

Caminhos Secundários- Rituais e Ordens

(George Bin Laden)

Alô, Galera! Aqui está um “complemento do complemento”, este net-book mostrará alguns rituais dos caminhos secundários para facilitar a vida dos nossos magos; além disso, mostrará também novas ordens baseadas nestes caminhos, que servirão para se ampliar horizontes de mestres e jogadores. Boa leitura, e espero que gostem.

Rituais

Andar em Brasas
Andar em Gelo
Águas Venenosas
Armas de Cristal
Água em Pedra
Arma de Fogo
Aurora Boreal
Afundar Torre
Aura Maldita
Brilho Estelar
Buraco Negro
Choque
Controle Elétrico
Corrupção do Fogo
Chagas
Cortina de Fumaça
Cura de Doenças
Controlar Tempestade
Corpo de Diamante
Dedo Negro
Detectar Invisibilidade
Dádiva Venenosa
Descanso Eterno
Entendimento das Cinzas
Esfera de Vácuo
Espada de Energia
Explosão Escura
Explosão Glacial
Erupção
Fúria do Magma
Fumaça sem Chamas
Gerador
Ilusão
Imagens Múltiplas
Inferno Negro
Jato de Ácido
Magnetismo
Nuvem Voadora
O Saber dos Vulcões
O Dedo de Odin
Passos Invisíveis
Película de Gelo
Pó
Poção de Cura

Prisão de Fumaça
Presença Destrutiva
Pele Chocante
Petrificação
Rastreio Visual
Relâmpago
Rajada de Magma
Ressurreição
Sangue Impuro
Sufocamento
Sopro do Norte
Socorro Primário
Toque da Ametista
Toque Congelante
Túnel Transformação
Vômito Corrosivo
Vapor da Vida
Zero Absoluto

Lista de Rituais

Nome

Formas e caminhos

Custo em pontos de magia

Tempo de conjuração

Componentes necessários;podem ser Verbal(V),Gestual(G) e Material(M)

Descrição da magia, contendo suas limitações,materiais necessários,dano e restrições,quando for necessário

Entendimento das cinzas

Entender Cinzas 1-6

Custo:1-3pts de magia

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,M

Com este ritual,o mago pode saber o que as cinzas eram.Ele fala as palavras mágicas e pega nas cinzas;ao falar as palavras,deve jogar as cinzas no ar,e elas tomarão sua forma original.Dependendo do focus do Mago,a imagem pode ou não possuir cor e detalhes(como desenhos,runas...);com um focus muito elevado(4) o conjurador pode saber o que havia dentro do vaso, ou encima da mesa;com focus 5, pode saber que tipo de criatura era (qualquer que seja:demônios,vampiros,anjos...).Com focus 6,o mago não precisa mais pegar as cinzas;basta apenas olhar para elas para saber tudo.Pode saber todos os detalhes(idade exata,cor dos olhos,aonde foi fabricado...) A imagem voltará as cinzas em 3d6 rodadas.

Passos Invisíveis

Entender Lama 1-6

Custo:1-3 pt

Tempo de conjuração:Imediato

Componentes:V,G

Com este ritual,o mago pode andar na lama sem deixar pegada alguma.Antes de o mago entrar num local onde haja lama,ele deve dizer as palavras e gestos mágicos,e então poderá passar na lama sem deixar rastros.Não há como detectar os passos do mago,mesmo através de outro ritual.O ritual dura 3d6 rodadas.

Esfera de Vácuo

Entender/Criar Vácuo 1

Tempo de Conjuração:Imediato

Custo:1 pt

Componentes:V,G

Todo mago iniciante no caminho do

vácuo, aprende este ritual como sendo o primeiro do seu grimório. O ritual consiste em criar uma pequena esfera ao redor do mago, onde luz e/ou ar entram com dificuldades (de acordo com a escolha do mago); a esfera é invisível e só o mago pode vê-la. Para que os passos ou palavras do mago sejam escutados, é necessário um teste de percepção difícil, da mesma forma para enxergar o mago (caso ele esteja em um ambiente com claridade, o teste é normal; em um ambiente escuro é quase impossível perceber o mago). Este ritual só poderá ser realizado no próprio mago.

Choque

Criar Relâmpagos 1

Custo: 1 pt

Tempo de conjuração: Imediato

Componentes: V

Este é um ritual muito comum entre os aprendizes do caminho dos relâmpagos, talvez por sua simplicidade. O mago toca na vítima e fala as palavras mágicas; quando isso ocorrer, a vítima receberá um pequeno choque que causa 1d6 de dano. O mago pode atenuar este efeito, fazendo apenas os cabelos de todo o corpo da vítima levantarem. O mago pode fazer também com que a corrente elétrica passe através de materiais.

Controle Elétrico

Controlar Relâmpagos 1

Custo: 1 pt

Tempo de Conjuração: Imediato

Componentes: G

Esse moderno ritual, consiste em ligar aparelhos eletrônicos sem a necessidade de pilhas ou de que o fio do aparelho esteja na tomada. Com o estalar dos dedos, o mago liga qualquer aparelho que esteja num raio de 10m, sendo que o mago pode escolher que aparelhos ligar. Os aparelhos ficarão ligados durante 3d6 rodadas e então desligarão. Caso

queira que algum aparelho fique ligado constantemente, o mago pode armazenar 1pt de magia nele; então quando o mago retirar o ponto de magia, o aparelho desligará. Existe também a versão inversa deste ritual, que consiste em desligar os aparelhos

Película de Gelo

Criar Gelo 1

Custo: 1 pt

Tempo de Conjuração: Imediato

Componentes: G

Este simples ritual consiste em colocar uma fina película de gelo num pequeno objeto ou criatura. O mago toca o alvo, e este será encoberto pelo gelo. Essa película é suficiente para fazer alguns pequenos mecanismos pararem de funcionar ou fazer pequenas criaturas se moverem com dificuldade (ou nem se movimentarem).

Dedo Negro

Criar Pó e Corrosão 1

Custo: 1 pt

Tempo de Conjuração: Imediato

Componentes: G

Os magos da corrosão nunca foram bem vistos pelos outros, e esse ritual é uma simples amostra do porque disso. O mago toca com o dedo em qualquer pequeno objeto ou criatura e este se tornará pó ou será corroído. "Pequeno objeto ou criatura" seria algo até o tamanho de um copo e de um beija-flor. Este ritual não tem efeito algum em itens mágicos.

Andar em Bragas

Controlar/Entender Magma 1

Custo: 1 pt

Tempo de Conjuração: Imediato

Componentes: G, V

Um ritual bastante conhecido. O mago deve fazer os gestos e falar as palavras ritualísticas; quando feito isso, o mago poderá andar em bragas sem sentir nenhuma dor; será como se ele estivesse andando num piso normal. O mago poderá ficar sobre as bragas

até 3d6 rodadas;depois desse tempo,o mago voltará a sentir os efeitos das brasas.

Socorro Primário

Controlar Vitalidade e Poções 2

Custo: 1 pt

Tempo de Conjuração: Imediato

Componentes: V,G

Este simples porém útil ritual,é um dos primeiros que os magos que trilham este caminho devem aprender.O mago escolhe um ser qualquer e lhe toca; o ser ganhará um 1d6+1 nos seus pontos de vida(podendo-se ultrapassar o limite de pts de vida;caso ultrapasse,os pontos serão perdidos em 3d6 rodadas;os pontos que não ultrapassarem,permanecerão).O mago pode,ao invés de curar um ser apenas,curar dois;no entanto,cada ser ganhará 2 pts de vida automaticamente,quando forem tocados pelo mago.Este ritual só pode ser realizado em um determinado ser duas vezes por dia.

Corrupção do Fogo

Controlar Fogo Negro e Cinzas 2-6

Custo: 1-3 pt

Tempo de Conjuração: Imediato

Componentes: V,G

Com este ritual o mago pode tirar o brilho da chama de uma tocha,por exemplo.O mago deve estar vendo a chama e então,deve falar e gesticular;ao faze-lo,a chama perderá seu brilho porém não perderá seu calor;ela irá começar a emanar escuridão,ao invés de luz.Quanto maior a chama,mais pontos de magia são necessários para poder mudá-la.Caso o mago queira fazer isso com uma chama de outro mago(que tenha convocado a chama),deverá fazer um teste de Will vs.Will;caso vença,o mago perdedor não poderá mais controlar sua chama(caso ela seja escurecida).

Rastreio Visual

Entender Cores e Brilhos 2

Custo: 1pt

Tempo de Conjuração: Imediato

Componentes: V,M(braço,perna ou olho de um camaleão)

Este é um ritual bastante útil quando você estiver no escuro.O mago deve comer a perna,braço ou olho de um camaleão e invocar as palavras mágicas;depois disso,o mago deve escolher algo para que fique destacado em sua visão(qualquer coisa que o mago já tenha visto);se o mago escolher, ser humano(por exemplo),todos as pessoas na visão do mago brilharão.A escolha deverá ser de raça,gênero,etc...,mas nunca algo específico(como a espada +4 de fulano)ou alguém específico(como o demônio chamado Astor).O ritual funciona para ver demônios ou vampiros ou qualquer coisa que tenha corpo físico(espíritos estão fora disso;mesmo que tenham possuído um corpo,serão vistos como um homem comum;anjos em invólucros também não são detectados).O ritual dura 3d6 rodadas.

Fumaças Sem Chamas

Criar Fumaça 2

Custo: 1 pt

Tempo de Conjuração: Imediato

Componentes: V,M(uma folha seca)

Com este ritual, o mago pode criar fumaça sem precisar de fogo.O mago deve pegar uma folha seca e coloca-la na sua mão e então deve dizer as palavras ritualísticas;ao faze-lo,a folha começará a se desintegrar e soltará fumaça como se fosse uma fogueira média;a folha irá se desintegrar por completo em 3d6 rodadas e então irá parar de produzir fumaça.O mago pode deixar a folha num local que queira,ela não precisa ficar com o mago.Existe outra versão deste ritual,"Chamas sem fumaça"que faz exatamente ao contrário;no entanto o mago não precisará da folha,apenas de gestos, palavras e de uma chama que não seja maior do que uma fogueira média para realizar o ritual, que também durará 3d6 rodadas.

Andar em gelo

Entender Gelo 2

Custo: 1pt

Tempo de Conjuração: Imediato

Componentes: V,G

Como o nome expõe de forma clara,o mago pode andar no gelo sem escorregar,como se fosse um piso comum.O mago deve realizar e dizer os gestos e palavras ritualísticas,antes de andar sobre o gelo;"andar"também deve ser entendido como correr sem escorregar.O ritual dura 3d6 rodadas.

Toque da Ametista

Controlar Cristais 2

Custo: 1pt

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,G

Com este ritual,o mago pode transformar qualquer coisa em uma pedra ametista(até o tamanho de um barril);podem ser objetos ou seres vivos médios.Caso o mago queira fazer este ritual em seres ou objetos maiores,o ritual transformará o ser ou objeto parcialmente(numa pessoa,o ritual só transformaria o braço ou perna em ametista).Espadas e escudos podem ser cobertos por ametista,tornando-os mais resistentes(as espadas ganharão um bônus de +2 no dano).Este ritual não pode ser utilizado para transformar pedras preciosas ou qualquer material mais forte que a ametista(diamantes,rubis,esmeraldas,etc...). Existe outra versão deste ritual,mas que transforma as coisas em topázio.

Águas Venenosas

Controlar Venenos e Ácidos 2-6

Custo: 1-3pt

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,M(uma planta venenosa)

Este é um ritual extremamente letal,bastante utilizado pelos magos que trilham este caminho.O mago deve pegar a folha da planta e mexer junto a uma porção do liquido(a quantidade de liquido dependerá dos pontos de focus;a quantidade base é a que possa encher um barril pequeno)enquanto recita os versos do ritual;depois disso,o mago deve pegar a folha de volta.O liquido não mudará de cor, de sabor e nem se tornará venenoso, permanecendo assim durante 3d6 rodadas;após este tempo,o liquido ganhará propriedades venenosas,sendo que a força do veneno dependerá do focus do

conjurador;geralmente,os magos tornam o liquido venenoso antes do tempo(engolindo a folha),quando as vítimas estão bebendo dele.Detecção de magia e outros meios de detecção,podem perceber que o liquido é venenoso,mesmo ele estando ainda no estado original.As vítimas do veneno tem o direito a um teste de resistência para reduzir o dano a metade(caso o veneno cause dano),ou para anular o efeito(caso o veneno seja mais fraco).

Chagas

Controlar Pó e Corrosão 2-5

Custo: 1-3pts

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,M(insetos mortos)

Um ritual extremamente podre.O mago deve colocar os insetos na sua mão e recitar os versos do ritual;ao faze-lo,os insetos ressuscitarão e ficarão parados na mão do mago;quando o mago tocar alguma pessoa,os insetos irão se multiplicar e tomarão a parte tocada da vítima(dependendo do focus do mago,os insetos podem tomar a mão ou pé(2),braço ou perna(3) ou todo o corpo da vítima(5))e espalharão chagas horríveis no corpo dela.A parte afetada pelas chagas ficará inutilizável por 3d6 rodadas.Após causarem as chagas,os insetos desaparecerão.A vitima tem o direito a um teste de resistência(normal, para evitar que a mão ou pé , braço ou perna sejam afetados;difícil,para evitar que o corpo todo seja afetado).

Rajada do Magma

Criar Magma 3-6

Custo: 2-3 pts

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,G,M(uma pedra incandescente)

Com este potente ritual,os magos do magma destroem seus inimigos.Enquanto fala os versos do ritual,o mago deve colocar a pedra em algum lugar do seu corpo(cabeça,mão,peito...);a pedra ficará colada no corpo dele, enquanto o mago faz os gestos do ritual.Ao terminar,a pedra explodirá,e soltará um jato de magma para a

direção que o mago apontar a pedra;o jato causa 3d,4d,5d ou 6d6 de dano,de acordo com o focus do mago.O jato só pode ser direcionado para uma pessoa,e a vítima tem um direito ao teste de resistência para reduzir o dano a metade.

Explosão Escura

Criar Fogo Negro e Cinzas 3-6

Custo: 1-3

Tempo de Conjuração: Imediato

Componentes: V,G,M(guano ou enxofre)

Esta é a versão negra da bola de fogo tradicional.O ritual é realizado da mesma maneira que o tradicional,com a diferença de que as chamas serão negras(claro).As vítimas têm o direito a fazer um teste de resistência para reduzir o dano a metade.Caso a vítima esteja num local escuro,ela não poderá ver a bola de fogo negra vindo em sua direção,logo,não terá direito ao teste de resistência,e queimará sem saber o que está lhe matando...

Ilusão

Criar Cores e Brilhos 3-5

Custo: 2-3pts

Tempo de Conjuração: Imediato

Componentes: V,G,M(um espelho)

Este ritual já salvou muitas vidas de magos encurralados.O ritual consiste em criar uma imagem ilusória,que poderá ser bem real de acordo com o poder do mago;ele deve direcionar o espelho na direção desejada,e o espelho servirá como um projetor,produzindo a imagem(a distancia não importa;o importante é que o local onde o mago quer colocar a ilusão esteja no seu campo de visão);o espelho poderá ser recolhido quando a imagem for criada(ele não precisa ficar “produzindo” imagem).Com focus 3 o mago cria uma imagem do tamanho de um barril com movimento e uma imagem do tamanho de um homem sem movimento;com focus 4 pode-se criar uma imagem do tamanho de um ser humano com movimento ou uma imagem de até 3m de altura e largura sem movimento;a partir do focus 5,as imagens ganham mais sombras

tornando-se bem reais(mas contendo falhas mínimas ainda),e o mago poderá fazer uma imagem de 3m de altura e largura com movimento e uma imagem de 6m de altura e largura sem movimento;no focus 6,qualquer imagem até 9m de altura e largura com movimento pode ser feita.O sucesso da ilusão dependerá da maneira que o mago realiza-la;fazer a ilusão na frente da vítima pode levar o ritual ao fracasso(pode;as vezes dá certo);no entanto,o bom senso do jogador e principalmente do mestre deve estar em dia para averiguar estes casos.Em dúvida,a vitima poderá fazer um teste de resistência(caso a ilusão não seja bem feita);o teste será difícil em ilusões de focus 5 pra cima.O atributo para o teste é INT.

Espada de Energia

Criar Relâmpagos 3

Custo: 2pts

Tempo de Conjuração: Imediato

Componentes: V,G,M(um pedaço de prata)

Com este ritual,o mago pode criar uma espada de energia elétrica pura,semelhante a espada dos anjos,com a diferença de que o mago não precisa da bainha.O mago deve fazer os gestos e falar os versos do ritual enquanto levanta o braço com o pedaço de prata na mão;ao faze-lo, a prata começará a liberar energia,que logo se transformará numa espada.A espada causa 3d6 de dano ao simples toque e dura cerca de 3d6 rodadas;caso o mago queira a espada por mais tempo,poderá colocar 1 ponto de magia nela,e a espada sumirá depois que o ponto for retirado.Quando a espada sumir,só restará o pedaço de prata,que poderá ser reutilizado.

Armas de Cristal

Criar Cristais 3-6

Custo:2-3

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,G,M(leia abaixo)

Com este ritual ,o mago pode criar suas próprias armas,só que feitas de pedras preciosas.Com focus 3,o mago pode criar uma espada de safira ou de cristal que causa 3d6 de dano ou um escudo que confere IP 3;com focus 4,pode-se criar espadas ou escudos de esmeralda;com focus 5, de rubi;e com focus 6,de diamante.Dependendo do material,o mago precisa de uma “amostra” para criar as armas;por exemplo,para criar uma espada de rubi,é necessário um rubi(que não pode ser convocado por magia;terá que ser “natural” mesmo)e,se quiser criar um escudo,terá que possuir outro rubi.As armas sumirão depois de 3d6 rodadas, ficando apenas a pedra utilizada para realizar a magia,e que poderá ser reutilizada.Caso o mago queira permanecer com as armas por mais tempo,terá que armazenar 1 pt.de magia em cada arma.

Pó

Criar Pó e Corrosão 3-6

Custo:2-3pts

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,G,M(cinzas de ossos humanos)

O que seria um mago que trilha este caminho sem este ritual?O mago deve jogar o pó no objeto que quer desintegrar e,em seguida toca-lo;ao faze-lo,o pó cobrirá todo o objeto e este será desintegrado.O tamanho do objeto depende do focus do mago:com focus 3,o mago pode desintegrar um braço ou um barril;com focus 4,objetos da tamanho de uma cama,ou um ser humano;focus 5,objetos do tamanho de uma carroça(ou carro),ou um ser com 4m de altura;com focus 6,uma casa ou um gigante.As estruturas ou objetos são totalmente desintegrados,e todos os objetos e pessoas que estiverem dentro também

serão.No entanto,objetos mágicos não são afetados(até o focus 5;depois disso,podem ser afetados;estão fora desse grupo objetos mágicos únicos,como Excalibur,por exemplo);além disso,seres sobrenaturais ou humanos que possuam pontos heróicos e de fé,recebem dano de acordo com o focus(podendo fazer um teste de resistência para reduzir o dano pela metade);Caso sejam mortos dessa maneira,se tornarão pó instantaneamente;pessoas comuns morrem sem direito ao teste,a partir do focus 5.Este ritual é extremamente proibido pelos magos das outras escolas e caminhos.

Cortina de Fumaça

Criar Fumaça 3

Custo:2 pts

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,G,M(uma pequena esfera,com pólvora por dentro)

Este clássico modo de fuga é extremamente útil.Quando o mago soltar a esfera no chão,ela soltará uma grande quantidade de fumaça,suficiente para o mago sumir do campo de visão do inimigo;neste instante,o mago será teleportado para um lugar que ele possa ver(ele deve escolher o lugar antes de soltar a esfera,caso contrário não sairá do lugar);a distancia do teleporte depende do focus do mago;com focus 3,o mago pode ir até 50m;com focus 4,até 100m;focus 5,até 200m e, com focus 6 até 400m.

Explosão Glacial

Criar Gelo 3-6

Custo:2-3 pts

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,G,M(um cubo de gelo)

O mago deve colocar o cubo de gelo em sua mão e recitar e gestualizar;feito isso,o cubo irá se derreter e congelará a mão do mago,que deve direcioná-la para a vítima;então da mão do mago sairá um jato em forma de cone com inúmeros fragmentos de gelo altamente cortantes,e que causam 1d6 de dano por pontos de focus.A vitima tem o direito a um teste de resistência para reduzir o dano pela metade.

Poção de Cura

Entender/Criar Vapores e Poções 3-6

Custo:2-3pts

Tempo de Conjuração:1 hora

Componentes:V,G,M(ervas especiais)

As poções de cura sempre foram bem-vindas, e este ritual é um dos vários meios de se fazelas.O mago deve pegar a água e colocar as ervas nela e começar a entoar os versos do ritual e gestualizar durante uma hora.Feito isso,a poção estará pronta.Ela cura 3d6+1 pts de vida e vai curando mais de acordo com o focus do mago;focus 4,4d6+1,focus 5,5d6+1 e focus 6, 6d6+1.A poção pode ser dividida em poções menores;uma poção de 4d6+1 pode se tornar duas poções de 2d6,assim como uma de 5d6+1 pode se tornar cinco poções de 1d6,ou três poções(duas de 2d6 e uma de 1d6);cada poção curará no mínimo 1d6 pts de vida.O mago deve fazer as poções de acordo com as necessidades do momento.

Sufocamento

Criar/Controlar Vácuo 3-6

Custo:2-3pts

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,G,M(uma pena de coruja)

Este ritual extremamente agonizante consiste em jogar a pena da coruja no local desejado(a pena irá como se fosse uma pedra,não será afetada pelo vento);ao fazê-lo, a pena sugará a luz e o ar num raio de 50m,suficiente para engolfar várias vítimas,que sofrerão 1d6 de dano por ponto de focus do mago,tendo direito a um teste de resistência para reduzir o dano pela metade.A pena não será consumida no processo,e poderá ser reutilizada.

Jato de Ácido

Criar Venenos e Ácidos 3-6

Custo:2-3 pts

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,G,M(a cabeça de uma naja)

Para realizar o ritual,o mago deve segurar a cabeça da naja na direção da vitima;ao fazê-lo,a naja soltará um jato de ácido extremamente forte,que causa 1d6 de dano por ponto de focus do mago,e a vitima tem o direito a um teste de resistência para reduzir o dano pela metade.O ácido é extremamente corrosivo,e irá corroer qualquer material que entrar em contato com ele(menos objetos mágicos,pelo menos até o focus 5;a partir disto,objtos mágicos também são destruídos,com exceção de objetos mágicos únicos).Seres humanos normais,que não possuem pontos de magia,fé ou heróicos, terão sua pele corroída pelo ácido,sofrendo uma dor indescritível;nos outros seres,a pele ficará um pouco inchada.O ácido causará 1d6 de dano por rodada enquanto estiver em contato com a vitima.

Túnel

Criar/Controlar Lama 3-6

Custo:2-3 pts

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,G,M(um muro)

Com este ritual,é extremamente fácil derrubar estruturas feitas de pedras,cimento,etc...O mago deve colocar as mãos no muro em que

quer fazer o ritual;ao recitar e gestualizar,será aberto um buraco de 2m de diâmetro,a partir da mão do mago;tudo irá virar lama.O buraco irá até 50m a frente,a partir da onde o mago tocou o muro.Com focus 4,o buraco pode ter até 3m de diâmetro e irá até 100m a frente;com focus 5,terá 4m de diâmetro e irá até 200m a frente;e com focus 6,terá 6m de diâmetro e poderá ir até 400m a frente.Este ritual também pode ser feito no chão.

Relâmpago

Criar Relâmpagos 3-6

Custo:2-3 pts

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,G

Este ritual é a marca registrada dos magos que trilham por este caminho.O mago solta de suas mãos um relâmpago,que causa 1d6 de dano por ponto de focus do mago,e a vítima tem o direito a um teste de resistência para reduzir o dano pela metade.O relâmpago só atinge um alvo,mas pode ricochetear se for da vontade do mago;ele irá ricochetear na pessoa mais próxima do primeiro alvo,dando um 1d6 a menos de dano cada vez que fizer isso,até sumir.O detalhe é que o relâmpago pode ir na direção do mago,caso ele invoque um relâmpago ricocheteador e não houver mais ninguém para ser alvo;por isso,é necessário um certo cuidado na hora de utilizar este ritual.

Magnetismo

Criar/Controlar Cristais 3-6

Custo:2-3 pts

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,G,M(um imã)

Este ritual é extremamente letal,caso seja usado da maneira correta.O mago deve pegar o imã e,ao falar e gestualizar,deve coloca-lo no seu peito;o imã irá entrar no peito do mago,que não irá sentir dor.A partir daí,o mago terá poderes magnéticos.No focus 3 e 4,o mago pode fazer efeitos magnéticos pequenos;pode inverter pólos magnéticos dos imãs, atrair ou repelir materiais que recebam efeitos magnéticos.Com focus 3,o mago pode mover materiais com até 100 kg;com focus 4,200 kg;com focus 5,400 kg,e com focus

6,800 kg.A partir do focus 5,o mago pode fazer o ferro que há em seu corpo se manter no ar,fazendo o seu corpo levitar;com focus 6,o mago pode voar.Os poderes magnéticos durarão 3d6 rodadas;porém,se o mago quiser mantê-los por mais tempo,terá que armazenar 1 pt de magia no imã;a partir do focus 5,o mago terá de armazenar 2pts para manter o poder magnético.O mago poderá retirar seu(s)ponto(s) quando quiser;quando o efeito terminar,o imã será expelido para fora do corpo do mago, através do peito.É importante dizer que,enquanto o mago está com os poderes magnéticos,ele pode realizar magias de outros caminhos.

Toque Congelante

Criar Gelo 3-6

Custo:2-3 pts

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,G

O ritual consiste no mago tocar sua vítima após ter falado os versos e gestualizar;ao fazê-lo,aquilo que o mago tocar se congelará instantaneamente,e ficará congelado durante 3d6 rodadas,até o focus 5;a partir daí,o mago pode deixar armazenado 1 ponto de magia para que o objeto ou ser que ele congelou permaneça do mesmo jeito.Caso sejam objetos ou seres grandes,são necessários 2 pts de magia.No focus 3,o mago pode congelar um braço ou um barril de água;com focus 4,o mago pode congelar um ser humano,ou um objeto do tamanho de uma cama;com focus 5 pode-se congelar seres de até 4m de altura,ou então um carruagem(ou carro);com focus 6,pode-se congelar gigantes ou uma casa inteira.As vítimas tem o direito a um teste de resistência para anular o efeito;a partir do focus 5,os testes de resistência serão difíceis;seres sobrenaturais,ou pessoas que tiverem pontos de fé,heróicos ou de magia, que estiverem dentro das casas ou das carruagens,poderão fazer um teste para anular o efeito sobre elas;pessoas comuns,a partir do focus 5,não tem direito ao teste;também a partir desse ponto,objetos mágicos podem ser congelados(menos objetos únicos).

Água em Pedra

Controlar Lama 3-6

Custo:2-3 pts

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,G,M(um pedaço de barro)

Com este ritual,o mago pode solidificar a água e transformá-la em pedra.O mago deve jogar o pedaço de barro na água;quando o barro entrar em contato com a água,esta se transformará em pedra,prendendo quem estiver nela.O volume atingido pela magia depende do focus do mago;no focus 3,100 litros de água;no focus 4,200 litros;com focus 5,400 litros;e com focus 6,800 litros.O ritual dura 3d6 rodadas,e as vítimas que estiverem na água têm o direito a um teste de resistência para anular o efeito sobre elas(caso tenham sucesso no teste,o espaço que elas estavam ocupando continuará líquido).

Erupção

Criar Magma 4-6

Custo:2-3

Tempo de Conjuração:2 rodadas

Componentes:V,G,M(leia abaixo)

Este potente ritual consiste em criar uma mini-erupção,a partir de um pedaço de terra de pelo menos 5 metros quadrados.O mago invocará a força dos vulcões e um buraco irá se abrir no chão,e começará a expelir magma para cima com uma grande força.A área que o magma afetará depende do focus do mago;com focus 4,até 100 m;com focus 5,200m;com focus 6,400m.O mago pode controlar a erupção,enviando magma para qualquer local ou pessoa dentro do alcance.As vítimas têm o direito a um teste de resistência para reduzir o dano pela metade.

Brilho Estrelar

Criar Cores e Brilhos 4-5

Custo:2-3 pts

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,G,M(leia abaixo)

Com este ritual,o brilho das estrelas nos fazem uma pequena visita.O mago deve escolher um objeto de tamanho médio e colocar sua mão sobre ele,recitando e gestualizando;depois disso,o objeto começará a emanar um forte brilho,sendo que apenas o mago conseguirá olhar para o objeto.Para as outras pessoas que quiserem olhar,será como se estivessem olhando diretamente para o sol.Caso este ritual seja usado em espadas ou armaduras,os oponentes da pessoa que estiver com a espada ou armadura,sofrerão um redutor de 30% em suas jogadas de defesa e ataque.A partir do focus 5,o mago pode fazer este ritual em uma pessoa(até nele mesmo,se quiser),e ela ficará brilhando por inteiro;assim,os oponentes sofrerão um redutor de 50% em suas jogadas de defesa e ataque.Para que alguém seja capaz de olhar para o brilho sem sofrer conseqüências,é necessário que este alguém tenha as mesmas formas e pontos de focus que o mago,nos caminhos de luz ou cores e brilhos(no mínimo).O brilho dura 3d6 rodadas.

Detectar Invisibilidade

Criar/Entender Cinzas e Fogo Negro 3 ou

Criar/Controlar Pó e Corrosão 4

Custo:2 pts

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,G,M(um punhado de cinzas)

Com este ritual,é possível detectar elementos que estejam invisíveis,desde objetos até seres sobrenaturais.O mago deve jogar as cinzas para cima,e tudo que estiver invisível num raio de 50m,será encoberto por cinzas,tornando-se visível.O ritual dura 3d6 rodadas;após este tempo,as cinzas cairão no chão.

Transformação

Entender/Criar Fumaça 3

Custo:2 pts

Tempo de Conjuração:2 rodadas

Componentes:V,G

Este ritual é excelente para aqueles que agem como espiões.O mago deve entoar e gestualizar;quando fizer isso,começará a se transformar em fumaça,assim como tudo que estiver com o mago(até médios objetos).O Mago poderá sofrer danos letais num lugar em que haja muito vento;uma brisa causa 1d6 de dano,um vento como de um ventilador causa 2d6 de dano;ventos mais fortes causam 3d6 de dano;vendavais são letais,causam 6d6 de dano.O mago não terá direito ao teste de resistência enquanto estiver como fumaça.O ritual dura 3d6 rodadas.

Gerador

Criar/Controlar Relâmpagos 3-6

Custo:2-3 pts

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,G

Este moderno ritual,pode ser extremamente útil.O mago pode pegar os fios que dão energia para a casa ou simplesmente toca-la.Ao fazê-lo,a casa terá energia como num dia normal;até todos os aparelhos podem ficar ligados ao mesmo tempo.Este ritual dura 3d6 rodadas, e o mago terá que ficar todo o tempo com a mão nos fios ou na casa até que o efeito se dissipe.No focus 6,o mago poderá servir como gerador para um prédio de 3 andares.

Sopro do Norte

Criar/Controlar Gelo 4

Custo:2 pts

Tempo de Conjuração:2 rodadas

Componentes:V,G,M(um bloco de gelo médio)

Este poderoso ritual consiste em criar um ambiente parecido com os pólos.O mago deve dar um soco no bloco,que irá se quebrar(não importa a força do mago).Ao fazê-lo o gelo irá de espalhar,e irá congelar o ambiente numa área de 100m.TUDO que estiver na área será congelado.As vitimas tem

o direito a um teste de resistência para anular o efeito sobre elas;caso falhem,serão congeladas,porém não podem ser destruídas como se fossem gelo. Dentro da área de efeito,nenhum mago conseguirá soltar magias;os guerreiros ficarão com suas defesas e ataques pela metade;todos ficarão tremendo de frio,não conseguindo fazer nada.O ritual dura 3d6 rodadas.

Sangue Impuro

Criar/Controlar Venenos e Ácidos 4

Custo:2 pts

Tempo de Conjuração:1 rodada

Componentes:V,G,M(uma cobra venenosa viva)

Este ritual é extremamente temido por vampiros...O mago deve pegar a cobra e fazer com que ela o morda;ao fazê-lo,seu sangue se tornará venenoso e ácido,causando 4d6 de dano.O mago pode fazer alguém beber o seu sangue,ou colocar seu sangue em cima de algo ou alguém.O ritual dura 3d6 rodadas.e as vítimas tem o direito a um teste de resistência para reduzir o dano pela metade.

Arma de Fogo

Criar/Controlar Magma 4-6

Custo:2-3

Tempo de Conjuração:2 rodadas

Componentes:V,G,M(um pouco de pólvora)

Este moderno ritual é muito utilizado pelos magos mais novos,porém repugnado pelos mais velhos.O mago deve colocar a pólvora na mão e recitar os versos;ao fazê-lo,a pólvora entrará nas mãos do mago.O mago então deve apontar a sua mão para a(s) vitima(s);a sua mão soltará tiros como de uma pistola,e cada “tiro” causa 1d6+1 de dano,sendo que o mago terá 6 tiros;no focus 5,o mago soltará tiros de metralhadora que causam 2d6 de dano,e no focus 6,tiros de 3d6 de dano.Se preferir,no focus 6,o mago poderá soltar tiros de tanques(CADA tiro custa 3pts de magia,e o mago terá que fazê-lo com as duas mãos),sendo que os tiros causarão 6d6 de dano.Caso o mago queira munições específicas,para caçar criaturas

sobrenaturais, deve adicionar no ritual materiais específicos (se quiser, tiros com balas de prata, terá que colocar prata em pó junto com a pólvora; se quiser tiros com balas de hadjar, deve colocar hadjar em pó, e assim em diante...). O ritual dura 3d6 rodadas, ou até a “munição” acabar. O mago deve possuir a perícia da arma simulada, e irá testar seus tiros com a perícia que possui da arma.

Nuvem Voadora

Criar/Controlar Fumaça 4-6

Custo: 2-3 pts

Tempo de Conjuração: 2 rodadas

Componentes: V, G, M (um pedaço de algodão)

Após verbalizar e gestualizar, o mago deve deixar o algodão suspenso no ar; aos poucos, ele será encoberto por uma nuvem que em alguns minutos estará pronta. A nuvem inicialmente pode se movimentar a até 20 m/s, e agüenta até 200 kg. Ela se dissipará em 3d6 rodadas, ou o mago pode deixar 1 ponto de magia armazenado nela. Caso queira deixar a nuvem em espera, para depois utilizá-la, o mago pode mandar a nuvem para o céu, e quando ele precisar dela, ao seu comando ela virá em sua direção.

Pele Chocante

Criar/Controlar Relâmpagos 4

Custo: 2 pts

Tempo de Conjuração: 1 rodada

Componentes: V, G

O ritual consiste em deixar a pele do mago cheia de energia elétrica, ao ponto de dar choque. Caso alguém toque no mago, enquanto o ritual estiver em ação, sofrerá um potente choque, que causará 4d6 de dano, sendo que a vítima tem o direito ao teste de resistência para reduzir o dano pela metade. O ritual dura 3d6 rodadas.

Cura de Doenças

Entender/Criar Vitalidade e Poções 4-5

Custo: 2 pts

Tempo de Conjuração: 1 hora

Componentes: V, G, M (ervas especiais)

O mago deve colocar as ervas na água, e entoar e gestualizar durante uma hora; feito isso, a poção estará pronta. A poção pode curar doenças graves, como malária, dengue, etc...; no focus 5, a poção pode curar doenças letais, como a peste negra, a aids, e outras, sendo capaz de curar qualquer doença natural. Pode também curar algumas “doenças” sobrenaturais menos graves. O paciente precisa apenas beber a poção e, em alguns minutos será curado.

Petrificação

Criar Lama 4-5

Custo: 2-3 pts

Tempo de Conjuração: Imediato

Componentes: V, G, M (uma esfera de ferro)

Para que o ritual funcione, o mago deve estar vendo sua vítima. O mago deve esmagar a esfera, que irá virar pó; então um membro da vítima (braço ou perna) se transformará em pedra durante 3d6 rodadas. No focus 5, todo o corpo da vítima se transformará em pedra. A vítima tem o direito a um teste fácil de resistência; no focus 5, o teste é normal. A vítima ou algum membro seu não poderão ser quebrados, enquanto estiverem na forma de pedra.

Presença Destrutiva

Entender/Criar Pó e Corrosão 4

Custo: 2 pts

Tempo de Conjuração: 1 rodada

Componentes: V, G, M (sangue de um animal)

Mais um dos temidos rituais destes magos negros. O mago deve pegar o sangue e jogá-lo sobre ele; o sangue então irá evaporar e TUDO num raio de 3m será corroído ou apodrecido; comidas, plantas, animais, madeira, ferro, aço, entre outras coisas. Pessoas se sentirão mal perto do mago, sentindo fortes dores de cabeça ou febre; todos os ataques e defesas feitos corpo-a-corpo contra o mago

sofrerão um redutor de 30%.O ritual dura 3d6 rodadas.

Imagens Múltiplas

Criar/Controlar Cores e Brilhos 5

Custo:2 pts

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,G

Esse ritual consiste em criar inúmeras cópias do mago afim de enganar seus inimigos.Ao falar os versos e gestualizar,inúmeras imagens do mago irão aparecer;as imagens não fazem o que o mago faz,são independentes em termo de ações,porém quando o mago atacar e falar,todas as imagens falarão e atacam também,mas não causarão dano,apenas o mago(caso faça o dano).Quando as imagens forem atacadas,elas irão sumir no momento em que o inimigo “toca-las”.O mago deve jogar 3d6+1 para ver quantas imagens irão ser produzidas.O ritual acaba após 3d6 rodadas ou quando todas as imagens sumirem.São imunes a este ritual seres que percebem ilusões.

Prisão de Fumaça

Criar Fumaça 5

Custo:2 pts

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,G

Com este ritual,o mago pode criar uma prisão de fumaça sólida,com FR 5d,com uma fumaça altamente tóxica por dentro,que irá causar 5d6 de dano por rodada,sendo que as vítimas tem o direito a um teste de resistência para reduzir o dano pela metade, toda vez que o receberem.A prisão pode aprisionar até 4 pessoas.Ela dura 3d6 rodadas.

O Saber dos Vulcões

Entender Magma 3-6

Custo:2-3 pts

Tempo de Conjuração:2 rodadas

Componentes:V,G,M(uma fogueira)

Com este ritual,o mago pode saber quando um vulcão entrará em erupção.O mago deve estar em cima do respectivo vulcão,e então deve fazer uma pequena fogueira;ao dizer os versos,o fogo irá escrever no chão quando o vulcão explodirá;caso o vulcão,não entre mais em erupção ou se o poder do mago não for suficiente para receber tal informação(veja abaixo),o fogo nada escreverá.Com focus 3,o mago pode prever a erupção com até 24h de antecedência;caso o vulcão entre em erupção dentro de uma semana,o mago nada saberá.Com focus 4,com até uma semana de antecedência;com focus 5,um ano;com focus 6,o mago poderá saber quando o vulcão entrará em erupção quando quer que seja esta data;caso ele não entre mais em erupção,o mago também saberá.

Vapor Da Vida

Criar/Entender Vitalidade e Poções 5

Custo:3 pts

Tempo de Conjuração:1 rodada

Componentes:V,G,M(um frasco de perfume vazio)

Recomenda-se usar este ritual em um ambiente fechado.O mago deve abrir o perfume,e depois dos versos falados,um vapor começará a sair do frasco e tomar o lugar.Até 4 pessoas podem inalar este vapor da vida;o vapor cura até 5d6 pontos de vida em cada pessoa.

Dádiva Venenosa

Criar/Controlar Venenos e Ácidos 5

Custo:3 pts

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,G

Com este ritual,o mago pode dar propriedades venenosas e ácidas para um ser qualquer;animais,plantas,humanos...Para isso,é necessário que o mago toque algum ser vivo;a partir daí,o ser se tornará venenoso.Em

humanos,um simples beijo pode contaminar a vítima,ou através do sangue,ou de uma relação sexual...O ritual dura 3d6 rodadas,mas o mago pode armazenar 1 ponto de magia no ser para deixar que o efeito seja constante.O veneno causa 5d6 de dano,sendo que as vitimas do ser contaminado, tem o direito ao teste de resistência para reduzir o dano pela metade.

Inferno Negro

Criar/Controlar Fogo Negro e Cinzas 6

Custo:3 pts

Tempo de Conjuração:3 rodadas

Componentes:V,G

Este temido ritual consiste em criar um inferno invisível no escuro.O mago pode escurecer uma área de até 400m e enche-la de fogo negro,que sairá do chão e preencherá toda a área.O fogo causa 6d6 de dano,mas as vitimas tem o direito ao teste de resistência para reduzir o dano pela metade.O ritual dura 3d6 rodadas.

Aurora Boreal

Criar/Controlar Cores e Brilhos 6

Custo:3 pts

Tempo de Conjuração:2 rodadas

Componentes:V,G

Com este ritual,o mago poderá criar um brilho muito intenso,que pode cegar qualquer pessoa num raio de 400m.Ou o mago pode ainda colocar este brilho nele próprio,sendo que nenhuma criatura poderá olhar para ele diretamente.Para não ser afetado pelo brilho,é necessário possuir o mesmo poder do mago(no mínimo)no respectivo caminho.O ritual dura 3d6 rodadas.

Controlar Tempestade

Entender/Controlar Relâmpagos 6

Custo:3 pts

Tempo de Conjuração:2 rodadas

Componentes:V,G

Com este ritual,o mago pode controlar todos os raios de uma tempestade;nenhum raio poderá cair sem a autorização do mago.O mago poderá mandar um raio cair num local

específico,que esteja dentro do seu campo de visão, até 2 vezes.É necessário que o mago esteja em um local aberto para realizar este ritual,e o mago poderá controlar os raios até quando a tempestade durar.Todos os raios da tempestade causarão 6d6 de dano.

Zero Absoluto

Criar/Controlar Gelo 6

Custo:3 pts

Tempo de Conjuração:2 rodadas

Componentes:V,G

Este ritual é semelhante ao Sopro do Norte,com a diferença que a temperatura que o mago irá criar será o zero absoluto.NADA poderá se mover dentro da área de efeito de 400m,com exceção do mago,durante 3d6 rodadas.O mago pode armazenar 2 pts de magia na área,para mantê-la no estado gelado.Criaturas Sobrenaturais tem o direito a um teste de resistência difícil para anular o efeito sobre elas.

Ressurreição

Entender/Criar Vitalidade e Poções 5-6

Custo:3 pts

Tempo de Conjuração:3 horas

Componentes:V,G,M(ervas especiais e um corpo morto)

Este potente ritual só pode ser usado com a autorização dos magos;o uso indevido poderá ser fatal.O mago deve deitar o corpo num altar e colocar ervas especiais sobre ele;então deve entoar versos com gestos durante 3 horas.Após este tempo,o corpo terá retornado a vida.No focus 5,este ritual afeta apenas seres humanos.No focus 6,poderá afetar mortos-vivos que tenham morrido a até 100 anos.Nos mortos-vivos,a pele,os órgãos...tudo será restaurado.Este ritual é extremamente raro de ser usado,e só poderá ser iniciado ao meio-dia,quando a luz do sol pode tocar o corpo com toda a força.

Corpo de Diamante

Criar/Controlar Cristais 6

Custo:3 pts

Tempo de Conjuração:3 rodadas

Componentes:V,G,M(um diamante natural)

Este é um dos rituais mais potentes deste caminho.Ao invocar os versos,o mago deve colocar o diamante em sua mão;ao colocá-lo,o diamante se espalhará pela superfície do mago e se transformará em uma armadura que cobrirá todo o corpo do mago.O mago pode fazer escudos ou espadas,junto com a armadura.A espada dará 1d10+3d6 de dano,sendo que,materiais comuns como ferro ou aço,NÃO suportam tal espada,ou seja,não há como defender-se do golpe desta espada com escudos ou espadas normais(a espada terá que ser pelo menos +3 para poder defender o golpe).A armadura confere IP 6 e,com o escudo, IP 8.Tanto a espada quanto a armadura e o escudo serão tratados como mágicos;eles NÃO darão modificadores negativos,apenas positivos;a espada confere +6 na iniciativa,e a armadura +6 em DEX e AGI.Em hipótese alguma estes materiais serão arranhados ou quebrados.O ritual dura 3d6 rodadas,porém o mago pode armazenar dois pontos de magia para deixar as armas e a armadura por mais tempo.

Afundar Torre

Criar/Controlar Lama 6

Custo:3 pts

Tempo de Conjuração:3 rodadas

Componentes:V,G

Com este ritual,o mago pode colocar abaixo uma torre ou um prédio inteiro.O mago precisa estar vendo a torre(ou o prédio)que quer afundar.Quando invocar os versos,o chão abaixo da estrutura virará lama,e a estrutura começará a afundar.O ritual dura 3d6 rodadas e,caso a estrutura não seja totalmente engolida pela lama(caso a torre seja muito alta)o mago pode repetir o ritual.

Buraco Negro

Criar/Controlar Vácuo 6

Custo:3 pts

Tempo de Conjuração:2 rodadas

Componentes:V,G

Esta é a arte suprema dos magos deste caminho.Ao invocar o ritual,um buraco negro irá se abrir onde o mago desejar(num raio de até 400m).O buraco pode engolir furacões,clarões supernovas,auroras boreais,tornados,e qualquer outro fenômeno que tenha luz e vento.A fenda deve ser aberta perto do fenômeno,a pelo menos 400m de distância.O buraco pode também sugar o ar e a luz de uma determinada área,fazendo com que as pessoas morram sufocadas,num raio de 400m ao redor dele.

Vômito Corrosivo

Criar/Controlar Venenos e Ácidos 6

Custo:3 pts

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,G

Com este ritual,o mago pode vomitar sobre uma pessoa e faze-la desintegrar.Para pessoas comuns,não há teste de resistência;uma vez que o vômito entrar em contato com a vítima,ela começará a ser corroída pelo ácido,levando-a a uma morte desesperadora...Quanto as criaturas sobrenaturais,ou humanos com pontos de fé,heróicos,magia,etc...,tem direito ao teste para reduzir o dano pela metade.O vômito causa 6d6 de dano,e 2d6 a cada rodada,enquanto estiver em contato com a vítima.

Fúria do Magma

Criar/Controlar Magma 6

Custo:3 pts

Tempo de Conjuração:1 hora

Componentes:V,G,M(o sacrifício de uma vítima,que deve ser jogada no vulcão)

Com este ritual,os magos acordam o gigante(muito adormecido ou não).O mago deve ficar entoando versos durante uma hora;então,devem jogar a vítima no vulcão(se o vulcão não estiver ativo,basta sacrificar a

vítima);então,o vulcão começará a entrar em uma violenta erupção.A força da erupção dependerá do próprio vulcão;se ele for muito ativo,a erupção será muito forte;se ele não estiver ativo,a erupção será mais fraca.O número de magos também pode afetar a força da erupção;com até no máximo seis magos,pode haver uma erupção apocalíptica(como o Vesúvio,por exemplo).Interessante notar que,o mago pode acordar novamente qualquer vulcão,independentemente de quantos anos eles estiver “dormindo”.

Aura Maldita

Criar/Controlar Pó e Corrosão 6

Custo:3 pts

Tempo de Conjuração:Imediato

Componentes:V,G,M

Este ritual é uma versão mais potente de Presença Destrutiva.A diferença é que agora,as pessoas não se sentem mal;elas apodrecem por dentro ao chegar perto do mago;os órgãos,os ossos...tudo apodrecerá.Criaturas sobrenaturais e humanos com poderes sobrenaturais tem o direito ao teste de resistência;caso falhem,tomarão 6d6 de dano a cada rodada em que estejam perto do mago;caso passem no teste,não receberão dano,porém não conseguirão soltar magias e dificilmente irão lutar(todos os guerreiros que ficarem perto do mago,sofrerão um redutor de 60% em suas defesas e ataques).A aura afeta até 8m de raio,e dura 3d6 rodadas.

Descanso Eterno

Criar/Controlar Gelo ou Cristais 6

Custo:1pt permanente

Tempo de Conjuração:5 rodadas

Componentes:V,G,M(um diamante)

Este ritual consiste em criar um esquife de gelo ou de diamante inquebrável,que servirá como um caixão eterno.O diamante deve ser posto sobre o coração da vítima,e após os versos,o gelo ou diamante(dependendo da versão do ritual) tomará todo o corpo da vítima.Uma vez lá dentro,o corpo não sofrerá

putrefação,nem a ação do tempo;ficará como está pelo resto da eternidade.O esquife não sofre danos cinéticos,nem de magia;apenas uma arma única(como a excalibur,por exemplo)poderia quebrá-lo.Caso seja de gelo,fogo algum poderá derreter-lo.Geralmente,este ritual é feito para os grandes mestres, ou para os amados dos magos.

O Dedo de Odin

Criar/Controlar Relâmpagos 6

Custo:5 pts de cada mago

Tempo de Conjuração:5 rodadas

Componentes:V,G,M(seis velas brancas,uma para cada mago)

Este é,com certeza,um dos mais potentes rituais dos Senhores da Tempestade.Geralmente(e raramente) é feito para atacar inimigos mortais e extremamente odiados.Os seis magos devem acender suas velas,e coloca-las no chão,em frente a cada um deles.Em seguida devem dar as mãos,e imaginarem juntos o local onde o relâmpago irá cair.Todos os magos devem saber que lugar é este, e todos devem pelo menos terem visto o local.Caso seja feito do modo correto,as velas se apagarão,e então poderá se ouvir o relâmpago.O relâmpago é muito mais forte do que os comuns e causa 13d6 de dano,fazendo uma horrível destruição onde quer que ele caia.Desnecessário dizer que o ritual precisa ser feito durante uma tempestade; além disso,o efeito só funcionará em alvos do mesmo lugar em que os magos estiverem(não se pode atingir alvos em outras cidades,por exemplo).

Ordens de Magia

A seguir,verão algumas escolas de magia totalmente novas.Tais escolas não possuem tanta influência no globo,mas são dominantes em seus próprios territórios.São elas:

Guardiões dos Portais

Também conhecidos como **Magos Vulcânicos**.

Fundação:

Base:Havaí,Itália,Antártica,

Atuação:Havaí,Itália,América Central e do Sul,Ilhas da Austrália,Antártica.

Personalidades:Pélé,Erebus,Gana,Vulcano.

Background

Esta antiga ordem originou-se com antigos demônios de Infernum,que conseguiram seguidores fanáticos na antiguidade.No início dos tempos,os vulcões participaram da formação do planeta,com suas erupções colossais;os demônios Pélé,Gana,Erebus,entre outros,eram então livres.Porém,houve um momento em que as erupções diminuíram drasticamente,com o banimento destes deuses para o plano morto(não se sabe quem os baniu;alguns dizem que foi o próprio Demiurge).Então,os seus seguidores tentam desde aquela época,trazer seus senhores de volta.Mas para isso,é necessário que guardem o portal por onde os deuses voltarão:os vulcões.Da Antártica a Itália,os magos vulcânicos tentam guardar todos os grandes vulcões conhecidos.Eles se instalaram no Havaí,guardando os montes Mauna Loa e Kilauea;na Itália,no Vesúvio;na cadeia de vulcões das

América Central e do Sul,e nas ilhas da Austrália.Foram para a Antártica,onde o mago Ross descobriu a antiga morada(e também o node) de Erebus.Desde então,os magos vivem perto dos vulcões,tentando descobrir uma maneira de acordar os deuses.Porém,na Itália e na Grécia,a ordem possui um pensamento diferente,pois o deus Vulcano ainda está ativo e não precisa ser acordado;no entanto,apóia o acordar dos outros deuses.

Características

Os magos vulcânicos são muito discretos,não se relacionando com outras ordens.Vez ou outra,há um pequeno conflito com a ordem de Dagon,mas as ordens não são inimigos declarados.Eles geralmente se vestem com mantos vermelhos,nos rituais e nos templos,com rubis nos seus cajados.Apesar de serem discretos,podem provocar grandes estragos para destruírem seus inimigos;destruíram Pompéia e Herculano,pois em tais cidades havia um número considerável de seres “indesejados”.Todavia,eles não provocam destruições como esta sem motivos

“justos”.O uso do poder dos vulcões, sem a autorização da ordem é crime de morte.

Graus

A Ordem possui três círculos de mistério.O primeiro é composto por 3 graus de iniciação,o segundo é composto por 2 graus,e o terceiro é composto por apenas um grau superior.Cada cabala possui de 4 a 8 magos,supervisionado por um mago do segundo círculo(geralmente o Inspetor).O maior grau do segundo círculo é para os juízes,que vistoriam as principais bases pelo menos uma vez por ano.Para passar de um grau para o outro,são necessários vários testes de lealdade e magia extremamente rigorosos.

Primeiro Círculo: Aprendiz, Companheiro, Mestre do Templo

Segundo Círculo:Inspetor do Portal,Mestre do Portal.

Terceiro Círculo:Guardião Supremo do Portal.

Círculo Interno:Formado pelos Guardiões Supremos das doze principais bases.

Guardiões dos Portais

Custo:3 pts.de Aprimoramento,230 pts.de perícia

Perícias:Ciências(Geologia 30%),Ciências Proibidas (Alquimia 30%,Oculto 30%,Rituais 40%,Teoria da Magia 30%,Tenebras 30%)Adaga 20/20.Idiomas(Grego 30%,Havaiano 30%)

Aprimoramentos:Poderes Mágicos 2,Pontos de Fé 1,Pontos Heróicos 1.

Caminhos Principais:Fogo,Terra.

Pontos de Fé:1+1 a cada 2 níveis.

Pontos de Magia:2+1 por nível.

Pontos Heróicos:2+1 por nível.

O Templo da Serpente

Fundação:3,500 A.C.,Egito.

Base:Cairo

Atuação:Egito,região norte da África,alguns países do oriente médio.

Personalidades:Apep.

Background

A Batalha entre Rá(o deus sol)e Apep(o deus serpente)é lendária.Ela já vem acontecendo desde os tempos antigos,e sobrevive até hoje.Os magos do Templo da Serpente são seguidores de Apep,ajudando-o nesta antiga batalha.Fundado pelo próprio Apep,os seis primeiros magos da ordem juraram lealdade ao deus cobra,e fizeram do deus sol seu eterno inimigo.Desde então,arquitetam um plano para invadir a Cidade Dourada de Rá e tomá-la;o problema é que o deus sol possui poderosos aliados,o que dificulta(e muito)uma tomada do poder.Dizem que Apep vem tentando negociar com Set,Osíris e Ísis para lutarem por sua causa.Esses dois últimos não concordaram(pelo menos é o que dizem);porém,há rumores que Set teria negociado com o deus cobra,buscando seus próprios interesses... O Templo da Serpente está em qualquer lugar onde se possa ver alguém

encantando cobras(na verdade,um antigo ritual do templo),e cada vez mais o templo se expande.

Características

Os magos da Serpente usam roupas verdes escuras,com serpentes desenhadas em seus mantos,durante seus rituais e reuniões.A domesticação de serpentes é extremamente comum entre os magos,que as usam como seus familiares.O templo da Serpente é inimigo declarado de qualquer ordem que apóie Rá;atualmente,está havendo uma neutralidade com o Templo de Ísis e Osíris(mesmo assim,ocorrem alguns choques entre os templos de vez em quando).

Graus

O templo é dividido em apenas três círculos de mistério.O primeiro com 4 graus de iniciação,o segundo com 3 graus, e o terceiro com 1 grau superior.

Primeiro Círculo:Pequena Serpente,Iniciado,Companheiro,Mestre

Segundo Círculo:Mestre Serpente,Senhor Serpente,Juiz.

Terceiro Círculo:Supremo Serpente Real.

Círculo Interno:Desconhecido

Templo da Serpente

Custo:3 pts de Aprimoramento,230 pts de perícia.

Perícias:Ciências(Herbalismo 20%,Teologia 20%,Zoologia 20%)Ciências Proibidas(Ocultismo 20%,Alquimia 20%,Rituais 30%,Teoria da Magia 20%,Cidade Dourada de Rá 20%)Idiomas (Egípcio 30%),Sobrevivência(Deserto) 30%.

Aprimoramentos:Poderes Mágicos 2,Pontos de Fé 1,Pontos Heróicos 1.

Caminhos Preferidos:Água,Trevas Animais,Humanos.

Pontos de Fé:1 +1 por nível

Os Filhos da Luz

Fundação:38 D.C.,Jerusalém

Base:Nenhuma

Atuação:todos os países com cristãos

Personalidades:São Paulo,São Marcos, Barnabé,Madre Teresa,Pr.Martin Luther King e muitos profetas e missionários.

Background

Quando Christos tomou a forma humana,e veio a Terra,sintetizou os dez mandamentos dados a Moisés, em dois:Amarás o próximo como a ti mesmo e Amarás o Senhor Deus acima de todas as coisas.Essa doutrina seria um dos pilares do Cristianismo posteriormente,e os seguidores de Cristo deveriam trilhar de acordo com tais dogmas.Paulo,um dos maiores profetas do novo testamento,espalha o nova fé pelo mundo conhecido,realizando milagres e curas.Originalmente,TODOS os cristãos poderiam ser chamados de Filhos da Luz,visto que obedeciam as leis divinas.No entanto com o tempo, a igreja foi se desviando dos ensinamentos originais de Christos,com a “ajuda”dos nimbus.Porém,um pequeno grupo entre os “cristãos”permaneceu fiel aos ensinamentos do Mestre,deixando a igreja que estava se formando de lado.A princípio,quando a Igreja Católica estava se formando,os filhos da luz não queriam aceitar os novos dogmas impostos pela igreja e foram perseguidos pelos nimbus,porém apoiados pelos corpore.Chegaram ao ponto de quase serem extintos na Idade das Trevas,mas sobreviveram se infiltrando na igreja.Com a descoberta do novo mundo,puderam enxergar novos horizontes e respirar um pouco mais.O ordem então cresceu rapidamente,através de missionários por todo o mundo,representando as idéias originais

de Christos. Onde há rumores de cristãos curando enfermos, ali estão os filhos da luz.

Características

Os filhos da luz tem que obedecer aos dois mandamentos deixados por Christos; ou seja, em hipótese ALGUMA, estes magos atacarão um ser humano (com poderes sobrenaturais ou não), pois eles acham que o homem foi corrompido pelos demônios, e que seu principal inimigo são os seres das trevas. Eles seguem apenas os dogmas bíblicos, não aceitando dogmas humanos; são pacíficos e mansos (somente com ordens feitas apenas de humanos e/ou anjos). A Ordem combate principalmente vampiros e demônios, mas pode levantar sua espada contra fadas e espíritos também. Nos Filhos da Luz existem os magos por uma parte, e os padres e pastores pelo outro lado; todavia, existem muitos magos que são pastores (ou padres), e vice-versa. É comum ver anjos da guarda importantes guardando alguns membros da ordem, e dizem até que muitos líderes são anjos corpore.

Graus

Os Filhos da luz possuem apenas sete graus. Os irmãos (esta é a maneira que se chamam) de graus superiores auxiliam os de graus inferiores, com muita atenção. Geralmente, a transição de um grau para o outro demora no mínimo sete anos (obrigatoriamente).

Círculo Externo: Convertido, Iniciado, Diácono, Pescador de Almas, Apóstolo, Profeta e Missionário.

Círculo Interno: Formado por 21 Missionários.

Pastores e Padres

Custo: 3 pts de Aprimoramento, 210 pts de Perícia.
Perícias: Ciências (Filosofia 20%, História 20%, Teologia 40%) Ciências Proibidas (Ocultismo 30%, Rituais 20%, Teoria da Magia 20%) Hebraico 30%, Grego Antigo 30%, Manipulação (Empatia 20%, Liderança 20%, Lábria 20%, Impressionar 20%)
Aprimoramentos: Alma Pura, Poderes Mágicos 1, Pontos de Fé 2, Pontos Heróicos 1.
Caminhos Preferidos: Água, Luz, Humanos
Pontos de Fé: 2 +1 por nível
Pontos de Magia: 1 +1 por nível
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Magos

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 200 pts. de Perícia.
Perícias: Ciências (Herbalismo 30%, História 20%, Filosofia 30%, Teologia 20%) Ciências Proibidas (Ocultismo 30%, Rituais 20%, Poções 20%, Teoria da Magia 30%) Adaga 20/20
Aprimoramento: Alma Pura, Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 1, Pontos Heróicos 1.
Caminhos Preferidos: Água, Luz, Humanos
Pontos de Fé: 1 +1 por nível
Pontos de Magia: 2 +1 por nível
Pontos Heróicos: 1 por nível

Padres (ou Pastores) Magos

Custo: 5 pts de Aprimoramento, 300 de Perícia
Perícias: Ciências (Filosofia 20%, História 20%, Teologia 30%, Herbalismo 20%) Ciências Proibidas (Ocultismo 30%, Rituais 20%, Poções 20%, Teoria da Magia 20%) Hebraico 20%, Grego 20%, Manipulação (Empatia 20%, Liderança 20%, Lábria 20%, Impressionar 20%) Adaga 20/20
Aprimoramento: Alma Pura, Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 2, Pontos Heróicos 1.
Caminhos Preferidos: Água, Luz, Humanos.
Pontos de Fé: 2 +1 por nível
Pontos de Magia: 2 +1
Pontos Heróicos: 1 por nível

Tempestade Branca

Também conhecidos como **Magos Brancos**.

Fundação: século VIII

Base: Norte da Europa

Atuação: Norte da Europa, Norte do Canadá

Personalidades: Thor

Background

No século VIII, a Ordem Luft se fragmentou em vários pedaços, formando inúmeras ordens. Dentre estas, está a Tempestade Branca. No princípio, tal fundação não tinha sido muito notada, ficando na penumbra por um bom tempo, já que Thor se concentrava mais nos Senhores da Tempestade para preparar ofensivas contra os anjos da Cidade de Prata. No entanto, quando Odin mandou a retirada contra os anjos, Thor precisou dos Senhores da tempestade para continuar destruindo seres angelicais; todavia, poucos sabem que não foi apenas esta ordem que Thor comandava; os magos brancos foram utilizados como uma segunda força, extremamente eficiente na peleja contra os anjos. Desde então, o ordem vem sendo utilizada para combater os seres da Cidade de Prata, visando assegurar o domínio dos deuses nórdicos no norte da Europa. Recentemente, foi fundada uma base da ordem no norte do Canadá, visando combater os anjos do continente.

Características

A Tempestade Branca é aliada dos Senhores da Tempestade, e os auxiliam quando é necessário. São inimigos letais dos anjos da Cidade de Prata, caçando e exterminando qualquer ser angelical que detectarem. Junto com os Senhores da Tempestade, tentam manter o monopólio total do norte da Europa. Seus templos são feitos de gelo puro, possuindo grande beleza interior. Estes magos geralmente se vestem de branco, usando um pouco de azul às vezes.

Graus

A ordem possui três graus de mistério. Em qualquer templo que seja aberto, é necessário a presença de, no mínimo, um Inspetor Branco. O processo de iniciação é demorado e rigoroso; além disso, não se aceita negros nem orientais na ordem; ela é restrita para brancos (de preferência albinos).

Primeiro Círculo: Iniciado, Companheiro, Mestre do Templo Branco.

Segundo Círculo: Inspetor Branco, Juiz, Senhor do Gelo.

Terceiro Círculo: Filho de Thor.

Círculo Interno: Formado por seis Filhos de Thor.

Magos Brancos

Custo: 3 pts de Aprimoramento, 200 de Perícias.

Perícias: Ciências (Teologia 40%) Ciências Proibidas (Ocultismo 20%, Teoria da Magia 30%, Rituais 20%, Anjos (Cristãos) 30%) idioma nórdico (escolha um) 40%, Adaga 20/20.

Aprimoramento: Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 1, Pontos Heróicos 1.

Caminhos Preferidos: Água, Ar.

Pontos de Fé: 1+1 por nível.

Pontos de Magia: 2+1 por nível.

Pontos Heróicos: 1+1 por nível.

