

Novas Magias e Rituais

Obs: Neste texto estará GENERALIZADO o realizador do ritual em muitas vezes como necromante, mas não quer dizer que apenas um necromante possa realizar tal ritual, a decisão cabe ao mestre e óbvio ao bom senso, se necessário mande-me um e-mail, o endereço está ao fim do texto.

Absorção de Energia

Controlar Espíritos / Humanos / Metamagia 4, 8 ou 12

Neste ritual, o necromante é capaz de "drenar" as energias de um cadáver recente (uma semana no máximo), para si próprio, pode durar 30 minutos de pregação (focus 4), uma hora (focus 8) ou uma hora e meia (focus 12), e absorve (independente da vítima os possuir em vida), 1pv, 1pm, 1pfé, 1ph (focus 4), 2pvs, 2pms, 2psfé, 2phs (focus 8) ou 3pvs, 3pms, 3psfé,

3phs (focus 12), que serão acrescentados ao seu valor máximo, durante 4, 8 ou 12 dias (proporcional ao focus), no fim do período, seus valores baixam para os valores normais e extras são perdidos. Não é cumulativo. Um segundo ritual cancela o primeiro. é necessário ser um clérigo ou servo de uma entidade para realizar este ritual.

Absorção de Energia Avançada

Controlar / Entender Espíritos / Metamagia 8

O necromante utiliza-se de um amuleto que possa armazenar pms (o crânio místico, o crânio do conhecimento, etc) no qual será (ão) armazenada (s) a (s) alma (s) tidas como alvo do ritual, (sendo a quantidade máxima de almas armazenadas no amuleto igual a quantidade máxima de pms que o mesmo pode armazenar),

Caso seja do gosto do necromante pode-se criar um amuleto para este fim (**Criar / Controlar Espíritos / Metamagia 1 à 3, sendo que cada nível de focus utilizado comporta até 2 almas (porem não comportam pms).** Após conseguir (ou criar) um amuleto, absorve-se com a utilização deste ritual a (s) alma (s) que no mesmo, que passam a funcionar como uma espécie de "amplificador de pms", lembrando que o alvo (vítima) deste ritual deve encontrar-se morto e ser um cadáver recente.

O ritual consiste-se em duas partes distintas (que devem ter não mais que 24 horas de intervalo entre uma e outra);

1º parte: Duas horas entoando as preces por sobre o cadáver com o amuleto em sua mão direita (sem qualquer tipo de interrupção)

2º parte: Três horas "acionando" o amuleto e seus novos pms, (deve ser feito em um lugar estritamente calmo e durante o período noturno)

Feito isso estará concretizado o ritual e os novos pms já poderão ser utilizados, soma-se um pm para cada

alma armazenada no amuleto, além de um pfé permanentemente. Esses pontos de magia/fé estão no necromante e não no amuleto, apenas com a destruição do amuleto ou seu afastamento de seu criador podem inibir os novos pms/psfé, tal amuleto pelo mesmo motivo é intransferível, deve ser feito o ritual com uma alma por vez, apenas clérigos ou servos de entidades malignas (e eles próprios malignos também) podem fazer e usufruir-se do amuleto, pode um mesmo necromante portar um número máximo de amuletos igual a seu nível dividido por quatro (arredondado para baixo).

Absorção de Magia

Controlar / Entender Metamagia 5 ou 10

Utilizando-se de um cadáver de um usuário de magia (necromante, necromante, clérigo elementalista etc...). Quando o necromante inicia o ritual, ele deve definir qual será seu efeito (há duas opções; escolher uma magia que o atual cadáver conhecia quando vivo, ou aprender 1d4 - 1 (mínimo 1) magias aleatórias (ou definidas pelo mestre) que o falecido conhecia quando vivo (e obviamente que possam ser utilizadas pelo necromante), este ritual dura cerca de 3 horas ele pode ser utilizado para aprender magias comuns (dãh), rituais de fé, esforço heróico, ou rituais de qualquer tipo (incluindo rituais cabalísticos), este é o efeito para focus 5, a seguir é dado o efeito para focus 10.

Para focus 10, além do efeito anterior, o realizador do ritual também receberá um ponto de focus (o mais

alto do falecido e/ou o mais baixo do necromante) e um ponto de magia que serão acrescentados aos seus permanentemente (para rituais de fé recebe um ponto de fé, para esforço heróico recebe um ponto heróico (considerado sobrenatural), demais rituais vale o julgamento do mestre), este ritual dura em torno de sete a oito horas.

Obs: Nenhum dos dois rituais podem ser cancelados ou revertidos após terem sido concretizados, e ambos consomem 1 ponto de experiência para cada focus / nível (somar todos os focus caso seja mais de uma magia ou ritual), um cadáver não poderá ser o alvo deste ritual (indiferente o nível) duas vezes. Um necromante após fazer-se deste ritual só poderá fazê-lo novamente após subir o nível de personagem.

Conversar com os Mortos

Entender Trevas / Espíritos 4 +

Com esta magia, o necromante pode literalmente falar com um cadáver, sobre suas lembranças (interpretação e contexto sobre seu passado de acordo com o mestre), sobre o que está acontecendo em Spiritum (somente se o espírito ainda permanecer

pela região, sobre o que aconteceu antes de sua morte, sobre o que aconteceu após a sua morte com o corpo, ou onde o corpo esteve, para cada focus acima de 4 pode-se conversar com um morto (cadáver) extra. A magia tem duração de uma cena.

Crânio Místico

Controlar / Entender Demônios / Metamagia 4 ou 6

Não se sabe a data de criação desta magia ou mesmo seu criador, apenas sabe-se que ela consta de muito pouco tempo.

Utilizando-se de um crânio de um Demônio tipo I (ou então um Kanatur em Arton) (focus 4), ou então de um Demônio tipo II (um Tai-Kanatur em Arton) (focus 6), o necromante é capaz de transformar o crânio em um "armazenador de mana" que é capaz de armazenar pontos de magia (2 e 3 respectivamente), esses pontos de magia serão recuperados pelo seu possuidor mais tarde, (uma hora ou uma hora e meia), (há uma versão na qual os pontos ficam presos eternamente, essa versão é antiga e é rogada por **bruja**s, como uma maldição contra seus ofensores

que utilizam magia), e mesmo assim o crânio permanecerá "recarregado", podendo ser utilizado e reutilizado quantas vezes forem necessárias.

O ritual para a confecção do crânio demora cerca de oito horas (focus 4) há doze horas (focus 6), deve ser realizado a noite e após ser iniciado não pode ser mais interrompido.

O único inconveniente é conseguir um ou mais crânios (um mesmo personagem pode portar e utilizar uma quantidade de crânios igual à metade de seu focus em trevas arredondado para baixo)

Qualquer personagem com mínimas tendências benignas não podem utilizar-se do ritual ou mesmo dos poderes do crânio.

Criação de Cemitério Morto-Vivo

Criar / Controlar / Entender Trevas / Espíritos 4 +

Seu funcionamento é em termos de jogo igual a magia **Criação de Mortos-Vivos**, mas ao contrário desta, "cria" vários zumbis ao mesmo tempo (2 para focus 4 e mais 2 para cada focus acima de 4), há no entanto um porém, deve haver corpos suficientes a uma área com raio de até 30 metros do necromante, e os zumbis são mais fracos que mortos-vivos "normais". Sendo suas características as seguintes: Con 10 For 10 Dex 10 Agi 10 Will 0 Per 10 Int 0 Car 0 Ip 1 Pvs 10 dano por garras (briga teste normal) 1d4 +1 teste 30 / 30%.

Seu custo é 1 pm + 1 pm por morto-vivo; A magia demora três turnos para ser finalizada, e no final deste (3º turno), todos os zumbis surgem próximo ao invocador, e obedecem cegamente quaisquer ordens de seu conjurador (como em qualquer magia de criação de mortos-vivos). Essa magia não pode ser possuída (e conseqüentemente utilizada) por quaisquer servos de entidades benígnas.

Criação de Golem

Criar / Controlar / Entender Metamagia 2, 4, 6, 8, 10 ou 12

Lançando este feitiço sobre um alvo (estátua, fantoche ou boneco), o necromante o transforma em um golem, uma criatura animada e mantida viva através de magia. Um golem é totalmente fiel a seu criador, e nunca desobedecerá qualquer ordem sua, e permanecerá no estado de golem enquanto houverem pms presos na magia (ou após um ano e um dia de efeito contínuo, quando o efeito se torna permanente e os pms voltam ao necromante).

Se por algum motivo o necromante morrer o golem ganhará livre arbítrio, mas deve-se deixar claro que apenas conhecedores desta magia podem recuperar pvs perdidos de um golem. (curam-se 3 pvs por pm ou pfé gasto para este fim).

Golens não estão vivos e por este motivo não podem ser o alvo de magias ou efeitos que afetem somente criaturas vivas, mas eles não são mortos-vivos, então magias ou efeitos que afetam apenas mortos-vivos não tem efeito sobre golens, golens nunca precisam dormir, comer, beber ou respirar, mas também nunca recuperam pvs com descanso e / ou outras formas convencionais, (apenas conhecedores do feitiço **Criação de Golem**, poderiam fazê-lo, ou certos usuários de magia que conhecem rituais para este fim - que óbvio vão querer do golem algum favor em troca desta ajuda -).

Para outros efeitos considere golens como criaturas mágicas.

Se o necromante que animou o golem vier a falecer e a magia estiver ativa, o golem torna-se livre, e independente de seu criador, porém terá sérios problemas em questão de recuperar pvs, não os recupera nem mesmo com descanso.

Quando iniciado este feitiço, seu realizador consome o dobro de pms / psfé normais (metade é preso ao golem).

A seguir os principais tipos de golens e suas características. Além dos bônus ganhos pelo focus do necromante. Esse feitiço demora cerca de 30 minutos por ponto de focus para ser realizado.

Se for do gosto do realizador, ele mesmo pode fazer o golem, necessita ter as perícias: Escultura (todos os tipos de golem) com no mínimo 50%, e (entre parênteses o tipo degolem) Carpinteiro (Bambu, Madeira ou Vegetais), Cerâmica (Cerâmica e similares), Coureiro (Carne ou Couro), Ferreiro (Aço, Bronze, Cobre, Ferro, Prata, Ouro ou Metais Especiais), Pedreiro (Barro ou Pedra) e Vidraceiro (Cristal ou Vidro), todas estas perícias (exceto escultura) pertencem a artífice, são necessários 2 testes (um de cada perícia), cada acerto crítico corresponde a + 1 em todas características, + 1 no dano e também + 1 em poderes.

Aço / Bronze / Cobre / Ferro / Prata / Ouro / Demais metais e Metais Especiais:

é feito utilizando-se como base apenas metais, é um dos golens mais resistentes.

Mínimo focus 6, Máximo focus 12. Perícia: Ferreiro.

Bambu e Similares: é feito utilizando-se somente material natural, por vezes pode ser resistente.

Mínimo focus 2, Máximo focus 6. Perícia: Carpinteiro.

Barro / Pedra: podem ser feitos de areia, barro, lama ou pedra, são de todos os golens os mais comuns.

Mínimo focus 4, Máximo focus 10. Perícia: Cerâmica / Pedreiro.

Carne / Couro: é feito com partes variadas de um ou mais animais e / ou humanos, podem vir a ter asas, garras ou chifres mais facilmente que os demais.

Mínimo focus 6, Máximo focus 10. Perícia: Coureiro.

Cerâmica: é construído a partir do barro e da lama, porem logo após são superaquecidos e então ficam em estado de cerâmica (semelhante a pisos e azulejos). São os golens menos utilizados e também os menos procurados e conhecidos, são com certeza bastante incomuns apesar de belos.

Mínimo focus 4, Máximo focus 10. Perícia: Cerâmica.

Cristal / Vidro: são feitos de materiais transparentes, tais golens podem se ficar parados, parecerem invisíveis.

Mínimo focus 6, Máximo focus 10. Perícia: Vidraceiro.

Diamantes / Gemas: são dois subgrupos de "upgrades" para golens, com eles os golens se tornam mais atraentes, caros e poderosos, pois serão adornados por tais pedras por todo o seu corpo, qualquer golem pode receber tais extras (pode-se por um ou os dois extras em um mesmo golem).

Madeira: é feito totalmente em madeira, pode ser usado cola ou pregos para unir suas partes.

Mínimo focus 4, Máximo focus 8. Perícia: Carpinteiro.

Retalhos ou Trapos: é feito com linhas e retalhos de roupas (tecidos). São os golens mais fracos.

Mínimo focus 2, Máximo focus 4. Perícia: Costura.

A seguir são os valores em bônus respectivos aos focus utilizados, e também aos golens de cada tipo (tais valores devem ser somados), no caso de um golem receber um novo feitiço, permanece o de focus mais alto.

Tipo	Trapos - 73	Madeira - 75	Bambu - 78	Carne - 79
Con	05	09	09	10
For	05	09	09	10
Dex	10	08	09	10
Agi	10	08	09	10
Int	--	--	--	--
Will	--	--	--	--
Per	12	10	10	10
Car	10	08	08	03
Ip	--	01	01	02
Pvs	05	09	09	10
Perícias (%)	105 %	110 %	115 %	120 %

Cobre - 80	Bronze - 82	Barro - 83	Couro - 85	Ferro - 89
12	13	10	13	15
12	13	10	13	15
07	06	10	08	04
07	06	10	08	04
--	--	--	--	--

--	--	--	--	--
11	10	10	08	11
03	04	04	04	05
03	04	02	03	06
12	13	10	13	15
125 %	130 %	135 %	140 %	145 %

Cerâmica - 91	Prata - 92	Pedra - 97	Vidro - 99	Aço - 103
12	16	20	14	19
12	16	20	14	19
08	05	02	08	05
08	05	02	10	05
--	--	--	--	--
--	--	--	--	--
10	11	10	12	10
07	05	04	05	05
05	05	07	03	06
12	16	20	16	19
150 %	155 %	160 %	165 %	170 %

Ouro - 107	Cristal - 109	Metais Especiais - 113	Gemas - (+ 15)	Diamantes - (+ 20%)
20	18	21	+ 2	+ 3
20	18	21	+ 2	+ 3
04	08	03	--	--
04	08	03	--	--
--	--	--	--	--
--	--	--	--	--
10	12	10	--	--
07	05	09	+ 2	+ 3
07	04	09	+ 2	+ 3
20	18	21	+ 2	+ 3
175 %	180 %	185 %	+ 35 %	+ 40 %

Focus	2 (+ 14)	4 (+ 21)	6 (+ 34)	8 (+ 50)	10 (+ 73)	12 (+ 98)
Con	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4	+ 6	+ 8
For	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4	+ 6	+ 8
Dex	+ 2	+ 3	+ 4	+ 6	+ 8	+ 10
Agi	+ 2	+ 3	+ 4	+ 6	+ 8	+ 10
Int	--	--	--	--	--	--
Will	--	--	--	--	--	--
Per	+ 2	+ 3	+ 4	+ 6	+ 8	+ 10

Car	--	--	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4
Ip	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4	+ 6	+ 8
Pvs	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4	+ 6	+ 8
nº Ataques	1	1	1	2	2	3
Perícias (%)	+ 25 %	+ 30 %	+ 60 %	+ 65 %	+ 115 %	+ 150 %

Perícias Possíveis: Máximo permitido pelo focus

(O valor entre parênteses significa o número máximo de subgrupos permitidos)

Perícia - Inicial / Focus	2	4	6	8	10	12
Armas Brancas - Dex / Dex	20 / 20 (2)	25 / 25 (2)	30 / 30 (2)	40 / 40 (3)	50 / 50 (3)	60 / 60 (3)
Combate Desarmado - Dex / Dex	30 / 30	35 / 35	40 / 40	50 / 50	60 / 60	70 / 70
Esquiva - Agi	--	20 %	25 %	35 %	45 %	55 %
Idioma - (0)	--	--	20 %	30 %	40 %	50 %
Intimidação - (ver texto)	--	35 %	40 %	50 %	60 %	70 %
Montaria - Agi	--	20 %	25 %	35 %	45 %	55 %
Subterfúgio - Agi	30 %	30 %	35 %	35 %	35 %	40 %
Outras perícias - (ver texto)	--	--	20 %	25 %	30 %	35 %

Armas Brancas - custo normal para todos os tipos, exceto trapos que é x3 -: Máximo duas armas brancas diferentes para focus 2, 4 e 6, e máximo três armas brancas diferentes para focus 8, 10, 12, dano baseado pela arma mais bônus pela força, pelo focus e por gemas e / ou diamantes. Inicial dex / dex.

Combate desarmado - custo normal para todos os tipos, exceto trapos que é x2 -: O dano é 1d2 (trapos), 1d3 (bambu, madeira e similares), 1d4 (barro, carne e couro), 1d6 (bronze, cerâmica, cobre e vidro), 1d8 (cristal, ferro e prata), 1d10 (ouro, pedra e metais especiais), sendo que gemas acrescentam + 1 ao dano, diamantes acrescentam + 2 ao dano, focus 2, 4 e 6 acrescentam +1 ao dano e focus 8, 10, 12 acrescentam + 2 ao dano. Inicial: dex / dex.

Esquiva - o custo é x2 para golens de aço, bronze, cobre, ferro, ouro, pedra, prata ou metais especiais -: Inicial: agi.

Idiomas - o custo é x3 para todos os tipos - não é necessário o golem possuir esta perícia para se comunicar com seu criador, apenas para se comunicar com outras pessoas, é permitido apenas idiomas no qual seu criador tenha pelo menos 60% na perícia.

Inicial: 0.

Intimidação - é proibida para golens de trapos, madeira, bambu e similares - o inicial é variável com o carisma: ele é igual a 25 - (menos) o carisma final do golem exemplo: um golem com Car final igual a 12 terá um inicial em intimidação igual a 13 (25 - 12).

Montaria - permitido apenas para golens de barro, carne, cerâmica ou couro, e o custo é sempre x2 - Inicial: Agi.

Subterfúgio - não pode ser comprado por golens de aço, Bronze, Cobre, Ferro, Pedra, Prata, Ouro, Demais metais e Metais Especiais - Inicial: Agi.

Outras Perícias -Apenas U M A por golem e somente com autorização do mestre e uma ótima explicação para isso, sempre será x2 ou até mesmo x3, a critério do mestre.

Algumas notas:

Golens de barro, carne, couro e pedra são entre os mais rentáveis, os mais fáceis de fazer, logo estes são os golens mais encontrados em quase todas as ocasiões.

Envelhecimento

Entender / Controlar Humanos / Trevas 2, 4, 6, 8 ou 10

Este ritual deve ser realizado durante a noite, e na presença do alvo, sua principal função é envelhecer vampiros (ou qualquer criatura que tenha seu poder ligado à idade), matar humanos por envelhecimento e também para se ganhar experiência (pontos de perícia), mortos-vivos são imunes.

O alvo envelhece uma quantidade de anos igual ao focus dividido por dois mais um x d6 (respectivamente 2, 3, 4, 5 ou 6d6 anos, além disso, o alvo recebe 2 pontos de dano (sem absorção) para cada 5 anos envelhecidos assim (arredondar para baixo)),

O ritual consome 5, 10, 15, 20 ou 25 minutos respectivamente para ser realizado, e seu efeito é permanente.

Para cada dez anos (arredondar para baixo) envelhecidos, a vítima perde um ponto em atributos físicos (o mais alto) e ganha um ponto em atributos mentais (o mais baixo).

É necessário um coração de um velho (mais de 80 anos) (focus 2, 4 ou 6) ou dois corações (mais de 90 anos) (focus 8 e 10) que será (m) espremido pelo realizador do ritual enquanto prega suas preces, a vítima deve estar a no máximo 20 metros do murmurador, não precisa ouvi-lo ou participar do ritual, para que o efeito funcione, é necessário ser servo de uma poderosa entidade (ou ser um clérigo em mundos onde houver deuses), personagens com mais de 150 anos ou acima do décimo quinto nível são imunes.

Enxame de Crânios

Criar / Controlar Ar / Trevas 4 +

O lançador desta poderosa magia cria um enxame de crânios negros voadores, que saltam de sua mão (o crânio que está na mesma) e vão de encontro ao alvo, esses crânios ignoram proteções e/ou lp do alvo e acertam automaticamente, cada um causa 1d4 + 1 pontos de dano, sendo em quantidade igual a 1d6 + focus da magia.

Deve-se utilizar de um crânio (normalmente humano) como fetiche, de onde saem os projéteis, é conhecido de uma vampira muito antiga (uma poderosa **Asimani**), que ao fazer-se deste ritual utilizava-se do crânio de um demônio menor como fetiche, o efeito extra é apenas visual (muda a forma dos projéteis). O

crânio não precisa ser recente, humano ou provido de qualquer encantamento sobre ele, mas tem que ser um crânio, miniaturas ou réplicas não fazem com que o efeito se realize, no mais fica à gosto do necromante.

Todos os crânios acertam o mesmo alvo.

Obs: Esta magia é uma versão superior à "**O Crânio Voador de Vladislav**" (**Controlar Ar / Trevas 1**, mais detalhes no livro "**Tormenta 3 E**"), normalmente primeiro se desenvolve a versão mais simples da magia antes de partir para esta magia, porem a decisão final sobre isto cabe apenas ao mestre.

Intensificação do poder negro

Criar / Controlar Trevas / Espíritos / Metamagia 6 +

Esta raríssima magia necromântica é uma versão mais forte de **Criação de Mortos Vivos** (**Controlar Trevas / Espíritos 5 +**), funciona da mesma maneira que a citada acima (detalhes veja anteriormente), com as seguintes alterações:

Em **C. de M. V.**, o necromante tem 10 pontos por focus para gastar em atributos do morto-vivo, sendo o máximo em um mesmo atributo igual a duas vezes o focus utilizado, isso ainda vale para **I. do P. N.**, mas se o morto possuir focus (enquanto vivo) em trevas e/ou espíritos, esses focus serão somados ao do necromante apenas para se calcular valores de

atributos e limites e para o cálculo de pms gastos (que agora não teria mais o limite original de quatro), a outra diferença é que o necromante pode realizar este ritual apenas durante o período noturno e somente uma vez por mês por ponto de focus em trevas.

Caso seja posto pontos em Will ou Int, o morto-vivo terá vontade própria ou a capacidade de lançar magias (desde que possua focus) respectivamente. Poderes extras (estes poderes são "trocados" por pontos de atributos durante a criação do morto-vivo):

Garras: com este poder, o morto-vivo causará 1d6 de dano por briga ao invés dos 1d3 casuais, custo = 2 pontos de atributo.

Poderes Mágicos: sem este poder será impossível para o morto-vivo utilizar magia (deve possuir Int = 3

x o focus, e deve possuir esse poder em nível igual ao focus máximo que deseja utilizar (focus esse que ele possuía quando vivo), custo = 3 pontos de atributo por nível. ..).

Metamorfose (Animalidade).

Controlar / Entender Animal / Humanos 1 +

Focus 1	Garras, bico, chifre (s), e/ou presas: Dano Máximo + 1d4 adicionado à briga.
Focus 2	Garras, bico, chifre (s), presas e/ou rabo: Dano Máximo + 2d4 adicionado à briga; além de porte animal (+ 1d6 em um dos atributos relacionados: Con, For, Agi, Per).
Focus 3	Garras, bico, chifre (s), presas e/ou rabo: Dano Máximo + 3d4 adicionado à briga; além de patas de aranha (talento em escalada) ou gato (talento em furtividade), sentidos aguçados (funciona como o aprimoramento de mesmo nome) e visão noturna.
Focus 4	Garras, bico, chifre (s), presas e/ou rabo: Dano Máximo + 4d4 adicionado à briga; além de guelas, asas (20 m/s voando), porte animal (+ 1d6 em dois dos atributos relacionados: Con, For, Agi, Per), sonar e/ou radar.
Focus 5	Pular como um gato (salto + 50%), nadar como um peixe (natação + 50%), cavar como um tatu (escavação +50%), caçar como uma onça (caça/furtividade + 50%), camuflar-se como um camaleão (camuflagem + 50%), correr como um jaguar (corrida + 50%).
Focus 6	Pode injetar um veneno com força suficiente para matar um homem (6d6), asas (40 m/s voando), porte animal (+ 1d6 em três dos atributos relacionados: Con, For, Agi, Per), pode produzir uma teia com força para imobilizar um homem (6d6).
Focus 8	Pode se transformar em um animal do tamanho de um leão (20% maior do que o normal), a escolha, porem os modificadores em geral serão os seguintes: Con + 4, For + 4, Agi + 4, Dex - 6, Per + 4, Int - 4, Car - 4, Ip + 2, faz dois ataques por rodada: garras (testar briga normal) dano 1d6 + bônus de força, e mordida (testar briga difícil) dano 1d4 + bônus de força, dura uma hora, a transformação consome dois pvs para "ativar", e um pv para "desativar". (nesta forma não é permitida a utilização de magia ou armas brancas ou de fogo)
Focus 10	Pode se transformar em uma fera meio-homem, meio-animal, com os modificadores seguintes (geralmente): Con + 6, For + 6, Agi + 6, Dex - 4, Per + 3, Int - 6, Car - 6, Ip + 3, faz dois ataques com garras (testar briga normal), dano 2d6 + bônus de força, dura uma hora, a transformação consome três pvs para "ativar", e um pv para "desativar". (nesta forma não é permitida a utilização de magias, algumas armas brancas (critério do mestre) e todas as armas de fogo).

Magia poderosa, o mago com controle sobre está magia terá tal domínio sobre a anatomia humana e animal que pode fazer alterações drásticas num corpo humano dando-lhe certos benefícios contidos apenas em animais, utilizando-se claro de seus poderes mágicos (ou divinos, ritualísticos, pactos etc). A duração de estes efeitos porem é constante, uma cena, que pode ser prolongada mantendo-se pontos de magia presos a ela, vale lembrar que alguns níveis ao serem ativados rasgam vestes de seu usuário. Há um porem, pode ser lançado apenas um efeito para cada dois níveis de personagem por vez, sendo

que elfos, rangers, druidas, servos da natureza ou servos de deuses do mesmo não sofrem essa restrição.

Além dos poderes descritos acima, há ainda:

Proteção natural (cascos, concha ou pêlo), que fornece + 1 em Ip e - 1 em Car por nível, resistência a fogo, frio, eletricidade (necessário focus 4 ou +) igual à Ip + 2 por nível.

Custos extras para ativação:

Asas e rabo = 2pvs

Garras (cada uma), bico, chifres e guelras = 1 pv.

Alcances:

Sonar = 100m, radar = 50m, visão noturna = 20m,
visão aguçada = 20m, olfato = 10m, audição 100m.

Veneno (focus 6):

Necessita de um teste de Con vs For 6d, falha o alvo perde 1 pv por turno até a morte ou ser socorrido (testar primeiros socorros fácil, ou qualquer magia de cura, que usada deste modo não restaura pvs).

Testes:

Garras utilizam-se teste de briga fácil.

Bico, mordida, chifres ou rabo utilizam-se teste de briga difícil.

Teia faz se o teste com 50% + 5% por nível de personagem.

Pele Rochosa

Criar / Controlar Terra / Metamagia 1 +

Utilizando - se de terra (duração baixa) ou diamantes (duração eterna, mas tem que ser diamantes), o usuário de magia cria uma fina (focus 1 a 4), media (focus 5 a 8) ou espessa (focus 9 a 12) camada de poeira (focus 1 a 6) ou pedra (focus 7 a 12), que fica grudada por todo o corpo do alvo (que pode ser o próprio mago).

O corpo pode ser escamas, pele, ossos ou qualquer outro tipo de tecido, isso e indiferente, a magia afeta qualquer tipo de tecido. E recomendável lembrar que tal camada de proteção deixa o alvo com a mesma aparência de alguém que não toma banho há anos, já que fica sempre envolto de sujeira, o que pode vir a trazer alguns inconvenientes.

A magia foi criada inicialmente utilizando - se como material principal componentes como areia, barro, ou terra, o que oferecia uma duração de aproximadamente uma cena com o efeito da magia, mas que pode ser prevenida pelo alvo (se for contra a vontade do mesmo, este faz se um teste de força de vontade fácil) ou então utilizando se de rituais de cancelamento de magia mais concentrados, veja a seguir. A execução da magia em si utiliza aproximadamente umas 20 a 25 gramas do material usado para cada ponto de focus empregado na magia, além de uma preparação de 2 turnos (focus 1 a 8) ou 3 turnos (focus 9 a 12) antes de ser realizado.

Quando o usuário de magia utiliza diamantes (1 + 1 por focus utilizado na magia), para realizar a magia o efeito extra que é gerado é que a magia terá duração permanente, sendo apenas cancelada por magias como: Magias de Desejo, Cancelar Magia, Cura de Maldições (apenas quando a magia foi realizada contra a vontade do alvo), ou curas realizadas por

servos de deuses benignos ou neutros (em hipótese nenhuma malignos), o tempo utilizado para se realizar o ritual e de focus utilizado + 1 horas, período no qual o realizador do ritual não poderá ser interrompido,

Se por qualquer motivo o alvo da magia ficar com o corpo em formato elemental (exceto em casos como pedra, terra ou rocha), a magia será cancelada permanentemente (duração de uma cena), ou então apenas temporariamente por apenas uma hora após o término do corpo elemental (no caso da magia ter duração permanente).

Criaturas aquáticas, elementais, gênios e certas criaturas definidas pelo mestre são completamente imunes a essa magia naturalmente.

Além de fornecer um acréscimo de proteção (lp) ao alvo, essa magia oferece ainda bônus e redutores em diferentes características, tais como aumento de força (e dano), aumento da resistência (e pvs), redução de habilidades motoras (Dex e Agi), bônus contra dominações mentais (+ Will), reduz o carisma (graças à aparência de sujo), e eleva e em muito o peso, todos proporcionais ao focus utilizado,

Esse ritual também pode ser realizado sobre mantos, casacos, roupas, armaduras ou outras formas de proteção, porém nesse caso não aumenta o número de pvs nem aumenta o bônus de força, oferece apenas os demais bônus e redutores.

Quando realizado em mantos... Outras formas de proteção demoram metade do tempo para ser realizado o ritual, consome metade dos diamantes (ambos arredondados para cima), e não pode ser realizada utilizando - se de areia, barro, ou terra, apenas diamantes.

Obs: A magia não é cumulativa, níveis mais altos cancelam níveis mais baixos pré-fixos.
O ritual deve ser feito em um deserto ou dentro de uma caverna.

As alterações devem ser consideradas como mais um fator para se determinar valores de perícias, pvs, iniciativa e bônus de força.

Focus	Con	For	Dex	Agi	Will	Car	Ip	Peso
1	+ 1	-	-	-	-	-	-	+ 10 %
2	+ 1	+ 1	-	-	-	-	-	+ 20 %
3	+ 1	+ 1	-	- 1	-	-	+ 1	+ 30 %
4	+ 2	+ 1	-	- 1	-	- 1	+ 1	+ 40 %
5	+ 2	+ 2	-	- 1	-	- 1	+ 1	+ 50 %
6	+ 2	+ 2	- 1	- 1	+ 1	- 1	+ 2	+ 60 %
7	+ 3	+ 2	- 1	- 1	+ 1	- 2	+ 2	+ 70 %
8	+ 3	+ 3	- 1	- 1	+ 1	- 2	+ 2	+ 80 %
9	+ 3	+ 3	- 1	- 2	+ 1	- 2	+ 3	+ 90 %
10	+ 4	+ 3	- 1	- 2	+ 1	- 3	+ 3	+ 100 %
11	+ 4	+ 4	- 1	- 2	+ 1	- 3	+ 3	+ 110 %
12	+ 4	+ 4	- 2	- 2	+ 2	- 3	+ 4	+ 120 %

Poder aos Mortos

Controlar / Entender (Animais (ou Demônios), Ar ou Metamagia) / Trevas / Espíritos 3 a 6

Asas aos Mortos

Controlar / Entender Animais (ou Demônios) / Ar / Trevas / Espíritos 4

Utilizando-se de um morto-vivo já estabelecido como tal, e de um par de asas (e parte das costelas) de um animal, demônio ou monstro que tenha mais ou menos o mesmo peso e tamanho do morto-vivo (até + 30% ou - 15%) e que esteja morto, o necromante é capaz de dar ao morto-vivo a habilidade de voar utilizando-se das novas asas, tais asas permanecerão em suas costas e é quase impossível escondê-las (é como um pterodrácone), sendo também quase impossível arrancá-las (apenas o necromante que as implantou conseguiria fazê-lo sem destruir o morto-vivo). O processo se dá com o necromante costurando as novas asas ao corpo do morto-vivo, enquanto realiza

o ritual (processo esse que dura em torno de 8 horas e consome o triplo de pms normais (6 pms)), ao fim do ritual, as asas funcionam perfeitamente (porem com uma visão mais detalhada é possível perceber que não são asas naturais), e não vão se separar do corpo sem a utilização de meios mágicos para tanto, esse tipo de asas permite ao morto-vivo voar eternamente sem a menor necessidade de descanso, já que o mesmo também não precisa descansar. A velocidade em voo será estabelecida como o dobro de sua velocidade correndo.

Cauda aos Mortos

Controlar / Entender Animais (ou Demônios) / Trevas / Espíritos 3

Processo equivalente ao anterior porem com as seguintes alterações:
Materiais necessários são: A cauda de um monstro, animal ou demônio já morto (até + 10% ou - 35%) e parte de suas costelas.

E o ritual completo durará em torno de 6 horas e consome 5 pms.
A vantagem é clara: um ataque extra (perícia briga, teste difícil, dano 1d6). Não existe tal ritual para caudas preneis.

Garras aos Mortos

Controlar / Entender Animais (ou Demônios) / Trevas / Espíritos 5 a 7

Idem aos anteriores, mas com as seguintes alterações:

Material: Garra (s) de um animal, demônio ou monstro já morto (até + 20% ou - 25%).

E o ritual completo durará em torno de 10 a 14 horas (2x o focus) e consome 8, 9 e 11 pms (focus 5, 6 e 7 respectivamente),

Para garras com o dano de 1d6, 1d8 ou 1d10, utiliza-se focus 5;

Para garras com o dano de 2d6 ou 2d8, utiliza-se focus 6;

Para garras com o dano de 3d6, 3d8 ou 2d10, utiliza-se focus 7.

Se forem duas garras, serão necessários DOIS rituais, em qualquer caso o teste é sempre pela perícia briga, sendo feito como teste normal.

Magia aos Mortos

Controlar / Entender Trevas / Espíritos / Metamagia 6

Com este ritual o necromante "deixa" uma e suas magias (ou ritual) com o morto-vivo, este será capaz de utiliza-la, como se fosse uma habilidade sua (necessário Int = a 8 + focus da magia), o necromante deixará pms presos ao morto-vivo (o dobro do necessário para lança-la) e NÃO os recuperará até que se quebre a ligação mística com o morto-vivo, ou se passe um ano e um dia (quando então o morto-vivo terá seus próprios pms e "aprenderá" a magia permanentemente) fazendo com que os pms e a magia "voltem" para o necromante.

Enquanto os pms e a magia estiverem "presos" ao morto-vivo, o necromante não poderá usufruir-se deles (a não ser que rompa a ligação, fazendo com

que os pms e a magia retornem ao seu "verdadeiro dono".

Cada morto-vivo armazenará apenas U M A magia (a não ser que já tenha aprendido uma após passar um ano e um dia, não dependendo assim mais do necromante), e o necromante a "esquece" até a ligação ser quebrada pelo necromante, ou se o morto-vivo for destruído (o que cancela a ligação).

Pms retornam 1 pm a cada 30 minutos, e a magia demora 1 hora por ponto de focus.

É permitido ao necromante dar tais poderes (magia) a um número de servos igual a metade de seu nível arredondado para baixo. O ritual dura cerca de 12 horas, independente da magia ou focus.

Recuperação Heróica

Controlar Humanos 1 +

Esta magia foi recentemente desenvolvida para repor o Heroísmo perdido após algumas aventuras.

Para cada ponto de focus utilizado, o alvo recupera 1d3 pms, um mesmo ser pode ser o alvo desta magia

uma vez por dia por nível em pontos heróicos (aprimoramento), para qualquer outro efeito funciona quase como uma magia de cura normal, mas não causa dano em mortos-vivos.

Transformação em Lich

Criar / Controlar / Entender Trevas / Espíritos / Humanos / Metamagia 14 (12)

Antes de começar a descrever o ritual vou descrever o que é um lich segue:

Lich é um poderosíssimo usuário de magia que conseguiu a vida eterna se transformando em morto-

vivo através de um ritual específico (este ritual), mas preservando sua humanidade, seus conhecimentos e principalmente mantendo seus poderes e ganhando novos...

Material Necessário: Um amuleto e um punhal já trabalhados e preparados para suas devidas funções (**Criar / Controlar Trevas / Espíritos / Metamagia 1 e Criar / Controlar Trevas / Espíritos / Humanos 1** respectivamente) ambos à gosto do necromante; um templo ou laboratório próprio para este fim; velas (definido tipo, tamanho e quantidade pelo mestre); além de uma donzela (mulher com mais de 16 anos virgem (não me pergunte como ele vai descobrir isso!)), velas.

Um dos mais poderosos e demorados rituais de todos os tempos, tem por objetivo transformar um portador de magia em um morto-vivo, mas de maneira que não perca sua humanidade (entenda Carisma, Inteligência e Força de Vontade), e nem sua consciência e lembranças, além de passar a possuir todas as vantagens em ser um morto-vivo (não precisa comer ou beber, dormir, respirar, são imunes à qualquer veneno, doença ou magia que afete APENAS a mente), ele continua com seus conhecimentos (poderes mágicos) e habilidades (perícias) de quando mortal.

O ritual consiste do seguinte (está super resumido, o mestre deve acrescentar tudo o que achar que for necessário, e futuramente sairá uma versão revisada e ampliada deste material, interessado me mandem um e-mail):

O necromante deve preparar o local com PELO MENOS UMA SEMANA DE ANTECÊDENCIA acende parte das velas, então transformará seu amuleto mágico em filigrama (Filigrama é um objeto mágico, intransferível e altamente valioso, sua única e poderosa função é quando o lich for destruído, sua energia vital será transportada para o filigrama, para em seguida, tomar posse de um cadáver próximo do filigrama (que não seja um morto-vivo ainda). Caso troque de corpo os atributos físicos serão definidos pelo corpo do cadáver e os mentais os do próprio lich, todos os seus demais poderes, perícias e características continuaram os mesmos. Porém se o filigrama for destruído, o lich também será...), (após isso durante todo o ritual tal amuleto deve estar sempre junto ao corpo do necromante), começa então as marcações e rezas sobre o corpo da donzela que ainda deve estar viva e virgem, tal processo demora em torno de dois dias, ao final do processo a donzela será sacrificada em honra ao novo lich e a sua entidade de devoção, utilizando-se de um punhal já preparado para este fim o necromante parte para o corpo da donzela (já

estando esta morta), e começa a desenhar sua runa (se o necromante não tinha uma deve estabelecer uma antes de iniciar o ritual) pelo corpo da donzela, após deve se banhar com o sangue da mesma em um "mini ritual de purificação" (ritual este que pode durar até uma semana), tendo então seu primeiro momento de meditação no ritual (dura duas horas para cada ponto de Int que ele possuir a menos que 25), no fim da meditação o necromante entra em torpor (um estado de adormecimento) e permanece nesse estado por alguns dias (1 dia para cada 3 níveis de personagem completos), após esse período ele desperta e inicia a marcação das runas pelo seu corpo (dezenas pelo seu corpo e uma interna (em seu coração) a runa interna deve ser a runa usada na donzela e será marcada como seu símbolo no filigrama), sendo que estas runas não poderão nunca mais removidas (mais ainda podem sofrer uma ilusão), deve-se então acender as demais velas e garantir com inúmeras preces e orações que esteja tudo certo (eventuais erros SERÃO percebidos e concertados aqui), após tais preces tem-se início a oração final (cerca de doze horas) onde agradecerá pelos novos poderes e pela sua agora vida eterna, marca-se então o filigrama e agora falta apenas especular um lugar totalmente seguro para mantê-lo, lembrando que se o filigrama for destruído o lich também será. Lichs tem todas as vantagens em ser um morto-vivo, que são: imunidades totais a venenos, doenças e magias de controle ou domínio mental além de nunca precisarem comer, beber, dormir ou mesmo respirar. Lichs ainda recebem imunidade a qualquer arma mágica + 4 ou menos, imunidade a qualquer magia de focus 3 ou menos; nunca gastam pms, psf ou pvs para lançar magias, quando um usuário de magia se transforma num lich ele sofre um ganho em seus já altos poderes mágicos, ele recebe + 1 em todas as forma, focus e caminhos; um lich pode lançar uma magia extra por rodada; recebe ainda + 3 em todos os seus atributos e + 3 em Ip natural; são imunes a magias de paralisia, transformação, esconjuro, controle ou destruição de mortos-vivos; um lich nunca pode ser destruído, apenas seu filigrama, que se destruído destrói permanentemente o lich, e é óbvio que o filigrama vai estar muito bem escondido... Existem certas peculiaridades que devem ser levadas em consideração:

1º Se não forem bem preservados, a pele e os músculos do lich com o tempo vão logo apodrecer e as vezes até separar-se do esqueleto, dando um novo

visual (muito mais assustador) para o lich, alguns lichs arrancam suas peles e músculos para acelerar esse processo... Caso isso ocorra, todos os testes que envolvam aparência (perícias e atributos) serão feitos uma dificuldade acima, tais lichs em resposta tem a magia pânico como habilidade natural.

2º Os efeitos descritos como resultados do ritual são os bônus para humanos, demais raças confira a seguir:

Elfos: + 1 extra em todas as formas (criar, controlar e Entender), e + 1 extra em um caminho (Ar, Água, Fogo, Luz, Terra ou Trevas)

Anões, Halfings e Goblins: Não ganham bônus nas formas porém ganham + 20 metros de infravisão.
Humanos: Padrão.

Meio-Elfos: +1 extra em U M A forma (Criar, Controlar ou Entender), e + 1 extra em um caminho (Ar, Água, Fogo, Luz, Terra ou Trevas)

Meio-Dragões: + 1 extra em todos os caminhos (Água, Ar, Fogo, Luz, Terra e Trevas)

Demais raças: mande-me um e-mail ou decisão do mestre.

3º O ritual completo demora no mínimo dois meses e meio, e durante este período, o necromante não sentirá frio, fome, calor, sede, cansaço ou sono, mas a donzela se estiver consciente os sentirá normalmente.

4º O ritual pode ter seu focus baixado em até 1 ou 2 pontos com o uso de fetiches.

5º Se este ritual está sendo realizado por servos de deuses da morte ou trevas o ritual terá seu focus baixado em dois pontos (14 para 12).

6º Servos das trevas ou morte que realizem esse ritual recebem +1 extra em trevas e + 1 extra em uma forma (Criar, Controlar ou Entender) a sua escolha.

7º Servos de outros deuses ou entidades não-benignos que realizam este ritual recebem + 1 extra em uma forma a escolha.

8º Servos de entidades benignas não podem realizar este ritual.

9º Este ritual não poderá ser cancelado nem mesmo pelo seu realizador ou mesmo por um desejo.

10º Ao fim deste ritual o seu realizador "consome" 10 pontos de experiência (pelo motivo do parágrafo acima), mas que podem ser pagos com a oferenda de objetos mágicos e / ou místicos.

[Alguns trechos do texto que descreve esta magia foram retiradas de edições da revista Dragão Brasil ou de livros da Editora Daemon, e os mesmos podem se encontrar levemente alterados, mesmo assim ainda são propriedade exclusiva de seus donos.](#)

Vida em Morte

Controlar / Entender Trevas / Humanos 1 +

Esta magia raramente é vista, pois ela requer que o mago se auto flagele para que ela seja realizada com sucesso (normalmente com uma adaga), Tem um custo de 1 pm e 1 pv por focus utilizado, e causa 3 pontos de dano por focus utilizado que ignoram quaisquer proteções e ou lp. Clérigos e Paladinos de Deuses não-malignos jamais podem utilizar-se deste ritual ou aprende-lo.

Este ritual pode ser utilizado para causar dano em plantas e animais (substitui-se o Humanos pelo equivalente), afeta monstros e alguns seres sobrenaturais,

Qualquer dúvida me mande um e-mail:
sabiamone@yahoo.com.br .