

OS CAMINHOS SECUNDÁRIOS

(Por George``Bin Laden``)

No livro de Trevas terceira edição,há apenas um pequeno texto sobre os caminhos secundários.Como sei que muitos jogadores ficam sem saber o que fazer por falta de um guia, como há para os caminhos primários,resolvi desenvolver os caminhos secundários.Os caminhos aqui citados são os que estão no livro de Trevas;porém,a muitos caminhos secundários que podem ser feitos e elaborados,sendo estes aqui apenas alguns destes caminhos.

São eles:o Caminho do Magma,o Caminho do Fogo Negro e Cinzas,o Caminho das Cores e Brilhos,o Caminho da Fumaça,o Caminho dos Relâmpagos,o Caminho do Gelo,o Caminhos dos Vapores e Poções,o Caminho dos Cristais,o Caminho da Lama,o Caminho do Pó e Corrosão,o Caminho do Vácuo e o Caminho dos Venenos e Ácidos.

Magma (Terra + Fogo)

O Magma é a força que pulsa do interior da terra.É o castigo que os deuses soltam sobre a Terra quando estão irados.É a rocha superaquecida que queima e derrete com apenas um toque.Os magos que caminham por esta força conseguem dominar a dor que o Caminho do fogo lhes inflige.Também lhes permite atear fogo em suas próprias mãos sem queimá-las,magos muito poderosos conseguem invocar pequenos terremotos com a ajuda deste Caminho,ou tornar seus braços incandescentes.

Primeiro Círculo

Entender-O mago pode saber a temperatura de um corpo,sem precisar tocá-lo.Pode sentir a presença de rochas vulcânicas.

Criar-Cria magma suficiente para encher um copo,que pode ir para onde o mago desejar e que causa 1d6 de dano.

Controlar-Pode colocar o dedo no magma sem se queimar.Pode tirar o calor de uma pequena quantidade de lava,endurecendo-a.

Segundo Círculo

Entender-O mago pode distinguir de longe pedras vulcânicas, mesmo que estas estejam misturadas a outras. Pode determinar qual vulcão originou a pedra vulcânica.

Criar-Pode aumentar a temperatura de uma pedra do tamanho de um punho até torná-la incandescente, e fazê-la explodir, causando 2d6 num raio de 1m.

Controlar-O mago literalmente anda em brasas sem a menor dificuldade. Pode tirar a terra do magma, transformando-o em fogo puro. Pode colocar o braço ou perna na lava sem se queimar

Terceiro Círculo

Entender-Ficando encima de um vulcão, o mago pode determinar em quantas horas o vulcão entrará em erupção (máximo de 24h de antecedência). Caso o vulcão não entre mais em erupção, o mago não determina nada.

Criar-Transforma um balde de terra em lava. Levanta um muro de lava de 1m de altura e 3m de comprimento. Pode revestir uma espada com lava, dando +1d6 de dano.

Controlar-Pode fazer chicotes e escudos de magma. Ou pode fazer tentáculos de magma de 3m de comprimento. Reveste os braços, tornando-os incandescentes e causando 3d6 de dano

Quarto Círculo

Entender-O mago pode enxergar a estrutura interna de um vulcão. Determina quando um vulcão entrará em erupção (com no máximo uma semana de antecedência)

Criar-Cria um cone de pura lava que nasce das mãos do mago e queima o que tocar, causando 4d6 de dano. Pode fazer uma pequena chuva de lava numa área de 5x5m.

Controlar-Pode fazer guerreiros de magma, com os atributos em 4d6. Pode fazer uma prisão de magma, "cozinhando" a vítima, e causando 4d6 por rodada (a vítima tem direito a um teste de resistência por rodada para reduzir o dano pela metade)

Quinto Círculo

Entender-O mago pode "passar" com os olhos por dentro de um vulcão, observando-o internamente (como num endoscópio) e requer concentração. Pode determinar quando um vulcão entrará em erupção (com no máximo um ano de antecedência).

Criar-Cria uma parede de pura lava, com 2m de altura e 10m de comprimento. Pode criar um pequeno rio de magma. Cria um pequeno terremoto.

Controlar-O mago pode mergulhar na lava como se fosse água. Pode abrir um buraco de 3m de profundidade e encher de lava. O mago pode apressar uma erupção (o vulcão tem que ser ativo)

Sexto Círculo

Entender-O mago pode conversar com um vulcão. Geralmente, vulcões se irritam facilmente. Pode determinar com precisão quando um vulcão entrará em erupção, não importa quando seja.

Criar-O mago pode abrir a terra e fazer um "mini-vulcão", jogando magma para todos os lados.

Controlar-O mago pode provocar a erupção de um vulcão (ativo ou não).

Fogo Negro

E Cinzas

(Fogo + Trevas)

O Fogo Negro, a chama escura é o fogo que arde sem aparecer. Com ele, pode-se aquecer um acampamento a noite sem perigo de se alertar o inimigo. Pode-se conjurar chamas escuras, e queimar um inimigo sem que ao menos ele perceba. Também é o caminho das Cinzas que sobram após um incêndio que podem sufocar e revelar monstros invisíveis. Magos muito poderosos podem conjurar demônios feitos de chama negra, que queimam como Infernum, mas são invisíveis a noite.

Primeiro Círculo

Entender-Apenas pegando nas cinzas, o mago pode saber o que elas eram (sem detalhes)

Pode sentir a presença de cinzas num raio de 15m.

Criar-O mago pode criar uma chama negra do tamanho de uma mão, que causa 1d6 de dano.

Controlar-Molda uma pequena chama negra como quiser. Pode colocar ou tirar luz de uma pequena chama.

Segundo Círculo

Entender-O mago pode ver o fogo negro como um fogo normal, mesmo na escuridão. Pode saber detalhes sobre as cinzas que segura (cor do objeto, espécie do animal, etc). Determina a idade das cinzas (10% de erro)

Criar-O mago pode criar uma chama negra de 1m de altura. A chama ao invés de produzir luz, produz trevas, escurecendo a área ao seu redor.

Controlar-Afeta uma chama negra de 1m de altura. O mago pode ``drenar`` fogo negro, aumentando sua Força em +2.

Terceiro Círculo

Entender-O mago pode sentir cinzas num raio de 50m. Pode saber o que estava escrito num papel, segurando suas cinzas.

Criar-Cria uma chama negra do tamanho de um ser humano, que causa 3d6. Ou cria uma espada de fogo negro, que se dissipa em 3d6 rodadas. Ou cria cinzas suficiente para cobrir um ser humano.

Controlar-O mago pode fazer guerreiros feitos de chama negra, e que tem os atributos em 3d6. Pode formar imagem muito escuras.

Quarto Círculo

Entender-Pode determinar a idade exata das cinzas. Segurando as cinzas, o mago pode saber o que estava dentro de um vaso ou o que estava encima da mesa. Pode ver fogo negro mesmo na escuridão mágica.

Criar-Cria ou extingue uma chama negra de 3m de altura, que emite trevas suficiente para escurecer uma sala. Cria cinzas suficiente para encher uma sala.

Controlar-Pode criar uma prisão de fogo negro, que é imperceptível no escuro, e que causa 4d6 de dano.

Quinto Círculo

Entender-Segurando as cinzas,o mago pode saber a espécie exata do animal,o tipo de criatura(humano,demônio,vampiro,etc),assim como seu nome.

Criar-Cria ou extingui uma chama negra do tamanho de uma casa,que escurece uma área de 10x10m,ou deixa uma área de 3x3m escura como nanquim.

Controlar-Molda uma chama negra do tamanho de uma casa.O mago pode segurar o calor de uma chama negra,tornando-a imperceptível.

Sexto Círculo

Entender-O mago não precisa mais segurar as cinzas;ele precisa apenas vê-las para saber o que elas eram.

Criar-Inferno Negro.A chama criada produz trevas suficiente para escurecer uma de 20x20m,ou transforma uma área de 10x10m escura como nanquim.

Controlar-Controla e molda chamas negras do tamanho de um pequeno prédio.

Cores e Brilhos (Fogo + Luz)

Este é um dos caminhos mais interessantes que um mago pode aprender.Com ele,as ilusões tornam-se quase tão perfeitas que chegam a enganar o inimigo facilmente.Cores claras,escuras,todo tipo de espectro,do arco-íris a cores invisíveis.Com este caminho,espadas podem se tornar radiantes como a luz das estrelas,e magos muito poderosos podem criar desde auroras que podem hipnotizar até luzes tão intensas que cegam,tamanho seu brilho.

Primeiro Círculo

Entender-O mago pode ver as partes quentes e frias de um corpo.

Criar-Cria uma luz de qualquer cor no dedo do mago.Pode criar uma aura ou feixe de qualquer cor do espectro luminoso.

Controlar-Pode mudar a cor de objetos do tamanho de uma caixa.Pode mudar a cor dos olhos de um animal ou homem.

Segundo Círculo

Entender-O mago se adapta melhor a ambientes claros e escuros.Em seus olhos,o mago pode mudar as cores de pequenos objetos,enxergando objetos minúsculos que se mesclam com o ambiente.

Criar-Pode criar uma imagem do tamanho de um barril(sem movimento),com cores balanceadas porém sem muitas sombras.Pode criar uma pequena chama de qualquer cor.

Controlar-Pode mudar as características das cores de objetos do tamanho de um barril(tornar as cores mais claras,escuras,transparentes,brilhantes,etc)

Terceiro Círculo

Entender-Em seus olhos,o mago pode mudar as cores de um objeto do tamanho de uma mesa.

Criar-Cria uma cortina de cores muito fortes,que cegam qualquer criatura num raio de 3m.Cria uma imagem do tamanho de um homem(sem movimento)ou do tamanho de um barril(com movimento)

Controlar-Pode mudar a cor da pele de uma pessoa.Pode mudar cores de objetos do tamanho de um ser humano.

Quarto Círculo

Entender-Em seus olhos,o mago pode mudar as cores de uma sala inteira.

Criar-Cria uma imagem do tamanho de um homem com movimento ou uma imagem de 3m de altura sem movimento.Cria um pequeno arco-íris do tamanho de uma sala.

Controlar-O mago pode deixar uma pessoa ou objeto brilhando.Pode deixar um pequeno objeto brilhar como o néon,mudando de cores constantemente.Pode fazer o efeito de uma árvore de natal.

Quinto Círculo

Entender-Visão Caleidoscópia.

Criar-O mago pode criar a imagem de um homem quase real,com algumas falhas de sombra.Pode criar uma bola de luz que é capaz de imitar os efeitos de uma danceteria.

Controlar-O mago pode deixar sua pele ou a superfície de um objeto do seu tamanho brilhar com um padrão de cores como néon.Pode fazer um objeto brilhar ao ponto de tornar impossível que alguém olhe para ele.

Sexto Círculo

Entender-Visão Raio-X.

Criar-O mago pode fazer um arco-íris que nasce nele e termina aonde ele quiser,com o limite de alcance dos seus olhos.Aurora Boreal.

Controlar-Pode fazer com que uma casa fique num padrão de cores do néon.Pode mudar totalmente as cores dos objetos assim como a cor do céu,numa área de 20x20m.

Fumaça

(Fogo + Ar)

Quem nunca sentiu o odor sufocante da fumaça,com lágrimas nos olhos e sem conseguir respirar?O Caminho da Fumaça lida exatamente com isso.Com uma cortina de fumaça,o mago consegue desaparecer sem deixar vestígios,ou encobrir um ataque.Consegue afastar os guardas,ou sufocar um inimigo.Magos muitos poderosos podem até ser capaz de conjurar um espírito de fumaça,para agir como espião,ou mesmo transformar seus corpo e os objetos que carregam em fumaça,e passar por qualquer fresta.

Primeiro Círculo

Entender-Os olhos do mago não se irritam com a fumaça.Pode enxergar na fumaça,até 15m.

Criar-Cria fumaça como uma tocha.Pode criar formas animadas de fumaça.

Controlar-Controla uma pequena quantidade de fumaça,podendo mudar uma característica sua como tamanho,cor,transparência,etc.

Segundo Círculo

Entender-O mago não tem problemas respiratórios com a fumaça.Pode mesclar-se parcialmente a fumaça,tornando-se quase imperceptível.Pode saber de onde vem a fumaça(estando dentro dela)

Criar-Cria fumaça clara ou escura.Pode fazer com que uma chama produza mais fumaça que o normal.

Controlar-Pode fazer com que uma chama não produza fumaça.Pode moldar uma fumaça produzida por uma fogueira.

Terceiro Círculo

Entender-O mago enxerga normalmente em qualquer tipo de fumaça.

Criar-Cria uma explosão de fumaça que sufoca quem estiver dentro dela,causando 3d6 de dano por rodada(seres que não respiram não recebem dano,apenas ficam com os olhos irritados por 1d3 rodadas.As demais vítimas tem direito a um teste de Constituição para reduzir o dano pela metade),até que a vítima saia do meio da fumaça.

Controlar-Pode fazer guerreiros de fumaça sólidos,com os atributos em 3d.Pode criar tentáculos de 3m de comprimento,que tem paredes sólidas mas por dentro são fumaça,podendo prender vítimas em seu interior.

Quarto Círculo

Entender-O mago literalmente some na fumaça,tornando-se invisível dentro dela.

Criar-Pode fazer uma cortina de fumaça sólida com IP 4.Pode fazer objetos de fumaça sólida.

Controlar-O mago pode fazer uma nuvem de fumaça sólida,que suporta uma pessoa e voa a 20 km/h(como a nuvem voadora do Goku,do Dragon Ball)

Quinto Círculo

Entender-De um foco de fumaça,o mago pode se ``teletransportar``para outro foco de fumaça de no máximo 100m de distancia.Pode sentir rastros de fumaça no ar(de no máximo uma hora)

Criar-Cria fumaça suficiente para encher uma casa.Pode criar uma prisão de fumaça,que causa 5d6 de dano por rodada(a vítima tem o direito a uma teste de resistência a cada rodada)e que paredes com Força de 5d6.

Controlar-Modifica ou molda fumaça produzidas por chamas do tamanho de uma casa.Pode fazer grandes formas animadas de fumaça.Ou pode retirar as características ofensivas da fumaça,tornando-a uma névoa.

Sexto Círculo

Entender-Além de sentir rastros de fumaça,o mago pode da onde ela veio,descobrimdo assim sua origem.Pode criar um campo na fumaça onde até três pessoas vêem e respiram normalmente.

Criar-Cria fumaça suficiente para encher um pequeno prédio.

Controlar-Modifica ou molda fumaças produzidas por chamas do tamanho de um pequeno prédio.

Relâmpagos

(Luz + Ar)

O poder destrutivo dos relâmpagos. A destruição dos raios, o barulho ensurdecedor dos trovões. Qual mago não respeita o poder de um inimigo que controla a eletricidade? Com este caminho, o mago passa a ter domínio sobre os raios. Com este poder, o mago pode gerar desde pequenas correntes elétricas em suas mãos até comandar os trovões durante uma tempestade, ou dar um curto em toda uma rede de computadores.

Primeiro Círculo

Entender- O mago não sofre choques elétricos (tocando numa tomada, por exemplo). Tocando num fio elétrico, o mago pode saber a potência da energia que passa pelo fio (o fio precisa estar ligado, claro)

Criar- Pode criar uma pequena corrente elétrica, suficiente para levantar os cabelos de uma pessoa ou dar um pequeno choque. Pode ligar aparelhos domésticos e deixá-los ligados por um curto intervalo de tempo (3d6 rodadas), sem a necessidade destes estarem ligados a alguma tomada. Ou pode armazenar um ponto de magia no aparelho, deixando-o ligado até que o ponto seja removido.

Controlar- Liga ou desliga aparelhos domésticos com o estalo dos dedos. Pode aumentar ou diminuir a força de uma corrente elétrica, podendo queimar aparelhos.

Segundo Círculo

Entender- Tocando numa tomada, o mago pode saber rotas possíveis que a energia elétrica tomou até chegar a ela. O mago pode sentir coisas ligando e desligando num raio de 100m.

Criar- Pode criar uma corrente elétrica que viaja através do fio (dando um choque numa pessoa que está no telefone, por exemplo) que causa 2d6 de dano. Pode dar um choque numa pessoa para reanimá-la (como fazem nos hospitais).

Controlar- Pode tirar energia de um aparelho e transformá-la em energia pura, podendo alterar alguma característica sua (tamanho, cor, etc)

Terceiro Círculo

Entender- Faz sua pele resistente a energia elétrica (mágica ou não), com 2d de proteção. O mago produz interferência em aparelhos elétricos num raio de 200m, podendo controlar esse efeito.

Criar- Pode criar uma espada de relâmpagos, que causa 3d6 de dano (que dura 3d6 rodadas). Pode colocar eletricidade numa arma, que não causa dano no usuário, mas se tocar em alguém causa um forte choque, acrescentando + 1d6 no dano.

Controlar- O mago pode funcionar como um gerador, gerando energia suficiente para alimentar uma casa. Controla as correntes elétricas como quiser, indicando a direção, sentido e força.

Quarto Círculo

Entender- Observando uma tempestade, o mago pode saber se ela soltará relâmpagos e trovões. Pode saber quantos relâmpagos ocorrerão. Pode dar um curto numa rede de computadores.

Criar- O mago pode fazer um relâmpago, que nasce do mago, e que causa 4d6 de dano.

Controlar-O mago pode fazer com que sua pele produza choques,que causa 4d6 de dano ao toque.O mago pode fazer relâmpagos e usá-los como corda ou pode fazer chicotes de energia elétrica pura,que causa 4d6 de dano.

Quinto Círculo

Entender-O mago pode saber durante uma tempestade aonde os raios irão cair.Aparelhos elétricos não funcionam perto do mago e,caso sejam ligados,queimarão.O mago pode aumentar as chances de algo ou alguém ser atingido por um raio durante uma tempestade.

Criar-O mago pode fazer uma serpente de energia pura,ou pode fazer um muro de energia de 2m de altura e10m de comprimento que ao simples toque,causa 5d6 de dano,fazendo a vítima voar com o choque.

Controlar-Pode fazer uma prisão de energia pura,que causa 5d6 ao toque.O mago pode funcionar como um fio-terra.

Sexto Círculo

Entender-O mago pode se transformar em energia pura,passando por dentro de fios e tomadas.Pode conversar com as tempestades,que vêem tudo por onde passam.O mago ouvirá as respostas da tempestade,porém as outras pessoas ouvirão trovões.

Criar-Durante uma tempestade,o mago pode coordenar aonde os raios irão cair,causando 6d6 de dano.Pode gerar uma pane em uma cidade inteira.

Controlar-O mago pode fazer com que uma tempestade que não tenha raios,o tenha.Ou pode aumentar o numero de raios que uma tempestade provoca.O mago pode gerar energia para um pequeno prédio.Pode se transformar em um relâmpago,viajando a super-velocidades.Pode ainda se transformar em um pára-raios.

Gelo

(Água + Ar)

Com o caminho do Gelo,o mago se torna capaz de resfriar a água até congela-la,ou criar neve ou até mesmo resistir a uma nevasca desprotegido.O mago pode congelar mecanismos, armaduras,ou simplesmente revestir o chão com uma película de gelo.Magos muitos poderosos podem aprisionar um inimigo em um bloco de gelo,ou esfriar o ambiente a ponto de ficar difícil até de se mexer.

Primeiro Círculo

Entender-Se adapta muito mais rápido ao frio.O mago pode sentir uma propriedade do gelo com o toque.

Criar-Enche um pequena balde com neve.A neve pode ser preta ou branca.Cobre pequenos objetos com uma fina película de gelo.

Controlar-O mago pode alterar todas as propriedades do gelo como cor,cheiro,etc.Pode sair durante a neve sem ser tocado por ela.

Segundo Círculo

Entender-Sente as propriedades do gelo sem tocá-lo.Pode enxergar através do gelo sem problema.Andar sobre o gelo sem escorregar.

Criar-Congela uma barra de metal,ao ponto dela se quebrar com um golpe.Cria neve suficiente para encher um barril.

Controlar-Molda o gelo com quiser.Pode congelar um objeto do tamanho de um barril.Pode passear durante uma nevasca sem muita dificuldade.

Terceiro Círculo

Entender-O mago não sente mais frio;as temperaturas normais passam a ser quentes para o mago.Pode determinar a espessura do gelo.

Criar-Pode criar neve numa área de 5x5m.Pode congelar o sangue de uma vítima com o toque,fazendo-a sentir um frio indescritível,causando 3d6 de dano.

Controlar-Pode congelar um braço ou uma perna com o toque.Pode deixar um ambiente mais frio.Pode congelar até 100 litros de volume de água.

Quarto Círculo

Entender-O mago pode saber com precisão quando irá nevar;pode escutar normalmente em uma nevasca.Pode ``enxergar``pegadas deixadas na neve.Pode sentir pessoas andando sobre o gelo num raio de 100m.

Criar-Pode criar uma espada de gelo,que causa 4d6 de dano.Pode criar estátuas ou pontes de gelo.Pode criar um cone de neve,que sai das mãos do mago, e tem força suficiente para empurrar uma pessoa.

Controlar-Pode esfriar um ambiente do tamanho de uma sala,ao ponto de ficar difícil de se mover.Pode congelar um ser humano.

Quinto Círculo

Entender-O mago anda sem dificuldade na neve.Pode ver sem dificuldade em uma nevasca.Pode prever avalanches ou senti-las.

Criar-Pode criar um muro de gelo,de 2m de altura e 10m de comprimento.Pode criar uma bola de gelo do tamanho de um ser humano,que pode ser arremessado pelo mago,e se tocar algo,explode causando 5d6 de dano.

Controlar-Pode congelar um pequeno lago,congelando tudo o que estiver nele (barcos, peixes, criaturas que estão no lago)

Sexto Círculo

Entender-O mago pode o gelo e sentir animais e pessoas se movendo sobre ele,num raio de 500m.Pode pressentir nevascas.

Criar-Nevasca.

Controlar-Zero Absoluto.

Vapores e

Poções

(Água + Luz)

Este é o caminho que governa todas as formas de vapores.Dos vapores quentes as brumas geladas,passando pelos vapores medicinais e curativos.Os magos que estudam o caminho dos vapores geralmente são alquimistas ou curandeiros que procuram melhores formas de administrar suas poções.Um mago pode preparar poções de cura e vitalidade,e dizem que magos

muito poderosos conseguiram se curar de ferimentos letais com uma velocidade assombrosa. O corpo humano é formado de 70% de água, e aumentar a luz e a energia contida nessa água acelera o processo de regeneração e cicatrização.

Primeiro Círculo

Entender-Pode saber se uma planta ou líquido tem valores medicinais apenas tocando-os. Sente uma propriedade do vapor (tóxico, medicinal, etc.)

Criar-Cria um chá comum (para dores de barriga, por exemplo). Cria uma pequena porção de vapor (medicinal (para resfriados, por exemplo), quente, gelado, etc.)

Controlar-Pode transformar um copo de água em um copo de chá simples. Pode alterar as propriedades do vapor (torna-lo medicinal, quente, etc.)

Segundo Círculo

Entender-Saber se uma erva ou líquido tem propriedades medicinais e curativas apenas observando-os. O mago recupera 2 pontos de vida por dia (ao invés de um). Pode determinar se uma pessoa está envenenada, tocando-a.

Criar-Pode criar antídotos para venenos fracos. Pode criar uma poção que cure 1d6 pontos de vida de uma pessoa ou duas poções que curam 2 pontos de vida de duas pessoas.

Controlar-Pode curar doenças comuns (febres, resfriados, etc.). O mago pode tocar uma pessoa e curar 1d6 pts de vida ou tocar duas pessoas e curar 2 pts de vida de cada uma. Pode ainda curar pessoas envenenadas por venenos fracos, tocando-as.

Terceiro Círculo

Entender-O mago pode determinar a doença de uma pessoa, tocando. Pode sentir ervas, líquidos e vapores com propriedades medicinais num raio de 50m.

Criar-Pode criar um vapor que cura 2d6 pts de vida ao ser inalado. Pode retardar o efeito de venenos fortes.

Controlar-Pode cicatrizar pequenas feridas ou fazer desaparecer cicatrizes naturais. Pode ressuscitar animais (com tamanho médio, no máximo)

Quarto Círculo

Entender-O mago recupera 3 pts de vida por dia. Sabe como preparar antídotos e remédios para a maioria das doenças e venenos.

Criar-Cria antídotos para os venenos mais fortes. Pode criar uma poção que aumenta a Constituição de uma pessoa em 1d6+2 (durante 3d6 rodadas). Cria uma poção que cura 3d6 pts de vida.

Controlar-Pode curar doenças mais graves (malária, dengue, etc.). Com o toque, pode curar venenos mais fortes, ou curar 3d6 pts de vida ou ainda dar-lhe 1d6+2 pts de Constituição (durante 3d6 rodadas)

Quinto Círculo

Entender-Grandes feridas e cicatrizes desaparecem com grande velocidade do corpo do mago. Prepara antídotos e remédios para todas as venenos e doenças naturais. Regenera 1 pt. De vida a cada 6 horas. Pode sentir doenças nas pessoas apenas olhando-as.

Criar-Pode criar um vapor medicinal suficiente para preencher uma sala curando até 4 pessoas, que ao inalarem o vapor curam 3d6 pts de vida ou aumentam sua Constituição em

2d6(durante 3d6 rodadas).Cria antídoto para qualquer veneno natural(no caso de venenos mágicos,diminui o dano pela metade)

Controlar-O mago se torna imune a venenos(menos mágico;nesse caso diminui o dano pela metade automaticamente)Pode tornar seu sangue medicinal,que cura 4d6 pts de vida.Pode curar todas as doenças naturais.Pode ressuscitar seres humanos(que não se transformaram em mortos-vivos)

Sexto Círculo

Entender-O mago regenera 1pt de vida a cada 3 horas.Pequenas feridas cicatrizam automaticamente.Pode sentir as doenças das pessoas num raio de 200m.

Criar-Pode criar um pequeno lago medicinal,onde uma pessoa ao mergulhar é curada de qualquer doença natural,ou se beber a água recupera todos os pts de vida,ou aumenta sua Constituição em 3d6 pts(durante 3d6 rodadas)ou em 1d6 pts permanentemente.Esse efeito só é realizado uma vez por pessoa.

Controlar-Pode tocar uma pessoa e curar-lhe todos os pts de vida,ou pode aumentar sua Constituição em 3d6 pts(durante 3d6 rodadas)ou em 1d6 pts permanentes(esse efeito só pode ser realizado uma vez por pessoa).Pode curar doenças mágicas pouco graves.Pode fazer mortos-vivos voltar a vida,desde de que não se tenha passado mais de 100 anos depois da sua morte.

Cristais

(Terra + Luz)

Os minerais e cristais encontrados na natureza são as mais belas formas de rocha que existem,e o mago que consegue domina-los,comanda a beleza da luz e a força das rochas.Com este caminho,um mago pode criar espadas de cristal que podem cortar através de qualquer coisa,ou deixar uma parede semitransparente como uma mineral,para observar o que está atrás dela.Magos muito poderosos podem até transformar aço em cristal frágil,ou cristalizar um inimigo pela eternidade.O mago também pode exercer alguns poderes magnéticos.

Primeiro Círculo

Entender-Pode saber que tipo de cristal está segurando(caso conheça o cristal).Pode sentir a presença de certo tipo de cristal nas proximidades.

Criar-Cria um objeto de cristal frágil do tamanho de uma pequena caixa.

Controlar-Pode afundar seus dedos em cristais sem fazer força pra isso.Pode cristalizar seu dedo.Transforma pedra em cristal.Cristaliza pequenos objetos tocando-os.

Segundo Círculo

Entender-O mago é capaz de enxergar através de paredes de fina espessura.

Criar-Cria uma caixa de cristal mais resistente.Pode criar um objeto de ametista ou topázio do tamanho de um barril.

Controlar-Pode cristalizar uma parede de fina espessura,tornando-a semitransparente.Pode moldar pequenos cristais como argila.Transforma uma pedra comum em ametista,ou pode transformar ferro em cristal frágil.Pode cristalizar as mãos do mago,fazendo-as causar 2d6 de dano.

Terceiro Círculo

Entender-Pode enxergar através de paredes de 1m de espessura.O mago pode fazer pequenos efeitos magnéticos.

Criar-Pode criar uma espada de safira,que causa 3d6 de dano.Pode criar um escudo de cristal,que confere IP 3.

Controlar-O mago pode transformar aço em cristal frágil.Pode transformar seu braço numa espada de safira ou aço,que causa 3d6 de dano.Transforma uma pedra comum em safira.

Quarto Círculo

Entender-Pode enxergar amostras em cristais(digitais,sangue que foi limpo ou lavado,etc.)Pode determinar o local de origem de um cristal.

Criar-Pode criar uma parede de ferro ou de esmeralda,com 2m de altura por 5m de comprimento.Pode criar uma chuva de cristais cortantes numa área de 5x5m,e que causa 4d6 de dano.

Controlar-Pode fazer uma prisão de aço ou de esmeralda,com Força 4d e PVs iguais ao do mago.Pode moldar grandes porções de cristal como argila.

Quinto Círculo

Entender-Pode fazer efeitos magnéticos mais fortes.Pode enxergar através de paredes de 5m de espessura.

Criar-Pode criar uma parede de rubi ou de aço,com 2m de altura e 10m de comprimento.Pode criar uma armadura de rubi que confere IP 5(a armadura não dá penalidade de Agilidade ou Destreza.Ela dura 3d6 rodadas.).Pode criar uma casa de cristal forte.

Controlar-Pode criar uma estátua de cristal do tamanho de um homem e move-la.Pode transformar seus braços em rubi puro.fazendo-os causar 5d6 de dano.Pode transformar flechas e balas em rubi puro,fazendo-os perfurar quase todo tipo de superfície.

Sexto Círculo

Entender-Faz efeitos magnéticos extremamente fortes.Pode enxergar através de paredes de 10m de espessura.

Criar-Cria uma espada de diamante que não pode ser quebrada,e que causa 6d6 de dano.Ou pode criar uma armadura de diamante,que confere IP 6 e que também não pode ser quebrada.

Controlar-Pode transformar todo o seu corpo em puro diamante,tornando-se quase impossível vencer o mago por meios físicos.Pode transformar flechas e balas em diamante,fazendo-os perfurar qualquer superfície.

Lama

(Terra + Água)

Este é o Caminho que lida com a lama e o barro,que Deus utilizou para moldar o primeiro homem.Com o poder da lama,um mago pode fazer afundar seus inimigos,ou até mesmo uma torre,que sem suas bases fortes,ruirá.O corpo humano é constituído em sua maioria de água,e magos muito poderosos podem transformar um inimigo em estátua,simplesmente mudando a água do seu corpo para pedra.Podem também abrir túneis em paredes sem que a estrutura desabe,transformando somente parte das pedras.Ou pode aprisionar pessoas,solidificando a água sob seus pés.

Primeiro Círculo

Entender-Os olhos do mago não se incomodam com a lama.O mago pode andar na lama sem sujar os pés ou deixar pegadas.Pode sentir propriedades da lama apenas tocando-a.

Criar-Enche um pequeno balde de lama,que pode ter uma temperatura baixa ou alta,mas não o suficiente para causar dano.

Controlar-Pode colocar as mãos na lama sem suja-las.Pode alterar características da lama(cor,temperatura,etc.)

Segundo Círculo

Entender-Pode saber as propriedades da lama sem toca-la.Pode sentir certas coisas na lama(objetos,vida,etc.).Pode sentir algo se movendo na lama,num raio de 3m.

Criar-Lama suficiente para encher um barril,ou para cobrir uma pessoa.A lama pode ser escura ou marrom.

Controlar-Pode solidificar o sangue dentro da mão de uma vítima,transformando-a em barro(a vítima tem o direito a um teste de Constituição para anular o efeito)Transforma barro em água.Molda a lama como bem entender.

Terceiro Círculo

Entender-Pode se mover na lama sem dificuldades.Pode detectar pontos fracos na base de uma construção.Respira normalmente dentro da lama.

Criar-Pode criar lama dentro dos vasos sanguíneos da vítima,fazendo-a sentir muita dor,causando 3d6 de dano(a vítima tem o direito a um teste de resistência para reduzir o dano pela metade)

Controlar-Pode cavar túneis em paredes,sem que a estrutura desabe.Pode colocar um membro do corpo na lama sem suja-lo.

Quarto Círculo

Entender-Pode enxergar pegadas deixadas na lama.Pode ver dentro da lama como se estivesse dentro da água.

Criar-Pode erguer uma parede de barro,com 2m de altura e 10m de comprimento.Cria uma jato de lama que sai das mãos do mago,e que tem força suficiente para empurrar uma pessoa.

Controlar-Pode transformar o braço de uma vítima em barro.Transforma barro em pedra.Pode criar tentáculos de lama,com 3m de comprimento.

Quinto Círculo

Entender-O mago se move mais rapidamente na lama.Pode conversar com a lama.A lama tem um raciocínio lento,e sabe da existência de tudo aquilo que está nela.

Criar-Pode criar uma pequena chuva de lama,ou pode criar lama suficiente para encher uma casa.

Controlar-Pode transformar água em pedra,solidificando tudo aquilo que estiver na água.Pode amolecer um terreno,suficiente para fazer uma casa afundar.

Sexto Círculo

Entender-O mago consegue se teletransportar de uma concentração de lama para outra(suficiente para encobrir um ser humano)a uma distancia de no máximo 100m.O mago

pode virar lama,passando por frestas e arrastando-se pelas paredes(esta é uma forma que recebe dano da água)

Criar-Rio de lama.

Controlar-Pode transformar uma vítima em barro(durante 3d6 rodadas;a vítima tem o direito a um teste difícil de Constituição para anular o efeito)com o toque.Pode amolecer um terreno,suficiente para fazer pequenos prédios afundarem e ruírem.

Pó e

Corrosão

(Terra + Trevas)

Os magos que estudam este caminho sabem que nada é eterno,nem mesmo torres ou castelos,que podem destruir com o poder de sua magia.São conhecidos por seu toque corrosivo,que enferruja metais,destrói plantas, atravessa paredes resistentes e que provoca doenças.Dizem que muitos magos poderosos conseguem se transformar em poeira, se decompondo em uma forma que envolve seus inimigos,sufocando-os até o encontro com seu criador.Em outras palavras,são os magos voltados para a morte e destruição.

Primeiro Círculo

Entender-A presença do mago incomoda animais;pequenos animais como mosquitos e moscas morrem ao se aproximar do mago.

Criar-O mago pode tocar um objeto do tamanho de um copo e transformá-lo em pó(objetos mágicos não são afetados por este efeito)

Controlar-O mago pode transformar um copo de água em água podre.

Segundo Círculo

Entender-Num raio de 3m do mago,plantas pequenas murcham e madeiras apodrecem.O mago é imune a doenças comuns(resfriados,febre,etc.).

Criar-O mago pode transformar em pó objetos do tamanho de um barril.Pode tocar um pequeno animal e deixá-lo doente.

Controlar-O mago pode intensificar a doença de uma pessoa(doenças comuns),transformando resfriados em pneumonia,por exemplo.Pode tocar a mão de uma vítima e cobri-la de chagas,deixando a impressão da mão estar apodrecida(durante 3d6 rodadas;a vítima o direito a um teste de resistência para anular o efeito)

Terceiro Círculo

Entender-Plantas médias e animais do tamanho de ratos morrem ao chegar perto do mago.O mago pode passar perto das pessoas e passar doenças comuns(febre,resfriados,etc.)sem a necessidade do toque(as vítimas tem o direito ao teste de resistência)

Criar-O mago pode reduzir objetos do tamanho de um ser humano a pó.Ou pode desintegrar um muro de 1m de altura e 3m de comprimento.

Controlar-O mago pode tocar o braço de uma vítima e cobri-lo de chagas.O mago pode fazer o pó voltar a ser o que era(desde de que o objeto tenha no máximo o tamanho de um ser humano).Pode tocar uma árvore e faze-la apodrecer.

Quarto Círculo

Entender-Num raio de 3m do mago,materiais de ferro se enferrujam(e tudo o que estiver dentro dos objetos se estragam),a não ser o ferro puro,sem nenhuma liga.

Criar-Pode enferrujar todo um carro(estragando tudo o que estiver dentro dele).Pode criar pó suficiente para encobrir uma vítima.

Controlar-O mago pode acelerar ou retardar o processo de apodrecimento ou de ferrugem

Quinto Círculo

Entender-Animais do tamanho de um cachorro podem morrer se chegarem perto do mago.O mago é imune a doenças letais.

Criar-O mago pode matar um animal médio e mata-lo(animais mágicos ou não).Pode transformar uma casa em pó.Pode matar um jardim inteiro.

Controlar-Pode tocar uma pessoa e cobrir seu corpo de chagas,ou infectá-lo com uma doença letal.

Sexto Círculo

Entender-O mago irradia morte e corrosão.Pessoa comuns(que não tem poderes sobrenaturais,pontos de magia ou de fé)morrem ao chegar perto do mago(as vítimas tem o direito a um teste de resistência),assim como qualquer animal,de qualquer tamanho.TODOS os materiais se estragam ao chegar perto do mago.

Criar-O mago pode matar plantações inteiras.Pode desintegrar um pequeno prédio,e tudo o que estiver dentro dele.Pode desintegrar objetos mágicos.

Controlar-O mago pode transformar um lago inteiro em água podre.Com o toque,pode apodrecer o interior das pessoas,matando-as(funciona apenas com humanos comuns;outros seres recebem 6d6 de dano)

Vácuo

(Ar + Trevas)

A ausência de ar produz efeitos muito desagradáveis sobre os seres vivos,como a morte,por exemplo.Os magos que lidam com este Caminho sabem muito bem disso.O som não se propaga no vácuo,por isso,também pertencem a eles as magias do silencio e escuridão.Os magos especialistas no vácuo são chamados de sombras silenciosas,ou assassinos perfeitos,pois podem se ocultar na escuridão e no silencio até ser tarde demais.Magos muitos poderosos podem engolfar suas vítimas em uma cortina de escuridão sem ar que os levará a uma morte desesperadora,sem luz e sem ar.

Primeiro Círculo

Entender-O mago faz menos barulho que o normal.O mago não sente brisas nem ventos fracos.

Criar-O mago pode fazer uma pequena esfera de vácuo ao redor de um objeto do tamanho de um copo,fazendo-o não produzir barulhos(quando cair,por exemplo)

Controlar-Pode criar um pequeno círculo ao redor do mago,onde o ar e/ou a luz tem dificuldade para entrar.Desse modo,se pode ouvir os passos ou palavras do mago bastante baixo,com um teste de Percepção difícil.

Segundo Círculo

Entender-O mago dobra o tempo em que consegue ficar sem ar.O mago não produz odores.

Criar-Pode criar uma esfera de vácuo suficiente para matar pequenos e médios animais(cachorro,gato,coelhos,etc)ou apagar fogueiras em alguns segundos.

Controlar-O mago pode puxar o ar e a luz para si num raio de 3m,ganhando +2 em Força,fazendo uma área de vácuo ao seu redor.Pode fazer com que pequenos animais fiquem sem emitir ruídos.

Terceiro Círculo

Entender-O mago não precisa mais respirar.O mago anda sem fazer barulho(não importa o seu calçado,ou o tipo de piso que ele está pisando,num chão de mármore ou cheio de folhas)

Criar-O mago pode criar um casulo sólido de trevas,que não possui ar por dentro,suficiente para encobrir uma pessoa,e que produz 3d6 de dano por rodada(a vítima tem direito a um de resistência por rodada para reduzir o dano pela metade)e possui Força 3d.

Controlar-O mago pode tirar o ar dos pulmões da vítima,causando uma sensação de sufocamento,e que causa 3d6 de dano.

Quarto Círculo

Entender-Pequenos ruídos que eram provocados pelo mago não produzem mais som(espirros,tosses,etc.)

Criar-O mago pode criar vácuo suficiente para preencher uma sala,ou engolfar três vítimas ao mesmo tempo.

Controlar-Cria um círculo de vácuo ao redor do mago,fazendo com que o mago fique invisível no escuro e deixando as pessoas sufocadas ao chegar perto dele(causando 4d6 de dano por rodada)

Quinto Círculo

Entender-Armas Brancas empunhadas pelo mago não produzem barulho.Armas de fogo produzem um barulho menor que o normal.

Criar-Cria vácuo suficiente para engolfar seis vítimas ao mesmo tempo,ou suficiente para preencher uma área de 10x10m.

Controlar-Pode parar vendavais e diminuir a força do brilho de grandes clarões.Pode criar seres de vácuo,que ao tocar a vítima,retiram luz e ar desta.

Sexto Círculo

Entender-Armas de fogo médias usadas pelo mago não produzem barulho.O mago emite vácuo num raio de 5m,podendo controlar este efeito.

Criar-Cria vácuo suficiente para engolfar dez vítimas,ou para preencher uma área de 20x20m

Controlar-O mago pode parar furacões ou ``sufocar`` a luz das supernovas.

Venenos e Ácidos

(Água + Trevas)

Os caminhos que lidam com venenos e ácidos são muito perigosos de serem trilhados, porém mais perigoso ainda se forem enfrentados. Magos que lidam com o caminho dos Venenos e Ácidos podem assassinar um inimigo apenas envenenando seu sangue ou comida, e ao mesmo tempo são imunes a qualquer tipo de veneno ou ácido. O mago pode transformar seu sangue em ácido, ou mesmo beber ácido sulfúrico sem se machucar.

Primeiro Círculo

Entender-O mago é imune a venenos naturais. Pode saber se um líquido ou comida é venenoso apenas tocando-o. Pode determinar a acidez de elementos com precisão.

Criar-O mago pode criar venenos fracos, que não causam dano, mas deixam a vítima doente, realizando seus testes como difíceis. Pode encher um pequeno balde de ácido.

Controlar-Pode tornar algo (animal, líquido, comida, planta, etc) ter um veneno fraco. Toca o ácido sem se machucar.

Segundo Círculo

Entender-Pode saber se algo é venenoso apenas observando. Pode determinar com precisão a potência de um veneno e quanto tempo a vítima tem até que seja tarde demais.

Criar-O mago pode dar um banho de ácido em alguém ou cria ácido suficiente para encher um barril.

Controlar-O mago pode tirar as propriedades ácidas de um líquido e depois devolve-las, fazendo uma pessoa beber água e depois ser corroída por dentro. Pode colocar as mãos dentro do ácido sem se machucar.

Terceiro Círculo

Entender-O mago pode beber ácido sulfúrico sem se machucar. O mago sente coisas venenosas (mas não sabe o que é; animal, planta, líquidos, etc.). Reduz o dano de venenos e ácidos mágicos em 2d.

Criar-O mago pode criar chuva ácida, numa área de 5x5m, e que causa 3d6 de dano. Pode criar fortes venenos, que causam 2d6 de dano.

Controlar-Pode tornar 100 litros de água em ácido, ou deixá-los venenoso. Pode diminuir ou aumentar as propriedades ácidas de um líquido. O mago pode tocar uma pessoa envenenada e purificar seu sangue, tirando o veneno do seu organismo (apenas venenos naturais)

Quarto Círculo

Entender-O mago sente qualquer coisa com propriedades venenosas, e pode saber o que é; planta, animal, líquido, etc.

Criar-O mago pode criar um jato de ácido, que queima o que tocar, causando 4d6 inicialmente, e mais 1d6 a cada em que o ácido estiver em contato com a vítima. Pode alagar uma sala com ácido. Pode cobrir uma espada com veneno, fazendo-a causar +2d6 de dano.

Controlar-O mago pode transformar seu sangue em ácido ou veneno, que causa 4d6 de dano. Pode mergulhar o braço no ácido sem se machucar. O mago pode conceder a alguém uma

resistência maior a venenos mágicos,dando-lhe 2d de proteção,e torna-la imune a venenos naturais.

Quinto Círculo

Entender-O sangue do mago tem propriedades venenosas letais,e que causa 5d6 de dano(sendo extremamente perigoso a criaturas sugarem o sangue do mago,vide vampiros)

Criar-O mago pode criar uma pequena chuva ácida.Pode criar um guerreiro de ácido,que queima ao toque(5d6 de dano).Todos os venenos que o mago cria causam 4d6 de dano.

Controlar-O mago pode tomar banho de ácido,sem se machucar.Pode deixar um lago ácido ou venenoso.

Sexto Círculo

Entender-O sangue do mago se torna ácido,e causa 6d6 de dano.O mago reduz o dano de venenos e ácidos mágicos em 5d.

Criar-Pode criar um rio ácido ou venenoso.Pode criar uma chuva ácida numa área de 20x20m.Todos os venenos criados pelo mago causam 5d6 de dano.

Controlar-Pode transformar o sangue de uma vítima em ácido,fazendo-a corroer totalmente por dentro,causando 6d6 de dano inicialmente,e 2d6 de dano enquanto o ácido manter contato com a vítima.