

MAGIAS  
FANTÁSTICAS

de

**DUNGEONEER**

para



**RPG OPERA**

adaptado por

**GELATTO**

publicado inicialmente em [FaleRPG.com.br](http://FaleRPG.com.br)

# Magias Fantásticas

~ I ~

## Prefácio

Esse netbook do Gelatto surge em um bom momento, pois muito se discute sobre como utilizar magia no OPERA.

Baseado nas *jurássicas* “Aventuras Fantásticas”, da série Dungeoneer, o Gelatto está mostrando toda uma nova possibilidade de se utilizar magia em jogos OPERA sem todos aqueles elementos e restrições que aparecem no Livro Básico do “OPERA RPG”.

A dica é essa: o que está escrito no “OPERA RPG” é apenas um guia para cada um criar seu universo de RPG.

A magia não é algo que possa ser cientificamente analisado ou registrado em arquivos, portanto, ninguém está certo ou errado quando afirma que tal magia deveria funcionar de tal jeito.

Não existe regra obrigatória para o seu funcionamento.

Quem decide como a magia funciona é o OPERAdor quando cria um cenário de jogo ou o Observador quando segue as orientações de um cenário já criado.

E se quiser gerar um cataclismo cósmico para alterar todas as regras de magia em seu cenário, o “OPERA RPG” está lá para dar dicas de como será o funcionamento dessa nova magia.

Quer usar magia em seu cenário, mas está com preguiça de ler tudo aquilo que está escrito no “OPERA RPG”? O “Magias Fantásticas” do Gelatto é a solução.

Roi



## ALERTA

Acho que já passou aquela fase de ficarem falando que RPG era coisa do capeta e o escambau, né?

De qualquer maneira, vamos lá: Brasileiras e brasileiros, RPG é só um jogo, tá? Você não vai sair por aí voando em vassouras ou invocando raios das trevas só porque leu esse netbook ou algum livro do Harry Potter.

Pronto, já falei bastante, agora é com o Gelatto:

Adaptado por **Fernando “Gelatto” Medalha** para **RPG**



# Magias Fantásticas

~ II ~

Steve Jackson e Ian Livingstone criaram uma série de livros-jogos nos anos 80, que foram trazidos ao Brasil pela editora Marques Saraiva. Esses livros fizeram uma geração de jogadores e fãs, e aos poucos iam montando o mundo de Aventuras Fantásticas: Titan.

Após seu grande sucesso e contando com vários títulos, havia chegado o momento de lançar o RPG do Aventuras Fantásticas. E com o lançamento de *Dungeoneer* e *Blacksand* é que o RPG foi difundido, com novas regras, principalmente de magias.

E é com base nesses dois livros que apresento aqui uma outra opção de magias aos jogadores de OPERA:



Essas magias não seguem as regras do MB do OPERA para construção de magias. Ao invés disso, optei por manter a descrição, custo e efeitos originais (com algumas poucas alterações).

Divirtam-se e matem a saudade.



## CARACTERÍSTICAS MÁGICAS

### **Aptidão Mágica Arcana (ou Sacerdotal)**

Custo: 10

Mana Inicial: Valor de Inteligência + 1 por feitiço conhecido

Benefícios: acesso a qualquer feitiço da lista Arcana (ou Sacerdotal), sem restrições quanto a limites para quantidade de feitiços conhecidos.

Um Sacerdote deve escolher uma divindade de Titan e seguir seus ensinamentos e dogmas, e algumas delas podem limitar o acesso a certos feitiços (veja a relação das divindades após a listagem dos feitiços).

Recebe de bônus 7 pontos de custo de feitiços para escolher inicialmente. Para adquirir feitiços adicionais, utilize os Pontos de Criação normalmente.

Ao melhorar ou reduzir o atributo Inteligência, altere a quantidade de Mana proporcionalmente.

Restrições: não pode aprender Aptidão Mágica Restrita. Só pode ser adquirida durante a criação do personagem.

Obs.: em Aventuras Fantásticas, a aquisição de magia é feita sacrificando 1 ponto do atributo Habilidade. Para satisfazer esse efeito, o custo da Aptidão Mágica passa a ter custo 10, que é o custo de 1 Ponto de Atributo. Cabe ao jogador decidir se pagará o custo com Pontos de Criação ou com o sacrifício de um ponto de Atributo.

# Magias Fantásticas

~ III ~

## Aptidão Mágica Restrita Arcana (ou Sacerdotal)

Custo: 4

Mana Fixa: 4 ou valor de Inteligência, o que for maior

Benefícios: acesso a qualquer feitiço de custo 1 (com exceção de Feitiço Pessoal) da lista Arcana (ou Sacerdotal), porém, não pode adquirir nenhum feitiço adicional.

Representa uma habilidade natural à magia, mas inapta, e muitas vezes, são feitiços sem efeitos visuais incríveis.

Recebe de bônus 3 pontos de custo de feitiços para escolher inicialmente.

Ao melhorar ou reduzir o atributo Inteligência, altere a quantidade de Mana proporcionalmente.

Restrições: não pode aprender Aptidão Mágica. Só pode ser adquirida durante a criação do personagem.



## Mana Adicional

Custo: 1

Benefícios: cada nível aumenta a valor de Mana total do personagem em +1. Pode ser adquirido a qualquer momento do jogo.

O máximo de Mana adquirido desta forma não pode ultrapassar 2x o valor de Inteligência do mago.

## Como Adquirir Feitiços

O custo do feitiço indica quantos Pontos de Criação devem ser gastos para aprendê-lo. Não existem testes para se lançar um feitiço. Basta cumprir o tempo de concentração que ao final o feitiço se realizará. Note que ao adquirir Aptidão Mágica, você já recebe um bônus em pontos para adquirir seus feitiços iniciais – os demais feitiços devem ser adquiridos com Pontos de Criação.

Se o mago for distraído ou ferido durante a concentração, precisa fazer um teste de Vontade (penalidades podem ser aplicadas, se necessário) para não perder a concentração e o feitiço (a mana ainda será gasta caso falhe).

Alguns feitiços pedem testes para sua realização (principalmente os feitiços de longa duração). Isso virá especificado na sua descrição.

Adquirindo feitiços com experiência: o custo base é 3x o custo original do feitiço (o mesmo vale para Mana Adicional), modificado pelas seguintes situações:

- aprendizado através de um tutor, custo reduzido para 2,5x
- aprendizado através de leitura de tomos, custo normal
- aprendizado por tomos incompletos ou sem tutor, custo aumentado para 3,5x ou 4x, decisão do Observador

Lembre-se: cada feitiço adicional aprendido adiciona +1 à sua reserva de Mana.



# Magias Fantásticas

~ IV ~

## FEITIÇOS

### Descrição dos Feitiços:

Concentração: tempo necessário para que o feitiço possa ser realizado.

Custo: o custo em PC do feitiço e a quantidade de mana exigida para realizar o feitiço.

Duração: o tempo de duração do feitiço.

Alcance: o alcance do feitiço. Para tocar um alvo pode ser necessário fazer uma jogada de ataque contra o mesmo, porém, essa jogada é feita com bônus de +3.

Efeito: a descrição do feitiço.

Especial: alguma observação importante do feitiço.

Reverso: alguns feitiços podem ser revertidos. Aqui estará o custo em mana adicional para reverter o feitiço.

Obs.: observações pessoais do autor.



## Lista dos Feitiços

### **Abrir**

Concentração: 1 ação

Custo: 1

Duração: instantânea

Alcance: toque

Efeito: usado apenas para abrir uma fechadura, seja de uma porta, de uma arca de tesouro, uma janela ou qualquer coisa que esteja trancada.

Especial: cancela os efeitos do feitiço Trancar.

Reverso: aumentando o custo em +1 ponto produz os mesmos efeitos do feitiço Trancar.

### **Banir Espírito**

Pré-requisito: Banir Morto-Vivo

Concentração: 15 minutos

Custo: 6

Duração: instantânea

Alcance: especial

Efeito: um sacerdote usa este feitiço para libertar um espírito morto-vivo fantasmagórico (um Fantasma, um Poltergeist, um Banshee, etc) de suas restrições terrenas, enviando-o para seu destino astral.

O espírito morto-vivo deve estar nas proximidades do sacerdote para que seja alvo do banimento (normalmente um aposento grande ou uma pequena casa).

Durante o tempo de duração, o espírito tentará de todas as maneiras atrapalhar os preparativos do feitiço.

O tempo de preparo inclui a evocação de símbolos sagrados e a aplicação de óleos e águas sagradas para a divindade do sacerdote.

### **Banir Mortos-Vivos**

Concentração: 1 rodada

Custo: 6

Duração: instantâneo

Alcance: 15m

Efeito 1: este feitiço faz retornar uma criatura morta-viva ao descanso eterno da morte real. Ele funcionará no alvo, removendo a força-vital mágica que a animava. Um cadáver banido não pode ser reanimado ou ressuscitado.

Afeta qualquer morto-vivo que tenha um corpo físico, reduzindo seus Pontos de Vida imediatamente para "zero".

# Magias Fantásticas

~ V ~

Efeito 2: se o feitiço for lançado sobre um cadáver de modo preventivo, impede que o mesmo seja conjurado novamente à não-vida ou ressuscitado.

Especial: caso o morto-vivo seja importante para a aventura (por exemplo, um Vampiro ancestral), o Observador pode decidir que o mesmo é imune a este feitiço, ou cobrar um custo maior ou decidir que o mesmo só pode ser banido se alguma condição especial for cumprida antes (no exemplo do Vampiro, poderia ser a destruição do seu caixão).

## Barata

Concentração: 1 rodada

Custo: 6

Duração: 1 mês por ponto de falha no teste de resistência

Alcance: toque

Resistível: Vontade anula

Efeito: esse feitiço de nome tão peculiar é de fato o clássico feitiço dos contos de fadas e das lendas; o famoso feitiço “transforme-se em uma criatura esquisita”. Este feitiço transformará um ser vivo em uma pequena e insignificante criatura à escolha do mago (sapo, barata, grilo, corvo).

A vítima mantém seu intelecto, mas geralmente fica incapacitada de comunicar-se (a menos que seja usado o feitiço Falar com Animais).

Um Contrafeitiço pode remover essa “maldição”.

Lembre-se de que o feitiço não transforma as roupas ou pertences da vítima – eles simplesmente permanecem onde estavam quando o feitiço foi lançado.

Especial: lançado pelo próprio mago sobre si mesmo, o efeito dura apenas uma hora, ou menos, caso o mago deseje terminar o efeito antes do tempo (muito útil para espionagem).

Especial 2: cada nível de Físico ou Tamanho Ampliado que o alvo possua concede bônus de +1 ao teste de Vontade. Físico natural 8 ou maior concede também bônus de +1 ao teste.

Especial 3: caso o teste de Vontade resulte numa falha crítica, a duração passa a ser de 1 ano ou permanente (a critério do Observador).

## Bênção

Concentração: 1 ação

Custo: 1

Duração: especial

Alcance: 5m

Efeito: esta bênção ritualística concede a um personagem a sorte da divindade do sacerdote.

Em seu próximo teste de Atributo ou de Habilidade (que seja relacionada à divindade do sacerdote) – e que não seja uma Habilidade Bélica –, recebe bônus de +2 nesta jogada.

Não pode ser usado para influenciar uma jogada de dados do próprio sacerdote.

Reverso: aumentando o custo em +1 ponto, pode rogar uma Praga no alvo (teste de Vontade anula), dando uma penalidade de -3 ao seu próximo teste (inclusive de Habilidade Bélica).

## Bênção Geral

Pré-requisito: Bênção

Concentração: 1 ação

Custo: 4

Duração: especial

Alcance: 3m

Resistível: Vontade anula

Efeito: esta bênção especial permite ao alvo fazer, automaticamente, com que qualquer jogada de dados seja a seu favor, não importa a situação (dentro da capacidade do personagem – ele não permitirá a realização de milagres!).

Não pode ser usado para influenciar uma jogada de dados do próprio sacerdote.

Reverso: aumentando o custo em +1 ponto pode rogar uma Praga Geral (teste de Vontade anula), que assegura que um alvo fracasse automaticamente em uma jogada de dados a escolha do sacerdote.

## Braço Forte

Concentração: 1 ação

Custo: 2

Duração: 10 minutos

Alcance: toque

Efeito: este feitiço se aplica especificamente a uma arma de mão, como uma espada ou o próprio punho, e afeta também garras e presas de animais e criaturas, melhorando os bônus para combate corpo-a-corpo em +2 para Golpe.

## Bravura

Concentração: 1 ação

Custo: 1

Duração: 5 minutos

Alcance: 5m

# Magias Fantásticas

~ VI ~

Efeito: este feitiço dá uma pequena ajuda espiritual em uma situação difícil. Quando lançado, permite ao personagem alvo um bônus de coragem de +2 em qualquer teste relacionados a bravura, resistência ao medo.

Especial: cancela os efeitos do feitiço Medo.

Reverso: aumentando o custo em +1 ponto produz os mesmos efeitos do feitiço Medo.



## Cegueira

Concentração: 1 rodada

Custo: 2

Duração: 4 minutos

Alcance: 3m

Resistível: Físico anula

Efeito: este terrível feitiço faz com que a vítima perca temporariamente a visão (penalidades por visão de -6).

## Chamar Ser Sobrenatural

Concentração: especial

Custo: 8

Duração: especial

Alcance: especial

Efeito: conjurar demônios, mesmo dos menores, é algo muito perigoso, então se devem tomar muitas precauções antes de se fazer tal tentativa.

Necessita de uma área que tenha sido limpa e preparada magicamente com Consagrar (ou Desconsagrar no caso de vilões), e marcada com uma série de círculos com inscrições rúnicas: uma para prender o demônio, outra para conter o sacerdote e outras para conter seus companheiros. Vários óleos e incensos devem ser queimados em braseiros; encanações e gestos de longa duração devem ser feitos pelo período de horas igual ao valor de Vontade do demônio a ser conjurado.

No final, um teste de Inteligência do sacerdote deve ser realizado para determinar o êxito do feitiço.

Se o teste do feitiço, no final, falhar, há a possibilidade de acontecer alguma coisa muito drástica: o demônio certo poderia aparecer, mas escapar de suas amarras; um demônio errado e muito mais poderoso poderia surgir e escapar das amarras; o sacerdote e seus companheiros poderiam ser sugados para o Plano Demoníaco... enfim, qualquer coisa que o Observador ache que possa fazer para tornar a aventura mais interessante.

Se a jogada funcionar, o demônio estará sob controle do sacerdote enquanto ele manter sob seu controle algo previamente confeccionado para manter o controle (se perdê-lo, o demônio fará o que quiser com o sacerdote). Caso o demônio seja bem fraco, ele estará sob comando do sacerdote, independente do item de controle.

Caso deseje apenas consultar o demônio, ao término do ritual o mesmo retorna para seu plano de origem. Às vezes, não muito feliz com a situação.

Chamar um demônio é um passatempo preferido de sacerdotes do mal, apesar de poder ser usado pelos aventureiros em circunstâncias muito excepcionais (para obter uma informação, forçar um demônio a servir à causa do bem, etc).

## Clarão

Concentração: 1 ação

Custo: 1

Duração: instantâneo

Alcance: 10m

Resistível: Destreza + Reflexos Rápidos anula

Efeito 1: este feitiço simples porém eficiente faz com que ocorra uma curta mas espetacular rajada de luz em algum lugar do alcance. Qualquer ser vivo que olhe para a luz ficará temporariamente ofuscado por 3 minutos; passará esse tempo tateando à volta, coçando os olhos, tropeçando em outras pessoas, e assim por diante (penalidades pela visão ofuscada são de -2 e ele perde uma de suas ações pela duração).

Se for bem sucedido no teste para resistir, conseguirá fechar os olhos em tempo e não será afetado. Com exceção deste caso, note que a luz afetará quaisquer personagens que estejam com os olhos abertos – e isso inclui o mago e seus aliados.

Qualquer um pode declarar que está fechando os olhos (algo muito perigoso de se fazer



# Magias Fantásticas

~ VII ~

caso esteja enfrentando alguns Orcs) após o mago anunciar sua intenção de lançar o feitiço.

Perceba que Orcs e outros adversários pouco inteligentes podem ouvir este grito de aviso e também fechar os olhos; isso pode levar a todo tipo de tática sofisticadas, podendo ser útil até mesmo àqueles aventureiros que não tem nenhuma intenção de lançar o feitiço!

Efeito 2: lançado dentro dos efeitos dos feitiços Nevoeiro e Escuridão cria um clarão de 2 segundos de luz normal, o suficiente para enxergar momentaneamente, mas sem o efeito ofuscante.

Especial: pode ser lançado junto com o feitiço Trovão somando o custo de ambos. Neste caso, a concentração final ainda será de 1 ação.

## Comando Sagrado

Concentração: 1 ação

Custo: 1

Duração: 2 minutos

Alcance: 3m

Resistível: Vontade anula

Efeito: ao brandir o símbolo da sua divindade ou acenar com uma das mãos esticada, pode dar um comando a qualquer ser vivo (desde que entenda o idioma do sacerdote), com apenas uma única palavra; que se encontrará sem forças para resistir.

A palavra pronunciada pode ser qualquer uma – “Volte! Vá! Fuja! Pare! Caia!” – dando uma ordem que a vítima, de modo razoável, possa executar (o comando ‘Morra!’, por exemplo, funcionaria apenas em alguém que estivesse moribundo).

## Conjurar Esqueletos

Concentração: Especial

Custo: 6 + especial

Duração: Especial

Alcance: 15m

Efeito 1: este feitiço necromântico é usado para ressuscitar um cadáver, forçando-o a retornar à vida como um morto-vivo sob o controle do necromante.

O feitiço exige um ritual com duração de 1 hora.

Se o cadáver não possuir todos os membros, não será possível fazê-lo crescer depois que ele voltar à não-vida.

Lembre-se que o morto-vivo não pensa por si mesmo, então, quaisquer instruções dadas ao

morto-vivo devem ser bem explícitas se quiser evitar serem mal interpretadas.

Apesar do nome, pode reanimar tanto um esqueleto quanto um cadáver, criando assim, um Esqueleto ou um Zumbi, respectivamente.

Para reanimar apenas partes dos corpos (como mãos, por exemplo), cada uso permite reanimar um par destas partes.

Se não é importar com a idéia de ter tantos ossos andando por seus domínios, e pelo cheiro da carne podre, o necromante pode despendar um certo esforço e criar uma pequena tropa de mortos-vivos sob seu comando.

Mas lembre-se: ter aquele monte de ossos e carne decomposta por perto pode trazer outros problemas, como mau cheiro e doenças, por exemplo.

Efeito 2: se não tiver tempo para reanimar um morto-vivo, e estiver no meio de uma batalha, o necromante pode reanimar, temporariamente, os corpos próximos do seguinte modo: pagando o custo de 4 + 1 ponto por corpo alvo, pode reanimar esses alvos por até 10 minutos, sob seu controle.

A concentração nesse caso é de uma ação para cada 2 mortos-vivos reanimados desta maneira. Após os 10 minutos, estes mortos-vivos caem ao chão.

Especial: se o cadáver alvo tiver sido muito mal em vida, pode voltar como um Carniçal (ou outro tipo de morto-vivo mais poderoso ou assombroso – a critério do Observador) ao invés do morto-vivo padrão.

## Consagrar

Concentração: especial

Custo: 6 + especial

Duração: permanente

Alcance: especial

Efeito: este feitiço ritual purifica permanentemente uma área, com um círculo máximo de 5m de diâmetro, de influência do mal e impede quaisquer criaturas mortas-vivas e do mal de nela entrarem, como se uma parede invisível estivesse construída à volta dela.

Para ser lançado, o feitiço gasta 10 minutos de preparação (símbolos sagrados, giz ou óleo para marcarem a fronteira da área, e assim por diante) para cada ponto de custo.

Apenas sacerdotes verdadeiramente bons podem usar este feitiço.



# Magias Fantásticas

~ VIII ~

Especial: para cada ponto adicional ao custo do feitiço, aumente mais 1 metro da área afetada pelo mesmo.

Especial 2: não pode ser afetado por Contrafeitiço, mas se for utilizado um feitiço Desconsagrar (gastando o mesmo custo gasto no Consagrar original), anula o efeito de Consagrar.

Especial 3: Deve-se lançar Consagrar uma segunda vez para tornar uma área Desconsagrada em Consagrada.

## **Contrafeitiço (Arcano ou Sacerdotal)**

Pré-requisito: Feitiço Pessoal

Concentração: especial

Custo: 2 + especial

Duração: instantânea

Alcance: 15m

Efeito 1: esse feitiço cancela qualquer outro, e funciona de um modo bastante complexo. Quando usado, o feitiço automaticamente terá um gasto de mana para o mago igual ao custo do feitiço original a ser cancelado acrescido de 1 ponto e quaisquer penalidades especiais que possam afetar a quem o lançar.

Além disso, para que o Contrafeitiço funcione com sucesso, o mago deve realizar um teste resistido de Vontade contra o mago adversário. Se vencer, o Contrafeitiço funciona. Caso perca a disputa, o Contrafeitiço não funciona e ele perde apenas metade da Mana que seria gasto em caso de sucesso.

Logicamente, o mago só consegue cancelar os feitiços que ele já conheça.

O tempo de concentração do Contrafeitiço é o mesmo do feitiço a ser cancelado.

Caso o feitiço a ser cancelado cause algum infortúnio ao mago ao lançá-lo (como o feitiço Morte, que causa danos e velhice), o mago que usar o Contrafeitiço e tiver êxito sofrerá esse mesmo infortúnio ao invés do mago que teve o feitiço cancelado.

Por exemplo: cancelar uma Rajada de Fogo lançada contra o mago, consome-lhe 2 pontos de mana, e se ele conseguir ganhar no teste de disputa de Vontade, ele cancela o feitiço.

Efeito 2: o Contrafeitiço também pode ser utilizado para remover maldições e itens amaldiçoados de um alvo. Nestes casos, apenas um teste de Vontade é necessário, além da utilização de óleos e materiais especiais para a remoção da maldição.

O tempo de concentração pode variar de 30 a 60 minutos.

Não existe distinção quanto ao Contrafeitiço Arcano ou Sacerdotal ao remover uma maldição.

Especial: caso não conheça o feitiço a ser anulado, e queira anulá-lo do mesmo modo, dobre o custo final do Contrafeitiço.

Especial 2: um Contrafeitiço Arcano só cancelará feitiços arcanos, enquanto que um Contrafeitiço Sacerdotal apenas cancelará feitiços sacerdotais.



## **Crescer**

Concentração: 1 rodada

Custo: 4

Duração: 3 minutos

Alcance: toque

Resistível: Físico anula

Efeito: lançado sobre o alvo (seja uma pessoa, ou um objeto), ele crescerá a metade de seu tamanho original, em todas as direções.

Um escudo com 1 metro de diâmetro crescerá mais meio metro no diâmetro, enquanto um homem com 2 metros de altura passará a ter 3 metros!

Note que as roupas de uma pessoa não irão se esticar com ela, e isso pode ficar muito ruim dentro de uma armadura apertada.

Considere que o alvo, caso seja uma criatura, receba os benefícios da Característica Tamanho Ampliado em 1 nível (Físico Ampliado em 1 nível, Velocidade aumentada em sua metade menor, Esquiva reduzida em -1).

Especial: lançando o feitiço novamente, antes do término do primeiro efeito, fará com que o alvo cresça novamente mais a metade de seu tamanho atual, e assim por diante.

# Magias Fantásticas

~ IX ~

Especial: cancela um efeito do feitiço Encolher.

Reverso: aumentando o custo em +1 ponto produz os mesmos efeitos do feitiço Encolher.

## Cura Total

Pré-requisito: Energia

Concentração: 10 minutos

Custo: 4

Duração: instantânea

Alcance:

toque

Efeito: este poderoso feitiço pode recuperar até 8 pontos de vida de um alvo. O índice de pontos de vida não pode ser elevado acima de seu valor inicial; os pontos a mais desse valor serão perdidos.

Não pode ser lançado se o mago estiver em combate ou em meio de algum outro tipo de encontro, que prejudique a concentração do feitiço.

## Desconsagrar

Concentração: especial

Custo: 6 + especial

Duração: permanente

Alcance: especial

Efeito: funciona de modo idêntico ao feitiço Consagrar, porém, de forma inversa: mantendo de fora quaisquer personagens realmente do bem, tais como Elfos, Gnomos e Pixies, e quaisquer aventureiros de bom comportamento.

Para ser lançado, o feitiço gasta 10 minutos de preparação (símbolos sagrados, fízi ou óleo para marcarem a fronteira da área, e assim por diante) para cada ponto de custo.

Apenas sacerdotes verdadeiramente maus podem usar este feitiço.

Especial: para cada ponto adicional ao custo do feitiço, aumente mais 1 metro da área afetada pelo mesmo.

Especial 2: não pode ser afetado por Contrafeitiço, mas se for utilizado o feitiço Consagrar (gastando o mesmo custo gasto no Desconsagrar original), anula o efeito de Consagrar.

Especial 3: Deve-se lançar Desconsagrar uma segunda vez para tornar uma área Consagrada em Desconsagrada.

Obs.: originalmente, este feitiço faz parte do Consagrar. Optei por separá-los, pois ambos possuem efeitos opostos e só podem ser

aprendidos por sacerdotes bons (Consagrar) ou maus (Desconsagrar).

## Detectar Ser Sobrenatural

Concentração: 1 rodada

Custo: 1

Duração: instantânea

Alcance: 20m

Efeito: este feitiço simplesmente revela se há alguma criatura de origem sobrenatural no alcance, em torno do sacerdote (isso inclui mortos-vivos em geral, familiares mágicos, homúnculos, golens, demônios e daí por diante).

Contudo, para qualquer ser sobrenatural feito um Demônio (e principalmente no que se refere a um príncipe-demônio), há um grande risco de, sem querer, cair sob seu poder. Se o demônio estiver consciente de que o feitiço foi lançado pelo sacerdote (segundo o critério do Observador), ele pode entrar em combate mental com o sacerdote em uma tentativa de dominar o cérebro deste último.

Este combate mental é feito simplesmente num teste de disputa de Inteligência + Vontade de ambos. A disputa é feita até um dos lados obtiver dois sucessos.

Se o sacerdote vencer, sua mente estará livre e poderá identificar qual é o demônio em questão. Se o demônio vencer, o sacerdote perde temporariamente o controle sob si mesmo; o demônio assume o controle de seu corpo e faz com ele o que desejar, até enjoar dele e descartá-lo (nesse caso, o sacerdote recobra o controle sobre si).

Mexer com o sobrenatural pode ser muito perigoso.

## Encantar Item

Pré-requisito: Feitiço Pessoal

Concentração: especial

Custo: 6 + especial

Duração: permanente

Alcance: toque

Efeito: este feitiço providencial permite que sejam lançados feitiços em um item e que lá fiquem armazenados. O processo de criar um item mágico desse modo é muito custoso em termos de equipamento de magia, poções, óleos, metais raros especiais e assim por diante.



# Magias Fantásticas

~ X ~

O custo em mana básico para encantar um item com um determinado feitiço é de 6 pontos pelo Encantar Item somados ao custo em si do feitiço.

Após determinar o custo final, o feitiço final deve ser lançado três vezes por dia no item, e deve ser lançado em intervalos de 10 minutos por custo final.

E não para por aí: deve lançar ainda dessa maneira por uma quantidade de dias iguais ao custo final.

Por exemplo, uma espada encantada com um Braço Forte terá um custo de 8. Três vezes ao dia, a cada 80 minutos e durante 8 dias o feitiço deve ser lançado sobre a espada. Ao término dos 8 dias, se tudo for feito de maneira correta, uma espada mágica encantada com Braço Forte estará pronta.

Como já deve ter visto, criar um item mágico é um exercício longo e estafante, geralmente tentado apenas por magos especializados e altamente poderosos.

Especial: para fazer poções, pergaminhos ou itens de uma carga apenas (usados apenas uma vez), reduz o custo do feitiço Encantar Item para 1 ao invés de 6.

OBS.: se o observador desejar, ele pode desmembrar este feitiço em Encantar Item: Poção ou Pergaminho, permitindo fazer itens de uma carga, como descrito acima. Neste caso, considere o custo do Feitiço sendo apenas 1.



## Encolher

Concentração: 1 rodada  
Custo: 4  
Duração: 3 minutos  
Alcance: toque  
Resistível: Físico anula

Efeito: lançado sobre o alvo (seja uma pessoa, ou um objeto), ele encolherá a metade de seu tamanho original, em todas as direções.

Um escudo com 1 metro de diâmetro encolherá até Ter meio metro no diâmetro, enquanto um homem com 2 metros de altura passará a ter 1 metro!

Note que as roupas de uma pessoa não irão encolher junto com ela.

Considere que o alvo, caso seja uma criatura, receba os benefícios da Característica Tamanho Reduzido em 1 nível (Físico Reduzido em 1 nível, Velocidade reduzida em sua metade menor, Esquiva e Furtividade melhorados em +1 cada).

Especial: lançando o feitiço novamente, antes do término do primeiro efeito, fará com que o alvo encolha novamente mais a metade de seu tamanho atual, e assim por diante.

Especial: cancela um efeito do feitiço Encolher.

Reverso: aumentando o custo em +1 ponto produz os mesmos efeitos do feitiço Crescer.

## Encontrar

Concentração: 1 minuto

Custo: 4

Duração: 10 minutos

Alcance: mago

Efeito: pode ser usado para encontrar qualquer coisa, desde um veio de ouro em uma mina até a saída de um labirinto. Mas não pode detectar emoções (encontrar alguém com pensamentos maus, por exemplo); e não deve ser usado para procurar coisas pouco definidas (ou seja, encontrar metal provavelmente levaria o mago diretamente para a própria espada).

Quando o feitiço é lançado e o mago está devidamente concentrado no objeto em questão, ele repentinamente sabe em que direção encontra-se o que procura.

No entanto, deve lembrar-se que a direção é sugerida apenas em termos de pontos cardeais (norte, sudoeste, etc) e que não se especifica a distância.

Saber que a saída de um labirinto fica ao sul não é de nenhuma ajuda se primeiro for necessário seguir na direção norte para se chegar à saída.

A sensação de saber a direção correta ainda permanece na mente do mago pela duração do feitiço.

# Magias Fantásticas

~ XI ~

Reverso: aumentando o custo em +1 ponto, pode Esconder o alvo (penalidades para detectá-lo de -4), e impedir que um Encontrar o localize.

Esconder possui um tempo de duração de 1 dia.

## Energia

Concentração: 1 minuto

Custo: 1

Duração: instantânea

Alcance: toque

Descrição: recupera até 1D2 pontos de vida do alvo. O índice de pontos de vida não pode ser elevado acima de seu valor inicial; os pontos a mais desse valor serão perdidos. Não pode ser lançado se o mago estiver em combate.

## Escuridão

Concentração: 1 ação

Custo: 1

Duração: 3 minutos

Alcance: mago

Efeito: invoca uma escuridão total sobre uma área circular, com um raio de 5 metros em torno do mago. Esta escuridão extingue toda luz artificial existente e impede o uso das Características Termovisão e Visão no Escuro.

Reverso: aumentando o custo em +1 ponto produz os mesmos efeitos do feitiço Luz.

## Evitar Projétil

Concentração: 1 ação

Custo: 1

Duração: instantâneo

Alcance: mago

Efeito: pode rebater qualquer flecha, lança ou outro projétil que seja lançado sobre o mago. O projétil passa assobiando e cai no chão, sem machucar ninguém.

Caso deseje se proteger de vários projéteis na mesma rodada, pode-se gastar 1 ponto de Mana adicional por projétil, sem gastar ações adicionais para isso.

Especial: este feitiço defensivo pode ser utilizado em qualquer momento, mesmo que não seja a vez do mago.

## Falar com Animais

Pré-requisito: Línguas

Concentração: 1 rodada

Custo: 4

Duração: 10 minutos

Alcance: toque

Efeito: dá temporariamente ao alvo a capacidade de conversar e compreender uma linguagem bizarra utilizada por animais e criaturas menos evoluídas. Deve-se notar que muitos animais têm apenas comunicações muito limitadas.

Desnecessário dizer que não se pode ler nesta linguagem.

Considere que o alvo adquire a Habilidade Línguas em nível 4 nesta linguagem em específico.

## Falar com os Mortos

Concentração: 1 hora

Custo: 4

Duração: 10 minutos

Alcance: especial

Efeito: a total sabedoria dos anciãos é realmente vasta e, usando este complicado feitiço, um sacerdote às vezes pode evocá-la. Normalmente, assume a forma de uma sessão espírita no templo do sacerdote ou outro local sagrado e protegido quando for usado.

Quando todos estiverem juntos e o feitiço estiver perto do fim, os presentes devem juntar suas mãos e se concentrar. Se o teste do feitiço for favorável, a voz fantasmagórica adequada se fará presente e poderá ser questionada. O Observador decidirá quais informações a entidade sabe, e quem se materializa, caso o sacerdote não saiba com quem falar ou caso o feitiço falhe.

Um teste de Inteligência deve ser feito para determinar o sucesso do feitiço. Em caso de falha, nada acontece – o contato com o mundo espiritual simplesmente não foi feito.

No caso de uma falha crítica no teste do feitiço, um demônio menor – ou até mesmo um maior (a critério do Observador) – pode surgir e tentar possuir o sacerdote (use as mesmas regras de combate mental do feitiço Detectar Ser Sobrenatural).

## Falar com Ser Sobrenatural

Pré-requisito: Falar com os Mortos

Concentração: 1 hora

Custo: 6

Duração: 10 minutos

Alcance: especial

Efeito: funciona exatamente do mesmo modo que o feitiço Falar com os Mortos, exceto pelo fato



# Magias Fantásticas

~ XII ~

de que se pode consultar um ser sobrenatural de um plano mais elevado.

Se o sacerdote conhece o nome do ser e o plano no qual ele habita, o procedimento é bastante seguro.

Contudo, perguntar cegamente: “Há alguém aí?”, pode muito bem chamar alguém realmente ruim, que se aproveite da ligação para tentar possuir o sacerdote em questão (use as mesmas regras de combate mental do feitiço Detectar Ser Sobrenatural) ou até mesmo materializar-se no Plano Terreno.

## Feitiço Pessoal

Concentração: especial

Custo: 1 + especial

Duração: especial

Alcance: especial

Efeito 1: se não deseja apenas Prender alguém, mas mantê-lo preso com impressionantes correntes de luz dourada e brilhante, o mago poderá usar esse feitiço para acrescentar um toque pessoal ao feitiço. Como é de se esperar, bandidos realmente maus usam feitiços como esse todo o tempo a fim de melhorar sua imagem e reputação de vilões altamente individualistas e criativos.

Usar o Feitiço Pessoal é muito simples: o mago simplesmente resolve o efeito especial que deseja acrescentar a seu feitiço, e o Observador decide se há algum gasto em mana adicional ou se há a necessidade de aumentar o tempo de concentração.

Como exemplo, lançar uma Rajada de Fogo na forma de uma adaga brilhante, em vez da usual rajada de fogo, apenas aumenta a concentração para 1 rodada ao invés de 1 ação; mas já criar as já mencionadas correntes de luz brilhante requer o gasto de 2 pontos adicionais de Mana.

Além disso, ao adicionar 1 ponto de Mana para tornar um feitiço mais ‘pessoal’, as vítimas devem reduzir em 1 ponto seus testes para resistir ao efeito, além de aumentar o dano de qualquer feitiço de ataque em +1. Ao adicionar 2 pontos de Mana, as penalidades e aumento de danos são de 3 pontos ao invés de 1 ponto.

Pode-se adicionar no máximo 2 pontos de Mana em um Feitiço Pessoal.

Efeito 2: como o Feitiço Pessoal é usado para manipular a trama mágica da Mana, ele também pode ser usado para detectar magia – o mago simplesmente vê se algo é mágico ou não.

Note que saber se algo é mágico não lhe diz que tipo de magia se encontra nele.

Este efeito possui tempo de duração de 1 minuto.

Obs.: como senti a falta de um feitiço que detectasse magia, resolvi acrescentar ao Feitiço Pessoal este efeito.



## Flecha-Serpente

Concentração: 1 ação

Custo: 4

Duração: instantâneo

Alcance: 50m

Efeito: este estranho feitiço é um achado para os magos que gostam de fazer surpresas desagradáveis aos seus inimigos. O que ele faz, somente é transformar uma flecha armada e pronta para ser lançada (não necessariamente precisa ter o mago como alvo) em uma cobra venenosa, que imediatamente morde e fere o arqueiro (1 dano pela mordida da serpente, e D2 danos por veneno – um teste de Físico reduz o dano do veneno pela metade –, antes da cobra ir ao chão e voltar ao normal ou se arrastar para longe antes de retornar à forma original).

O arqueiro, além disso, perde uma de suas ações pela situação.

## Força

Concentração: 1 rodada

Custo: 1

Duração: 1 minuto

Alcance: toque

Efeito: dota o alvo com a força de um Troll (Força Ampliada em um nível) capaz de erguer coisas pesadas, carregar ou bater. Pode ser muito útil para tirar pedras pesadas do caminho, abrir portas na marra e coisas do gênero. O Observador deve ter em mente que a força de um Troll talvez seja grande demais para uma tarefa delicada e julgar os resultados segundo essa observação.

Reverso: aumentando o custo em +1 ponto produz os mesmos efeitos do feitiço Fraqueza.

# Magias Fantásticas

~ XIII ~

## Fraqueza

Concentração: 1 rodada

Custo: 1

Duração: 1 minuto

Alcance: toque

Resistível: Físico anula

Efeito: dota o alvo com uma força baixa, chegando até ao nível de um Goblin (Força Reduzida em 1 nível). Note que, se o alvo já tiver uma força imensa, esse feitiço apenas reduz um pouco sua capacidade.

Reverso: aumentando o custo em +1 ponto produz os mesmos efeitos do feitiço Força.

## Furacão

Concentração: 2 rodadas

Custo: 6

Duração: 5 minutos

Alcance: mago

Efeito 1: conjura um poderoso efeito de vento, chuva, granizo e neve, que então cobre uma área de 30m em torno do mago (se desejar, pode escolher cobrir uma área menor).

Todos que estiverem dentro dessa área, com exceção do mago, devem testar Físico e Destreza, em separado, contra a força do vento (neste caso, a força do vento é 20).

Em caso de fracasso no teste do Físico, cai ao chão (e se falhar por 6 ou mais é arremessado longe, sofrendo 1 dano), perdendo todas suas ações físicas nesta rodada (no chão, penalidades para combate de -3).

Em caso de fracasso no teste de Destreza, ficará com penalidades de -3 em suas ações pelo incômodo do forte vento.

Outros objetos e formas na área também podem sofrer danos ou serem lançados longe. Não é possível haver nenhuma luta, magia ou conversa enquanto durar um furacão.

O mago que lançar o feitiço não sofre seus efeitos, porém, deve manter controle sobre o furacão pela duração, perdendo 1 ação Mental para essa tarefa, caso contrário, desfaz o efeito.

Especial: se quem for pego pelo Furacão gastar ações para se proteger do vento, recebe bônus de +3 no teste por acúmulo de ação.

Reverso: aumentando o custo em +2 pontos, pode-se reverter este feitiço e controlar uma tempestade natural em torno do mago, amenizando seus efeitos.

## Grande Ilusão

Pré-requisito: Ilusão

Concentração: 1 rodada

Custo: 4

Duração: 3 minutos

Alcance: 15m

Resistível: Vontade anula

Efeito: com base no feitiço Ilusão, este feitiço mais sofisticado permite que seja enganado o mesmo número de alvos que o valor de Vontade do mago.

Em todos os outros aspectos, funciona idêntico ao feitiço Ilusão, podendo até ser relançado novamente antes de terminar seu tempo de duração.

Reverso: aumentando o custo em +1 ponto pode-se cancelar o efeito de uma Grande Ilusão ou Ilusão comum.

## Habilidade

Concentração: 1 rodada

Custo: 1

Duração: 5 minutos

Alcance: toque

Efeito 1: cura 1D2 pontos de penalidades na Destreza do alvo. Não pode ser lançado se o mago estiver em combate.

Neste caso, a duração é permanente.

Efeito 2: melhora a capacidade de agir do alvo, concedendo bônus de 2 pontos no nível de uma Habilidade Física em específico. Não afeta Habilidades Bélicas.

Obs.: o efeito 2 foi acrescentado à esta magia para melhorá-la e torná-la mais atrativa.

## Ilusão

Concentração: 1 ação

Custo: 1

Duração: 3 minutos

Alcance: 15m

Resistível: Vontade anula

Efeito: usado para criar uma ilusão que convencerá um determinado alvo.

Por exemplo: o mago pode convencer um inimigo que o persegue de que existe uma ponte sobre um abismo profundo. A ilusão será imediatamente cancelada se acontecer algo que a disperse (no exemplo, se o inimigo do mago pisar na 'ponte' – apesar de, nesse caso, já ser tarde demais para ele!).



# Magias Fantásticas

~ XIV ~

Qualquer um que for machucado por uma arma imaginária parecerá ter ficado ferido, mesmo no nível da inconsciência, mas, quando a ilusão acabar, irá acordar e perceber que tudo aconteceu em sua mente.

Reverso: aumentando o custo em +1 ponto pode-se cancelar os efeitos de uma Ilusão (mas não de uma Grande Ilusão).

## Imagens-Fantasma

Pré-requisito: Ilusão

Concentração: 1 rodada

Custo: 2

Duração: 3 minutos

Alcance: mago

Resistível: Vontade anula

Efeito: essa ilusão de alto nível pode convencer um único alvo de que o mago que a lança se transformou em 3 pessoas! Ao lutar contra o mago, a vítima terá apenas 1 chance em 3 de escolher o alvo correto (resultado 1 ou 2 em 1D6). No entanto, todas as 3 imagens agem de modo idêntico ao mago, o que dificulta descobrir a imagem verdadeira durante a duração do feitiço.

Especial: caso deseje que mais alvos sofram esse efeito, aumente o custo em +1 ponto para cada alvo adicional – até um máximo igual à Vontade do mago.



## Invisibilidade

Concentração: 1 rodada

Custo: 4

Duração: 3 minutos

Alcance: 10m

Efeito: torna o alvo (seja uma criatura ou seja um objeto) completamente invisível (penalidades de -6 para ações diretamente contra o alvo invisível).

Mas deve-se manter em mente os seguintes pontos: roupas e equipamentos não são afetados pelo feitiço; uma pessoa invisível não é necessariamente uma pessoa silenciosa, e pessoas invisíveis ainda têm de abrir portas, deixar pegadas em terra macia (penalidade diminui para –

4 se tentar se orientar pelas pegadas ou sombra do alvo ou sob a chuva), e assim por diante.

Especial: com o dobro de concentração e custo, afeta também o equipamento do alvo.

Reverso: aumentando o custo em +1 pode tornar algo invisível visível novamente – sem direito a um teste de resistência para anular o efeito.

## Levitar

Concentração: 1 rodada

Custo: 2

Duração: 5 minutos

Alcance: 15m

Resistível: Vontade anula

Efeito: pode ser lançado sobre objetos, aliados, inimigos ou até sobre si mesmo. Ele libera o objeto afetado dos efeitos da lei da gravidade e faz com que flutue livremente para cima e para baixo sob o controle do mago.

Durante sua duração, o feitiço pode ser novamente relançado em meio ao voo (apesar de que, naturalmente, deve-se testar o nível do feitiço novamente).

Se o feitiço de levitação terminar, o alvo flutuará lentamente até o chão, sem cair de repente.

Para movimentos mais coordenados – como ir para frente e para trás – será necessário um feitiço Voar. Porém se conseguir um ponto de apoio, pode usá-lo para se empurrar por alguns metros enquanto levita (normalmente, 2 metros no máximo).

## Línguas

Concentração: 1 rodada

Custo: 2

Duração: 10 minutos

Alcance: toque

Efeito: dá temporariamente ao alvo a capacidade de conversar e compreender um idioma desconhecido, dando a ele uma chance de manter uma conversa neste idioma (porém, não permite ler neste idioma).

Considere que o alvo adquire a Habilidade Línguas em nível 4 neste idioma.

Reverso: aumentando o custo em +1 ponto pode-se tornar um alvo incompreensível em todas as formas de idiomas (teste de Vontade anula).

# Magias Fantásticas

~ XV ~

## Luz

Concentração: 1 ação

Custo: 1

Duração: 15 minutos

Alcance: toque

Efeito: cria uma luz mágica que brilha com a mesma intensidade de uma tocha. Normalmente é lançado na ponta de um cajado ou de uma tocha. Ela pode ser apagada, a desejo do mago, antes do término de sua duração.

Especial: não afeta o feitiço Escuridão.

Reverso: aumentando o custo em +1 ponto produz os mesmos efeitos do feitiço Escuridão.

## Medo

Concentração: 1 ação

Custo: 1

Duração: 2 minutos + especial

Alcance: 15m

Resistível: Vontade anula

Efeito: aterroriza um alvo, fazendo-o correr para o mais longe possível do mago. Ao término do efeito, a vítima se recuperará deste medo irracional, porém ainda ficará com -1 de penalidades em ações contra o mago por um período de 12 menos sua Vontade em horas.

Especial: caso o teste de Vontade resulte num erro crítico, a vítima se ajoelhará de medo ou chorará ou ficará paralisada pela duração da mesma, indefesa.

Especial 2: não cancela os efeitos do feitiço Bravura.

Reverso: aumentando o custo em +1 ponto produz os mesmos efeitos do feitiço Bravura.

## Morte

Concentração: 1 rodada

Custo: 10

Duração: instantânea

Alcance: 15m

Efeito: esta é a grande conjuração do livro de feitiços de qualquer mago do mal. Ele quase nunca será usado por heróis, a não ser na pior das circunstâncias.

Tendo sucesso no teste do feitiço, o alvo dele morre, de repente. Não existe como se proteger deste feitiço, apenas um Contrafeitiço bem poderoso, lançado no momento do feitiço Morte ser conjurado, salvaria o alvo da morte certa.

O feitiço Ressurreição também pode ser usado para trazer a vítima de volta à vida.

É de pouco consolo para a vítima saber que um mago, ao lançar esse feitiço, sofre D2+2 pontos de dano e perde 1 ano de sua vida em um único instante.

## Nevoeiro

Concentração: 1 rodada

Custo: 2

Duração: 15 minutos

Alcance: mago

Efeito 1: é semelhante ao feitiço Escuridão, mas cobre uma área muito mais larga (quinze metros em torno do mago) por um tempo maior. O nevoeiro criado é denso e de um cinza-escuro, negando qualquer tipo de visão, incluindo Termovisão e Visão no Escuro, por mais que meio metro; e tornando quase impossíveis quaisquer atividades no local.

Qualquer vento forte (acima de 25km/h) desfaz o nevoeiro.

Reverso: aumentando o custo em +1 ponto pode limpar uma área com nevoeiro mágico ou natural.

## Órbita Cintilante

Concentração: 1 rodada

Custo: 2

Duração: 3 minutos

Alcance: 10m

Resistível: Vontade anula

Efeito: usando este feitiço, cria-se no ar uma magnífica bola de luz e fogo mágicos brilhantes no alcance. A órbita é tão assombrosa que pode distrair e até mesmo hipnotizar quem estiver próximo a ela (a pelo menos 3 metros dela), incluindo o mago.

Criaturas presas no transe ficarão hipnotizadas por sua beleza, perdendo todas suas ações.

Criaturas que falhem no teste de Vontade por apenas 1 ponto, ou passem pela pontuação exata, ficam momentaneamente distraídas (perdem 1 ação apenas).

O efeito cessa se a órbita se afastar mais que 3m, mas os testes devem ser refeitos ao se aproximarem dela novamente.

Qualquer ataque contra o alvo o tira do transe.

Durante sua duração, o feitiço pode ser novamente relançado, prolongando sua duração.

# Magias Fantásticas

~ XVI ~

## P.E.S.

Concentração: 1 rodada

Custo: 2

Duração: 2 minutos

Alcance: 15m na visão

Resistível: Vontade anula

Efeito: torna-se repentinamente capaz de comunicar-se por pensamento com um alvo vivo. Não permite que chegue a ler palavras ou idéias, mas pode indicar suas emoções e o tipo geral de pensamentos.

Por exemplo, pode revelar se alguém, que parece ser bastante amigável, realmente o é.

Não funciona em objetos inanimados, a menos, é claro, que possuam algum vestígio de inteligência.

Especial: um personagem com a Característica Controle Emocional soma seus bônus no teste de Vontade para resistir ao feitiço – mas apenas para efeito de detectar emoções.

Especial 2: um mago que conheça esse feitiço possui uma impressão que estão usando esse feitiço sobre ele. Em caso de sucesso no teste de Vontade, ele descobre quem usou o feitiço nele.

## Parede

Concentração: 1 rodada

Custo: 4

Duração: 5 minutos

Alcance: toque

Efeito: cria uma parede mágica em uma área de 5m de diâmetro, que não pode ser atravessada por nada. Essa parede ricocheteia flechas, golpes de armas, pessoas, monstros e feitiços (mas um Contrafeitiço pode remover este feitiço).

E alguma coisa que estiver dentro da parede tocá-la, ela desaparecerá imediatamente.

Não precisa necessariamente ser centrada no mago – ela poderia, por exemplo, ser colocada em volta de um importante tesouro, para impedir que ladrões se aproximem dele.

A Parede não se move com o alvo.

## Parede Espiritual

Concentração: 1 rodada

Custo: 4

Duração: 5 minutos

Alcance: toque

Efeito: funciona de um modo muito semelhante ao feitiço Parede, porém essa barreira invisível mantém de fora apenas fantasmas,

poltergeists, espíritos e todos os outros mortos-vivos (porém, não consegue evitar a passagem de demônios). Esta Parede Espiritual não precisa ter o sacerdote em seu centro, e ela também não se move com o alvo.

## Paz

Concentração: 1 rodada

Custo: 1 + especial

Duração: 10 minutos

Alcance: 5m

Resistível: Vontade anula

Efeito: este feitiço acalma as emoções de quaisquer duas pessoas que estejam dentro do alcance, fazendo-as serem mais amigáveis entre os presentes. Qualquer ação muito agressiva contra os alvos ou seus amigos quebrará o feitiço.

Especial: seu efeito pode ser expandido aumentando-se o custo e a concentração em +1 para cada dois alvos adicionais que o mago deseje que sejam afetados.

Especial 2: se não houverem motivos para que a raiva dos alvos continue após o término da duração, o efeito se estende por 1 hora.

Reverso: aumentando o custo final em +1 ponto, pode-se gerar raiva e ódio nos alvos (teste de Vontade anula), acabando com qualquer chance de conversação ou paz. Os alvos entram em combate até a morte (neste caso, eles recebem bônus de +1 para Golpe e não usam ações para defesa).



## Petrificar

Concentração: 1 rodada

Custo: 6

Duração: permanente

Alcance: toque

Resistível: Físico ou Vontade anula

Efeito: ser transformado em pedra é realmente desagradável, mas é exatamente isso



# Magias Fantásticas

~ XVII ~

que esse feitiço faz. O efeito começa nos pés e vai lentamente subindo pelo corpo da vítima, petrificando-a e a suas roupas e equipamentos, conforme for fazendo efeito.

A vítima perde 1 ponto de Destreza por rodada e isso continuará até ter sido transformada completamente em pedra – a menos que seja usado um Contrafeitiço, ou o mago que o lançou seja morto; e nesse caso, os efeitos serão revertidos até que a vítima se recupere totalmente. Se a vítima morrer antes disso acontecer, ela não voltará a sua forma viva e permanecerá como estátua para sempre.

Uma estátua de pedra possui Absorção a Danos 3/2.

## **Prender**

Concentração: 1 ação

Custo: 4

Duração: 3 minutos

Alcance: 15m

Resistível: Físico ou Vontade anula

Efeito: o alvo (uma criatura ou um objeto) que for alvo desse feitiço ficará presa por amarras mágicas, enraizada no local onde se encontra e incapaz de se mover.

Criaturas presas desse modo ainda podem respirar e mover os olhos, mas não podem fazer muito mais do que isso – estando totalmente indefesas.

Os objetos medindo até 3m de altura podem ser mantidos no lugar. (a queda de um pedregulho pode ser temporariamente interrompida enquanto que a de uma geleira não).

Reverso: aumentando o custo em +1 Ponto pode tornar livre qualquer alvo que esteja preso, seja por magia ou meios naturais.

## **Punhal do Assassino**

Concentração: 10 minutos

Custo: 8

Duração: especial

Velocidade: 10m/s

Dano: 1D2

Efeito: este estranho feitiço, muito querido por trapalhões vingativos e assassinos em questões ocultas, conjura uma mão fantasmagórica segurando um punhal; juntos, lentamente perseguirão a vítima pretendida pelo tempo necessário para pegá-la. Uma vez conseguido, a mão apunhala a vítima até a morte. Ela tem Bônus

de Golpe de +12, embora não tenha qualquer ponto de vida e pode apenas ser afastada, nunca destruída. Por ser um feitiço fantasmagórico, possui alta penetração (ignorando metade da absorção do alvo).

Ela pode ser presa – pelo menos por algum tempo – dentro de um baú ou caixote; e pode-se escapar dela, correndo ou cavalgando muito rápido por muito tempo. Contudo, a perseguição é incansável.

A menos que a futura vítima possa conseguir lançar um Contrafeitiço na presença do punhal a fim de bani-lo, ele certamente acabará pegando e matando o alvo.

Para utilizar esse feitiço, o mago deve conhecer o nome do alvo e possuir algum pertence pessoal do mesmo. Caso não satisfaça essas condições, o feitiço se volta contra o mago.

## **Purificar**

Concentração: 1 rodada

Custo: 4

Duração: instantânea

Alcance: 3m

Efeito 1: este feitiço ritual funciona exatamente ao inverso do feitiço Veneno, removendo o veneno da comida, da bebida ou até mesmo do corpo da vítima.

Efeito 2: se usado contra algo que seja verdadeiramente maligno ou um ser morto-vivo, fará com que eles se contorçam por alguns segundos (considere os efeitos de Veneno causados nesses seres, porém, com apenas 3 danos), talvez dando ao sacerdote tempo suficiente para escapar de suas garras.

Obs.: originalmente, este feitiço era o reverso do feitiço Veneno. Optei por separá-los em 2 feitiços para melhor utilização deles em jogo.

## **Rajada de Energia**

Concentração: 1 ação

Custo: 2

Duração: instantânea

Alcance: 15m

Dano: 1D3

Efeito: lança um raio de energia da ponta dos dedos do mago contra um alvo, com acerto automático. A rajada ignora qualquer proteção por armadura do alvo.

Não há meios de evitá-lo, a não ser usando um feitiço Contrafeitiço ou Parede.

# Magias Fantásticas

~ XVIII ~

## Rajada de Fogo

Concentração: 1 ação

Custo: 1

Duração: instantânea

Alcance: 15m

Dano: 1D3 + efeitos de fogo

Efeito: cria uma pequena e dolorida rajada de fogo lançada da ponta dos dedos do mago, num alvo apenas. A menos que o alvo consiga esquivar da rajada, sofrerá os danos normais do feitiço.

O mago que invoca esse feitiço deve fazer uma jogada de ataque contra o alvo, com valores de TR e TM de +3/+4, e usando sua Inteligência no teste ao invés da Destreza.



## Ressurreição

Pré-Requisitos: Falar com os Mortos

Concentração: 1 hora

Custo: 10

Duração: permanente

Alcance: toque

Efeito: funciona exatamente ao contrário do feitiço Morte, podendo trazer à vida um alvo morto, desde que a morte não tenha sido de causas naturais – e devem-se ter todas as partes do corpo, se faltar alguma parte, o alvo ressuscita sem esta parte.

Necessário a utilização de óleos, águas sagradas e materiais especiais da divindade do sacerdote para preparar o corpo para o feitiço. A área a ser feito o feitiço deve estar purificada com um Consagrar (ou Desconsagrar no caso de sacerdotes malignos).

O sacerdote perde um ano de vida e sofre D2+2 danos pelo efeito de transferência de energia vital ao alvo.

Lembre-se: um alvo revivido desta maneira não se recuperará de qualquer ferimento, veneno ou doença que tinha antes de morrer.

Obs.: originalmente, este feitiço era o reverso do feitiço Morte. Optei por separá-los em 2 feitiços para melhor utilização deles em jogo.

## Silêncio

Concentração: 1 rodada

Custo: 1

Duração: 7 minutos

Alcance: 5m

Efeito: este feitiço simplesmente faz descer uma cortina de silêncio onde antes havia barulho, cobrindo uma área em todas as direções em torno do sacerdote até o alcance (afetando, inclusive, o sacerdote). Dentro desta área, não haverá nenhum tipo de barulho (inclusive conversas e sons de luta). Fornece bônus de +4 para testes de Furtividade.

## Sono

Concentração: 1 rodada

Custo: 2

Duração: 5 minutos

Alcance: 15m

Resistível: Vontade anula

Efeito: faz com que o alvo adormeça. Se o alvo for ferido enquanto adormecido, ele acordará (a menos, é claro, que tenha morrido).

Não fica bem para nossos heróis saírem matando gente enquanto estão dormindo.

Especial: alvos que já estejam sonolentos não têm direito ao teste de Vontade. Alvos em combate tem bônus de +3 no teste de Vontade.

## Sorte

Concentração: 1 minuto

Custo: 1

Duração: instantânea

Alcance: toque

Efeito: recupera a Sorte de um alvo em até 1D2 pontos. O índice de Sorte não pode ser jamais ser aumentado acima de seu valor original; os pontos restantes serão perdidos. Não pode ser lançado se o mago estiver em combate.

## Teia

Pré-requisito: Prender

# Magias Fantásticas

~ XIX ~

Concentração: 1 rodada

Custo: 6

Duração: 5 minutos

Alcance: 5m

Resistível: Físico anula + especial

Efeito: pode cobrir uma área de até 5m adiante do mago, na forma de uma rígida teia de aranha, que prende qualquer um dentro dela e impede que faça outro movimento além de respirar (e assim mesmo com dificuldade).

O teste de Físico para se soltar desta teia deve ser feito duas vezes, de modo bem sucedido.

Especial: a teia é altamente inflamável. Atear fogo nela a destrói imediatamente, mas causa 1D3 danos por fogo em quem estiver preso (use regras de fogo aqui).

Especial 2: um Contrafeitiço pode eliminar a Teia, mesmo sendo lançado depois dela já ter sido lançada.

## Teleporte

Concentração: 1 ação

Custo: 6

Duração: instantânea

Alcance: mago

Efeito: teleportar é ir de um lugar para outro num piscar de olhos, saindo e chegando quase que no mesmo instante. Um mago, usando este meio de transporte, pode ir a qualquer lugar num raio de 10 km em um único salto, e pode levar consigo seus pertences pessoais e o que couber em suas mãos (isso pode até mesmo incluir outra criatura de tamanho normal).

O mago não precisa conhecer em detalhes o lugar para onde está indo; o feitiço automaticamente o impede de reaparecer dentro de uma montanha ou no fundo do mar – mas, é claro, apenas se o feitiço funcionar direito (em caso de falha crítica no teste, ele reaparecerá dentro de algo, podendo até morrer instantaneamente).

## Terremoto

Concentração: 3 rodadas

Custo: 8

Duração: 3 minutos

Alcance: mago

Área: 30m²

Efeito 1: o mago pode chamar um poderoso terremoto sobre a área à sua volta. O terremoto fará o chão tremer e abrirá várias falhas, destruindo quaisquer prédios fracos e trazendo abaixo muros

dentro desta área, e, às vezes, demolindo mesmo habitações solidamente construídas.

Quem estiver na área do tremor sofre penalidades de -2 em testes, e deve testar Destreza para não cair (penalidades no chão são de -3).

Existe uma chance das falhas chegarem até quem estiver na área. Acontecendo isso, deve-se testar Destreza para não cair dentro de uma das profundas falhas no chão (queda de 5 a 15m – jogue 2D6+3 para determinar a profundidade).

O mago que lançar o feitiço não sofre seus efeitos, porém, deve manter controle sobre o terremoto pela duração, perdendo 1 ação Mental para essa tarefa, caso contrário, desfaz o efeito.

Após o término da sua duração, um novo Terremoto só pode ser conjurado após se passarem pelo menos 10 minutos do término do anterior.

Especial: para cada ponto adicional que some ao custo, a distância do efeito do terremoto se estende por 5m.

Reverso: aumentando o custo em +2 pontos pode-se controlar terremotos naturais ou mágicos dentro da área (ou seja, cancela os efeitos de um terremoto nas imediações).

## Tiro Certeiro

Concentração: 1 ação

Custo: 2

Duração: 10 minutos

Alcance: toque

Efeito: este feitiço se aplica especificamente a uma arma de ataque à distância, como um arco e flecha, besta ou lança arremessada, melhorando os bônus para combate à distância em +2 para Tiro Rápido e Tiro Mirado.

## Trancar

Concentração: 1 ação

Custo: 1

Duração: instantânea

Alcance: toque

Efeito: ele simplesmente tranca uma porta, arca de tesouro ou qualquer outra coisa que possa ser trancada, através de magia e não permite que o objeto em questão seja aberto por pessoas não autorizadas.

Especial 1: pode ser removido pelo feitiço Abrir.



# Magias Fantásticas

~ XX ~

Especial 2: o feitiço pode ser removido pelo mago que originalmente o lançou caso ele lance outro Trancar sobre o primeiro; desse modo, ele não precisa saber o feitiço Abrir para destrancar essa tranca.

Reverso: aumentando o custo em +1 ponto produz os mesmos efeitos do feitiço Abrir.

## Trovão

Concentração: 1 ação

Custo: 1

Duração: instantâneo

Alcance: mago

Resistível: Destreza + Reflexos Rápidos anula

Efeito: cria um estonteante efeito especial de 2 segundos, no caso, um ensurdecidor trovão que pode ser ouvido num raio de 1km e afeta qualquer um que esteja a 20m do mago.

Quem não conseguir tampar os ouvidos em tempo (teste de resistência para aqueles que não especificarem que desejam fazê-lo em tempo) não poderão fazer nada além de murmurar "O quê, por Titan? Ahn? O que foi que disse?" e apertar a cabeça por alguns instantes).

As penalidades para executar qualquer tarefa que necessite da audição são de -6. No exato momento que o Trovão for executado, as vítimas perdem 1 ação também.

Este feitiço também afeta o mago e seus companheiros.

Especial: pode ser lançado junto com o feitiço Clarão somando o custo de ambos. Neste caso, a concentração final ainda será de 1 ação.

## Veneno

Concentração: 1 rodada

Custo: 4

Duração: especial

Alcance: toque

Resistível: Físico causa metade do efeito

Efeito 1: este feitiço perverso permite ao mago transformar qualquer quantidade de item líquido ou comestível (suficiente para uma refeição de uma pessoa) em veneno letal. Se tocar a pele nua de outro ser vivo, ele estará envenenado. O veneno causa 5 pontos de danos, sendo causados à razão de 1 ponto de dano por rodada.

Efeito 2: adicionando +1 ao custo, pode reverter este feitiço e usá-lo para anular o efeito de

qualquer veneno, bem como purificar líquidos ou alimentos de possíveis venenos.

Especial 1: pode-se gastar o dobro do custo e concentração para fazer um veneno mais poderoso, de 10 danos.

Especial 2: pode ser lançado em conjunto com o feitiço Nevoeiro, criando assim uma nuvem de gás venenoso. Neste caso, causa 1 dano em qualquer criatura que esteja dentro da nuvem e estiver respirando o gás, incluindo o próprio mago. O custo e concentração de ambos os feitiços é somado.



## Ver o Futuro

Concentração: 6 minutos

Custo: 6

Duração: instantânea

Alcance: especial

Efeito: este feitiço bizarro permite ao mago ter um rápido vislumbre de cenas do futuro, mais especificamente da vida futura de uma pessoa em particular. A visão do futuro, neste caso, não pode ir além de dois dias. Para acessar essas visões, o mago deve estar em total repouso e concentração, não podendo ser perturbado.

As visões obtidas são breves e confusas e nem sempre podem ser entendidas como representações fiéis do que irá ocorrer.

Nota para o Observador: este feitiço necessita de planejamento cuidadoso de sua parte, uma vez que ao menos algumas das coisas que você prevê que acontecerão ao personagem em algum ponto do futuro deverão tornar-se reais; não preveja coisas que sabe que não acontecerão; contudo, as visões podem (e devem) ser mais distorções do que representações literais do futuro. Se não gostar deste feitiço, não permita seu uso no jogo.

# Magias Fantásticas

~ XXI ~

## Viagem Sobrenatural

Concentração: 24 horas

Custo: 8

Duração: 1 hora

Alcance: toque

Efeito: usando uma bola de cordão fino de prata e este feitiço, o sacerdote ou outra pessoa pode ser transportado para uma determinada parte do Plano Demoníaco ou para os altos céus onde habitam os deuses do Bem e seus servos fantasmagóricos.

Preparar-se para tal viagem requer um dia inteiro de concentração, lançamento do feitiço e ritual básico, e o feitiço só pode ser lançado numa área purificada com Consagrar (ou Desconsagrar, no caso de vilões). O feitiço permite ao viajante chegar ao outro domínio.

O cordão de prata deve formar um elo inquebrável entre o viajante e seu ponto de partida. Se o cordão for quebrado, o viajante poderá permanecer perdido em outro plano.

E mais ainda: pelo tempo que o caminho permanecer aberto entre os dois planos, há uma chance de que algo muito ruim possa usar deste elo como caminho para o Plano Terreno!

Uma expedição a um dos planos espirituais é muito perigosa; ela poderia ser a base de toda uma aventura. O Observador informará a seus jogadores se existe tal oportunidade e, se for o caso, então criará uma aventura detalhada.

Especial: cada hora que permanecer além do tempo limite no plano espiritual custará ao sacerdote um ponto adicional de mana.

Novamente, um aviso: mexer com o sobrenatural é muito mais perigoso do que se possa imaginar.

## Visão Aguçada

Concentração: 1 ação

Custo: 2

Duração: 10 minutos

Alcance: mago

Efeito: simplesmente dá ao mago a visão aguçada de uma águia, permitindo-lhe que veja nos mínimos detalhes objetos que estejam a uma distância de até 5km, e com menos detalhes, até mais longe.

Deve-se lembrar, porém, que até mesmo as águias não podem ver através de coisas como montanhas ou paredes.

Se desejar, o mago pode cancelar o feitiço antes do término da duração.

Este feitiço não fornece nenhum bônus para combate, devendo ser utilizado apenas para 'observar'.

## Voar

Pré-requisito: Levitar

Concentração: 1 rodada

Custo: 4

Duração: 5 minutos

Alcance: toque

Resistível: Físico anula

Efeito: este é um feitiço de Levitar avançado, o qual permite que o alvo mova-se tanto para os lados quanto para cima e para baixo (dando-lhe a capacidade de voar com o dobro da sua velocidade normal – normalmente 40km/h para humanos).

Durante sua duração, o feitiço pode ser novamente relançado em meio ao vôo (apesar de que, naturalmente, deve-se testar o nível do feitiço novamente).

Se o feitiço de levitação terminar, o alvo flutuará lentamente até o chão, sem cair de repente.

# Magias Fantásticas

~ XXII ~

## DIVINDADES DE TITAN

Abaixo estão relacionadas as divindades mais encontradas em Allansia, o continente principal de Titan.

Um personagem que decida ser um sacerdote deve escolher umas das divindades abaixo.

Mas não somente um sacerdote deve escolher uma divindade. Qualquer personagem pode escolher uma divindade e seguir seus dogmas. Esse fato fornece mais individualidade ao personagem.



### Descrição das Divindades:

Nome (lado): o nome mais conhecido da divindade pela Corte Celestial. Entre parênteses estará sua tendência, o lado a que segue: bem, mal ou caos e neutro.

Também Conhecido como: são os outros nomes e títulos que a divindade pode ser conhecida por diferentes povos ou raças.

Forma: a forma física que a divindade é retratada.

Especial Relação: o elemento ou sentimento que a divindade representa.

Símbolo: o símbolo que representa a divindade.

Cor Sagrada: as cores que são sagradas para essa divindade. Os sacerdotes devem utilizar roupas em sua maioria nesta cor.

Templo: se a divindade possuir templos, será dada uma breve descrição dos mesmos. Porém, a maioria das divindades possui templos que variam em forma e tamanho.

Não Ensina a seus Sacerdotes os Feitiços: algumas divindades restringem o acesso a alguns feitiços, pois estes feitiços são contrários à natureza da mesma. Estes feitiços nunca poderão ser aprendidos por um sacerdote desta divindade.

Nota: alguma observação importante sobre a divindade.

## Divindades:

### **Courga (Bem)**

Também chamada de: Tuanar, Kirilin, Nureya

Forma: uma graciosa guerreira

Especial Relação: graça

Símbolo: gato

Cor Sagrada: nenhuma

Templo: templo com agulhas delicadas dirigidas ao céu

Não Ensina aos seus Sacerdotes os Feitiços:  
Chamar Ser Sobrenatural, Conjurar Esqueleto, Desconsagrar, Morte e Veneno

### **Decadência (Mal e Caos)**

Também chamado de: O Carniceiro, Urgulla.

Forma: esqueleto em decomposição

Especial Relação: decadência, insetos, mofo

Símbolo: mão esquelética ou mosca

Cor Sagrada: cor de osso

Templo: varia

Não Ensina aos seus Sacerdotes o Feitiço:  
Consagrar

### **Doença (Mal e Caos)**

Também chamado de: O Senhor de Pústulas, Voma, Krur

Forma: homem disforme e consumido pela doença

Especial Relação: doença

Símbolo: larva de inseto



# Magias Fantásticas

~ XXIII ~

Cor Sagrada: amarelo purulento

Templo: varia

Não Ensina aos seus Sacerdotes o Feitiço:

Consagrar

Nota: raramente possui sacerdotes aventureiros.

**Filash** (Bem)

Também chamado de: Tereb, Khrizat

Forma: homem em chamas

Especial Relação: fogo

Símbolo: chamas

Cor Sagrada: laranja

Templo: varia

Não Ensina aos seus Sacerdotes os Feitiços:

Chamar Ser Sobrenatural, Conjurar Esqueleto, Desconsagrar e Escuridão

Nota: Marido de Throff, pai de Verlang (deus dos metais) e Lorodil (deus dos vulcões)

Nota: raramente possui sacerdotes aventureiros.

**Fourga** (Bem/Neutro)

Também chamado de: Vinar, Pirin

Forma: guerreiros

Especial Relação: orgulho

Símbolo: cachorro

Cor Sagrada: vermelho

Templo: quadrado com domo

Não Ensina aos seus Sacerdotes os Feitiços:

Chamar Ser Sobrenatural, Conjurar Esqueleto e Paz

Nota: venerado por alguns povos neutros e do Mal

**Galana** (Bem)

Também chamada de: Erillia, Kachasta, Zaran, a Jardineira

Forma: mulher envolta em flores

Especial Relação: plantas e Elfos

Símbolo: planta ou árvore

Cor Sagrada: verde

Templo: clareira de árvores ou construção de madeira

Não Ensina aos seus Sacerdotes os Feitiços:

Chamar Ser Sobrenatural, Conjurar Esqueleto, Desconsagrar, Falar com os Mortos, Línguas e Veneno (obs: pode aprender Falar com Animais sem necessidade do pré-requisito Línguas)

**Glantanka** (Bem)

Também chamada de: Assamura, Herel, Ariella

Forma: mulher de ouro/prata com cabelos e olhos brilhantes

Especial Relação: sol

Símbolo: sol

Cor Sagrada: amarelo

Templo: pirâmide ou domo de vidro

Não Ensina aos seus Sacerdotes os Feitiços:

Chamar Ser Sobrenatural, Conjurar Esqueleto, Desconsagrar, Escuridão, Falar com Animais, Nevoeiro e Veneno

Nota: raramente possui sacerdotes aventureiro.

**Hamaskis** (Bem)

Também chamado de: Serion, Tyralar

Forma: homem velho ou rapaz muito jovem, com imenso livro aberto

Especial Relação: aprendizado e feitiçaria

Símbolo: cajado

Cor Sagrada: púrpura

Templo: biblioteca

Não Ensina aos seus Sacerdotes o Feitiço: Desconsagrar

**Libra** (Bem)

Também chamada de: Sicalla, Bersten, Macalla

Forma: mulher bonita segurando ao uma balança e com a outra mão levantada

Especial Relação: justiça e verdade

Símbolo: prato de balança

Cor Sagrada: cinza

Templo: varia

Não Ensina aos seus Sacerdotes os Feitiços:

Cegueira, Chamar Ser Sobrenatural, Conjurar Esqueleto, Desconsagrar, Medo, Nevoeiro e Veneno

Nota: filha de Sindla

**Logaan** (Neutro)

Também chamado de: O Trapaceiro, Ranjan, Akolyra

Forma: palhaço louco

Especial Relação: equilíbrio entre o Bem e o Mal, a Ordem e o Caos

# Magias Fantásticas

~ XXIV ~

Símbolo: flecha de duas pontas ou estrela de seis pontas

Cor Sagrada: arco-íris

Templo: varia

Nota: raramente possui sacerdotes aventureiros.

## **Morte** (Mal e Caos)

Também chamado de: O Finalizador, Ceifeiro Implacável, Krsh

Forma: várias

Especial Relação: morte

Símbolo: crânio

Cor Sagrada: preto

Templo: varia

Não Ensina aos seus Sacerdotes o Feitiço: Consagrar

## **Sindla** (Bem)

Também chamada de: Cheelah, Gredd, Avana, Castis

Forma: mulher idosa porém bonita

Especial Relação: sorte e destino

Símbolo: dados

Cor Sagrada: branco

Templo: domo, com uma estátua em seu topo

Não Ensina aos seus Sacerdotes os Feitiços: Chamar Ser Sobrenatural, Conjurar Esqueleto, Desconsagrar e Veneno

Nota: mãe de Asrel, Libra, Usrel, e irmã de Titan.

## **Sukh** (Bem/Neutro)

Também chamado de: Whaan, Tir

Forma: homem enraivecido

Especial Relação: vento e tempestades

Símbolo: rosto irado

Cor Sagrada: nenhuma

Templo: varia

Não Ensina aos seus Sacerdotes os Feitiços: Bênção, Bênção Geral, Chamar Ser Sobrenatural, Conjurar Esqueleto, Morte e Nevoeiro.

## **Telak** (Bem)

Também chamado de: Orial, Swordbearer, Shieldbearer, o Guerreiro

Forma: guerreiro muito bem armado, leão ou dragão

Especial Relação: coragem

Símbolo: espada dourada

Cor Sagrada: ouro

Templo: varia

Não Ensina aos seus Sacerdotes os Feitiços:

Chamar Ser Sobrenatural, Conjurar Esqueleto,

Desconsagrar, Medo e Veneno

Nota: filho de Courga e Fourga



## **Throff** (Bem)

Também chamada de: Alishanka, Kerellim

Forma: mulher cheia de jóias

Especial Relação: terra e Anões

Símbolo: diamante

Cor Sagrada: prata

Templo: varia

Não Ensina aos seus Sacerdotes os Feitiços:

Chamar Ser Sobrenatural, Conjurar Esqueleto,

Desconsagrar, Falar com Animais, Medo, Veneno e

Viagem Espiritual

Nota: esposa de Filash

## **Usrel** (Bem)

Também chamada de: Liriel, Enkala, Ageral, Westrëa

Forma: mulher maternal com braços abertos

Especial Relação: paz

Símbolo: flor branca

Cor Sagrada: branco

Templo: varia

Não Ensina aos seus Sacerdotes os Feitiços:

Cegueira, Chamar Ser Sobrenatural, Conjurar

Esqueleto, Desconsagrar e Veneno

Nota: mãe de Courga e Fourga

## Magias Fantásticas

~ XXV ~

### Feitiços Arcanos

Custo 1	Custo 2	Custo 4
Abrir	Braço Forte	Crescer
Clarão	Ct. Feitiço Arcano	Encolher
Energia	Imagens-Fantasma	Encontrar
Escuridão	Levitar	Falar com Animais
Evitar Projétil	Línguas	Flecha-Serpente
Feitiço Pessoal	Nevoeiro	Grande Ilusão
Força	Órbita Cintilante	Invisibilidade
Fraqueza	P.E.S.	Parede
Habilidade	Rajada de Energia	Prender
Ilusão	Sono	Veneno
Luz	Tiro Certeiro	Voar
Medo	Visão Aguçada	
Paz		
Rajada de Fogo		
Sorte		
Trancar		
Trovão		

Custo 6	Custo 8	Custo 10
Banir Mortos-Vivos	P.d.Assassino	Morte
Barata	Terremoto	
Conjurar Esqueleto		
Encantar Item		
Furacão		
Petrificar		
Teia		
Teleporte		
Ver o Futuro		

Adaptado por **Fernando "Gelatto" Medalha** para **RPG OPERA**



## Magias Fantásticas

~ XXVI ~

### Feitiços Sacerdotais

Custo 1	Custo 2	Custo 4
Bênção	Cegueira	Bênção Geral
Bravura	Ct. Feitiço Sacerdotal	Cura Total
Comando	Levitar	Falar com Animais
Sagrado	Línguas	Falar com os Mortos
Dt. S. Sbnt.	Nevoeiro	Parede
Energia	Visão Aguçada	Parede Espiritual
Escuridão		Prender
Evitar Projétil		Purificar
Feitiço Pessoal		Veneno
Habilidade		
Luz		
Medo		
Paz		
Silêncio		
Sorte		

Custo 6	Custo 8	Custo 10
Banir Espírito	Chamar Ser	Morte
Banir Mortos-Vivos	Sobrenatural	Ressurreição
Conjurar Esqueleto	Punhal de	
Consagrar	Assassino	
Desconsagrar	Viagem Espiritual	
Flr. c S. Sbnt.		
Teia		

Adaptado por **Fernando “Gelatto” Medalha** para **RPG OPERA**

# Magias Fantásticas

~ XXVII ~

Fernando “Gelatto” César Medalha – [gelatto@terra.com.br](mailto:gelatto@terra.com.br)



Site RPG OPERA: [www.rpgopera.com](http://www.rpgopera.com) ou [www.rpgopera.tk](http://www.rpgopera.tk)  
Lista OPERA: <http://br.groups.yahoo.com/group/operarpg>  
Site STARWORKS de Desenvolvimento: [www.starworks.cjb.net](http://www.starworks.cjb.net)

Adaptado por **Fernando “Gelatto” Medalha**  
para **RPG OPERA**