

# Sistema de Magias de Improviso

## Caminhos de Magia

O aprendizado mágico estaria dividido em "Caminhos da Magia". Sendo que cada um envolve cinco fórmulas básicas de estudo da magia, que são: Entender, controlar, transformar, destruir e criar. Os círculos de magia são Habilidades Psíquicas que podem ser compradas de forma cumulativa. Aptidão Mágica é pré-requisito para qualquer Caminho da Magia.

Cada nível é comprado como Habilidade Psíquica (1 ponto pro 1º nível, 3 pro 2º etc.). No 1º nível, o mago ganha acesso à Forma Entender, no segundo, Controlar, no terceiro, Transformar, e finalmente no quarto ganha Criar e Destruir. Níveis após o 3º podem ser comprados seguindo a progressão normal, mas não se ganha novas Formas (a partir daí não é o "nível" da magia q aumenta, é o mago q fica mais poderoso). Na tabela abaixo constam o custo de realização da magia de cada nível, bem como seu tempo de preparação. Os custos/concentração não aumentam após o 3º nível.

Nível	Custo	Concentração
1 – (entender)	1 mana	1 rodada
2 – (controlar)	2 mana	2 rodadas
3 – (transformar)	2 mana	3 rodadas
4 – (criar ou destruir)	3 mana	3 rodadas

Pra cada caminho você precisa comprar os níveis/formas em separado, ou seja, os níveis que você compra para um determinado caminho não valem para outro. Se eu quero gastar, sei lá 10 PCs em magias, posso comprar nível 3 no Caminho do Fogo (6PCs), nível 2 no da Terra (3 PCs) e nível 1 no da Luz (1 PC).

O custo e a concentração são "intercambiáveis", ou seja, se eu quiser lançar uma magia de nível 3 (Transformar), posso gastar 2PM e levar 3 turnos conforme a tabela ou gastar 1PM e levar 4 turnos, gastar 3PM e levar 2 turnos, gastar 4PM e levar 1 turnos etc. Em resumo, o mago pode fazer a magia com calma, e desta forma gastar menos poder, ou apressar as coisas se esforçando ao máximo. O custo mínimo em mana é sempre 1, já o custo de concentração pode chegar a 0 (1 ação).

Os testes para conjuração são feitos rolando 2D6 contra:

### DC Conjuração = Inteligência+Habilidade+modificadores

Estes últimos podem ser aplicados (sempre com a palavra final do Observador!) para aumentar/reduzir os efeitos das magias segundo a tabela:

Modificador	Duração	Alcance	Massa	Proteção	Dano
+1	Instantânea	O mago	Mínimo (100g)	0	0
0	5 minutos	Toque	Pequeno (1kg)	1	1
-1	1 hora	2m	Humano (100kg)	2	D2
-2	1 dia	20m	Grande (500kg)	3	D3
-3	1 mês	200m	Gigante (1t)	4	D2+1
-4	Permanente	2km	Mega (10t)	5	D4

Estes modificadores, além de serem aplicados na rodada de dados para execução da conjuração, também são aplicados no custo/concentração da magia. Tais modificadores também são "intercambiáveis", podendo ser aplicados tanto ao custo quanto ao tempo de concentração. Os PMs utilizados para uma magia ficam "presos" nela até sua duração acabar ou ser interrompida pelo conjurador.

Cada modificador pode aumentar (ou diminuir, dependendo do caso) o custo da magia ou a duração do tempo de concentração (ou um pouco de cada). Qualquer que seja a opção o grau de dificuldade da mesma também aumenta ou diminui conforme o modificador.

Dando um exemplo, então, se eu tenho Terra [3] e quero invocar a famigerada "Mão de Pedra de Scholostcki" pra segurar, durante alguns minutos, um orc que está a 5 metros de mim vindo me atacar:

- O custo/concentração básicos seriam 4PM/3turnos (Criar Terra);
- Como é só pra segurar, o dano é 0 (mod = +1);
- Durante uns 5 minutos (mod = 0);
- Um orc é mais ou menos do tamanho humano, mas a área de terra que terá de mover deve ser um bocado maior (para impedir o orc de simplesmente passar ao lado. (mod = -2);
- Ele está a uns 5 metros de mim (mod = -2);

TOTAL: (+1 +0 -2 -2) = -3

Então esses -3 podem deverão ser utilizados como modificadores no teste de habilidade mágica (representando a dificuldade da magia: Int. [6] + Terra [3] + Modificador [-2] = 7) e então, também, serem distribuídos entre o custo/duração.

Mais uma vez, a tabela não é pra ser um complicador, mas um guia! Dependendo do nível de empolgação do momento, o Observador arbitra um modificador e pronto.

### Tabela para Conjuração de Criaturas

Para conjuração de criaturas (elementais, golens, morto-vivos) deve-se seguir a tabela abaixo (somada aos modificadores da tabela de magia). A Soma dos Atributos é a soma total de Físico, Destreza e Inteligência da criatura conjurada/criada. Tipo de dano é o dano de um ataque natural da criatura (o mais forte, em caso de mais de um). Armadura é a armadura natural da criatura. Armadura específica é utilizada no caso da criatura possuir um nível de defesa apenas para um tipo específico de golpe (esqueletos e golpes cortantes e perfurantes, por exemplo).

Modificador	Soma dos Atributos	Tipo de Dano	Armadura	Armadura Esp*.
+1	Até 5	0	-	0
0	6 - 7	1	0	1
-1	8 - 9	D2	1	2
-2	10 - 11	D3	2	3
-3	12 - 13	D2+1	3	4
-4	14 - 15	D4	4	5

Sempre deve se ter em mente que o dano de armas ou a RD de armaduras não deve ser contadas, pois a armadura/arma não é afetado pela magia. Ou seja, um esqueleto ao ser conjurado possui um ataque natural de 1 de dano (mod: = 0), mas uma vez conjurado ele pode utilizar uma espada e o dano que ela fornece sem penalidades.

Como pode ser notado na tabela, conjurar criaturas não é tarefa para qualquer mago, ainda mais criaturas muito poderosas. Nestes casos, pode-se acumular diversos pontos de modificadores e executar a magia em forma de ritual envolvendo diversos conjuradores. Isto será explicado mais tarde neste material.

No caso de se conjurar uma criatura com inteligência acima de 2, o conjurador deve obter sucesso em um teste de Inteligência ou Vontade contra a criatura para obter controle sobre ela. Em caso de falha a criatura tende a agir de forma confusa e não necessariamente perigosa, em caso de falha crítica a criatura ataca o mago.

Cada círculo de magia pode conjurar determinados tipos de criaturas. Natureza para animais selvagens e domésticos. Elementos para conjurar elementais. Espírito é utilizado para conjuração de golens e autômatos e finalmente Planos para conjuração de seres extra-planares como demônios.

### Magias de Controle mental

Magias de controle mental estão sujeitas à disputa de Inteligência do atacante contra Vontade

do defensor para surtirem efeito (no caso do defensor vencer, a magia acontece e os pontos de mana são gastos, mas sem efeito algum). Um novo teste pode ser solicitado pelo mestre caso o defensor seja forçado a uma ação que vai muito contra seus princípios (matar um amigo, por exemplo).

O conjurador pode ganhar um bônus de +n na disputa ao custo de 1 ponto de mana extra e -1 no seu teste de habilidade para conjuração da magia.

### **Resistência à magia**

Criaturas com Vontade podem tentar resistir aos efeitos de uma magia que a afete diretamente (criar uma chama e atirá-la contra alguém não é considerado, por exemplo, efeito direto). Este teste é feito em disputa entre Vontade do defensor contra o a Inteligência + Círculo do atacante + modificadores da magia.

### **Combinando Círculos**

Em algum momento um mago pode desejar combinar seus círculos de conhecimento para gerar um novo efeito (ex.: misturar Ignem e Aquam para criar gelo). Neste caso ele deve possuir as formas que irá utilizar em todos os círculos envolvidos. O nível de habilidade utilizado para o teste é o menor entre os envolvidos.

### **Rituais**

Diversos magos podem se unir para executar magias realmente complexas e poderosas. O teste de um ritual é dado com a média de Inteligência dos envolvidos e a soma das Habilidades de todos no menor círculo envolvido. O custo em mana e concentração (que em um ritual é dado em intervalos de 5 minutos ao invés de rodadas) não são intercambiáveis, e o modificador de dificuldade do teste é aplicado nos dois igualmente (um teste com modificador de -5 resulta em 5 PM a mais em gasto e 5(x5min) em concentração). O tempo de duração de uma magia ritual é o tempo de concentração e união dos magos envolvidos. No momento em que o círculo ritual for quebrado, a magia se desfaz. Mesmo assim, toda magia ritual recebe um modificador de -4 na duração pois a mesma é considerada Permanente.

*Exemplo:* Um grupo de magos metidos à besta decidem que querem derrubar um castelo transformando suas muralhas em pó. São 5 magos, todos com Terram 3 (como a magia usará a forma Muto, qualquer mago com Terram menor que 3 não poderia participar). Eles se sentam em um círculo, de mãos dadas, e começam a magia. Muto tem custo inicial de 2MP e 3 rodadas. A magia terá penalidade de 13 (-4 pela duração, -3 pela distância dos magos para o castelo, -4 pela massa do Castelo, e -2 definidos pelo mestre como dificuldade pela transformação de pedra em pó). Os magos terão de se concentrar por 16 x 5 minutos, totalizando uma hora e vinte minutos, e consumir entre si 15 pontos de mana. Feito isto somarão a média de inteligência dos participantes (neste caso, 7) à soma de todos os níveis em Terram (neste caso 3 x 5 = 15) totalizando 22 – 13 (penalidade) = 9. Apenas uma rodada será feita contra esta dificuldade.

**Perigos do Ritual:** Em caso de falha em um ritual, todos os envolvidos gastam os pontos de mana necessário (divididos entre eles) mas a magia não surte efeito. No caso de uma falha crítica (um 12 no resultado dos dados) além do gasto de mana normal, cada personagem perde 1D2+1 Pontos de Vida devido ao poder concentrado que deixaram escapar. Não existem sucessos automáticos em rituais, um resultado de 2 só será sucesso se bater a dificuldade do ritual.

### ***Detalhes sobre Formas e Círculos:***

As combinações possíveis entre formas e círculos, ou ainda entre várias formas e vários círculos, podem gerar tantas combinações de magias quanto a imaginação dos jogadores e do mestre permitirem. O que segue são apenas linhas guias sobre como se comportam as formas e os círculos.

**Intéllego (Entender)** – Intéllego permite o usuário ver ou sentir as coisas. Uma magia Intéllego Ater, por exemplo, permitiria enxergar na escuridão, assim como Intéllego Aquam permitiria ao mago pressentir a localização de água em suas imediações.

Intéllego não permite ao usuário interferir naquilo que está vendo. Por exemplo, ao usar

Intéllego Terram para ver através de uma parede, isto não lhe dá a possibilidade de interagir como se a mesma não existisse.

**Rego (Controlar)** – Uma magia de Rego não transforma ou muda o alvo, apenas o move ou controla. Você pode, por exemplo, atirar alguém contra uma parede através dela. A forma mais simples de Rego controla todo o objeto, já girá-lo ou mover partes específicas é mais complicado.

**Muto (Transformar)** – Existem dois tipos de usos para a Muto. No primeiro você muda a forma de um objeto, e no segundo altera seu material. Mesmo em feitiços de tempo limitado a magia Muto responde ao momento atual de um objeto, ou seja, se você executa um Muto Terram em uma muralha para transformá-la em pó por 5 minutos, a parede se desmanchará em pó, e quando retornar após 5 minutos, ela será uma pilha de pedras espalhadas no chão, e não a muralha que um dia foi.

**Creo (Criar)** – Uma magia de Creo pode fazer crescer de volta uma mão perdida ou fazer surgir um pássaro, mas não possibilita, por exemplo, que se criem asas no usuário (isto seria função da forma Muto). Coisas criadas são objetos independentes ou partes naturais de um objeto maior.

Você não pode criar objetos ou efeitos dentro do corpo de uma pessoas para ferí-la.

**Perdo (Destruir)** – O oposto de Creo, esta forma corrompe e destrói.

**Animal** – Magias Animal permite afetar qualquer criatura viva que não seja humana ou planta, fazendo com eles o equivalente ao que as magias de Corpus e Mentem fazem aos humanos.

**Aquam** – Magias deste círculo afetam água e outros líquidos. Ela não pode afetar líquidos que estejam contidos em corpos vivos, como sangue, para isto seria necessário o círculo Corpus.

**Auram** – Magias de Auram são poderosas devido ao caráter ambíguo do ar. Sua fraqueza está no fato de não ser violenta como o fogo, ou forte como a terra. Auram, entretanto, inclui em sua área de ação os fenômenos do clima como tempestades, relâmpagos, chuva, névoa ou neve. O som também é controlado pelo ar, assim como ilusões sonoras.

**Corpus** – Corpus interage com o corpo humano ou humanóide (considere para isto “criatura humanóide dotada de inteligência). Corpus pode ser utilizado para curar ou ferir estes corpos.

**Foris** – A magia dos planos e dos portais. Podendo ser usada para abrir portais que interligam pontos dentro de um mesmo plano, em planos diferentes, ou ainda abrir portais pelos quais criaturas de outros planos possam ser conjuradas. Magias de proteção contra extra-planares e de banimento também são alvo deste círculo.

**Herbam** – Herbam trabalha com plantas ou partes das mesmas, vivas ou mortas. Partindo do fato de que madeira é material comum para casas, carroças ou armas, herbam é uma ótima maneira de se destruir ou melhorar coisas físicas.

**Ignem** – O fogo é volátil e perigoso, assim como suas magias. A ausência de calor também é controlada por este círculo, na forma Perdo, produzindo frio e, em combinação com o círculo Aquam, gelo.

**Lux** – Este círculo controla a luz ou sua ausência. Através do controle de Lux, o mago pode criar ilusões visuais, áreas de luz ou escuridão.

**Mentem** – Governa as emoções, pensamentos e memórias. Criaturas inteligentes são afetadas por magias de Mentem, enquanto criaturas sem inteligência são afetadas apenas pelo círculo Animal. Magias de Creo Mentem podem inserir pensamentos ou memórias faltas na mente de um alvo, ou ainda criar uma ilusão mental vista apenas por ele, enquanto Perdo Mentem pode apagar memórias.

**Terram** – Magias deste círculo podem afetar terra, pedra, rocha, metais, barro ou até mesmo vidro. Apesar de afetar todos eles, certos materiais são mais complexos do que outros, nesta ordem: terra (areia, pó ou lama), barro, pedra, vidro, metal e jóias.