Tagmar II

Guia do Colégio Naturalista

www.tagmar2.com.br

Tagmar II

Guia do Colégio Naturalista

www.tagmar2.com.br

Créditos & Licenciamento

Autores

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

Coordenação

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

Capa

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

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar 2 em 1/7/2006 e disponível para download gratuito em www.tagmar2.com.br

Versão

2.1.0

Licenciamento

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

Você pode:

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

Sob as seguintes condições:

Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.

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

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

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

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

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

Índice

1 INTRODUÇÃO 5
1.1 Conheça a Iniciação 5
1.2 Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2 5
2 O COLÉGIO NATURALISTA 6
História 6
Localização 7
Símbolos 7
Objetivo 7
Para ser aceito pelo Colégio 7
Ética 8
Organização 9
Lideranças 9
3 AS MAGIAS DO COLÉGIO 10
3.1 Descrições das Magias 10
Amizade 10
Análise 10
Animação Vegetal 11
Armadura Elemental 12
Ataque Térmico 12
Biogerminação 12
Bola de Fogo 13
Chuva Ácida 13
Conjuração Natural 13
Contatos Mentais 14
Controle Climático 14
Desertificação 14
Desintegração 15
Detecção de Magia 15
Domínio Natural 16
Escudo Térmico 16
Feixes Incandescentes 17
Fitogênese 17
Invisibilidade 17
Levitação 18
Manipulação de Luz 18
Mutação 18
Prisão Vegetal 19
Proteção Vegetal 19
Quebra de Encantos 19
Raio Elétrico 20
Raízes Místicas 20
Relâmpago 21
Sentido Natural 21
Sono 21
Telecinese 22
Terremoto 22
Transformação 23
Transporte Dimensional 23

1 Introdução

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

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

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

1.1 Conheça a Iniciação

Neste guia você encontrará:

Os segredos...

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

...os templos do saber...

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

...e os signos do poder...

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

Teus olhos estão cansados porque procuras o mistério em todas as coisas. Não há mistérios — há o céu e a terra, e os seres que neles estão. Teus ombros vergam porque queres erguer o mundo — não o erga, mas viva nele com teus irmãos. Cace mate, morra e retorne ao ciclo. Por trás de toda dor, todo pranto, toda fúria, o mundo está em paz. Eis o mistério, eis a força.

Harlam, o Corvo da Tempestade.

1.2 Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2

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

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

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

2 O Colégio Naturalista

Observo da floresta o pequeno vilarejo a algumas léguas de distância, enquanto espero minha irmã. Há quase cem anos não a vejo, e sinto alguma apreensão com este encontro — jamais a pude compreender completamente, talvez pelo estranho sangue humano correndo em suas veias. Tudo o que sei é que se tornou uma maga, como eu, e que de alguma forma estuda os elementos, também como eu. Espero que isso nos tenha tornado mais próximos.

— Perdido no labirinto de seus pensamentos mais uma vez?

Como sempre aconteceu, ela chegou sem que eu percebesse. Continua bela, parecida com nossa mãe, leve e ágil, ainda assim forte. Contudo, o sangue humano já começa a corroer sua beleza — pequenas linhas se formaram em torno de seus olhos e boca, linhas sutis, mas indicadoras inequívocas de que as parcas de Cruine a estão alcançando.

— Sim, estava perdido em minhas lembranças. Você parece corporificar muitas delas. Salve, irmã.

Um sorriso radiante se estampa em seu rosto e repentinamente toda a floresta parece também sorrir. Todos os vestígios do tempo se apagam e ela parece jovem novamente, como quando ainda andava aos tropeções atrás de mim, nas florestas de Lar, trazendo meus livros, fazendo perguntas. Não, agora há algo diferente — jovem não: extemporânea, como os tomos dizem ser o grande Palier, alheio a todo tempo, sempiterno. E radiante, como as rainhas élficas vindas dos Tempos das Brumas.

Desconfio que tal aura tenha algo a ver com os estudos místicos de minha irmã.

Uma força inefável move o mundo, trazendo as estações, fazendo brotar e crescer as flores, orientando a migração dos pássaros, ceifando o antigo e fortalecendo o novo. Há magos que conseguem se alinhar com esta força poderosa, sentindo seus ritmos e aprendendo seus segredos — estes magos são os sábios do Colégio Naturalista.

História

— Mas me diga, meu belo irmão: porque veio ao meu lar?

Novamente olho ao redor e não posso disfarçar minha surpresa ao vê-la chamar de lar àquele lugarejo pobre, cheio de aldeões ignorantes e supersticiosos. Isso não era algo aceitável para alguém que já tinha estado nas florestas ancestrais de Lar, sentindo a força que emana das poderosas raízes que sondam as rochas há milênios e servem de pilares para as cidades élficas, indescritivelmente belas e antigas.

— Vim resgatá-la. Resgatá-la do oblívio, do triste esquecimento entre essa gente fugaz e passageira que se vai antes que os conheça; levá-la para onde a vida brota, e sempre brotará com fartuidade: o seio de seu povo.

Ela pareceu triste e desapontada, quase ofendida. Mas como poderia, se eu apenas fazia aquilo porque a amava?

— Você ainda não entende, irmão. Tudo é sazonal; nada é tão fugaz que passe sem deixar sua marca no mundo, e nada é tão perene que não encontre um fim. A fonte de toda a vida não é privilégio de ninguém: ela está tão presente aqui como em Lar ou numa aldeia de orcos.

De origem recente, o Colégio Naturalista se baseia, na verdade, numa filosofia tão antiga e sagrada como o próprio culto à Maira, a Senhora de três faces. Contando com pouco mais que algumas centenas de anos de vida, sua origem tornou-se parte lenda, parte relato histórico, embora os personagens nela envolvidos sejam reais — dizem que quando o grande Mirdin, um nobre arquimago de Filanti, enfrentou uma falange Bankdi nas fronteiras do país, seu triunfo quase lhe custou a vida. Às portas dos reinos de Cruine, foi recolhido por uma tribo de montanheses que o levaram aos seus sacerdotes sagrados do culto de Maira, que usaram seus conhecimentos para curar suas feridas físicas e espirituais. Após três luas, Mirdin despertou diferente, profundamente impressionado com revelações que teria vislumbrado além do mundo da forma — em suas visões, teria conhecido o que chamou de "Amplexo Vital", ou o Abraço Criador: um campo de energia que envolve o mundo e todas as criaturas, físicas e superfísicas, existentes nele, subdividido numa série de três círculos de relacionamento em que todos os seres se tocam, são tocados pela vitalidade do próprio Tagmar e, por fim, mergulham em seu cerne. Tão forte foi tal revelação que Mirdin abandonou seus antigos estudos e dedicou-se integralmente a uma vida de reclusão e reflexão nas bordas de Gironde, onde foi seguido por alguns poucos discípulos — as lendas escabrosas a respeito dos seres que vagam por entre as matas escuras da floresta em muito influenciaram na paz e quietude que Mirdin e sua guilda de aprendizes gozaram durante seu exílio. Rumores de aldeões supersticiosos diziam que Mirdin teria cedido ao demonismo e adorava seus senhores infernais nas trevas de Gironde; contudo, o que de lá emergiu não foi uma seita de infernalistas, mas uma Escola nova de magos sábios, observadores da natureza e, principalmente, incrivelmente sensíveis aos movimentos periódicos e ritmados da vida. Em pouco tempo as comunidades agrícolas filantitas receberam com alegria estes hierofantes que faziam crescer as plantações e previam, nos movimentos das estrelas, no sussurro dos ventos, os momentos mais propícios para semear e colher. Gozando da simpatia de sacerdotes de Sevides, Maira e Selimom os naturalistas estabeleceram

diversos centros de estudo, verdadeiros templos ao ar livre, onde os três aspectos do Amplexo eram celebrados. Tão grande aceitação, é claro, também expôs o Colégio a uma diversidade de influências, nem sempre muito bem aceitas pelos puristas e fundadores, e que deu origem a múltiplas linhas de pensamento distinto, ainda que fiéis aos princípios Naturalistas.

Há três anos Mirdin desapareceu — alguns dizem que chegou ao nível mais sublime do Abraço Criador, e foi arrebatado de Tagmar; outros, muito mais maudosos (ou talvez céticos) acreditam que o mago foi devorado por alguma das aberrações que rondam as orlas girondinas. Apesar disso, o Colégio Naturalista goza de grande prestígio e se encontra em segura expansão no mundo conhecido.

Localização

Uma coisa deve ser dita sobre os Naturalistas: ao contrário dos outros Colégios, que estabelecem escolas, capelas e capítulos onde montam seus laboratórios de estudo, tais magos constróem vilas comunais onde compartilham seus bens e conhecimentos. Nenhum local fechado é válido para os estudos Naturalistas, e suas palestras, preleções e ritos sempre acontecem ao ar livre. A maior comunidade Naturalista encontra-se, é claro, em Gironde e chama-se Naturae Domo, ou o Lar Natural. Em Azanti também se estabeleceu recentemente outra grande comunidade, *Mirdina*, contando com um grande número de mestres e aprendizes. Quase todos os reinos do continente contam com comunidades maiores ou menores de Naturalistas, embora sejam raros e em reduzidíssimo número em Verrogar.

Símbolos

Vastos e variados são os símbolos adotados pelo Colégio, mas o mais famoso entre todos é a Triface,o rosto de todos os rostos. Tal símbolo consiste num escudo circular cujas bordas são uma serpente que morde a própria cauda, tendo em seu interior três rostos unidos, com uma face ligada à outra, simbolizando os reinos mineral, animal e vegetal. O conjunto representa as trocas da natureza, morrendo e renascendo, alimentando-se de si mesma enquanto se imortaliza em seus filhos.

Objetivo

— Vejo em seus olhos que não pode me compreender. Entendo que quer o melhor para mim, mas aqui já encontrei o meu melhor, a minha gente. Muitos deles vieram ao mundo por minhas mãos, e muitos já vi partir de volta ao seio da terra. Partilhamos a comida na fartura e nos amparamos quando vem a fome. Aqui eu sinto o hálito da vida. Por favor, meu irmão, não me peça para partir.

Como? Como exigia de mim algo tão impensável quando me comunicava tão cruamente as vicissitudes por que passava junto àquele povo miserável? Como eu poderia cruzar os braços quando poderia levá-la a uma terra de infinita fartura?

— Irmã, eu realmente não entendo... você me fala em vida, mas aqui só vejo miséria. Você já esteve longe de mim por tempo demais; não parta sem que tenha tempo para entendê-la. Por favor venha comigo.

Estendo minha mão e ela a recebe com um sorriso triste. Ela olha nos meus olhos e repentinamente me vejo imerso em águas cinzentas, mas não frias, cheias de um calor agradável e estranhamente familiar.

— Irmão, você sempre perdeu tempo demais esquadrinhando os elementos com sua preciosa inteligência. Não tente entender, porque não há nada para ser entendido: sinta!

Os Naturalistas acreditam que todas as relações vitais do mundo se dão entre três círculos que, coletivamente, são chamados de *Abraço Criador*. De acordo com tal crença, no primeiro círculo estão todos os seres do mundo material, as plantas se alimentando dos corpos em putrefação no solo, animais se alimentando das plantas e outros animais se alimentando destes. A morte, por fim, devolve os corpos à terra, onde toda matéria retorna ao ciclo. Na segunda esfera se dá o que normalmente se chama magia, que provém do conhecimento das leis ocultas que regem ou interferem nas relações presentes no primeiro círculo. Admite-se que qualquer neófito aceito no Colégio já pertença à esfera de influência do segundo círculo; afinal, todos já são magos mais ou menos experientes. O objetivo final de cada Naturalista é adentrar o terceiro círculo, onde terão uma compreensão e vivência plenas do amplexo vital. Deve-se, contudo, notar que a compreensão para os Naturalistas não está intimamente ligada à inteligência, mas à sabedoria, que seria uma união entre a experiência prática e o entendimento que se pode tirar dela. Apenas Mirdin teria penetrado no terceiro círculo, e aqueles que o fazem seriam retirados do mundo material, mergulhando no fluxo incessante de vida e energia que envolve Tagmar, tornando-se um emissário e auxiliar dos deuses que regem a vida. Este é o destino mais alto almejado por cada Naturalista, e aqueles que o atingirem serão dignos de admiração e lembrados nas litanias cantadas nos ritos do Colégio.

Para ser aceito pelo Colégio

Embora os Colégios de magos, em geral, valorizem a inteligência, os Naturalistas apreciam sobremaneira a sensibilidade; não é raro que postulantes pouco brilhantes, mas sensíveis e receptivos, sejam aceitos por mestres ilustres e respeitados. A inteligência é um dom admirável,

pois ajuda um mago a compreender as experiências vividas no Abraço Divinal, mas de pouca valia é quando o coração está fechado aos sinais sutis presentes na vida cotidiana — a magia não é um conjunto de fenomenologias restrito a alguns poucos eleitos, mas um vasto campo de relações de trocas recíprocas entre tudo o que é vivo. Por esta mesma visão, cada Naturalista trata sua arte como algo iminentemente utilitário, uma ferramenta a serviço do equilíbrio e da prosperidade: sua, de seus aliados, da vida que os cerca. Egoístas superficiais e hedonistas fúteis são dispensados rapidamente por este grupo augusto e trabalhador.

Ética

A sensação de familiaridade cresceu, enquanto o olhar de minha irmã tornava-se onipresente, abarcando o mundo a minha volta. De repente, um grande silêncio, profundo mas eloqüente porque dizia mais que qualquer outra palavra, caiu sobre nós, e todas as minhas preocupações pareceram fúteis e infantis. Rompendo suavemente este silêncio emergiu o rufar calmo e compassado de nossos corações, entremeado com o ritmo constante de nossas respirações. Outros, muitos outros corações e sopros uniram-se aos nossos, montando um mosaico enorme e harmonioso que ia muito além de nós, mesmo do conjunto inteiro. Naquele momento eu senti que por trás de todo conflito, toda dor, toda perda, a vida segue numa paz infinita. As mãos de minha irmã afastaram-se das minhas, mas uma reminiscência daquela epifania persistiu teimosamente comigo... e mais uma vez eu parecia estar olhando para minha mãe.

— Não tente entender o que sentiu, ou vai matar a doçura de sua lembrança. É assim para mim, todos os dias, no meio de meu povo. Não temo perdê-lo, irmão, pois o elo que nos une não pode ser rompido por qualquer tempo ou distância. Eu não preciso entendê-lo porque o amo e o aceito como é, porque assim você me foi dado. Não tenha medo de me perder, porque nada pode me arrancar de você.

Tão doce, tão sábia! Me senti novamente um infante arrebatado pela presença mágica de nossa mãe, e aquele sentimento me sufocou a garganta e não pude falar. O canto de todos os pássaros chagava a mim; gostaria que o encanto daquele momento durasse para sempre. Minha pequena e jovem irmã me abraçou com força, e a única coisa que eu queria era levá-la comigo, porque era para mim a coisa mais preciosa em todo mundo.

— Isso que você sente agora eu aprendi a experimentar entre este povo tão pobre e cheio de necessidades. Não posso deixá-los, porque abandoná-los e perder minha conexão com o Amplexo, e isso me mataria. Me entenda: eu não posso e nem quero partir.

Buscar o âmago do Abraço: eis a missão naturalista. A observação da natureza e o uso de seus poderes para o bem geral são os caminhos mais óbvios para o seio da deusa. Contudo, deve-se compreender que o "bem geral" não está restrito às comunidades selvagens ou civilizadas dos seres inteligentes, mas à vida e ao equilíbrio como um todo — um Naturalista que usa seus poderes para devastar uma área arborizada da floresta para criar moradia para seu povo, privando espécimes de habitat e comprometendo o equilíbrio da vida naquela área está, no mínimo, equivocado. Quanto mais sensível um Naturalista é às complexas relações que trazem harmonia a um determinado sistema, mais próximo ele está de mergulhar no terceiro círculo do Amplexo.

— Não acho que eu seja forte o bastante para deixá-la — eu disse com uma indefinível tristeza.

— Não seja tolo: nada criado no seio da natureza é fraco. Faça o que pedir sinceramente o seu coração e você encontrará novamente sua força.

Os Naturalistas acreditam que todos, presas ou predadores, carnívoros ou herbívoros, inteligentes ou irracionais, possuem seu papel na preservação do equilíbrio, e são fortes por natureza. A fraqueza é um estado anormal de desequilíbrio resultante do afastamento da natureza íntima de cada um. Contudo, sempre que alguém ouve sinceramente a voz de sua consciência, reencontra o caminho para seu estado natural de força e vigor; nos animais irracionais, essa "voz" é o instinto que conduz cada criatura no tempo certo para acasalar, caçar ou morrer; nos seres inteligentes a "voz" é o intelecto.

Com um beijo em minha testa ela se afasta, sem se despedir. Nunca nos despedimos, eu por medo de que fosse a última vez que nos falávamos, ela por não se sentir jamais longe de mim. A vejo distanciar-se e ser cercada pelas crianças; vejo o olhar de ternura dos velhos e o respeito e admiração na saudação dos jovens. Nenhum deles olha em minha direção, mas sei que estão tão cientes de minha presença quanto eu da deles, mas sua rotina não permite novidades e, por isso, sou uma distração desnecessária — as colheitas precisam crescer, o gado precisa engordar, deve haver lenha para o inverno. Eles procuram os conceitos de sua sábia mentora, esperam que sua magia fortaleça as raízes e faça as folhas e galhos erguer-se para o sol... a vida não pode esperar.

Integrar-se ao ritmo da natureza para beneficiar sua comunidade é a forma mais comum de penetrar e compreender o abraço, mas não a única. Existem Naturalistas que encontram na brutalidade da natureza, na guerra sangrenta do predador em busca da presa, na tempestade devastadora, na fúria do raio e do trovão seu caminho para o terceiro círculo. Por mais paradoxal que pareça, tais Naturalistas não são detestados pelos demais colegas de confraria, uma vez que a destruição representa um aspecto importante do ciclo de renovação natural. Contudo tal brutalidade e selvageria jamais podem ser irracionais, uma vez que tudo na natureza busca espontaneamente o equilíbrio — monstros cruéis que buscam apenas

uma válvula de escape para sua necessidade doentia de destruição são rapidamente caçados e eliminados, mesmo por aqueles que julgam seus "irmãos".

Organização

Há alguma umidade no ar, mas a terra está seca por dias de sol inclemente. O último rio que vi está há léguas de distância deste vilarejo, e não passa de um córrego. Só uma coisa separa essa gente da migração e da morte: a minha irmã.

A organização Naturalista é, em geral, simples mas bem estruturada. Existem os guardadores — que se fixam numa comunidade, vila ou tribo e participam de sua vida e rotina, os ajudando com seus poderes — e osandarilhos,que julgam que a natureza é grande demais para ser compreendida quando vista por um único panorama, e por isso vagam com grupos de aventureiros ou solitáriamente. Hierarquicamente, existem os *Hierofantes*, grandes mestres da Arte Naturalista — contudo, o título é oferecido a uma variedade muito grande de magos, porque um Hierofante de uma pequena comunidade agrícola de Acordo pode não ser mais poderoso que um simples naturalista de Mirdina, por exemplo. Por isso, todas as relações de hierarquia e ordem ficam restritas às normas da boa hospitalidade: os Naturalistas visitantes de uma área respeitarão e colaborarão com os nativos, que em troca oferecerão hospitalidade e ajuda. Existem ainda os *Grão-Hierofantes*, mestres das diversas vertentes Naturalistas originadas das mais vastas e variadas influências. Entre as vertentes mais conhecidas estão os *Puristas*, a linha mais próxima do que se pode chamar de um Naturalismo "tradicional", os *Citadinos*, magos que levam aos ambientes civilizados das grandes cidades a filosofia e a Arte Naturalista, e os *Rapinantes*, Naturalistas brutais que grassam entre tribos bárbaras de humanos. Outras vertentes são, em relação a estas, muito pequenas ou pouco poderosas para chamar a atenção.

Lideranças

A senhora da vida e dos milagres para aquela gente junta suas mão e pronuncia as palavras mágicas, mais com o coração que com a mente, e as plantas brotam de sementes ocultas no solo pobre — um paliativo que afastará a fome por vários dias. Eu respiro profundamente e o karma ferve em mim, queimando em grande cópia, enquanto vocifero os nomes secretos aos ventos, congregando os espíritos elementais, submetendo-os à minha vontade iluminada. Os ventos rodopiam em grandes altitudes, juntando a umidade dispersa num único ponto, e nuvens negras surgem, primeiro timidamente, depois em maior volume, e a preciosa água cai sobre todos nós. Esse é meu beijo para você, minha irmã, a forma pela qual mostro minha paixão intelectual por tudo o que você me mostrou com o entendimento de seu coração. Não tenho mais medo de perdê-la, porque em todos os momentos de minha vida estarei suspenso naquele breve momento em que repousamos juntos, embalados no Amplexo,, sentindo o hálito suave e morno da vida.

Eu te amo, minha irmã. Até sempre.

Ligados às vertentes mais conhecidas do Naturalismo, temos três grandes magos, conhecidos e respeitados por todos os Colégios de Tagmar:

Harlan, o Corvo da Tempestade: líder dos Puristas e visto por muitos como herdeiro legítimo de Mirdin, Harlan é um humano de idade avançada e olhos negros cintilantes, que faíscam com uma força indômita. Dizem que ele tem parentesco consangüíneo com Nabu, o Encapuzado dos Necromantes, e é fato notório sua antipatia mútua — daí muitos pensarem que existe uma rixa entre Naturalistas e Necromantes, enquanto se trata de um fato isolado, ainda que relevante em função da importância dos envolvidos. O Corvo da Tempestade é muito respeitado entre tribos bárbaras e comunidades pastoris, e dizem que sua sabedoria é igualada por poucos. Está sempre acompanhado de Victor, o *Ibendraco*, ou filho do dragão, um guerreiro humano conhecido por sua força e brutalidade em combate, e também por uma irônica peculiaridade: ser filho de Nabu.

Urucan, o Lobo Negro: um líder bárbaro das estepes verrogares, enorme e poderoso, Urucan governa com garras afiadas as falanges Rapitantes de Naturalistas. Contrariando os prognósticos negativos, é visto por sábios e governantes como uma influência, até certo ponto, positiva entre os povos selvagens, uma vez que contém manifestações gratuitas de brutalidade e canaliza os esforços das tribos sob sua liderança para a construção de um modo de vida mais harmônico e menos predatório. Mas que ninguém se engane — Urucan vê a si e ao seu povo como caçadores tenazes, e defende furiosamente seu território contra empreitadas "civilizadoras", tanto humanas quanto élficas.

Talesin, o Jovem Mestre: um mago jovem e sábio, Talesin viu rapidamente a necessidade de transportar para as cidades a filosofia Naturalista, levando a toda parte herbários, boticários ou, quando possível, bosques misticamente construídos: sua intenção é mostrar que civilização não é antônimo de vida natural. Ele conta com o apoio de muitos elfos urbanos e goza da simpatia de alguns nobres de Lar e Âmiem, uma vez que seu projeto de urbanismo não agressivo à natureza vai ao encontro do estilo de vida élfico. Carismático e talentoso, o Menestrel tem como ponta de lança de seu projeto a cosmopolita Saravossa; ao que parece, o modo de vida que defende despertou a nostalgia de muitos dos mais antigos (e poderosos) cidadãos de Calco, que já foi uma potência agrária.

3 As magias do Colégio

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

A seguir temos a lista de magia do Colégio Naturalista e das magias básicas de magos. As magias Desintegração e Mutação são as mesmas da lista básica, mas tem o custo menor.

Colégio Naturalista & Lista Básica de Mago			
Nome	**Custo**	**Nome**	**Custo**
Amizade	2	Fitogênese	1
Análise	1	Invisibilidade	2
Animação Vegetal	1	Levitação	1
Armadura Natural	1	Manipulação de Luz	1
Ataque térmico	1	Mutação	1
Biogerminação	2	Prisão vegetal	1
Bola de Fogo	2	Proteção Vegetal	1
Chuva Ácida	2	Quebra de Encantos	2
Conjuração Natural	1	Raio Elétrico	2
Contatos Mentais	1	Raízes Místicas	1
Controle Climático	1	Relâmpagos	1
Desertificação	1	Sentido Natural	1
Desintegração	1	Sono	1
Detecção de Magia	2	Telecinese	1
Domínio Natural	1	Terremoto	1
Escudo térmico	1	Transformação	2
Feixes Incandescentes	1	Transporte Dimensional	2

3.1 Descrições das Magias

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

Amizade

Evocação: instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: variável

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

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

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

- Amizade 1: toma urna criatura inteligente mais simpática em relação ao evocador. Este pode pedir um pequeno favor à vítima, desde que seja algo razoável. O encanto dura até o favor ser feito.
- Amizade 2: a vítima passa a considerar o evocador um bom amigo e atenderá seus desejos, desde que não contrariem sua índole, seus deveres ou o prejudiquem muito. A Duração é de urna hora.
- Amizade 4: idem ao anterior, mas a vítima pode fazer algo que a prejudique (mas não a mate).
- Amizade 6: idem ao anterior, mas dura uma semana.
- Amizade 8: idem ao anterior, mas a vítima desprezará seus deveres para ajudar o evocador.
- Amizade 10: idem ao anterior, mas a Duração é de um mês.

Análise

Evocação: ritual

Alcance: toque

Duração: 1 uso

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Animação Vegetal

Evocação: ritual

Alcance: 5 metros

Duração: variável

Este ritual transforma arvores em seres de aparência vagamente Humanóides (semelhante a um Enida) sob controle do evocador. Na verdade este ritual tranforma arvores comuns em Arvores Animadas (veja os detalhes delas no Livro de Criaturas) O custo do ritual e o poder da criatura variam com o porte da arvore e a dificuldade do efeito usado. O ser atacará com seus punhos e para controla-lo o evocador deve manter a concentração e não se afastar mais de 40m do mesmo, caso contrário o ser ficará imóvel até que as condições necessárias se restabeleçam.

As árvores podem ser classificadas em, porte menor (entre 2m e 3m) pequeno porte(entre 3m e 4m), médio porte (entre 4m e 5m) , grande porte (entre 5m e 7m), Qualquer árvore que seja de tamanho incompatível com o necessário não será afetada pelo ritual, o karma e os materiais serão gastos inutilmente. O evocador só pode ter uma Árvore Animada por vez com este ritual.

- Animação vegetal 1: Anima uma árvore de Porte menor o ritual custa 2 moedas de ouro e o tempo de animação e 2 dias.
- Animação vegetal 3: Anima uma árvore de Pequeno porte, o ritual custa 4 moedas de ouro e o tempo de animação é de 4 dias.
- Animação vegetal 5: Anima uma árvore de Médio porte, o ritual custa 6 moedas de ouro e o tempo de animação e de 4 dias.

- Animação vegetal 7: Anima uma árvore de Medio porte, o ritual custa 8 moedas de ouro e o tempo de animação é de 8 dias.
- Animação vegetal 9: Anima uma árvore de Grande porte , o ritual custa 10 moedas de ouro e o tempo de animação é de 10 dias.

Armadura Elemental

Evocação: instantânea

Alcance: pessoal

Duração: 15 rodadas

Com o uso deste encantamento o evocador forma em torno de si um campo de energia mágica que o protege de ataques de elementos naturais como fogo, gelo, eletricidade e etc. Esta magia pode ser usada fora de ambiente natural sem nenhum problema.

Este feitiço pode absorver certa quantidade de dano feito por ataques elementais antes de ser dissipada. A quantidade de dano que pode ser absorvida antes do feitiço entrar em colapso é determinada pela dificuldade do efeito usado como explicado abaixo. Caso a duração do feitiço se esgote, a armadura se desfaz e os pontos restantes de absorção são perdidos.

- Armadura Elemental 1: absorve 6 de dano.
- Armadura Elemental 3 absorve 12 de dano.
- Armadura Elemental 6: absorve 20 de dano.
- Armadura Elemental 8: absorve 30 de dano
- Armadura Elemental 10: absorve 40 de dano

Ataque Térmico

Evocação: 1 rodada

Alcance: 30 metros

Duração: instantânea

Com essa magia o mago pode alterar a temperatura externa de objetos e/ou seres, (seres tem direito a resistir á magia.). Caso o alvo falhe na resistência levará o dano descrito na EF pura, sem armadura.

- Ataque térmico 1: afeta no máximo um ser ou objeto, alterando em 9 Graus a temperatura do corpo, causando 3 pontos de dano se usado em criaturas.
- Ataque térmico 2: afeta no máximo dois seres ou objetos, alterando em 9 Graus a temperatura externa do corpo, causando 3 pontos de dano se usado em criaturas.
- Ataque térmico 4: afeta no máximo dois seres ou objetos, alterando em 12 Graus a temperatura externa do corpo, causando 5 pontos de dano se usado em criaturas.
- Ataque térmico 6: afeta no máximo três seres ou objetos, alterando em 12 Graus a temperatura externa do corpo, causando 5 pontos de dano se usado em criaturas.
- Ataque térmico 8: afeta no máximo três seres ou objetos, alterando em 21 Graus a temperatura externa do corpo, causando 7 pontos de dano se usado em criaturas.
- Ataque térmico 10: afeta no máximo quatro seres ou objetos, alterando em 30 Graus a temperatura externa do corpo, causando 10 pontos de dano se usado em criaturas. Se o alvo falhar em sua resistência a magia deve tentar resistência física contra força de ataque 1, em caso de falha, a vítima fica inconsciente por uma hora por choque térmico.

Biogerminação

Evocação: 2 rodadas

Alcance 15m

Duração: variável

Esta aterrorizaste magia castiga um ser (caso falhe em sua resistência a magia), condenando-o a uma dor horrível, podendo em seu efeito mais poderoso causar até mesmo a morte.

No ser afetado será implantada uma semente que se desenvolverá e utilizará o corpo da vítima como hospedeiro até que a duração do feitiço se esgote. Os efeitos da magia acontecem imediatamente após o alvo falhar em sua resistência á magia.

O efeito plástico deste feitiço causa um quadro espantoso fazendo com que o recipiente da magia seja alvo de escárnio. O tipo de vegetal implantado e as conseqüências de sua estadia variam com a dificuldade do efeito usado. Se alguma parte da planta parasita for arrancada, outra irá crescer imediatamente substituindo esta.

- Biogerminação 1 : este efeito não causa nenhuma dor mas implica um efeito plástico menor como a aparição de um pequeno galho verde (0,3 cm de diâmetro e 5cm de comprimento) em uma parte do corpo(braço, testa, etc.....). O efeito perdura por 6 horas.
- Biogerminação 2 : este efeito causa a aparição de folhas na superfície da pele (5% da superfície corporal) causando dores menores, mas sem efeitos para combate. O efeito perdura por 1 dia.
- Biogerminação 4 : este efeito causa a aparição de pequenos galhos (1cm de diâmetro; 10cm de comprimento) com folhas na superfície da pele. Este efeito abrange (15% da superfície corporal). Causa dores e um ajuste de –3 para combate e magia. O efeito perdura por 2 dias.
- Biogerminação 6 : este efeito causa a aparição de galhos médios e ramificados (2cm de

diâmetro; 15cm de comprimento) com folhas e flores na superfície da pele. Este efeito abrange 30% da superfície corporal, causando dores intensas com um ajuste de –5 para combate e magia. O efeito perdurada por 3 dias

- Biogerminação 8 : este poderoso efeito causa a aparição de galhos grandes (3 cm de diâmetro; 20 de comprimento) e espinhosos com muitas ramificações, folhas e flores. Este efeito abrange 60 % da superfície corporal causando dores horríveis, um número avançado de galhos e espinhos impede a utilização de armaduras, elmos e escudos. A Energia Heróica é reduzida a metade e a vitima recebe um ajuste de –7 para combate, magia e Habilidades. O efeito perdura por 4 dias.
- Biogerminação 10 : este é o mais temível dos efeitos, condenando a vítima a uma dor insuportável. Causa a aparição de galhos espinhosos muito grandes (4cm de diâmetro; 30 cm de comprimento)com muitas ramificações, folhas e flores. Além disso, a pele da vítima é ressecada transformando-se em casca de árvore e as ramificações espinhosas se amparam enroscando-se nos membros e impossibilitando quaisquer movimentos, caracterizando um quadro Horrível. O avançado grau de comprometimento do corpo implica em um teste de Resistência Física contra força de ataque igual a quantidade de Karma usado (o rolamento deve ser secreto), em caso de falha a vítima morre ao final do 3º dia se o encanto não for quebrado. O efeito perdura por 5 dias.

Bola de Fogo

Evocação: instantânea

Alcance: 50 metros

Duração: instantânea

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

Veja que o encanto não tem precisão, podendo atingir qualquer um na área de efeito da explosão. Isto é resolvido com um ataque individual em cada um que estiver na área de efeito da magia. O dano máximo é dito no efeito.

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

Chuva Ácida

Evocação: 3 rodadas

Alcance 1km

Duração: 30 rodadas

Esta magia manipula as propriedades gasosas das nuvens fazendo com que produzam ácido e água.

Durante a evocação, o místico deve posicionar o foco de atuação em qualquer lugar dentro do alcance da magia. Uma vez posicionado, o foco não poderá ser mudado de posição até o final da duração da magia.

No local do foco de atuação da magia o céu é tomado por uma nuvem negra em forma de redemoinho. A tonalidade negra da nuvem se expande do centro do redemoinho para fora. Ao final da evocação a chuva ácida começará a cair da nuvem negra atingindo tudo que estiver na área de efeito. Esta magia causa dano por rodada em criaturas que estejam no foco de atuação. Qualquer estrutura que esteja na área de efeito sofrerá danos por corrosão.

Esta magia é perigosa podendo causar sérios danos á natureza, sendo por esse motivo, usada em ultima instancia pelos Naturalistas.

Esta magia não cria a chuva, apenas se utiliza dela, por isso é preciso que o tempo já esteja chuvoso antes do início de evocação da magia. Para criar chuva, leia o encanto Controle Climático. O dano por rodada de exposição e a área de atuação da chuva ácida variam com a dificuldade do efeito. A área pode ser controlada de no mínimo 25 m de raio até o máximo que o efeito permitir. Esta magia, obviamente, só funciona ao ar livre.

- Chuva ácida 1; causa dano 1 por rodada de exposição em área de até 25 m de raio.
- Chuva ácida 3; causa dano 2 por rodada de exposição em área de até 50 m de raio.
- Chuva ácida 5; causa dano 2 por rodada de exposição em área de até 125 m de raio
- Chuva ácida 7; causa dano 3 por rodada de exposição em área de até 150 m de raio
- Chuva ácida 9; causa dano 3 por rodada de exposição em área de até 300 m de raio

Conjuração Natural

Evocação: Ritual

Alcance 5m

Duração: um ano e um dia.

Através deste ritual o evocador entra em sintonia com o plano Espirito-natural (também conhecido

como Plano Astral) para trazer entidades deste, temporariamente à terra.

O evocador imbui um corpo vegetal ao espírito Natural para que este possa habitar nosso plano físico (ver descrição de Plantores). Devido à origem mágica da incorporação, o tempo em que a mesma permanece sob operação não pode exceder o limite permitido pela magia.

O poder do Plantor conjurado varia com a dificuldade do efeito usado. O custo dos materiais para a evocação deste feitiço são de 3 Moedas de ouro por dificuldade do efeito usado. Esta magia só pode ser evocada em ambiente natural.

Esta magia não oferece nenhuma forma de dominar o ser conjurado, para isso leia o encanto Domínio Natural.

- Conjuração Natural 1: conjura um Plantor Mensageiro
- Conjuração Natural 3: conjura um Plantor Soldado
- Conjuração Natural 5: conjura um Plantor Conselheiro
- Conjuração Natural 7: conjura um Plantor Líder

Contatos Mentais

Alcance: variável

Evocação: instantânea

Duração: variável

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

- Contatos Mentais 1: 0 evocador consegue transmitir seus pensamentos por uma rodada a uma pessoa que queira recebê-los voluntariamente. 0 alcance é de 20 metros.
- Contatos Mentais 3: Permite uma comunicação mental entre várias pessoas que estejam a 10 metros do evocador. A comunicação tem de ser voluntária, A Duração é de 5 rodadas.
- Contatos Mentais 5: Idem ao anterior, mas o alcance é de 50 metros e dura 10 rodadas.
- Contatos Mentais 7: Este encanto permite que o evocador leia a mente de um indivíduo por 5 rodadas. A vítima tem direito a resistir a esse efeito. 0 alcance é de 20 metros.
- Contatos Mentais 9: Idem ao anterior e, além disso, implanta na mente da vítima uma sugestão. A sugestão tem que ser algo que não ponha a vítima em perigo (pelo menos não claramente).

Controle Climático

Evocação: 3 rodadas

Alcance: 10km de raio

Duração: uma hora

Esta magia permite ao evocador mudar as condições climáticas de um região em poucas rodadas. Esta mudança, porém, não pode sair da faixa estipulada do local (não é possível fazer tempestades no deserto).

Outra limitação da magia é que ela não muda radicalmente o tempo (a não ser em seus efeitos mais poderosos - 7 e 9). Toda a mudança é gradual, seguindo a linha a seguir; Tornado Tempestade - Chuva -Muito Nublado - Normal - Céu Limpo Calor Seco - Seca Menor - Seca Maior. A mudança pode ser em um sentido ou em outro (um céu limpo se toma normal, ou um céu limpo se toma calor seco). O poder do efeito diz quantos. passos desta cadeia você pode alterar.

Após o término da duração, as condições climáticas ficam livres para voltar às suas tendências antigas. Este encanto só pode ser aplicado uma vez por dia no mesmo local (ver o alcance).

Para mais informações sobre estas condições de tempo, pergunte ao seu Mestre do Jogo.

- Controle Climático 1: apenas consegue prever qual o tempo para os próximos 2 dias.
- Controle Climático 3: altera em um passo o tempo local.
- Controle Climático 5 : altera em dois passos o tempo local.
- Controle Climático 7: altera em três passos o tempo local.
- Controle Climático 9: altera em quatro passos o tempo local.

Desertificação

Evocação: 10 rodadas

Alcance Variável

Duração: Permanente

Esta magia cria uma energia degenerativa que destrói a vida vegetal de uma área tornando-a deserta. A ação desta magia é imediata, após a evocação ser concretizada a vida vegetal começa a morrer em um ritmo muito acelerado se estendendo até o alcance máximo da magia. Quanto mais poderosa a magia, maior será a área do efeito e mais catastrófica será a desertificação.

Esta magia é perigosa podendo causar sérios danos á natureza, sendo por esse motivo, usada em ultima instancia pelos Naturalistas.

È possível diminuir o raio de abrangência da desertificação conforme a vontade do evocador.

- Desertificação 1: reduz a vida vegetal em 25% em uma área de 15m de raio.
- Desertificação 3: reduz a vida vegetal em 50%, fazendo com que desapareçam todos os frutos e raízes comestíveis em uma área de 35m de raio.
- Desertificação 5: destrói todas as árvores frutíferas e raízes comestíveis, deixando somente as plantas resistente como cactos e outras semelhantes em área de 75m de raio
- Desertificação 7: destrói toda a vida vegetal na área de efeito, o alcance é de 150m de raio.
- Desertificação 9: Idem ao anterior, mas além disso destrói o solo deixando-o infértil e arenoso. O alcance é de 300m de raio.

Desintegração

Evocação: uma rodada

Alcance: variável

Duração: instantânea

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

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

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

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

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

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

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

- Desintegração 1 : Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 10cm x 10cm x 10cm. O alcance é de 5 metros
- Desintegração 2 : Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 50crn x 50cm x 50cm. O Alcance é de 10 metros
- Desintegração 4 : Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 1m x 1m x 1m, e vegetais cujas dimensões máximas sejam 10cm x 10cm x 10cm. O mago pode afetar até 2 objetos e/ou criaturas diferentes. O alcance é de 20 metros
- Desintegração 6 : Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 2m x 2m x 2m, e vegetais cujas dimensões máximas sejam 50cm x 50cm x 50cm. A partir deste nível o usuário tem um controle melhor sobre sua magia, ele pode "desenhar" com sua desintegração, como se estivesse desenhando com as mãos. (usa-se o nível na habilidade "Arte" em desenho). O mago pode afetar até 3 objetos e/ou criaturas diferentes. O Alcance é de 30 metros.
- Desintegração 8 : Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 3m x 3m x 3m, vegetais cujas dimensões máximas sejam 1m x 1m x 1m e animais cujas dimensões máximas sejam 20cm x 20cm x 20cm. O mago pode afetar 4 objetos/criaturas diferentes. O Alcance é de 40 metros.
- Desintegração 10: Afeta minerais, cujas dimensões máximas sejam 4m x 4m x 4m, vegetais cujas dimensões máximas sejam 2m x 2m x 2m, e animais cujas dimensões máximas sejam 60cm x 60cm x60cm. O mago pode afetar 5 objetos/criaturas diferentes. O Alcance é de 50 metros.

Detecção de Magia

Evocação: Instantânea

Alcance: variável

Duração: uma rodada

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

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

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

O Nível 10 é a única exceção a essa regra.

- Nível 1: detecta magia em 1 objeto ou local tocado pelo evocador.
- Nível 2: detecta magia em 1 objeto ou local a até 5 metros do evocador ou detecta se há magia em uma pessoa nessa mesma distância.
- Nível 4: idem ao anterior, mas permite saber se a magia embutida é arcana, divina ou outras (rastreador, bardo...). No caso de pessoas, permite saber se a magia é um encantamento no qual a pessoa tenha sido vítima ou se é de outra fonte como um item mágico (observe que neste caso.. os focus normais são incluídos como itens mágicos)
- Nível 6: idem ao anterior, mas permite saber com precisão a origem da magia (magia necromante, elementalista, de bardo...).
- Nível 8: idem ao anterior, mas permite saber a força da magia (o nível dela). Idem para o caso de pessoas.
- Nível 10: permite saber em uma área de até 5 metros de distância do evocador se existe magia, qual a origem dela, a força; o evocador saberá não só a da magia mais forte, mas de todas as outras caso hajam mais. No caso de pessoas, o personagem poderá também discriminar e saber que ao mesmo tempo a pessoa tem um item mágico e está sob um feitiço, sabendo a natureza e a força dessas magias.

Domínio Natural

Evocação: uma rodada

Alcance 20m

Duração: variável.

Esta magia obriga um (1) Plantor à servidão ou a prestar um serviço para o evocador. O poder do Plantor dominado e o tempo que ele permanece à serviço do evocador variam com a dificuldade do Efeito usado.

Cada vez que o evocador desejar controlar um Plantor, ele deverá evocar este feitiço sobre o mesmo. Caso o ser resista à magia não será dominado e se possível irá atacar o evocador. Caso falhe será dominado.

Existem dois tipos de dominação a servidão e o serviço. A servidão transforma o Plantor em um servo do evocador até que seu tempo de estadia no mundo físico se esgote. Durante este tempo, o Plantor sempre obedecerá o evocador servindo-o com o melhor de suas capacidades. Um evocador pode ter no máximo dois Plantares servindo-o ao mesmo tempo, sob quaisquer circunstâncias.

O serviço obriga o Plantor a realizar uma tarefa e então ficará livre para viver no mundo físico até que seu tempo de estadia neste se esgote. O evocador deve dar instruções ao Plantor sobre como realizar a Missão, e o ser vai então cumpri-la. Caso a missão demore mais de uma semana o Plantor fica livre após este período. Um evocador pode ter no máximo cinco Plantores prestando serviços para si ao mesmo tempo.

Um mesmo Plantor não pode ser dominado duas vezes pelo mesmo evocador, em outras palavras ele ganha imunidade ao encanto deste mago. Mas nada impede que outro evocador domine este mesmo Plantor.

- Domínio Natural 1: obriga um Plantor Soldado ou mais fraco a realizar uma missão para o evocador.
- Domínio Natural 2: obriga um Plantor Mensageiro á servidão.
- Domínio Natural 3: obriga um Plantor Conselheiro a realizar uma missão para o evocador.
- Domínio Natural 5: obriga um Plantor Soldado à servidão.
- Domínio Natural 7: obriga um Plantor Líder a realizar uma missão para o evocador.
- Domínio Natural 9: obriga um Plantor Conselheiro à servidão.

Escudo Térmico

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Pessoal

Duração: 1 uso.

Esta magia torna o Evocador imune (por 1 uso) das mudanças bruscas de temperatura de origem mágica ou natural, como congelamentos, super aquecimentos, as magia Ataque térmico, Piromanipulação, etc. Este encanto não protege contra hálitos encantados, nem magias de efeito eminentemente destrutivos como Bola da fogo, Dardos de Gelo.

- Escudo Térmico 1 : Protege por 10 rodadas
- Escudo Térmico 3 : Protege por 30 minutos
- Escudo Térmico 5 : Protege por 6 horas
- Escudo Térmico 7 : Protege por 24 horas

Feixes Incandescentes

Evocação: instantânea

Alcance 50 metros

Duração: instantânea

Está magia do Colégio Naturalista canaliza uma certa quantidade de energia solar, moldado-as em feixes que caem do céu incandescentes em direção aos alvos escolhidos pelo evocador. Só é possível atacar um alvo por feixe. O som do fogo rasgando o ar e de seu potente impacto na terra fazem desta magia um evento magnífico.

Este feitiço só pode ser evocado em ambiente aberto, durante o dia e o céu deve estar limpo, sem nuvens e o sol tem que estar visível (não pode ter se posto). O numero de feixes e o dano de cada, variam com a dificuldade do efeito.

Embora esta magia seja de origem energética, sua matéria prima é o fogo, se submetendo portanto, á magias como Piroproteção e Armadura Elemental.

- Feixes Incandescentes 1: um feixe de dano 16
- Feixes Incandescentes 3: dois feixes de dano 20
- Feixes Incandescentes 5: dois feixes de dano 28
- Feixes Incandescentes 7: dois feixes de dano 32
- Feixes Incandescentes 9: três feixes de dano 40

Fitogênese

Evocação: variável

Alcance variável

Duração: variável.

Com esta magia o mago induz a criação de vegetas em uma área, (só pode ser evocada em ambiente natural). Os tipos de vegetais criados, a área da vegetação e o tempo em que os vegetais perduram no local, variam com a dificuldade do efeito. O aparecimento dos vegetais é imediato, surgindo do solo imediatamente após o termino da evocação do feitiço. Os magos naturalistas costumam evocar esta magia para obter os vegetais necessários a evocação de outros feitiços.

Esta magia só pode ser efetuada em locais de contato direto como o solo, caso contrário, a magia falhará.

Com exceção do Nível de dificuldade 10, a evocação dos efeitos desta magia são de 10 rodadas.

Para identificar o tamanho exato dos vegetais citados, verifique a descrição da magia (Animação Vegetal).

- Fitogênese1: cria uma área de 2 m de raio de vegetação rasteira sem presença de arvores. o tempo de duração dos vegetais é de 12 horas.
- Fitogênese 2: cria uma área de 7 m de raio de clareira e uma árvore de porte menor. O tempo de duração dos vegetais é de 2 dias.
- Filogênese 4: cria uma área de 10 m de raio com uma pequena diversidade de plantas e árvores de Pequeno porte ou menores, o tempo de duração dos vegetais é de 4 dias.
- Fitogênese 6: Cria uma área de 20m de raio com uma razoável diversidade de plantas e flores com árvores de médio porte ou menores. O tempo de duração dos vegetais é de 7 dias.
- Fitogênese 8: cria uma área de 30 de raio com uma grande diversidade de plantas, flores e a presença de raízes comestíveis. O tempo de duração dos vegetais é de 15 dias.
- Fitogênese 9: este poderoso efeito cria uma área de 50 de raio com vasta diversidade de plantas, flores, raízes comestíveis e árvores frutíferas de porte maior, ou menores. O tempo de duração dos vegetais é de um mês.
- Fitogênese 10: idem ao anterior, mas a área pode se estender até 100 m de raio. O tempo de duração dos vegetais é permanente, e a evocação é um ritual que custa 5 mo para cada 10m de raio criado.

Invisibilidade

Evocação: instantânea

Alcance: toque

Duração: 10 minutos

Este encanto causa uma invisibilidade a todo tipo de onda luminosa. 0 recebedor da magia se torna opticamente indetectável, porém ainda possível de ser achado por seu odor e pelo barulho causado, além das marcas que sua passagem cria.

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

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

Levitação

Alcance: pessoal

Evocação: uma rodada

Duração: variável

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

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

Levitação 1: Permite ao evocador pairar até a um metro acima da superfície, seja ela líquida ou sólida. 0 evocador tem que se concentrar no encanto. A Duração é de 10 rodadas.

- Levitação 3: 0 evocador pode levitar a qualquer altura do solo, porém deve ser mantida a concentração. Dura 10 minutos.
- Levitação 5: Idem ao anterior, mas não é preciso manter a concentração.

Manipulação de Luz

Alcance: 20 metros

Evocação: instantânea

Duração: variável

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

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

Mutação

Evocação: uma rodada

Alcance: pessoal

Duração: urna hora

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

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

- Mutação 1: Causa uma modificação na aparência do evocador, como se fosse um disfarce perfeito, embora a voz não mude. Para tomar a aparência de uma pessoa específica é necessária muita pesquisa e contato com o indivíduo.
- Mutação 3: 0 evocador toma a forma de qualquer animal cujo tamanho esteja entre o de um gato e o de um cavalo. Note que os itens do evocador não se transformam com ele.
- Mutação 5: Idem ao anterior, mas os itens se transformam junto do evocador, fazendo parte da nova forma.
- Mutação 7: Pode assumir qualquer forma entre o tamanho de uma formiga até o tamanho de um Trol. Mesmo formas de seres místicos podem ser assumidas, mas o evocador tem que ter visto pessoalmente uma criatura do tipo a ser copiado. Os itens do evocador se transformam também.
- Mutação 10: Idem ao anterior, mas qualquer tipo de criatura pode ser copiada; não há restrição com relação ao tamanho da criatura copiada.

Prisão Vegetal

Evocação: Ritual

Alcance 5m

Duração: variável.

Com esta magia, o mago naturalista desenha um circulo no chão que servirá de prisão para um Plantor conjurado. Esta magia deve ser evocada em conjunto com Conjuração Natural.

A conjuração deve ser feita de modo que o plantor apareça dentro do círculo desenhado. O plantor conjurado ficará preso no circulo pelo tempo estipulado na magia (o plantor não tem direito a resistir). Os magos Naturalistas utilizam este ritual com a intenção de obter uma situação ideal para o uso do feitiço, Dominação Natural.

O custo do ritual é de 3 Mp por dificuldade do efeito. O tempo máximo que o circulo é capaz de prender o plantor e o tipo de plantor vulnerável a prisão, variam com a dificuldade do efeito. Esta magia só pode ser evocada em ambiente natural.

- Prisão Vegetal 1: Prende um Plantor Mensageiro, por 5 rodadas após a sua conjuração.
- Prisão Vegetal 3: Prende um Plantor Soldado ou mais fraco, por 7 rodadas após a sua conjuração.
- Prisão Vegetal 5: Prende um Plantor Conselheiro ou mais fraco, por 10 rodadas após a sua conjuração.
- Prisão Vegetal 7: Prende um Plantor Líder ou mais fraco, por 15 rodadas após a sua conjuração.

Proteção Vegetal

Evocação: instantânea

Alcance toque

Duração: 20 rodadas.

Esta magia oferece ao evocador a capacidade de proteger a si mesmo ou a alguém escolhido contra dano feito por objetos ou criaturas de origem vegetal.

Este feitiço tem a capacidade de absorver uma certa quantidade de dano (na EH ou na EF) feita por objetos vegetais (flechas, porretes, cajados, ou qualquer outro ataque físico de natureza vegetal). Ataques de qualquer outro tipo de material não são afetados pelo encanto (fazem dano normal). A quantidade máxima de dano que o encanto pode absorver depende da Dificuldade do Efeito que se está usando. À medida que o encanto vai absorvendo dano ele vai perdendo potência. Quando o total de dano absorvido fica maior ou igual ao dano máximo que o feitiço pode absorver, o mesmo é quebrado. O dano excedente (se houver algum) é sofrido pelo recipiente da magia.

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

Proteção vegetal 1 : absorve até 6 de dano.

Proteção vegetal 3 : absorve até 12 de dano.

Proteção vegetal 6 : absorve até 20 de dano.

Proteção vegetal 8 : absorve até 30 de dano.

Proteção vegetal 10 : absorve até 40 de dano.

Quebra de Encantos

Evocação: variável

Alcance: 20 metros

Duração: instantânea

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Raio Elétrico

Evocação: instantânea

Alcance: variável

Duração: instantânea

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

0 raio elétrico criado é bem preciso, atingindo apenas aqueles que o evocador escolher. A partir do efeito 6, o raio pode se bifurcar, acertando até dois alvos simultaneamente. 0 crítico (que venha a acontecer) é resolvido na tabela de magia.

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

Raízes Místicas

Evocação: instantânea

Alcance 15m

Duração: variável.

Com esta magia o mago Naturalista prende ou imobiliza uma criatura através de raízes que surgem do solo em baixo da vítima se enroscando em seus membros. O número de ataques será igual à quantidade de raízes descrita no efeito. Para agarrar as criaturas o mago deve efetuar o ataque na coluna igual ao nível que possuir na magia (o ataque não causa dano), se atingir 75% ou menos, as raízes retornam ao solo imediatamente.

Para prender uma criatura basta conseguir 100% na EH do alvo. Uma vez preso pelas raízes, o alvo não poderá se locomover do local onde se encontra, mas poderá fazer qualquer outra ação normalmente. Para se libertar é preciso atacar as raízes (com um ajuste de –3 por raiz que o estiver prendendo) a defesa da raiz é 2L ,ou conseguir um teste de força médio, para cada raiz que o prender.

Para imobilizar, é preciso conseguir atingir a EF do alvo. A imobilização não permite que o alvo ataque ou use qualquer habilidade física. Para se soltar das raízes místicas, é preciso um teste de força difícil para cada raiz que o imobilizar.

Se o mago falhar no primeiro ataque, ele deverá fazer os ataques em si mesmo se submetendo aos efeitos da magia (se for o caso). Se a falha acontecer no segundo ataque ou após, será considerado apenas um erro simples.

O numero de raízes, o tempo de permanência, e a Energia Física das raízes variam com a dificuldade do efeito. Seres muito grandes como dragões não são imobilizados pelas raízes sendo no máximo presos a elas.

- Raízes Místicas 1: cria uma Raiz com EF; 10 que perdura por 5 rodadas.
- Raízes Místicas 2: cria duas Raízes com EF; 15 que perduram por 7 rodadas.

- Raízes Místicas 4: cria duas Raízes com EF; 20 que perduram por 10 rodadas.
- Raízes Místicas 6: cria três Raízes com EF; 25 que perduram por 15 rodadas.
- Raízes Místicas 8: cria três Raízes com EF; 30 que perduram por 30 rodadas
- Raízes Místicas 10: cria quatro raízes com EF; 35 que perduram por 45 rodadas.

Relâmpago

Evocação: instantânea

Alcance: 100 metros

Duração: instantânea

A magia Relâmpago atrai raios de tempestades até urna vítima indicada pelo evocador. É importante frisar que este feitiço não cria a tempestade, apenas utiliza seu poder. Sendo assim, é necessário que já existam fortes chuvas ou nuvens negras na região.

Esta magia quando evocada por Sacerdotes, exige que se tenha um bom motivo ou a magia falhará e o sacerdote será penalizado por seu deus por seu descuido com os poderes recebidos, que normalmente implicará na perda de seus poderes, ou mesmo por alguma maldição (o MJ deverá decidir a melhor forma de punir o sacerdote). Magos ao evocarem esta magia não têm esta restrição.

Outro importante fator è que este encanto não pode ser evocado debaixo de um teto (tem que ser a céu aberto, não dentro de uma estrutura). Sendo assim, o feitiço não pode ser feito de dentro de uma torre (caso o topo da torre seja aberto, o místico pode evocar o encanto de lá).

- Relâmpago 1: o raio atinge uma vítima causando um dano máximo de 16 pontos.
- Relâmpago 2: idem ao anterior, mas causa 20 pontos de dano.
- Relâmpago 4: idem ao anterior, mas causa 28 pontos de dano.
- Relâmpago 6: idem ao anterior, mas causa 32 pontos de dano.
- Relâmpago 8: atinge até duas vítimas, causando 36 pontos de dano máximo.
- Relâmpago 10: atinge até 3 vítimas, causando 40 pontos de dano máximo.

Sentido Natural

Evocação: 5 rodadas

Alcance 15m

Duração: uma hora.

Com esta magia, o místico pode fundir seus sentidos com a natureza ao seu redor para obter informações que estejam nas proximidades do local onde se encontra. Quanto maior o nível da magia, maior o alcance e mais sentidos poderão ser usados pelo evocador. O evocador não obtém informação alguma sobre o que está procurando ele apenas estende seus sentidos ao alcance da magia. O posicionamento dos sentidos do místico será igual a seu próprio posicionamento, caso estivesse no local desejado. Caso o Místico deseje procurar por algo ou alguém na área de efeito, a velocidade em que seus sentidos se moverão será igual a sua própria velocidade base.

Esta magia só pode ser usada em ambientes de grande predominância vegetal, como florestas, pomares, etc.

- Sentido Natural 1: Possibilita o evocador usar um dos sentidos em uma área de 50m de raio.
- Sentido Natural 3: Possibilita o evocador usar dois dos sentidos em uma área de 120m de raio.
- Sentido Natural 5: Possibilita o evocador usar três dos sentidos em uma área de 300 m de raio.
- Sentido Natural 7: Possibilita o evocador usar quatro dos sentidos em uma área de 700m de raio.
- Sentido Natural 9: Possibilita o evocador usar os cinco sentidos em uma área de 1500m de raio.

Sono

Evocação: instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: variável

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

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

A sonolência é um estado de semi-inconsciência no qual o individuo tem grande dificuldade em perceber o que se passa a sua volta, porém, qualquer barulho, por menor que seja, pode

despertá-lo. Caso alguém queira se aproximar de uma vítima sobre efeito de sonolência sem acordá-la, um teste da habilidade "Ações Furtivas" deverá ser efetuado (a critério do mestre do jogo).

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

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

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

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

Telecinese

Evocação: uma rodada

Alcance: 30 metros

Duração: 10 rodadas

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

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

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

Terremoto

Evocação: 3 rodadas

Alcance: variável

Duração: 15 rodadas

Esta poderosa magia provoca tremores de terra (não funciona na água) que podem desde atrapalhar o inimigo até derruba-lo. Esta magia é perigosa podendo causar sérios danos às estruturas que estiverem dentro da sua área de alcance. O Evocador não fica imune aos efeitos da magia.

- Terremoto 1: Causa tremores leves por isso não apresenta efeitos em combate, mas atrapalha na realização de Habilidades eminentemente físicas como Acrobacias, Escalar Superfícies, (Exceção a natação). Na prática aumenta-se um nível de dificuldade para estas tarefas. O alcance é de 15m de raio.
- Terremoto 2: Os tremores fazem com que criaturas que pesem menos de 60Kg sofram um ajuste de –3 para combate, Habilidades e evocações. O alcance é de 30m de raio
- Terremoto 4 : Idem ao anterior, mas o peso é de 90Kg, o ajuste é de –4 e o alcance é de 50m de raio.
- Terremoto 6: Os tremores fazem com que criaturas que pesem menos de 240Kg sofram um ajuste de –5 para combate, Habilidades e evocações. Seres que pesem menos de 60Kg devem fazer um teste de Acrobacias fácil para realizar qualquer ataque. O teste deve ser

realizado toda rodada. O alcance é de 100m de raio

- Terremoto 8 : Os tremores fazem com que criaturas que pesem menos de 720Kg sofram um ajuste de –6 para combate, Habilidades e evocações. Seres que pesem menos de 90Kg devem fazer um teste de Acrobacias fácil para realizar qualquer ataque. O teste deve ser realizado toda rodada. O alcance é de 200m de raio, este efeito pode comprometer estruturas pequenas (Ex.: casas e torres baixas), este tremor é muito forte.
- Terremotos 10: Este é o pior de todos os terremotos capaz de levar ao chão estruturas pequenas, causar fendas erosivas no solo e comprometer estruturas medianas como casas grandes e torreões. Os tremores fazem com que criaturas que pesem menos de 1500Kg sofram um ajuste de –7 para combate, Habilidades e evocações. Seres que pesem menos de 240Kg devem fazer um teste de Acrobacias fácil e seres que pesem menos de 90Kg devem fazer um teste de Acrobacias média para realizar qualquer ataque. O teste deve ser realizado toda rodada. O alcance é de 300m de raio.

Transformação

Evocação: Duas rodadas

Alcance: 20 metros

Duração: variável

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

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

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

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

- Transformação 1: tem Duração de meia hora. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante aproximadamente do mesmo tamanho (cachorro em lobo, humano em orco, etc.). 0 limite de peso é de 120 kg.
- Transformação 2: tem Duração de 6 horas. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante aproximadamente do mesmo tamanho (cachorro em lobo, humano em orco, etc.). 0 limite de peso é de 120 kg.
- Transformação 4: tem Duração de 1 dia. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante aproximadamente do mesmo tamanho da criatura original (um humano pode ser transformado em um pequenino ou um ogro, etc.). 0 limite de peso é de 120 kg.
- Transformação 6: tem Duração de 66 dias. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante cujo tamanho seja de metade até o dobro do tamanho da criatura original (um humano pode ser transformado em um pequenino ou um ogro, etc). 0 limite de peso é de 300 kg.
- Transformação 8: tem Duração de um ano e um dia. Permite que se transforme uma criatura em outra da mesma classe (mamífero, réptil, ave ou anfíbio) da criatura original (um humano em um gato, uma águia em um papagaio, etc). O limite de peso é de 300, kg.
- Transformação 10: tem Duração permanente. Permite que se transforme uma criatura em outra (um humano em um sapo, um papagaio em uma lagartixa, etc). 0 limite de peso é de 500 kg.

Transporte Dimensional

Evocação: instantânea

Alcance: variável

Duração: variável

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

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

Transporte Dimensional 1: permite ao evocador transportar instantaneamente um objeto de até 5kg

de uma parte de seu corpo (bolso, mãos, etc) a até 5 metros de distância.

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

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

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

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