

*Guia de  
Magias  
de Arton*

*Bruno "Koroa-san" Garrido*

## **Introdução**

Neste arquivo vão constar algumas magias novas desenvolvidas especialmente para o cenário de Arton, o mundo de fantasia medieval da Dragão Brasil. A principal razão para a criação de um projeto como este é diversificar as opções e utilidades possíveis para o uso da magia. Com o surgimento de novos tipos de magos e clérigos a partir de textos oficiais e materiais produzidos pela Lista Tormenta, mostrou-se necessário tornar o Grimório de Arton mais abrangente para suportar as propostas lançadas por estas novas categorias de personagens. Espero que este trabalho seja útil como referência para jogadores e mestres que queiram enriquecer suas campanhas baseadas em espada e magia, mas não necessariamente em Arton. Bom divertimento.

**Bruno "Koroa-san" Garrido**  
[lizardon@bol.com.br](mailto:lizardon@bol.com.br) e [koroa\\_san@ig.com.br](mailto:koroa_san@ig.com.br)

## **Agradecimentos**

Ao Gabriel "Klee" Siqueira e ao Pedro Henrique Silveira, pelas valiosas dicas e sugestões principalmente sobre 3D&T.

Ao Mágico, pelo interesse em transformar este projeto em um netbook.

A todo o pessoal da Lista Tormenta, pelo apoio concedido a este trabalho.

# ÍNDICE DE MAGIAS

- Abrigo de Lena  
 Acelerar Criaturas  
 Além-Audição  
 Além-Visão  
 Alteração de Magia  
 Alteração Vocal  
 Alucinação  
 Amor Incondicional de Marah  
 Ampliar Proteção  
 Arma Aleatória de Nimb, A  
 Arma Fiel  
 Arma Penetrante  
 Arma Poderosa  
 Arma Vampírica  
 Arma Veloz  
 Arsenal de Megalokk  
 Ataque Mágico Perseguidor  
 Aura Anti-Mágica  
 Aura de Reflexão  
 Atrair o Sucesso (ou o Fracasso)  
 Banquete dos Deuses  
 Bênção/Maldição de Nimb  
 Bolsa Espaço-Dimensional de  
 Etherus, A  
 Boca Mágica de Hilligan  
 Boca Suja  
 Busca Mágica  
 Calor Vigoroso de Suhallin  
 Caos Mental  
 Castigo de Vajehana, O  
 Centelhas de Taandus  
 Chamado para a Morte  
 Chuva Persistente de Nereus, A  
 Chuva Revigorante  
 Círculo de Proteção contra Criaturas  
 Clonagem de Fausto  
 Clonagem Imperfeita de Fausto  
 Clonagem Perfeita de Fausto  
 Conjurar Ratos de Aasarith  
 Conjurar Vormes de Aasarith  
 Cone de Gelo  
 Convocar Chuva  
 Convocar Ventania  
 Coragem Inabalável de Tauron, A  
 Corpo Elemental Secundário  
 Criar Área de Magia Caótica  
 Criar Ovo de Vormes  
 Cura Elementar  
 Dádiva de Wynna  
 Dente de Szzaas  
 De uma Substância a Outra  
 Dia Incessante de Etherus, O  
 Diálogo Enfadonho de Praxedes, O  
 Distorção Temporal  
 Dom do Camaleão  
 Domo da Serenidade  
 Domo da Verdade Absoluta  
 Embriaguez Coletiva de Bakunin, A  
 Embutir Magia  
 Encanto da Prosperidade Aheia, O  
 Esconjuro de Criaturas  
 Espada dos Justos, A  
 Espada Vingadora de Glórienn  
 Estrelas Negras de tenebra  
 Explosão Definitiva de Al-Jahbaah  
 Explosão Sônica  
 Fecundação de Lena, A  
 Flecha Certeira de Glórienn  
 Fome Cadavérica  
 Fome da Terra, A  
 Forma Animal  
 Forma Bestial  
 Forma Humanóide  
 Forma Espectral  
 Frustração de Wynna  
 Frutificação Acelerada de Belandaba  
 Furacão Devastador  
 Fúria do Oceano, A  
 Golfada de Vajehana  
 Grito da Fera, O  
 Grito Estridente (e Destruidor) de  
 Hangpharstyth, O  
 Identificação de Magia  
 Idioma Universal  
 Ilusão-Bomba  
 Inferno de Chamas de Pireya  
 Interminável Discussão de Enfaadus  
 Inversão de Valores  
 Invocação de Gosmas  
 Irresistível Gorad de Neuville, O  
 Lança Purificadora de Azgher, A  
 Machado Fulminante de Ragnar  
 Magia Aleatória  
 Maldição do Aziago, A  
 Manipulação de Resultados  
 Manto da Obscuridade  
 Marca do Ladrão  
 Marca do Ímpio  
 Martelo Vigoroso de Tauron, O  
 Melodia Insuportável de Koroa-san  
 Membros Aderentes de Miliya, Os  
 Membros Elásticos de Shariman, Os  
 Membros Extras de Tenbukuyan, Os  
 Miríade de Moscas e Baratas  
 Modelar a Carne  
 Modelar Madeira  
 Muralha de Espinhos Venenosos  
 Olho Vigilante de Azgher, O  
 Onda Paralisante  
 Ossos Elásticos de Shariman, Os  
 Paralisar o Tempo  
 Permuta de Corpos  
 Potencializar Magia  
 Presente Surpresa  
 Paixão Incontida de Isolda, A  
 Presente de Tenebra  
 Prisão em Espiral  
 Presságio  
 Pulo do Gato, O  
 Rancor de Liriel  
 Reconstrução  
 Refúgio dos Elfos  
 Regeneração/Atrofiamento  
 Regressão Mental  
 Resistência de Meliyaki  
 Resplendor de Azgher, O  
 Restauração da Juventude  
 Retaliação  
 Retardar Criaturas  
 Retribuição  
 Revelar Conhecimento  
 Riso Contagante de Hilligan, O  
 Sopro Congelante de Beluhga  
 Sopro Gélido de Crisádis  
 Suavizar/Encorpar Item  
 Teia de Aranha de Miliya  
 Teleportação da Alma  
 Teleportação Aperfeiçoada da Alma  
 Teleportação Extraplanar da Alma  
 Terremoto Sônico  
 Toque da Aniquilação  
 Toque de Aasarith  
 Toque Doloroso  
 Toque Profano  
 Travar Item  
 Transferência de Memória  
 Vínculo Maldito  
 Voz de Alihanna  
 Voz de Megalokk  
 Voz do Mar

# LISTA DE MAGIAS

## **Abrigo de Lena**

**3D&T:** Ar 4, Luz 4, Clericato

**Daemon:** Entender Metamagia 6, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Permanente até ser cancelada

**Alcance:** Apenas ao toque

Os locais encantados por estas magia são assiduamente freqüentados em situações de guerra, assim como em regiões assoladas por epidemias. Como efeitos práticos, toda criatura alojada em um aposento encantado pelo Abrigo de Lena terá seus ferimentos e doenças comuns curados com o dobro da velocidade usual. Além disso, todas as magias de cura conjuradas no local terão efeito máximo — não é necessário jogar os dados.

Os fantásticos efeitos exercidos pelo Abrigo de Lena podem não funcionar contra certas mazelas de origem mágica ou sobrenatural. Não se sabe exatamente se os portadores da Praga Coral — doença mágica que tem provocado a ruína do reino de Lomatubar — sentem alguma melhora ao serem hospedados em aposentos encantados por este feitiço, mas o mais provável é que seus efeitos sejam inócuos contra a praga ou, no máximo, garantam apenas alguma sobrevida aos doentes.

## **Acelerar Criaturas**

**3D&T:** Terra 4

**Daemon:** Controlar Metamagia/Caminho Natural 4

**Custo:** 1 ponto por alvo

**Duração:** 1d6 rodadas, mais 1d6 por Focus adicional

**Alcance:** Padrão

Apesar de ser uma mágica tida como básica entre os magos temporais, ela é muito cobiçada por usuários de magia com habilidades guerreiras, principalmente por

elfos e meio-elfos que possuam tais características. Com ela, o metabolismo do alvo fica duas vezes mais rápido durante 1d6 rodadas por nível de Focus empregado na magia.

Em termos práticos, o personagem afetado pode se mover duas vezes mais rápido do que o normal, seus testes de perícias envolvendo Habilidade/AGI e DEX serão considerados fáceis (incluindo esquivas e manobras defensivas, mas isto não inclui ataques, cujos benefícios serão descritos a seguir), ganham um bônus de +2/+4 em suas jogadas de Iniciativa e podem fazer dois ataques por rodada — para personagens ambidestros, eles podem fazer um único ataque adicional. O número de alvos a serem afetados por Acelerar Criaturas é igual ao valor de Focus utilizado na mágica (caso ela seja conjurada com Focus 6, ela pode funcionar em seis alvos).

Apesar de seus óbvios benefícios, Acelerar Criaturas traz um efeito colateral um tanto preocupante. As criaturas afetadas pela magia envelhecem um ano de vida permanentemente. Isto acontece porque o processo metabólico de seus corpos foi acelerado, o que provoca envelhecimento precoce. Este efeito só pode ser revertido com a magia Desejo.

## **Além-Audição**

**3D&T:** Ar 4

**Daemon:** Entender Ar/Metamagia 4

**Custo:** Padrão

**Duração:** 1d6 rodadas, mais 1d6 por Focus adicional

**Alcance:** Padrão

Com esta magia, o mago pode ouvir toda espécie de som emitido em um espaço dentro dos limites da magia, determinados pelo Focus. Entretanto, para que a Além-Audição funcione corretamente, é importante

que o mago conheça o local pretendido. Do contrário, ele terá de fazer um teste de Resistência/WILL. Se falhar, ouvirá os sons de um outro local escolhido aleatoriamente pelo Mestre — mas ainda dentro do alcance.

Além-Visão é uma das magias iniciais dos magos sônicos e dos visionários.

### **Além-Visão**

**3D&T:** Luz 4

**Daemon:** Entender Luz/Metamagia 4

**Custo:** Padrão

**Duração:** 1d6 rodadas, mais 1d6 por Focus adicional

**Alcance:** Padrão

Com esta magia, o mago pode enxergar imagens de qualquer pessoa, objeto ou local em um espaço dentro dos limites da magia, determinados pelo Focus. Entretanto, para que a Além-Visão funcione corretamente, é importante que o mago conheça o local o qual pretende observar. Do contrário, ele terá de fazer um teste de Resistência/WILL. Se falhar, enxergará um outro local escolhido aleatoriamente pelo Mestre — mas ainda dentro do alcance.

Além-Visão é uma das magias iniciais dos magos temporais e dos visionários.

### **Alteração de Magia**

**3D&T:** —

**Daemon:** —

**Custo:** Padrão

**Duração:** Permanente

**Alcance:** Padrão

Esta é uma variante do Cancelamento de Magia. Ela costuma ser empregada em situações nas quais a alteração de um efeito mágico ao gosto do mago pode ser mais proveitosa ou divertida do que simplesmente anulá-lo — transformar uma bola de fogo adversária em uma revoada de borboletas coloridas, por exemplo. Para ter sucesso em alterar as propriedades de um feitiço alheio, o mago conjurador precisa ser bem-sucedido em um teste de poder contra o mago invocador

da magia-alvo. Ambos precisam fazer um teste de Resistência/WILL para fazerem sua magia prevalecer sobre a do oponente. Os metamágicos recebem um bônus de +1/+10% nesta jogada.

Os requisitos para se alterar uma mágica adversária são os mesmos da mágica Cancelamento de Magia (em 3D&T, o metamágico precisa ter um nível de Focus igual ao superior ao do mago adversário. No Sistema Daemon, o metamágico precisa ter as mesmas Formas e Caminhos do oponente) e o custo em PMs para utilizá-la é padrão.

### **Alteração Vocal**

**3D&T:** Ar 2

**Daemon:** Entender/Controlar Ar/Humanos 2

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Padrão

Esta magia é muito simples, mas também muito requisitada por impostores e profissionais na arte do engodo e da trapaça. Ela permite a alteração das características vocais do alvo, como o timbre, altura ou mesmo dicção. Magos ilusionistas ou trapaceiros costumam utilizar esta magia para confundir as pessoas, seja através de brincadeiras de mau gosto ou artimanhas, ou o fazem para tornar suas ilusões ou disfarces mais autênticos.

Com ela, é possível imitar qualquer padrão vocal, por mais complexo que possa parecer. Até mesmo a voz aterradora e distorcida de um lich pode ser imitada com a Alteração Vocal. Segundo uma história contada na Grande Academia Arcana, um aluno utilizou esta magia para enganar os colegas fazendo-se passar pelo professor Thanatus, o arquilich sênior de necromancia. Para azar do aluno espertinho, sua brincadeira foi descoberta pelo próprio lich. Como castigo, o infeliz teve de estudar durante meses sobre os fundamentos da necromancia (cujo conteúdo necessário estava contido em um livro de quase duas mil páginas...) para

fazer uma prova sobre o tema. O infeliz aluno também ficou durante todo este tempo sem dizer uma palavra sequer, pois Thanatus fez a língua deste desaparecer com a intenção de lembrá-lo de que a magia não pode ser empregada com futilidades, e também de que o lich não tem um pingão de senso de humor.

### **Alucinação**

**3D&T:** Trevas 1, Telepatia

**Daemon:** Controlar Humanos 1

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Padrão

A Alucinação é uma variante da magia Ilusão. Com ela, o mago cria na mente do alvo a imagem falsa de alguma coisa na qual este acreditará. Além disso, apenas o alvo "enxergará" tal imagem, e ninguém mais. Para desacreditá-la, basta um teste de Resistência/WILL. Se o mago criar uma alucinação baseada em algo que nunca viu ou que pareça muito absurda, o Mestre pode conceder bônus aos testes.

Assim como a magia Ilusão, é possível aumentar a complexidade da Alucinação utilizando-se mais pontos de Focus. Vejamos como isto funciona:

**Focus 1:** uma imagem do tamanho de um objeto pequeno, que possa ser seguro com uma só mão, e imóvel.

**Focus 2:** uma imagem pequena (em movimento) ou com até 1m de diâmetro (imóvel).

**Focus 3:** imagem com até 1m de diâmetro (em movimento) ou do tamanho de um homem (imóvel).

**Focus 4:** do tamanho de um homem (em movimento) ou um cavalo (imóvel).

**Focus 5:** um cavalo (em movimento) ou elefante (imóvel).

**Focus 6:** elefante em movimento ou dragão imóvel.

**Focus 7:** dragão em movimento ou exército imóvel.

**Focus 8:** exército em movimento ou aldeia

imóvel.

**Focus 9:** aldeia em movimento ou montanha imóvel.

**Focus 10:** uma montanha em movimento!

Apesar de suas limitações se comparada à magia Ilusão (na qual mais pessoas podem ser enganadas com uma mesma mágica, e não apenas um alvo), a Alucinação pode ser uma arma útil e terrível para um mago habilidoso. Com ela, é possível causar grandes incômodos ao alvo, principalmente se este tiver uma mente abalada por traumas, vícios, problemas mentais ou qualquer drama pessoal.

### **Amor Incondicional de Marah**

**3D&T:** Ar 4, Luz 4, Telepatia (ou Artes), Clericato

**Daemon:** Entender/Controlar Humanos 6, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Especial

**Alcance:** Padrão

Esta é uma magia especial, conhecida apenas por clérigos de Marah muito dedicados em preservar o amor entre as pessoas. É natural que estes clérigos tenham um espírito romântico e solidário.

Com o Amor Incondicional de Marah, o clérigo pode fazer com que uma pessoa alvo se apaixone por outra, também à sua escolha. O afetado pela habilidade pode fazer um teste normal de Resistência/WILL para negar o efeito. A cada 15 dias após o encanto, o alvo tem direito a um novo teste. Caso o efeito permaneça por 90 dias, ele se tornará permanente.

Os mensageiros do amor, um tipo especial de bardo devoto de Marah, podem utilizar esta magia como uma habilidade especial, sem custos, mas apenas uma vez por mês. Já os clérigos da paz não possuem limites para o seu uso. Contudo, nenhum seguidor da deusa autorizado a invocar esta magia pode fazê-lo por razões levianas (com propósitos de manipulação, por exemplo). Isto seria um

pecado equivalente a qualquer violação das Obrigações e Restrições às quais estes personagens estão submetidos.

### **Ampliar Proteção**

**3D&T:** Focus 1

**Daemon:** Entender/Controlar Metamagia 1

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Padrão

Esta magia segue os mesmos princípios do Aumento de Dano, embora seja voltada para fins defensivos. Com ela, é possível aumentar a efetividade de um item de proteção qualquer, seja este uma armadura, um escudo etc. Enquanto o feitiço durar, o item afetado será considerado mágico.

Conforme o nível de Focus empregado nesta magia, a resistência do item encantado aumenta. O nível de proteção/IP é ampliado em 1 ponto com Focus 1, 2 pontos com Focus 2, 1d6 pontos com Focus 3, 2d6 pontos com Focus 4 e 3d6 pontos com Focus 5. Não é possível aumentar as capacidades defensivas do item alvo para além deste limite.

Ampliar Proteção costuma ser uma das mágicas iniciais de boa parte dos magos, assim como Ataque Mágico, Detecção de Magia entre outras.

### **A Arma Aleatória de Nimb**

**3D&T:** Focus 5, Clericato

**Daemon:** Criar/Controlar Metamagia/Caminho Elemental 5, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas o mago

Nimb, o deus do caos, costuma presentear os seus servos mais fiéis e dedicados com esta magia especial. Ela permite ao clérigo invocar uma arma escolhida aleatoriamente pelo deus. Qualquer arma (ou objeto que possa servir como tal) pode surgir com esta magia, desde uma pesadíssima espada de duas mãos até um

desentupidor de pia (...). A Arma Aleatória de Nimb concede ao usuário um bônus de +2 na Força ao utilizá-la, como uma Arma Especial — no Sistema Daemon, o dano da arma é de 2d6, mais ajustes por FR.

Contudo, esta arma mágica possui uma característica especial bem interessante. Caso o golpe tenha sido bem-sucedido, deve-se jogar um d6. Se cair um número par, o clérigo causará dano máximo em seu alvo — ou acerto crítico no sistema 3D&T. Se o número for ímpar, o dano causado será mínimo — ou FA final/2 no sistema 3D&T. Este efeito também se manifesta caso o clérigo erre seu alvo. Ao jogar o d6, será considerada uma falha comum caso o número seja par, mas se o número for ímpar, a arma cairá das mãos do usuário e ele precisará de uma rodada para recuperá-la.

As principais desvantagens desta magia são bem claras. Em caso de um ataque bem-sucedido por parte do clérigo, há chances iguais de ele causar um grande dano ou apenas fazer cócegas em seus adversários. Quando o ataque falhar, as chances de nada pior acontecer ou do sacerdote deixar a Arma Aleatória de Nimb escapular de suas mãos são as mesmas. Tratando-se de uma bênção concedida pelo deus do caos aos seus discípulos fiéis, nada mais lógico (ou ilógico...).

### **Arma Fiel**

**3D&T:** Ar 3

**Daemon:** Criar Ar/Metamagia 3

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas ao toque

Este encantamento permite que uma arma comum (preferencialmente de arremesso) adquira a vantagem Retornável. Desta forma, logo após um ataque, seja este bem-sucedido ou não, ou quando esta cair no chão por algum motivo, a arma voltará para as mãos de seu dono no mesmo turno.

Magos de combate e magos guerreiros, ou qualquer outro que combine as

artes místicas com habilidades de combate, têm esta magia como uma de suas mágicas iniciais.

### **Arma Penetrante**

**3D&T:** Terra 5

**Daemon:** Criar Terra/Metamagia 5

**Custo:** 1 ponto por rodada

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas ao toque

Este encantamento de arma é um dos mais perigosos que existem, sendo intensamente cobiçado por magos guerreiros e artifices. Ele faz com que um ataque comum ou com arma cause dano integral em seu alvo, ignorando totalmente a Armadura/IP deste.

As únicas defesas possíveis para uma vítima desta magia seriam uma esquivia ou um bloqueio bem sucedidos. Vantagens como Armadura Extra: Contusão, Corte, Perfuração, ataques feitos com Força ou Poder de Fogo também são eficazes para reduzir os danos provocados por uma arma encantada com Arma Penetrante.

### **Arma Poderosa**

**3D&T:** Fogo ou Terra 3

**Daemon:** Criar Fogo ou Terra/Metamagia 3

**Custo:** 2 pontos por rodada

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas ao toque

Este é considerado o encantamento de arma mais forte dentre todos, pois com ele é possível embutir em uma arma qualquer tocada pelo mago a vantagem Ataque Especial. Com os valores básicos, o usuário pode realizar um Ataque Especial "padrão" (+2 na Força ou Poder de Fogo, ou +1d6 de dano em ataques corpo-a-corpo ou à distância, dependendo da arma). Com valores de Focus mais altos, o mago pode encantar sua arma com ataques ainda mais perigosos.

Abaixo seguem os Focus necessários para incrementar os Ataques Especiais de uma arma encantada com esta magia.

**Área:** Fogo ou Terra 6 (3D&T) e Criar Fogo ou Terra/Metamagia 6 (Daemon). OBS: Aconselhável apenas para armas de ataque à distância. Se utilizado em armas de combate corpo-a-corpo, o usuário também sofrerá o dano quando o Ataque Especial for ativado;

**Paralisante:** Fogo 3, Terra 1 ou Terra 4 (3D&T) e Criar Fogo/Terra/Metamagia 4 (Daemon);

**Preciso:** Fogo ou Terra 3, Ar 1 (3D&T) e Criar Fogo ou Terra/Ar/Metamagia 4 (Daemon);

**Teleguiado:** Fogo ou Terra 3, Ar ou Luz 1 (3D&T) e Criar Fogo ou Terra/Ar ou Luz /Metamagia 4 (Daemon);

**Lento:** Terra 2 (3D&T) e Criar Terra/Metamagia 2 (Daemon).

A última versão desta magia é a mais fácil de ser aprendida. Assim, magos ligados ao combate podem tê-la como uma de suas mágicas iniciais.

### **Arma Vampírica**

**3D&T:** Água 3, Trevas 3

**Daemon:** Criar Espíritos/Humanos/Metamagia 5

**Custo:** 1 ponto por rodada

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas ao toque

Este encantamento confere a uma arma qualquer uma habilidade bastante útil, porém hedionda. Ela se torna capaz de roubar energia vital das vítimas e transferi-la ao usuário do item, da mesma forma que a magia Roubo de Vida.

Caso o personagem provoque dano em alguém com uma arma encantada por esta magia, metade do dano causado é convertido em PVs para o seu portador. Por exemplo, se um guerreiro golpear um adversário com uma montante encantada pela Arma Vampírica, causando-lhe 14 pontos de dano, o guerreiro receberá 7 PVs.

A Arma Vampírica é inútil contra mortos-vivos, construtos, criaturas mágicas



ou quaisquer outras que não estejam de fato vivas.

### **Arma Veloz**

**3D&T:** Ar 3

**Daemon:** Criar Ar/Metamagia 3

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas ao toque

Este feitiço trata-se de mais um encantamento para armas. Com ele, uma arma comum adquire a vantagem Veloz. Assim, o usuário ganha um bônus de +2/+4 em seus testes de Iniciativa. Se o mago gastar o dobro de pontos de Focus nesta magia (Ar 6 ou Criar Ar/Metamagia 6), a arma afetada terá uma velocidade incrível, e o seu usuário poderá realizar dois ataques por rodada com ela. Com armas leves e de fácil manuseio (facas, adagas...), o efeito é ainda melhor. O mago poderá atacar com uma destas armas três vezes em um mesmo turno.

A Arma Veloz costuma compor o repertório arcano dos magos ligados ao combate, assim como a anterior. Esta é também uma das magias iniciais dos magos temporais, especialistas em manipular o tempo-espço.

### **Arsenal de Megalokk**

**3D&T:** Água 3, Terra 3, Clericato ou Animais

**Daemon:** Criar Animais/Humanos/Metamagia 5, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas o mago

Esta magia é uma bênção concedida por Megalokk a seus servos quando estes entram em combate. Ao invocá-la, o corpo do personagem sofre uma grande transformação, tornando-o idêntico ao de um monstro humanóide. Os dentes do personagem tornam-se maiores, mais fortes e afiados. Garras começam a surgir de suas

mãos (como no feitiço Garras de Atavus) e seu corpo passa a contar com uma cauda longa e resistente, além de um par de chifres em sua cabeça.

O mago ou clérigo pode fazer dois ataques com as garras (F+3/1d6+1 de dano mais ajustes de FR), um com a cauda (F+1 ou Paralisia/1d6-1 de dano mais ajustes de FR ou imobilização por 1 rodada), um com a mordida (F+2/1d6 de dano mais ajustes de FR) e um com os chifres (F+3, F+5 se o personagem estiver correndo/1d6+1 de dano mais ajustes de FR, ou 1d6+4 mais ajustes de FR se o personagem estiver correndo — um ataque destes pode atordoar o inimigo por 1d3 rodadas se ele falhar em um teste de Resistência/CON com bônus de +1/+10%). Enquanto estiver sob o efeito da magia, o personagem somente irá se preocupar em eliminar o seu adversário e lutar até a morte — como na desvantagem Fúria, mas sem receber benefícios extras por isso.

### **Ataque Mágico Perseguidor**

**3D&T:** Focus 1

**Daemon:** Criar/Controlar Caminho Elemental 1

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Padrão

Esta é uma versão do Ataque Mágico, mas bem mais irritante. Para cada ponto de Focus gasto na magia, o mago cria uma bolinha mágica do tamanho de uma laranja. Quando disparada contra um alvo, ele deverá fazer um teste de Habilidade/AGI com redutor de -2/-20%. Se falhar, sofrerá 1d3 pontos de dano. Se tiver sucesso, não sofrerá dano. Caso o conjurador crie mais de uma bolinha, ele pode escolher alvos diferentes para cada uma.

Ah! Então a magia é apenas isso? Não. Mesmo que o alvo evite a ofensiva da bolinha, ela continuará a persegui-lo até atingí-lo. Assim, a vítima deverá fazer testes de Habilidade/AGI em todas as rodadas, um para cada bolinha que estiver em seu encalço,

até descobrir uma forma de livrar-se delas — ou ser pego por elas.

### **Aura Anti-Mágica**

**3D&T:** Focus 3

**Daemon:** Entender/Criar Metamagia 3

**Custo:** Padrão

**Duração:** 1 hora

**Alcance:** Padrão

A Aura Anti-Mágica serve especificamente para enfraquecer os efeitos mágicos conjurados por uma outra pessoa. Caso o alvo falhe em um teste de Resistência/WILL, ele será envolto por uma aura azulada e vivaz. Nestas condições, as magias da vítima sofrerão uma penalidade de -1 em seus Focus. A cada três níveis adicionais, os redutores aumentam em -1 ponto. Com Focus 9, por exemplo, um mago afetado pela Aura Anti-Mágica teria seus Focus penalizados em -3.

Contudo, esta magia tem um outro efeito bem interessante. Enquanto o personagem estiver envolto pela aura, todas as magias que o atingirem sofrerão um redutor de 1d6 em seus efeitos para cada três níveis de Focus empregados na Aura Anti-Magia. Incluem-se nestes efeitos a duração do feitiço, bônus ou penalidades que este viria a conceder ao alvo (como aqueles aplicados pelas magias Atrair o Sucesso ou Atrair o Fracasso), os eventuais danos ou mesmo o valor de PVs curados. Além disso, para cada nível de Focus, o alvo da Aura Anti-Mágica ganha um bônus de +1/+10% em testes de resistência contra magia.

Exemplo: Um guerreiro é alvo de uma Aura Anti-Mágica conjurada com Focus 9. Enquanto ela durar, todas as magias feitas nele terão suas durações reduzidas em 3d6 rodadas. Mágicas ofensivas sofrerão um redutor -3d6 em seus danos, e mágicas de cura restaurarão 3d6 PVs a menos, entre outras conseqüências determinadas pelo Mestre. Em adição a estes efeitos, o guerreiro também recebe um bônus de +3/+30% em seus testes de resistência contra magia.

Este feitiço compõe o repertório básico dos metamágicos, arcanos peritos em lidar com a essência da magia. A Aura Anti-Mágica é particularmente útil em grupos mistos de personagens nos quais participam não-usuários de magia. Os metamágicos aplicariam este feitiço nos guerreiros do grupo, protegendo-os contra efeitos mágicos disparados pelos inimigos.

### **Aura de Reflexão**

**3D&T:** Ar 6

**Daemon:** Criar/Controlar Ar/Metamagia 6

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas o mago

Esta é uma versão aperfeiçoada da magia Desvio de Disparos. Com ela é possível refletir qualquer ataque à distância ou com projéteis (Daemon) ou baseado em PdF (3D&T) para quem o executou. Para fazê-lo, o mago precisa fazer um teste de Armadura/AGI. Se tiver sucesso, ele conseguirá refletir o ataque de volta para o adversário. Do contrário, ele vai funcionar normalmente. Um ataque refletido atingirá o alvo automaticamente, e sua única proteção possível seria minimizar os danos com um teste bem-sucedido de Armadura ou possuir um IP elevado.

Uma grande vantagem da Aura de Reflexão é a sua efetividade contra mágicas de projétil (Bola de Fogo, Ataque Mágico...). Como requisito, o mago precisa ter um valor de Focus no caminho do Ar igual ou superior ao Focus do mago inimigo. No Sistema Daemon, ambos devem ter as mesmas Formas e Caminhos. Eles precisam fazer um teste de WILL para ver quem conseguirá ter sucesso com sua magia.

A Aura de Reflexão é inútil contra ataques corpo-a-corpo e tiros executados à "queima roupa".

### **Atrair o Sucesso (ou o Fracasso)**

**3D&T:** Água 1, Luz ou Trevas 1

**Daemon:** Controlar Metamagia/Humanos 2

**Custo:** Padrão

**Duração:** 1d6 rodadas

**Alcance:** Padrão

Estas são magias básicas para os magos probabilistas. Com elas, é possível conceder ao alvo bônus ou penalidades em qualquer um de seus testes. A versão mais fraca garante um bônus ou redutor de +1/+10% ou -1/-10% ao alvo durante 1d6 rodadas. O mago pode ampliar os efeitos destes feitiços se empregar dois pontos de Focus adicionais, aumentando o valor do bônus ou penalidade em 1 ponto/10%, assim como a duração. O valor máximo permitido de Focus a serem gastos com estas magias é seis pontos (Água 3 e Luz ou Trevas 3, ou Controlar Metamagia/Humanos 6). Desta forma, os bônus ou penalidades máximos são +3/+30% ou -3/-30%, e estes efeitos se manterão ativos por 3d6 rodadas.

Os personagens podem fazer um teste de Resistência/WILL com bônus de +1/+10% caso sejam afetados por Atrair o Sucesso/Atrair o Fracasso contra a sua vontade. Uma pessoa ou criatura que tenha sido alvo destas magias não pode sê-lo novamente durante um prazo de 4d6 horas.

### **Banquete dos Deuses**

**3D&T:** Água 4, Terra 4, Clericato

**Daemon:** Criar Água/Animais/Plantas 6, Pontos de Fé

**Custo:** 2 pontos

**Duração:** 24 horas

**Alcance:** Padrão

Esta magia tem o mesmo efeito de um dos Poderes Concedidos das clérigas de Lena, embora com alguns detalhes adicionais. O clérigo é capaz de criar uma farta refeição, incluindo carne, pão, frutas, água, sobremesas e bebidas como vinho e cerveja. Estes alimentos são de excelente qualidade e podem saciar um grupo de seis pessoas por 24 horas. Além disto, quem provar do Banquete dos Deuses terá 6 PVs curados.

Se os alimentos não forem

consumidos em um prazo de 24 horas, eles desaparecerão instantaneamente logo após este período. A deusa Lena não gosta quando isto acontece, por considerar esta atitude uma falta de respeito. Caso haja este desperdício, a clériga não poderá utilizar o Banquete dos Deuses por uma semana.

### **Bênção/Maldição de Nimb**

**3D&T:** Água 3, Luz ou Trevas 2, Clericato

**Daemon:** Controlar Metamagia/Humanos 4, Pontos de Fé

**Custo:** 2 pontos por alvo

**Duração:** 24 horas

**Alcance:** Padrão

Muitos se perguntam porque esta magia foi batizada por um nome assim. A resposta é dita pelo teólogo Antoninus Koroakovis. "Isto depende do humor e da complacência de Nimb. Espero que, quando você utilizar esta magia, Nimb esteja de bom humor".

Esta frase traduz precisamente a imprevisibilidade dos efeitos desta magia, cujo uso é comum entre os clérigos do caos. Ao utilizar em uma pessoa qualquer, é preciso jogar o d6. Se cair números pares, o alvo terá 24 horas de pura sorte. Todos os seus testes serão considerados fáceis, entre outros benefícios concedidos pelo Mestre. No entanto, se o resultado for qualquer número ímpar, o efeito será o contrário, ou seja, um #S&® de um azar. Neste caso, todos os testes do alvo serão considerados difíceis, entre outros efeitos negativos à escolha do Mestre (Aviso aos jogadores: tenham certeza de que o Mestre vai se aproveitar desta situação para divertir-se um bocado à custa do infeliz personagem).

Se esta magia for utilizada contra a vontade do personagem (o que é um tanto difícil, já que os clérigos do caos dizem que esta magia é uma bênção de seu deus para o alvo), ele pode fazer um teste de Resistência/WILL para evitar seus efeitos. Uma mesma pessoa não pode ser afetada pela Bênção/Maldição de Nimb durante um

período de 5d6 dias.

Os probabilistas, magos especialistas em magias ligadas à sorte e ao azar, podem utilizá-la sem possuir Clericato.

### **Boca Mágica de Hilligan**

**3D&T:** Ar 1, Luz 1

**Daemon:** Entender/Criar Ar/Luz 1

**Custo:** 1 ponto

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Padrão

Esta magia especial foi desenvolvida por Gilk, antigo sumo-sacerdote de Hilligan, e depois ensinada para Røederick Fröhm, o atual titular do posto. Ela permite criar uma boca mágica em qualquer lugar dentro dos alcances do feitiço — detalhe: esta boca terá um formato largo e sorridente, assim como a boca de um bufão ou palhaço. Enquanto o mago estiver concentrado, a boca irá reproduzir fielmente tudo o que este disser (inclusive efeitos vocais) em um tom de voz mais alto. A voz emanada pela Boca Mágica de Hilligan será sempre diferente da do mago.

Normalmente a boca mágica é conjurada em locais estratégicos para não ser localizada com facilidade — atrás de árvores, construções, portas ou qualquer outro que o mago julgar conveniente. As palavras proferidas por intermédio deste feitiço não servem para ativar efeitos mágicos de qualquer espécie, nem invocar outras magias "à distância" (o mago teria de fazê-los pessoalmente).

O mago pode utilizar a Boca Mágica de Hilligan mesmo se estiver longe do local de conjuração. Basta ter sucesso em um teste de Resistência/WILL para se concentrar e começar a dizer as palavras desejadas.

### **Boca Suja**

**3D&T:** Ar 3, Telepatia

**Daemon:** Entender/Controlar Humanos 3

**Custo:** 1 ponto por alvo

**Duração:** 10 minutos

**Alcance:** Padrão

A Boca Suja é uma espécie de sugestão mágica desenvolvida com o propósito de criar constrangimentos e embaraços para suas vítimas. Se elas falharem em um teste de Resistência/WILL com bônus de +1/+10%, elas dirão um palavrão toda vez em que estiverem sob alguma emoção forte (alegria, raiva, surpresa...). Os alvos encantados por este feitiço ainda podem fazer um teste de Resistência/WILL com penalidade de -2/-20% para não proferirem alguma palavra indecorosa.

Os efeitos da Boca Suja serão mais marcantes caso as vítimas estejam em algum evento social (festas, reuniões, cerimônias públicas...) ou sob o efeito de álcool ou entorpecentes. Se utilizada com astúcia, esta magia pode macular ou mesmo arruinar a reputação de suas vítimas.

### **A Bolsa Espaço-Dimensional de Etherus**

**3D&T:** Focus 3

**Daemon:** Controlar Metamagia 3

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Padrão

Esta é uma das primeiras mágicas temporais desenvolvidas na história das artes místicas de Arton. Como diz o título, seu autor foi o lendário Etherus, o pioneiro deste ramo. Por esta magia, o mago pode criar uma bolsa a partir da manipulação do mana em conjunto com uma pequena distorção espaço-temporal. As dimensões deste objeto mágico são de  $1 \times 1 \times 1 \text{ m}^3$  por nível de Focus adicional (pode-se criar uma bolsa de  $5 \times 5 \times 5 \text{ m}^3$  com Focus 7).

A bolsa espaço-dimensional funciona como um objeto comum de sua espécie, sendo incapaz de suportar uma carga superior às suas capacidades. Uma grande vantagem desta bolsa em relação às comuns é a resistência, pois ela só pode ser danificada por meios mágicos (armas mágicas, magias de dano, mágicas de cancelamento etc). A bolsa espaço-dimensional possui Focus  $\times$  1d6 pontos de vida e, caso ela sofra algum dano

sério, todos os objetos nela contidos serão imediatamente expelidos.

Segundo uma lenda corrente entre magos, o lendário Etherus teria criado um peculiar e cobiçado artefato com base nesta magia. O item, conhecido como Bolsa do Espaço Infinito, seria capaz de armazenar uma quantidade... bem... infinita de objetos. A única restrição neste caso é que o objeto a ser guardado precisa ter dimensões inferiores à abertura da bolsa. Mesmo assim, diversos aventureiros já ouviram falar desta lenda e estão ansiosos para encontrar tal artefato (principalmente os mais gananciosos, loucos para abarrotar o item indefinidamente com moedas de ouro e artigos de valor).

A Bolsa Espaço-Dimensional de Etherus é uma das magias iniciais dos magos temporais.

### **Busca Mágica**

**3D&T:** Ar ou Luz 5

**Daemon:** Entender Caminho Natural 5

**Custo:** Padrão

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Padrão

A Busca Mágica é uma importante ferramenta para localização de pessoas, animais ou plantas. É particularmente útil para grupos de aventureiros em viagem a locais distantes, desconhecidos e/ou perigosos.

Com esta magia, é possível para o mago saber a localização exata de uma pessoa, animal ou planta que conheça (no sistema Daemon, isto vai depender do caminho utilizado) dentro do alcance da magia. O alvo, se quiser, pode evitar ser detectado pela Busca Mágica. Para isto, ele deve fazer uma disputa entre a Resistência/WILL do mago e a sua.

A Busca Mágica é uma das magias iniciais dos magos temporais e dos visionários.

### **Calor Vigoroso de Suhallin**

**3D&T:** Fogo 1, Ar 1

**Daemon:** Criar/Controlar Fogo/Ar 1

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Padrão

Com esta magia, a temperatura da área de efeito será aumentada em 1d6°C (Focus 1), 1d6+2 com Focus 2, 2d6 com Focus 3, 2d6+2 com Focus 4 e 3d6 com Focus 5, o valor máximo permitido pela magia. Personagens submetidos a calor intenso (30° ou mais) sofrem um desgaste mais acelerado. Eles precisam fazer testes de Resistência/CON ou da perícia Sobrevivência no deserto a cada 30 minutos, senão todos os testes e perícias envolvendo estes atributos serão submetidos a um redutor cumulativo de -1/-10%. Em temperaturas mais altas (acima dos 40°C), o Mestre pode aumentar os redutores ou dificultar os testes.

Caso eles fiquem por muito tempo na área de efeito ou a temperatura for alta demais, seu atributo Resistência/CON é reduzido em um ponto por hora. A exposição ao calor intenso também pode provocar danos na pele do indivíduo, geralmente 1d6 em um dia inteiro de exposição a um calor forte (entre 30 e 40°), ou 1d6 a cada hora de exposição a temperaturas acima dos 40°, mais 1d6 para cada 10°C adicionais. Personagens albinos sofrem dano dobrado, enquanto personagens de pele negra sofrem metade do dano.

### **Caos Mental**

**3D&T:** Trevas 8, Telepatia

**Daemon:** Controlar Humanos 8

**Custo:** 1 ponto por criatura

**Duração:** Especial

**Alcance:** Padrão

Esta magia é uma das favoritas entre os magos manipuladores de mente, pois quem for atingido por ela estará praticamente a sua mercê. Ela também é muito visada por magos e clérigos loucos ou com, no mínimo, um parafuso solto.

Com o Caos Mental, o mago pode fazer com que os alvos fiquem completamente

desorientados. Caso falhem em um teste de Resistência/WILL, seus reflexos começam a ficar mais lentos, seu raciocínio torna-se confuso, seu corpo não reage direito às suas ordens e ficam incapazes de realizar qualquer ação efetiva. Após a realização da magia, o jogador que controla o mago deve jogar o d6 para determinar o resultado exato do Caos Mental em suas vítimas.

- 1) O personagem fica parado e executa alguma ação sem relevância (coça a cabeça, espirra, boceja, enfia o dedo no nariz...)
- 2) O personagem caminha em uma direção qualquer, determinada aleatoriamente pelo Mestre
- 3) O personagem ataca um alvo qualquer (inclusive aliados)
- 4) O personagem age normalmente durante esta rodada
- 5) O personagem perde o equilíbrio e cai (requer uma rodada para se levantar)
- 6) Desmaio (o personagem sofre os efeitos da magia homônima)

A cada rodada, o personagem precisa fazer uma nova jogada para determinar o efeito da magia. Enquanto estiver confuso, todos os testes dos alvos serão considerados difíceis. A duração do Caos Mental é de 1d6 minutos para cada ponto de Focus utilizado na magia.

Personagens com Habilidade 1 ou menor, ou com INT abaixo de 13 não têm direito a fazer testes de resistência para evitar esta magia. Já aqueles com H6+/INT 22+ podem realizar testes fáceis de resistência para não serem afetados pelo Caos Mental. Personagens com outros valores nos atributos citados podem fazer seus testes de resistência com penalidade de -1/-10%. O Caos Mental é inútil contra mortos-vivos e criaturas completamente sem inteligência (mucos, gosmas...).

### **O Castigo de Vajiehana**

**3D&T:** Fogo 6, Ar 6, Terra 6, Trevas 6

**Daemon:** Criar Fogo/Ar/Terra/Trevas 10

**Custo:** 8 pontos

**Duração:** Sustentável por 3d6 rodadas

**Alcance:** Padrão

Para os khuabarianos residentes próximo ao monte Tumaekhal, um dos principais vulcões ativos da ilha, os efeitos desta magia são iguais às manifestações de fúria da deusa Vajiehana, divindade menor do magma e dos vulcões. Vajiehana, cuja morada é o monte-vulcão, oferece proteção aos moradores dos arredores de Tumaekhal contra os eventuais ataques de trolls vrakoll em troca de oferendas periódicas. Caso os cidadãos deixem de ofertá-las à deusa, esta despeja a sua raiva sob a forma de uma erupção vulcânica de altas proporções, acompanhada de uma grande nuvem de fumaça tóxica e tórrida.

Esta terrível nuvem possui uma área de  $50 \times 50 \text{ m}^2$  por 10 m de altura. Se alguém for pego por ela, precisa fazer dois testes de Resistência/CON com uma penalidade de -3/-30%. Um serve para reduzir pela metade o dano de 5d6 provocado a todos dentro da nuvem. O outro serve para evitar os efeitos da magia Asfixia.

Materiais sensíveis ao calor entram em combustão instantaneamente quando são afetados por este feitiço. Dentre estes incluem-se roupas, objetos de papel ou madeira entre outros. Quem portar algum destes objetos sofrerá 2d6 pontos de dano por rodada enquanto não sair da área de efeito e apagar as chamas. Efeitos similares acontecem com usuários de objetos condutores de calor (como por exemplo, armas e armaduras metálicas). Eles também sofrerão 2d6 pontos de dano por rodada se permanecerem dentro da nuvem ou durante 2d6 rodadas, se estiverem fora do alcance dela — se tais objetos não forem mágicos ou de excelente qualidade, estarão arruinados. Em ambos os casos, o dano pode ser reduzido à metade com um teste bem-sucedido de Resistência/CON.

O mago se quiser pode fazer a nuvem se movimentar para a direção que desejar.

Contudo, a velocidade desta será igual a de um personagem com AGI 7, ou seja, 3 m/s.

### **Centelhas de Taandus**

**3D&T:** Fogo 2, Luz 2

**Daemon:** Criar Fogo/Luz 4

**Custo:** Padrão

**Duração:** 2d6 rodadas

**Alcance:** Padrão

Apesar de simples, esta é uma das magias favoritas do mago Taandus, ilusionista sênior da Grande Academia Arcana. Ela serve para criar pequenas explosões multicoloridas em uma área circular de 3 m de diâmetro — o efeito é igual ao dos fogos de artifício modernos. As Centelhas de Taandus são frequentemente utilizadas como uma atração à parte em eventos importantes celebrados em Valkaria — a explosão dos fogos é, em geral, uma das ocasiões mais esperadas pelo público.

Além de sua utilidade como entretenimento, as Centelhas de Taandus podem ser úteis em situações de combate. Todos aqueles que estiverem dentro da área de efeito devem fazer um teste de Resistência/CON. Se falharem, ficarão cegos por 2d6 rodadas e sofrerão 1d6 pontos de dano por rodada enquanto estiverem dentro das explosões — testes bem-sucedidos de resistência reduzem este dano à metade. Para cada nível de Focus adicional empregado neste feitiço, a área de efeito é ampliada em 1 m. Os outros efeitos (duração, tempo de cegueira e dano) continuam iguais.

### **Chamado para a Morte**

**3D&T:** Trevas 4, Terra 7, Água 5

**Daemon:** Criar Metamagia/Demônios 8

**Custo:** 3 pontos por tentativa

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Padrão

A criação desta terrível magia é atribuída à Zaebeleth, uma clériga ne Nimb dotada de uma mórbida curiosidade. Ela queria saber o que as pessoas sentiam em seus momentos de morte. Para alcançar este

conhecimento, ela utilizava um método no mínimo macabro, cujo procedimento era provocar um ferimento mortal nas pessoas e perguntar a estas o que sentiam naquela hora. Zaebeleth também costumava envenenar suas "cobaias" com este mesmo intuito.

O Chamado para a Morte afeta uma área equivalente a  $10 \times 10 \times 10 \text{m}^3$ . Quando invocada, um personagem escolhido aleatoriamente é envolto por uma aura púrpura durante algumas frações de segundo. Após isto, um outro personagem aleatório é escolhido e acontecerá o mesmo. Em um determinado momento, um dos personagens dentro da área de efeito será "eleito" pela aura. Se isto acontecer, ele deve fazer um teste de resistência com penalidade de  $-2/-20\%$ . Se tiver sucesso, sofrerá os mesmos efeitos da magia Sono. Do contrário, morrerá instantaneamente.

Aviso: O Chamado para a Morte tem um efeito colateral curioso e bem indesejável. O próprio mago realizador desta é igualmente afetado pela aura púrpura, não importando se ele está ou não dentro da área de efeito. Ou seja, existe o risco do próprio mago ser morto pela magia conjurada por ele mesmo.

Conta-se que a clériga Zaebeleth morreu durante os testes finais desta magia, sendo vítima de seus próprios experimentos. Outros magos que conheciam o Chamado para a Morte também morreram acidentalmente ao usá-la. Pelo visto, Nimb não devia gostar mesmo destes sujeitos...

### **A Chuva Persistente de Nereus**

**3D&T:** Água 3

**Daemon:** Criar/Controlar Água 3

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Padrão

Esta foi uma das primeiras magias aquáticas desenvolvidas pelo elementalista Nereus, um dos seniores da Grande Academia Arcana. Contudo, este feitiço teria surgido a partir de uma experiência frustrada. Conta-se que, ainda durante os seus tempos de

aprendiz, Nereus tinha a intenção de usar a magia para invocar uma grande nuvem de chuva e fazer cair um temporal sobre o câmpus da Academia. Infelizmente, tudo o que conseguiu foi conjurar uma pequena nuvem, com 1 metro de diâmetro, mas que ficava exatamente em cima de sua cabeça, despejando várias e várias gotículas de água ininterruptamente. E o pior, a nuvem acompanhava o mago em qualquer lugar que este fosse. Foi necessária a intervenção de um professor para livrá-lo do incômodo.

A Chuva Persistente de Nereus faz exatamente como o descrito acima. Ela cria uma pequena nuvem acima da cabeça de um alvo qualquer que despejará nele gotas de água de maneira intensa e constante. Vítimas desta magia terão grandes dificuldades para se alimentar (a comida seria estragada com a água), se vestir, manipular objetos sensíveis a líquidos (como livros e pergaminhos) e andar por ambientes gélidos (pois a água da chuva se congelaria e poderia provocar dano na pessoa). O principal objetivo desta magia é provocar irritação e constrangimento em seus alvos, o que certamente acontecerá se o infeliz não tiver sucesso em um teste de Habilidade/AGI. Se ele passar no teste, a nuvem de chuva ficará estática em um ponto próximo ao do alvo.

### **Chuva Revigorante**

**3D&T:** Água 4, Clericato ou Medicina

**Daemon:** Criar Água/Luz 4, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Padrão

Clérigos especialistas em cura desejam ardorosamente aprender esta magia devido às suas grandes vantagens. Primeiro: trata-se de uma mágica de área (algo raro tratando-se de magias curativas). Segundo: o clérigo não precisa tocar os seus pretensos alvos — basta invocar o feitiço no local onde eles estão (respeitando, é claro, os limites de alcance determinados pelo Focus).

A Chuva Revigorante assemelha-se a

uma nuvem de chuva comum. Ela afeta uma área circular com 3 m de diâmetro. Todos aqueles dentro do círculo serão banhados por uma chuva com temperatura mediana (um pouco mais de 20°C) e terão 2d6 Pontos de Vida curados. O único incômodo provocado pela chuva mágica é que os alvos estarão molhados quando a mágica terminar.

O mago ou clérigo pode utilizar a Chuva Revigorante uma vez por dia para cada dois pontos de Focus no caminho da Água. Médicos arcanos têm esta magia como uma de suas magias iniciais.

### **Círculo de Proteção contra Criaturas**

**3D&T:** Ver abaixo

**Daemon:** Ver abaixo

**Custo:** 5 pontos

**Duração:** Sustentável por 1 hora

**Alcance:** Apenas o mago

Estas poderosas magias protetoras foram desenvolvidas pelos primeiros invocadores de Arton. Como a especialidade destes arcanos é a conjuração de criaturas e forças misteriosas para a realização de tarefas diversas, tornou-se essencial a criação de alguma forma de defesa caso alguma destas forças perca o controle e ataque o seu invocador.

Os círculos de proteção são os rituais mais eficazes conhecidos para prevenir o mago de eventuais danos provocados por criaturas ou forças sobrenaturais conjuradas por magia. Ao recitar as palavras de ativação, o mago é imediatamente envolto por uma aura luminosa (cujas cores variam de acordo com os Focus utilizados) com 2m de raio. Todos os ataques físicos e mágicos feitos pela criatura contra o mago são plenamente bloqueados pelo círculo de proteção.

Outras pessoas que estiverem dentro do raio de ação da aura também são protegidas por esta magia. Entretanto, o mago não pode mover-se enquanto o feitiço estiver ativo. Se ele o fizer, a aura será cancelada imediatamente.

Para cada tipo de criatura, os Focus



necessários para conjurar o círculo de proteção são diferentes. Vejamos os requisitos para os círculos de proteção mais comuns:

**Animais:** Luz 6, Ar ou Terra 6, Animais (3D&T) e Entender/Criar Metamagia/Animais 8 (Daemon)

**Demônios e similares:** Luz 6, Trevas 6 (3D&T) e Entender/Criar Metamagia/Demônios 8 (Daemon). OBS: Este círculo pode ser utilizado contra demônios da Tormenta, mas a sua duração neste caso é de apenas 10 minutos.

**Elementais:** Luz 6, Focus do Elemental 6 (3D&T) e Entender/Criar Metamagia/Caminho Elemental 8 (Daemon). OBS: Em 3D&T, os Focus necessários para criar círculos de proteção contra elementais da luz e do ar são os mesmos: Ar 6, Luz 6.

**Mortos-Vivos:** Luz 6, Trevas 6 (3D&T) e Entender/Criar Metamagia/Espíritos 8 (Daemon).

**Plantas e criaturas de origem vegetal:** Luz 6, Água ou Terra 6 (3D&T) e Entender/Criar Metamagia/Plantas 8 (Daemon).

Círculos de proteção contra outros tipos de criaturas podem exigir requisitos mais complexos que o habitual. Por exemplo, se um conjurador quiser desenvolver um círculo de proteção contra goblinóides, ele precisaria ter Luz 6, Fogo, Terra ou Trevas 6 (3D&T) ou Entender/Criar Animais/Trevas 8. Converse com seu Mestre a respeito caso deseje criar círculos de proteção que não se encaixem nas categorias mencionadas.

### Clonagem de Fausto

**3D&T:** Água 8, Ar 8, Terra 8

**Daemon:** Entender/Criar Humanos 12

**Custo:** Especial

**Duração:** Permanente

**Alcance:** Padrão

Há alguns anos atrás, a Grande Academia Arcana tinha em seu corpo docente um dos maiores especialistas em transmutação de Arton. O mago Fausto Brainstoff,

conhecido por todos como Professor Fausto, era apaixonado pela sua carreira. Além de atuar como professor, Fausto foi um dos pesquisadores mais ativos e dedicados da Academia. Graças a seus estudos e experimentos, a escola de magia da transformação evoluiu de maneira surpreendente. Magias como Transformação, Transformação Momentânea e várias outras se tornaram populares e seguras. Diz-se que ele foi o responsável pela popularização da magia Transformação em Pudim de Ameixa justamente porque o professor Fausto gostava muito desta sobremesa.

Fausto morreu há vinte anos atrás, em 1380, devido a causas naturais. Diferentemente de outros magos, ele nunca se interessou em prolongar a própria vida. As verdadeiras razões para esta atitude foram com Fausto para o túmulo, mas alguns professores veteranos da Academia Arcana dizem que o transmutador, anos antes de sua morte, demonstrava um comportamento mais recluso e quase paranóico, como se temesse por alguma coisa. Segundo estes docentes, é possível que Fausto tenha desenvolvido no final da vida muitas magias com efeitos perigosos, e temia que estas fossem descobertas pelos demais professores, em especial Grande Mestre Talude. Estas informações nunca foram comprovadas, pois tais magias jamais foram encontradas junto às anotações do professor Fausto.

Porém, em recentes investigações, descobriu-se que Fausto buscava aperfeiçoar uma mágica que considerava a sua obra-prima. Batizada como Clonagem de Fausto, esta magia permite ao mago criar uma cópia perfeita de uma criatura, inclusive dele próprio. Todos os detalhes físicos são idênticos ao do alvo, assim como sua personalidade e memórias, exceto os poderes mágicos (o clone teria de adquiri-los por conta própria). É uma magia extremamente desgastante para o mago. Ele precisa gastar 2 PMs permanentemente para executá-la. Nenhum meio mágico ou mundano será capaz de recuperar os pontos perdidos (talvez a

magia Desejo possa solucionar isto, mas como não é todo mago que a conhece, então...). O mago só pode criar um clone por vez, visto que o processo para criá-lo é muito exigente e requer muitos poderes mágicos. Ele só poderia utilizá-la novamente caso o clone seja destruído.

A Clonagem de Fausto pode se mostrar uma magia perigosa. Ao ser criado, o clone pensará que é o mago e, ao vê-lo, entrará em um conflito de identidades, algo muito doloroso para o clone. A única maneira se solucionar esta crise seria eliminando o "impostor", pois assim ele recuperaria o seu "lugar de direito". Se tiver a oportunidade de adquirir novos conhecimentos e outras experiências de convívio social, isto vai afetar decisivamente a personalidade do clone, tornando-o distinto de seu criador. Neste caso, seria possível uma convivência harmônica entre criador (o mago) e criatura (o clone), já que a personalidade de ambos tornou-se diferente, exceto por um ou outro traço característico do mago que ainda persista no clone.

Alguns magos da Academia Arcana acreditam que a morte de Fausto foi um truque. Na verdade, um clone do mago teria morrido no lugar do seu criador. Desta forma, Fausto poderia continuar suas pesquisas sobre transmutação sem ser incomodado por ninguém. A maioria dos docentes da Academia considera esta possibilidade como um "boato paranóico e preconceituoso criado por magos invejosos". O próprio mestre Talude diz que a morte do professor Fausto é um fato consumado.

### **Clonagem Imperfeita de Fausto**

**3D&T:** Água 8, Terra 8

**Daemon:** Criar Humanos 12

**Custo:** 5 pontos

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Padrão

Esta é uma versão mais simples da magia anterior, cujos requisitos necessários são menores, mas também o produto final

será mais modesto. Com ela também é possível criar um clone de qualquer criatura humanóide, inclusive do próprio mago. Entretanto, este será totalmente obediente ao seu criador e não terá inteligência alguma, comportando-se de maneira similar a um morto-vivo. Além destas limitações, a aparência do clone será mais grotesca do que o modelo original, com várias anomalias físicas (nariz deformado, falta de cabelos, rugas etc). É preciso armazenar 5 PMs para mantê-lo vivo. Do contrário, o clone morre automaticamente e seu corpo apodrece em cinco minutos.

A Clonagem Imperfeita de Fausto é resultado de intensos esforços do transmutador Fausto Brainstoff. Esta magia foi o passo mais importante para o desenvolvimento de magias mais sofisticadas relacionadas com a clonagem, como a Clonagem de Fausto, vista anteriormente.

### **Clonagem Perfeita de Fausto**

**3D&T:** Água 8, Ar 8, Terra 8, Luz ou Trevas 8

**Daemon:** Entender/Criar Humanos/Metamagia 16

**Custo:** Especial

**Duração:** Permanente

**Alcance:** Padrão

Ninguém admite a existência desta magia, pois se acredita que Fausto Brainstoff não teve tempo para aperfeiçoar suas pesquisas relativas à clonagem. Ele morreu um ano depois de ter concluído a fórmula da Clonagem de Fausto. Contudo, correm muitos boatos de que alguns clones perfeitos de personalidades conhecidas de Arton, sejam elas vivas ou mortas, foram vistas em vários pontos do continente.

A Clonagem Perfeita de Fausto é uma magia espetacular, pois é capaz de criar uma cópia absolutamente fiel de qualquer ser vivo, inclusive seus poderes especiais (magias ou habilidades naturais). Como acontece com a versão anterior, o clone e o ser original fatalmente entrarão em conflito para ver quem

assumirá definitivamente a identidade a qual ambos dizem lhe pertencer.

Os requisitos necessários para conjurar esta magia são bem maiores, como pôde ser visto nas estatísticas. Além disso, o custo para criá-la é mais penoso para o mago. Ele precisa sacrificar 6 PMs permanentemente, em vez de 2 PMs. Como na versão anterior, o mago pode criar apenas um clone por vez, visto o grande desgaste proporcionado por esta magia.

Mesmo que esta magia não tenha sido criada pelo professor Fausto, comenta-se que a Clonagem Perfeita de Fausto foi desenvolvida a partir dos registros escritos deixados pelo transmutador. Contudo, tais informações estão sob a guarda da Grande Academia Arcana, e apenas o mestre Talude e os professores seniores teriam acesso a eles. Então, será que o criador desta magia é um grande figurão da Academia Arcana? E quais os motivos para isso?

### **Cone de Gelo**

**3D&T:** Água 4, Ar 4

**Daemon:** Criar/Controlar Água/Ar 8

**Custo:** Padrão

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Especial

Por ser um feitiço de nível avançado, o Cone de Gelo é altamente cobiçado pelos magos glaciais e aficcionados por mágicas ofensivas em geral. Através dele, o mago faz surgir de suas mãos um cone feito de gelo com 10 m de comprimento por 5 m de diâmetro em sua parte maior. Quem estiver na área de efeito deve ter sucesso em um teste de Habilidade/AGI ou sofrerão 3d6 pontos de dano — um sucesso no teste reduz este dano à metade.

Além deste efeito, todos aqueles afetados pelo Cone de Gelo devem fazer outro teste de Habilidade/AGI — independente de terem sofrido dano ou não. Se falharem, ficarão congelados por 3d6 rodadas devido ao frio. Personagens congelados não podem atacar, defender-se ou

lançar magias.

O mago, se quiser, pode ampliar os poderes do Cone de Gelo. Para cada ponto de Focus adicional, o comprimento do cone aumenta em 2 m, e o seu diâmetro, em 1 m. O dano da magia e o tempo de congelamento aumentam em 1d6 para cada nível de Focus investido (dois níveis no Sistema Daemon). Por exemplo, um Cone de Gelo feito com Água 5 e Ar 5 (3D&T) ou Criar/Controlar Água/Ar 10 (Daemon) teria 12 m de comprimento por 6 m de diâmetro, causaria 4d6 de dano em seus alvos e/ou congelá-los-ia por 4d6 rodadas

### **Conjurar Ratos de Aasarith**

**3D&T:** Terra 1, Trevas 1, Clericato

**Daemon:** Criar/Controlar Animais/Trevas 1, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Padrão

Esta é uma das primeiras magias disponíveis aos clérigos de Aasarith, deus menor da pestilência e dos ratos. Ela permite ao lançador conjurar dois ratos comuns ou um rato gigante para cada nível de Focus empregado nela.

Os ratos de Aasarith possuem os mesmos atributos dos ratos comuns, mas sua aparência é repugnante. O corpo destes animais é coberto por feridas e pústulas, além de exalarem uma fetidez intensa. Ao deparar-se com tais criaturas, o personagem precisa fazer um teste de CON. Se falhar, começará a sentir náuseas e tontura. Personagens nestas condições sofrem penalidades de -1/-10% em jogadas de ataque, defesa e em testes futuros de Resistência/CON por 1d6 rodadas.

Ratos de Aasarith são imunes a todas as formas de venenos e doenças, além de possuírem Armadura Extra contra magias de Terra e Trevas. Contudo, possuem também Vulnerabilidade contra mágicas de Fogo e Luz, inclusive magias de cura. Estes animais temem estes dois elementos e fugirão caso avistarem alguma fonte próxima. Por conta

desta desvantagem, os clérigos de Aasarith precisam conjurar esta magia à noite.

Os ratos de Aasarith têm 30% de chances de transmitir a Pústula Negra através de sua mordida. Esta terrível doença provoca erupções cutâneas, escurecimento da pele, dores fortes pelo corpo, vômitos, sangue com pus e, nos últimos estágios da doença, hemorragias e septicemia (infecção generalizada), fatores suficientes para matar a vítima. O período de incubação da doença é de 12 horas e requer seis dias para atingir o estágio final.

A Pústula Negra causa a debilitação total do corpo (todos os testes são considerados difíceis) e a perda de 3 pontos de vida e de 1 ponto de CON por dia (em 3D&T, há "apenas" perda de PVs). Em seus últimos três dias de vida o doente perde a consciência, esperando a morte tomar-lhe a vida ou ser curado de tal sofrimento.

Os ratos de Aasarith têm 40% de chances de transmitir outras doenças, seja por sua mordida, seja através de suas secreções (urina, fezes...) ou parasitas típicos (pulgas, piolhos...). As doenças mais comuns relacionadas aos ratos são a peste bubônica, leptospirose, tifo e toxoplasmose, além de várias outras. Como efeito geral, considere-se que estas doenças levam aproximadamente 5 dias para se desenvolverem, cujos efeitos são o enfraquecimento gradual do corpo (todos os testes de atributos físicos e perícias equivalentes são considerados difíceis) e a perda de 2 pontos de vida por dia e de 1 ponto de CON a cada dois dias (em 3D&T, há "apenas" perda de PVs).

As magias Cura de Maldição, Cura Total e Cancelamento de Magia anulam imediatamente os efeitos destas enfermidades. Já a magia Cura Mágica apenas interrompe a disseminação da doença no organismo do doente por 1d6 dias.

### **Conjurar Vorme de Aasarith**

**3D&T:** Terra 6, Trevas 6, Clericato

**Daemon:** Criar Animais/Terra/Trevas 10, Pontos de Fé

**Custo:** 5 pontos

**Duração:** Sustentável por 1 hora

**Alcance:** Padrão

Esta é uma das mágicas mais terríveis entre as utilizadas pelos clérigos de Aasarith. Com ela, é possível conjurar o vorme de Aasarith, uma serpente terrestre de grande tamanho e com uma aparência hedionda. Tem uma boca enorme e repleta de dentes grandes e afiados. Ele não possui olhos e se orienta através de seu olfato aguçado.

Os atributos de um vorme de Aasarith são os seguintes: No sistema 3D&T, a criatura possui F7, H2, R7, A2, PdF5 (veneno), Invulnerabilidade (Químico, Terra e Trevas), Armadura Extra (Contusão), Vulnerabilidade (Fogo e Luz). No sistema Daemon, seus atributos são FR 8d, CON 8d, DEX 3d, AGI 2d, INT 1, PER 3d, WILL 1d, CAR 0, IP 10, cujo ataque básico causa 3d6 de dano (mais ajustes de FR) e pode expelir um jato de veneno que causa 5d6 de dano. Ele também produz uma gosma altamente pegajosa para facilitar sua locomoção quando não está no subterrâneo (assim como as lesmas e caramujos). Se algum infeliz tiver o azar de ser imobilizado pela gosma, ele precisa ter sucesso em dois testes de Força para escapar (no Sistema Daemon, a gosma tem Força 3D). Ao conjurar o vorme de Aasarith, o clérigo não mostra nenhum controle sobre a criatura, que atacará tudo o que estiver no caminho, exceto o próprio conjurador.

O sangue de um vorme de Aasarith mostrou-se um veneno potente, capaz de matar uma pessoa em segundos se tocar a pele da vítima ou provocar morte instantânea se, de alguma maneira, o veneno for ingerido. Um teste difícil de CON seria a única forma de se evitar a contaminação. O envenenamento só pode ser anulado através da magia Cura Total.

### **Convocar Chuva**

**3D&T:** Água 3

**Daemon:** Criar Água 3

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Padrão

Com esta magia, o mago pode criar uma pequena chuva em um cubo de  $3 \times 3 \times 3$  m<sup>3</sup>. Para cada ponto de Focus utilizado em adição aos normalmente requeridos, o volume é acrescido em  $1 \times 1 \times 1$  m<sup>3</sup>. Uma chuva criada com Focus 12, por exemplo, afetaria uma área de efeito com  $12 \times 12 \times 12$  m<sup>3</sup> de volume.

Se o mago acrescentar pontos de Focus nos caminhos do Ar e da Luz, a chuva mágica será acompanhada de alguns relâmpagos. Estes se manifestarão esporadicamente e cairão em pontos aleatórios da área de efeito, exceto onde o mago estiver. O dano provocado pelos relâmpagos aos infelizes azarados é proporcional ao Focus. Este dano pode ser reduzido à metade com um teste bem-sucedido de Habilidade/AGI.

O mago também pode acrescentar pontos de Focus no caminho do Ar para criar uma chuva de granizos. Com Ar 1, os granizos são inofensivos, mas bastam para provocar alguns problemas — como, por exemplo, arruinar uma plantação. Com Ar 2, entretanto, a cada cinco granizos que acertem o personagem, ele sofrerá 1 ponto de dano. Com Ar 5, os granizos assemelham-se a pedras de tamanho médio, e cada um provoca 1d6 pontos de dano no personagem — o dano pode ser reduzido à metade com um teste bem-sucedido de Habilidade/AGI. Acrescente 2 pontos de dano nos granizos para cada ponto de Focus aplicado além desta marca, e aumente o tamanho destes em 50%.

### **Convocar Ventania**

**3D&T:** Ar 4

**Daemon:** Criar Ar 4

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Padrão

Esta magia é muito utilizada para fins defensivos, principalmente na proteção de locais importantes. Magos com grandes

poderes no caminho do Ar podem criar fortíssimas paredes de vento capazes de arrastar qualquer intruso a vários metros de distância (ou de altura).

A ventania provocada por este feitiço atinge um cubo  $3 \times 3 \times 3$  m<sup>3</sup>, dimensões estas que podem ser aumentadas em  $3 \times 3 \times 3$  m<sup>3</sup> a cada nível de Focus adicional. No sistema Daemon, a FR deste vento mágico é equivalente ao Focus usado (uma ventania conjurada com Focus 5 terá FR 5d, por exemplo). Já no sistema 3D&T, o valor da Força da magia é igual a Focus -1 (uma ventania conjurada com Focus 5 terá Força 4, por exemplo). Se alguém desejar andar em uma área encantada com Convocar Ventania, deve fazer uma disputa de Força/FR com os ventos emanados por este feitiço. Se tiver sucesso, o personagem moverá-se com 1/3 de sua movimentação original. Se falhar, será arremessado a Força/FR da magia  $\times 3$  m de distância, além de dano por queda.

O mago, se quiser, pode modificar o percurso da ventania, fazendo-a correr de baixo para cima (em vez do percurso direita-esquerda ou vice-versa). Neste caso, se o personagem falhar na disputa de forças com a magia, voará a uma altura de Força/FR da magia  $\times 3$  m, sofrendo danos normais por queda (estes bem altos, possivelmente).

### **A Coragem Inabalável de Tauron**

**3D&T:** Terra 5, Clericato

**Daemon:** Controlar Terra/Humanos 5, Pontos de Fé

**Custo:** 3 pontos

**Duração:** 1 hora

**Alcance:** Apenas ao toque

A Coragem Inabalável de Tauron trata-se de uma reprodução fiel do Poder Concedido possuído pelos clérigos da coragem, assim como por vários devotos de divindades guerreiras. Ela concede ao alvo uma imunidade total a todas as formas de medo, mágicas ou não. Esta seria uma alternativa de pessoas comuns ou aventureiros

de baixo nível não entrarem em colapso ao virem criaturas como dragões e mortos-vivos poderosos. A duração desta magia é de uma hora. Passado este tempo, o mago precisaria gastar mais três pontos de energia para reativá-la.

Apesar de seu grande poder, este feitiço não se mostrou eficaz em proteger o receptor contra o terror indescritível provocado pelos demônios da Tormenta. Ao que parece, todas as formas de coragem mágica (inclusive as concedidas pelos deuses) são inúteis contra estas criaturas hediondas.

### **Corpo Elemental Secundário**

**3D&T:** Focus 5 em dois caminhos não-opostos

**Daemon:** Criar/Controlar dois Caminhos Elementais 5

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável por uma hora

**Alcance:** Apenas o mago

Esta é uma versão da magia Corpo Elemental, realizada com os Caminhos Secundários da magia, como o magma, o gelo e a eletricidade. Apesar dos pré-requisitos serem mais exigentes (Focus 5 em dois caminhos), os poderes desta versão são maiores, pois combinam as principais características dos dois elementos componentes deste feitiço.

O mago, sob efeito do Corpo Elemental Secundário, não precisa respirar e torna-se imune a venenos e doenças, ataques físicos comuns ou baseados em seus respectivos elementos. Entretanto, pode ser ferido por ataques baseados em por elementos opostos ou na combinação entre eles, sejam estes comuns ou mágicos — um mago encantado com o Corpo Elemental do magma é imune a fogo, terra e ao próprio magma, mas é vulnerável à água, ar e gelo. Esta é uma das principais desvantagens da magia Corpo Elemental feita com caminhos secundários: o mago torna-se vulnerável a um número maior de ataques.

**Fumaça (Fogo+Ar):** o mago pode se transformar em fumaça pura, sendo capaz de atravessar qualquer lugar que não esteja hermeticamente fechado. Pode utilizar esta forma para sufocar as suas vítimas (use as regras descritas na magia Asfixia para este caso). Com Focus 6, pode voar como se tivesse a vantagem Levitação. Com Focus 7, o mago se torna uma nuvem incendiária, capaz de queimar tudo o que estiver em seu alcance. Criaturas e objetos tocados pela nuvem sofrem 3d6 pontos de dano por rodada enquanto estiverem na área de efeito — um teste de resistência bem-sucedido reduz este dano à metade.

**Magma (Fogo+Terra):** o mago pode se transformar em magma líquido, sendo capaz de penetrar lugares estreitos com facilidade, além de provocar um dano de 3d6 em tudo o que tocar — este dano é redutível pela metade se as vítimas passarem em um teste de Resistência/CON. Com Focus 6, o mago recebe Armadura Extra contra todos os ataques feitos com Força e Poder de Fogo. Com Focus 7, ele pode disparar rajadas de magma cujo dano é de 5d6, sem nenhum custo em energia.

**Cores e Brilhos (Fogo+Luz):** O mago pode alterar livremente a cor de sua pele para camuflar-se — as roupas e pertences pessoais também mudam de cor. Desta forma, pode ficar invisível em qualquer ambiente. Ele também pode se transformar em uma imagem pura, sendo capaz de atravessar brechas e adentrar-se em superfícies transparentes — no caso de superfícies translúcidas, o mago precisa ter sucesso em um teste de Habilidade/AGI para conseguir atravessá-la. Com Focus 6, pode utilizar a sua habilidade para manipular as cores e hipnotizar vítimas por 2d6 rodadas. A vítima tem direito a um teste de Resistência/WILL para resistir. Cada ponto de Focus adicional aumenta a duração da hipnose em 1d6 rodadas e impõe um redutor cumulativo de -1/-10% nos testes de resistência do alvo, até um limite de -3/-30%.

**Cinzas ou Fogo Negro (Fogo+Trevas):** o mago recebe os mesmos benefícios do Corpo

Elemental do fogo com alguns acréscimos: ele pode disparar jatos de cinza que podem cegar um alvo por 1d6 rodadas se atingi-lo. O mago também pode se transformar em cinza pura e valer-se desta forma para asfixiar suas vítimas (use as regras descritas na magia Asfixia para este caso).

**Gelo (Água+Ar):** o mago se transforma em gelo puro, cujo toque pode congelar rapidamente quase tudo (FA+2/dano de 1d6). Com Focus 6, recebe Armadura Extra contra ataques de Corte e Perfuração. Com Focus 7, pode disparar fagulhas congelantes e afiadas com PdF 5/dano de 5d6.

**Lama (Água+Terra):** o mago se transforma em lama. Neste estado, além de poder penetrar em lugares estreitos, é capaz de esconder-se perfeitamente em terrenos lamacentos, misturando-se ao material. Seu corpo maleável permite ao mago envolver inimigos e imobilizá-los por algumas rodadas (Paralisia). Com Focus 6, ganha Armadura Extra contra ataques de Corte e Perfuração. Com Focus 7, pode disparar bolas de lama capazes de imobilizar os alvos por algum tempo se eles falharem em suas tentativas de esquiva.

**Vapor (Água+Luz):** o mago se transforma em vapor e pode entrar por qualquer brecha existente. Com Focus 6, ganha a habilidade de voar (Levitação) e pode regenerar 1 PV a cada dois turnos. Com Focus 7, pode fazer o mesmo em apenas um turno. Já com Focus 8, o mago pode regenerar 2 PVs por turno.

**Veneno (Água+Trevas):** o mago transforma-se em veneno líquido. Um toque de suas mãos é o bastante para infectar qualquer alvo com um forte veneno, cujo efeito é provocar 1 ponto de dano na vítima a cada dois turnos. Com Focus 6, a vítima sofre 1 ponto de dano por turno. Com Focus 7, o dano do veneno é de dois pontos por turno. Para cada ponto de Focus em que esta magia é conjurada acima de 5, a vítima sofre uma penalidade de -1/-10% em seus testes de resistência para evitar o envenenamento, até o limite de -3/-30%.

**Eletricidade (Ar+Luz):** o mago torna-se

eletricidade pura, sendo capaz de mover-se à uma velocidade muito maior que o normal (vantagem Aceleração), além de electrocutar qualquer coisa que tocar (FA+2/dano de 1d6). Com Focus 6, pode voar como se tivesse a vantagem Levitação. Com Focus 7, pode disparar descargas elétricas com PdF 5/dano de 5d6. Com Focus 8, pode mover-se na velocidade da luz e viajar normalmente através de correntes elétricas. Nestas condições, recebe H+5 e a vantagem Ataque Múltiplo.

**Vácuo (Ar+Trevas):** o mago torna-se uma sombra incapaz de emitir qualquer ruído — desta forma, não pode utilizar outras magias enquanto o Corpo Elemental do vácuo estiver ativo. Ele pode sufocar uma vítima, impedindo-a de pedir ajuda — como o som não se propaga no vácuo, então a vítima não poderá gritar por socorro. Com Focus 6, ele pode voar e recebe Armadura Extra contra ataques de Contusão e Perfuração. Com Focus 7, pode tornar-se plenamente invisível em locais escuros.

**Cristais (Terra+Luz):** o mago torna-se inteiramente feito de cristal, cuja principal vantagem é refletir qualquer ataque baseado em energia de volta para o oponente (Reflexão, mas efetiva apenas nestes casos). Com Focus 6, ganha Armadura Extra contra qualquer ataque baseado em Força ou Poder de Fogo. Com Focus 7, pode disparar pedaços de cristal afiados com PdF 5/dano de 5d6.

**Pó/Corrosão (Terra+Trevas):** o mago pode se transformar em uma nuvem de poeira. Assim, é capaz de penetrar por qualquer fresta ou sufocar oponentes, matando-os de forma lenta e agonizante. Com Focus 6, torna-se capaz de voar. Com Focus 7, o mago ganha a habilidade de degenerar qualquer material que tocar — metais enferrujam, plantas definham e carne apodrece se tocadas por alguém encantado com o Corpo Elemental da corrosão. Em seres vivos, o toque tem FA+2/causa 1d6 de dano por rodada de exposição e, além disso, os alvos precisam fazer um teste de Resistência/CON. Se falharem, as partes atingidas entrarão em necrose.

**Criar Área de Magia Caótica****3D&T:** Água 5, Trevas 5**Daemon:** Controlar Metamagia 8**Custo:** Padrão**Duração:** Sustentável**Alcance:** Padrão

Este é uma mágica conhecida por pouquíssimos magos de Wynlla. Através de vários estudos e experiências, eles conseguiram reproduzir os efeitos das áreas de magia caótica, embora com intensidade bem menor.

Com este feitiço, todos os usuários de magia dentro de uma área de  $5 \times 5 \times 5 \text{ m}^3$  vão precisar lançar o d6 durante a conjuração de qualquer efeito mágico, da mesma forma que os estranhos magos do caos. Para cada resultado obtido no dado, um efeito diferente acontecerá:

- 1) Sucesso Máximo: a magia tem seu efeito máximo e os alvos precisam fazer um teste de resistência  $-1/-10\%$  para resistir a ela.
- 2) Sucesso: a magia funciona normalmente.
- 3) Efeito Inesperado: a magia funciona de uma forma inesperada, talvez dando origem à outra magia — o Mestre define os efeitos exatos.
- 4) Alvo Trocado: a magia funciona em outro alvo próximo.
- 5) Falha: a magia não funciona mas não é consumida.
- 6) Falha Máxima: a magia não funciona e ainda assim é consumida. O mago sofre um efeito negativo à escolha do Mestre.

Esta magia é utilizada pelos magos de Wynlla em conjunto com outros feitiços defensivos para manter invasores e curiosos longe de locais considerados importantes. Apesar de existirem chances das magias lançadas pelos intrusos funcionarem com perfeição (ou simplesmente funcionar), eles certamente se sentirão receosos em conjurá-las caso percebam as reações estranhas provocadas por Criar Área de Magia Caótica,

especialmente quando aquela bola de fogo caprichada criada pelo mago do grupo atingir o colega mais frágil, para sua surpresa e desespero (já que, neste exemplo, não deve ter sobrado nada do alvo...)

**Criar Ovo de Vorme****3D&T:** Terra 2, Trevas 2, Clericato**Daemon:** Criar Animais/Terra/Trevas 3, Pontos de Fé**Custo:** 2 pontos**Duração:** Permanente até ser cancelada**Alcance:** Apenas ao toque

Diz-se que a partir desta magia surgiram os terríveis vormes de Aasarith. É considerada por muitos estudiosos como uma das mágicas mais bizarras que existem. Com ela, um clérigo pode criar um ovo a partir de tecidos orgânicos do próprio corpo (conta-se que estes vêm do intestino grosso). Quando pronto, o ovo é expelido pela boca ou pelo reto. Este processo, além de hediondo, é extremamente doloroso para o clérigo e pode custar-lhe a vida. Ele precisa fazer um teste de Resistência/CON durante o processo. Se for bem-sucedido, ele sofre 3d6 pontos de dano e seu corpo fica muito debilitado (enquanto estiver assim, todos os seus testes são considerados difíceis). Se falhar, o ovo rompe algum órgão ou tecido vital do corpo do clérigo acidentalmente, e este morrerá de hemorragia interna em 2d6 rodadas se não receber algum tipo de cura durante este período.

O ovo de um vorme de Aasarith leva uma semana para se romper. Um filhote tem aproximadamente 30 cm de comprimento, cujos atributos são F1, H0, R1, A0, PdF1 (3D&T) ou FR 2d, CON 2d, DEX 1d, AGI 1d, INT 1, PER 1d, WILL 1, CAR 0, IP 1 (Daemon), cujos ataques causam 1d6 de dano, tanto a mordida quanto o jato de veneno. Seu alimento favorito é matéria orgânica viva ou morta. Um vorme de Aasarith atinge o limite do seu crescimento em um ano, mas isto pode acontecer mais rapidamente se este ingerir uma grande quantidade de alimentos ao longo



do tempo.

Esta magia pode ser usada em um outro alvo além do clérigo. Este servirá como hospedeiro da criatura, e sofrerá no lugar do sacerdote as terríveis conseqüências em geri-la. Para evitar esta horrenda situação, o alvo precisa ser bem sucedido em um teste de Resistência/CON com penalidade de -1/-10%. As mágicas Cancelamento de Magia, Cura Total e Cura de Maldição também podem livrá-lo dos efeitos nefastos desta magia.

Conta-se que um verme de Aasarith gerado a partir desta magia é totalmente obediente àquele que o criou. No entanto, isto nunca pôde ser comprovado. Para verificar se tal afirmação é verdadeira ou não, o clérigo de Aasarith vai precisar tirar a prova (por sua conta e risco).

### **Cura Elementar**

**3D&T:** Água 1, Clericato ou Medicina

**Daemon:** Controlar Água 1, Pontos de Fé

**Custo:** 0

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Apenas ao toque

Esta é a mais simples e limitada magia de cura conhecida. A Cura Elementar é ensinada aos clérigos ainda durante o seu período de formação, época na qual não passavam de meros acólitos. Os médicos arcanos (magos especializados em utilizar magias para a cura de mazelas) também aprendem esta magia logo nos primeiros estágios de seus estudos.

Com a Cura Elementar, o mago ou clérigo é capaz de restaurar 1 PV de um alvo qualquer. Esta mágica pode ser utilizada cinco vezes por dia para cada ponto de Focus em Água possuído pelo lançador. A Cura Elementar não serve para curar doenças, como pode ser feito com a Cura Mágica, justamente por se tratar de uma mágica básica.

Se utilizada em mortos-vivos, esta magia causa 1 ponto de dano no alvo.

### **Dádiva de Wynna**

**3D&T:** Ar 4, Luz 6, Clericato

**Daemon:** Entender Metamagia 6, Pontos de Fé

**Custo:** 1 ponto

**Duração:** Permanente

**Alcance:** Apenas ao toque

Esta espetacular magia é a versão oposta de Lágrimas de Wynna, dizem os clérigos desta deusa. Toda criatura que for tocada por este feitiço receberá de imediato 1 ponto de Focus (3D&T) ou o aprimoramento Poderes Mágicos 1 (Daemon). A forma como estes pontos serão gastos fica a cargo do lançador. Ao ser agraciado com estes poderes mágicos, o alvo pode desenvolvê-los de forma normal, através da prática, treinamentos especiais, artificios mágicos ou acordos com seres poderosos. Criaturas que já possuam poderes arcanos não podem ser alvos deste feitiço.

Acredita-se que o mestre Talude e Gwen Haggengar, sumo-sacerdotisa da deusa da magia, sejam os únicos seres em toda Arton capazes de invocar a Dádiva de Wynna. Eles só fariam isto com permissão da própria Wynna, e apenas se o alvo cumpriu alguma missão importante para a ordem da magia ou, de alguma forma, caiu nas graças da deusa.

### **Dente de Sszzaas**

**3D&T:** Água 2, Trevas 3, Clericato

**Daemon:** Criar Água/Trevas/Metamagia 5, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas o mago

Com esta magia, o personagem pode conjurar uma adaga curva (jambia) ou retorcida (kris) com lâmina escura, impregnada com um tipo qualquer de veneno definido pelo Mestre. Ela causa um dano de F+1 ou PdF+1 (ou 1d6-1 mais ajustes de FR no sistema Daemon), mais envenenamento caso o alvo falhe em um teste de Resistência/CON com redutor de -1/-10%. Em geral, o veneno do Dente de Sszzaas

pode ser curado normalmente pelos métodos habituais — a magia Cura Mágica ou a perícia Medicina.

Obviamente, esta magia é conhecida somente pelos sszzaazitas. Portanto, ela não está disponível para personagens jogadores.

### **De uma Substância a Outra**

**3D&T:** Ver abaixo

**Daemon:** Ver abaixo

**Custo:** Padrão

**Duração:** Permanente até ser cancelada

**Alcance:** Apenas ao toque

Esta magia, na verdade, trata-se de um grande grupo de magias diferentes com características em comum. Ela permite transformar um tipo qualquer de material ou substância em outro bem distinto. Com Focus 1, o mago poderia fazer estas modificações em um objeto do tamanho de um palmo (um punhado de moedas, um copo, uma pedra...). Com Focus 5, ele poderia tentá-lo em um corpo de tamanho humano.

Como regra geral, toda criatura viva que for alvo de alguma destas magias tem direito a um teste de Resistência/CON para negar seus respectivos efeitos. Como o mago precisa tocar seu alvo, deve ser bem-sucedido em um teste de Habilidade/DEX para consegui-lo.

Abaixo seguem algumas das formas mais conhecidas desta magia, além dos caminhos necessários para executá-las:

**Água/Ácido ou Pó:** Água, Terra e Trevas (3D&T) ou Controlar Água/Terra/Trevas (Daemon)

**Água/Veneno:** Água e Trevas (3D&T) ou Controlar Água/Trevas (Daemon)

**Carne/Pedra:** Água e Terra (3D&T) ou Controlar Terra/Animais ou Humanos (Daemon)

**Carne/Cinzas:** Fogo, Água e Trevas (3D&T) ou Controlar Fogo/Trevas/Humanos ou Animais (Daemon)

**Madeira/Cinzas:** Fogo, Água e Trevas

(3D&T) ou Controlar Fogo/Trevas/Plantas (Daemon)

**Metal/Borracha:** Água e Terra (3D&T) ou Controlar Água/Terra/Plantas (Daemon)

**Metal/Madeira:** Água e Terra (3D&T) ou Controlar Terra/Plantas (Daemon)

**Metal/Vidro:** Terra (3D&T) ou Controlar Terra (Daemon)

**Osso/Metal:** Terra (3D&T) ou Controlar Terra/Animais ou Humanos (Daemon)

**Osso/Vidro:** Terra (3D&T) ou Controlar Terra/Animais ou Humanos (Daemon)

**Pedra/Lama:** Água e Terra (3D&T) ou Controlar Água/Terra (Daemon)

**Pedra/Magma:** Fogo e Terra (3D&T) ou Controlar Fogo/Terra (Daemon)

**Pedra/Pó:** Terra e Trevas (3D&T) ou Controlar Terra/Trevas (Daemon)

**Sangue/Veneno:** Água e Trevas (3D&T) ou Controlar Água/Trevas/Humanos (Daemon)

Muitas outras variantes desta magia podem ser desenvolvidas. O processo de criação deve ser supervisionado pelo Mestre.

### **O Dia Incessante de Etherus**

**3D&T:** Terra 9, Luz 7

**Daemon:** Controlar Metamagia 12

**Custo:** 7 pontos

**Duração:** Permanente até ser cancelada

**Alcance:** Padrão

Trata-se de uma das mais poderosas magias temporais conhecidas, cujo efeito é tão grandioso quanto Paralisar o Tempo. Ela foi criada pelo mago Etherus, tido como o fundador da escola dos magos do tempo-espaço, e um dos arcanos mais poderosos da história de Arton, apesar de ser pouco conhecido entre a população.

Com esta magia (também conhecida como *Dejà Vu*), todos aqueles dentro de uma área equivalente a um quarteirão viverão infinitamente o mesmo dia. Suas ações, pensamentos, palavras ou sentimentos serão rigorosamente iguais, em todos os sentidos, durante todo o dia. Ao acordarem, as pessoas tornarão a viver tudo novamente. Um teste de

Resistência/WILL com redutor de -2/-20% é necessário para não ser afetado por esta magia.

A única forma de se perceber o Dia Incessante de Etherus após a sua conjuração é se o personagem com maior Resistência/WILL for bem-sucedido em um teste com redutor de -2/-20%. Se isto acontecer, ele começará a estranhar a repetição freqüente dos fatos e agirá normalmente. A magia será definitivamente cancelada se todos os presentes na área de efeito forem convencidos de que estão vivendo repetidamente um mesmo dia, ou através de meios mágicos altamente poderosos.

O Dia Incessante de Etherus é uma magia conhecida apenas pelos grandes mestres no assunto (Talude, Vectorius, Gwen Haggengar...). Se perguntados a respeito, dirão apenas que tal mágica se trata de uma lenda, assim como tantas outras comuns em Arton.

### **O Diálogo Enfadonho de Praxedes**

**3D&T:** Ar 2, Luz, Terra ou Trevas 2, Telepatia

**Daemon:** Controlar Humanos 5

**Custo:** Padrão

**Duração:** 1d6 minutos

**Alcance:** Especial

Conforme visto no título, o criador deste peculiar feitiço foi Teófilus Praxedes, o sumo-sacerdote de Enfaadus, deus menor da burocracia. Para ativar a magia, o mago deve iniciar alguma conversa sobre qualquer assunto, mesmo que esta não seja dirigida a alguém em especial. Todas as pessoas que puderem ouvir sua voz devem fazer um teste de Resistência/CON. Se tiverem sucesso, nada acontecerá (só ficarão aborrecidos ao ouvir a voz de um idiota qualquer dizendo uma porção de besteiras). Se falharem, cairão desacordados. Elas somente acordarão quando sofrerem qualquer tipo de dano ou após 1d6 minutos. Para cada 10 m de distância do local de conjuração, as pessoas dentro da área de efeito da mágica ganham um bônus de

+1/+10% em seus testes de resistência.

Em Gilberdin, cidade na qual o sacerdote Praxedes mora, comenta-se que o clérigo é capaz de fazer as pessoas à sua volta caírem no sono como uma habilidade natural. Segundo os habitantes da cidade, isto seria uma dádiva concedida pelo deus Enfaadus ao clérigo, visto que este cumpre muito bem a missão de ser um chato de galochas — Enfaadus também é conhecido em Arton como o deus da chatice. É claro, Praxedes não gosta nem um pouco desta piadinha infame.

### **Distorção Temporal**

**3D&T:** Terra 6, Luz 4

**Daemon:** Controlar Metamagia 8

**Custo:** 3 pontos, mais 1 por Focus adicional

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Padrão

Esta magia é mais uma demonstração do quão é poderosa a escola dos magos temporais. A Distorção Temporal possibilita ao mago avançar ou recuar o tempo de uma área determinada em 1d6 minutos por nível de Focus utilizado. O espaço afetado é de  $3 \times 3 \times 3m^3$ , mas ele pode ser ampliado conforme o nível de Focus empregado na magia.

Quando a Distorção Temporal é utilizada para regredir o tempo, todos os efeitos provocados pelas ações dos personagens alvos serão cancelados, já que estas serão revertidas e, em seguida, reiniciadas.

A única maneira de se evitar a magia é se os personagens forem bem-sucedidos em um teste de Resistência/WILL com redutor de -2/-20%. Se isto acontecer, a Distorção Temporal deixa de funcionar instantaneamente.

### **Dom do Camaleão**

**3D&T:** Fogo 2, Luz 3

**Daemon:** Controlar Fogo/Luz 5

**Custo:** Padrão

**Duração:** Permanente até ser cancelada

**Alcance:** Apenas o mago

Não. O nome desta magia não faz referência alguma ao criminoso conhecido como Camaleão, o assassino mais competente de Arton — e mestre dos disfarces nas horas vagas. Bom, coincidências à parte, esta mágica é particularmente útil para assassinos, ladrões, trapaceiros, espiões e outros profissionais igualmente "honestos" que saibam lidar com magia.

O Dom do Camaleão reproduz com exatidão as habilidades miméticas dos camaleões e outros animais. A mágica permite ao lançador alterar a cor de sua pele, permitindo a este se camuflar de acordo com o ambiente. A magia funciona como a vantagem Invisibilidade — no sistema Daemon, o personagem pode se camuflar com 80% de sucesso — mas ela não pode ser utilizada em situações de combate (exceto, é claro, em emboscadas).

Roupas e objetos comuns portados pelo mago também serão camuflados. Entretanto, a magia não conseguirá disfarçar objetos maiores do que um livro — incluindo armas — a menos que estes sejam guardados por baixo da roupa ou dentro de uma bolsa. Caso o personagem vista algum tipo de armadura metálica, a magia falhará automaticamente.

### **Domo da Serenidade**

**3D&T:** Ar 4, Luz 4, Clericato

**Daemon:** Entender Metamagia 6, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Permanente até ser cancelada

**Alcance:** Apenas ao toque

Esta magia é utilizada na maioria dos locais sagrados dedicados à Marah. Desta forma, qualquer pessoa que entrar nestes locais terá de fazer um teste difícil de Resistência/WILL. Se falhar, ela será incapaz de cometer qualquer ato violento, seja através de ações, palavras ou pensamentos.

Todos os templos da paz são encantados com uma versão mais potente do

Domo da Serenidade — cujos requisitos necessários equivalem ao dobro da versão comum. Qualquer criatura que entre em algum destes templos não terá a mínima vontade de praticar qualquer violência, sem direito a nenhum teste para resistir. Apenas altos clérigos de Marah e a sumo-sacerdotisa Celine Glanford conhecem esta variante mais poderosa do Domo da Serenidade, e só podem utilizá-la ou ensiná-la a alguém com permissão da deusa.

Em locais assolados pela guerra e pela barbárie, os templos da paz são amplamente procurados como refúgio por fugitivos. Vítimas de alguma forma de violência também buscam abrigo e conforto nestes templos.

### **Domo da Verdade Absoluta**

**3D&T:** Ar 4, Terra 4, Clericato

**Daemon:** Entender Metamagia 6, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Permanente até ser cancelada

**Alcance:** Apenas ao toque

Esta magia utilizada por clérigos dos mais diferentes credos, mas todos eles são devotos de divindades ligadas à ordem, especialmente Khalmyr, Lin-Wu e Tanna-Toh.

Assim como o feitiço Lágrimas de Hyninn, o Domo da Verdade Absoluta só pode ser lançado em aposentos. Após a conjuração da magia, toda criatura dentro do local encantado que quiser dizer uma mentira precisará ser bem-sucedida em um teste difícil de Resistência/WILL. Se falhar, não conseguirá dizê-la, por mais que tente.

Existe uma versão mais poderosa do Domo da Verdade Absoluta que, ao ser lançada em um aposento, impede qualquer criatura que nele estiver de proferir uma única mentira, sem direito a testes para resistir. Os requisitos para esta versão equivalem ao dobro da versão comum, mas a forma plena do Domo da Verdade Absoluta só é conhecida por altos clérigos de Khalmyr, Lin-Wu, Tanna-Toh e de outras divindades

ordeiras, bem como por seus respectivos sumo-sacerdotes.

Altos clérigos de Khalmyr e Lin-Wu costumam utilizar Domo da Verdade Absoluta em prédios nos quais são realizados julgamentos. Desta forma, a veracidade dos depoimentos de todos os presentes está praticamente assegurada.

### **A Embriaguez Coletiva de Bakunin**

**3D&T:** Trevas 5, Telepatia

**Daemon:** Controlar Humanos 5

**Custo:** 1 ponto por alvo

**Duração:** Especial

**Alcance:** Padrão

A história do mago Bakunin é uma das lendas mais conhecidas de Petryna. Este mago da mente não era famoso por seu poder ou imponência, mas por causa de seu estilo único e polêmico de utilizar magias. Quando o fazia, Bakunin sempre estava completamente bêbado. Acreditava-se que, quando alcoolizado, as magias deste ficavam mais poderosas. Não houve ninguém capaz de comprovar este boato tido como estúpido pela maioria dos magos locais, mas é unânime a opinião de que as mágicas de Bakunin eram bem eficientes, mesmo quando este se encontrava em um "estado lastimável".

A Embriaguez Coletiva de Bakunin era a magia mais famosa deste polêmico arcano. Com ela todos aqueles afetados por ela precisam fazer um teste de Resistência/CON com penalidade de -1/-10%. Se falharem, ficarão em um estado idêntico ao alcoolismo durante 1d6 minutos. Nestas condições, todos os testes dos personagens serão considerados difíceis. É possível aumentar a duração da magia empregando-se três pontos de Focus adicionais ao custo original. Com Focus 11, por exemplo, os alvos ficarão embriagados por 3d6 minutos.

Apesar de toda fama conquistada (seja esta boa ou ruim), Bakunin teve um fim trágico, melancólico e, por que não dizer, patético. Ele acabou sendo expulso de sua

casa por não honrar os seus compromissos financeiros (ele também era conhecido como um dos maiores caloteiros do reino), já que praticamente todo o dinheiro conseguido pelo mago foi gasto com bebidas. Enquanto tomava alguns tragos para esquecer os problemas pessoais, Bakunin acabou perdendo os sentidos por causa do excesso de bebida e, acidentalmente, morreu engasgado com o seu próprio vômito. Realmente, um desfecho sofrível para um mago talentoso, morto por aquela considerada como sua melhor companhia.

### **Embutir Magia**

**3D&T:** Focus 1

**Daemon:** Criar Metamagia 1

**Custo:** Padrão

**Duração:** 1 hora

**Alcance:** Apenas ao toque

Embutir Magia é um feitiço básico para encantores, alquimistas, escribas e artifices, pois ele é essencial para a confecção de itens mágicos. Com ela, o mago pode encantar um objeto qualquer com algum outro tipo de magia. Qualquer mágica pode ser embutida em um objeto, desde que o conjurador siga alguns requisitos. No sistema 3D&T, o conjurador deve empregar um nível de pontos de Focus igual ao valor necessário para realizar a mágica pretendida — caso esta requeira outros valores de Focus, considera-se o maior número. No sistema Daemon, o mago deve empregar em Criar Metamagia o mesmo valor de Focus exigido para realizar a magia.

Exemplo: Suponhamos que um artífice deseje colocar em um cajado a magia Monstros do Pântano (vide **Grimório de Arton**, p.20). No sistema 3D&T, o mago precisaria de 4 pontos de Focus para fazê-lo (neste sistema, as estatísticas do feitiço são: Água 3, Trevas 4). No sistema Daemon, ele precisaria utilizar Criar Metamagia 4 para embutir a mágica no cajado (os Focus requeridos para a magia Monstros do Pântano neste sistema é: Criar Metamagia/Demônios

4).

Além disto, o mago pode determinar como a magia será ativada por meio do objeto. Ele irá definir se a execução do feitiço ocorrerá após a recitação de uma certa frase ou palavra, a execução de um gesto específico etc. Qualquer pessoa que conheça tais mecanismos de ativação pode utilizar o item encantado sem grandes problemas. Tomando o exemplo acima, para que alguém consiga invocar a magia Monstros do Pântano contida no cajado, o portador do item deve apontá-lo para os céus e proferir a seguinte frase: "Emirjam-se das profundezas, monstros do pântano, e vão de encontro às vis criaturas que ousaram profanar o seu local de repouso" (puxa vida, que frase estúpida...).

A magia ficará embutida no objeto por uma hora, ou até que ela seja utilizada por alguém durante este período. Após isto, ela se perderá e o item voltará ao seu estado original. Para que estes efeitos perdurem, é necessário o uso da mágica Permanência em conjunto com Embutir Magia.

Para se criar itens mágicos com "cargas", o mago deve multiplicar o valor de Focus em Embutir Magia de acordo com o número de cargas de uma magia qualquer que ele pretende colocar em um objeto. Exemplo: Se eu desejar criar um cajado mágico com três cargas da magia Monstros do Pântano, precisarei conjurar Embutir Magia com Focus 12 para fazê-lo (o nível de Focus necessário para se colocar uma carga desta magia é 4, conforme visto o exemplo acima). As cargas mágicas devem ser utilizadas em 1 hora ou serão perdidas após este tempo.

Um objeto sob o efeito de Embutir Magia não pode sê-lo novamente durante 1 hora e Objetos encantados permanentemente com esta magia (graças à Permanência), objetos mágicos de qualquer origem e artefatos não podem ser afetados por Embutir Magia.

### **O Encanto da Prosperidade Alheia**

**3D&T:** Terra 3, Luz 3

**Daemon:** Controlar Metamagia/Humanos 5

**Custo:** 2 pontos por alvo

**Duração:** Permanente até ser cancelada

**Alcance:** Padrão

Quem é alvo desta magia costuma apresentar duas sensações distintas: uma é satisfazer-se com os benefícios recebidos pelos amigos graças a ela. Entretanto, ele pode sentir uma grande inveja por ser o único personagem a não ser afetado pelos efeitos do Encanto da Prosperidade Alheia.

De fato, quando esta magia é utilizada em alguém, todos aqueles próximos ao alvo ganham um bônus de +1/+10% em todos os seus testes. O poder da mágica pode ser ampliado a cada dois níveis de Focus adicionais, sendo que os valores máximos permitidos são: Terra 7, Luz 7 (3D&T) e Controlar Metamagia/Humanos 9 (Daemon). Isto garantiria aos personagens próximos ao alvo um bônus máximo de +3/+30% em todos os seus testes.

Alguns estudiosos arriscam dizer que o autor desta magia foi a mesma pessoa que criou a Maldição do Aziago, uma mágica cujos efeitos são opostos à do Encanto da Prosperidade Alheia. Para estes estudiosos, tal pessoa seria um clérigo de Nimb nativo de Fortuna, o reino da sorte, com a intenção de levar boa sorte às pessoas obedientes e bem-intencionadas, assim como punir os iníquos tornando-os capazes de provocar azar a quem se aproximar deste. A maioria dos teólogos diz que os clérigos do caos vindos de Fortuna são mais sensatos e equilibrados do que os demais. Entretanto, como estes sacerdotes seguem um deus cuja principal característica é a imprevisibilidade, não se sabe por quanto tempo esta afirmação terá alguma validade.

### **Esconjuro de Criaturas**

**3D&T:** Focus 1, Animais

**Daemon:** Controlar Caminho Elemental/Animais ou Espíritos 1

**Custo:** 1 ponto por criatura

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** 10 m por nível de Focus

Esta magia também é uma importante "carta na manga" dos magos invocadores se alguma de suas mágicas de invocação de criaturas falhar. Com ela, é possível banir esta criatura de volta ao seu local de origem.

O funcionamento de Esconjuro de Criaturas é praticamente o mesmo do feitiço Esconjuro de Mortos-Vivos. Todas as criaturas mágicas ou conjuradas magicamente que estiverem dentro do alcance de visão do mago devem fazer um teste de Resistência/WILL. Se falharem, serão imediatamente teletransportados ao seu local de origem sem sofrer quaisquer danos.

Para cada ponto de Focus investido adicionalmente à magia, impõe à criatura um redutor de -1/-10% aos testes. Por exemplo, um cachorro conjurado magicamente com Resistência 1/WILL 2d tem penalidade de -2/-20% em seu teste se o Esconjuro de Criaturas foi realizado com Focus 3. Caso a diferença entre a Resistência/WILL e os Focus da magia seja igual ou maior a 4, o alvo não tem direito a teste algum — a magia funciona automaticamente e a criatura é banida para o lugar de onde veio.

Entretanto, se a Resistência da criatura for superior ao valor do Focus da magia (ou sua WILL for três vezes maior), ela estará imune aos efeitos deste feitiço. Algumas entidades mágicas poderosas também não podem ser esconjuradas.

### **A Espada dos Justos**

**3D&T:** Luz 5, Clericato

**Daemon:** Criar/Controlar Metamagia/Luz 5, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas o mago

Esta magia é vista pelos devotos de Khalmyr como uma prova de devoção e de mérito, pois apenas os servos mais dedicados de uma divindade costumam possuí-la. Com ela, o clérigo faz uma prece ao deus da justiça para que este conceda uma espada de duas mãos feita de pura energia mágica.

A Espada dos Justos tem um visual impressionante, muito parecido com o da Rumnam, a espada mágica do próprio Khalmyr. O dano provocado por deste fabuloso item é igual ao de uma Arma Especial — no Sistema Daemon, a arma causa 2d6 de dano, mais bônus de FR do personagem.

Além disto, a Espada dos Justos é também considerada como uma arma sagrada, capaz de conferir ao usuário F+2 ou PdF+2/+1d6 de dano ao lutar contra criaturas das Trevas e FD+2/IP+6 para defender-se contra ataques destas criaturas. Entretanto, a arma também possui uma consciência inteligente, e jamais deixará de cumprir as Obrigações e Restrições impostas por Khalmyr. Se por acaso o clérigo contrariar os desígnios de seu deus ao utilizar a Espada dos Justos, mesmo que não tenha consciência disso, a arma desaparecerá imediatamente. Isto também indicaria uma falta grave cometida pelo clérigo contra sua divindade, e ele deve sofrer as punições cabíveis.

Clérigos anões de Khalmyr (Heredrimm em sua língua nativa) invocam esta arma sagrada sob a forma de um machado com lâmina dupla. Apesar da diferença de formato, as características principais desta magia continuam as mesmas.

### **A Espada Vingadora de Glórienn**

**3D&T:** Luz 3, Clericato

**Daemon:** Criar/Controlar Metamagia/Luz 3, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas o mago

Alguns sábios élficos dizem que esta magia foi utilizada pela primeira vez um ano após a destruição de Lenórienn, a pátria dos elfos, em 1385. Ela teria sido uma bênção de Glórienn aos clérigos remanescentes ao massacre promovido pela Aliança Negra, uma recompensa por suas demonstrações de fé e perseverança em um momento tão trágico na

história da civilização élfica.

Contudo, especula-se que a verdadeira razão para a existência desta magia explicita-se em uma palavra: vingança. Seria uma prova do desejo de Glórienn em vingar-se daqueles que massacraram e humilharam os seus filhos, ou seja, os goblinóides. E os instrumentos escolhidos para levar este objetivo adiante seriam os devotos da deusa, com o auxílio desta magia.

A Espada Vingadora de Glórienn é uma fabulosa espada mágica feita de luz, cuja aparência é comparável às armas mágicas criadas pelos melhores armeiros élficos. À primeira vista, ela comporta-se como uma Arma Especial comum — no Sistema Daemon, a arma causa 1d10 de dano, mais bônus de FR do personagem. No entanto, ela mostra seu verdadeiro poder quando utilizada contra goblinóides. O dano provocado a estas criaturas é dobrado (faz-se a rolagem de dano duas vezes). Quaisquer outros bônus de dano possuídos pelo clérigo na luta contra estas criaturas são cumulativos.

Diz-se que apenas os devotos mais fanáticos e obstinados de Glórienn são agraciados com esta magia. Segundo alguns boatos, estes seguidores precisam se comprometer a eliminar todo e qualquer goblinóide que encontrar, em adição às Obrigações e Restrições habituais. Tais histórias não são confirmadas por Tinllins Redwood, sumo-sacerdote da deusa dos elfos, e ele demonstra irritação quando alguém toca no assunto.

### **Estrelas Negras de Tenebra**

**3D&T:** Trevas 3, Clericato

**Daemon:** Criar/Controlar Trevas/Metamagia 3, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas o mago

Esta magia especial permite ao clérigo criar três discos cortantes com 10 cm de diâmetro, cujo formato é semelhante ao de um shuriken. Por este motivo, acredita-se que o

primeiro clérigo de Tenebra a utilizar as Estrelas Negras seja de origem tamuraniana, mais especificamente de um clã ninja (Nooossa!!! Que dedução brilhante!!!).

Para utilizar os itens, o clérigo precisa ter sucesso em um teste da perícia Arremesso com bônus de +1/+10% — no sistema 3D&T, o clérigo ganha H+1 ao usar esta magia. Se tiver sucesso, a vítima sofre FA final +1/1d6 pontos de dano mágico por perfuração. Caso ela seja alguma criatura ligada aos elementos Fogo e/ou Luz, o dano sofrido será dobrado. Após o uso, as estrelas desaparecerão imediatamente.

O clérigo pode criar uma estrela adicional para cada ponto de Focus que empregar a mais nesta magia, até um máximo de seis estrelas (Focus 6). Não é possível exceder este limite.

### **A Explosão Definitiva de Al-Jahbaah**

**3D&T:** Focus 3

**Daemon:** Controlar Caminho Elemental 3

**Custo:** 0

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Apenas o mago

Após quase dez anos de estudos árduos, o mago Al-Jahbaah desenvolveu uma magia de área com grande potencial de destruição. Contudo, ele só foi capaz de realizá-la uma vez em toda a sua vida. Os motivos para este fato serão revelados a seguir.

Na verdade, a Explosão Definitiva de Al-Jahbaah possui os mesmos efeitos da magia Explosão (vide Manual 3D&T ou o Grimório de Arton para mais informações), com algumas diferenças. A principal delas é que o mago não precisa gastar nenhum ponto de magia para conjurá-la. E mais, para cada ponto de Focus adicional — até o máximo de 8 — o alcance da explosão aumenta em 10 m, e o seu dano, em 1d6.

Maravilhoso? Fantástico? Sim, não há dúvida alguma sobre a grande poder destrutivo desta magia. Entretanto, ela apresenta um pequeno probleminha. Ao



conjurá-la, o corpo do próprio mago é destruído. Isso mesmo. Para ser mais exato, a Explosão Definitiva de Al-Jahbaah é gerada pela liberação de uma grande quantidade de energia mágica, a qual o corpo do mago não consegue suportar. Por isso, ele explode.

Ao término da magia, o corpo do mago, assim como os seus pertences, terão sido desintegrados. Apenas objetos com resistência sobrenatural ou itens mágicos de grande poder teriam condições para resistir ao impacto desta explosão. Um mago destruído desta forma não pode ser ressuscitado — simplesmente pelo fato de não existir um cadáver disponível. Apenas um Desejo poderia trazê-lo de volta à vida.

### **Explosão Sônica**

**3D&T:** Ar 4, Luz 2

**Daemon:** Criar/Controlar Ar/Luz 6

**Custo:** Padrão

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Padrão

Esta magia sônica destaca-se por sua versatilidade. Ela é capaz de provocar 2d6 pontos de dano e ignora completamente a Armadura/IP do alvo. Como efeito adicional, este deve fazer um teste de Resistência/CON. Se falhar, sofrerá um dos seguintes efeitos por 2d6 rodadas (deve-se jogar o d6):

1-2) Surdez

3-4) Confusão (ver Caos Mental, mas contam-se os efeitos 1, 4 e 5)

5-6) Paralisia

Por conta de suas características, a Explosão Sônica também é uma magia muito desejada por magos de combate, magos guerreiros ou outros apreciadores de mágicas ofensivas.

### **A Fecundação de Lena**

**3D&T:** Água 6, Luz 6, Clericato

**Daemon:** Entender/Criar Luz/Humanos/Espíritos 8, Pontos de Fé

**Custo:** Especial

**Duração:** Permanente

**Alcance:** Apenas ao toque

Segundo algumas histórias correntes em Arton, é com esta magia que a deusa Lena fecunda as suas sacerdotisas durante o ritual de ordenação. Esta cerimônia, bem como os seus procedimentos, são segredos muito bem guardados pelas clérigas da vida. Quando questionadas a respeito, elas respondem de forma vaga e evasiva, e procuram sempre mudar o teor da conversa.

Com esta magia, uma fêmea de qualquer espécie viva existente em Arton será fecundada, mesmo que esta seja incapaz de gerar descendentes, seja por fatores congênitos, acidentais ou decorrentes de mutilações. O tempo de gestação do feto seguirá o ritmo normal de cada espécie, sem a mínima chance de ocorrer imprevistos (um parto prematuro, por exemplo).

Ao nascer, a criatura gozará de plena saúde física e mental, sendo impossível o nascimento de seres “imperfeitos”, ou seja, que apresentem algum tipo de deficiência congênita. Uma característica importante da Fecundação de Lena é que há 95% de chance das criaturas nascidas por meio desta magia serem do sexo feminino. Além disso, a porcentagem de nascimento de seres em quantidades acima do normal (uma fêmea humana possuir trigêmeos, por exemplo) varia entre 5 e 20%, dependendo da complexidade.

Conta-se que as altas clérigas de Lena foram agraciadas com esta magia pela própria deusa da vida. Contudo, elas só poderiam usá-la mediante a autorização expressa de Lena. Isto seria feito em situações urgentes, como por exemplo em cidades com baixas taxas de natalidade, seja por escassez de fêmeas ou por uma alta incidência de indivíduos idosos. A Fecundação de Lena só pode ser utilizada uma vez por ano, e ao conjurá-la, a clériga perde metade de seus PMs. Ela precisa ser bem-sucedida em um teste de Resistência/CON com penalidade de -1/-10%, ou cairá desacordada. Três dias de descanso ininterrupto são suficientes para se recuperar

os pontos perdidos com a invocação desta mágica.

### **A Flecha Certeira de Glórienn**

**3D&T:** Focus 3, Clericato

**Daemon:** Criar/Controlar Luz/Metamagia 3, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustantável

**Alcance:** Apenas o mago

Assim como a Espada dos Justos é uma magia dedicada apenas aos mais devotos servos de Khalmyr, a Flecha Certeira de Glórienn também é ensinada somente para aqueles que provaram o seu valor diante da deusa dos elfos.

Esta magnífica flecha prateada reproduz o efeito da arma mágica possuída por Tinllins Redwood, sumo-sacerdote de Glórienn. Ao dispará-la, o clérigo conseguirá atingir seu alvo com precisão absoluta, sem precisar de nenhum teste específico, provocando-lhe dano de  $PdF+2/1d6+2$ . Esta magia só pode ser invocada uma vez por dia.

Conta-se que, no passado, os devotos de Glórienn podiam usar esta magia com uma frequência maior. Entretanto, como o poder da deusa vem caindo gradualmente, isto se reflete no número de vezes permitidas para se utilizar a Flecha de Glórienn.

### **Florescimento Majestoso de Camélia**

**3D&T:** Água 1, Terra 1

**Daemon:** Criar/Controlar Metamagia/Plantas 1

**Custo:** Padrão

**Duração:** Permanente até ser cancelada ou  $1d6 \times$  Focus dias

**Alcance:** Padrão

Esta magia tem propriedades semelhantes à Frutificação Acelerada de Belandaba, mas funciona apenas com flores. Com ela, o tempo de desenvolvimento das flores é ampliado em 50%. Para cada ponto de Focus empregado na magia, este tempo é dobrado (Focus 2), triplicado (Focus

3), quadruplicado (Focus 4) ou quintuplicado (Focus 5). Não é possível empregar Focus acima de 5 nesta magia.

As flores nascidas com o auxílio desta magia exalam um perfume mais intenso e apresentam tons mais vivos em sua coloração. São maiores, mais resistentes e mais duráveis do que as flores nascidas por meios comuns. No entanto, as plantas dentro da área de efeito envelhecem mais rapidamente, de acordo com o poder utilizado pelo clérigo na conjuração da magia, da mesma maneira que a Frutificação Acelerada de Belandaba. Por conta disto, os sacerdotes de Sefiya devem utilizá-la apenas em situações emergenciais e com todo cuidado, para evitar a morte prematura das plantas.

Esta magia também serve para cobrir a área alvo com flores de todos os tipos conhecidos pelo clérigo. Estas flores serão mais aromáticas, resistentes e saudáveis do que as flores normais. A duração da mágica, se utilizada desta forma, é de  $1d6 \times$  Focus dias. O período máximo de sobrevivência destas flores é de um mês.

### **Fome Cadavérica**

**3D&T:** Trevas 6, Telepatia

**Daemon:** Entender/Controlar Espíritos/Humanos 6

**Custo:** Padrão

**Duração:** Permanente até ser cancelada

**Alcance:** Apenas ao toque

Os infelizes afetados por este macabro feitiço terão suas vidas transformadas em um grande pesadelo. Se as vítimas da Fome Cadavérica falharem em um teste de Resistência/WILL com um redutor de -1/-10%, eles sofrerão um tipo de Dependência característica dos mortos-vivos — alimentar-se de sangue, carne fresca ou putrefata, energia vital etc —, bem como todos os defeitos provocados por esta desvantagem caso a fome não seja saciada. A espécie exata de Dependência será definida pelo Mestre.

Esta magia é popular entre

necromantes e clérigos da Mãe-Noite. Druidas, paladinos e personagens com os Códigos de Honra dos Heróis e da Honestidade não podem aprendê-la, nem permitir o seu uso por ninguém.

### **A Fome da Terra**

**3D&T:** Terra 6

**Daemon:** Controlar Terra 6

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Padrão

Esta traiçoeira magia pode tornar movediça uma área circular de 3 m de diâmetro. A aparência do solo afetado continuará a mesma e as vítimas só perceberão a armadilha quando perceberem os seus corpos afundando lentamente durante seis rodadas, até serem completamente tragados pela terra. A única forma de escapar do solo movediço é com um teste de Força bem sucedido, com penalidade de -1/-10%. Os redutores aumentam nesta mesma ordem para cada rodada que o personagem permanecer atolado. Se a vítima não conseguir escapar até a sexta rodada, bau bau...

A Fome da Terra funciona em praticamente qualquer tipo de terreno, seja este um solo arenoso, pedregoso, revestido com pisos etc. Ela só irá falhar caso o chão seja composto por algum tipo de material sem nenhuma ligação com o elemento Terra.

### **Forma Animal**

**3D&T:** Água 1, Terra 1, Luz 1

**Daemon:** Criar

Humanos/Animais/Metamagia 1

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas o mago

A Forma Animal permite ao mago assumir a forma de um determinado tipo de animal, assim como fazem os sacerdotes de Alihanna. A principal diferença desta magia em relação ao feitiço Transformação é que,

no caso do primeiro, apenas o conjurador pode ser alvo da mágica. No segundo caso, apenas outras criaturas podem ser afetadas.

O tipo de animal o qual o mago vai se transformar é proporcional ao nível de Focus utilizado no feitiço. Com os valores mínimos, o conjurador pode se transformar em um inseto, rato, gato ou, no máximo, em um cão doméstico.

Abaixo seguem alguns tipos possíveis de animais os quais o mago pode se metamorfosear com o auxílio da Forma Animal:

**Focus 1:** gato, cachorro, animais pequenos em geral.

**Focus 2:** raposa, cabra, ovelha.

**Focus 3:** lobo, javali, leopardo.

**Focus 4:** cavalo, zebra, antilope.

**Focus 5:** camelo, cervo, bovinos domésticos.

**Focus 6:** urso, girafa, grandes bovinos.

**Focus 7:** crocodilo.

**Focus 8:** rinoceronte, elefante.

Como acontece com a magia Transformação, o mago será incapaz de falar, usar magias, armas, objetos ou quaisquer habilidades especiais ou vantagens inerentes à sua forma original. Ele só poderá executar ataques típicos da espécie animal na qual está transformado (mordidas, arranhões, cabeçadas, encontrões etc). Seus atributos na forma animal serão calculados pelo Mestre e seguirão os padrões para a espécie em questão.

Cada ritual permite a transformação do conjurador em um tipo específico de animal. Ele precisa aprender ou desenvolver outras versões da Forma Animal se quiser metamorfosear-se em outras espécies.

### **Forma Bestial**

**3D&T:** Água 1, Terra 1, Luz 1

**Daemon:** Criar

Humanos/Animais/Metamagia 1

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas o mago

Esta magia funciona de maneira similar à anterior, mas ela possibilita ao mago transformar-se em um tipo específico de monstro, da mesma forma como fazem os sacerdotes de Megalokk.

Os rituais de transformação mais comuns são aqueles que permitem ao conjurador assumir a forma de monstros mais "vulgares", como kobolds e goblins. Já mágicas capazes de fazer o mago transformar-se em monstros poderosos (dragões, por exemplo) são muito raras, ou mesmo inexistentes.

Abaixo seguem alguns exemplos de monstro nos quais o mago pode se transformar através da Forma Bestial:

**Focus 1:** insetos ou aracnídeos gigantes em geral, kobold, goblin, slark

**Focus 2:** gnoll, orc

**Focus 3:** lobo das cavernas (wurg), kill'bone, hobgoblin

**Focus 4:** dragonete, tumarkhân

**Focus 5:** bugbear, dragoa-caçadora

**Focus 6:** minotauro, ogre, lursh-lyin

**Focus 7:** gigante (espécie menor), troll

**Focus 8:** grifo, wyvern

Quando estiver em sua forma bestial, o mago só poderá utilizar os ataques relativos a cada monstro. Algumas de suas vantagens, desvantagens ou aprimoramentos originais podem ser substituídos por outros mais adequados à forma monstruosa a qual o mago assumiu, enquanto outros podem manter-se inalterados. Caso a espécie de monstro seja inapta para a utilização de determinadas habilidades sobrenaturais (como a magia), o mago não poderá contar com elas enquanto a Forma Bestial permanecer ativa. Os atributos do conjurador serão recalculados pelo Mestre conforme as estatísticas da criatura na qual o mago se transmutou.

Como acontece com a magia anterior, cada ritual possibilita ao mago metamorfosear-se em uma única espécie de monstro. Se ele quiser outras opções de

transformação, deverá aprendê-las com magos especializados ou desenvolver tais feitiços por conta e risco próprios.

### **Forma Espectral**

**3D&T:** Ar 5

**Daemon:** Entender/Controlar Humanos/Espíritos 5

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável por 1 hora

**Alcance:** Apenas o mago

Esta mágica permite ao mago assumir uma forma incorpórea, como a de um morto-vivo etéreo (aparições, fantasmas...). Enquanto estiver nesta forma, ele não poderá tocar coisa alguma, nem causar dano físico. Em compensação, o mago também estará imune a qualquer forma de ataque não-mágico.

A vantagem da Forma Espectral é que, se conjurada com Focus adicionais em outros caminhos específicos, o feitiço torna-se mais poderoso. Eis os efeitos possíveis:

**Ar 1 (3D&T) ou Espíritos 1 (Daemon):** Levitação.

**Ar 2 (3D&T) ou Espíritos 2 (Daemon):** Invisibilidade.

**Água 2, Trevas 2 (3D&T) ou Humanos/Espíritos 3 (Daemon):** o mago pode roubar 2 PVs de uma pessoa por turno caso a toque, como na magia Roubo de Vida.

**Trevas 2 (3D&T) ou Espíritos 3 (Daemon):** Aura de Pânico com 5m de raio (os efeitos são idênticos à da magia homônima).

**Terra 2, Trevas 2 (3D&T) ou Metamagia/Humanos 3 (Daemon):** Toque do Envelhecimento. O alvo ficará 1d6 anos mais velho caso seja tocado pelo mago. Ele pode negar o efeito com um teste bem-sucedido de Resistência/CON.

Todos os efeitos mencionados acima são cumulativos. Entretanto, se o mago acrescentar ao feitiço algum dos três últimos efeitos (Roubo de Vida, Aura de Pânico e

Toque do Envelhecimento), ele será considerado um morto-vivo etéreo até o término da magia, com todas as suas vantagens e fraquezas, exceto a Dependência, por não se tratar de um morto-vivo legítimo.

### **Forma Humanóide**

**3D&T:** Água 1, Terra 1, Luz 1

**Daemon:** Criar Humanos/Animais/Metamagia 1

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas o mago

Com esta magia, o mago pode assumir a forma de uma determinada espécie humanóide existente em Arton. Através da Forma Humanóide, por exemplo, um mago elfo fugitivo poderia se transformar em um anão para facilitar o seu trânsito pelo Reinado sem correr o risco de sofrer comentários maldosos a respeito de sua raça (se bem que dificilmente um elfo se transformaria em uma criatura tão repugnante quanto um anão, segundo o ponto de vista élfico).

O mago pode se transformar em espécies humanóides mais complexas caso invista mais pontos de Focus na conjuração da magia. Cada ritual possibilita a transformação de uma única espécie humanóide (como acontece com as magias Forma Animal e Forma Bestial), o que torna necessário para o mago pesquisar e aprender a respeito de outros rituais se este desejar transformar-se em outras espécies humanóides. Abaixo seguem alguns exemplos possíveis de transmutações:

**Focus 1:** goblin, kobold

**Focus 2:** gnoll, humano, orc

**Focus 3:** halfling, hobgoblin, meio-elfo, meio-orc

**Focus 4:** anão, centauro, elfo, seres-fada

**Focus 5:** bugbear, troglodita

**Focus 6:** minotauro, nagah, ogre

**Focus 7:** gigante

Rituais que permitem ao mago

transformar-se em humanóides raros e poderosos (meio-dragões, meio-driades...) são praticamente desconhecidos, e aqueles que os sabem não têm o menor interesse em divulgá-los.

### **Frustração de Wynna**

**3D&T:** Ar 6, Luz 6

**Daemon:** Entender/Criar Metamagia 10

**Custo:** 6 pontos

**Duração:** Permanente até ser cancelada

**Alcance:** Apenas ao toque

O nome deste feitiço é bastante curioso. Alguns seguidores de Wynna contam que sua deusa fica contrariada toda vez em que esta magia é utilizada, devido ao fato desta última restringir a liberdade de prática das artes arcanas nos locais encantados.

A Frustração de Wynna, assim como vários outros rituais vistos neste grimório, só pode ser empregada em aposentos. Enquanto um determinado local estiver sobre o efeito desta magia, o poder mágico de quaisquer criaturas ou itens será reduzido pela metade. Magias com Focus 1 terão falha automática, e seres com apenas 1 ponto de Focus nos Caminhos — e nenhum nas Formas, caso utilize o sistema Daemon — não poderão lançar magias.

### **Frutificação Acelerada de Belandaba**

**3D&T:** Água 1, Terra 1

**Daemon:** Controlar Metamagia/Plantas 1

**Custo:** Padrão

**Duração:** Permanente até ser cancelada

**Alcance:** Padrão

Esta magia é utilizada pelos clérigos das estações do ano quando o crescimento dos frutos nas lavouras é prejudicado por fatores climáticos ou termais. Com ela, o tempo de desenvolvimento dos frutos é ampliado em 50%. Para cada ponto de Focus empregado na magia, este tempo é dobrado (Focus 2), triplicado (Focus 3), quadruplicado (Focus 4) ou quintuplicado (Focus 5). Não é possível empregar Focus acima de 5 nesta

magia.

Os frutos nascidos com o auxílio desta mágica serão saudáveis e com a melhor aparência e sabor possíveis. Eles também mostram-se mais resistentes a pragas, a variações bruscas de temperatura e à deterioração causada por fatores naturais. Contudo, esta magia possui um efeito colateral sério: todas as plantas afetadas envelhecem mais rapidamente, de acordo com o poder utilizado pelo clérigo na conjuração da magia. Por exemplo, se ele utilizou Focus 3 na Frutificação Acelerada de Belandaba, as plantas afetadas vão envelhecer três vezes mais rápido.

Sacerdotes de Sefiya precisam ser muito cuidadosos ao utilizar a Frutificação Acelerada de Belandaba, pois ao menor descuido pode-se provocar grandes danos à agricultura ou à flora local. Muitas plantas têm um curto período de vida (cerca de um ano ou um pouco mais) e esta magia pode matá-las em segundos se usada de forma imprudente.

### **Furacão Devastador**

**3D&T:** Ar 8-12

**Daemon:** Criar Ar 8-12

**Custo:** Padrão

**Duração:** 5 minutos

**Alcance:** Padrão

Esta é uma das mais poderosas e destrutivas magias da escola do Ar, embora seja dominada apenas por uns poucos arcanos de nível avançado. Entretanto, nenhum deles seria estúpido em invocá-la levemente, sob risco de perseguição por parte das autoridades do Reinado ou de heróis sedentos por justiça.

O Furacão Devastador recebeu este nome devido aos grandes estragos os quais é capaz de provocar. O mago é capaz de criar um gigantesco turbilhão de ar com, no mínimo, 20 metros de altura por 20 de diâmetro — para cada ponto adicional de Focus, a altura e o diâmetro do furacão são aumentados em 5 m (o valor máximo é 40 m). O furacão é capaz de arrastar qualquer

qualquer coisa em um raio de 100 m para o seu vórtice, com Força/FR equivalente ao nível de Focus empregado na magia.

Para evitar ser tragado pelo furacão, o personagem deve fazer um teste de Força/FR com penalidade de -3/-30% se o personagem estiver a 20 m do centro — pessoas que estiverem em uma distância inferior a esta não têm direito ao teste. Para cada 20 m de distância do vórtice do furacão, o personagem ganha um bônus de +1/+10% em seu teste. Ele também receberá bônus no teste se conseguir algum apoio firme e sólido (como agarrar-se em uma construção de pedra). Quando alguém tenta movimentar-se em uma área assolada por um furacão, ele o faz com apenas 1/3 de sua velocidade normal.

Criaturas e objetos tragados pelo Furacão Devastador cairão de uma altura igual à altura deste após os 5 minutos de duração da magia. As conseqüências exatas provocadas no local de invocação são determinadas pelo Mestre.

### **A Fúria do Oceano**

**3D&T:** Água 10, Clericato

**Daemon:** Criar/Controlar Água 10, Pontos de Fé

**Custo:** Especial

**Duração:** Especial

**Alcance:** Especial

Em diversas regiões costeiras de Arton acredita-se que o Grande Oceano irá castigar implacavelmente os seres do mundo seco caso eles desrespeitem o mar e os seres vivos que nele habitam. Este castigo viria sob a forma de uma onda gigantesca capaz de varrer cidades inteiras do mapa. Apesar desta magia ser considerada como uma lenda pela maioria dos habitantes do litoral, muitos deles preferem não arriscar a serem alvo das severas punições que o Oceano destina aos ímpios e exploram o mar de forma responsável — apesar de existirem alguns "nós cegos" que ocasionalmente fogem a esta regra. Bons meninos!

A Fúria do Oceano raramente foi

utilizada por clérigos dos mares. No entanto, as contáveis ocasiões em que ela foi empregada entraram para a História de Arton, pois todos os locais afetados pela onda gigantesca foram reduzidos a meras ruínas. Em Bielefeld, costuma-se dizer que o dragão-rei Benthos utilizou esta magia para aniquilar a cidade de Lendikar, a antiga capital deste reino. Não se sabe se esta tragédia foi provocada pela fúria do Oceano ou pelos grandes poderes do dragão-rei marinho.

O poder deste ritual varia de acordo com as circunstâncias, ou melhor, o humor do deus dos mares. A onda criada pela Fúria do Oceano pode ser capaz de destruir "apenas" uma pequena cidade. Entretanto, ouviu-se falar de um caso no qual a onda foi capaz de devastar aldeias inteiras em uma extensão de centenas de quilômetros. Após conjurar este colossal feitiço, o clérigo perde metade de seus PMs. Por razões um tanto óbvias, ele precisa estar próximo a uma região marítima para utilizar a magia ou, do contrário, nada feito.

A Fúria do Oceano só pode ser invocada uma vez por ano e apenas com autorização do próprio deus dos mares. Se o clérigo tentar conjurá-la por razões levianas será vitimado por uma terrível maldição, por meio da qual será transformado em algum tipo simples de criatura subaquática, como um coral, um pólipó ou uma reles alga marinha...

### **Golfada de Vajiehana**

**3D&T:** Fogo 2, Terra 2

**Daemon:** Criar/Controlar Fogo/Terra 4

**Custo:** 1 ponto

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Padrão

Esta é uma magia ensinada aos clérigos de Vajiehana quando estes já atingiram um certo grau de experiência. A Golfada de Vajiehana consiste em um disparo rápido de um jato de magma em direção a um único alvo. O ataque causa 1d6 pontos de dano por Calor/Fogo que ignoram

completamente a Armadura/IP do alvo — a menos que este possua Armadura Extra contra Calor/Fogo ou Magia. Além disso, se a vítima utilizar algum item de proteção comum (armaduras ou escudos normais), ela deve fazer um teste de Armadura/AGI. Se falhar, o item em questão sofrerá um redutor de -1 em testes de Armadura (3D&T) ou perderá um ponto em seu IP (Daemon), devido ao calor intenso emanado pela Golfada de Vajiehana.

A propósito: a razão para o curioso nome desta magia deve-se ao fato dos clérigos de Vajiehana expelirem-na pela boca, sob a forma de uma golfada (vômito). "O ato é repugnante de ser visto, mas pelo menos a consequência é eficiente", dizem os sacerdotes da deusa-samalandra.

### **O Grito da Fera**

**3D&T:** Ar 1, Trevas 1

**Daemon:** Criar/Controlar Ar/Animais 1

**Custo:** Padrão

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Focus × 200m de diâmetro

Esta magia simula com perfeição um dos Poderes Concedidos dos clérigos de Tauron, o deus-minotauro da força e da coragem. Através dela, o mago pode emitir a voz de um tipo de animal em alta intensidade, sob a forma de um grito. Com os valores mínimos (ver estatísticas acima), é possível imitar a voz de um gato, cachorro ou animal equivalente. Todos os animais menores do que o animal em questão fugirão instantaneamente ou tentarão se esconder, caso estejam na área de efeito. Com valores mais altos de Focus, o conjurador é capaz de reproduzir a voz de outros animais maiores e mais perigosos:

**Focus 1:** gato, cachorro, animais pequenos em geral

**Focus 2:** raposa, lince, jaguatirica

**Focus 3:** lobo, coiote, cavalo selvagem

**Focus 4:** javali, leopardo, aves de rapina (águias, abutres...)

**Focus 5:** leão, tigre

**Focus 6:** urso, grandes bovinos (bisão)

**Focus 7:** crocodilo ou pequenos sauróides

**Focus 8:** elefante ou sauróides intermediários

**Focus 9:** grandes sauróides

**Focus 10:** sauróides colossais

Em seres humanos, dependendo da intensidade do feitiço, basta um teste bem-sucedido de Resistência/WILL para o indivíduo não sentir medo e fugir. Quanto maior o Focus, maiores serão os redutores para os testes. A recíproca também é válida, caso o grito seja de um animal menor.

É possível simular as vozes de "monstros naturais" com este feitiço, se o Mestre permitir. Por exemplo, para imitar a voz de um grifo, o mago precisaria conjurar esta magia com Focus 8.

### **O Grito Estridente (e Destruidor) de Hangpharstyth**

**3D&T:** Ar 9, Trevas 7

**Daemon:** Criar/Controlar Ar/Demônios 12

**Custo:** 6 pontos

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Padrão

Obviamente, a autoria desta magia é atribuída à lendária maga Hangpharstyth. De acordo com os historiadores de Tyrondir, ela teria vivido em Arton-Sul em tempos antigos, mas foi morta por uma misteriosa explosão. O local onde isto teria acontecido é chamado de Istmo de Hangpharstyth, o elo entre Arton-Norte e Lamnor.

Segundo as lendas, a maga podia emitir um potente grito capaz de ser ouvido a quilômetros de distância. Ela fazia isso em momentos de euforia ou quando estava enfurecida por alguma razão. O Grito Estridente (e Destruidor) de Hangpharstyth tem um altíssimo poder destrutivo. Vidros se estilhaçam, pedras racham, o solo vibra com grande intensidade entre outros efeitos.

Em termos práticos, todos os infelizes dentro da área de efeito precisam fazer um teste de Resistência/CON com um redutor de -3/-30%. Se forem bem-sucedidos,

ficarão temporariamente surdos e paralisados por 1d6 rodadas. Se falharem, poderão sofrer os seguintes efeitos:

1-2) 3d6 de dano + surdez permanente;

3-4) Insanidade permanente — escolha uma subdivisão de Insano ou um Aprimoramento Negativo similar;

5) O alvo adquire um problema neurológico equivalente ao Mal de Parkinson (todos os testes físicos serão considerados difíceis);

6) Colapso. O personagem tem direito a um teste de Resistência -3/-30%. Em caso de sucesso, sofre os mesmos efeitos da magia Sono. Se falhar, morre instantaneamente.

Nenhum mago de Arton admite conhecer esta magia. Informações a respeito dela são envoltas em meio a muitos boatos e histórias fantásticas. Contudo, suspeita-se de que Gwen Haggengar, sumo-sacerdotisa de Wynna, tenha conhecimento sobre esta terrível mágica (algo bastante preocupante, diga-se de passagem). Há boatos de que Gwen teria utilizado o Grito Estridente (e Destruidor) de Hangpharstyth durante um massacre ocorrido em Shanower, que culminou na destruição de todas as escolas de magia administradas por Gwen e na morte de das discípulas desta, além do rapto da pequena Mary Littefoot, cujas razões ainda são nebulosas.

### **Identificação de Magia**

**3D&T:** Focus 3

**Daemon:** Entender Metamagia 3

**Custo:** Padrão

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Padrão

Para um grupo de aventureiros, tão importante quanto saber se um item encontrado durante as campanhas possui propriedades mágicas é descobrir quais são elas. A Identificação de Magia foi desenvolvida justamente para realizar deste propósito.

Com o valor mínimo de Focus, o



mago pode identificar com precisão quais os valores de Focus utilizados na confecção de um item mágico. Por exemplo, se o arcano tentar descobrir os Focus empregados em uma espada encantada com Arma Vampírica, ele saberá que esta magia foi conjurada com Trevas 5 ou Criar Humanos/Espíritos/Metamagia 5.

Quanto maior o Focus usado em Identificação de Magia, mais detalhada se torna a descrição do item obtida a partir deste feitiço. Com Focus 6, por exemplo, o mago é capaz de identificar precisamente uma função do item alvo, ou o nome exato de uma magia empregada nele. Retomando o exemplo acima, o mago conseguiria descobrir que a espada foi encantada com Arma Vampírica se utilizar a Identificação de Magia com Focus 6. Já com Focus 9, é possível saber por quantas vezes uma habilidade do item pode ser ativada, ou quantas cargas ele possui.

É importante lembrar que muitos itens mágicos são encantados com feitiços que impedem ou dificultam sua identificação por meios místicos, como o Manto da Obscuridade. Neste caso, o mago será obrigado a realizar testes de Resistência/WILL se ele quiser obter alguma informação sobre o item alvo. Uma falha crítica neste teste resultará em uma informação errada.

### **Idioma Universal**

**3D&T:** Ar 5, Clericato ou Idiomas

**Daemon:** Entender Humanos 5, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas o mago

Esta é a magia de comunicação mais eficiente já criada em Arton. O Idioma Universal permite ao lançador comunicar-se com qualquer membro pertencente a qualquer civilização do continente, seja esta bárbara ou avançada, seja esta humana, semi-humana ou humanóide. A comunicação entre os interlocutores será perfeita, a menos que a

outra parte possua alguma limitação intelectual (a desvantagem Inculto, por exemplo).

O Idioma Universal é uma magia conhecida apenas por altos clérigos de Tanna-Toh e Valkaria, que é ensinada somente a discípulos especiais, cuja fidelidade e bons serviços à religião são comprovados.

### **Ilusão-Bomba**

**3D&T:** Fogo 1, Terra 1, Luz 1

**Daemon:** Controlar Fogo/Terra/Luz 1

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Padrão

Esta variante da magia Ilusão é de origem recente. Ela foi desenvolvida por ilusionistas interessados em criar magias úteis em combates, embora magos com um senso negro de humor também a apreciem muito.

Com a Ilusão-Bomba é possível criar imagens sólidas de forma semelhante à magia Ilusão Avançada. Contudo, caso elas sejam atingidas por qualquer impacto (seja por meio de armas, magias etc), explodirão imediatamente, causando a todos os que estiverem próximos 1d6 pontos de dano para cada dois níveis de Focus utilizados, até um máximo de 5d6. Os atingidos devem fazer um teste de Habilidade/AGI para reduzir este dano à metade.

O mago, se desejar, pode empregar Focus no caminho do Ar para que as cópias ilusórias emitam sons e odores. Estes acréscimos, entretanto, não são obrigatórios para o uso da magia.

### **O Inferno de Chamas de Pireya**

**3D&T:** Fogo 4

**Daemon:** Criar Fogo 4

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Padrão

*"Pireya era uma elementalista do fogo sem um pingo de juízo em sua cabeça. Desde a infância, ela tinha a mania irresistível (e perigosa) de brincar*

com fogo. Certo dia, a menina quase incendiou a sua casa quando estava brincando com uma vela. Este acidente, assim como vários outros subseqüentes, suscitou em várias broncas por parte dos pais, parentes, amigos e moradores da pequena Uhr, uma vila de Zakharov próxima à fronteira com as Uivantes.

Quando ficou um pouco mais velha, Pireya pediu aos pais que estudasse magia com o mago Khaliel, famoso elementalista do fogo de Zakharin, que buscava treinar um sucessor "à altura de sua grandeza" — segundo palavras do próprio. Em meio a muitas brigas, choros e manhas, a menina teve seu pedido atendido e foi estudar magia com o ilustre arcano, mediante o pagamento de uma módica taxa de 50 tibares mensais (para um uhriano, esta quantia é uma pequena fortuna...).

Anos depois, o modesto povo de Uhr teve uma surpresa: Pireya foi escolhida como a sucessora do grande Khaliel, tornando-se uma das magas mais importantes de Zakharov. Ela teve muitas facilidades para aprender as disciplinas mágicas relacionadas ao fogo, seu elemento favorito. Entretanto, um traço de sua personalidade alegre e vivaz ainda não se apagou...

Em uma noite fria e aparentemente calma, um grande bando de bugbears brancos, oriundos das Montanhas Uivantes, invadiu a vila de Uhr com a intenção de roubar toda a comida que encontrasse pelo caminho. Como a guarda local era insuficiente para deter os monstros, Pireya foi chamada para combatê-los. Era a única esperança a qual os uhrianos dispunham no momento.

Com toda a confiança, a "inabalável" Pireya invocou o seu ritual mais poderoso a partir de um pergaminho fornecido pelo próprio mestre Khaliel. E com este feitiço ela prometeu aos seus coterrâneos de livrar a vila dos hediondos bugbears. Ao terminar de recitar as palavras mágicas, uma grande área começou a ser tomada pelo fogo. As chamas intensas podiam ser vistas a quilômetros de distância. Alguns dos bugbears pereceram, carbonizados por aquele inferno, enquanto os demais fugiram para as montanhas. Entretanto, a superestima que Pireya depositou em si impediu-a de perceber o desastre que havia provocado sem querer: uma grande parte das construções da vila de Uhr também foi incendiada. Dezenas de casas estavam destruídas e centenas de pessoas ficaram

desabrigadas. Além disto, este incêndio provocou a morte accidental do pai de Pireya, que dormia enquanto tudo acontecia.

A revolta de seus semelhantes e a vergonha de si mesma, além do fato de ter matado accidentalmente o pai abalaram de vez a auto-estima excessiva da "inabalável" Pireya. Ela acabou fugindo desesperadamente, aos prantos, da mesma forma que uma menina foge de seus problemas, com a diferença de que não teria mais ninguém para lhe confortar. Mesmo com todo o treinamento recebido, Pireya não amadureceu sua alma. Continuava a mesma menina de sempre.

Após o fato, a elementalista não foi vista em nenhum lugar de Zakharov mas, segundo boatos de moradores locais, ela teria se suicidado por profundo desgosto. O símbolo que Pireya ostentava em seu peito (uma figura estilizada de uma chama) foi encontrada às margens de um lago, o provável refúgio de seu corpo".

A magia utilizada por Pireya é mesmo impressionante, como mostrou a historinha acima. Ela é capaz de cobrir uma área de  $3 \times 3$  m<sup>2</sup> com chamas de 1 m de altura. Quem estiver nesta área deve fazer um teste de Resistência/CON ou sofrerá 1d6 de dano. Se a vítima permanecer na área de efeito, o dano será aplicado automaticamente sem direito a mais nenhum teste por parte dela. Para cada nível de Focus adicional, as dimensões das chamas são aumentadas em  $1 \times 1 \times 1$  m<sup>3</sup> e o dano causado pelo fogo aumenta em +1d6 para cada dois pontos de Focus adicionais.

### **A Interminável Discussão de Enfaadus**

**3D&T:** Ar 2, Terra 4, Telepatia

**Daemon:** Entender/Controlar Humanos 6

**Custo:** 2 pontos

**Duração:** 1d6 × 5 minutos

**Alcance:** Padrão

Com esta magia o mago ou clérigo pode convidar um grupo de 1d6+4 pessoas para participar de uma discussão sobre um assunto do interesse destes. Após o conjurador dar início às conversações (com

uma pergunta inicial a um indivíduo qualquer do grupo), todos os outros membros começarão a discutir entre si sobre o assunto proposto, expondo seus pontos de vista. Durante as discussões, os indivíduos esquecerão tudo o que está à sua volta (o conjurador pode, inclusive, sair da área de efeito), a menos que sejam atacados. Se isto ocorrer, os efeitos sobre o alvo serão cancelados. O clima do debate será sempre pacífico, mesmo que as discordâncias entre as opiniões dos alvos sejam muito grandes.

Todos os membros do grupo têm direito a fazer um teste de Resistência/WILL para negar os efeitos desta habilidade. O efeito desta é de 1d6 × 5 minutos. A cada 10 minutos passados, os alvos têm direito a um novo teste para livrar-se dos efeitos da Interminável Discussão de Enfaadus.

Personagens com inteligência alta (INT 13-15, 1 ou 2 pontos de Focus ou as perícias Artes, Ciência, Máquinas ou Idiomas, ou duas especializações) têm um bônus de +1/+10% nos testes e aqueles com inteligência muito alta (INT 16+, a vantagem Genialidade, 3 ou mais pontos de Focus, duas das perícias mencionadas acima ou três ou mais especializações) ganham um bônus de +2/+20%. Personagens com inteligência baixa (INT 3-7 ou com a desvantagem Inculto) sofrem uma penalidade de -1/-10% nos testes de resistência.

A Interminável Discussão de Enfaadus não funciona contra criaturas muito inteligentes e poderosas (H6+ ou INT 22+), mortos-vivos e seres sem inteligência.

### **Inversão de Valores**

**3D&T:** Luz 4, Trevas 4, Telepatia

**Daemon:** Entender/Controlar Humanos 6

**Custo:** 2 pontos

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Padrão

Esta é uma magia interessante tanto para magos dominadores quanto trapaceiros. Ela altera completamente a personalidade do alvo, fazendo com que este aja de maneira

contrária ao habitual. Uma clériga de Lena solidária e prestativa agiria de forma egoísta e individualista caso afetada por esta mágica. Uma pessoa dominada pela Inversão de Valores é capaz de violar qualquer código de conduta que possua, agindo sempre de maneira oposta.

Para evitar ser atingido por esta magia, o alvo precisa fazer um teste de resistência com penalidade de -1/-10%. Ele também pode livrar-se de seus efeitos caso o mago controlador assim o queira. Servos de deuses ou personagens que possuam alguma Devoção ou Código de Honra têm mais facilidade para ignorar os efeitos do feitiço. Basta serem bem-sucedidos em um teste de Resistência com bônus de +1/+10%.

### **Invocação de Gosmas**

**3D&T:** Água 1, Terra 1, Trevas 1

**Daemon:** Controlar Água/Trevas/Animais 1

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Padrão

A Invocação de Gosmas é uma das magias mais utilizadas e preferidas entre os clérigos de Aasaroth — este, porventura, também é o deus destas criaturas nojentas. Esta magia permite ao mago invocar 1d6 gosmas de um tipo equivalente ao nível de Focus utilizado.

**Focus 1:** Limo Verde (F0, H0, R2, A0, PdF0 ou FR 1d, CON 3d, DEX 1d, AGI 1, INT 0, WILL 1d, PER 1d, CAR 0, IP 0). Possui Invulnerabilidade contra todos os ataques físicos (Força), à distância (Poder de Fogo), magias e armas mágicas. Contudo, é vulnerável a calor/fogo, frio/gelo e magias de cura. Esta criatura não pode se mover, mas age sempre de forma conjunta e devora carne, madeira e metal com uma velocidade espantosa. A vítima precisa fazer um teste de Resistência/CON quando for atacado por um grupo de limos verdes. Se falhar, seu corpo será tomado pelas criaturas e sofrerá 1 ponto de dano por rodada. Novos testes estarão

submetidos a um redutor cumulativo de -1/-10%. Se a vítima for morta por estas gosmas, ela se transformará em um outro limo verde em 2d6 rodadas.

**Focus 2:** Geléia Ocre (F2, H0, R4, A0, PdF0 ou FR 3d, CON 5d, DEX 1d, AGI 1d, INT 0, WILL 1d, PER 1d, CAR 0, IP 1). Possui Armadura Extra contra ataques elétricos — quando afetada por um ataque desta natureza, a geléia ocre divide-se em 1d6+1 outras menores, cujos PVs são divididos igualmente (arredondados para cima) entre elas. O ataque básico desta criatura consiste em envolver a vítima e infligir-lhe dano através de uma secreção corrosiva capaz de dissolver carne e madeira. A secreção causa 2d6 pontos de dano por rodada no alvo, a menos que ele tenha sucesso em um teste de Força/FR ou Habilidade/AGI para tentar livrar-se da geléia ocre.

**Focus 3:** Limo Cinzento (F1, H0, R3, A0, PdF0 ou FR 2d, CON 4d, DEX 1d, AGI 1, INT 1, WILL 1d, PER 1d, CAR 0, IP 1). O limo cinzento é imune a ataques baseados em calor/fogo e frio/gelo, mágicos ou não, além de todos os ataques baseados em magia (como a mágica Lança Infalível de Talude, por exemplo). O limo cinzento só pode ser ferido por eletricidade e ataques com armas, mágicos ou não. Esta criatura ataca dando um "bote" em seus inimigos, causando-lhes 3d6 pontos de dano. O ataque de um limo cinzento degenera metais facilmente. Em uma rodada, por exemplo, uma destas criaturas arruinaria uma cota de malha comum.

**Focus 4:** Limo de Cristal (F2, H0, R2, A0, PdF0 ou FR 3d, CON 3d, DEX 1d, AGI 1d, INT 1, WILL 1d, PER 1d, CAR 0, IP 1). É imune a ataques químicos (água, ácidos e venenos), baseados em calor/fogo e frio/gelo, mas são vulneráveis a eletricidade e a projéteis mágicos, como flechas mágicas ou a magia Lança Infalível de Talude, por exemplo. Ataques com armas de corpo-a-corpo (inclusive mágicas) causam apenas 1

ponto de dano a estas criaturas. Toda arma que tocar o corpo de um limo de cristal deve ser bem-sucedida em um teste de resistência, ou será destruída — no caso de armas mágicas, ela perderá 1 ponto de seu bônus mágico.

O limo de cristal, assim como o limo cinzento, ataca as suas vítimas com um "bote". Se funcionar, causar-lhe-á 2d6+2 pontos de dano. E mais, caso o alvo falhe em um Resistência/CON, este será paralisado por 1d6 rodadas, ou até a criatura devorar-lhe completamente. As investidas desta criatura não corroem metal, mas provocam grandes estragos em madeira, tecido e carne.

**Focus 5:** Cubo Gelatinoso (F1, H0, R3, A0, PdF0 ou FR 2d, CON 4d, DEX 1d, AGI 1d, INT 0, WILL 1d, PER 1d, CAR 0, IP 1). Este tipo de gosma é imune a ataques elétricos e a magias ou habilidades que causem medo, paralisia, transformação e sono. Possui Armadura Extra contra frio/gelo — contudo, sua movimentação é diminuída pela metade quando afetada por ataques deste tipo, e sua frequência de ataques é reduzida a 1 golpe a cada duas rodadas. Estas gosmas, por serem transparentes, são muito difíceis de serem vistas pelos PCs (habilidade idêntica à vantagem Invisibilidade, mas válida apenas em cavernas, dungeons e ambientes similares). Quando ataca, o cubo gelatinoso causa 1d6 pontos de dano em suas vítimas, mais paralisia durante 3d6 rodadas. O alvo deve fazer um teste de Resistência/CON para evitar este efeito adicional.

**Focus 6:** Geléia Vampírica (F1, H2, R2, A1, PdF0 ou FR 2d, CON 3d, DEX 1d, AGI 3d, INT 2d, WILL 2d, PER 1d, CAR 0, IP 1-6). Possuem a vantagem Invisibilidade, mas ela é válida apenas em cavernas, dungeons e ambientes similares. A geléia vampírica não possui nenhuma defesa especial contra ataques específicos. Em compensação, ela é capaz de paralisar uma criatura por 12 horas com o seu ataque, se esta falhar em um teste de Resistência/CON. Após paralisar a vítima,

esta gosma irá sugar-lhe o sangue até a última gota. Em uma criatura de tamanho humano, este processo dura uma hora.

**Focus 7:** Limo-Zumbi (F1, H0-1, R2, A0, PdF0 ou FR 2d, CON 2d, DEX 1d, AGI 1d, INT 1-6, WILL 2d, PER 1d, CAR 0, IP 1). O limo-zumbi possui uma aparência frágil e um ataque básico fraco — apenas 1d3 de dano. Contudo, sua principal habilidade é hospedar-se em corpos vivos ou mortos de outras criaturas, preferencialmente aquelas de tamanho humano. Assim, os atributos físicos do limo serão idênticos aos do corpo hospedeiro. Criaturas vivas que forem vítimas desta gosmas precisam ter sucesso em um teste de Resistência/WILL para evitarem ser controladas. Para cada limo adicional, acrescente um redutor de -1/-10% aos testes — é comum que os limos-zumbis se unam para dominar uma vítima quando esta se mostra muito relutante.

Limos-zumbis só podem ser afetados por ataques baseados em calor/fogo, frio/gelo e projéteis mágicos. Estas criaturas também sofrerão dano caso o hospedeiro seja atacado.

**Focus 8:** Pudim Negro (F2, H0, R5, A1, PdF0 ou FR 3d, CON 6d, DEX 1d, AGI 1d, INT 0, WILL 2d, PER 1d, CAR 0, IP 6). Este tipo de gosma é imune a todos os ataques químicos e baseados em frio/gelo, além de possuir Armadura Extra contra eletricidade. Ataques elétricos ou feitos com armas dividem a criatura em outras partes idênticas. Apenas projéteis mágicos e ataques baseados em calor/fogo são eficientes contra os pudins negros.

O corpo destas criaturas é altamente corrosivo, assim como a maioria das gosmas apresentadas aqui. Uma armadura completa, por exemplo, seria pulverizada em apenas duas rodadas caso entre em contato com um pudim negro. O efeito é o mesmo em todo tipo de material orgânico. O ataque de um pudim causa 4d6 pontos de dano, sem outros efeitos adicionais.

**Focus 9:** Geléia Mostarda (F2, H1, R5, A1, PdF0 ou FR 3d, CON 6d, DEX 1d, AGI 2d, INT 2d, WILL 2d, PER 1d, CAR 0, IP 6). A geléia mostarda é a gosma mais forte conhecida. Além de possuir uma inteligência mediana, ela só pode ser ferida por armas mágicas e ataques que não sejam baseados em eletricidade (contra os quais é imune) ou frio/gelo (possui Armadura Extra contra estes ataques). Estas geléias também possuem as vantagens Resistência à Magia (valor 1D no sistema Daemon) e Invisibilidade (válida apenas em cavernas, dungeons e outros ambientes subterrâneos). Com um teste difícil de Habilidade/PER (Habilidade +1 ou PER +10% se o personagem tiver a vantagem Faro Aguçado), pode-se notar um leve odor azedo. Este sinal indica a presença de uma geléia mostarda nas proximidades.

Além de seu ataque básico, cujo dano é 3d6, a geléia mostarda é capaz de emitir uma névoa de vapor venenoso com volume de  $3\text{?}3\text{?}3\text{ m}^3$ . Aqueles que estiverem dentro da área de efeito devem ter sucesso em um teste de Resistência/CON ou terão sua movimentação básica reduzida à metade. Assim, todos os testes baseados em Habilidade/DEX e AGI das vítimas da névoa serão considerados difíceis. Os efeitos desta letargia duram duas rodadas.

Como acontece com outras mágicas deste tipo, as gosmas aparecem imediatamente no local indicado pelo mago, sem a necessidade que elas existam nas proximidades. As criaturas não obedecerão ordens, e atacam quaisquer alvos ao seu alcance — inclusive aliados do mago, mas nunca o próprio. Quando os oponentes forem derrotados, as gosmas irão atacar o mago que as conjurou (!!!).

A magia termina caso não haja mais criaturas por perto. Neste caso, as gosmas retornarão ao seu local de origem. Nota-se que esta magia pode ser extremamente perigosa para o grupo de aventureiros caso

seja conjurada sem alguns cuidados preliminares — ficar bem longe do local onde elas irão surgir, por exemplo.

### **O Irresistível Gorad de Neuville**

**3D&T:** Água 2, Terra 1

**Daemon:** Criar/Controlar  
Água/Animais/Plantas 2

**Custo:** Padrão

**Duração:** 1d6 horas

**Alcance:** Padrão

Esta magia foi criada pelo transmutador Neuville Demarche, um dos raríssimos magos existentes na remota ilha de Hershey, a terra do gorad. Sua família é uma tradicional fabricante da guloseima na cidade de Arvhoy, mas esta vinha sofrido problemas com espíões e ladrões sedentos em descobrir a receita secreta empregada pelos Demarche para o preparo do doce.

Para conter os xeretas, Neuville elaborou o seguinte plano: ele pediu ao seu pai para que apregoasse a toda a cidade que os Demarche fizeram modificações na receita da guloseima e conseguiram desenvolver o gorad mais perfeito já criado em toda Hershey. A notícia aguçou a curiosidade dos espíões, que decidiram invadir a residência da família de Neuville. Para a sorte dos criminosos, eles encontraram a receita secreta em um pote de biscoitos e mais alguns tabletes do doce, os quais eles não podiam deixar de observar — estes estavam com um aroma e aparência ótimos.

Sem pestanejar, os ladrões decidiram comer os tabletes de gorad antes de qualquer coisa. Contudo, eles não esperavam que, após alguns minutos, os seus intestinos comessem a emitir sons estranhos, além de provocar-lhes um incômodo insuportável — era uma diarreia das grandes. Rapidamente, os intrusos saíram correndo da residência dos Demarche em busca de um banheiro ou algo similar, mas foram detidos logo depois pelas autoridades, em

meio a muitos risos da população local (Por quê? Bem, digamos que os ladrões não conseguiram conter a sua diarreia a tempo...).

Esta magia cria 1d3 tabletes de gorad de ótimo aroma e aparência. Quem se deparar com estas guloseimas sentir-se-á imediatamente atraído por elas, e fará o possível para comê-las. Entretanto, os gorads criados por este feitiço sempre terão um efeito adverso (mas este não pode ser danoso ou letal), a critério do jogador — o gorad pode ter um sabor horrível, provocar náuseas, fazer o oponente emitir "ventosidades anais" por 10 minutos etc. A vítima têm direito a um teste de Resistência/WILL com bônus de +1/+10 para resistir à atração provocada pela guloseima, e pode realizar um teste de Resistência/CON com bônus de +1/+10 após ingeri-la, a fim de evitar os efeitos colaterais. Mortos-vivos, construtos, criaturas mágicas e seres com Resistência 2/Constituição 15-18 são imunes aos efeitos desta magia.

### **A Lança Purificadora de Azgher**

**3D&T:** Luz 4, Clericato

**Daemon:** Criar/Controlar Metamagia/Luz 4, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas o mago

Esta magia só está acessível aos devotos mais dedicados do deus-sol. Com ela, o clérigo ou paladino é capaz de criar uma lança de arremesso com tamanho médio. A lança apresenta um visual incrível, com vários entalhes e inscrições gravadas, além de ser tão reluzente quanto o ouro da Pirâmide do Sol.

A Lança Purificadora de Azgher causa dano igual ao de uma Arma Especial — no sistema Daemon, a lança provoca 1d6+2 pontos de dano, mais bônus por FR. Entretanto, esta magnífica arma mostra seu

real poder contra mortos-vivos e criaturas das trevas — que, diga-se de passagem, são seres protegidos pela deusa Tenebra, inimiga mortal do deus-sol. Como a Espada dos Justos, a Lança de Azgher é uma arma sagrada. Ela confere ao seu portador um bônus de 1d6 nas jogadas de dano ao lutar contra criaturas das Trevas FD+2/IP+6 para defender-se contra ataques destas criaturas.

Além destes poderes especiais, a Lança Purificadora de Azgher é capaz de curar maldições com um simples toque, assim como a mágica Cura de Maldição. Esta habilidade só pode ser utilizada uma vez por semana.

### **O Machado Fulminante de Ragnar**

**3D&T:** Trevas 7, Clericato

**Daemon:** Criar/Controlar Metamagia/Demônios/Trevas 7, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas o mago

Esta poderosa arma mágica é desejada por todos os clérigos e guerreiros de Ragnar, o deus goblinóide da morte, embora apenas o sumo-sacerdote Gaardalok e uns poucos discípulos a conheçam. Trata-se de um machado grande com lâmina curvada — assemelhando-se a uma foice. A aparência da arma é assustadora, dando a impressão de ser feita de ossos. Além das figuras de caveira entalhadas na arma, alguns de seus detalhes são em cor vermelha (vermelho-sangue, para ser mais exato). Isto simboliza o sangue das vítimas — preferencialmente humanas e semi-humanas — que pereceram aos golpes violentos e certos do Machado de Ragnar.

O machado concede ao usuário um bônus de F+3 — no sistema Daemon, a arma provoca 2d6+2 pontos de dano, mais bônus por FR. Entretanto, se usada contra humanos, semi-humanos e criaturas ligadas ao elemento Luz, o dano causado é aumentado em +1/1d6. Se este dano reduzir os PVs da vítima a um valor negativo, ela deve fazer um

teste de Resistência/CON ou o seu corpo será reduzido a cinzas, impossibilitando a ressurreição por meios convencionais.

O Machado de Ragnar possui uma outra habilidade especial. Se o portador conseguir tocar (ou ferir) o alvo com a arma, deve invocar uma palavra de ativação. Caso a vítima falhe em um teste de Resistência/CON com bônus de +2/+20%, ela morrerá instantaneamente — neste caso, o alvo pode ser ressuscitado pelos meios normais. Este poder só pode ser utilizado uma vez por semana.

### **Magia Aleatória**

**3D&T:** Focus 1

**Daemon:** Entender/Criar Metamagia 1

**Custo:** 1 ponto

**Duração:** Especial

**Alcance:** Especial

Este feitiço também foi utilizado pela primeira vez pelos já citados magos probabilistas. Ele permite ao conjurador lançar uma magia qualquer — mesmo que ele não a conheça — com o mesmo nível de Focus empregado em Magia Aleatória. O mago, por exemplo, pode invocar qualquer magia com Focus 3 aleatoriamente caso empregue 3 pontos de Focus em Magia Aleatória.

Feitiços invocados desta forma não poderão ser modificados pelo mago — por exemplo, ele não poderá dividir um Ataque Mágico em vários alvos diferentes, nem controlar a direção de uma Bola de Fogo de Questor. Os alvos de magias invocadas aleatoriamente também serão escolhidos ao acaso — inclusive o próprio mago pode ser vítima da magia conjurada por ele mesmo. Não é possível conjurar mágicas permanentes desta forma e as magias sustentáveis vão durar, no máximo, até 3d6 rodadas.

Magia Aleatória é uma das Magias Iniciais dos magos probabilistas.

### **A Maldição do Aziago**

**3D&T:** Terra 3, Trevas 3

**Daemon:** Controlar Metamagia/Humanos 5  
**Custo:** 2 pontos por alvo  
**Duração:** Permanente até ser cancelada  
**Alcance:** Padrão

Para o personagem que foi alvo desta magia, saudações. Mas para aqueles que se aproximarem dele, muito cuidado. Esta estranha e rara magia faz com que o alvo esteja envolto por uma aura de azar. Apesar dele próprio não sofrer efeito algum, todos aqueles que estiverem perto dele sofrerão um redutor de -1/-10% em todos os seus testes. É possível aumentar os efeitos desta magia a cada dois níveis de Focus adicionais, mas isto pode ser feito por mais duas vezes, impondo àqueles que estiverem perto do alvo uma penalidade de -3/-30% em todos os seus testes. A Maldição do Aziago é detectável por meios mágicos, mas apenas as magias Desejo, Cura de Maldição e Cancelamento de Magia podem anulá-la.

Conta-se que esta magia já foi usada por alguns clérigos de Nimb, por razões que apenas eles próprios conhecem (ou nem isso). Contudo, certos tipos exóticos de magos, conhecidos como probabilistas, também a conhecem. Os probabilistas são especializados em magias relacionadas à sorte, azar, aleatoriedade e probabilidade. Estes sujeitos são tão confiáveis e equilibrados quanto os devotos do caos.

### **Manipulação de Resultados**

**3D&T:** Ar 2, Telepatia ou Manipulação  
**Daemon:** Controlar Metamagia/Humanos 2  
**Custo:** Padrão  
**Duração:** Instantânea  
**Alcance:** Padrão

Esta é uma magia bem simples, mas muito desejada por magos trapaceiros. Ela é utilizada para alterar qualquer resultado em um jogo de acordo com os desejos do mago. Por exemplo, em um jogo de dados, se o mago invocar a magia e determinar que o resultado da jogada será 6, isto se cumprirá. Apenas meios mágicos (como Detecção de

Magia) podem identificar este tipo de trapaça.

Esta magia também funciona para sugerir magicamente a uma pessoa caso ela esteja em dúvida e precisa tomar uma decisão por meio de escolhas (Hmm... qual destes sujeitos devo matar primeiro?). O alvo tem direito a um teste de Resistência/WILL com bônus de +1/+10% para negar os efeitos desta magia.

A Manipulação de Resultados é geralmente uma das magias iniciais dos magos probabilistas. Ela não precisa ser utilizada necessariamente em jogos, mas em qualquer situação que envolva escolhas aleatórias.

### **Manto da Obscuridade**

**3D&T:** Trevas 1  
**Daemon:** Entender Metamagia 1  
**Custo:** Padrão  
**Duração:** Sustentável  
**Alcance:** Padrão

O Manto da Obscuridade possui a valiosa função de ocultar as características mágicas de criaturas ou objetos, bem como o local onde estes se encontram. Isto dificulta ou mesmo impede o uso de magias de detecção e localização. Por exemplo, se um mago qualquer deseja utilizar Detecção de Magia em uma adaga mágica protegida pelo Manto da Obscuridade, ele deve ter sucesso em uma disputa entre a sua Resistência/WILL e a Resistência/WILL do mago adversário (o criador do manto) para conseguir a informação.

A diferença de níveis de Focus entre o mago "ocultador" e o mago "detector" impõe bônus ou penalidades no teste de Resistência/WILL mencionado acima. Exemplo: se o mago "detector" citado no exemplo anterior utilizar Detecção de Magia com Focus 3 na adaga mágica envolvida por um Manto da Obscuridade invocado com Focus 5, ele terá um redutor de -2/-20% no teste necessário para executar a detecção com sucesso. Se a diferença entre os Focus de ambos os magos for superior a 5 pontos, a tentativa de detecção decorrerá em sucesso



automático ou falha automática, dependendo do caso.

### **Marca do Ímpio**

**3D&T:** Luz 4, Clericato

**Daemon:** Entender Humanos 4, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Padrão

Esta magia foi desenvolvida há muito tempo pelos clérigos de Meliyaki, deusa menor da pureza e do sacrifício. Ela simula um dos Poderes Concedidos aos devotos desta divindade, embora seja mais versátil. A Marca do Ímpio permite ao clérigo saber se uma determinada pessoa cometeu algum tipo de crime contra a integridade humana (estupro, lesão corporal, assassinato...) durante um intervalo de três dias. Se isto for verdade, o alvo ficará envolto por uma aura púrpura intensa e bastante chamativa (só para não dizer cafona...), a menos que tenha sucesso em um teste de Resistência/WILL.

### **Marca do Ladrão**

**3D&T:** Luz 4, Clericato

**Daemon:** Entender Humanos 4, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Padrão

Esta magia é uma versão da anterior. Ela é bastante comum entre clérigos de tendência ordeira, em especial os devotos de Khalmyr, Lin-Wu e, dentro os clérigos menores, Meliyaki. A Marca do Ladrão permite descobrir se o alvo furtou algum objeto em um intervalo de três dias. Caso isto se confirme, o gatuno é envolvido por uma aura púrpura idêntica à da magia anterior. O alvo tem direito a um teste de Resistência/WILL se quiser evitar o constrangimento de ser tachado como ladrão e, conseqüentemente, a desconfiança das outras pessoas (especialmente das autoridades,

clérigos e paladinos certinhos ou de aventureiros pentelhos com banca de herói).

*OBS: Esta magia é uma adaptação para 3D&T e sistema Daemon de outra similar publicada na Dragão Brasil #13.*

### **O Martelo Vigoroso de Tauron**

**3D&T:** Fogo 3, Terra 3, Clericato

**Daemon:** Criar/Controlar Fogo/Terra/Metamagia 5, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas o mago

O Martelo Vigoroso de Tauron é uma dádiva do deus da coragem apenas aos seus devotos mais dedicados e determinados. Esta magia permite ao clérigo criar uma arma de contusão pesada, geralmente um malho, um mangual ou uma maça-estrela — qualquer que seja o tipo, a arma deverá ser empunhada com as duas mãos. A arma criada provoca F+3 — em Daemon, a arma causa 2d6+2 de dano, mais ajustes por FR. Além disso, a vítima precisa ter sucesso em um teste de Resistência/CON ou ficará atordoada por 1d6 rodadas. Neste estado, todos os testes dela serão considerados difíceis, além de ser incapaz de atacar, defender-se ou utilizar magias.

### **A Melodia Insuportável de Koroa-san**

**3D&T:** Ar 1, Trevas 1, Artes

**Daemon:** Criar/Controlar Ar 3

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Padrão

Esta magia, na verdade, surgiu por acidente. O clérigo Antoninus Koroakovis (vulgo Koroa-san) queria desenvolver uma melodia mágica capaz de fascinar todos que a ouvirem. Entretanto, tudo que ele conseguiu foi criar um som tão agradável quanto o de um violino desafinado tocado por um principiante.

Para executar a Melodia Insuportável,

o mago precisa de um instrumento musical (não é necessário saber tocá-lo, mas apenas possuí-lo). Esta magia é capaz de impedir ou cancelar os efeitos da magia Silêncio na área afetada, tanto em pessoas quanto no ambiente. Entretanto, todas as pessoas dentro da área de efeito (exceto o mago) precisam ter sucesso em um teste de Resistência/CON para não ficarem surdas por 1d6 rodadas.

Koroakovis foi proibido pela prefeitura de Grindell a utilizar esta magia nos limites da cidade. O clérigo de Enfaadus não conseguiu entender até hoje a razão para tal proibição. "Acho que isto é fruto da ação de invejosos que se incomodam com o meu talento para a música", imagina.

### **Os Membros Aderentes de Milliya**

**3D&T:** Água 3, Animais

**Daemon:** Criar/Controlar Animais/Humanos 3

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas ao toque

Conta-se que esta magia foi utilizada pela primeira vez por Milliya, uma sacerdotisa cruel que trouxe problemas para o Reinado há aproximadamente 300 anos. Segundo os relatos (escassos) da época, a principal missão de Milliya era capturar seres humanos e servi-los como oferenda à sua deusa, conhecida apenas como a deusa-aranha (o verdadeiro nome da entidade não consta nos registros oficiais). Além disso, diz-se que esta clériga pertencia a uma raça não existente em Arton, mais precisamente uma variante sinistra e perversa dos elfos.

Com esta magia, os membros do conjurador ganham um incrível poder de aderência, assim como vários tipos de insetos e aracnídeos. Isto o permite escalar paredes sem qualquer dificuldade. Ele pode, inclusive, andar pelo teto de um aposento sem correr o risco de queda. Caso alguém ou algo tente puxar o mago para fazê-lo descer, este último deve fazer um teste de Força/FR para continuar aderido à parede.

Para utilizar este feitiço, o mago não pode segurar nenhum tipo de objeto (aliás, se isto acontecer, o objeto ficará grudado nas mãos dele, e só sairá caso o mago cancele a magia). Enquanto estiver percorrendo por uma superfície qualquer, o mago também não poderá invocar nenhuma magia que exija alguma movimentação com as mãos, seja para invocá-la, seja para dispará-la. Entretanto, ele pode utilizar normalmente qualquer habilidade especial que possa ser ativada com outras partes do corpo, como olhos ou boca.

Após Milliya ser derrotada por um grupo de aventureiros, ninguém mais ouviu falar da deusa-aranha, muito menos de seus sacerdotes. Contudo, seria um tanto ingênuo supor que esta divindade tenha desaparecido. É provável que ela esteja reclusa em algum local desconhecido, aguardando uma nova oportunidade para atrair novos devotos e se fortalecer. Que o Reinado se prepare para mais uma encrenca.

### **Os Membros Elásticos de Shariman**

**3D&T:** Água 4, Terra 4

**Daemon:** Criar/Controlar Água/Humanos 6

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas o mago

Atribui-se a criação desta magia ao lendário mago Shariman, um homem misterioso que combina com perfeição suas habilidades mágicas com incríveis técnicas de malabarismo. Shariman é um homem nômade, cujo único meio de sobrevivência é entreter as pessoas com seus números mágicos e artísticos. Se por acaso você e seu grupo de aventureiros encontrar um homem magro, pele morena, cujos únicos itens de vestuário são um turbante e uma espécie de sunga, ambos de cor branca, é muito provável que tal pessoa seja o mago Shariman.

Com esta magia, é possível reproduzir fielmente os efeitos da vantagem Membros Elásticos, ou seja, esticar um membro qualquer do corpo (ÊPA! Não se sabe se "aquele" membro pode ter o seu

comprimento aumentado desta forma) a até 10 metros de comprimento. O mago pode atacar seus alvos normalmente com socos e chutes, mas estes golpes serão considerados como ataques à distância. Consulte o Manual 3D&T para mais informações.

### **Os Membros Extras de Tenbukuyan**

**3D&T:** Água 5, Terra 5

**Daemon:** Criar/Controlar Água/Humanos 8

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas o mago

Esta poderosa e bizarra magia foi criada por Tenbukuyan, um wu-jen tamuraniano especialista em kung-fu e magias de combate. O feitiço imita com perfeição os efeitos da vantagem Membros Extras (vide Manual 3D&T). O mago poderia criar mais um par de braços ou pernas para aumentar suas chances de golpear os adversários e proteger-se dos ataques destes. No Sistema Daemon, ele pode fazer dois ataques e defesas por turno. Se possuir o Aprimoramento Positivo Ambidestria, pode fazer quatro ataques e defesas por turno, caso utilize a magia para criar um par de braços extras (a Ambidestria não afeta golpes feitos com os pés).

Desconfia-se que apenas os magos wu-jen mais experientes conhecem os Membros Extras de Tenbukuyan. Eles só aceitariam ensiná-la a alguém caso o candidato conquiste a confiança do mago (algo beeeem difícil) e aceite submeter-se ao estilo de vida naturalista e exótico do wu-jen pelo tempo que este determinar. O candidato pode ser obrigado também a cumprir os mesmos tabus os quais o wu-jen segue durante o período estabelecido.

### **Miriade de Moscas e Baratas**

**3D&T:** Terra ou Trevas 1, Clericato

**Daemon:** Criar/Controlar Animais/Trevas 1, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

### **Alcance:** Padrão

A partir desta magia, um clérigo pode criar 2d6 moscas ou 1d6 baratas para cada ponto de Focus empregado na magia. Estes insetos são totalmente obedientes a qualquer ordem de seu conjurador.

A magia pode ser utilizada de diversas formas. Com mais níveis de Focus, o clérigo é capaz de criar uma verdadeira miríade destes insetos, cuja função é confundir os seus inimigos enquanto ele exerce alguma outra ação. Sacerdotes mais poderosos podem utilizar seus pequenos servos como espíões, com o auxílio de outras magias relacionadas à obtenção de informações.

A utilidade mais comum para os insetos criados com esta magia é transmitir doenças a partir da contaminação de água e alimentos. É importante lembrar que o habitat de moscas e baratas é conviver em meio aos restos humanos e animais (lixo, excrementos, carcaças de animais em decomposição etc). Há uma porcentagem de 30% dos insetos criados pela magia transmitirem uma doença desta forma. As enfermidades típicas são hepatite (A ou C), febre tifóide, cólera etc. Como efeito geral, estas doenças levam cinco dias para se manifestarem, e seus efeitos provocam enfraquecimento geral do doente (todos os testes são considerados difíceis) e a perda de 1 PV por dia. Qualquer mágica de cura cancela imediatamente os efeitos desta doença. Métodos convencionais de cura — como a magia Cura Mágica ou a perícia Medicina — também são efetivos para combatê-las.

Os insetos criados pela Miríade de Moscas e Baratas também pode servir para causar dano. A magia provoca 1 ponto de dano para cada cinco insetos que ataquem o alvo, num máximo de 200 insetos para um único alvo — causando, ao todo, 40 pontos de dano. A vítima tem direito a um teste de Habilidade/AGI para reduzir este dano à metade caso este seja superior a 2 pontos. É óbvio lembrar que apenas os altos clérigos de Asaroth são capazes de criar moscas e baratas em grandes quantidades.

**Modelar a Carne****3D&T:** Água 1**Daemon:** Criar Humanos 1**Custo:** Padrão**Duração:** Permanente até ser cancelada**Alcance:** Apenas ao toque

Esta magia é frequentemente utilizada pelos médicos arcanos em tratamentos mais complexos. Modelar a Carne permite ao mago modificar a forma de uma quantidade de carne humana proporcional ao valor do Focus. Com Focus 3, o mago poderia alterar a mão ou o pé de uma pessoa, por exemplo.

Modelar a Carne é uma magia essencial para a implantação de qualquer prótese em um alvo. Caso o feitiço não seja empregado, é possível que a prótese não se encaixe corretamente ou, talvez, provoque algum tipo de mal ao paciente (infecções, rejeição da prótese pelo organismo do paciente, males provocados pela massa excessiva da prótese etc).

Se o alvo não desejar ser afetado por esta magia, o mago precisa fazer um teste de Habilidade/DEX para tocá-lo. O alvo ainda pode evitar os efeitos de Modelar a Carne se tiver sucesso em um teste de Resistência/CON.

Médicos arcanos têm esta magia como uma de suas magias iniciais.

**Modelar Madeira****3D&T:** Água 2**Daemon:** Controlar Plantas 2**Custo:** Padrão**Duração:** Permanente até ser cancelada**Alcance:** Padrão

Esta magia permite ao mago modificar a forma de um objeto qualquer de madeira, ou mesmo fazê-lo se contorcer, dobrar-se ou, se possível, quebrar-se. Com Focus 2, o mago poderia aplicar um destes efeitos um objeto do tamanho de um cajado, enquanto que com Focus 6 ele poderia fazer o mesmo em uma árvore de médio porte.

Modelar Madeira também pode ser empregada para desfazer os efeitos descritos acima, fazendo o objeto de madeira recuperar suas características originais. Cancelamento de Magia também é eficiente neste caso.

**Muralha de Espinhos Venenosos****3D&T:** Água 5, Trevas 5**Daemon:** Criar/Controlar  
Água/Trevas/Plantas 8**Custo:** Padrão**Duração:** Sustentável**Alcance:** Padrão

Esta magia é utilizada por druidas ou magos naturalistas para proteger locais considerados importantes por eles. Ela cria uma muralha de espinhos com 50 m<sup>3</sup> de volume, distribuídos a critério do mago. Os espinhos que compõem a barreira mágica são altamente venenosos. Quem os tocar deve fazer um teste de Resistência/CON com redutor de -2/-20%. Se passar, o personagem sofrerá 1d6 pontos de dano por veneno. Em caso de falha, além de sofrer este dano, ele começará a perder 2 PVs por rodada até a morte.

O mago, se desejar, pode mudar a muralha de lugar apenas com um simples pensamento — ela se movimenta igual a um personagem com AGI 7, ou seja, 3 m/s. Ele também pode fazer a muralha "disparar" os espinhos em todas as direções, caso pretenda ferir vários alvos em posições diferentes — os alvos podem fazer um teste de Habilidade/AGI para escapar dos espinhos. Após o "disparo", a muralha criará novos espinhos em uma hora ou, caso o mago gaste mais 2 PMs, os espinhos surgirão na rodada seguinte. Ao utilizar esta habilidade da Muralha de Espinhos Venenosos, o mago só precisa tomar cuidado para não ficar no caminho dos espinhos, senão as conseqüências serão bem doloridas para ele.

**O Olho Vigilante de Azgher****3D&T:** Luz 6, Clericato**Daemon:** Criar/Controlar Luz 6, Pontos de

Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Padrão

Esta magia é empregada pelos sacerdotes de Azgher como uma defesa auxiliar em seus templos, protegendo-os da ação de saqueadores e intrusos em geral. O Olho Vigilante de Azgher é uma espécie de "versão miniaturizada" do próprio deus — uma esfera luminosa com 30 cm de diâmetro, envolvida por uma coroa de luz intensa, quase avermelhada.

Ao conjurar a magia, o clérigo precisa definir que tipo de pessoas ou criaturas devem ser consideradas "invasoras" — em geral, apenas os clérigos e guerreiros de Azgher não o são. Todo o invasor que estiver a uma distância igual ou inferior a 10 m do Olho Vigilante será recebido com um raio luminoso (semelhante ao raio laser dos cenários mais modernos), capaz de provocar 3d6 pontos de dano por luz. A vítima pode fazer um teste de Habilidade/AGI para tentar reduzir o dano à metade. A esfera luminosa é capaz de fazer até três disparos por rodada, em todas as direções, mas sempre em alvos diferentes.

O Olho Vigilante de Azgher possui 30 Pontos de Vida, Armadura 1/IP 6, Invulnerabilidade contra ataques de Luz e Elétrico, Armadura Extra contra Calor/Fogo e Frio/Gelo, Vulnerabilidade contra ataques de Trevas.

### **Onda Paralisante**

**3D&T:** Ar 1, Terra 1

**Daemon:** Entender/Controlar Ar/Humanos 2

**Custo:** 1 ponto por alvo

**Duração:** 1d6 rodadas

**Alcance:** Padrão

Esta magia tem efeitos idênticos à Paralisia, com algumas diferenças. Primeiro, são utilizadas ondas sonoras de alta frequência para afetar o sistema nervoso do alvo. Segundo, esta mágica, diferentemente de

Paralisia, possui efeitos limitados. O alvo volta ao seu estado normal ao longo de 1d6 rodadas para cada dois níveis de Focus utilizados na magia, ou caso este seja atingido por qualquer golpe. Da mesma forma que a magia Paralisia, o alvo pode evitar os efeitos da onda paralisante se tiver sucesso em um teste de Resistência/CON.

Esta é uma das magias iniciais dos magos sônicos. Outros magos têm interesse em aprendê-la por sua simplicidade e óbvia utilidade, além de não exigir Clericato como requisito, como acontece com a magia Paralisia.

### **Os Ossos Elásticos de Shariman**

**3D&T:** Água 3, Terra 3

**Daemon:** Criar Água/Humanos 5

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas o mago

Esta magia também foi criada pelo mago Shariman. Ao invocá-la, os ossos do conjurador tornam-se tão flexíveis quanto borracha. Assim, ele tem maior facilidade para realizar algumas proezas atléticas. Magos sob o efeito desta magia ganham um bônus de +2/+20% em testes de Escalada e Escapismo (ou outras manobras atléticas a critério do Mestre), ou podem realizar estas perícias mesmo sem conhecê-las, através de um teste de Habilidade/DEX ou AGI.

### **A Paixão Incontida de Isolda**

**3D&T:** Fogo 6, Trevas 4, Telepatia

**Daemon:** Entender/Controlar Humanos 8

**Custo:** Padrão

**Duração:** Especial

**Alcance:** Padrão

A maga Isolda era uma encantora muito famosa e respeitada no distante reino de Jallar, a terra natal do Paladino de Arton. Entretanto, ela se apaixonou pelo espadachim Proud, um sujeito conhecido por ser um exímio conquistador e galanteador. Como a infidelidade de seu amado deixava Isolda

furiosa, ela resolveu criar uma maneira radical de discipliná-lo. A forma que ela encontrou para isto foi lançar um encanto sobre Proud. Com este feitiço, o espadachim só teria olhos para a encantora, e nenhuma outra mulher mais.

A magia deu certo. Proud não se desgrudou mais de Isolda e passou a ignorar todas as outras mulheres que via pela frente. Contudo, o encanto mostrou um efeito colateral grave. Certa vez, o irmão mais jovem de Isolda, Gilberto, que trabalhava na guarda real de Jallar, resolveu visitar a irmã pois não a via há semanas. Quando se aproximou de Isolda para cumprimentá-la, encontrou um Proud transtornado, que lhe dirigia palavras agressivas e mostrava-se nitidamente furioso ao vê-lo.

Em questão de segundos, o espadachim saltou em cima de seu "rival" e o espancou com força e violência tremendas, especialmente na cabeça. Gilberto não resistiu à intensidade dos golpes e morreu no local. Após matá-lo, Proud voltou a si e viu Isolda em prantos ao lado do corpo do irmão. Dias depois após o ocorrido, a justiça de Jallar condenou Proud à forca pela morte brutal de Gilberto. Isolda recebeu pena igual por ter colocado um feitiço em Proud, sem avaliar as conseqüências que isto viria a causar. Ambos foram enforcados no dia seguinte, diante de centenas de pessoas ainda chocadas com tais fatos.

Esta magia possui características semelhantes ao Amor Incondicional de Marah, por se tratar de um encantamento capaz de fazer o alvo apaixonar-se por uma pessoa qualquer à escolha do mago. Contudo, este amor se manifestará de forma selvagem e incontrolável. A pessoa apaixonada vai querer estar o tempo todo junto de seu/sua amado(a), ignorando qualquer fato que venha a acontecer ou quaisquer compromissos pendentes. Se por acaso alguma pessoa do mesmo sexo do alvo desta magia aproximar-se da pessoa amada, o apaixonado precisa fazer um teste de Resistência/WILL com bônus de -1/-10%. Se falhar, entrará em

fúria e avançará contra aquele que pretende "roubar" o seu amor.

Uma pessoa vítima desta magia pode fazer um teste de Resistência/WILL para evitar os seus efeitos. Se falhar, só terá um novo teste a cada 15 dias. O encanto tornar-se-á permanente após 90 dias, e poderá ser anulado apenas com um Desejo ou outros feitiços igualmente poderosos. Personagens que possuam alguma Devoção, Código de Honra, sejam servos de deuses ou estejam apaixonados por outras pessoas recebem um bônus de +1/+10% no teste. Estes personagens também podem fazer um teste de Resistência/WILL (com o bônus) caso cometam algum ato que viole seus votos, Código de Honra ou façam algum tipo de mal contra a pessoa pela qual a vítima estava apaixonada anteriormente.

Histórias correntes em Jallar dizem que a maga Isolda teria desenvolvido esta magia sob a inspiração de Toris, a principal divindade do pequeno reino. A profunda crise de ciúmes vivida pela maga por ter um namorado infiel comoveu a deusa, que teria concedido à Isolda a motivação e os conhecimentos necessários para criar o encantamento. Outras histórias afirmam que a maga teria recebido a magia da própria Toris, oferecendo em troca a sua devoção total e eterna à deusa de Jallar. Estas seriam justificativas plausíveis para os poderosos (e extremos) efeitos da Paixão Incontida de Isolda, visto que Toris é conhecida por ser uma divindade extremamente ciumenta, capaz de fulminar seus devotos masculinos quando estes cedem aos encantos das mulheres mortais.

### **Paralisar o Tempo**

**3D&T:** Terra 10, Luz 8

**Daemon:** Controlar Metamagia 12

**Custo:** 8 pontos

**Duração:** 1d6 rodadas

**Alcance:** Padrão

Esta é a magia mais oþbiçada pelos magos temporais e por muitos outros. Ela

permite congelar o tempo em um espaço com volume  $3 \times 3 \times 3 \text{ m}^3$ , por 1d6 rodadas. Para cada quatro pontos de Focus empregados na magia, tanto o tempo de duração quanto a área afetada aumentam em progressão aritmética. Com Terra 14 e Luz 12 (3D&T), ou Controlar Metamagia 20 (Daemon), por exemplo, uma área de  $9 \times 9 \times 9 \text{ m}^3$  ficaria congelada por 3d6 rodadas. Tudo o que estiver na área efeito ficará paralisado, inclusive o próprio mago. Um teste bem-sucedido de Resistência/CON com redutor de -2/-20% pode evitar que o alvo fique completamente paralisado por esta magia.

Se o mago acrescentar Ar 3 (3D&T) ou Entender 3 (Daemon) aos Focus originais da magia e gastar mais 2 PMs, ele será capaz de entrar livremente no espaço afetado por Paralisar o Tempo sem, contudo, ser vítima do próprio feitiço.

Conta-se que magos extremamente poderosos são capazes de utilizar esta magia com duração sustentável, o que permitiria a este congelar o tempo em uma área determinada e mantê-la assim por quanto tempo quiser. Entretanto, esta afirmação não pôde ser confirmada porque nenhum mago disse se é capaz ou não de utilizar esta magia.

### **Permuta de Corpos**

**3D&T:** Ar 7, Luz 7

**Daemon:** Entender/Criar Humanos/Espíritos 8

**Custo:** Padrão

**Duração:** Permanente até ser cancelada

**Alcance:** Apenas ao toque

Se por acaso alguma pessoa conhecida sua agir de uma maneira diferente do habitual, é provável que ela tenha sido alvo desta raríssima magia. Quando o mago toca um alvo qualquer, sua alma simplesmente é transeferida para o corpo da vítima, e vice-versa. Ela pode tentar negar este efeito com um teste de Resistência/CON com penalidade de -2/-20%.

Quando possui um corpo, o mago não tem acesso a nenhuma de suas vantagens e

desvantagens físicas (Aceleração, Modelo Especial...), visto que elas pertencem ao corpo original. Entretanto, ele pode tentar utilizar as vantagens e formas de ataque do corpo hospedeiro (garras, mordidas, golpes com a cauda...), se tomar conhecimento destas e praticá-las por algum tempo. As desvantagens físicas são automaticamente assumidas pelo mago quando este troca de corpo. Exemplo: se um mago humano "pegar emprestado" o corpo de um ogre, ele assumirá automaticamente seus grandes valores de Força/FR e Resistência/CON, como também as desvantagens Modelo Especial e Monstruoso.

As vantagens e desvantagens mentais continuam disponíveis ao lançador, a menos que estas possuam alguma relação com o corpo. Neste caso, seus efeitos podem ser alterados ou mesmo anulados. Por exemplo, um mago pode utilizar seus poderes mágicos normalmente, mesmo fora de seu corpo original. Contudo, retomando o exemplo acima, como os ogres são inaptos a utilizarem magia arcana, o mago sofrerá redutores em seus Focus quando tentar utilizar alguma habilidade mágica.

A Permuta de Corpos pode ser anulada com Cancelamento de Magia ou Desejo, ou quando o mago assim quiser.

### **Potencializar Magia**

**3D&T:** Focus 3

**Daemon:** Entender/Criar Metamagia 3

**Custo:** Padrão

**Duração:** 1 hora

**Alcance:** Padrão

Esta é a versão revertida da Aura Anti-Mágica. Trata-se de uma aura de cor vermelha que envolve o receptor, cujo efeito imediato é aumentar os poderes mágicos deste. Para cada três níveis de Focus do lançador, as magias do alvo ganham um bônus de +1 em seus Focus. Caso a pessoa visada não queira receber o feitiço, ela tem direito a fazer um teste de Resistência/WILL para evitá-lo.

Como acontece com sua versão

oposta, Potencializar Magia também traz uma consequência adversa. Enquanto a aura durar, toda magia que afetar o mago terá seus efeitos ampliados em 1d6 para cada três níveis de Focus empregados pelo lançador, o que inclui a duração do feitiço, dano, bônus ou penalidades, valor de PVs curados etc. Somado a isto, o personagem sofre um redutor de -1/-10% em seus testes de resistência contra magia para cada três níveis de Focus utilizados em Potencializar Magia.

Exemplo: Um guerreiro é alvo de um Potencializar Magia conjurado com Focus 9. Enquanto a aura durar, todas as magias feitas nele terão suas durações ampliadas em 3d6 rodadas. Mágicas ofensivas ganharão um bônus de 3d6 em seus danos, e mágicas de cura restaurarão 3d6 PVs a mais, entre outras consequências determinadas pelo Mestre. Em adição a estes efeitos, o guerreiro também sofre um redutor de -3/-30% em seus testes de resistência contra magia.

### **Presente de Tenebra**

**3D&T:** Água 5, Trevas 5, Terra 5

**Daemon:** Criar

Animais/Humanos/Metamagia 8

**Custo:** 5 pontos

**Duração:** Permanente até ser cancelada

**Alcance:** Apenas ao toque

Para a maioria das pessoas, esta magia é uma maldição terrível. Entretanto, para os devotos de Tenebra, ela se trata de uma dádiva concedida por sua deusa aos seres humanos. Apesar das opiniões conflitantes referentes a este feitiço, todos reconhecem o quanto ele é poderoso.

O Presente de Tenebra é a magia necessária para transformar um ser humano em um tipo qualquer de licantropo à escolha do mago (lobisomem, homem-rato...). Caso o alvo seja tocado pelo conjurador, ele precisa ser bem-sucedido em um teste de Resistência/CON com redutor de -2/-20% para evitar contrair a "bênção". Caso contrário, ele ganhará a vantagem/aprimoramento Licantropo, com

todas as suas características (vide Manual 3D&T, Guia dos Monstros de Arton ou Guia de Raças de Arton para mais detalhes).

Apenas humanos, meio-elfos e meio-orcs podem contrair a licantropia. Se o alvo do Presente de Tenebra pertencer a alguma raça semi-humana (elfos, anões, halflings...), ele morrerá caso falhe no teste de resistência. Membros de outras raças humanóides (goblinóides, minotauros, ogres...) ou de quaisquer outras espécies vivas são imunes a esta maldição.

A magia Cura de Maldição elimina plenamente os efeitos do Presente de Tenebra.

### **Presente Surpresa**

**3D&T:** Focus 1-3

**Daemon:** Criar Metamagia 1-3

**Custo:** 1 ponto

**Duração:** Permanente até ser cancelada

**Alcance:** Padrão

Esta é uma magia peculiar de autoria desconhecida. Com ela, o mago pode criar um embrulho de presente de tamanho comum — em geral uma caixa de 30?30?30 cm<sup>3</sup>. A aparência do item é inofensiva e atraente, com vários adereços e até uma mensagem escrita em um pequeno pergaminho. No entanto, quando o presente é aberto, pode ocorrer um dos efeitos descritos abaixo (jogue 1d6 para definir qual será) e seu poder ou intensidade será equivalente ao nível de Focus empregado na magia:

- 1) Um efeito mágico inofensivo e agradável — uma chuva de pétalas de flores, uma mensagem sonora amistosa, um doce;
- 2) Um efeito mágico inofensivo, mas inócuo — um pergaminho de papel em branco, um objeto quebrado, a caixa vazia;
- 3) Um truque mágico inofensivo, mas que pode provocar constrangimento na vítima — uma torta na cara, um boneco que dispara jatos de tinta, uma mensagem sonora chula e ofensiva;
- 4) Um truque mágico que pode provocar



algum dano à vítima (de 1 a 1d6 pontos de dano) — uma nuvem de abelhas, um animal selvagem, uma luva de boxe que sai do embrulho em alta velocidade;

- 5) Explosão. Dano de 1d6 a 3d6 (dependendo do Focus) à vítima e a todos os que estiverem próximos do Presente Surpresa.
- 6) A vítima, ao abrir a caixa, será imediatamente sugada para dentro dela. Isto pode ser evitado com um teste bem-sucedido de Habilidade/AGI. Dentro do embrulho, a vítima não precisará se preocupar com alimentação ou necessidades fisiológicas, mas só conseguirá sair de seu cárcere se alguém do lado de fora abri-la ou utilize Cancelamento de Magia — a destruição da caixa por outros meios (fogo, golpes físicos...) acarreta na morte de quem estiver dentro dela. Apenas seres de tamanho humano ou inferior podem ser aprisionados pelo Presente Surpresa e apenas um alvo pode ser confinado por vez.

### **Presságio**

**3D&T:** Água 1, Luz 1

**Daemon:** Entender Luz/Metamagia 2

**Custo:** Padrão

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Apenas o mago

Esta é uma magia básica de adivinhação. Invocando o Presságio, o clérigo pode ter uma idéia simples sobre um fato que irá ocorrer em um período de 24 horas. As informações recebidas pelo mago serão difusas mas, com alguma concentração, ele poderá chegar a um dado mais preciso, expresso em poucas palavras ("bom presságio", "mau presságio"... ) ou a uma frase articulada na forma de um enigma ou charada.

Quando o Presságio é invocado, o Mestre deve jogar o d6 em segredo. Se o número for par, a informação recebida pelo mago estará correta. Do contrário, ele fará uma previsão equivocada. O Mestre pode utilizar o atributo Sorte do sistema Daemon (equivalente ao dobro do Carisma) como valor

de teste, mas isto é opcional.

Com o dobro de pontos de Focus (Água 2, Luz 2 ou Entender Luz/Metamagia 4), as previsões feitas a partir do Presságio são mais eficientes e abrangem um período de tempo maior (48 horas). Neste caso, a informação recebida será expressa em uma frase simples — o que assegura uma maior precisão ao fato futuro — ou sob a forma de um enigma maior e mais detalhado. O Mestre deve fazer a jogada de dados também nesta versão.

### **Prisão em Espiral**

**3D&T:** Focus 4

**Daemon:** Criar/Controlar Caminho Elemental 4

**Custo:** 2 pontos por alvo

**Duração:** Sustentável por 1d6 rodadas

**Alcance:** Padrão

Esta magia cria uma espiral capaz de imobilizar um alvo de tamanho humano, como a vantagem Paralisia — para prender alvos maiores, o mago precisa gastar mais pontos de Focus. Se o alvo falhar em uma disputa entre a Força/FR contra a Força/FR da magia, ele sofrerá 1d6 pontos de dano e ficará imobilizado. A Prisão em Espiral tem Força 2 (3D&T) ou FR 3d (Daemon), e este valor aumenta em 1 ponto/1d a cada dois pontos de Focus.

A cada nova rodada, a vítima tem direito a um novo teste para livrar-se da Prisão em Espiral. Se falhar, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada. A espiral desaparece após 1d6 rodadas, ou se a vítima sofrer qualquer ataque, seja físico ou mágico.

Por ter uma duração curta, a principal utilidade da Prisão em Espiral é enfraquecer inimigos de forma gradual, impedindo-o de agir e, simultaneamente, infligindo-lhe dano a cada rodada.

### **O Pulo do Gato**

**3D&T:** Ar 3, Luz 3, Animais

**Daemon:** Criar Animais/Humanos 6

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas ao toque

A autoria desta magia é atribuída a Shanx, um dos primeiros magos bestiais de que se tem notícia. Conta-se que ele poderia simular perfeitamente a agilidade de um felino, sendo capaz de realizar grandes saltos ou aterrissar de pé se caísse de determinadas alturas.

Este é exatamente o efeito do Pulo do Gato. O alvo tocado ganha a vantagem Aceleração (3D&T) ou quatro pontos adicionais em sua Agilidade (Daemon). A magia também permite ao receptor, ao cair de uma altura equivalente a 10 vezes o seu tamanho, fazer um teste de Habilidade/AGI para tentar aterrissar em pé, sem sofrer nenhum dano. É claro, caso o personagem falhe no teste, sofrerá dano normal pela queda (e isto certamente vai doer um bocado...).

### **Rancor de Liriel**

**3D&T:** Água 4, Terra 4

**Daemon:** Entender/Controlar Metamagia/Humanos 8

**Custo:** 2 pontos por alvo

**Duração:** Permanente até ser cancelada

**Alcance:** Apenas ao toque

A origem desta magia faz parte de uma história muito triste. Segundo ela, uma feiticeira chamada Liriel apaixonou-se pelo príncipe Felder, vindo do pequeno reino de Hamnara, em Lamnor. Para infelicidade da maga, este mesmo príncipe apaixonou-se pela irmã mais nova de Liriel, Alice, cuja doçura e beleza resplandcentes encantaram de imediato o jovem Felder. Em pouco tempo, os dois começaram a namorar, para desespero e fúria de Liriel.

Para vingar-se de Alice e conquistar de vez o coração do príncipe, Liriel elaborou um plano sinistro. Durante a festa de aniversário de 18 anos da irmã mais nova, a maga colocou uma caixa toda enfeitada entre os presentes da moça. Ao abri-la, Alice sentiu-se muito estranha, fraca. Ao final de tudo, a jovem

donzela tornou-se uma idosa de aproximadamente 60 anos. O desespero foi geral, e Liriel divertia-se com tudo à distância.

A feiticeira tentou aproveitar-se dos momentos de fragilidade do príncipe Felder para tentar uma aproximação, mas o jovem não quis ficar na companhia de Liriel, pois achava muito estranho esse sentimento de "solidariedade repentina" vindo de alguém que sempre foi contra o seu romance com Alice. A verdade dos fatos só viria à tona com uma investigação promovida por Felder sobre a maga. Isto culminou na descoberta do laboratório secreto de Liriel, além de vários indícios que apontam-na como responsável pela tragédia ocorrida com Alice.

Ciente da verdade, Felder foi ao encontro de Liriel com o intuito de fazê-la pagar por cometer um crime horrível contra a própria irmã. Quando isto finalmente aconteceu, a maga tentou convencê-lo a fugir com ela para um lugar distante, mas o príncipe demonstrou todo o seu desprezo para com Liriel e toda a sua determinação em derrotá-la. Durante o combate, a maga matou acidentalmente o seu grande amor com um ataque mágico, o que a deixou completamente transtornada. Conta-se que Liriel suicidou-se por não suportar a dor da perda de seu querido príncipe, por culpa dela própria.

O Rancor de Liriel é uma magia terrível, capaz de envelhecer precocemente as pessoas afetadas. Para cada dois pontos de Focus utilizados, é possível fazer o alvo ficar 1d6 anos mais velho. Com os requisitos mostrados acima, o mago é capaz de envelhecer suas vítimas em 4d6 anos. Ele pode evitar os efeitos desta mágica com um teste bem-sucedido de Resistência/CON. As magias Cura de Maldição e Cancelamento de Magia são capazes de reverter os efeitos nefastos provocados por esta mágica.

### **Reconstrução**

**3D&T:** Terra 1, Artes ou Máquinas

**Daemon:** Controlar Terra 1, uma especialização de Artes, Artífice ou Mecânica

**Custo:** Padrão

**Duração:** Permanente

**Alcance:** Padrão

Esta prática magia permite ao mago consertar um objeto qualquer cujo tamanho seja equivalente ao Focus empregado para tal. Com Focus 1, o mago pode reparar um item do tamanho de um copo, enquanto que, com Focus 4, o mesmo pode ser feito com um objeto do tamanho de uma estante média.

Entretanto, não basta conhecer a magia para realizar um trabalho bem feito. Para isso, o mago deve ter algum conhecimento sobre a confecção de um determinado tipo de item. Por exemplo, se o mago é um hábil marceneiro, ele saberá reparar móveis com esta magia sem problemas, mas não terá o mesmo êxito se tentar fazê-lo com outros tipos de peças, como armas ou esculturas. Para estes casos, o mago deve fazer um teste de Habilidade/INT com redutor de -1/-10%. Se falhar, o objeto será reconstituído de forma errada, com partes trocadas ou mal remendadas.

### **Refúgio dos Elfos**

**3D&T:** Ar 4, Luz 4, Clericato

**Daemon:** Entender Metamagia 6, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Permanente até ser cancelada

**Alcance:** Apenas ao toque

A maioria dos elfos não acredita na existência desta magia, mas ela é confirmada pelo sumo-sacerdote de Glórienn, Tinllins Redwood. Segundo ele, o Refúgio dos Elfos foi uma providência tomada pela deusa para proteger os seus filhos do avanço violento e constante da Aliança Negra. Infelizmente, justamente por conta da ferocidade do ataque feito pelas tropas do general Thwor Ironfist, só foi possível encantar uns poucos locais com a magia para salvar o máximo possível de elfos. A raça élfica, por pouco, não foi varrida da face de Arton e alguns dos indivíduos restantes foram salvos graças ao Refúgio dos Elfos.

Esta magia só pode ser lançada em aposentos. Todo goblinóide que entrar no local encantado pelo Refúgio dos Elfos deve fazer um teste difícil de Resistência/WILL. Se falhar, sentirá um grande desconforto e irá embora o mais rápido possível. É muito provável que este goblinóide nunca mais retorne ao local.

De acordo com alguns teólogos, este desconforto provocado aos goblinóides é fruto de uma visão que estes têm ao adentrarem em um aposento encantado com o Refúgio dos Elfos. Ao chegarem lá, as criaturas têm a impressão de estar diante de Glórienn, que exibe a elas uma expressão de profunda tristeza, combinada com um desejo evidente e irrefreável de vingança. A visão é extremamente perturbadora para a maioria dos goblinóides afetados pela magia, que acaba fugindo. Tinllins Redwood não confirma esta análise teológica, mas diz que o fato dos goblinóides sentirem medo da face de Glórienn a partir do Refúgio dos Elfos é apenas o prelúdio de uma lenta, mas iminente vingança a ser despejada pela deusa contra os servos de Ragnar.

### **Regeneração/Atrofiamento**

**3D&T:** Água 4, Terra 4, Clericato

**Daemon:** Criar Água/Humanos 8, Pontos de Fé

**Custo:** Especial

**Duração:** Permanente

**Alcance:** Apenas ao toque

Regeneração é uma das mais poderosas e incríveis magias de cura, mas também uma das mais raras. Ela possibilita a restauração completa de um membro perdido por um alvo, não importando o tamanho ou tipo. O processo é permanente e instantâneo, sem quaisquer falhas no membro restabelecido. Ao realizar a regeneração, o mago perde metade dos seus PMs, e precisa ser bem-sucedido em um teste de Resistência/CON com penalidade de -1/-10% para não cair desacordado.

Em contrapartida, Atrofiamento

provoca a perda imediata de um membro caso o alvo seja tocado pelo clérigo e falhar em um teste de Resistência/CON com penalidade de -1/-10%. A vítima não sofrerá dano nos PVs, mas sentirá uma dor proporcional à perda do membro — esta normalmente violenta. Atrofiamento é uma magia conhecida por altos clérigos de Ragnar, Tenebra, Sszzaas e divindades malignas em geral. Nenhum clérigo ligado ao bem pode aprendê-la ou permitir que alguém a utilize.

### **Regressão Mental**

**3D&T:** Ar 3, Luz 3, Telepatia ou Medicina

**Daemon:** Controlar Metamagia/Humanos 5

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável por Focus×5 minutos

**Alcance:** Apenas ao toque

Esta magia é utilizada não apenas por magos desejosos em conhecer alguma informação importante relativa ao passado de seu alvo, mas também por arcanos dedicados em utilizar seus poderes para fins terapêuticos.

Com a Regressão Mental, é possível fazer com que a mente do alvo volte ao passado. Assim, ele terá acesso às lembranças da época e se comportará da mesma maneira. Para cada ponto de Focus utilizado, é possível fazer a mente do alvo regredir 1d6 anos. Este tem direito a um teste de Resistência caso não queira ser afetado pela magia. A duração da Regressão Mental é de cinco minutos por ponto de Focus empregado nela.

Após utilizá-la, o mago fará uma série de perguntas relacionadas à época passada do alvo. Perícias de manipulação são altamente recomendadas para fazê-lo responder a estas questões. Neste momento, o alvo tem direito a um teste de Resistência/WILL -2/-20%. Se passar, ele não responderá à pergunta.

Magos ou clérigos com habilidades médicas costumam utilizar a Regressão Mental em pacientes vítimas de traumas profundos durante suas vidas. Com a magia, pretende-se recuperar a época precisa na qual este trauma surgiu, para em seguida tentar combatê-lo. Este tratamento não é 100% eficaz, mas

trouxe resultados significativos em várias pessoas que o experimentaram. Agora, elas podem dormir com tranquilidade, sem pesadelos, crises de choro, paranóia e outros efeitos decorrentes de traumas.

### **Resistência de Meliyaki**

**3D&T:** Terra 3, Luz 2

**Daemon:** Controlar Humanos 4

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Padrão

Esta magia foi desenvolvida há séculos pelos clérigos tamuranianos de Meliyaki, deusa menor da pureza e do sacrifício. No entanto, este conhecimento quase se perdeu por conta da destruição de Tamu-ra e de boa parte da civilização local, assim como a conseqüente dispersão dos sobreviventes do ataque da Tormenta à ilha. Graças aos esforços incansáveis do sumo-sacerdote Soichirou Izume e diversos aliados em reconstituir o culto à Deusa-Virgem, uma parte considerável do legado religioso foi reconstituída. Este feitiço é apenas uma pequena amostra deste patrimônio.

Uma pessoa encantada com a Resistência de Meliyaki jamais sentirá dor enquanto a magia funcionar. Assim, técnicas de tortura tornam-se inúteis contra o alvo. Este feitiço não confere nenhuma proteção especial contra dano, mas o personagem não estará submetido a penalidades inerentes à dor física, como redutores em testes de ataque, esquiva ou resistência.

### **O Resplendor de Azgher**

**3D&T:** Luz 5-8, Clericato

**Daemon:** Criar Luz 5-8, Pontos de Fé

**Custo:** 5 pontos

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Padrão

Conta-se que esta magia é uma evidência cabal e inequívoca do quanto Azgher, o deus-sol de Arton, gosta de Tenebra, deusa das trevas, da noite e dos

mortos-vivos.

O Resplendor de Azgher é uma versão bem mais potente da magia Luz. O clérigo é capaz de emanar um intenso clarão luminoso com 5 m de diâmetro para cada nível de Focus empregado na magia — mínimo de 25 m. Quem for atingido por este clarão deve fazer um teste de Resistência/CON com redutor de -1/-10% ou ficará cego por 1d6 rodadas por nível de Focus utilizado pelo clérigo no feitiço — no mínimo 5d6 rodadas.

Entretanto, o Resplendor de Azgher só manifesta suas plenas características quando utilizado contra mortos-vivos. Quando alguma destas criaturas é afetada pela magia, além de precisar prevenir-se dos efeitos da cegueira (cujo redutor nos testes necessários amplia-se para -2/-20%), deve fazer um outro teste de Resistência/CON. Se falhar, sofrerá 1d6 pontos de dano por nível de Focus empregado na magia — no mínimo, 5d6 de dano. Se tiverem sucesso, este dano será reduzido à metade. Caso o dano causado seja superior aos PVs do morto-vivo, o corpo dele será desintegrado.

A utilização desta magia provoca muita raiva em clérigos da Mãe-Noite e necromantes. Os primeiros, por serem mortos-vivos, sentem-se intimidados com um feitiço tão perigoso para suas vidas (ou seriam não-vidas?). Os segundos, especialistas em criar mortos-vivos, ficam profundamente irritados ao verem suas criações — estas feitas à custa de muito trabalho, suor e, principalmente, muito dinheiro — serem fulminadas em segundos por uma única magia.

### **Restauração da Juventude**

**3D&T:** Água 4, Terra 4

**Daemon:** Entender/Controlar Metamagia/Humanos 8

**Custo:** 2 pontos por alvo

**Duração:** Permanente até ser cancelada

**Alcance:** Apenas ao toque

Esta magia foi desenvolvida pelo mago temporal Döemenik Schaubert, um dos arcanos mais conhecidos em sua especialidade.

Schaubert destacou-se por sua personalidade inquieta e galanteadora. Seu maior desejo era utilizar a magia temporal para driblar os efeitos do tempo e conservar-se sempre jovem, para assim viver eternamente junto às mulheres, seu maior vício.

Schaubert gastou boa parte de sua vida e de seus recursos financeiros para realizar a sua grande ambição. Quando enfim concluiu suas pesquisas, o mago era um septuagenário. Após cumprir todos os procedimentos, os efeitos do feitiço mostraram-se imediatos: Schaubert começou a rejuvenescer rapidamente, até chegar aos 20 anos de idade.

Feliz com a juventude recuperada, o mago não se atentou a um efeito colateral provocado pela magia: a cada hora passada, Schaubert ficava um ano mais jovem. Ele só percebeu isto enquanto estava se divertindo com uma cortesã. O desespero e as lamentações do mago de nada adiantaram para reverter o processo de rejuvenescimento. A existência de Schaubert extinguiu-se no dia posterior.

Os efeitos da Restauração da Juventude são opostos aos do Rancor de Liriel. O mago, ao empregá-la, pode fazer um alvo ficar 4d6 anos mais jovem se este falhar em um teste de Resistência/CON. Para cada dois pontos de Focus adicionais, o tempo de rejuvenescimento é ampliado em 1d6 anos. Se a Restauração da Juventude reduzir a idade da vítima a um valor negativo, ela morrerá.

### **Retaliação**

**3D&T:** Água 4, Trevas 3

**Daemon:** Controlar Metamagia/Humanos 6

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas ao toque

Esta estranha magia foi desenvolvida pelos magos probabilistas com o intuito de atormentar aqueles personagens que dependem de ataques físicos para causar algum dano. Com a Retaliação, toda vez que o alvo causar algum dano físico (por Força ou Poder de Fogo), ele sofrerá imediatamente um

dano igual, sem direito a nenhum teste para preveni-lo.

Para ativar a Retaliação, o mago é obrigado a aproximar-se de seu alvo e tocá-lo. Ele pode evitar os efeitos com um teste de Resistência/WILL.

### **Retardar Criaturas**

**3D&T:** Terra 4

**Daemon:** Controlar Metamagia/Caminho Natural 4

**Custo:** 1 ponto por alvo

**Duração:** 1d6 rodadas, mais 1d6 por Focus adicional

**Alcance:** Padrão

Também desenvolvida pelos magos temporais, esta poderosa magia é uma versão oposta de Acelerar Criaturas, e também é igualmente desejada por magos guerreiros. Todos aqueles afetados pela magia precisam fazer um teste de Resistência/CON. Se falharem, o seu processo metabólico sofrerá um grande retardo. Um personagem afetado por esta magia pode se mover duas vezes mais devagar do que o normal, seus testes de perícias envolvendo Habilidade/AGI e DEX serão considerados difíceis (incluindo ataques, esquivas e manobras defensivas) e ganham um redutor de -2/-4 em suas jogadas de Iniciativa. O número de alvos e a duração da magia seguem os mesmos princípios de Acelerar Criaturas.

Diferentemente de sua versão oposta, Retardar Criaturas não provoca nenhum efeito colateral em seus alvos, mas esta magia demonstra grande utilidade em combate, por submeter os adversários a uma situação desvantajosa, e também em situações de fuga. Por isso, tanto magos ligados à guerra ou à atividades criminosas (ladinagem, assassinato...) desejam tanto aprendê-la.

### **Retribuição**

**3D&T:** Água 4, Trevas 3

**Daemon:** Controlar Metamagia/Humanos 6

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas o mago

Semelhante à Retaliação, mas o próprio mago é o recipiente desta magia. Toda vez que ele sofrer algum dano físico, o atacante recebe imediatamente um dano igual, sem direito a testes de resistência para reduzi-lo e absorções por Armadura/IP. As únicas formas da vítima sofrer um dano menor ou evitá-lo completamente é se ela possuir Armadura Extra ou Invulnerabilidade contra magia.

O Paladino de Arton possui uma versão bem mais poderosa desta magia (Água 8, Trevas 6 ou Controlar Metamagia/Humanos 12) como uma habilidade natural. Qualquer ataque que atingi-lo, seja por magia ou armas, resultará em um contra-ataque fulminante e inevitável. O atacante deve ser bem-sucedido em um teste de Resistência/CON com redutor de -2/-20% para sofrer "apenas" 20 pontos de dano, ou morrerá instantaneamente. Entretanto, como foi explicado na série de quadrinhos Holy Avenger, a retribuição do Paladino não funciona contra criaturas bondosas. A magia Retribuição em sua forma mais potente também possui um ponto fraco semelhante — existirá sempre algum tipo de ataque ou criatura que será capaz de vencê-la.

Apenas os deuses do Panteão podem lançar a versão absoluta da Retribuição. É dificilmente (só para não dizer nunca) eles vão agradecer algum mortal com este poder extraordinário.

### **Revelação de Thyatis**

**3D&T:** Luz 8, Clericato

**Daemon:** Entender Luz/Metamagia 8, Pontos de Fé

**Custo:** 4 pontos

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Apenas o mago

Esta raríssima magia só é conhecida pelos clérigos mais importantes da ordem do deus-fênix e pode ser invocada uma vez por ano. O sacerdote, após a conjuração, será

acometido por uma visão de algum acontecimento futuro. A previsão se manifestará sempre de forma confusa ou será articulada como um enigma ou alegoria. É impossível para o clérigo saber quando o fato irá ocorrer, mas a única certeza é de que a previsão se confirmará cedo ou tarde.

As únicas pessoas conhecidas que têm o domínio desta magia são o sumo-sacerdote Magoor e o Oráculo de Thyatis — aliás, costuma-se dizer em Triumphus que o Oráculo pode realizar este feitiço à vontade, sem nenhum custo em PMs.

Outro boato acerca desta magia diz que existe uma versão mais poderosa dela, chamada Revelação Plena de Thyatis. Segundo estas histórias, o clérigo poderia ter informações precisas sobre um acontecimento futuro — tanto o fato em si quanto o momento em que ele ocorrerá. Entretanto, apenas o deus-fênix tem poderes suficientes para prever o futuro com tamanha eficácia. Portanto, é muito provável que histórias sobre mortais capazes de utilizar a Revelação Plena não passem de meros boatos.

### **Revelar Conhecimento**

**3D&T:** Terra 5, Luz 5

**Daemon:** Entender Luz/Metamagia 8

**Custo:** 5 pontos

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Apenas ao toque

Esta magia é uma das maiores preciosidades da ordem de Tanna-Toh e, por isso, apenas os seus clérigos mais experientes têm acesso a ela. Com Revelar Conhecimento, o mago pode descobrir toda a verdade sobre uma pessoa ou item apenas colocando a mão sobre o alvo e proferir as palavras de ativação do feitiço. Desta forma, o usuário terá informações inequívocas e detalhadas sobre a origem, características e fatos relacionados à pessoa ou item analisado. Se esta magia for utilizada contra a vontade do alvo, ele pode evitá-la se tiver sucesso em um teste de Resistência/WILL com redutor de -1/-10%.

Apesar de seu poder evidente, Revelar

Conhecimento pode não funcionar com determinados tipos de alvos, como artefatos ou seres únicos e muito especiais. O mago só teria acesso a informações precisas sobre eles se esta for a vontade dos deuses.

### **O Riso Contagante de Hilligan**

**3D&T:** Trevas 4, Telepatia

**Daemon:** Controlar Humanos 4

**Custo:** Padrão

**Duração:** 10 minutos

**Alcance:** Apenas ao toque

De acordo com Antoninus Koroakovis, teólogo de Grindell (e, infelizmente, clérigo de Enfaadus), esta magia é comumente utilizada pelos sacerdotes de Hilligan, deus menor da comédia e dos bufões. Caso eles toquem seu alvo, este precisa fazer um teste de Resistência/WILL. Se falhar, começará a rir de forma intensa e ininterrupta. Neste estado, todos os testes da vítima serão considerados difíceis e ela será incapaz de usar magias.

A característica mais curiosa deste feitiço é que, se alguma outra pessoa se aproximar de uma vítima do Riso Contagante de Hilligan, ela também precisará fazer um teste de Resistência/WILL. Se falhar, também vai cair na gargalhada.

Conta-se que um clérigo de Hilligan conseguiu fazer um grupo de 100 pessoas rirem com esta magia. Tais relatos parecem exagerados mas, se ela for usada em locais com grande tráfego de pessoas, não será muito difícil atingir esta marca.

### **O Sopro Congelante de Beluhga**

**3D&T:** Água 4, Ar 4

**Daemon:** Criar/Controlar Água/Ar 8

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável ou Instantânea

**Alcance:** Padrão

A criação desta magia é atribuída à Beluhga, o dragão-regente das Montanhas Uivantes. Conta-se que ela encantou o seu covil com uma versão mais potente deste

feitiço para mantê-lo seguro contra a ação de invasores cobiçosos pelas riquezas lá contidas. Quem se atrever a entrar em tais lugares e não possuir algum tipo de proteção ou imunidade mágica contra o frio morrerá em instantes.

Com o Sopro Congelante de Beluhga, o mago é capaz de criar uma forte nevasca em uma área circular com 25 m de diâmetro. Quem estiver na área de efeito não conseguirá enxergar coisa alguma — para efeitos de jogo, considere que os personagens dentro da nevasca estão cegos, com todas as penalidades inerentes a esta condição. Além disto, des devem fazer um teste de Resistência/CON para não serem imobilizados por 4d6 rodadas devido ao frio intenso. Personagens congelados não podem atacar, defender-se ou lançar magias.

Há, contudo, uma segunda utilidade para este feitiço. O mago pode concentrar todo o frio gerado pela mágica na forma de uma grande bola congelante, capaz de atingir todos em uma área de 1 m de raio para cada nível de Focus (dois níveis no sistema Daemon) — o raio mínimo, portanto, é de 4 m. Quem estiver na área de efeito sofrerá 4d6 pontos de dano, mas um teste bem-sucedido de Habilidade/AGI pode reduzi-lo à metade.

### **Sopro Gélido de Crisádis**

**3D&T:** Água 1, Ar 1

**Daemon:** Criar/Controlar Água/Ar 1

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Padrão

Esta magia seria uma versão oposta do Calor Vigoroso de Suhallin. Ela cria uma onda de frio capaz de reduzir a temperatura da área de efeito em 1d6°C (Focus 1), 1d6+2 com Focus 2, 2d6 com Focus 3, 2d6+2 com Focus 4 e 3d6 com Focus 5, o valor máximo permitido pela magia. Personagens submetidos a um frio intenso (15° ou menos) sofrem um desgaste mais acelerado. Eles precisam fazer testes de Resistência/CON ou da perícia Sobrevivência no gelo a cada 30 minutos, senão todos os testes e perícias

envolvendo estes atributos serão submetidos a um redutor cumulativo de -1/-10%. Em temperaturas mais baixas (abaixo dos 10°C), o Mestre pode aumentar os redutores ou dificultar os testes.

Se eles permanecerem por muito tempo na área de efeito ou a temperatura for baixa demais, seu atributo Resistência/CON é reduzido em um ponto por hora. A exposição ao frio intenso também pode provocar congelamento dos membros. Isto acontece após um dia inteiro de exposição a um frio razoável (entre 5° e 10°), ou a cada hora de exposição a temperaturas abaixo dos 0°. O jogador pode fazer um teste de Resistência/CON para evitar o congelamento. A cada novo teste, o Mestre impõe ao jogador uma penalidade cumulativa de -1/-10% ou maiores, no caso de temperaturas muito baixas. Se falhar, o membro ficará congelado.

Caso o personagem tenha um de seus membros congelados (ou o corpo todo), ele pode fazer um teste difícil de Resistência/CON. Se falhar, a parte afetada começará a apodrecer, sendo necessária uma amputação para prevenir conseqüências piores. Obviamente, o personagem morrerá automaticamente caso a cabeça deste estiver congelada e o jogador falhar no teste necessário.

### **Suavizar/Encorpar Item**

**3D&T:** Água 3 ou Terra 3

**Daemon:** Controlar Água/Terra 3 ou Controlar Terra 3

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável

**Alcance:** Apenas ao toque

Esta magia é particularmente útil em grandes campanhas, nas quais os personagens precisam lidar com quilos e quilos de itens diversos (armas, cordas, alimentos...). Com ela, a massa do item tocado é reduzida em 25% para cada três pontos de Focus empregados na magia, até um máximo de 75% (com Focus 9).



A versão oposta a esta magia, chamada de Encorpar Item, faz exatamente o oposto. Ela torna o objeto alvo 25% mais pesado para cada três pontos de Focus utilizados no feitiço. Com Focus 12, por exemplo, um machado de guerra ficaria com o dobro de sua massa original. Não há limites de efeito para Encorpar Item, ao contrário de sua forma oposta.

Suavizar Item é uma magia muito apreciada pelos magos artífices, pois ela é empregada com frequência na fabricação de armas e armaduras mágicas, tornando-as mais leves e eficazes. Já Encorpar Item tem grande apreço por magos trapaceiros, cujo passatempo favorito é divertir-se com o constrangimento alheio.

### **Teia de Aranha de Milliya**

**3D&T:** Água 2, Terra 2, Animais

**Daemon:** Criar Animais 4

**Custo:** Padrão

**Duração:** Sustentável por 1 hora

**Alcance:** Padrão

A criação desta magia também é atribuída à sacerdotisa Milliya justamente por reproduzir uma habilidade aracnídea. A Teia de Aranha de Milliya permite ao mago criar teias mágicas altamente adesivas durante uma hora.

O mago pode utilizar esta magia de duas maneiras diferentes. Ele pode dispará-la sob a forma de uma rede ou de um jato (cuja Força/FR é 3 no sistema 3D&T e 4d no sistema Daemon), com capacidade para imobilizar duas pessoas de tamanho humano — para imobilizar mais alvos, o mago precisa gastar dois pontos adicionais de Focus para cada alvo extra. As teias mágicas também permitem ao mago deslocar-se de um ponto a outro por meio de fios maleáveis disparados por suas mãos — a Força/FR destes jatos é 2 no sistema 3D&T e 3d no sistema Daemon.

Personagens imobilizados pela Teia de Aranha de Milliya não podem atacar, defender-se ou utilizar magias que envolvam gesticulações. Os alvos precisam ser bem

sucedidos em um teste de Habilidade/AGI para evitá-la. Caso sejam presos pela teia, devem ter sucesso em um teste de Força/FR se quiserem livrar-se dela. Dependendo da quantidade do material usada, talvez o alvo precise fazer mais testes de Força/FR para escapar.

A teia produzida por este feitiço é altamente inflamável. Se alguém estiver imobilizado por uma teia em chamas, suas chances de fuga serão maiores. Entretanto, enquanto estiver preso, o alvo sofrerá 1d6+1 pontos de dano a cada rodada, sem direito a testes de resistência.

### **Teleportação da Alma**

**3D&T:** Focus 4 em dois Caminhos

**Daemon:** Controlar  
Metamagia/Humanos/Espíritos 4

**Custo:** 2 pontos

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Apenas o mago

Esta magia possui as mesmas características da magia Teleportação (vide o *Manual 3D&T* ou o netbook *Grimório de Arton* para mais detalhes), mas apenas a alma do mago é teletransportada. Se isto acontecer, seu corpo será imediatamente transformado em pedra.

Na sua forma etérea, o mago só pode ser ferido pelos mesmos meios efetivos contra mortos-vivos etéreos. Entretanto, ele não pode ser esconjurado (afinal, não está morto. Apenas sua alma está "fazendo um passeio" sem o corpo). Caso receba um ferimento mortal enquanto está nesta forma, ou o copro petrificado seja destruído, a alma do mago será imediatamente teletransportada para algum dos reinos dos deuses. Obviamente, isto significa a morte do mago.

A Teleportação da Alma dura 1d3 horas. Passado este tempo, a alma do mago será imediatamente teletransportada de volta para dentro do corpo. Após isto, o mago ficará esgotado, e seus atributos físicos serão penalizados em -1/-2 caso não descanse por três horas consecutivas.

Magos espiritualistas e teleporters têm mais facilidades para utilizar esta magia. Eles precisam possuir apenas 3 pontos de Focus em dois caminhos quaisquer (3D&T) ou a combinação Controlar Metamagia/Humanos/Espíritos 3 (Daemon). Além disso, eles podem conjurá-la gastando-se apenas 1 PM.

### **Teleportação Aperfeiçoada da Alma**

**3D&T:** Focus 5 em dois Caminhos

**Daemon:** Controlar Metamagia/Humanos/Espíritos 5

**Custo:** 2 pontos

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Apenas o mago

Esta magia funciona como a anterior, mas ela é tão eficiente quanto a Teleportação Avançada (vide **Manual 3D&T** ou o netbook **Grimório de Arton** para mais detalhes). Além disso, a alma do mago pode permanecer por mais tempo no local desejado. Ela retorna ao corpo após 1d6 horas. As penalidades decorrentes ao cansaço continuam as mesmas.

Magos espiritualistas e teleporters têm mais facilidades para utilizar esta magia. Eles precisam possuir apenas 4 pontos de Focus em dois caminhos quaisquer (3D&T) ou a combinação Controlar Metamagia/Humanos/Espíritos 4 (Daemon). Além disso, eles podem conjurá-la gastando-se apenas 1 PM.

### **Teleportação Extraplanar da Alma**

**3D&T:** Focus 5 em três Caminhos

**Daemon:** Controlar Metamagia/Humanos/Espíritos 5

**Custo:** 2 pontos

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Apenas o mago

Esta é uma versão mais modesta e limitada da magia Teleportação Planar (vide **TORMENTA #10**). Mas mesmo assim é capaz de realizar um efeito impressionante. Com ela, a alma do mago separa-se de seu corpo e viaja para algum outro plano.

Como acontece na Teleportação Planar, um mago só pode viajar para algum plano que conheça. Se tal viagem for a primeira, seu rumo final será decidido aleatoriamente pelo Mestre. A Teleportação Extraplanar da Alma, assim como sua versão mais poderosa, também não é capaz de levar o mago para o centro de um plano, local que costuma ser a morada do deus regente.

Quando a alma do mago separa-se do corpo, este transforma-se imediatamente em pedra. Caso a "estátua" sofra algum dano sério, a alma do mago ganhará corporeidade, ou seja, ele renascerá no plano onde está e se tornará um nativo.

Em sua forma etérea, o mago pode ser percebido pelos nativos do plano e até conversar com eles, mas não pode tocar nada ou ser ferido por armas e golpes comuns. As únicas coisas que poderiam feri-lo são magias, armas mágicas ou qualquer efeito que cause dano em espíritos. Se a alma do mago perder seus PVs, ela será destruída. Seus resíduos servirão para criar outras almas que ainda vão nascer.

O mago pode ficar até 1d6 horas no plano. Caso este tempo se esgote, sua alma será imediatamente teletransportada de volta para o corpo. Após isto, o mago ficará exausto, e seus atributos físicos serão penalizados em -1/-2 caso não descanse por três horas consecutivas.

Magos espiritualistas e planares podem utilizar a Teleportação Extraplanar da Alma com requisitos mais baixos. Eles precisariam de Focus 3 em três Caminhos (3D&T) ou Controlar Metamagia/Humanos/Espíritos 3 para conjurá-la gastando-se apenas 1PM.

### **Terremoto Sônico**

**3D&T:** Ar 5, Terra 5

**Daemon:** Controlar Ar/Terra 5

**Custo:** 1 ponto para cada 2d6 de dano

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Padrão

Esta é uma variante da magia Terremoto cujo efeito principal é semelhante,

mas a forma como este é provocado é diferente. O mago emite uma forte e intensa onda sonora capaz de provocar tremores de terra no ponto determinado e adjacências.

Dependendo do tipo de terreno, os efeitos para aqueles que estiverem na área de efeito são variados. Eles podem ficar presos nas rachaduras provocadas pelo terremoto ou mesmo caírem nas fendas quando estas forem muito profundas (algo geralmente mortal). Em cavernas, os personagens podem sofrer dano por pedras ou estalactites em queda. Em ambientes florestais, as árvores podem não suportar ao poder das ondas sonoras e cair em cima de quem estiver nas proximidades.

Através da descrição, nota-se que o Terremoto Sônico não causa dano direto em nenhum ser vivo, mas as conseqüências provocadas pela magia são bem perigosas. Se algum personagem estiver no ponto de impacto, ele não terá direito a nenhum teste para evitar os efeitos decorrentes do terremoto. Caso esteja a 10 metros do ponto de impacto, ele poderá fazer um teste de Habilidade/AGI com redutor de -1/-10% para escapar. Para cada 10m de distância do ponto de impacto, ganha-se um bônus de +1/+10% nos testes necessários para evitar as conseqüências provocadas pelo Terremoto Sônico.

Esta magia é particularmente útil para destruir ou fragilizar construções. Ela causa um dano de 2d6 no ponto de impacto para cada ponto gasto na magia. O dano é reduzido em 1d6 para cada 10m de distância deste ponto.

### **Toque da Aniquilação**

**3D&T:** Trevas 4, Clericato

**Daemon:** Controlar Água/Trevas/Demônios 5, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Apenas ao toque

Certamente, esta magia é tão detestada pelos clérigos de boa índole quanto cobiçada pelos sacerdotes malignos. O Toque da

Aniquilação é a versão oposta da Cura Total, e somente é conhecida por altos clérigos de deuses como Ragnar/Leen, Tenebra e Szzaas, e dificilmente eles a ensinariam a qualquer pessoa sem que esta faça ao clérigo alguma proposta interessante (pactos macabros, atos de vingança contra inimigos do sacerdote ou qualquer coisa que a mente perversa do clérigo possa imaginar).

Ao ser atingida pelo Toque da Aniquilação, o personagem deve fazer um teste de Resistência/CON. Se tiver sucesso, sofrerá os mesmos efeitos da magia Desmaio. Contudo, se falhar, seus Pontos de Vida serão reduzidos a zero. Se o alvo já estiver com 0 ou menos PVs, ele deverá fazer o teste com redutor de -2/-20%. Se falhar, morrerá automaticamente. Vale lembrar que, da mesma forma que a Cura Total, o Toque da Aniquilação não pode ser usado duas vezes em um mesmo alvo durante um prazo de 24 horas.

Assim como o Toque Doloroso e o Toque Profano, esta magia não funciona contra criaturas não-vivas, como mortos-vivos, construtos e outras.

### **O Toque de Aasarith**

**3D&T:** Trevas 1, Clericato

**Daemon:** Criar Água/Trevas/Humanos 1, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Permanente

**Alcance:** Apenas ao toque

Os clérigos de Aasarith mais dedicados recebem esta magia como um presente de seu deus por mérito. Para recebê-la, basta o sacerdote infectar um número de pessoas maior do que o limite mínimo estabelecido pelas Obrigações e Restrições (para mais informações, consulte o RC **Aasarith, Deus da Pestilência**, disponível na Lista Tormenta). A disputa por tal dádiva gera uma situação de competitividade entre os sacerdotes da pestilência, na qual um busca vantagem sobre o outro por meio de intrigas e métodos.

Esta magia permite ao clérigo infectar uma pessoa ou criatura com algum tipo de doença escolhida pelo jogador, cujos efeitos devem ser proporcionais ao nível de Focus empregado. Mágicas feitas com Focus mais baixos podem ser sanadas com procedimentos comuns, como a Cura Mágica ou a perícia Medicina. Doenças mais poderosas, entretanto, requerem meios mais potentes de cura — como as magias Cura de Maldição, Cura Total, Desejo ou, em último caso, a intervenção direta de uma divindade (para esta última situação, apenas mazelas criadas com Focus 9 ou superiores exigiram tamanho poder para serem debeladas).

Abaixo seguem as características gerais para cada tipo de enfermidade a ser transmitida pelo Toque de Aasarith:

**Focus 1:** A magia provoca um pequeno incômodo na vítima, sem nenhuma consequência mais séria. Exemplos: um pé-de-atleta, uma espinha das grandes, uma coceira insistente...

**Focus 2:** A magia provoca um incômodo maior na vítima, mas ainda incapaz de provocar dano. Exemplos: uma dor de dente, uma dor de ouvido, uma coceira crônica...

**Focus 3:** A magia provoca uma enfermidade menor, curável com descanso e/ou boa alimentação. Ela debilita o corpo da vítima por até três dias, causando-lhe penalidades de -1/-10% em testes de atributos físicos e perícias baseadas nestes. Se perícias médicas forem empregadas, a vítima se recuperará duas vezes mais rápido. Exemplos: um resfriado, uma virose, um mal-estar alimentar...

**Focus 4:** A magia provoca uma enfermidade um pouco mais séria, capaz de debilitar o corpo da vítima por até 1d6+1 dias (penalidades de -1/-10% em testes de atributos físicos e perícias baseadas nestes). Perícias médicas e magias de cura, em conjunto com repouso e boa alimentação, são suficientes para a vítima recuperar-se plenamente. Exemplos: uma gripe forte, intoxicação alimentar...

**Focus 5:** A magia provoca uma enfermidade

ainda curável por meios comuns, mas que pode levar a vítima à morte em até 3d6 dias se não for tratada adequadamente. Ela tende a provocar forte debilitação física na vítima, impondo-lhe penalidades de -2/-20% em testes de atributos físicos e perícias físicas, além de causar a perda de 1 PV a cada oito horas. A Cura Mágica pode curar instantaneamente mazelas deste tipo. Exemplos: dengue, pneumonia, cólera...

**Focus 6:** A magia provoca uma enfermidade grave na vítima, levando-a à morte após 2d6 dias. Os sintomas desta costumam ser uma grande debilidade física (penalidades de -2/-20% em testes de atributos físicos e perícias físicas) acompanhada por algum outro tipo de limitação corporal — imobilidade nas pernas, cegueira, convulsões esporádicas etc. A vítima também passa a perder 1 PV a cada quatro horas. O uso conjunto de perícias médicas e curas mágicas, ou o uso de magias poderosas como Cura Total podem eliminar os efeitos desta doença. A magia Cura Mágica prolonga a vida do paciente em até 1d6-2 dias.

**Focus 7:** A magia provoca uma doença de desenvolvimento acelerado. Ela é capaz de matar a vítima em até três dias de incubação, provocando-lhe as consequências da versão anterior, além da perda de 1 PV a cada duas horas. O emprego da perícia Medicina torna-se inútil e a magia Cura Mágica prolonga a vida do paciente por apenas 1d3 dias. Mágicas de alto nível tornam-se a única forma de cura possível.

**Focus 8:** Esta é a versão mais poderosa do Toque de Aasarith conhecida pelos mortais em geral. A doença provocada neste estágio deixa a vítima completamente incapacitada, matando-a em até 24 horas. Além disso, o alvo sofre a perda de 1 PV a cada hora e, a cada três horas, ele deve fazer um teste de Resistência/CON com redutor de -2/-20%. Se falhar, o seu corpo sofrerá algum tipo de sintoma letal, capaz de acelerar a morte deste ou simplesmente consumir o óbito (hemorragia, ataque cardíaco, derrame cerebral...). Esta versão do Toque de Aasarith só pode ser contida por meios mágicos

poderosos.

Acredita-se que as formas mais potentes desta magia (Focus 9+) sejam conhecidas apenas pelo deus Aasarith.

### **Toque Doloroso**

**3D&T:** Trevas 1, Clericato

**Daemon:** Controlar Água/Trevas 1, Pontos de Fé

**Custo:** Padrão

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Apenas ao toque

Esta magia tem o efeito oposto à Cura Mágica, pois ela é capaz de provocar 1d6 pontos de dano em seus alvos quando tocadas pelo clérigo. O alvo não tem direito a nenhum teste para evitar o dano, mas ele pode desviar da tentativa do clérigo em tocá-lo. Esta magia pode ser utilizada uma vez por dia para cada nível de Focus em Trevas que o clérigo possuir. O Toque Doloroso é inútil se usado contra criaturas não-vivas (mortos-vivos, construtos etc).

Apenas clérigos malignos conhecem esta versão distorcida da Cura Mágica. Druidas, paladinos ou personagens com o Códigos de Honra dos Heróis devem coibir o seu uso por parte de seus companheiros, pois consideram isto como um ato detestável e intolerável.

### **Toque Profano**

**3D&T:** Água 1, Trevas 1, Clericato

**Daemon:** Controlar Água/Trevas 2, Pontos de Fé

**Custo:** 0

**Duração:** Instantânea

**Alcance:** Apenas ao toque

Esta é a versão deturpada do poder de cura dos paladinos, conhecido apenas por clérigos ligados à divindades malignas. Através dele, o clérigo pode causar no alvo uma quantidade de dano igual aos seus pontos de vida atuais. A vítima não tem direito a testes de resistência para evitar o dano. Esta magia

só pode ser utilizada uma vez por dia, e não funciona contra mortos-vivos e criaturas que não estejam vivas.

Assim como o Toque Doloroso, druidas, paladinos ou personagens com o Códigos de Honra dos Heróis devem coibir o uso desta magia por parte de seus companheiros, pois vêem esta atitude como um crime.

### **Transferência de Memória**

**3D&T:** Luz 8, Trevas 8, Telepatia

**Daemon:** Entender/Criar Humanos 10

**Custo:** Padrão

**Duração:** Permanente

**Alcance:** Apenas ao toque

Esta é a magia utilizada pelos clérigos de Tanna-Toh quando algum de seus companheiros morre. Por ela, toda a memória e conhecimentos do morto são transferidos para o artefato Helladarion, sumo-sacerdote da deusa do conhecimento.

A Transferência de Memória também serve para roubar memória e conhecimentos de pessoas vivas. Se o mago conseguir tocar o seu alvo, este tem direito a um teste de Resistência/WILL -2/-20%. Se falhar, ele sofrerá os mesmos efeitos da magia Vazio, com a diferença que todas as suas lembranças serão transferidas para quem o conjurador desejar (geralmente ele próprio). Para recuperar suas memórias perdidas, a vítima deve seguir os procedimentos mencionados na descrição da magia Vazio (vide **Tormenta 2ª Edição** ou o netbook **Grimório de Arton**). Se a magia Desejo for utilizada para isso, as lembranças roubadas retornam imediatamente ao dono, e o ladrão as perde automaticamente, além de ficar com uma baita dor de cabeça por alguns dias...

Esta é uma magia muito poderosa e rara, conhecida por altos clérigos de Tanna-Toh, que prudentemente não a divulgam para qualquer um. Infelizmente, alguns magos e clérigos sem escrúpulos e com grandes poderes também têm conhecimento desta magia, e eles também não têm a mínima

vontade de ensiná-la a ninguém.

### **Travar Item**

**3D&T:** Terra 3

**Daemon:** Criar Terra/Metamagia 3

**Custo:** Padrão

**Duração:** Permanente até ser cancelada

**Alcance:** Apenas ao toque

Esta magia é muito procurada por magos preocupados com a segurança de seus itens, principalmente daqueles com algum valor mágico. Com Travar Item, qualquer pessoa que tente usar o item alvo terá uma desagradável surpresa. No caso de armas e armaduras mágicas, estes objetos ficarão insuportavelmente pesados para aqueles que tentarem utilizá-los. Pergaminhos mágicos jamais poderão ser dobrados, livros tornar-se-ão impossíveis de serem abertos, as tampas de frascos ou garrafas não sairão do lugar, por maior que seja o esforço ou a força de quem tentar abri-los. Quaisquer habilidades especiais destes objetos também estarão indisponibilizadas.

Apenas o mago lançador poderá utilizar normalmente o objeto alvo, desde que recite uma certa palavra mágica de ativação, esta geralmente simples ("Desperta!", "Shazam!", "Kupokupo!"). Este é o principal inconveniente de Travar Item. Caso o mago se esqueça da bendita palavra mágica, ele também será incapaz de utilizar o objeto.

Existe uma versão mais eficaz desta magia. Acrescentando Luz 2 (3D&T) ou Entender 1 (Daemon) ao custo da magia, o mago não precisará recitar nenhuma palavra mágica idiota para utilizar um objeto encantado com Travar Item. Segundo alguns boatos, a autora desta nova versão teria sido Lady Esplenda, encantora sênior da Grande Academia Arcana. Ela a teria desenvolvido em meio a circunstâncias um tanto... incomuns. Conta-se que ela teria protegido magicamente o seu guarda-roupa com uma variante mais potente de Travar Item, pois algumas de suas peças íntimas teriam sumido misteriosamente. Contudo, Splenda teria se esquecido da

palavra mágica necessária para abri-lo e, por isso, ela ficou por algum tempo sem vestir absolutamente nada por baixo da saia. Felizmente a maga conseguiu contornar esta situação constrangedora dias depois.

Após promover alguns ajustes na magia Travar Item, Lady Esplenda não notou a falta de nenhuma de suas roupas íntimas. No entanto, a identidade do "coleccionador de calcinhas" permanece um mistério.

### **Vínculo Maldito**

**3D&T:** Ar 6, Terra 6, Trevas 6

**Daemon:** Entender/Criar Humanos/Demônios/Metamagia 8

**Custo:** Padrão

**Duração:** Permanente até ser cancelada

**Alcance:** Padrão

Esta terrível magia é praticamente desconhecida em Arton, mas quem for afetado por ela passará a viver momentos de angústia constante. Através do Vínculo Maldito, a vida de uma pessoa estará ligada à de outra pessoa. Caso uma delas morra, a outra terá o mesmo destino. A única maneira conhecida de evitar este vínculo é com um teste bem-sucedido de Resistência/WILL – 2/–20%.

Inexplicavelmente, a mágica Cancelamento de Magia é inútil para quebrar o Vínculo Maldito. Qualquer tentativa de se cancelar este encantamento mostrar-se-á infrutífera (não se sabe se a magia Desejo tem algum efeito sobre este feitiço). Conta-se que os membros do Grupo do Mal, os assassinos mais temidos de Arton, foram amaldiçoados por um mago maligno para o qual trabalhavam. Ele o teria feito após um gesto de traição dos criminosos, que culminou na morte do mago. Ellen Redblade, Arthur Donovan III, Scythe e Sean Cavendish, membros do Grupo do Mal, buscam desesperadamente a cura para esta maldição. Mas para terem sucesso nesta busca, estes precisam resistir à hercúlea tarefa de tolerar-se uns aos outros, o que não tem sido nem um pouco fácil, muito menos agradável.

**Voz de Alihanna****3D&T:** Ar 4, Clericato ou Animais**Daemon:** Entender Animais 4, Pontos de Fé**Custo:** Padrão**Duração:** Sustentável**Alcance:** Apenas o mago

A Voz de Alihanna simula perfeitamente o Poder Concedido básico dos clérigos da natureza. Através desta magia, o conjurador pode conversar livremente com qualquer tipo de animal. Os únicos problemas que podem ocorrer durante esta comunicação vão depender da inteligência do animal.

O clérigo pode tentar utilizar esta magia para estabelecer contato com "monstros naturais", como grifos e dinossauros. Contudo, as chances de sucesso desta tentativa são bem menores (entre 25 e 30%). A magia Voz de Megalokk é mais eficiente neste caso.

**Voz de Megalokk****3D&T:** Ar 4, Clericato ou Animais**Daemon:** Entender Animais/Humanos 4, Pontos de Fé**Custo:** Padrão**Duração:** Sustentável**Alcance:** Apenas o mago

Com o auxílio da voz de Megalokk, o clérigo pode se comunicar com qualquer espécie de monstro inteligente, assim como fazem os sacerdotes do deus dos monstros. Contudo, a compreensão nem sempre será completa, pois isto vai depender exclusivamente da inteligência do monstro com o qual o mago pretende estabelecer contato.

O clérigo pode utilizar a voz de Megalokk para tentar se comunicar com animais. Contudo, a eficiência da magia será bastante reduzida se empregada desta forma (entre 25 e 30%). O feitiço Voz de Alihanna é o mais indicado neste caso.

**Voz do Mar****3D&T:** Ar 4, Clericato ou Animais**Daemon:** Entender Animais/Humanos 4, Pontos de Fé**Custo:** Padrão**Duração:** Sustentável**Alcance:** Apenas o mago

Esta magia imita perfeitamente um dos Poderes Concedidos dos clérigos do Grande Oceano. A Voz do Mar permite ao clérigo conversar com quaisquer tipos de criaturas marinhas, sejam animais, humanóides ou monstros, não importando se estão dentro ou fora da água. Nem sempre a compreensão do interlocutor será incompleta. Isto vai depender da inteligência deste.