

Magias Arcanas — Mago



Parte integrante de First Quest™ — A primeira Missão. Não pode ser vendido separadamente.
Scans By Blog do Dragão Bangueia | <http://dragaoBangueia.blogspot.com> | dragaoBangueia@gmail.com



Magias Arcanas



ada magia arcana descrita aqui traz quatro itens listados: alcance, duração, área de efeito e resistência. Depois vêm as descrições completas da magia. Muitas delas trazem valores como 3 rodadas por nível. Isso significa que esse número é multiplicado pelo nível do mago. Por exemplo, um mago de 2ª nível tem 6 rodadas.

Algumas magias têm dois nomes, como solta/tranca, ou seja, ele pode ser memorizado de duas maneiras diferentes, normalmente opostas. Sabendo o significado de uma, sabe-se automaticamente o da outra. Porém, os magos precisam escolher qual delas está memorizando, antes da aventura começar.

Alcance: Mostra até que distância a magia pode ser lançada. Normalmente refere-se ao seu ponto central ou inicial. Partes da magia podem ultrapassar o limite do alcance. Os magos precisam ser capazes de ver o local para onde estão lançando uma magia (as exceções dessa regra são mostradas nas descrições).

Um alcance de "toque" significa que o mago precisa tocar a criatura ou o objeto. Se a criatura não quiser ser tocada, o mago, para conseguir fazê-lo, deverá tentar uma jogada de ataque bem-sucedida.

Muitas outras magias desses e de níveis mais elevados podem ser encontradas no Livro do Jogador do jogo AD&D®.

Duração: É o tempo que dura a magia. Algumas com duração "instantânea", acabam na mesma rodada em

que são lançadas. As magias que têm lance de dados para duração são jogadas pelo Mestre que mantém em segredo a duração final.

Área de Efeito: É o espaço ocupado pela magia quando acionado, ou o número de criaturas que são atingidas. Muitas magias são relacionadas em quadrados de 3x3 metros. Fica subentendido que a altura dos quadrados é também de 3 metros.

Resistência: Muitas magias permitem que seus alvos façam um teste de resistência. Esse item mostra o que ocorre quando isso acontece.

Magias de Primeiro Nível

- 1 Enfeitiçar Pessoas
- 2 Detectar Magia
- 3 Expandir/Encolher
- 4 Queda Suave
- 5 Cerrar Portas
- 6 Identificação
- 7 Luz
- 8 Dardos Místicos
- 9 Ler Magias
- 10 Escudo Arcano
- 11 Toque Chocante
- 12 Sono

Magias de Segundo Nível

- 1 Escuridão, 4,5 metros
- 2 Detectar Maldade/Detectar Bondade
- 3 Detectar Invisibilidade
- 4 Esfera Flamejante
- 5 Invisibilidade
- 6 Arrombar/Trancar
- 7 Levitação
- 8 Boca Encantada
- 9 Reflexos
- 10 Névoa Fétida
- 11 Teia
- 12 Fechadura Arcana

Magias de Terceiro Nível

- 1 Clarividência
- 2 Dissipar Magia
- 3 Runas Explosivas
- 4 Bola de Fogo
- 5 Vôo
- 6 Velocidade
- 7 Imobilizar Pessoas
- 8 Infravisão
- 9 Relâmpago
- 10 Lentidão
- 11 Sugestão
- 12 Respirar na Água/Respirar no Ar

Arte de Capa: Larry Elmore
Artes Internas: Jean E. Martin



Advanced Dungeons & Dragons™, Dungeon Master®, AD&D™, First Quest™ são marcas registradas de propriedade de TSR, Inc. © 1994, 1995 TSR, Inc. Todos os direitos reservados.



Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)
Produção Externa: Silvio Antunha (tradução); Gerson Reis Jr. e Marcos Reis (diagramação eletrônica), Adventure's Guild (revisão técnica).
Publicado pela Editora Abril Jovem S.A.
Rua Bela Cintra, 299, CEP 01415-000
Caixa Postal 2372, São Paulo - SP.
Impresso na Divisão Gráfica da Editora Abril S.A.
Distribuído pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações.
Os livros Abril Jovem estão disponíveis nas bancas, livrarias e também pelo fone (011) 810-5001, ramais 213 e 244.
Não deixe sua coleção incompleta. Ligue agora e saiba como conseguir os números atrasados.

Magias de Primeiro Nível

Enfiteçar Pessoas

Alcance:	120 metros
Duração:	1 dia
Área de efeito:	Uma pessoa
Resistência:	Anula

As vítimas dessa magia pensam que o lançador é um amigo confiável. Os magos não controlam suas vítimas, mas podem dizer a elas que façam certas coisas. As vítimas não atacam seus amigos, nem permitirão que algo de ruim ou de perigoso aconteça. Personagens não humanóides, quando são vítimas, não mudam sua opinião a respeito de outro personagem do grupo. Só há exceção com o lançador da magia, e o atacam antes do mago lançador os convencer do contrário.

A magia só pega em pessoas. Não afeta monstros, nem animais. Uma pessoa é qualquer tipo de criatura humanóide, menor ou do tamanho de uma pessoa. Isso inclui humanos, anões, duergares, goblins, robgoblins, kobolds, homens-lagartos, orcs, fadas e licantropos.

Detectar Magia

Alcance:	O lançador
Duração:	2 rodadas / nível
Área de efeito:	Faixa de 3 metros de largura, 20 metros de comprimento
Resistência:	Nenhuma

A área de efeito acompanha o olhar do mago. Qualquer objeto mágico ou efeito de magia nessa área brilha, mas só o mago vê isso. Uma magia poderosa brilha mais intensamente do que uma fraca. Demora uma rodada completa para cobrir um arco de 60° (das 12 às 2 horas, no relógio).

Expandir/Encolher

Alcance:	5 metros/nível
Duração:	5 rodadas/nível
Área de efeito:	1 criatura ou objeto
Resistência:	Anula

O alvo se torna 50% maior e mais forte. Se a magia é lançada num objeto, este deve ser menor do que 3 x 3 x 3 metros. A Força do alvo da magia aumenta 5 pontos, mas apenas para teste de Força. Bônus de jogada de ataque e de dano, continuam os mesmos. Qualquer coisa junto da pessoa atingida também é ampliada, inclusive armas e armaduras. O lance de dados para dano aumenta 50% (jogado depois). Isso também vale para armas naturais, como dentes e garras. Assim, se um guerreiro aumentado age com uma espada longa e

tira 5 de dano, este sobe para 8. Então, seu bônus normal de dano é acrescido ao 8.

O reverso *Encolher* faz a pessoa ou o objeto ficar com metade de seu tamanho natural. A Força é cortada pela metade. O lance de dados para dano também é reduzido pela metade (quando jogado depois).

Queda Suave

Alcance:	10 metros/nível
Duração:	1 rodada/nível
Área de efeito:	Cubo de 3 x 3 x 3 metros
Resistência:	Nenhuma

Se essa magia for lançada na mesma rodada que o alvo cai, este não sofre dano pela queda. Se a queda demora mais de uma rodada, é possível lançar a magia a qualquer momento enquanto o alvo continuar caindo. A magia afeta apenas objetos ou criaturas que caíam. Flechas e criaturas voadoras não são afetadas.

Cerrar Portas

Alcance:	20 metros/nível
Duração:	1 rodada/nível
Área de efeito:	1 porta ou entrada
Resistência:	Nenhuma

A porta está fechada e emperrada. Pode até mesmo ser derrubada, mas não abrirá normalmente antes da magia passar. Monstros com 4 ou mais dados de vida podem derrubá-la automaticamente.

Identificação

Alcance:	Toque
Duração:	1 rodada/nível
Área de efeito:	1 item/nível
Resistência:	Nenhuma

Essa magia leva 8 horas para ser preparada. Depois de lançá-la, os magos devem esperar 8 horas antes de fazer alguma coisa. Normalmente, só é lançada quando o mago está na cidade ou entre aventuras, mas raramente numa masmorra.

Luz

Alcance:	60 metros
Duração:	10 rodadas/nível
Área de efeito:	Círculo com 6 metros de raio
Resistência:	Especial

Luz pode ser lançada em objetos, criaturas ou em lugares. As criaturas fazem um teste de resistência. Se bem-sucedida, fixa-se no local onde a criatura estava, mas não na criatura. Se a magia é lançada num objeto ou numa criatura, ela se move acompanhando o alvo. Se for lançada sobre uma *Escuridão*, 4,5 metros, ambas são canceladas.



Dardos Místicos

Alcance:	60 metros + 10 metros/nível
Duração:	Instantânea
Área de efeito:	1 criatura
Resistência:	Nenhuma

Um raio incandescente de energia voa do dedo do mago atingindo seu alvo imediatamente. O mago precisa ver o alvo para atingi-lo, mas o raio contorna qualquer obstáculo para acertar o alvo e provoca 1d4+1 pontos de dano. Magos de 1ª e de 2ª níveis disparam um dardo. Magos de 3ª e 4ª níveis disparam dois dardos. Magos de 5ª nível disparam três. Todos devem ser apontados para o mesmo alvo.

Ler Magias

Alcance:	O lançador
Duração:	2 rodadas/nível
Área de efeito:	Escritos mágicos
Resistência:	Nenhuma

O mago pode ler escritos arcanos à velocidade de uma página por rodada. Ler o que está escrito não ativa a magia, a menos que seja uma armadilha, como *Runas Explosivas* ou *Símbolo de Proteção*. Se o texto é compreendido na primeira leitura, o mago é capaz de lê-lo novamente sem a magia.

Escudo Arcano

Alcance:	O lançador
Duração:	5 rodadas/nível
Área de efeito:	O lançador
Resistência:	Nenhuma

Essa magia cria uma barreira invisível na frente do mago e segura, automaticamente, todos os *Dar-*

dos Místicos. Para outros ataques frontais, os magos que a usam têm Categoria de Armadura 3. Eles também recebem um bônus de +1 para *testes de resistência* contra ataques frontais. Ataques laterais ou pelas costas não sofrem penalidade.

Toque Chocante

Alcance:	Toque
Duração:	1 rodada/nível
Área de efeito:	1 criatura
Resistência:	Nenhuma

A mão fica supercarregada de eletricidade. Qualquer um que seja tocado fica energizado, sofrendo 1d8+1 por nível pontos de dano. Por exemplo, um mago de 2ª nível teria 1d8+2 pontos de dano. Para tocar um monstro, o mago precisa realizar uma jogada de ataque normal.

Sono

Alcance:	30 metros
Duração:	5 rodadas/nível
Área de efeito:	Círculo com raio de 5 metros
Resistência:	Nenhuma

Dentro da área de efeito, 2d4 dados de vida de monstros caem vitimados. Comece com pequenas criaturas e evolua para as que têm mais dados de vida. Nenhum monstro com 4+3 dados de vida ou mais pode ser afetado.

Ruídos não acordam as criaturas que estão dormindo, mas ataques e sacudidas sim, e levam uma rodada inteira para acordar, sem poder atacar enquanto isso. Se os personagens estiverem combatendo na área em que um monstro está dormindo, este pode ser atingido automaticamente e recebe o dano normal. Ele gasta a rodada em que está para acordar (se não morrer no ataque). Se o mago e outros personagens jogadores não estão ocupados disputando alguma luta, o monstro adormecido morre automaticamente.

Magias de Segundo Nível

Escuridão, 4,5 metros

Alcance:	10 metros/nível
Duração:	10 + 1 rodada/nível
Área de efeito:	Círculo de 4,5 m de raio
Resistência:	Nenhuma

Um círculo de 4 metros de raio está cheio de escuridão. Absolutamente nada pode ser visto dentro dessa área, nem mesmo por monstros com infravisão. Só uma *Luz* pode cancelar a escuridão. As pessoas e

as criaturas que lutam na escuridão recebem uma penalidade de -4 para todas as jogadas de ataque, caso consigam encontrar seus adversários.

Detectar Maldade/Detectar Bondade

Alcance: 60 metros
Duração: 5 rodadas/nível
Área de efeito: Faixa de 3 metros de largura
Resistência: Nenhuma

O mago precisa se concentrar na mesma direção durante uma rodada completa para usar essa magia. Somente monstros ou personagens malvados, dentro de 120 metros, serão detectados. A magia também revela monstros ou pessoas más que estiverem tramando contra o mago. Tais monstros ou pessoas devem ter, no mínimo, baixa inteligência. Os animais matam para comer ou se proteger, e se estão a ponto de atacar, não é por maldade. Armadilhas e outros objetos simples, não importa quão perigosos sejam, não são detectados.

O reverso *Detectar Bondade*, atua da mesma forma revelando criaturas com tendência à bondade.

Detectar Invisibilidade

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 5 rodadas/nível
Área de efeito: Faixa de 3 metros de largura
Resistência: Nenhuma

O mago vê todas as criaturas e objetos invisíveis na faixa da magia, que também revela criaturas parcialmente escondidas ou ocultas (nas sombras, em arbustos, etc.). A magia não revela ilusões, nem permite enxergar através de objetos sólidos.

Esfera Flamejante

Alcance: 10 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de efeito: Não aplicável
Resistência: Nenhuma

O mago que lança uma *Esfera Flamejante* faz uma bola de fogo aparecer onde quiser, dentro de 10 metros à sua volta. A bola é do tamanho de um ser humano (2 metros de diâmetro). A bola rola pelo chão na direção apontada pelo mago, movendo-se a 10 metros por rodada, e pode subir e ultrapassar qualquer coisa com menos de 1,5 metro de altura.

Ela incendeia roupas e madeira imediatamente. Se a esfera é mirada em uma ou mais criaturas, cada uma pode fazer um *teste de resistência*. Se for bem-sucedido, significa que escaparam e não sofreram dano. Quem for tocado pela esfera recebe 2d4 pontos de dano. Pessoas ou criaturas a 1,5 metro da esfera recebem 1d4 pontos de dano.

Invisibilidade

Alcance: Toque
Duração: 1 dia ou até o mago atacar
Área de efeito: Criatura ou objeto tocado
Resistência: Nenhuma

As pessoas atingidas por essa magia, tornam-se invisíveis (os magos podem lançar a magia sobre si mesmos). Tudo o que estiver com eles também fica invisível. Nesse estado podem até mesmo falar e fazer barulho, e são farejados por animais. Se deixam cair algo que estavam carregando, este torna-se visível. Pessoas ou criaturas invisíveis ao atacarem outras criaturas, tornam-se visíveis imediatamente. Elas recebem um bônus +4 por este primeiro ataque. Magias que afetam outras criaturas são consideradas ataques.

Arrombar/Trancar

Alcance: 60 metros
Duração: Instantâneo
Área de efeito: 1 porta ou passagem
Resistência: Nenhuma

Essa magia destrava, destranca, desobstrui ou simplesmente abre uma porta. Qualquer coisa que esteja prendendo a porta é anulada, mesmo que a porta esteja fechada, pregada ou soldada. A magia *Arrombar* cancela, permanentemente, uma *Cerrar Portas*. A *Fechadura Arcana* também é cancelada mas por apenas 10 rodadas. Depois desse tempo, ela volta a fazer efeito.

O reverso *Trancar* fecha a porta, e dispensa as fechaduras e trancas normais. Ela não lacra a porta magicamente como *Cerrar Portas* ou *Fechadura Arcana*.

Levitação

Alcance: 20 metros/nível
Duração: 10 rodadas por nível
Área de efeito: 1 criatura ou objeto tocado
Resistência: Anula

Os alvos dessa magia, que são inteligentes, podem flutuar para cima ou para baixo. Se *Levitação* é lançada num objeto ou num animal sem inteligência, quem controla a movimentação é o mago que lançou a magia. As criaturas ou os objetos erguidos, fazem *teste de resistência* para evitar a magia. Os objetos e as criaturas levitadas devem pesar no máximo 50 quilos por nível.

Boca Encantada

Alcance: 10 metros
Duração: Até a boca falar
Área de efeito: 1 objeto
Resistência: Nenhuma

Uma boca aparece no objeto visado. O mago dá instruções sobre o que ela deve falar. A boca não pode dizer mais do que 25 palavras. Assim que tiver emitido sua mensagem, ela desaparece.

As instruções para tudo isso acontecer podem ser tão complicadas e detalhadas quanto os magos desejarem. No entanto, a *Boca Encantada* pode apenas "ver" e "ouvir" normalmente. Por exemplo, poderia ter que falar quando "uma senhora idosa, carregando uma sacola cheia de ovos azuis de dragão, senta de pernas cruzadas a 1 metro de distância de você". Porém, não poderia falar quando uma pessoa invisível estivesse passando, pois a boca não detecta coisas invisíveis.

Reflexos

Alcance:	O lançador
Duração:	3 rodadas/nível
Área de efeito:	Círculo de 2 metros de raio
Resistência:	Nenhuma

A magia cria cópias do mago. Magos de 1º e 2º níveis conseguem 1d4 imagens ou reflexos. Os magos de 3º a 5º níveis conseguem 1d4+1 imagens ou reflexos. Quando alguém ou alguma coisa faz um ataque bem-sucedido contra o mago, o Mestre precisa jogar aleatoriamente para ver se o mago ou sua imagem foi atingida. Se a imagem for afetada, desaparece. As imagens se movimentam confusamente e, mesmo que o mago tenha sido atingido, é impossível saber isso antes da próxima rodada.



Névoa Fétida

Alcance:	30 metros
Duração:	1 rodada/nível
Área de efeito:	Quadrado de 6 x 6 metros
Resistência:	Não afeta criaturas

Qualquer pessoa que fique dentro da nuvem precisa fazer um teste de resistência ou estará incapacitada para atacar por 1d4+1 rodadas depois que sair dela. Um novo teste de resistência precisa ser feito para cada rodada em que a pessoa ou a criatura permanecer na nuvem.

Tela

Alcance:	5 metros/nível
Duração:	20 rodadas/nível
Área de efeito:	8 cubos de 3 x 3 x 3 metros
Resistência:	Anula ou ½

A *Teia* é feita de cordas grossas e grudentas. Deve estar esticada entre dois pontos para melhor sustentação (teto e laje, parede da esquerda e parede da direita, etc.). É impossível atirar flechas ou outros mísseis em qualquer coisa presa à teia, que se queima facilmente, desaparecendo numa única rodada. O que estiver preso nessa teia sofre 2d4 pontos de dano quando ela se queima.

Se uma criatura faz um teste de resistência, mas não é bem-sucedida, pode-se dizer que não consegue se esquivar, e fica parcialmente grudada. Pode mover-se à metade de seu movimento pela teia.

As criaturas com tamanho de seres humanos movem-se pela teia cerca de 30 centímetros por rodada. Criaturas grandes, movem-se a 60 centímetros por rodada. Qualquer criatura maior, pode mover-se a 3 metros. Criaturas pequenas, ou personagens com Força 12 ou menos, não podem sair da teia sozinhos.

Fechadura Arcana

Alcance:	Toque
Duração:	Permanente
Área de efeito:	1 porta ou passagem
Resistência:	Nenhuma

Essa magia mantém uma porta magicamente fechada, mesmo que ela não possua uma fechadura. O mago que a lança pode abrir a porta a qualquer momento, mas depois ela se fecha novamente atrás dele. *Arrombar* abre a porta temporariamente. A única outra maneira de fazê-lo é derrubando-a pois, assim, remove-se a magia.

Magias de Terceiro Nível

Clarividência

Alcance:	Especial
Duração:	1 rodada/nível
Área de efeito:	A distância que o mago puder enxergar
Resistência:	Nenhuma

Os magos que lançam *Clarividência* colocam a mente em qualquer lugar. Em suas mentes, vêem tudo o que veriam se estivessem nesses lugares. Por exemplo, podem lançar a magia para saber o que há atrás de uma porta. A posição atrás dela é óbvia e eles sabem onde ela fica, mesmo que não possam vê-la.

A magia não permite que os magos vejam no escuro, nem que movimentem a visão em volta. Essa visão mental é fixada no lugar que eles escolhem.

Dissipar Magia

Alcance:	120 metros
Duração:	Instantânea
Área de efeito:	1 item ou 1 quadrado de 10 x 10 metros
Resistência:	Nenhuma

Essa magia tem 50% de chance de remover magias e outros efeitos mágicos. Também pode destruir poções. Jogue separadamente para magia, efeito mágico ou poção na área de efeito.

Se a magia é lançada diretamente no item mágico, ela deixa de agir por 1d4 rodadas. Se o item está sendo segurado por alguma criatura, a criatura pode fazer um *teste de resistência* para bloquear a *Dissipar Magia*.

Runas Explosivas

Alcance:	Toque
Duração:	Durante a leitura
Área de efeito:	1 livro, mapa, pergaminho, etc.
Resistência:	Nenhuma ou ½

O mago pode acrescentar letras mágicas e runas em qualquer pergaminho que já contenha alguma magia escrita. Qualquer pessoa que leia a escrita normal dispara as *Runas Explosivas*. Ladrões e magos têm 5% de chance, por nível, de detectarem as runas antes de dispará-las ao fazerem a leitura.

Qualquer pessoa a 3 metros de distância das runas recebe 6d4+6 pontos de dano. Todos, menos o leitor, precisam fazer um *teste de resistência* para reduzir o dano pela metade. O objeto onde as *Runas Explosivas* estavam escritas provavelmente será destruído na explosão a menos que seja feito de algum material muito forte, como pedra ou aço.

Bola de Fogo

Alcance:	10 metros + 10 metros por nível
Duração:	Instantânea
Área de efeito:	Círculo com 6 metros de raio
Resistência:	½

Toda a área de efeito fica cheia de chamas. Se não existir divisão no espaço de 6 metros de raio na área da detonação, as bolas de fogo ocupam tudo até preencherem 12 quadrados de 3 x 3 metros. O que estiver na área recebe 1d6 pontos de dano por nível do lançador. Por exemplo, um mago de 5º nível marca 5d6 pontos de dano para qualquer pessoa atingida pela *Bola de Fogo*.

Vôo

Alcance:	Toque
Duração:	10 rodadas/nível + 1d6 x 10 rodadas
Área de efeito:	1 criatura
Resistência:	Nenhuma

O alvo é capaz de voar com velocidade 18. A criatura que estiver voando pode pairar ou mover-se lentamente, enquanto ataca ou lança magias.

Velocidade

Alcance:	60 metros
Duração:	3 rodadas + 1 rodada/nível
Área de efeito:	Quadrado de 12 x 12 metros
Resistência:	Nenhuma

O mago pode afetar uma criatura por nível na área de efeito. A pessoa atingida move-se o dobro da distância por rodada e ataca duas vezes mais. O lançador de magia não é afetado. Um mago ou um clérigo, ainda assim, pode lançar uma magia por rodada. Se há uma criatura atingida no grupo, este ganha um bônus de +2 para suas jogadas de iniciativa.

Imobilizar Pessoas

Alcance:	120 metros
Duração:	2 rodadas/nível
Área de efeito:	Quadrado de 6 x 6 metros
Resistência:	Anula

A magia paralisa 1d4 criaturas nessa área de efeito. O lançador prende as criaturas que são afetadas. Elas não podem falar, mover-se, atacar ou lançar magias.

Criaturas incluem humanos, anões, elfos, gnolls, gnomos, robgoblins, kobolds, homens-lagartos, orcs, fadas, etc. Toda criatura com aparência humanóide, pequena ou do tamanho de um ser humano, é atingida por essa magia.

Infravisão

Alcance:	Toque
Duração:	2 horas + 1 hora/nível
Área de efeito:	Uma pessoa
Resistência:	Nenhuma

Essa magia permite que a pessoa enxergue na escuridão até a uma distância de 20 metros. Não permite ver coisas invisíveis.

Relâmpago

Alcance:	40 metros + 10 metros/nível
Duração:	Instantânea
Área de efeito:	Faixa de 1,5 x 26 metros, ou faixa de 3 x 12 metros
Resistência:	½

O mago pode lançar *Relâmpago* de qualquer ponto dentro do alcance. Ele será disparado diretamente a partir do mago. Qualquer coisa na área de efeito recebe 1d6 pontos de dano por nível do lançador. Por exemplo, um mago de 5º nível faz 5d6 pontos de dano para qualquer pessoa atingida pelo *Relâmpago*. O raio racha mais de 1 polegada de madeira, ou meia polegada de pedra. Se um raio atinge um muro antes de ter percorrido toda sua extensão, ele ricocheteia. Depois pode tomar um novo rumo ou retornar à sua trajetória inicial. Qualquer coisa atingida duplamente por causa do ricochete, precisa fazer dois *testes de resistência* (pegando a pior das duas), mas sofrendo dano apenas uma vez.

Lentidão

Alcance:	90 metros + 10 metros/nível
Duração:	3 + 1 rodada/nível
Área de efeito:	Quadrado de 12 x 12 metros
Resistência:	Anula

A magia afeta até uma criatura por nível do mago na área de efeito. Então, um mago de 5º nível só pode retardar 5 criaturas num quadrado de 12 x 12 metros. As criaturas afetadas movem-se metade de sua velocidade normal e realizam metade de seus ataques normais. Significa que realizarão o número normal de ataques, mas só atacam a cada nova rodada. Eles têm uma penalidade para Categoria de Armadura e rodada de ataque de - 4.

Sugestão

Alcance:	30 metros
Duração:	1 hora + 1 hora/nível
Área de efeito:	1 criatura
Resistência:	Anula

Os magos, quando lançam *Sugestão* dizem para suas vítimas fazerem alguma coisa; em outras palavras, dão uma sugestão, que deve ser curta, breve, não mais que

uma ou duas sentenças. O mago pode até mesmo impor condições para *Sugestão*, como: "O seu líder é um traidor. Quando ele entrar na sala, ataque-o". Nesse exemplo, assim que o líder entrar na sala, antes da magia cessar, a *Sugestão* vai dar certo.

O que os magos sugerem para as suas vítimas, deve parecer razoável. No exemplo acima, se dissesse apenas "ataque o seu líder", não daria certo. Não é razoável esperar que pessoas ou criaturas ataquem seus líderes sem nenhum motivo. A menos que já achassem o líder um traidor...

Respirar na Água/Respirar no Ar

Alcance:	Toque
Duração:	1 hora/nível + 1d4 horas
Área de efeito:	Criatura tocada
Resistência:	Nenhuma

Os magos que lançam *Respirar na Água* podem tocar quantas criaturas quiserem, nessa rodada. No entanto, a duração em cada criatura é dividida pelo número total de pessoas tocadas pelo mago.

A magia permite que o alvo respire água como se fosse ar. O reverso, *Respirar no Ar*, permite às criaturas que normalmente respiram na água, respirem o ar.

