se machucar devido à altura do salto, desde que ele tenha efetivamente saltado (não se pode usar esta magia para evitar o dano de uma queda normal). As distâncias de saltos são calculadas pelo GCp352, e as fórmulas são as seguintes:

- Salto em Altura: (Movimento Básico – 2) / 6 em metros.
- Salto em distância: ( $\frac{2}{3}$  x Movimento Básico) – 1 em metros.

Se o personagem tem “Saltos”, ele pode substituir metade da perícia pelo seu movimento básico, neste cálculo.

### **Vôo: Ar 4, Fogo 2, Terra 1, Água 1**

Esta magia torna o alvo leve, leve, leve, até o ponto em que ele começa a se elevar no ar, e, com um simples comando mental, direcionar seu movimento em qualquer uma das três dimensões.

A magia não confere ao alvo a habilidade de vôo, apenas a capacidade, de modo que um alvo iniciante não conseguirá realizar manobras arrojadas (a não ser que as realize no pré-definido), embora um alvo possa usar-se desta magia para estudar a perícia “vôo”.

A magia propela o alvo a uma velocidade inicial de 1 m/s no ar. Para velocidades maiores, o mago precisa direcionar mais níveis:

<b>Nível:</b>	<b>Velocidade:</b>
0	1 m/s
1	3 m/s
2	Igual ao movimento básico do alvo.
3	O dobro do movimento básico do alvo.
4	O triplo do movimento básico do alvo.
5	O quádruplo do movimento básico do alvo.

---

Cada penalidade de carga do alvo confere ao mago um redutor em 1 no nível desta magia. Assim, por exemplo, um alvo com carga “Pesada” (-3) flutuaria a 3 m/s com 4 níveis da magia.

Se a carga do alvo for tal que o mago não consegue fazê-lo flutuar nem mesmo a 1 m/s, então o alvo está pesado demais para que o mago o erga com esta magia.

---

## Técnicas de Ocultamento

Estas técnicas protegem ou ocultam um alvo das percepções dos outros, seja ele uma pessoa, objeto, magia, animal ou mesmo uma memória.

Os principais elementos para um ocultamento são o Fogo (que rege as percepções e a destruição), e em segundo plano o Ar (que rege pensamentos).

### **Área de Trevas: Fogo 3, Terra 1, Ar 0**

Esta magia permite ao mago criar uma área de trevas na qual a luminosidade local é interior ou nula à externa. O efeito da magia é fazer com que as fontes de luz local falhem (tochas apagam, lâmpadas queimam, etc) de modo a criar uma falha na luminosidade daquela região específica. Ao final da magia, as fontes de luz retornam a seu funcionamento normal, à exceção da luminosidade à base de fogo, que não é reacendido ao término da magia.

A magia causa um redutor devido à escuridão igual a 3, mais o dobro dos níveis adicionais. Com 4 níveis, a magia cria trevas absolutas.

### **Aura Enganadora: Fogo 2, Ar 1, Água 1**

Essa magia altera a aura do alvo: a coroa energética que envolve todo o ser vivo e reflete suas emoções e personalidades, de modo a fazê-la se parecer com outra coisa, determinada pelo mago. Isso pode tanto confundir outro mago que esteja vendo auras, de modo a dar-lhe informações erradas sobre o alvo, ou ocultar a aura mágica de objetos, de modo a impedir que eles sejam identificados como mágicos por magias que vejam uma aura mágica.

### **Aviso perceptivo: Ar 2, Fogo 1**

Esta magia avisa o alvo quando ele for percebido por alguma forma determinada no seu lançamento.

Ela poderia ser usada, por exemplo, para informar o alvo quando ele “for visto por qualquer pessoa”, ou “for detectado magicamente”, ou “seja ouvido por uma ruiva”, enfim. A condição do alarme é determinada pelo mago no momento da criação da magia.

O aviso deve ser, no momento do lançamento da magia, ligado a uma ocorrência material, referente a um item de posse do alvo. Por exemplo: “quando eu for percebido por magias, este galho irá quebrar”, ou: “Quando eu for visto por um guarda da cidade, esta folha irá pegar fogo”. O aviso alertará o alvo através do gatilho especificado em sua criação. Como fogo e ar são componentes da magia, eles podem ser usados no gatilho (conforme os exemplos mostram).

### **Borrão sensorial: Fogo 1, Ar 0**

Esta magia oculta uma ou mais percepções sobre um alvo. Ela poderia, por exemplo, ser usada para ocultar as percepções visuais do alvo, caso no qual o mesmo ficaria mais difícil de ser percebido (ele ficaria visualmente “borrado”), mas também poderia ser usada para borrar as percepções auditivas, olfativas, e até mesmo mágicas, protegendo-o de magias de detecção.

Cada nível da magia confere às percepções alheias um redutor de -2 em seus rolamentos. O máximo redutor por percepção é -10.

---

Por um nível adicional, o alvo pode ser protegido de mais de uma percepção ao mesmo tempo (por exemplo, ele ficaria borrado para imagens e mais silencioso para sons com um nível adicional).

### **Emoções Discrepantes: Fogo 3, Água 1**

Esta magia oculta as emoções do alvo, de modo que qualquer pessoa que tente intuir suas emoções ou personalidade por meios mágicos ou mundanos receberá uma informação falsa, determinada pelo mago no lançamento da magia. Isso invariavelmente afeta sua aura, mas não impede, como “Aura Enganadora”, que sua natureza mágica seja oculta.

### **Insegurança perceptiva: Fogo 2, Terra 0**

Quando esta magia é lançada, todas as pessoas que perceberem o alvo dali para frente deverão rolar suas percepções duas vezes e ficar com o pior resultado, caso o alvo esteja querendo se esconder. Essa mecânica ilustra uma insegurança natural que as pessoas passarão a ter em suas percepções: elas sempre vão pensar: “Será que eu vi aquilo mesmo?”, ou: “Acho que foi só uma impressão...”.

### **Leitura Incompreensível: Ar 3, Fogo 1, Terra 1**

Quando esta magia é usada sobre uma inscrição qualquer, ela a transforma em um bando de sinais incompreensíveis que ninguém conseguirá ler, exceto os alvos determinados pelo mago no lançamento da magia (que não precisam estar presentes no momento). O mago pode determinar quantas pessoas quiser ao lançar a magia, independente do seu nível.

Para usar esta magia, o mago deve ser capaz de entender a inscrição.

### **Linguagem Críptica: Ar 3, Fogo 2**

Como “Leitura Incompreensível”, mas para linguagem falada. Esta magia permite que duas ou mais pessoas se comuniquem verbalmente sem que ninguém mais possa compreendê-las.

O alvo desta magia pode ser apenas uma pessoa. Quem quer que ela deseje se comunicar, irá entendê-la. As demais, não.

### **Magia Discreta: Fogo 3, Terra 1**

Esta magia oculta outras magias, objetos mágicos ou seres sobrenaturais, fazendo com que, aos olhos das outras magias de detecção, eles pareçam normais. Para objetos e seres, ela remove totalmente a assinatura mágica de sua aura, de forma análoga a “Aura Enganadora”, mas outras magias sob a ação desta tornam-se completamente “invisíveis” para magias de detecção.

Qualquer magia de detecção sobre os alvos desta está sujeita a uma penalidade em seus níveis igual ao dobro dos níveis desta.

### **Memória Oculta: Terra 3, Fogo 1, Ar 1**

Esta magia oculta uma memória do alvo, de modo que ele não consiga se lembrar de algo que o mago tenha conhecimento que ele sabe. Para o alvo, será como se aquilo nunca tivesse ocorrido. Ela pode ser usada em área e impedir que todas as pessoas de um local se lembrem de algo que ocorreu. O mago, neste caso, poderia

---

determinar uma memória a ser suprimida sem saber se as pessoas possuem a memória, e a supressão ocorreria apenas sobre aqueles que a possuem.

**Pensamentos Alheios: Ar 2, Fogo 1, Água 1**

Como “Emoções discrepantes”, esta magia protege os pensamentos do alvo, de modo que, caso eles sejam percebidos por outra pessoa, esta receba informações falsas sobre o que o alvo está pensando. Na verdade, esta magia cria uma mente falsa para o alvo, que serve como uma casca para invasões mentais. O mago pode determinar qualquer característica que queira para esta outra mente.

**Permeabilidade perceptiva: Fogo 5, Ar 2, Terra 1**

Esta magia funciona como “Borrão sensorial”, mas ela protege totalmente o alvo das percepções determinadas. Se usada contra a visão, por exemplo, ela torna o alvo invisível; se usada contra audição, ela o torna totalmente inaudível; se usada contra magia, nenhuma magia de detecção seria capaz de encontrá-lo.

Esta proteção independe da margem de acertos dos que tentam encontrar o alvo (mas não independe da resistência das magias de detecção lançadas): suas tentativas sempre falham. O alvo está imune ao tipo de percepção determinado no lançamento desta magia.

---

## Técnicas Aéreas avançadas

### Arma elétrica: Ar 1, Terra 0

Esta magia permite ao mago eletrificar uma arma de modo que ela cause, além de seu dano normal, um dano elétrico.

O dano causado é 1D, mais 1 por cada nível da magia. Níveis adicionais podem ser usados para comprar os seguintes modificadores:

- 1 nível reduz a taxa de Knockback em 1 ponto de dano por metro de impulso
- 2 níveis permitem ao mago causar um ataque encadeado. Após atingir (com sucesso) um alvo, o ataque elétrico parte para outro alvo com 1D a menos no dano, usando para isso a margem de acertos do ataque original (para efeito de cálculos na tabela de distância e tamanho).

### Armadura elétrica: Ar 1, Terra 0

Com Armadura elétrica, o mago faz com que uma armadura metálica qualquer seja percorrida por eletricidade e cause um dano extra a quem quer que se aproxime dela.

Qualquer inimigo que chegue a 1 metro do alvo da magia tomará 1D de Dano elétrico por nível da magia.

Este dano apenas pode ser causado uma vez por turno por inimigo, e uma vez que o inimigo seja atingido pelo dano, ele não o será mais a não ser que se afaste e se aproxime do alvo novamente (ou que o alvo se afaste e aproxime dele).

### Arma sonora: Ar 1, Terra 0

Como “arma elétrica”, esta magia faz com que uma arma cause um dano sônico ao atingir um inimigo. O dano é igual a 1D por nível da magia. Alvos atingidos por este dano devem rolar contra HT menos o número de dados de dano para evitarem 1D turnos de atordoamento.

Níveis extra podem ser direcionados aos seguintes efeitos:

- 1 nível reduz a taxa de Knockback em 1 ponto de dano por metro de impulso
- 2 níveis tornam o dano explosivo (o dano cai pela metade por Hex de distância).

### Ataque sonoro: Ar 1, Fogo 0

Esta magia permite ao mago projetar a um alvo uma onda de choque sonora que explode ao impacto, causando um estrondo nada sutil.

O ataque tem as seguintes estatísticas: Dano: 1D, Alcance: 10/100, Precisão: 1, Recuo: 0, Área: 1m de raio, Knockback: 8 pontos por metro. Ataques sonoros exigem que o alvo role contra HT menos o número de dados de dano para evitar 1D turnos de atordoamento.

Níveis extra podem ser direcionados aos seguintes efeitos:

- 1 nível por cada +1D de dano.
- 1 nível por cada “Alcance” a mais (cada 10/100 metros a mais no alcance).
- 1 nível por cada Precisão a mais.
- 1 nível por cada metro de raio a mais no efeito.

- 1 nível reduz a taxa de Knockback em 1 ponto de dano por metro de impulso
- 1 nível aumenta o redutor no rolamento de HT do alvo em 1.
- 1 nível tornam o dano explosivo (o dano cai pela metade por Hex de distância).

### **Estrondo: Ar 3, Fogo 1**

Essa magia causa um grande estrondo sonoro em uma área, que atordoa todas as pessoas. Ela dura um instante – apenas. Esta magia não pode ter sua duração ampliada.

A magia atinge uma área de 1 hex e faz com que todos os presentes rolem contra sua HT-2 para evitarem 1D turnos de atordoamento.

Níveis extra podem ser direcionados aos seguintes efeitos:

- 1 nível aumenta a área em 1 hex de raio.
- 1 nível aumenta o redutor no rolamento de HT em 2 pontos.

### **Impulso: Ar 1, Terra 0**

Essa magia permite ao mago causar um impulso súbito em um objeto, propelindo-o em alguma direção desejada.

O impulso dura um instante – apenas. Esta magia não pode ter sua duração ampliada. Ele age como um empurrão ou um golpe dado no objeto (sem danificá-lo).

O peso do objeto e o quão longe ele pode ser arremessado dependem do nível da magia. Em seu nível básico, ela age sobre objetos de até 1kg, podendo jogá-los a até 4 hexes de distância.

Cada nível subsequente pode aumentar isso:

<b>Nível:</b>	<b>Peso:</b>	<b>Distância:</b>
0	1 kg	4 hexes
1	5 kg	10 hexes
2	10 kg	20 hexes
3	20 kg	40 hexes
4	50 kg	80 hexes
5	100 kg	150 hexes

### **Silêncio: Ar 2, Fogo 1**

Essa magia nega todo o som causado em uma área ou por um alvo, à escolha do mago. Se usado sobre um mago que precise falar para realizar magias, ela impede que a fala seja usada como componente mágico (causando -4 de redutor em magos arcanos ou impedindo magos musicais de realizarem magias).

Se usada sobre um alvo que pretende ser furtivo, a magia lhe confere +5 em seus rolamentos de furtividade.

### **Ventriloquismo: Ar 2, Água 1**

Esta magia faz com que os sons gerados por um alvo surjam em outro ponto, à escolha do mago. A distância entre o alvo e o ponto gerador dos sons deve estar dentro do alcance da magia, mas este pode ser alterado com níveis extra.

---

## Técnicas Biológicas Inferiores

Estas técnicas envolvem todas as formas de vida “inferiores”, nas quais se encaixam todos os animais irracionais e plantas. Água é o elemento principal para estas técnicas, pois lida com a vida em geral.

### **Comunicação Animal: Ar 1, Água 1**

Esta magia permite que o alvo comunique-se com animais quaisquer de forma compreensível. Apesar de compreender os animais, eles ainda têm a mesma inteligência de antes, e podem ser bastante lacônicos, especialmente para responder perguntas complexas, que envolvam mais de duas ou três associações de memória.

Os animais se expressam de acordo com seus sentidos mais apurados. Um lobo descreveria cheiros com muita profusão e intensidade, enquanto uma águia descreveria imagens e detalhes visuais antes de qualquer outra sensação.

O alvo se comunica com os animais com sons muito parecidos com os que eles mesmos emitem.

### **Comunicação Vegetal: Ar 1, Água 1**

Como em “comunicação animal”, mas permite que o alvo se comunique mentalmente com plantas e vegetais.

Plantas não tem visão, audição, olfato ou paladar, apenas tato, mas são capazes de sentir emoções ao seu redor, e reagem às mesmas. Assim, elas jamais se expressariam por meios de imagens, sons ou cheiros, mas saberiam descrever em detalhes as emoções das pessoas a seu redor.

### **Conjuração Animal: Ar 1, Água 0**

Esta magia permite ao mago conjurar um animal para próximo de si. Ele pode determinar qualquer característica do animal chamado, como por exemplo: “Uma águia”, “Um golfinho”, “Um cachorro chamado Tobi”, ou “O meu gato de estimação”.

A magia sempre age sobre o representante mais próximo da categoria animal desejada pelo mago, e este se sentirá irremediavelmente atraído a ele. O mago deve manter a magia durante todo o tempo que o animal levará para chegar a ele.

### **Controle Animal Terrestre: Água 2, Terra 1**

Com esta magia, o mago pode controlar as ações de um animal terrestre qualquer, incluindo insetos. O animal é controlado como se fosse uma marionete, e o mago deverá mantê-lo em sua linha de visão por toda a duração da magia.

Por 2 níveis, o mago pode dar ordens a um animal, que ele cumprirá com o melhor de suas habilidades, e o melhor de sua compreensão. Neste caso, a magia pode ser mantida mesmo após o animal sair da linha de visão do mago.

### **Controle dos Pássaros: Água 2, Ar 1**

Com esta magia, o mago pode controlar as ações de um animal aéreo qualquer, incluindo insetos. O mago pode dar ordens ao animal, e este as cumprirá com o melhor de suas habilidades, e o melhor de sua compreensão, pela duração da magia.

---

### **Controle dos Peixes: Água 2, Ar 0**

Com esta magia, o mago pode controlar as ações de um animal aquático qualquer, incluindo insetos. O mago pode dar ordens ao animal, e este as cumprirá com o melhor de suas habilidades, e o melhor de sua compreensão, pela duração da magia.

### **Controle Vegetal: Água 1, Terra 0**

Com esta magia, o mago pode controlar as ações de vegetal qualquer, manipulando-o com movimentos que ele normalmente não poderia fazer (como atacar alguém com os galhos ou usar suas raízes como pernas e sair andando). O vegetal é controlado como se fosse uma marionete, e o mago deverá mantê-lo em sua linha de visão por toda a duração da magia.

### **Crescimento Acelerado: Água 2, Fogo 1**

Esta magia acelera o crescimento de um animal qualquer, fazendo com que o mesmo atinja a maturidade em 5 minutos. Isso não diminui seu tempo normal de vida.

### **Crescimento Retardado: Água 2, Fogo 1**

Esta magia retarda o crescimento de um animal qualquer, fazendo com que o mesmo não envelheça pela duração da mesma. Isso não influencia em seu tempo normal de vida.

### **Mensageiro Animal: Água 2, Ar 0**

Esta magia permite ao mago conjurar um animal pequeno (uma ave, um rato, uma cobra, etc) e, através dele, enviar uma mensagem a uma pessoa.

O mago deve sustentar a por tempo o suficiente para que o animal chegue até ele.

À chegada do animal, o mago lhe transmite a mensagem e fala onde ele deve ir, por exemplo: “Encontre um homem alto, barbudo e de cabelo castanho no castelo de Hoffenbach e lhe diga o seguinte...”.

O animal partirá em direção ao local indicado e, lá chegando, irá procurar o alvo usando do melhor de suas habilidades e inteligência. Ao encontrá-lo, irá transmitir a mensagem do mago com sua própria voz, usando exatamente as mesmas palavras do mago.

Níveis adicionais nesta magia:

- Com 2 níveis, o alvo poderá mandar uma resposta ao mago por meio do próprio animal.
- Com 1 nível, o animal não sofrerá os efeitos da fome, sede ou sono enquanto não entregar a mensagem.
- Com 1 nível, o movimento do animal será duplicado até que ele entregue a mensagem.

### **Metamorfose Completa: Água 4, Fogo 2, Terra 2**

Esta magia permite ao mago transformar o alvo em um animal qualquer. Ela pode diminuir a massa do alvo, mas não aumentá-la. O mago apenas pode realizar metamorfoses para animais cordados, de no mínimo 10 cm.

O mago tem controle sobre a forma animal assumida pelo alvo, e este retém todas as suas faculdades mentais, embora esteja preso às limitações físicas da forma assumida.

---

### **Metamorfose Parcial: Água 3, Fogo 1, Terra 0**

Com esta magia, o mago transforma parte do alvo em um animal. Com isso, ele poderia, por exemplo, ganhar as asas de um pássaro, ou a visão de uma águia, ou a velocidade de um tigre, etc.

Cada nível da magia confere ao alvo uma vantagem (ou desvantagem) de até 10 pontos de personagem, mais 10 por nível extra. Apenas vantagens existentes no reino animal podem ser conferidas a um alvo.

Dependendo da vantagem conferida, o alvo terá uma ou outra parte do seu corpo alterada. Por exemplo: para assumir a visão de uma águia, o alvo ficaria com os olhos de uma (inclusive com uma pequena penugem ao redor). Para assumir a furtividade de um puma, a pele do personagem ficaria negra com um pelo raso, e suas pernas assumiriam a musculatura de um puma.

### **Possessão Animal: Água 3, Fogo 1**

Esta magia permite ao mago possuir o corpo de um animal e passar a usá-lo como se fosse seu. Pela duração da magia, ele verá com os olhos do animal, ouvirá com seus ouvidos, controlará seus movimentos, etc.

Pela duração, o animal poderá se distanciar do mago para além do alcance da magia.

### **Revitalização Vegetal: Água 3, Fogo 2**

Esta magia revitaliza um vegetal, podendo, inclusive, trazê-lo de volta à vida. Ela age em uma área cuja base é 1 metro de raio, e que aumenta à taxa de 1 metro de raio a cada nível.

Todas as plantas na área retornam à vida de forma saudável e viçosa. Flores desabrocham mesmo que não seja sua hora, e árvores dão frutos mesmo que não seja sua estação.

Apenas plantas que estão totalmente dentro da área podem ser afetadas por esta magia.

### **Ressurreição Animal: Água 5, Fogo 4**

Esta magia traz um animal de volta à vida. Ela tem uma penalidade de 1 nível para cada dia pelo qual o animal está morto. O animal retorna à vida plenamente recuperado, e não se lembra de nada que ocorreu enquanto estava morto.

Esta magia também pode ser usada para recuperar 20 pontos de HP de um animal que esteja vivo.

### **Teia de Aranha: Água 2, Ar 1, Terra 0**

Esta magia permite que o mago lance uma teia de aranha de suas mãos que pode alcançar 10 metros por nível da magia, e cobre uma área de 1 metro de raio por nível.

Seres pegos pela teia ficarão aprisionados pela mesma se falharem em um rolamento de ST com uma penalidade igual à margem de acertos do mago. Os alvos podem realizar um rolamento de ST por minuto, mas cada falha lhes confere um redutor cumulativo de -1 no próximo rolamento. Ao falharem em 5 rolamentos consecutivos, eles ficam irremediavelmente presos, e não poderão mais se soltar enquanto a magia estiver em andamento.

---

O mago deve mirar sua teia de aranha, realizando seu rolamento como um ataque à distância normal.

A teia tem 5 pontos de HP por hexágono que ocupe, e 2 pontos de RD (podendo isto ser ampliado com níveis extra). Ao final da duração da magia, ela derrete e se decompõe em uma gosma branca insossa.

---

## Técnicas Biológicas Superiores

Estas técnicas lidam com a vida e o corpo físico dos seres inteligentes. Água é um dos principais elementos destas técnicas, bem como o Fogo, embora elas sejam bastante complexas e dependam muito de todos os elementos.

### **Adaptação Ambiental: Água 3, Fogo 2, Ar 1, Terra 0**

Esta magia altera o alvo de modo a fazer com que o mesmo se adapte ao ambiente no qual se encontra. Com isso, ele poderia respirar embaixo d'água, agüentar temperaturas extremas, e até se comunicar com seres que usem outras formas de comunicação.

O mago ou o alvo não tem controle sobre as mudanças: elas sempre ocorrem no sentido de permitir que o alvo possa sobreviver no ambiente em que se encontra.

Cada nível desta magia compra uma mudança corporal de 10 pontos de personagem (mais 10 por nível da magia). Se ela não conseguir atingir os pontos necessários para adaptar o alvo ao ambiente, ainda assim fará o melhor possível, a critério do mestre.

### **Ampliação Muscular: Terra 3, Água 2, Fogo 1**

Esta magia aumenta a força física do alvo. Para cada nível da mesma, o alvo ganha um ponto a mais de força.

Acima de força 20, cada ponto de força custa 2 níveis. Acima de força 30, cada ponto custa 3 níveis, acima de 40, cada ponto custa 4 níveis, e assim por diante.

O HP do alvo também aumenta, e ao término da magia, ele retrocede a seu valor original levando os ferimentos de forma proporcional.

### **Ampliação Reflexiva: Água 3, Fogo 2, Terra 1**

Esta magia aumenta a destreza do alvo. Para cada nível da mesma, o alvo ganha um ponto a mais de destreza.

Acima de força 20, cada ponto de destreza custa 2 níveis. Acima de força 30, cada ponto custa 3 níveis, acima de 40, cada ponto custa 4 níveis, e assim por diante.

### **Ampliação Vital: Fogo 3, Água 2, Terra 1**

Esta magia aumenta a resistência física do alvo. Para cada nível da mesma, o alvo ganha um ponto a mais de resistência.

Acima de força 20, cada ponto de resistência custa 2 níveis. Acima de força 30, cada ponto custa 3 níveis, acima de 40, cada ponto custa 4 níveis, e assim por diante.

A fadiga do alvo também aumenta, e ao término da magia, ele retrocede a seu valor original trazendo o gasto integral de fadiga ao seu valor anterior de atributo (o que pode deixar o alvo inconsciente ou até matá-lo).

### **Assalto Biológico: Fogo 3, Água 2**

Essa magia permite a um mago drenar a essência vital de um alvo e recuperar seus ferimentos com a mesma, ou ele pode transferir o HP de um alvo a outro.

Ele transfere um ponto de HP por nível desta magia. O alvo que tem seu HP drenado não se machuca com esta magia, mas seus tecidos perdem resistência e vigor, e ele fica imediatamente fraco (como se tivesse perdido muito sangue).

---

### **Decomposição Biológica: Fogo 2, Água 2**

Com esta magia, o mago causa uma decomposição acelerada dos tecidos do alvo, ferindo-o independente de suas proteções físicas.

O dano causado é 1D mais 1 por nível da magia.

### **Desaceleração tóxica: Água 3, Fogo 1, Ar 1**

Esta magia impede o progresso de uma doença ou envenenamento enquanto estiver ativa. Por sua duração, o alvo se sentirá plenamente saudável e em forma, e os sintomas do envenenamento ou doença serão totalmente suprimidos (embora qualquer HP perdido não volte).

Ao término da magia, os sintomas voltam imediatamente e a doença ou veneno continua seu curso normal pelo corpo.

### **Deteção tóxica: Água 2, Fogo 1, Ar 1**

Esta magia identifica um veneno e seu possível antídoto (quando há). Ao lançá-la, o mago deve ter em mãos um papel dobrado que ele toca na testa do alvo. Ao retirá-lo, ele estará preenchido com as informações referentes ao veneno que está agindo sobre o alvo, qual ele é, como consegui-lo, e se há um antídoto, como consegui-lo e administrá-lo. As informações são obtidas de acordo com o conhecimento do nível tecnológico do mago.

Caso o mago não saiba ler, esta magia deve ser usada de outra forma: ela deve ser lançada sobre um alvo inconsciente, e o mago então se aproxima do mesmo e o ouve sussurrar as informações relevantes.

### **Diagnose biológica: Água 2, Fogo 1, Ar 1**

Esta magia diagnostica um alvo, indicando todas as condições biológicas anômalas em que ele se encontra, dentro do conhecimento do mago. Ela pode ser lançada de duas formas: o mago pode usar esta magia para ver as linhas energéticas que envolvem o alvo, e, analisando-as, entender sua condição física, ou ele pode fazer um desenho esquemático do alvo em uma superfície qualquer, e a magia preenche o desenho com as linhas energéticas do alvo, de modo que outras pessoas possam também usar sua habilidade de diagnose para compreender o estado físico do alvo.

Esta magia detecta qualquer condição física anômala, independente de sua fonte, incluindo venenos, ferimentos, e outras magias que alterem o corpo físico do alvo.

### **Encantamento da Beleza: Água 3, Fogo 2, Terra 1**

Esta magia altera a aparência física de um alvo para mais ou menos. Ela torna o alvo mais feio ou mais bonito de acordo com os padrões de beleza do mago que lançou a magia. Para lançá-la de modo a alterar a beleza do alvo de acordo com uma cultura específica, o mago também precisa de Conhecimento do Terreno 12+ com um local associado à cultura alvo.

O mago não tem controle sobre a forma física que o alvo vai assumir: Esta magia mantém seus traços visuais, tornando-os apenas mais harmônicos a quem os vê.

Cada nível desta magia aumenta (ou diminui) a vantagem “beleza” do alvo em 5 pontos de personagem. Uma mudança de 20 pontos ou mais é radical o bastante a ponto do alvo se tornar, facialmente, irreconhecível.

---

Esta magia não afeta apenas a face do alvo: ela também altera sua silhueta física se isso fizer parte do padrão de beleza almejado.

### **Metamorfose Biológica: Água 4, Fogo 2, Terra 2**

Com esta magia, o mago pode alterar a forma física do alvo, de modo a transformá-lo em outra pessoa, ou mesmo em outra raça.

Pelo seu custo básico, o mago pode alterar a forma externa do alvo (sem alterar sua estrutura óssea) de modo a transformar suas feições, cor de pele, cabelo, etc. O mago pode se concentrar em uma pessoa específica e transformar o alvo nesta pessoa, mas tem um redutor em seu rolamento referente a seu grau de familiaridade com o alvo, indo de 0 (para pessoas conhecidas intimamente, como um marido ou mulher, ou um filho) até -10 (para pessoas vistas apenas uma vez, de relance, ou através de uma foto ou imagem).

Cada nível acima do primeiro permite ao mago alterar a estrutura dos órgãos internos do alvo de modo a conceder-lhe novas habilidades ou desvantagens físicas. O mago pode alterar a raça do alvo para outra raça cujo custo seja 10 pontos superior ou inferior à do alvo por nível da magia. Não se pode usar esta magia para alterar o alvo para uma raça que não exista no mundo aonde ele se encontra.

Assim, por exemplo, por 5 níveis, o mago pode alterar a raça de um alvo humano (custo 0) de modo a transformá-lo em uma raça de até 50 ou -50 pontos.

Esta magia não pode transformar o alvo em um animal. Para isso, use a “Metamorfose Completa” das técnicas biológicas inferiores.

A magia pode alterar parte da raça do alvo de modo a lhe conceder apenas alguns benefícios da raça alvo.

### **Neutralização Tóxica: Água 4, Fogo 2, Ar 2**

Esta magia neutraliza a ação de um veneno ou toxina que esteja atuando sobre o corpo do alvo. Após seu lançamento, a toxina é imediatamente neutralizada e absorvida de forma natural pelo corpo, e em questão de minutos todos os seus sintomas passam. O GM pode determinar que certas toxinas, mais fortes ou graves, requerem um número de níveis adicionais para serem curadas.

### **Paralisia Parcial: Ar 2, Água 1, Terra 1**

Com esta magia, o mago paralisa uma parte do corpo do alvo.

Se usada no tórax, esta magia impede o alvo de respirar, sufocando-o. Neste caso, porém, o alvo pode tentar quebrar a magia uma vez por minuto.

### **Paralisia Corpórea: Ar 3, Água 2, Terra 2**

Ao lançar esta magia, o mago paralisa completamente o alvo, e este se torna incapaz de qualquer movimentação (incluindo falar ou piscar).

Ao contrário do que foi determinado, esta magia é resistida com a DX do alvo.

O mago tem -1 em seu rolamento por cada metro de distância com o alvo.

Enquanto o alvo está paralisado, ele está consciente e a par de seu ambiente. Ele envelhece normalmente, e sofre os efeitos da sede e fome. Alvos paralisados respiram normalmente, mas a um grau muito tênue (a ponto de seu tórax não se mover).

### **Recuperação Acelerada: Água 1, Fogo 0**

Esta magia acelera a recuperação do alvo a ferimentos.

---

O mago toca o alvo e, para cada nível desta magia, ele pode lhe conceder um bônus de +3 em seus rolamentos de HT, ou um rolamento extra por dia.

Por exemplo: por 4 níveis, o mago pode conceder ao alvo 1 rolamento de HT por dia com +12, ou 2 rolamentos a +9, ou 3 a +6, ou 4 a +3, ou 5 rolamentos de HT por dia.

Evidentemente, esta magia não ajuda o alvo a se recuperar de um ferimento do qual ele normalmente não possa se recuperar.

### **Redução Muscular: Terra 3, Fogo 2, Água 1**

Esta magia reduz a força física do alvo. Para cada nível da mesma, o alvo perde um ponto de força.

O HP do alvo também diminui, e ao término da magia, ele retrocede a seu valor original trazendo os ferimentos de forma proporcional.

### **Redução Reflexiva: Água 3, Fogo 2, Ar 1**

Esta magia reduz a destreza do alvo. Para cada nível da mesma, o alvo perde um ponto de destreza.

### **Redução Vital: Fogo 3, Água 2, Ar 1**

Esta magia reduz a resistência física do alvo. Para cada nível da mesma, o alvo perde um ponto de resistência.

A fadiga do alvo também reduz, e ao término da magia, ela retrocede a seu valor original trazendo o gasto integral de fadiga ao seu valor anterior de atributo (o que pode trazer o alvo da inconsciência).

### **Regeneração Estrutural: Água 4, Fogo 3, Terra 2, Ar 1**

Esta técnica regenera a estrutura física de um alvo, religando seus tecidos, ossos, veias e artérias, de modo a recuperar seus pontos de HP perdidos. Cada nível desta magia recupera um ponto de HP do alvo. Cada vez que esta magia for usada em um alvo mais de uma vez por dia (mesmo que seja lançada por magos diferentes), o mesmo deve fazer um rolamento de envelhecimento, com um redutor cumulativo de -1 por cada vez que a magia é usada.

Esta magia pode ser usada para recolocar um membro perdido no lugar por 2 níveis, mais um por cada dia que o membro passou fora do corpo. Quando um membro que passou mais de um dia fora do corpo é recolocado, o personagem deve rolar HT com um redutor igual ao número de dias sem o membro para evitar ser contaminado com alguma infecção putrefata.

Não é possível recolocar membros decepados de outras pessoas em um alvo com esta magia.

Esta magia pode ser usada para reconstruir órgãos internos vitais ou membros perdidos por um custo em níveis:

<b>Órgão</b>	<b>Níveis:</b>	<b>Órgão</b>	<b>Níveis:</b>
Braço	5	Olho	5
Mão	3	Nariz	4
Perna	5	Língua	3
Pé	3	Boca	4
Coração*	6	Cabelos	3
Pulmão*	5	Baço*	2

Órgão	Níveis:	Órgão	Níveis:
Estômago*	2	Intestinos*	3
Fígado*	3	Glândula qualquer*	4
Pâncreas*	2	Rim*	4

Órgãos indicados com asterisco são regenerados imediatamente com total funcionalidade, os outros, ao serem regenerados, retornam sua funcionalidade lentamente ao longo de um mês.

Ao ser usada para reconstruir um órgão perdido, a magia não poderá ser usada no alvo novamente por um mês ou incorrerá em um rolamento de envelhecimento (com penalidades cumulativas).

Quando esta magia reconstrói ou recoloca um órgão no alvo, ela fere o mesmo, causando-lhe um número de pontos de dano iguais ao triplo dos níveis necessários para reconstruir o órgão. Esse dano se manifesta como uma perda da massa sanguínea.

Esta magia dura um instante – apenas. Ela não pode ter sua duração ampliada.

### Saúde Renovada: Água 3, Fogo 2, Terra 1, Ar 1

Esta magia cura um alvo de qualquer doença que ele esteja sofrendo. O nível da magia indica a gravidade da doença que pode ser curada:

Nível:	Exemplo:
0	Doenças comuns: gripe, resfriado,
1	Doenças graves: Caxumba, Febre Escarlatina, Cólera, Peste Bubônica, etc.
2	Doenças degenerativas ou doenças graves em estado não terminal: Alzheimer, AIDS em estado inicial, Câncer nos primeiros sintomas, etc.
3	Doenças terminais: câncer com metástase, infecção generalizada no último grau, AIDS em estado terminal, tuberculose em seu último mês, Ebola, etc.
4	Doenças congênitas incuráveis: defeitos no coração, mongolismo, cegueira de nascença, etc.

Esta magia também pode reverter uma crise de envelhecimento:

- 1 nível para uma crise Menor.
- 2 para uma crise séria.
- 3 para uma crise grave.
- 4 para uma crise crítica.
- 5 para uma crise terminal.

Cada vez que esta magia é usada em um mesmo alvo dentro de um mês (mesmo que por magos diferentes), ele deve fazer um rolamento de envelhecimento (o que pode lhe resultar em uma nova doença...)

### Sustentação Nutricional: Terra 4, Água 0

Ao ser lançada, esta magia supre a necessidade do alvo se alimentar (comer e beber) pela duração.

---

**Sustentação Vigilante: Ar 4, Água 0**

Ao ser lançada, esta magia supre a necessidade do alvo dormir pela duração. A cada noite consecutiva que esta magia for lançada, ela tem um redutor de 1 nível.

**Técnica da Marionete: Ar 3, Terra 2, Água 2**

Esta magia permite que o mago controle o alvo à distância como se ele fosse uma marionete.

O mago não tem acesso aos sentidos do alvo, e se o mesmo sair de seu campo de visão por mais de um minuto, a magia é rompida.

**Toque cicatrizante: Água 3, Fogo 1, Terra 1, Ar 1**

Esta técnica permite que um mago feche os ferimentos de um alvo e cicatrize os mesmos, de modo a estabilizar sua condição e garantir sua sobrevivência, desde que todos os seus órgãos vitais estejam em ordem. Nenhum ponto de HP é curado, mas o alvo para de perder HP por sangramento ou trauma.

**Transferência Energética: Fogo 2, Terra 1**

Esta magia permite a um mago transferir sua energia (fadiga) a outra pessoa. Para cada nível da magia, um ponto de fadiga pode ser transferido por segundo. O mago pode transferir quanta fadiga quiser, desde que não fique mais cansado do que o alvo: ele pode, no máximo, igualar sua fadiga com o alvo.

---

## Técnicas Climáticas

### **Comando das Núvens: Ar 2, Água 0**

O mago é capaz de conjurar ou dispersar nuvens. O alcance desta magia é de 100m mais 300 por nível, e a duração é de 1 hora mais 3 por nível.

### **Controle do Clima: Ar 4, Água 1**

O mago pode controlar o clima, fazendo chover ou prevenindo a chuva, neve, temporais, etc. O alcance desta magia é de 100m mais 300 por nível, e a duração é de 1 hora mais 3 por nível.

### **Geadas: Ar 3, Água 0**

Esta magia permite que o mago faça gear sobre uma imensa área, o que pode destruir completamente uma plantação. O alcance desta magia é de 100m mais 300 por nível, e a duração é de 1 hora mais 3 por nível.

### **Vendaval: Ar 5, Água 2**

Esta magia permite ao mago conjurar um vendaval. Cada nível confere às pessoas afetadas um redutor de -2 em todas as suas ações. Acima de -5, os alvos têm de rolar contra DX a cada turno para se manterem em pé.

A área coberta por esta magia é 3m de raio mais 3 por nível.

---

## Técnicas Divinatórias

### **Cálculo Intuicional: Ar 3, Terra 1**

Essa magia confere a um alvo a vantagem “Matemática Intuitiva”.

### **Deteção Ilusória: Fogo 1, Ar 0**

Essa magia permite a o mago saber se o alvo é uma ilusão ou não. Ela deve ser lançada pontualmente em cada alvo.

Se a resistência desta magia igualar ou vencer a resistência da ilusão, o mago automaticamente saberá que ela é falsa, independente da margem de acertos.

Níveis extras podem ser usados da seguinte forma:

- Com 1 nível, o mago pode fazer a magia agir continuamente sobre ele ou um alvo, de modo que sempre que ele entre em contato com uma ilusão, ele o saiba (se a mesma estiver abaixo do nível da magia).
- Com 1 nível o mago pode reverter a ilusão, e fazer com que todos os que a vejam (e não apenas ele), percebam que ela é falsa.

### **Intuição Vital: Fogo 2, Ar 1, Água 0**

Esta magia informa ao mago se o alvo é vivo ou não. Se lançado sobre uma área, ela informa quantos seres vivos existem na mesma.

Níveis extras podem ser usados da seguinte forma:

- Com 1 nível, o mago pode fazer a magia agir continuamente sobre ele ou um alvo, de modo que sempre saiba quantos seres vivos estão em uma determinada área pela sua duração.
- Com 1 nível o mago pode saber quais os tipos de seres vivo que estão em uma área, diferenciando animais, insetos, e raças de seres sentientes.

### **Leitura Simbólica: Ar 2, Água 1**

Essa magia permite ao alvo ler qualquer inscrição independente de língua, compreendendo o significado subliminar contido nos símbolos que formam as palavras.

Pela duração da magia, o alvo será capaz de ler qualquer inscrição, contanto que seja escrita em uma língua viva.

Por 2 níveis, o alvo poderá ler em qualquer língua, viva ou morta.

### **Mapeamento Retroativo: Terra 1, Ar 0**

Esta magia, ao ser lançada sobre uma superfície de madeira ou papel, inscreve sobre a mesma um mapa com o caminho percorrido pelo alvo até o momento. Se lançada sobre vários alvos, ela pode compor um mapa com o caminho percorrido por todos os alvos.

### **Posicionamento: Ar 2, Fogo 1**

Esta magia informa ao mago qual sua posição no planeta. Ela também pode informar ao mago sua posição relativa a um local que ele conheça muito bem, ou um local no qual ele tenha meditado por 2 horas com a intenção de gravar a localização.

Se lançada sobre um mapa, ela marca no mesmo a localização do mago.

---

### **Senso do Perigo: Ar 3, Água 2**

Enquanto esta magia estiver ativa, o alvo terá os benefícios da vantagem “danger sense”.

### **Visão Distante: Ar 5, Fogo 3**

Esta magia permite ao mago colocar sua visão em algum ponto à distância. O alcance desta magia é 30 metros, podendo crescer com mais níveis:

<b>Nível:</b>	<b>Alcance:</b>
1	100 m.
2	300 m.
3	1 km.
4	3 km.
5	10 km.

O mago pode apenas ver à distância, mas cada nível adicional o permite também colocar um outro sentido a mais, à sua escolha.

Pela duração da magia, o mago pode mover seu ponto de visa como quiser, à velocidade de 2 m/s.

Esta magia apenas pode ser lançada a uma distância que esteja no campo visual do mago, ou em um lugar que ele não esteja vendo, mas caia em uma destas condições:

- O mago possui conhecimento íntimo do lugar (sua casa, sua escola de infância, etc).
- Alguma pessoa em que o mago esteja tocando tem conhecimento íntimo do local.
- O mago passou 2 horas meditando no local para fixá-lo na memória.
- O mago possui um objeto intimamente ligado ao local (uma pedra da rua, um pedaço da parede, etc.)

### **Visão Transcendente: Fogo 2, Ar 1**

Com esta magia, o mago é capaz de perceber coisas físicas que normalmente são invisíveis. Ventos, massas de ar, bem como seres mágicos que estejam invisíveis ou sejam naturalmente invisíveis.

---

## Técnicas Hídricas avançadas

### **Arma Gélida: Água 1, Terra 0**

Esta magia permite ao mago enregelar uma arma de modo a que ela cause, além de seu dano normal, um dano gélido.

O dano causado é 1D mais 1 por cada nível. Níveis adicionais podem ser usados para comprar os seguintes modificadores:

- 1 nível faz o ataque criar uma crosta de gelo ao redor do alvo que o paralisa caso ele falhe em uma rolagem de ST com uma penalidade igual à resistência da magia (ele pode realizar este rolagem a cada turno). A crosta também oferece uma RD igual à resistência da magia. Caso ele seja atacado, e pelo menos 1 ponto de dano ultrapasse a crosta, ela é quebrada.

### **Armadura Gélida: Água 2, Terra 0**

Com esta magia, o mago faz com que uma armadura metálica qualquer seja recoberta de uma camada de gelo e cause um dano extra a quem quer que se aproxime dela.

Qualquer inimigo que chegue a 1 metro do alvo da magia tomará 1D de dano gélido mais 1 por nível.

Este dano apenas pode ser causado uma vez por turno por inimigo, e uma vez que o inimigo seja atingido pelo dano, ele não o será mais a não ser que se afaste e se aproxime do alvo novamente (ou que o alvo se afaste e aproxime dele).

### **Corrente Marítima: Água 4, Ar 2**

Esta magia permite que o mago altere uma pequena corrente marítima. Isso pode fazer, por exemplo, com que uma embarcação navegue mais rápida ou lentamente.

A área coberta é 100m mais 300 por nível. Pela duração, o mago será capaz de comandar a corrente marítima, alterando sua velocidade em 3 nós mais 3 por nível.

### **Visão Hídrica: Água 2, Fogo 0**

Com esta magia, o mago consegue enxergar normalmente através da água, do gelo, e das nuvens. Ela também faz com que o horizonte visual se amplie (porque elimina a visão da umidade do ar), e até permite ao mago enxergar algumas estrelas durante o dia.

---

## Técnicas Ígneas avançadas

### **Arma Ígnea: Fogo 1, Terra 0**

Esta magia permite ao mago atear fogo a uma arma de modo a que ela cause, além de seu dano normal, um dano ígneo.

O dano causado é 2D mais 1 por cada nível.

### **Armadura Ígnea: Fogo 2, Terra 0**

Com esta magia, o mago faz com que uma armadura metálica qualquer seja recoberta de uma camada de fogo e cause um dano extra a quem quer que se aproxime dela.

Qualquer inimigo que chegue a 1 metro do alvo da magia tomará 1D de dano ígneo mais 1 por nível.

Este dano apenas pode ser causado uma vez por turno por inimigo, e uma vez que o inimigo seja atingido pelo dano, ele não o será mais a não ser que se afaste e se aproxime do alvo novamente (ou que o alvo se afaste e aproxime dele).

### **Infravisão: Fogo 2, Ar 0**

Esta magia permite ao mago enxergar ondas infravermelhas. Com isso ele pode ver seres vivos mesmo na escuridão total ou rastrear animais com maior facilidade (+5 nos rolamentos de rastreamento).

### **Lampejo Cegante: Fogo 1, Ar 1**

Esta magia causa um flash que cega todos os que o virem. Ela afeta uma área de 3m de raio mais 3 por nível. Todos os seres na área que virem a luz devem rolar contra seu HT para evitar ficarem cegos por 1D turnos. Alvos fora da área rolam contra sua HT com um bônus igual à distância em metros da borda da área.

Cada nível extra pode ser usado para conferir uma penalidade de -1 no rolamento de HT.

Cada 2 níveis extra podem aumentar o tempo de cegueira em 1D turnos.

### **Luz Mágica: Fogo 2, Ar 1**

Com esta magia, o mago pode criar uma fonte de luz invisível, cuja luminosidade apenas ele (ou outros alvos) serão capazes de ver. Para todas as demais pessoas, a luz não existirá.

A luz ilumina uma área de acordo com os níveis da magia: 5m para o primeiro nível. Níveis subsequentes dobram a potência luminosa. Com 5 níveis, ela é tão forte quanto o Sol.

### **Visão nas trevas: Fogo 3, Ar 0**

Esta magia confere ao alvo a capacidade de enxergar perfeitamente na escuridão total. A visão é tão nítida quanto o dia, mas é descolorida. Sob o efeito desta magia, o alvo também não consegue ver nenhuma sombra.

---

## Técnicas Ilusórias

### Alucinação: Fogo 3, Ar 1

Esta magia coloca o alvo sob uma poderosa alucinação, na qual o mago poderá determinar o que ele percebe a seu redor.

O tamanho e intensidade da alucinação dependem dos níveis usados na magia:

Nível:	Efeito:
0	O alvo vê um detalhe a mais que não existe: uma moeda, um animal pequeno, uma mudança de cores, um saco de dinheiro, etc.
1	O alvo percebe e interage com um alvo até o tamanho de uma pessoa.
2	O alvo percebe e interage com um grande objeto: uma ponte, uma casa, um grupo de pessoas, etc...
3	O alvo percebe e interage com elementos muito grandes: um lago, um castelo, um bairro de uma cidade, o céu, etc.
4	Todo o ambiente ao redor do alvo pode ser reescrito pelo mago.

O mago pode forçar o alvo a lutar com um oponente (ou monstro) ilusório. E este for o caso, o mago deverá atacar e se defender usando seu nível com “Fogo”. O alvo tomará dano na forma de fadiga até cair inconsciente.

Com 2 níveis a mais, a alucinação reage às ações do alvo como ele esperaria que ela reagisse, sem que o mago precise se concentrar em todas as consequências das ações do(s) alvo(s).

### Ilusão dos Sentidos: Fogo 3, Terra 1

Esta magia cria uma ilusão capaz de enganar um ou mais sentidos das pessoas. O mago deve cobrir a área e a complexidade da ilusão com os níveis da magia:

Nível:	Complexidade:
0	Simples: Poucos detalhes, cores chapadas. Parece um desenho animado.
1	Complexa: Muitos detalhes, cores texturizadas. Parece computação gráfica.
2	Perfeita: Igual à tal vida real.

A área da ilusão é 1m de raio. Cada nível extra dobra esta área.

A princípio, a ilusão é apenas visual. Para adicionar uma ilusão sonora, coloque mais um nível. Para os 5 sentidos, coloque mais 2 níveis.

Por 2 níveis a mais, a ilusão ganha independência, e comporta-se de uma forma pré-programada pelo mago sem que ele precise se concentrar na mesma.

---

### **Ilusão da Realidade: Fogo 4, Terra 2**

Esta magia, como “Ilusão dos Sentidos”, cria uma ilusão a controle do mago. Porém, esta ilusão é dotada de realidade, e pode afetar o ambiente.

A magia é construída como uma “Ilusão dos Sentidos”, mas o mago deve adicionar um parâmetro de “carga”, igual ao HP e ao peso que a ilusão pode sustentar (um parâmetro para ambos os valores).

<b>Nível:</b>	<b>Carga:</b>	<b>HP:</b>
0	10 kg	1
1	30 kg	3
2	100 kg	10
3	300 kg	30
4	1 ton	100

---

## Técnicas Mágicas

### Assalto Mágico: Fogo 2, Ar 1

Esta magia rouba outra magia em andamento, revertendo-a. Se a magia oposta não vencer a resistência desta, ela passará às mãos do mago, e o alvo da magia será quem a lançou. Caso seja impossível determinar quem lançou a magia, ou usar o indivíduo como alvo, o mago deverá determinar um novo alvo para a magia roubada.

Por 1 nível a mais, o mago tem controle total sobre a magia roubada, e não precisa necessariamente revertê-la.

### Fim da Magia: Fogo 3, Ar 0

Esta magia cancela outras magias em andamento. Para tanto, ele deve vencer a resistência da magia oposta. Esta técnica não pode ser usada em encantamentos ou poderes de uso contínuo – apenas em magias que tenham uma duração definida.

Para cancelar magias lançadas por si próprio, o mago não precisa vencer a resistência da magia.

Se usada com uma duração, esta magia cancela a magia alvo e quaisquer outras com as quais entre em contato.

### Revelação Essencial: Fogo 2, Terra 0

Esta magia revela outras magias. Em seu nível básico, ela indica ao mago se um alvo é mágico ou está sob o efeito de uma magia. Detalhes adicionais custam níveis adicionais:

<b>Detalhe:</b>	<b>Nível:</b>
Discernir se o alvo está sob ação de uma magia, ou se é um item encantado, ou se é um ser mágico.	1
Descobrir qual a técnica de uma magia	2
Descobrir a técnica e os parâmetros usados em uma magia	3
Conhecer as magias de um objeto encantado – o mago deve usar esta magia uma vez para cada efeito encantado.	4
Saber quantos pontos de essência um alvo possui	1
Descobrir quais os gatilhos que ativam um item encantado.	5
Descobrir quais os poderes de um ser mágico	3

Caso a magia sendo analisada tenha uma resistência, o mago deverá vencer sua resistência para poder percebê-la.

### Roubo Essencial: Fogo 1, Ar 1, Terra 0

Esta magia permite ao mago mudar a localização da essência contida dentro de um corpo, fazendo-a migrar para uma de suas partes, ou saltar para outro corpo capaz de contê-la.

Normalmente, pontos de essência existem dentro de seres mágicos, e esta magia permite ao mago capturá-los sem ter de saber exatamente onde eles se encontram. Para tanto, o ser deve estar morto ou inconsciente. É impossível roubar essência de um ser mágico que esteja consciente, a não ser que ele seja sentiente e esteja de acordo com o procedimento.

A magia transfere 1 ponto de essência por nível.

---

Para transferir essência para um corpo físico, o mago precisa de jóias – somente pedras preciosas podem conter essência mágica. Para tanto, ela deve ter um valor em \$ igual aos pontos de essência movidos vezes \$100.

O próprio mago pode conter essência em seu corpo caso tenha distúrbio. Some todas as vantagens e o módulo das desvantagens ganhas com distúrbio e divida o valor por 5. Esse é o total de pontos de essência que o mago pode concentrar em seu corpo sem problemas. Caso ele ultrapasse esse valor, automaticamente ganha -5 pontos de distúrbio por ponto de essência excedente. Evidentemente, um mago que carrega essência consigo não pode se livrar de distúrbio, mesmo que passe mais de 3 meses sem contato com magia.

---

## Técnicas Mentais

### **Ampliação Intelectual: Ar 3, Terra 1**

Esta magia amplia a capacidade intelectual de um alvo. Ela aumenta o IQ de um alvo em 1 ponto mais 1 a cada 2 níveis.

Um mago é incapaz de aumentar a inteligência de um alvo além da sua. Assim, ao criar uma fórmula desta magia, o jogador deve anotar que ela confere um bônus de IQ com um limite específico, igual ao IQ do mago que criou a fórmula. Por exemplo: “+3 / 15”.

### **Ampliação Perceptiva: Fogo 2, Ar 1**

Com esta magia, um mago pode aumentar a capacidade de percepção do alvo.

A magia confere um bônus de +2 na percepção do alvo, mais 2 por cada nível.

### **Auto-Controle: Ar 1, Água 0**

Esta magia amplia a força de vontade de um alvo, conferindo ao mesmo um bônus em todos os rolagens nos quais a vontade seja um fator determinante. Ela confere +2 na vontade do alvo, mais 2 por cada nível.

### **Audição Ideomórfica: Ar 4, Fogo 2, Água 1**

Esta magia confere a um alvo a capacidade de compreender as idéias por trás de qualquer som. Com isso, ele pode compreender qualquer língua falada, por homens ou animais.

### **Comunicação Distante: Ar 4, Fogo 3**

Esta magia permite ao mago se comunicar à distância com um alvo. A comunicação ocorre mentalmente, e tanto o mago quanto o alvo precisam se comunicar em uma língua que entendam.

O alcance desta magia depende dos níveis da mesma:

<b>Nível:</b>	<b>Alcance:</b>
0	100m
1	Dentro da mesma cidade ou até 20 km
2	Dentro da mesma província ou até 100 km
3	Dentro do mesmo reino ou até 1000 km
4	Qualquer distância dentro do mesmo plano

Para se comunicar com um alvo com o qual ele não tenha linha visual direta, o mago sempre precisa de uma conexão com o mesmo (um pedaço dele – cabelo, sangue, unha, etc).

Com 2 níveis a mais, o mago pode projetar uma ilusão de seu corpo próximo ao alvo, de modo a se comunicar pessoalmente com ele, e ver seus arredores como se estivesse lá.

---

### **Comunicação Universal: Ar 3, Fogo 2, Água 0**

Esta magia permite que o alvo se comunique com qualquer ser sentiente independente da língua. O alvo sempre ouvirá em sua língua natal, e quem quer que o ouça também o ouvirá em sua própria língua natal.

### **Cristalização do conhecimento: Ar 4, Terra 2, Água 1, Fogo 1**

Esta magia, como “Transferência de Habilidade”, permite que o mago transfira pontos de perícia de uma pessoa, mas neste caso, o alvo é uma jóia, que se torna o receptáculo temporário da perícia. Isso permite que um mago tenha um reservatório de habilidades para transferir a criaturas mágicas de sua criação.

Esta magia também permite a transferência de vantagens e poderes para jóias.

A magia permite a transferência de 1 ponto de personagem em uma única perícia ou vantagem. Cada nível extra dobra esta quantia para uma perícia / vantagem, ou permite que o mago transfira 1 ponto em outra perícia / vantagem.

Para uma jóia servir de receptáculo apropriado, ela deve ter um valor em \$ igual aos pontos de personagem carregados nela vezes \$100.

Esta magia permite que o mago a lance com uma duração de nível 5: permanente. Para ser lançada permanentemente, esta magia deve ser feita de forma ritual.

### **Devaneio: Fogo 2, Ar 0**

Pela duração desta magia, o alvo deixará sua mente vagar e não se aperceberá do que ocorre a seu redor. Ele ficará distraído, completamente alheio ao mundo, e somente poderá reagir se algo o colocar em perigo iminente (como um ataque).

### **Fraqueza de espírito: Fogo 2, Ar 1**

Com esta magia o mago pode reduzir a vontade do alvo, enfraquecendo todos os seus rolamentos nos quais a vontade seja um fator determinante.

O alvo perde 2 pontos de vontade, mais 2 por nível.

### **Indução Emocional: Água 3, Ar 2**

Esta magia faz com que o alvo seja impelido a uma emoção determinada pelo mago. O mago não precisa estar sentindo a emoção que está induzindo, mas precisa conhecê-la.

A emoção é genérica e não direcionada. Por exemplo: “Amor”, “Raiva”, “Medo”, etc. O mago pode usar 2 níveis para induzir uma emoção direcionada: “Amor a mim”, “Raiva de fulano”, “Medo de minha bota”, etc.

### **Indução Ideomórfica: Ar 5, Água 3, Fogo 2**

O mago é capaz de induzir imagens na mente do alvo, forçando-o a pensar de uma forma específica. Os pensamentos induzidos desta forma ocorrem independente da linguagem do mago e do alvo.

O alvo tenderá a acreditar nas imagens. Exemplo de induções: “Nós somos seus amigos”, “Nós já pagamos a conta”, “Minha espada é mágica”, etc.

Esta magia não altera as memórias do alvo, não altera suas percepções, e nem o compele a nenhuma ação, apenas induz uma crença específica.

---

### **Pânico Crescente: Água 3, Fogo 2, Ar 1**

Esta magia faz eclodir os piores medos do alvo, forçando-o a uma verificação de pânico com um redutor igual ao dobro da resistência da magia.

Se a magia tiver uma duração, ela afetará uma vez todos os que entrarem na área afetada (se um alvo sair da área e voltar, ele será afetado novamente).

Não há resistência para esta magia. O rolamento de resistência dos alvos é a própria verificação de pânico.

### **Penetração Sensorial: Ar 3, Fogo 2, Terra 1**

Esta magia permite a um mago penetrar nos sentidos de um alvo e passar a ver com seus olhos, ouvir com seus ouvidos, etc. Pela duração, o mago terá acesso aos sentidos do alvo sempre que se concentrar neles.

A magia funciona para um sentido apenas. Para 2 sentidos diferentes, use 1 nível adicional. Para todos os sentidos, use 2 níveis adicionais.

O mago não consegue comandar as ações do alvo, apenas ter acesso à suas percepções.

Após lançada a magia, o alvo poderá se distanciar o quanto quiser do mago e ainda continuará sob seu efeito.

### **Redução Intelectual: Fogo 3, Ar 2**

Esta magia permite ao mago reduzir a capacidade intelectual de um alvo, baixando seu atributo IQ.

O alvo tem seu IQ reduzido em 1 ponto mais 1 por nível usado.

### **Redução Perceptiva: Fogo 2, Ar 1**

Com esta magia, o mago pode reduzir a capacidade perceptiva de um alvo. O alvo tem seu atributo “percepção” reduzido em 2 pontos mais 2 por nível usado.

### **Sono Alheio: Ar 3, Fogo 1**

Esta magia coloca um alvo para dormir. Pela sua duração, o alvo não poderá ser desperto (exceto por um efeito mágico que contra-ataque este). Ao término da duração, o sono do alvo seguirá seu curso normal, o que significa que ele dificilmente acordará imediatamente ao final da duração desta magia.

### **Transferência de Habilidade: Ar 3, Terra 1, Água 1**

Com esta magia, o mago pode transferir o conhecimento de um alvo para outro, fazendo com que um aprenda as perícias do outro.

Ambos os alvos devem estar dentro do alcance da magia. A magia considera “alvo” a pessoa que irá receber a perícia. O mago não precisa pagar pela pessoa que irá doar a perícia.

A magia permite a transferência de 1 ponto de personagem em uma única perícia. Cada nível extra dobra esta quantia para uma perícia, ou permite que o mago transfira 1 ponto em outra perícia.

### **Visão Emocional: Fogo 2, Água 1**

Esta magia permite a um alvo ver as emoções das pessoas a seu redor como um halo de luz envolvendo cada um. Cores e texturas diferentes indicam emoções

---

diferentes. Esta magia não confere ao alvo a compreensão do que ele está vendo. Para isto, ele tem de rolar sua teoria mágica.

---

## Técnicas Necromânticas

### **Chamado dos Esqueletos do Inferno: Terra 3, Ar 2, Fogo 0**

Com esta magia, o mago ergue um zumbi a seu comando. Ao término da duração, o zumbi volta a ser um esqueleto normal.

Pela duração da magia, o esqueleto atenderá todos os comandos verbais do mago. Se o mago tocá-lo, poderá emitir comandos mentais. Apesar de não ser exatamente inteligente, ele compreende todas as ordens do mago e as cumprirá fielmente.

Esta magia permite que o mago a lance com uma duração de nível 5: permanente. Se a magia for lançada permanentemente, o zumbi está a comando do mago indefinidamente. Para ser lançada permanentemente, esta magia deve ser feita de forma ritual.

Todos os cadáveres afetados por esta magia se decompõem em esqueletos ao serem animados.

Esqueletos animados por esta magia têm as seguintes estatísticas:

ST: 12, HP 15

DX: 12

IQ: 6

HT: 14, Fadiga 14

Veloc. Básica: 7,5

Movimento: 7

Percepção: 12

Vontade: 10

Resistência Mágica: Igual à resistência da magia.

Unkillable 1.

Hipoalgia.

O mago pode colocar 1 nível na magia para fazer o esqueleto com 1 perícia que o mago conheça em nível igual ao do mago -3.

O mago também pode colocar 1 nível para aumentar 1 atributo qualquer em 1 ponto, ou a Percepção ou a Vontade em 2 pontos.

Se usada em uma área, a magia anima todos os cadáveres da área, mas todos vêm exatamente com os mesmos parâmetros.

Um esqueleto animado permanentemente contém em seu corpo metade dos pontos de essência usados para animá-lo. Se for destruído, esta essência poderá ser recolhida e aproveitada por outros magos.

### **Controle Cadavérico: Ar 2, Terra 1**

Esta magia permite ao mago controlar os movimentos de um cadáver como se ele fosse uma marionete. O mago não é capaz de dar ordens ao cadáver: ele deve determinar cada movimento que ele fará.

O mago também pode controlar as ações de um zumbi ou esqueleto erguido por outro mago, se vencer a resistência do mesmo.

Por 2 níveis, o mago pode dar comandos ao cadáver controlado, que ele passará a cumprir com o melhor de sua inteligência.

---

### **Mensagem Póstuma: Terra 2, Ar 1**

Esta magia, lançada sobre um cadáver recente, reanima o mesmo a ponto de permitir que ele responda perguntas sobre sua vida.

Para que ela funcione de forma aproveitável, o cérebro do cadáver não deve ter se decomposto muito. Um dia depois da morte, um cadáver normal já se torna inútil para esta magia.

Quanto mais se demore para lançar esta magia em um cadáver, mais suas respostas serão vagas e imprecisas, reflexo do estado de decomposição do cérebro.

### **Percepção das Diretrizes: Fogo 1, Terra 0**

Com esta magia, o mago torna-se capaz de conhecer as ordens dadas a um morto vivo, se conseguir vencer a sua resistência mágica.

### **Reanimação Recente: Terra 4, Ar 2, Água 2, Fogo 1**

Esta magia permite a um mago reanimar o cadáver de uma pessoa, e colocá-lo a seu serviço. Ao contrário de “Chamado dos Esqueletos do Inferno”, que transforma os cadáveres animados em esqueletos, esta magia reergue o cadáver no estado em que ele estiver.

Se o cadáver for reanimado logo após a morte, ele retorna com todas as habilidades que tinha quando vivo, e grande parte da memória. Cadáveres reanimados perdem qualquer habilidade ou poderes mágicos que tinham em vida. Eles podem até mesmo voltar com a inteligência e personalidade que tinham em vida, embora não tenham iniciativa própria.

Enquanto a magia durar, o zumbi reanimado não apodrecerá, não sentirá fome ou sede, e não precisará dormir.

Esta magia permite que o mago a lance com uma duração de nível 5: permanente. Para ser lançada permanentemente, esta magia deve ser feita de forma ritual.

---

## Técnicas sobre Objetos Físicos

### Arma Afiada: Terra 3, Fogo 1

Esta magia afia uma lâmina de modo a que ela atravesse resistências físicas com maior facilidade.

Cada nível confere à arma afiada por esta magia um redutor na RD de qualquer vítima de sua lâmina, de acordo com a tabela abaixo:

Nível:	Modificador na RD:
0	RD/2
1	RD/3
2	RD/5
3	RD/7
4	RD/10
5	RD/20
7	RD/50
8	RD/100
9	Sem RD.

### Arrombamento Mágico: Ar 2, Terra 1

Esta magia abre uma fechadura ou tranca. Ela abre automaticamente qualquer tranca comum. Trancas especialmente difíceis requerem mais níveis: 1 por cada -2 no rolamento de arrombamento necessário para abri-las.

Se esta magia for usada para abrir uma tranca fechada com “Cadeado Perfeito”, ela deve vencer a resistência do “Cadeado Perfeito”.

### Assistente Mágico: Ar 1, Terra 0

Esta magia conjura um servo mágico feito de ventos que pode carregar objetos ou manipular itens ao seu comando. Ele age com uma inteligência básica, e não consegue compreender comandos muito elaborados, nem tampouco usar uma perícia.

Níveis devem ser direcionados para o peso e a velocidade à qual o servo é capaz de mover objetos:

Nível:	Peso:	Velocidade:
0	1 kg	1 m/s
1	5 kg	2 m/s
2	10 kg	3 m/s
3	20 kg	4 m/s
4	50 kg	5 m/s
5	100 kg	6 m/s

Por 1 nível a mais, o mago pode colocar no servo uma perícia que ele conheça em nível 15+ com um redutor de -3 (o nh máximo de um servo mágico é 18). Com isso, o servo poderia, por exemplo, fazer trabalhos de ferreiro, marceneiro, mestre cuca, camareiro, etc...

Se um servo for criado para combate ou proteção, deve-se ter em mente o valor de sua ST, derivado da combinação do peso e velocidade que ele é capaz de mover, de acordo com a tabela abaixo:

<b>Peso:</b>	<b>1 m/s</b>	<b>2 m/s</b>	<b>3 m/s</b>	<b>4 m/s</b>	<b>5 m/s</b>	<b>6 m/s</b>
1 kg	ST 0	ST 0	ST 0	ST 4	ST 5	ST 6
5 kg	ST 0	ST 4	ST 6	ST 7	ST 9	ST 10
10 kg	ST 0	ST 6	ST 8	ST 10	ST 12	ST 14
20 kg	ST 5	ST 8	ST 10	ST 13	ST 18	ST 22
50 kg	ST 6	ST 11	ST 16	ST 24	ST 44	ST 72
100 kg	ST 9	ST 15	ST 27	ST 63	ST 108	ST 165

Um servo mágico tem corpo e substância. A priori, ele tem 1 ponto de HP (difuso) e é uma massa de energia invisível (portanto, perceptível com magias como “Visão Transcendente”). O mago pode aumentar a HP do servo em 10 pontos por nível colocado para isso.

Apesar de ter corpo, ele não pode atacar com seu próprio corpo. Se for fazê-lo, precisa usar de algum objeto para tanto. Incapaz de mover objetos sólidos, ele é indefeso.

### **Desintegração Física: Fogo 3, Terra 2**

Esta magia desintegra um objeto inanimado. Ela age em uma massa de acordo com o seu nível:

<b>Nível:</b>	<b>Peso:</b>
0	1 kg
1	3 kg
2	10 kg
3	30 kg
4	100 kg
5	300 kg

Para desintegrar parte de um objeto, use “Alvos” nível 1. Caso contrário, a magia apenas funciona em objetos que tenham todo eles o peso indicado ou menos.

O objeto se desintegra em pó. Por 1 nível a mais, o mago pode desintegrá-lo em nada.

### **Mestre das Armas: Terra 3, Ar 2**

Esta magia aumenta a eficácia de qualquer coisa que o alvo toque no sentido de transformá-la em uma arma.

Qualquer objeto segurado pelo alvo, se for usado para um ataque, terá um bônus em seu dano igual a +2, mais +2 por cada nível extra.

### **Movimento Distante: Ar 3, Terra 2**

Com esta magia, o mago pode mover objetos à distância, fazendo-os flutuar no ar.

A magia age sobre uma massa e com uma velocidade específicas que devem ser compradas, ambas, com níveis extra:

Nível:	Peso:	Velocidade:
0	1 kg	1 m/s
1	3 kg	2 m/s
2	10 kg	4 m/s
3	30 kg	8 m/s
4	100 kg	16 m/s
5	300 kg	32 m/s

Se um objeto for usado para atacar uma pessoa com esta magia, verifique o cano através da relação entre o peso e a velocidade do mesmo:

Peso:	1 m/s	2 m/s	4 m/s	8 m/s	16 m/s	32 m/s
1 kg	-	-	-	-	-	-
3 kg	-	-	-	-	-	-
10 kg	-	-	-	-	1d-3	1d-3
30 kg	-	-	1d-3	1d-3	1d-3	1d-3
100 kg	1d-3	1d-3	1d-3	1d-3	1d-3	1d-2
300 kg	1d-3	1d-3	1d-3	1d-2	1d-2	1d

### Reintegração Física: Terra 3, Fogo 0

Esta magia reconstrói um objeto. A partir dos seus pedaços, ela recria um objeto em perfeitas condições.

A magia não cria massa, mas é capaz de compensar até 10% de objeto faltante (reacomodando sua massa). Ela é capaz de recriar um objeto desintegrado, se as cinzas dele tiverem sobrado.

Ela não reintegra objetos orgânicos. Mesmo que mortos.

Caso o objeto tivesse alguma propriedade mágica, a mesma não é recriada por esta magia.

### Rijeza Absoluta: Terra 2, Ar 0

Esta magia aumenta a resistência física de um objeto qualquer. Ela confere ao mesmo um aumento de 3 pontos de RD, mais 3 por nível extra.

### Vibração Destrutiva: Fogo 2, Ar 0, Terra 0

Esta magia permite ao mago projetar uma onda de choque capaz de destruir objetos inanimados, e apenas objetos inanimados.

A magia sai como um ataque de longo alcance com as seguintes estatísticas: Dano: 2D, Alcance: 10/100, Precisão: 1, Recuo: 0, Área: 1m de raio. O mago pode usar níveis sucessivos do efeito para ampliá-lo da seguinte forma:

- 1 nível por cada +2D de dano.
- 1 nível por cada "Alcance" a mais (cada 10/100 metros a mais no alcance).
- 1 nível por cada Precisão a mais.
- 1 nível por cada metro de raio a mais no efeito.
- 1 nível torna o ataque explosivo (a cada metro de distância o dano cai pela metade).
- 1 nível permite que o mago divida o ataque em 2, e acerte 2 alvos distintos, ou um mesmo alvo mais de uma vez. Isso requer dois rolamentos distintos (ou mais) com um redutor de -1 por cada ataque simultâneo.

---

## Técnicas de Proteção

### **Armadura Mágica: Terra 1, Fogo 0**

Esta magia cria uma armadura mágica ao redor do alvo. A armadura não pode ser criada sobre nenhuma outra armadura metálica (mas pode ser criada sobre armaduras de couro, desde que sejam flexíveis).

Ela confere ao alvo uma proteção de 3 pontos de RD, mais 3 por nível adicional. Esta armadura não tem peso.

### **Cadeado perfeito: Terra 2, Fogo 0**

Esta magia tranca um cadeado de forma que ele jamais possa ser aberto por meios mundanos. Apenas uma magia que abre cadeados poderá abri-lo, e mesmo esta, deverá vencer a ressistência desta magia.

À escolha do mago, se o cadeado estiver armado com uma armadilha, esta magia pode ser lançada de modo a fazer com que qualquer um que tente destrancar o cadeado não apenas falhe, mas também dispare a armadilha. Por um nível adicional, a armadilha pode ser rearmada magicamente logo após.

### **Defesa Ampliada: Terra 1, Ar 0**

Com esta magia, o mago pode ampliar as defesas ativas de um alvo. Ela confere ao alvo um bônus de +1 em todas as suas defesas ativas, ou +2 em uma única defesa (à escolha do mago).

Cada nível adicional pode conferir tanto +1 em todas as defesas ativas como +2 em uma única defesa.

### **Defesa ao Acaso: Ar 2, Terra 1**

Esta magia cria uma aura de sorte ao redor do alvo de modo que ataques normalmente não o atinjam. Ela confere um redutor de -1 em todos os ataques direcionados a o alvo. Cada nível extra aumenta o redutor em -1.

### **Escudo Mágico: Fogo 1, Terra 0**

Esta magia confere a um alvo resistência a qualquer efeito sobrenatural. O alvo recebe um bônus em todos os seus rolamentos de resistência igual a +2. Cada nível adicional lhe confere +2 no bônus.

### **Zona Anti-Mágica: Fogo 2, Terra 1**

Esta magia cria uma zona na qual outras magias ou poderes sobrenaturais tem dificuldade de se manifestar. Qualquer magia, poder ou encantamento terá de vencer a resistência desta magia para ocorrer dentro da zona.

Se usada sobre um único alvo, ela impede que o mesmo realize poderes ou seja alvo de poderes sobrenaturais.

Com 1 nível extra, o mago pode decidir se a magia permite a entrada ou a saída de poderes sem resistência.

Por 1 nível extra, o mago pode determinar, no lançamento da magia, quem não será afetado pela mesma (desde que estas pessoas estejam presentes naquele momento).

Quando a zona anti-mágica cessa, qualquer magia, poder ou encantamento que ela anulasse volta a agir.

---

## Técnicas Telúricas avançadas

### Rachadura Abismal: Terra 3, Ar 2, Fogo 1

Esta magia faz com que uma rachadura se abra sob os pés do alvo e se feche logo em seguida, esmagando-o.

O alvo tem direito a tentar escapar da rachadura com um rolamento de DX com um redutor igual à resistência da magia.

Caso ele falhe, será engolido pela terra e levará 1D de dano de esmagamento, mais 1D por cada nível adicional. Ao final do dano, ele estará soterrado e incapaz de respirar se não sair logo dali.

### Solo Fértil: Terra 2, Água 1

Esta magia fertiliza um solo, de modo a fazer com que o mesmo resulte em uma colheita excepcionalmente abundante. Um solo tratado com esta magia será três vezes mais produtivo do que sem a mesma.

Esta magia tem duração e alcance diferenciados:

Nível:	Alcance:	Duração:
0	1 hectare	1 mês
1	5 hectares	Até a próxima colheita
2	25 hectares	Até as próximas 2 colheitas
3	100 hectares	Até as próximas 4 colheitas
4*	600 hectares	Até as próximas 8 colheitas
5*	3000 hectares	Permanente

1 hectare são 10.000m<sup>2</sup>

O uso do nível 4 e 5 nesta duração ou alcance requer que a magia seja feita de forma ritual.

### Soldado Telúrico: Terra 3, Ar 2, Fogo 1

Esta magia permite ao mago animar uma estátua ou mesmo um grupo de rochas e conceder às mesmas uma espécie de vida própria, criando um servo mágico a seu comando: um Golem.

A magia precisa de material para agir: ela não cria o Golem do nada, apenas torna um grupo de rochas alvo vivo.

Um Golem de pedra vem com os seguintes atributos básicos:

ST: 20, HP 40

DX: 13

IQ: 6

HT: 12, Fadiga 12

RD: 12

Velocidade Básica: 6

Movimento: 6

Percepção: 12

Vontade: 10

Resistência Mágica: Igual à resistência da magia.

Injury Tolerance: Homogeneous

Hipoalgia

Golens podem ser feitos de rochas, areia, vidro ou terra. Outros materiais trazem os seguintes modificadores:

	<b>Areia</b>	<b>Terra</b>	<b>Vidro</b>	<b>Rochas</b>
<b>ST / HP</b>	10 / 100	13 / 60	15 / 30	20 / 40
<b>DX</b>	15	13	17	13
<b>HT / Fadiga</b>	13 / 25	10 / 20	9 / 20	12 / 12
<b>Veloc. Básica</b>	7	7	8	6
<b>Movimento</b>	8	8	10	6
<b>RD</b>	0	2	3	12

O mago pode colocar 1 nível na magia para fazer o golem surgir com 1 perícia que o mago conheça em nível igual ao do mago -3.

O mago também pode colocar 1 nível para aumentar 1 atributo qualquer em 1 ponto, ou a Percepção ou a Vontade em 2 pontos.

Um golem criado permanentemente contém em seu corpo metade dos pontos de essência usados para animá-lo. Se for destruído, esta essência poderá ser recolhida e aproveitada por outros magos.

### **Solo Infértil: Terra 2, Fogo 1**

Esta magia funciona como o oposto a “Solo fértil”. Pela sua duração, o solo afetado não produzirá nada. Mesmo a grama ou ervas daninhas morrem sob a ação desta magia, transformando o solo afetado em um deserto seco.

Esta magia tem duração e alcance diferenciados:

<b>Nível:</b>	<b>Alcance:</b>	<b>Duração:</b>
0	1 hectare	1 mês
1	5 hectares	Até a próxima colheita
2	25 hectares	Até as próximas 2 colheitas
3	100 hectares	Até as próximas 4 colheitas
4*	600 hectares	Até as próximas 8 colheitas
5*	3000 hectares	Permanente

1 hectare são 10.000m<sup>2</sup>

O uso do nível 4 e 5 nesta duração ou alcance requer que a magia seja feita de forma ritual.

### **Terremoto: Terra 3, Ar 1**

Com esta magia, o mago causa um terremoto em uma área, exigindo que os alvos sejam bem sucedidos em um rolamento de DX para ficarem em pé.

A área afetada é 3m de raio mais 3 por nível da magia.

### **Transmutação Arenosa: Terra 4, Fogo 2**

Esta magia transmuta terra em areia. Como a massa não se altera, a areia tende a ocupar um volume maior do que a terra original.

A magia age sobre um volume específico de terra:

Nível:	Volume:	
0	1 x 1 x 1	1m <sup>3</sup>
1	2 x 1 x 1	2m <sup>3</sup> , 1 hex
2	2 x 2 x 1	4m <sup>3</sup> , 2 hexes
3	2 x 2 x 2	8m <sup>3</sup> , 4 hexes
4	4 x 2 x 2	16m <sup>3</sup>
5	4 x 4 x 2	32m <sup>3</sup>

O volume de areia que surge é a priori o dobro do volume de terra original.

O mago pode transformar rochas em areia por 2 níveis a mais. O volume da areia é 5 vezes o da rocha.

O mago pode transformar vidro em areia por 1 nível a mais. O volume da areia é praticamente igual ao do vidro original.

Ao final da magia, a areia reverte ao estado original.

### Transmutação Rochosa: Terra 5, Fogo 3

Esta magia transmuta terra em rochas. Como a massa não se altera, a rocha tende a ocupar um volume menor do que a terra original.

A magia age sobre um volume específico de terra:

Nível:	Volume:	
0	1 x 1 x 1	1m <sup>3</sup>
1	2 x 1 x 1	2m <sup>3</sup> , 1 hex
2	2 x 2 x 1	4m <sup>3</sup> , 2 hexes
3	2 x 2 x 2	8m <sup>3</sup> , 4 hexes
4	4 x 2 x 2	16m <sup>3</sup>
5	4 x 4 x 2	32m <sup>3</sup>

O volume de rocha que surge é a priori 2,5 vezes menor do volume de terra original.

O mago pode transformar areia em rochas por 2 níveis a mais. O volume da rocha é 1/5 o da areia.

O mago pode transformar vidro em rocha por 2 níveis a mais. O volume da rocha é 1/5 o do vidro original.

Ao final da magia, a rocha reverte ao estado original.

### Transmutação Terrena: Terra 4, Fogo 2

Esta magia transmuta rochas, vidro ou areia em terra. Como a massa não se altera, a areia tende a ocupar um volume diferente do material original.

A magia age sobre um volume específico de material:

Nível:	Volume:	
0	1 x 1 x 1	1m <sup>3</sup>
1	2 x 1 x 1	2m <sup>3</sup> , 1 hex
2	2 x 2 x 1	4m <sup>3</sup> , 2 hexes
3	2 x 2 x 2	8m <sup>3</sup> , 4 hexes
4	4 x 2 x 2	16m <sup>3</sup>
5	4 x 4 x 2	32m <sup>3</sup>

O que é transformado em terra, e a mudança de volume, também depende dos níveis da magia:

Elemento:	Nível:	Volume final:
Rocha	2	x 2,5
Areia	0	/2
Vidro	0	/2

Ao final da magia, os elementos reverterem ao estado original.

### **Transmutação Vítrea: Terra 4, Fogo 2**

Esta magia transmuta terra em vidro. Como a massa não se altera, o vidro tende a ocupar um volume maior do que a terra original.

A magia age sobre um volume específico de terra:

Nível:	Volume:
0	1 x 1 x 1      1m <sup>3</sup>
1	2 x 1 x 1      2m <sup>3</sup> , 1 hex
2	2 x 2 x 1      4m <sup>3</sup> , 2 hexes
3	2 x 2 x 2      8m <sup>3</sup> , 4 hexes
4	4 x 2 x 2      16m <sup>3</sup>
5	4 x 4 x 2      32m <sup>3</sup>

O volume de vidro que surge é a priori o dobro do volume de terra original.

O mago pode transformar rochas em vidro por 2 níveis a mais. O volume do vidro é 5 vezes o da rocha.

O mago pode transformar areia em vidro por 1 nível a mais. O volume do vidro é praticamente igual ao da areia.

Ao final da magia, o vidro reverte ao estado original.

### **Visão Terrestre: Terra 1, Fogo 0**

Através desta magia, o alvo torna-se capaz de ver através da terra. Pela duração, o alvo verá corpos terrestres como se fossem feitos de um vidro muito tênue.

A magia permite a visão através da terra. Para ver através de rocha, use 1 nível a mais. Para ver através de metais, use 2.

O mago vê através da terra até o alcance da magia. Para esta magia, o alcance nível 3 permite que ele veja 500m adiante, e o alcance nível 4 permite 2 km de visão.

---

## Encantamentos

Magos arcanos e musicais podem realizar encantamentos, e infundir objetos com poder mágico.

O processo ocorre em 2 etapas: o preparo do item e a infusão do efeito mágico. O preparo sempre ocorre em 1 mês, e a infusão pode durar 1 mês ou mais.

### Preparo do item:

Ao preparar um item, um mago deve usar um número de pontos de essência que será o máximo de essência que poderá ser infundido no objeto. O número máximo de essência que pode ser colocado em um objeto depende de seu tamanho e composição (principal):

<b>Composição:</b>	<b>Essência máxima:</b>
Papel, Pano, Vidro	1
Madeira, Couro	2
Osso	3
Pedra	4
Metal base	5
Prata	6
Ouro	10
Cristais	15
Jóias	= aos quilates da jóia

<b>Tamanho:</b>	<b>Exemplo:</b>	<b>Multiplicador:</b>
Muito pequeno	Anel, bracelete, pingente, jóia	x1
Pequeno	Varinha, adaga, cinto, chapéu	x2
Médio	Espada, túnica, botas, crânio	x3
Grande	Bastão, escudo, capote, esqueleto	x4
Enorme	Bote, carruagem, corpo humano, salinha	x5

É importante frisar que um mago não pode gastar mais essência em uma única ação do que sua teoria mágica - 10

Para preparar o item, o mago deve munir-se da quantidade de essência necessária (até o máximo que o item comporta), e passar 1 mês trabalhando no objeto em seu laboratório. A essência colocada em um objeto não muda jamais, e se um mago não poderá aumentar a essência preparada de um objeto posteriormente.

A essência preparada é igual ao máximo de essência que pode ser encantado em um item.

### Infundindo as Magias:

Uma magia encantada é como uma magia normal, com um parâmetro a mais: frequência de uso. Um mago apenas pode infundir em um item uma magia que ele mesmo conheça a fórmula.

<b>Frequência:</b>	<b>Níveis:</b>
1 vez ao dia	0
4 vezes ao dia	1
12 vezes ao dia	2
24 vezes ao dia	3
Usos ilimitados / Constante	4

Ao infundir uma magia com uso constante, esse parâmetro substitui a “duração” da mesma.

Para infundir uma magia em um item preparado, o mago deve usar um número de pontos de essência iguais a seu nível total dividido por 4.

### ***Disparadores***

Toda a magia encantada deve ser disparada por alguma condição física. O mago escolhe qualquer condição, desde que seja algo perceptível. Um objeto mágico não pode ler a mente do alvo: ele deve responder a um estímulo externo.

Objetos de uso constante, obviamente, não precisam de disparadores.

Uma magia pode disparar outra. Um mago poderia, por exemplo, encantar um anel que brilha quando há perigo encantando uma magia que sente perigo de uso constante, que serve como disparadora para uma magia de luz.

### ***Tempo para Infundir uma magia***

Um mago consegue infundir em um objeto um número de níveis de magia igual a sua Teoria Mágica – 15 por mês. Se ele estiver tentando infundir uma magia com mais níveis do que isso, deve completar o encantamento no mês seguinte.

### **Exemplo de um item mágico:**

Aturios, o mago do fogo, quer encantar uma espada cuja lâmina rompa em chamas sempre que estiver em combate.

Uma espada de aço pode conter no máximo 15 pontos de essência, mas a teoria mágica de Aturios é 20, então ele somente pode preparar a espada com 10 pontos de essência.

A magia que vai ser encantada é uma variante de “Arma Ígnea”, que Aturios conhece, com os seguintes parâmetros:

Arma Ígnea (Fogo 1, Terra 0)

Dano: +4D (2 níveis)

Alvo: pessoal (a espada – 0 níveis)

Duração: enquanto o combate durar (1 nível)

Usos por dia: Ilimitados (4 níveis).

A magia final tem 9 níveis. Os níveis elementais de Aturios são: Fogo 4, Terra 3, Ar 2, Água 1. 10 níveis, com o bônus de 5 níveis para desenvolvimento de magias conferido pela sua Thaumatologia, Aturios tem o suficiente para infundir a magia. Com 9 níveis, ela ocupará 3 pontos de essência (9 / 4 arredondado para cima).

A teoria mágica de Aturios é 20, o que significa que ele pode concentrar por mês 5 níveis de magia. Infundir esta magia levará para ele um total de 2 meses (9 / 5, arredondado para cima).

---

Como há essência sobrando no encantamento, Aturios resolve colocar Resistência na magia da espada, o que eleva seus níveis para 12. Agora, ele levará 3 meses para infundir o encantamento,

Por fim, Aturios escolhe como disparador “Retirar a espada da bainha”. Sempre que a espada for retirada da bainha em combate, ela romperá em chamas. Se ela for retirada sem que o seu usuário esteja combatendo, ela não ativará a magia, porque a duração da mesma é “enquanto o combate durar”.