

Tagmar II

Guia do Colégio Necromântico



Tagmar II

Guia do Colégio Necromântico



Créditos & Licenciamento

Autores

Marcelo Rodrigues, Diego Guinâncio, Gustavo Lorena Pinto, Stefano Guimarães Giusini, Alex Ladeiras, Alex Resende

Coordenação

Marcelo Rodrigues, Mauro Draco, Diego Guinâncio, Alex Menezes Ladeiras

Capa

Jorge Dukenko (ilustração), Geliard Roberto Barbosa (design & layout)

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar 2 em 26/5/2006 e disponível para download gratuito em www.tagmar2.com.br

Versão

2.1.0

Licenciamento

Este livro foi adaptado do livro "Tagmar – RPG de Aventura Medieval" © 1991 de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria; e está licenciada de acordo as seguintes condições: **Atribuição-Uso Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 2.0 Brasil**

Você pode:

- Copiar, distribuir, exibir e executar a obra.
- Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.



Uso Não-Comercial. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.



Compatilhamento pela mesma Licença. Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta.

Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.

Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

Índice

1	INTRODUÇÃO	7
1.1	Conheça a Iniciação!	7
1.2	Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2	7
2	O COLÉGIO NECROMÂNTICO	8
2.1	Prólogo.....	8
2.2	História	8
2.3	Localização	9
2.4	Símbolos	9
2.5	Objetivo	9
2.6	Para ser aceito pelo Colégio	10
2.7	Ética	10
2.8	Organização.....	11
2.9	Lideranças	11
3	AS MAGIAS DO COLÉGIO	12
3.1	Descrições das Magias.....	12
	Amizade	12
	Análise	12
	Assombração.....	13
	Bola de Fogo	14
	Círculo de Proteção	14
	Contatos Mentais	15
	Controle	15
	Criação.....	16
	Degeneração Física	16
	Desintegração	16
	Detecção de Magia.....	17
	Doenças	17
	Esconjuração.....	18
	Escuridão.....	18
	Invisibilidade.....	19
	Levitação	19
	Maldições.....	20
	Manipulação de Luz.....	20
	Medo.....	20
	Mutação	21
	Necroanimação.....	21
	Necroconhecimento.....	21
	Paralisia.....	22
	Pesadelo	22
	Possessão	23
	Putrefação	23
	Quebra de Encantos	24
	Raio Elétrico.....	25
	Sono	25
	Telecinese.....	25
	Toque Gélido.....	26
	Transformação	26
	Transporte Dimensional.....	27
	Visão Noturna	27

1 Introdução

A primeira grande conquista na carreira de um mago é ser aceito por um Colégio — isso quer dizer que seus feitos tornaram-se conhecidos o suficiente para que estas augustas confrarias o percebessem. De certa forma, afiliar-se a um Colégio confere status a um místico, o separando da massa indistinta de feiticeiros medíocres ou inexperientes; atrativos e vantagens como uma lista maior de magias, a um custo mais acessível, e o renome conferido pela organização ficam à sua disposição. Mas, em última análise, o que é um Colégio? Como se dá a dinâmica de relações entre seus membros? Quais as regras de seus jogos de poder?

Durante milênios, os Colégios de magia esconderam seus segredos em bibliotecas ancestrais, em templos obscuros, em símbolos cifrados de mistério. Seu manancial de conhecimento arcano, capaz de abrir os portões do inferno, comandar os elementos e a natureza ou enganar os sentidos estava inacessível aos leigos. Tudo isso esteve longe dos olhos dos não-iniciados... até hoje.

Os portões dos Colégios finalmente se abrem nesta nova edição de Tagmar para que você tenha acesso aos mistérios milenares destas organizações cercadas de lendas: conheça suas origens, práticas, ritos e, principalmente, o poder de sua magia.

1.1 Conheça a Iniciação

Neste guia você encontrará:

Os segredos...

Toda história do Colégio, desde sua fundação até os dias atuais. Você se atreveria a espionar os seus maiores segredos?

...os templos do saber...

A organização e hierarquia dos Colégios. Onde ficam, quem são seus líderes, quais são suas ramificações. Conhecimento que traz poder!

...e os signos do poder.

Os símbolos pelos quais o Colégio identifica seus membros e sua ideologia. E magia — todas as fórmulas de poder compendiadas através das eras, tudo revelado.

Atrás dos portões negros da morte estão os segredos da vida eterna. O caminho é longo, e a noite, tempestuosa. Mas a recompensa nos elevará para além das estrelas. Abandone o temor, a dúvida e a descrença. Dê-me tua mão — o caminho nos espera.

Nabu, o Encapuzado.

1.2 Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2

O Projeto Tagmar 2 é o responsável por manter e desenvolver esta nova versão do RPG Tagmar. Todo trabalho é feito por um processo de criação coletiva onde um grupo grande de pessoas trabalha voluntariamente para desenvolver os livros.

Gostaríamos de convidar você, leitor, a participar desta nobre missão. Sua colaboração é muito importante e pode ser feita de duas formas:

- **Email:** se você tem sugestões/críticas para este livro ou para algum outro livro do Tagmar 2, mande um email para nós. Veja os email disponíveis em: <http://www.tagmar2.com.br/EntreEmContato.htm>
- **Participe do Projeto:** se você gosta de escrever regras, criar novas criaturas ou aventuras, ou gosta de escrever textos de ambientação, ou ainda tem vocação desenhar; entre para o Projeto Tagmar e participe mais ativamente da construção de um RPG. Entrar para o projeto (é gratuito!) é fácil, basta seguir as instruções em: <http://www.tagmar2.com.br/ComoParticipar.htm>

2 O Colégio Necromântico

2.1 Prólogo

Era uma sala escura, cheia de livros e pergaminhos de aparência poeirenta, com um cheiro leve — mas persistente — de mofo e algum outro odor mais suave, subjacente. Mëhl recostava-se contra o espaldar alto e rijo da cadeira, tentando encontrar uma posição em que se achasse mais confortável e não parecesse tão nitidamente ansiosa. Nabu não parecia perceber nem o desconforto nem o nervosismo.

— O senhor me trouxe aqui por um motivo... — balbuciou a jovem feiticeira.

— Ah... sim, é claro. Não vou ofender sua inteligência com testes infantis; suas tentativas de estabelecer contato foram percebidas, e suas habilidades pareceram promissoras a muitos de meus confrades. Por isso estamos aqui.

Os membros do Colégio Necromântico são magos especializados em evocar e canalizar a energia advinda do Tártaro, o mar de fogo e caos de onde emergiram os infernos e os elementos primitivos que antecederam aos deuses e titãs. Contudo, apesar de seu óbvio poder, esta é uma força caótica, entrópica e, em última análise, corruptora: muitos dos efeitos abastecidos pelo fogo tartáreo são dedicados à destruição, e não é incomum que necromantes antigos e poderosos enlouqueçam em virtude de sua magia — aberrações como os necroarcãos e cronoespectros são uma prova evidente disso.

2.2 História

"O poder oferecido pelo Colégio é grande: conhecemos os nomes secretos dos não-nascidos e podemos bani-los ou submetê-los ao poder de nossa vontade... podemos ludibriar os mensageiros de Cruine e trazer de volta à atividade um corpo sem vitalidade... As chamas do Tártaro, os segredos dos mortos, conhecimento que pode tocar as estrelas, tudo isso estará ao seu alcance, em breve, mas tem um preço a ser pago por você, assim como foi, e está sendo, pago pelo Colégio desde seu início.

Nossa confraria surgiu em tempos agora esquecidos, como uma força de oposição aos Elfos Sombrios, que expulsos de seus antigos lares, marchavam sobre os feudos humanos, buscando um lugar em que se fixar. Nossos precursores não viviam muito tempo, pois os elfos decaídos eram muito numerosos, e poderosos, e as aberrações conjuradas por eles nos caçavam tanto quanto, ou mais que, os caçávamos. Mas fomos nos mantendo, passando a tocha para jovens aprendizes que continuavam a luta nas sombras. Por muito tempo estivemos em vias de nos extinguirmos... até surgir Gregorius. Ele era um desses magos inatos,

inexplicavelmente talentosos, dotados de um fogo que os diferencia de outros homens. Na verdade, não se sabe se ele era um homem, elfo ou mestiço, e muitos acham que ele não passa de uma espécie de lenda... mas eu sei que não era. Ele existiu, para nossa glória e desgraça.

Gregorius tinha uma mente arguta e sedenta — ele travou conhecimento com muitas guildas de magos e viajou com sacerdotes e exorcistas, sempre aprendendo suas artes. Muito de nosso conhecimento atual se deve a ele. Era um estudioso aplicado de metafísica e cosmogonia, e através dele, chegamos à chave de nosso atual poder. Observando elementalistas e prestidigitadores, Gregorius chegou à conclusão de que não demoraria muito para que nossos poderes decaíssem ao nível da ilusão, se continuássemos usando o "mana" livre em Tagmar, que era farto, mas não inesgotável. Assim, ele descobriu conexões arcanas que nos permitiriam estabelecer contato com o fogo tartáreo e dele extrair Karma para abastecer nossos poderes. Muitos membros do colégio, é claro, discordaram, argumentando que este era um procedimento muito parecido com o de Sereth e seus asseclas, mas Gregorius, dotado de grande eloquência, mostrou ao colégio que o Tártaro era o berço do caos primordial, e não um plano infernal, e a maioria dos confrades acedeu aos argumentos de seu mais ilustre representante; quanto aos dissidentes, abandonaram o colégio, tornando-se independentes, ou juntaram-se aos Ilusionistas primitivos, por afinidade de procedimentos. Rumores e lendas há de que algumas poucas vozes precisaram ser silenciadas, porque não queriam se distanciar e não aceitavam os procedimentos hereges de Gregorius... após tantos milênios, quem pode afirmar ou negar? O fato é que passávamos de um grupo disperso, semi-religioso e assustado a uma força coesa, com uma personalidade própria e uma fonte de poder imorredoura — acho que a partir daqui é que podemos falar verdadeiramente num Colégio Necromântico. Por dois motivos simples: primeiro, porque Gregorius foi quem aproximou as guildas dispersas que lutavam contra os Elfos Sombrios, que acabaram o elegendo Primus inter parens, o primeiro entre iguais, e segundo, porque quase todas as utilizações que pudemos encontrar para o fogo tartáreo eram nocivas ou destrutivas, de modo que tivemos de nos restringir à necromancia, tanatologia, e é claro, demonímia. Mas ninguém pode negar: nos tornamos muito bons nisso.

O tempo passou, e o grande brilho de Gregorius ofuscou a razão daqueles que o cercavam, de modo que ninguém percebeu que o grande primus passava por mudanças visíveis e desagradáveis — o poder é uma droga inebriante, e Gregorius estava cheio dele. Ele tornou-se arrogante e orgulhoso, mas todos viam apenas coragem e autoconfiança. Após a aclamação como primeiro do colégio, Gregorius tomou para si como aprendizes os necromantes mais ousados, brilhantes e ambiciosos, e criou um capítulo dentro do colégio:

os Gregori. Tenho certeza de que isso pareceu uma decisão natural na época, e que muitos magos de talento entraram numa competição de egos e vaidades para serem aceitos pelos Gregori... a elite da necromancia. Mas, sob o véu de brilhantismo e intrigas acadêmicas, a triste verdade era que o Primus estava decaindo, e levando o Colégio junto com ele. Gregorius não se concentrava mais na luta contra os Elfos Sombrios, tudo o que ele buscava era poder — ele contemplou o abismo de perto, muito perto, e quando conseguiu vislumbrar nas profundezas das águas escuras seu próprio reflexo, como o vaidoso tolo das lendas, ele mergulhou. Gregorius e seus asseclas estavam se tornando monstros, retendo uma parte significativa do poder flamejante que invocavam para abastecer sua magia. Sereth e seus seguidores foram deformados física e mentalmente pelo poder infernal, mas o Tártaro estava absorvendo os Gregorii espiritualmente, os tornando anjos caídos que representavam um enorme risco de corrupção para o Colégio. Contudo, muitos membros do Círculo Interno desconfiavam, há algum tempo, das práticas introduzidas por Gregorius nos libri da ordem — práticas que traziam grande poder, mas que também ofereciam terríveis riscos. O capítulo Gregorii se tornava cada dia mais poderoso dentro do Colégio, que cada vez menos apresentava diversidade e autonomia entre seus membros e mais e mais aparentava ser apenas uma divisão menor Gregori. Quando a verdade veio à tona, uma grande guerra entre os necromantes foi declarada, tão sangrenta e mortífera que até hoje nos referimos a ela como o 'Cisma Flamejante'.

No fim, Gregorius foi destruído e seus Gregori, dispersados. Contudo, nós mesmos já não tínhamos um lar. Os magos nossos irmãos nos evitavam, e nossos caminhos e os dos Gregorii já estavam tão entrelaçados que era difícil dizer com certeza qual era nosso legado. Só de uma coisa tínhamos certeza — os segredos que vislumbramos além da mortalha eram reais, e jamais nos esqueceríamos do que vimos: rebanhos de almas conduzidas pelos deuses, servindo de alimento e escabelo aos imortais... E sabíamos que não desejávamos este destino.

Rezam as lendas que o Colégio teve sua origem em algum momento do segundo ciclo, e que surgiu como uma força de oposição os Elfos Sombrios e seus senhores infernais, que então saqueavam e destruíam as comunidades humanas que encontravam em sua busca por um novo lar. Os relatos são raros, confusos e pouco confiáveis, mas ao que parece o grupo se desvirtuou quando um de seus fundadores descobriu uma forma de abastecer sua magia através do contato com o oceano incandescente do Tártaro — isso aumentou significativamente seu poder, mas os expôs a uma força caótica anterior ao nascimento dos tempos. Desde então os necromantes são vistos como desertores da luta contra as forças infernais, magos ambiciosos e temerários que buscam imortalidade ao preço da condenação de suas almas,

barganhando segredos nas sombras de tumbas profanadas; ordens religiosas em geral os hostilizam, enquanto os clérigos de Cruine os odeiam abertamente como hereges e simoníacos da pior espécie. E a atitude ateísta dos necromantes em relação às religiões só piora sua imagem. Entretanto, ninguém enxerga a escuridão com tanta habilidade quanto aqueles que caminham nas sombras — os necromantes são extremamente escrupulosos na busca de decaídos em suas fileiras; tais membros recebem a alcunha de *grigorii*, e são caçados à exaustão..

2.3 Localização

Não há uma localização específica para os Capítulos do Colégio Necromante, uma base fixa chama atenção indesejada e expõe seus membros a riscos desnecessários. Cada mago possui seu próprio laboratório e nele recebe seus aprendizes e confrades. Diz-se que a organização possui uma grande capela — a Torre de Ébano — em algum ponto das estepes vítreas. De qualquer forma, se este lugar realmente existe, apenas os necromantes de mais alto grau conhecem o meio de chegar até ele.

2.4 Símbolos

Ao contrário do que se pensa, os necromantes não adotam caveiras ou símbolos da mortalidade como emblemas, uma vez que são um tanto óbvios e contrários às suas crenças. A heráldica do Colégio é formada por um tomo aberto, simbolizando o conhecimento, encimado por uma estrela, que simboliza a consciência livre e em expansão. Cada membro do Colégio recebe um anel, com uma opala polida e uma estrela de prata engastada sobre ela — um emblema simples da mente que triunfa sobre a noite da morte.

2.5 Objetivo

— Por isso te digo: jamais te curvarás a deus algum, porque tua natureza íntima é igual a deles. As estrelas e tudo além delas te aguardam, porque teu destino é a eternidade.

Os necromantes acreditam que a morte interrompe a livre expansão da consciência dos seres inteligentes, e por isso buscam ao máximo expandir seu tempo de vida. Os segredos e conhecimentos que podem prolongar sua existência, ou mesmo os conduzirem à imortalidade, ficam escondidos além da barreira dos reinos da morte, guardada pelas hostes de Cruine. O fogo tartáreo, porém, queima a barreira e abre pequenas brechas, através das quais os necromantes podem se comunicar com os mortos e buscar os segredos da iluminação e da imortalidade. Tais segredos, em grande parte, dizem respeito a como os reinos da vida e da morte se interpenetram e como um conhecedor das leis certas podem fazer uso delas... tanatologia, animação de cadáveres, controle de desmortos...

tudo isso são etapas no caminho do conhecimento que leva ao retardamento, e talvez cessação, do trabalho inevitável das parcas — cada necromante tem o dever sagrado de buscar a imortalidade e compartilhar seus segredos com seus irmãos. Ao contrário do que muitos pensam, as práticas necromantes destes magos são experimentos na tentativa expandir a vitalidade num corpo vivo, e por isso tornar-se morto-vivo é visto como um lamentável engano na busca de imortalidade; não se pode alcançar a imortalidade abraçando a morte como primeiro passo. Vampiros, cronoespectros, necroarcãos... todos podem encontrar a destruição final, e são por si só ícones de decadência, sendo declarados grigorii e destruídos ou utilizados como matéria-prima em experimentos, o que for mais conveniente.

2.6 Para ser aceito pelo Colégio

Candidatos ao Colégio devem possuir uma mente inquisitiva e livre de preconceitos. São necessários também dedicação, autoconfiança e coragem — procurar a imortalidade vasculhando os caminhos tortuosos da morte, dando as costas ao auxílio dos deuses não é uma tarefa para fracos ou hedonistas. Necromantes tendem a ser práticos e pragmáticos, e suas pesquisas laboratoriais são vistas, na pior das hipóteses, como antisociais, de modo que seu caminho é o dos solitários. Talvez por sua origem e história, necromantes em geral são humanos — anões e pequeninos não são apreciadores de magia não-divina, além de terem uma organização cultural um tanto religiosa, e os elfos são um caso à parte; talvez pela lembrança antiga de elfos sombrios os caçando, ou uma secreta inveja pela longevidade élfica, os necromantes são extremamente hesitantes em aceitar elfos, ou mesmo meio-elfos, como discípulos.

2.7 Ética

— *Jovem pupila, você deve compreender que temos algumas regras...*

1. *O culto aos deuses nos cega para o caminho que nos levará ao nosso destino: a transcendência. Submeter-se à morte é entregar-se ao ciclo de esquecimentos que nos prende à encarnação infrutífera e à mortalidade.*

De acordo com os ensinamentos necromânticos, os deuses são seres inteligentes de um ciclo evolutivo anterior ao atual, cuja consciência se expandiu até alcançar seu grau transcendente. Contudo, por qualquer motivo, eles limitam os mortais, os jogando num ciclo vicioso de morte e renascimento que os faz perder todas as conquistas de suas vidas anteriores. Os necromantes acreditam nos deuses — só um idiota não acreditaria — mas são ateístas por convicção (ao contrário do que se pensa, “ateu” não é aquele que não acredita num deus, mas aquele que não possui, ou se submete a, um deus),

pois desejam se libertar da roda das encarnações passando através dela, e não girando eternamente.

2. *Conhecer a morte e os processos que a envolvem — física e metafisicamente — é o primeiro passo para retardá-la e, por fim, evitá-la. Contudo, tenha em mente que não fazemos isso por nós mesmos, mas por todos aqueles que vivem e pensam.*

Destruindo um estereótipo comum, os necromantes não são monstros egoístas — sua busca por imortalidade faz parte de uma cruzada pela libertação de todos os seres inteligentes atualmente submetidos às parcas. O problema é que eles estão dispostos a ir *muito* longe para alcançarem seus objetivos, de modo que indivíduos que se ponham em seu caminho são duramente atingidos em prol do bem comum.

3. *Faça o possível para escapar à morte, mas se tiver de curvar-se a ela, faça-o com dignidade; os deuses não podem destruir sua alma como vingança contra sua rebeldia, posto que sua natureza íntima é idêntica a deles, e você terá uma nova chance de recomeçar sua busca. Mas se sentir-se tentada a abraçar a via da morte em vida para prolongar sua busca, saiba que estará morta para nós, e a aberração que restar consideraremos um grigorii, um inimigo mortal que deve ser destruído.*

Geralmente, a postura dos necromantes em relação aos mortos-vivos é um pouco mais... “liberal”... que a do restante das organizações de Tagmar. Apesar disso, um membro da confraria que abraça o vampirismo, o necroarcanismo ou qualquer outra forma de morte em vida é considerado um inimigo mortal — um infeliz *don Juan* que tenha passado a noite com a mulher errada não é culpado por sua condição antinatural, mas um necromante sabe que não deve abraçar a morte-vida como meio de prolongar sua existência, pois não há transcendência para monstros dessa natureza. A iluminação só chega para as consciências vivas.

4. *Já tivemos o poder de conjurar os não-nascidos, ou demônios, para servirem aos nossos desígnios. Contudo, isso hoje é um crime tão grave para nós quanto abraçar a morte em vida. Não pergunte, não conteste, apenas obedeça.*

Em tempos idos, o fogo tartáreo abria brechas na trama das dimensões e permitia a invocação de demônios. Mas eventos recentes, ocorridos em um capítulo do Colégio em Calco fizeram com que um édito proibisse terminantemente as práticas de demonímia por parte dos necromantes. Os novos aprendizes sequer conhecem as magias que tornam isso possível, enquanto os mais experientes obedecem à vontade de seus líderes sem questionamento. Ao menos aparentemente...

5. *Mantenha-se em silêncio: não alardeie suas habilidades para ninguém, mesmo seus amigos mais íntimos. Primeiro, porque trilhamos um*

caminho perigoso e estreito, e o orgulho e a arrogância podem nos levar à queda. Segundo, porque ninguém que não seja como você a compreenderá. Somos de carne e sangue como qualquer um, e a solidão às vezes e por demais intensa, mas devemos estar prontos a continuar em nosso caminho... sozinhos, se for necessário.

Uma regra que dispensa comentários — quase todas as organizações se protegem atrás do véu do segredo, e os necromantes precisam dele com o dobro de urgência. Mas que ninguém se engane: a melancolia e a tristeza os alcança com a mesma rapidez que a todas as outras criaturas, e a maioria dos necromantes são figuras trágicas e solitárias, acalentando lembranças distantes de contato e amizade.

2.8 Organização

— Se você acha que nosso caminho é estreito demais, siga em frente e jamais me verá novamente — mesmo que encontre outro necromante, saiba que ele não representa a confraria, e só fala por si mesmo. Ou você junta-se a nós agora — e aqui está o anel que sela nossa aliança — ou nossos caminhos se apartam para sempre.

Os necromantes possuem uma organização ampla, mas muito simples: a célula básica é formada por um aprendiz e seu tutor, um necromante pleno e experiente, mas ainda sem o título de *mestre*. Os mestres, por sua vez, trilharam o caminho das sombras por longos anos, e conhecem a fundo os mistérios escondidos além da barreira de Cruine. O mais alto título conferido aos membros do Colégio é o de *Arquinecromante*, e de todos apenas um perambula pelo mundo, comunicando a todos a vontade do conselho — este é o *encapuzado*, a voz que guia os membros do Colégio submetidos à vontade dos Arquinecromantes.

2.9 Lideranças

A jovem ficou em silêncio durante alguns segundos, olhando o anel na mão ossuda de Nabu. Um silêncio profundo, quase palpável, era quebrado em pequenos pedaços pelo som suave da respiração da moça, baixo e constante como um roçar de seda. Sua mão dirigiu-se com uma firmeza inexorável ao anel, que colocou com orgulho e cautela no dedo anular da mão esquerda. Sem dizer palavra, o velho apertou sua mão — não era um aperto secreto, do tipo adotado por arcanos de incontáveis escolas, mas um aperto caloroso e compassivo, do velho que saúda o jovem que segue uma trilha escura e perigosa, conhecida de noites frias e distantes.

— Sede bem vinda, irmã. Todos os teus confrades te saúdam.

Não se sabe se há uma liderança única ou se um colegiado controla os necromantes; tudo o que os membros sabem é que a voz da liderança chega através de Nabu, o Encapuzado. A designação de tutelas, os títulos de mestria, o reconhecimento de feitos, tudo chega através de Nabu, pessoalmente ou através de mensageiros designados por ele, com cartas marcadas por sua assinatura mística, infalsificável. Muitos já se perguntaram se na verdade Nabu não é uma identidade criada pelo Arquinecromantes e adotada através das magias certas pelos mensageiros destes — mudando sua aparência com ou *Ilusão* —, dada a quase ubiqüidade deste mago. O único fato certo é que jamais soube-se de um pretendente que tivesse sido enganado por alguém se passando por Nabu — seja lá quais forem os métodos utilizados por ele para desencorajar as tentativas...

3 As magias do Colégio

Ao entrar para o colégio, o Mago recebe equipamentos e conhecimentos que o tornam muito mais poderoso. O Colégio possui uma lista de 20 magias, a maioria das quais exclusivas para os membros da organização. Isto causa uma especialização no estilo de feitiços a que o Mago tem acesso, pois é normalmente mais vantajoso aprender os encantos dos Colégios, uma vez que eles têm um custo menor que os da lista básica.

A seguir temos a lista de magia colégio Necromântico junto com as magias básicas de magos. As magias Mutação e Transformação são as mesmas da lista básica, mas tem o custo menor.

Colégio Necromântico & Lista Básica de Mago			
Nome	Custo	Nome	Custo
Amizade	2	Manipulação de Luz	1
Análise	1	Medo	1
Assombração	1	Mutação	1
Bola de Fogo	2	Necroanimação	1
Círculo de Proteção	1	Necroconhecimento	1
Contatos Mentais	1	Paralisia	1
Controle	1	Pesadelo	1
Criação	1	Possessão	2
Degeneração Física	1	Putrefação	1
Desintegração	2	Quebra de Encantos	2
Detecção de Magia	2	Raio Elétrico	2
Doenças	1	Sono	1
Esconjuração	1	Telecinese	1
Escuridão	1	Toque Gélido	1
Invisibilidade	2	Transformação	1
Levitação	1	Transporte Dimensional	2
Maldições	2	Visão Noturna	1

3.1 Descrições das Magias

Seguem-se as descrições das magias que o mago Necromântico tem acesso, incluindo as magias do colégio e da lista básica de mago.

Amizade

Evocação: instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: variável

Esse encanto torna a vítima mais receptiva a idéias do evocador, caso ela falhe em sua Resistência à Magia.

Conforme o poder do efeito, mais subserviente se toma a vítima, até o ponto em que sua

personalidade se anula. Muitas vezes se falará sobre a índole do alvo da magia. Esta pode ser definida como o padrão de conduta. Fora da sua índole está tudo aquilo que ele não faria nem por um amigo. Se o evocador pedir a uma vítima desta magia, que roube algo ou mate alguém, ela somente atenderá o pedido se isso não contrariar sua índole. Sendo assim, mesmo que uma vítima, que tenha boa índole, considere o evocador como seu melhor amigo, esta jamais matará alguém ou fará algo muito grave pelo evocador. Isso porque sua índole não permite fazer essas coisas nem mesmo por seu melhor amigo.

Note que ao final do efeito a vítima se lembrará de tudo que fez e sentiu, por isso, existirão situações em que a vítima poderá perceber que foi enfeitiçada. Para perceber basta realizar um teste de percepção com nível de dificuldade determinado pelo mestre do jogo de acordo com a situação. Considera-se que quanto mais incomum for o comportamento da vítima durante o tempo em que esteve enfeitiçada, mais fácil será o teste para saber se foi enfeitiçada.

- Amizade 1: toma uma criatura inteligente mais simpática em relação ao evocador. Este pode pedir um pequeno favor à vítima, desde que seja algo razoável. O encanto dura até o favor ser feito.
- Amizade 2: a vítima passa a considerar o evocador um bom amigo e atenderá seus desejos, desde que não contrariem sua índole, seus deveres ou o prejudiquem muito. A Duração é de uma hora.
- Amizade 4: idem ao anterior, mas a vítima pode fazer algo que a prejudique (mas não a mate).
- Amizade 6: idem ao anterior, mas dura uma semana.
- Amizade 8: idem ao anterior, mas a vítima desprezará seus deveres para ajudar o evocador.
- Amizade 10: idem ao anterior, mas a Duração é de um mês.

Análise

Evocação: ritual

Alcance: toque

Duração: 1 uso

Esta magia permite que o evocador analise a aura de um objeto e descubra as propriedades mágicas que ele possui. Caso o evocador use esta magia em um objeto que não seja mágico, ele descobre imediatamente que o objeto não é mágico (mas ainda assim desperdiça o dinheiro do ritual).

Tagmar 2 – Guia do Colégio Necromântico

Embora esta magia seja muito útil ela requer muito treinamento pois o evocador só é capaz de descobrir propriedades magias de poder equivalente ao seu conhecimento em Análise. Para a maioria das propriedades mágicas vale a relação abaixo:

Propriedades de nível 1: magias de nível 1; focus +2; absorção +1.

Propriedades de nível 2: magias de nível 2; focus +4; absorção +2; armas +1.

Propriedades de nível 3: magias de nível 3; focus +6; absorção +3; defesa +1.

Propriedades de nível 4: magias de nível 4; focus +8; absorção +4; armas +2.

Propriedades de nível 5: magias de nível 5; focus +10; absorção +5.

Propriedades de nível 6: magias de nível 6; focus +12; absorção +6; armas +3; defesa +2.

Propriedades de nível 7: magias de nível 7; focus +14; absorção +7.

Propriedades de nível 8: magias de nível 8; focus +16; absorção +8; armas +4.

Propriedades de nível 9: magias de nível 9; focus +18; absorção +9.

Propriedades de nível 10: magias de nível 10; focus +20; absorção +10; armas +5; defesa +3.

Propriedades específicas que não se enquadram na relação acima como o anel da influência ou uma poção de heroísmo terão seu nível determinado pelo mestre do jogo.

Caso um item tenha mais de uma propriedade, o evocador deve primeiro descobrir as propriedades de menor nível para depois ser capaz de analisar as de nível mais alto, em uma escala crescente. Sempre se analisa apenas uma propriedade de cada vez.

Após o último poder ser descoberto, a leitura seguinte dirá que não existe mais nenhuma propriedade a ser lida. Note que não há nenhuma maneira de se saber que uma determinada propriedade é a última, a não ser usar novamente o encanto.

Se um ritual de Análise de baixo nível for realizado em um item com propriedades de nível mais alto, o evocador não será capaz de descobrir a propriedade mas saberá qual nível deve ser usado, se possuir tal nível. Caso o evocador não possua o nível necessário ele apenas saberá que a análise daquela propriedade está além de suas capacidades.

Este ritual exige o uso de materiais raros, de modo que ele custa 5 moedas de prata por dificuldade do efeito que se deseja usar.

- Análise 1: analisa propriedades mágicas de nível 1.

- Análise 2: analisa propriedades mágicas de nível máximo 2.
- Análise 3: analisa propriedades mágicas de nível máximo 3.
- Análise 4: analisa propriedades mágicas de nível máximo 4.
- Análise 5: analisa propriedades mágicas de nível máximo 5.
- Análise 6: analisa propriedades mágicas de nível máximo 6.
- Análise 7: analisa propriedades mágicas de nível máximo 7.
- Análise 8: analisa propriedades mágicas de nível máximo 8.
- Análise 9: analisa propriedades mágicas de nível máximo 9.
- Análise 10: analisa propriedades mágicas de nível máximo 10.

Assombração

Evocação: ritual

Alcance: variável

Duração: 1 ano e 1 dia

Esta magia canaliza uma quantidade de energia negativa e as vincula a um ambiente fechado (casas, torres, castelos...) fazendo com que certos mortos vivos sejam atraídos para o local. Somente mortos vivos incorpóreos (Fantasmas, Assombrações, Sombras, Espectros...) podem ser atraídos para o local. A quantidade e o tipo de criaturas que irão assombrar o local depende da quantidade de estágios de mortos-vivos que o efeito indicar, assim o efeito de dificuldade 8 poderá atrair 4 sombras menores ($3+3+3+3=12$) ou em vez disso apenas um espectro maior ($12=12$). O evocador não tem controle sobre o tipo de criatura que será atraída para o local (cabe ao mestre decidir quais criaturas serão atraídas para o local de acordo com o número de estágios indicado no efeito)

Caso uma pessoa que esteja no local assombrado morra, esta deverá fazer uma resistência a magia, em caso de falha será transformada em Assombração, e não poderá deixar o local até que o tempo de duração 7da magia se esgote.

O custo do ritual é de 2mp por nível de dificuldade. A quantidade de estágios de mortos-vivos que serão atraídos para o local variam com a dificuldade do efeito. A magia só funciona uma vez e quando um morto vivo for esconjurado ou destruído ela não atrairá mais mortos vivos. Enquanto existir um morto vivo esta magia não poderá ser evocada novamente no mesmo lugar.

- Assombração 1: Atrai até 2 estágios de mortos-vivos para o local assombrado.

Tagmar 2 – Guia do Colégio Necromântico

- Assombração 2: Atrai até 3 estágios de mortos-vivos para o local assombrado.
- Assombração 4: Atrai até 6 estágios de mortos-vivos para o local assombrado.
- Assombração 6: Atrai até 9 estágios de mortos-vivos para o local assombrado.
- Assombração 8: Atrai até 12 estágios de mortos-vivos para o local assombrado.
- Assombração 10: Atrai até 15 estágios de mortos-vivos para o local assombrado.

Bola de Fogo

Evocação: instantânea

Alcance: 50 metros

Duração: instantânea

Essa magia cria uma pequena bola de fogo que voa da mão do evocador em direção a um alvo escolhido. Ao se aproximar do alvo ela explode, causando um dano na área de explosão.

Veja que o encanto não tem precisão, podendo atingir qualquer um na área de efeito da explosão. Isto é resolvido com um ataque individual em cada um que estiver na área de efeito da magia. O dano máximo é dito no efeito.

- Bola de Fogo 1: causa 12 pontos de dano em uma esfera de um metro de raio.
- Bola de Fogo 2: causa 16 pontos de dano em uma esfera de dois metros de raio.
- Bola de Fogo 3: causa 20 pontos de dano em uma esfera de 4 metros de raio.
- Bola de Fogo 5: causa 28 pontos de dano em uma esfera de 6 metros de raio.
- Bola de Fogo 7: causa 32 pontos de dano em uma esfera de 10 metros de raio.
- Bola de Fogo 9: causa 36 pontos de dano em uma esfera de 10 metros de raio.

Círculo de Proteção

Evocação: 1 rodada

Alcance: variável

Duração: variável

Esta magia permite que o evocador energize um círculo, previamente preparado no chão, que protegerá quem estiver no seu interior de mortos-vivos que estiverem fora dele. Qualquer outra criatura não será afetada pelo círculo. O poder das criaturas que podem ser contidas e o tempo pelo qual elas podem ser contidas varia com o efeito usado. A Evocação deste feitiço não inclui o tempo necessário para se preparar o círculo.

Cada morto-vivo terá direito a uma Resistência à Magia. Aqueles que falharem não poderão agir

direta ou indiretamente sobre quem estiver dentro do círculo (mas quem estiver dentro do círculo poderá agir sobre eles normalmente). Caso seja obtido sucesso na Resistência, a criatura poderá ignorar a existência do círculo por uma hora, embora não possa danificá-lo. Após este tempo, uma nova Resistência à Magia será necessária.

Caso um morto-vivo esteja dentro do círculo quando o feitiço for evocado, ele não será afetado pelo encanto, podendo agir normalmente dentro do círculo e inclusive sair do mesmo. Após deixar o círculo, no entanto, a criatura será tratada como qualquer outra que esteja fora do círculo (ou seja, ela pode não conseguir entrar de novo).

O círculo de proteção pode ser desenhado ou entalhado no chão, em qualquer tamanho desejado pelo evocador (desde que ele tenha dinheiro para pagar os materiais) até o limite de 5 metros de raio. Caso o evocador deseje desenhar o círculo, o traçado do mesmo levará 2 horas por metro de raio e custará uma moeda de ouro por metro de raio. Caso o evocador deseje entalhar o círculo no chão, o entalhe custará 5 moedas de ouro por metro de raio e demorará dois dias por metro de raio, mas a Resistência à Magia da criatura é reduzida em 5 colunas.

Os círculos são bastante vulneráveis a ataques. Caso qualquer parte de um círculo desenhado seja apagada ou qualquer parte de um círculo entalhado seja desfigurada (quebrada, lascada, etc.) a integridade do círculo será comprometida. Se isso acontecer, qualquer feitiço que estiver em efeito nele será destruído. Para danificar um círculo, basta fazer um risco. Mesmo que não haja nenhum feitiço em efeito no momento do comprometimento, o círculo é, a partir, de então inútil, não podendo mais ser usado. É impossível reparar um círculo que tenha sido danificado.

Círculos podem ser reutilizados, mas a cada novo uso deve-se gastar novamente o Karma do feitiço e mais uma moeda de ouro em materiais.

- Círculo de Proteção 1: impede a entrada de criaturas de Estágio 2 ou menos por 13 horas.
- Círculo de Proteção 2: impede a entrada de criaturas de Estágio 3 ou menos por 13 horas.
- Círculo de Proteção 3: impede a entrada de criaturas de Estágio 5 ou menos por 13 horas.
- Círculo de Proteção 4: impede a entrada de criaturas de Estágio 4 ou menos por 13 dias.
- Círculo de Proteção 5: impede a entrada de criaturas de Estágio 7 ou menos por 13 dias.
- Círculo de Proteção 6: impede a entrada de criaturas de Estágio 9 ou menos por 13 dias.
- Círculo de Proteção 7: impede a entrada de criaturas de Estágio 11 ou menos por um ano e um dia.

Tagmar 2 – Guia do Colégio Necromântico

- Círculo de Proteção 8: impede a entrada de criaturas de Estágio 13 ou menos por um ano e um dia.
- Círculo de Proteção 9: impede a entrada de criaturas de Estágio 15 ou menos por 13 anos.
- Círculo de Proteção 10: impede a entrada de criaturas de Estágio 20 ou menos por 13 anos.

Contatos Mentais

Alcance: variável

Evocação: instantânea

Duração: variável

Este feitiço permite uma insinuação do evocador na mente da vítima, Inicialmente, o encanto possibilita apenas uma comunicação entre os indivíduos, Os efeitos mais fortes, porém, permitem entrar na mente alheia e até' implantar sugestões nela,

- Contatos Mentais 1: O evocador consegue transmitir seus pensamentos por uma rodada a uma pessoa que queira recebê-los voluntariamente. O alcance é de 20 metros.
- Contatos Mentais 3: Permite uma comunicação mental entre várias pessoas que estejam a 10 metros do evocador. A comunicação tem de ser voluntária, A Duração é de 5 rodadas.
- Contatos Mentais 5: Idem ao anterior, mas o alcance é de 50 metros e dura 10 rodadas.
- Contatos Mentais 7: Este encanto permite que o evocador leia a mente de um indivíduo por 5 rodadas. A vítima tem direito a resistir a esse efeito. O alcance é de 20 metros.
- Contatos Mentais 9: Idem ao anterior e, além disso, implanta na mente da vítima uma sugestão. A sugestão tem que ser algo que não ponha a vítima em perigo (pelo menos não claramente).

Controle

Alcance: 10 metros

Evocação: 10 rodadas

Duração: permanente

Dá ao evocador a capacidade de escravizar mortos-vivos à sua vontade. A quantidade, o Estágio máximo dos mortos-vivos controlados e o preço dos materiais necessários à evocação do feitiço são determinados pelo efeito usado.

Cada vez que o evocador desejar controlar um morto-vivo ele deve evocar este feitiço sobre o mesmo. Caso o morto-vivo tenha sido criado pelo próprio evocador, o sucesso do controle é automático. Caso contrário, o morto-vivo terá direito a fazer uma Resistência à Magia, caso tenha sucesso ele não será controlado e tentará destruir o

evocador. Caso falhe na Resistência, ele será controlado.

Um morto-vivo controlado passa a ser um escravo completo do evocador, sempre procurando servir o seu mestre com o melhor de suas capacidades e de seu entendimento. Ele não pode ser convencido a agir contra o seu mestre sem uso de mágica. Jogar esta magia sobre um morto-vivo que já esteja controlado é inútil pois a segunda vez não tem nenhum efeito.

Entretanto o necromante não tem capacidade para dominar mortos-vivos infinitamente mas quanto maior seu conhecimento sobre a magia Controle maior será essa capacidade. Em termos de regras um necromante pode controlar um número máximo de mortos-vivos até 5 vezes seu total na magia Controle. Assim, um necromante com total 6 em Controle pode dominar no máximo 30 mortos vivos.

Note também que o evocador poderá dominar apenas mortos-vivos até um determinado Estágio. Considera-se que mortos vivos acima deste Estágio não podem ser controlados por este evocador até que ele aprimore seus conhecimentos em Controle.

O evocador não possui nenhuma forma especial de comunicação com o morto-vivo, devendo usar comandos verbais que possam ser entendidos por ele.

Caso o evocador seja morto, os mortos-vivos cumprirão suas últimas instruções e então ficarão livres. O custo da evocação deste feitiço é de cinco peças de cobre por dificuldade. Lembre-se que o encanto só pode ser usado em um morto-vivo de cada vez.

- Controle 1: domina mortos-vivos de Estágio máximo 1.
- Controle 2: domina mortos-vivos de Estágio máximo 2
- Controle 3: domina mortos-vivos de Estágio máximo 3.
- Controle 4: domina mortos-vivos de Estágio máximo 4.
- Controle 5: domina mortos-vivos de Estágio máximo 5.
- Controle 6: domina mortos-vivos de Estágio máximo 6.
- Controle 7: domina mortos-vivos de Estágio máximo 7.
- Controle 8: domina mortos-vivos de Estágio máximo 8.
- Controle 9: domina mortos-vivos de Estágio máximo 9.
- Controle 10: domina mortos-vivos de Estágio máximo 10.

Criação

Evocação: ritual

Alcance: 5 metros

Duração: permanente

Este encanto permite que o evocador crie um morto-vivo por meio de um complexo ritual. O tipo de morto-vivo criado depende da dificuldade do efeito usado. Para evocar este efeito, o necromante deve dispor de um corpo morto, que deverá ser de acordo com o tipo de morto-vivo que se deseja criar (ver descrição das criaturas mortos-vivos).

O nível da magia usada diz qual o estágio do morto-vivo a ser criado, assim, para criar um esqueleto, que possui nível 1, deve-se usar Criação 1. Caso o mago use Criação acima do necessário ele gastará os recursos do nível usado mas o morto-vivo não será mais poderoso.

O morto-vivo criado é completamente independente do seu criador e agirá de acordo com a sua natureza, o que geralmente implica em atacar o evocador. Se desejar dominar o morto-vivo, a magia Controle deve ser usada. Este feitiço pode ser evocado conjuntamente com Controle.

- Criação 1: cria um morto-vivo de estágio 1. O ritual custa 3 moedas de prata.
- Criação 2: cria um morto vivo de estágio 2. O ritual custa 6 moedas de prata.
- Criação 3: cria um morto vivo de estágio 3. O ritual custa 9 moedas de prata.
- Criação 4: cria um morto vivo de estágio 4. O ritual custa 12 moeda de ouro.
- Criação 5: cria um morto vivo de estágio 5. O ritual custa 15 moedas de prata.
- Criação 6: cria morto vivo de estágio até 6. O ritual custa 2 moedas de ouro.
- Criação 7: morto vivo de estágio até 7. O ritual custa 3 moedas de ouro.
- Criação 8: morto vivo de estágio até 8. O ritual custa 4 moedas de ouro.
- Criação 9: morto vivo de estágio até 9. O ritual custa 55 moedas de prata.
- Criação 10: morto vivo de estágio até 10. O ritual custa 7 moedas de ouro.

Degeneração Física

Evocação: instantânea

Alcance: 15 metros

Duração: variável

Esta praga é usada normalmente para punições exemplares. A dor causada por esta magia impede a vítima de agir normalmente até o final da duração (normalmente longa).

Caso a vítima do feitiço falhe em sua Resistência à Magia, ela sentirá dores tão fortes que terá penalidades para todas as Habilidades e para o combate.

- Degeneração Física 1: causa um efeito menor (como tremores, tosse, irritações, coceiras, etc) sem efeito prático, mas que impressiona o homem comum. A duração é de 10 rodadas.
- Degeneração Física 3: uma dor profunda impede que a vítima aja durante a primeira rodada do efeito. Depois disso, ela passa a ter um ajuste de -2 colunas (como já foi dito antes) por um dia.
- Degeneração Física 5: idem à anterior, mas o ajuste é de -4 colunas e a duração é de 5 dias.
- Degeneração Física 7: idem à anterior, mas o ajuste é de -7 colunas e a duração é de uma semana.
- Degeneração Física 9: a vítima é duramente castigada por este efeito; antes de mais nada, ela fica sem ação por uma rodada, além de receber 5 pontos de dano na EF. Logo depois, vem o ajuste de -7 colunas. Por fim, a vítima deve permanecer em repouso total durante uma semana para se curar, caso contrário a duração é de um mês.

Desintegração

Evocação: uma rodada

Alcance: variável

Duração: instantânea

Esta magia destrói as forças de coesão da matéria transformando objetos ou criaturas em uma tênue nuvem (a matéria dispersada).

Este encanto é muito eficiente contra objetos mas qualquer ser com aura é dificilmente atingido por ele. Mesmo os vegetais, tem mana suficiente para atrapalhar o encanto. Qualquer criatura viva tem o direito a um teste de Resistência à Magia para escapar de seus efeitos. Minerais e vegetais mortos (madeira) não têm esse direito.

Uma criatura só pode ser atingida por este encanto se toda a sua aura for ameaçada, ou seja, o efeito deve ser grande o suficiente para atingir todo o corpo da vítima, ou a magia falha.

Objetos, porém, podem ser desintegrados parcialmente (uma parede pode ser destruída aos poucos).

Os Efeitos indicam o tipo de material que pode ser atingido, as dimensões e volumes, a quantidade de alvos afetados de uma vez e seu alcance.

Alguns efeitos desta magia permitem que o mago desintegre vários objetos e/ou criaturas com apenas uma evocação, basta que a soma dos volumes (dimensões), e a quantidade de objetos

Tagmar 2 – Guia do Colégio Necromântico

afetados não ultrapasse o total que o nível da magia suporta. Outra limitação é que o(s) objeto(s) afetado(s) deve(m) estar no campo de visão do mago.

Ex: Um mago deseja fugir de determinado local e para isso quer desintegrar duas tochas presas à parede que iluminam a sala onde está. Ele opta por usar o nível 6 do feitiço Desintegração e as tochas se desfazem imediatamente.

- Desintegração 1 : Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 10cm x 10cm x 10cm. O alcance é de 5 metros
- Desintegração 2 : Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 50cm x 50cm x 50cm. O Alcance é de 10 metros
- Desintegração 4 : Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 1m x 1m x 1m, e vegetais cujas dimensões máximas sejam 10cm x 10cm x 10cm. O mago pode afetar até 2 objetos e/ou criaturas diferentes. O alcance é de 20 metros
- Desintegração 6 : Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 2m x 2m x 2m, e vegetais cujas dimensões máximas sejam 50cm x 50cm x 50cm. A partir deste nível o usuário tem um controle melhor sobre sua magia, ele pode “desenhar” com sua desintegração, como se estivesse desenhando com as mãos. (usa-se o nível na habilidade “Arte” em desenho). O mago pode afetar até 3 objetos e/ou criaturas diferentes. O Alcance é de 30 metros.
- Desintegração 8 : Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 3m x 3m x 3m, vegetais cujas dimensões máximas sejam 1m x 1m x 1m e animais cujas dimensões máximas sejam 20cm x 20cm x 20cm. O mago pode afetar 4 objetos/criaturas diferentes. O Alcance é de 40 metros.
- Desintegração 10: Afeta minerais, cujas dimensões máximas sejam 4m x 4m x 4m, vegetais cujas dimensões máximas sejam 2m x 2m x 2m, e animais cujas dimensões máximas sejam 60cm x 60cm x 60cm. O mago pode afetar 5 objetos/criaturas diferentes. O Alcance é de 50 metros.

Detecção de Magia

Evocação: Instantânea

Alcance: variável

Duração: uma rodada

Este encantamento permite que o evocador detecte a aura emanada por qualquer objeto mágico ou local onde haja magia em operação. O objeto ou local testado brilha de maneira visível caso haja magia no mesmo. Com o passar dos níveis o evocador passa a obter informações sobre a natureza e a força da magia presente. Para poder

usar essa magia o evocador deve ter uma linha de visão para o objeto.

Caso queira se utilizar esse feitiço em pessoas, as mesmas terão direito a uma resistência à magia. Se passarem nenhuma informação é obtida. Caso não passem, poderá ser detectado se há ou não magia nessa pessoa. Quanto maior o nível maiores poderão ser as informações detectadas nessa pessoa.

Note que, caso uma área esteja sob o efeito de uma magia, toda a área brilhará. Deste modo, não se poderá determinar se existe algum objeto que brilha a área, por exemplo, pois não será possível se distinguir o brilho do objeto do brilho do local. No caso de pessoas, também não será possível se distinguir o efeito. Tanto para um quanto para outro, se houver mais de um encanto, as informações obtidas serão sempre a do feitiço mais poderoso (maior nível).

O Nível 10 é a única exceção a essa regra.

- Nível 1: detecta magia em 1 objeto ou local tocado pelo evocador.
- Nível 2: detecta magia em 1 objeto ou local a até 5 metros do evocador ou detecta se há magia em uma pessoa nessa mesma distância.
- Nível 4: idem ao anterior, mas permite saber se a magia embutida é arcana, divina ou outras (rastreador, bardo...). No caso de pessoas, permite saber se a magia é um encantamento no qual a pessoa tenha sido vítima ou se é de outra fonte como um item mágico (observe que neste caso.. os focus normais são incluídos como itens mágicos)
- Nível 6: idem ao anterior, mas permite saber com precisão a origem da magia (magia necromante, elementalista, de bardo...).
- Nível 8: idem ao anterior, mas permite saber a força da magia (o nível dela). Idem para o caso de pessoas.
- Nível 10: permite saber em uma área de até 5 metros de distância do evocador se existe magia, qual a origem dela, a força; o evocador saberá não só a da magia mais forte, mas de todas as outras caso hajam mais. No caso de pessoas, o personagem poderá também discriminar e saber que ao mesmo tempo a pessoa tem um item mágico e está sob um feitiço, sabendo a natureza e a força dessas magias.

Doenças

Evocação: instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: instantânea

Este feitiço infecta um adversário com uma doença, a qual já aparece em estado avançado. A magia

Tagmar 2 – Guia do Colégio Necromântico

está apenas no modo em que a doença contamina a vítima. Ou seja, a doença não pode ser retirada quebrando-se o encanto. A vítima tem direito a uma Resistência a Magia. Caso suceda, o encanto não tem nenhum Efeito.

Os tempos de cura das doenças são indicados nos efeitos (o uso de magia pode abreviá-los). Note que a doença infecta a vítima imediatamente como se ela já estivesse em estágio avançado. Por isso, o tempo de cura contará como o tempo que a doença leva para se curar a partir do momento da falha na Resistência à Magia. Todos os Ajustes causados pelas doenças são recebidos imediatamente.

- Doenças 1: conjuntivite. Esta doença afeta os olhos, embaçando a visão e causando um pouco de dor. Causa um Ajuste de -2 colunas de resolução para Percepções que envolvam visão e para ataques com armas de lançamento (arcos, atirar facas, etc). O tempo de cura é de 3 dias.
- Doenças 3: gripe. Esta virose causa dores pelo corpo e impede esforço prolongado. A vítima recebe um Ajuste de -3 para combate ou habilidades que exijam esforço físico. O tempo de cura é de 7 dias.
- Doenças 5: hemofilia. O sangue da vítima perde a sua capacidade de coagulação. Caso o doente receba dano na EF, ele perderá 2 pontos de EF por hora até estar morto ou o sangramento ser estancado com o uso de Curas Físicas. O tempo de cura é de 10 dias.
- Doenças 7: febre. A vítima é acometida de febre alta e perda de coordenação motora. Isto implica em um Ajuste de -7 para o uso de combates, habilidades e feitiços. O tempo de cura é de 7 dias.
- Doenças 10: febre amarela. Causa febre, tremores e coloração amarela pela pele. Isto implica em um Ajuste de -7 para o uso de combates, habilidades e feitiços. A cada rodada a penalidade aumenta 2 pontos (-9, -11, -13..). Após 5 rodadas o doente fica impedido de realizar qualquer esforço físico e não pode realizar qualquer tarefa delicada. O tempo de cura é de duas semanas. Caso a doença não seja tratada até 2 dias após a contaminação (com ou sem o uso de magia) a doença se agrava e a vítima faz (a cada hora) uma Resistência Física contra uma força de ataque 10. Em caso de falha, a vítima morre.

Esconjuração

Evocação: instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: 1 dia

Esse feitiço canaliza forças positivas para derrotar mortos-vivos e Demônios. Caso um destes falhe em resistir a essa magia, ele será imediatamente

forçado a fugir do evocador por um dia, como que possuído por um pânico terrível. Se o efeito usado for muito poderoso, é possível até mesmo destruir o corpo físico da criatura.

A magia afeta criaturas que estejam dentro do alcance (a menos de 20 metros do evocador) até um certo número total de Estágios. Isto significa que vai-se somando os Estágios dos oponentes até atingir o limite da magia. Se uma vítima tem mais Estágios que o que "sobrou" do poder da magia, ela está a salvo, pois não pode ser parcialmente afetada. Ela começa afetando os seres mais fracos primeiro (menor Estágio) para então atingir os mais fortes.

Note que todo ser afetado por Esconjuração deixa imediatamente de ser controlado (se estava antes), sendo liberto de magias como Controle ou Controle Demoníaco.

- Esconjuração 1: Expulsa 4 Estágios,
- Esconjuração 2: Expulsa 8 Estágios.
- Esconjuração 3: Expulsa 12 Estágios.
- Esconjuração 4: Expulsa 16 Estágios.
- Esconjuração 5: Expulsa 20 Estágios.
- Esconjuração 6: Expulsa 24 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 1 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas.
- Esconjuração 7: Expulsa 28 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 1 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas.
- Esconjuração 8: Expulsa 32 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 2 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas.
- Esconjuração 9: Expulsa 36 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 2 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas.
- Esconjuração 10: Expulsa 40 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 3 ou menos, elas não são expulsas, mas sim destruídas.

Escuridão

Evocação: instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: variável

Este encantamento dá ao evocador a capacidade de impedir a criação e a propagação da luz em certas áreas, criando escuridão parcial ou mesmo total nestas áreas. A escuridão criada não poderá ser penetrada por nenhum tipo de visão sem o auxílio de magia.

Esta magia pode criar dois tipos de escuridão: a parcial e a total. A escuridão parcial dá a qualquer criatura que esteja em sua área os ajustes recebidos por cegueira parcial (ver capítulo II, item 12.8). Do mesmo modo a escuridão total faz com

que o Ajuste por cegueira total seja recebido. Mesmo as criaturas que têm a capacidade de ver no escuro, como por exemplo os anões e os orcos, são afetadas normalmente por esta escuridão mágica.

O feitiço afeta um volume esférico, cujo raio máximo é determinado pela Dificuldade do Efeito usado. O evocador pode determinar qualquer raio para o volume de escuridão, desde poucos centímetros até o raio máximo (indicado na descrição do efeito).

O evocador pode jogar esta magia sobre urna área ou sobre uma criatura. Ao lançar o feitiço sobre uma área, o evocador cria um volume imóvel de escuridão, e todos os que estiverem na área receberão as penalidades apropriadas. Não existe Resistência à Magia, pois o feitiço não foi lançado especificamente contra ninguém.

Lançar este encantamento sobre urna criatura tem vantagens e desvantagens. Caso a criatura falhe na sua Resistência à Magia, o volume de escuridão ficará vinculado a ela, acompanhando seus movimentos. Isto normalmente faz que a vítima receba os ajustes de cegueira apropriadas. Caso a criatura suceda em sua Resistência à Magia, o feitiço não tem efeito, nenhuma área de escuridão sendo criada.

- Escuridão 1: cria escuridão parcial com raio máximo de 1 metro. A escuridão perdura por até 10 rodadas.
- Escuridão 3: cria escuridão parcial com raio máximo de 3 metros. A escuridão perdura por até 30 rodadas.
- Escuridão 4: cria escuridão total com raio máximo de 1 metro. A escuridão perdura por até 10 rodadas.
- Escuridão 5: cria escuridão parcial com raio máximo de 10 metros. A escuridão perdura por até 10 minutos.
- Escuridão 6: cria escuridão total com raio máximo de 3 metros. A escuridão perdura por até 30 rodadas.
- Escuridão 7: cria escuridão parcial com raio máximo de 50 metros. A escuridão perdura por até uma hora.
- Escuridão 8: cria escuridão total com raio máximo de 10 metros. A escuridão perdura por até 10 minutos.
- Escuridão 9: cria escuridão parcial com raio máximo de 300 metros. A escuridão perdura por até 10 horas.
- Escuridão 10: cria escuridão total com raio máximo de 30 metros. A escuridão perdura por até uma hora.

Invisibilidade

Evocação: instantânea

Alcance: toque

Duração: 10 minutos

Este encanto causa uma invisibilidade a todo tipo de onda luminosa. O recebedor da magia se torna opticamente indetectável, porém ainda possível de ser achado por seu odor e pelo barulho causado, além das marcas que sua passagem cria.

Todo objeto que estiver em contato direto com o beneficiado pela magia também se torna invisível. Se ele deixar algo cair, porém, o objeto se tomará visível.

- Invisibilidade 1: Torna um objeto pequeno (máximo de 50cm x 50cm x 50cm) invisível.
- Invisibilidade 2: Permite que uma criatura fique invisível, contanto que permaneça completamente parada.
- Invisibilidade 4: Faz com que uma criatura fique invisível, mas esta não pode fazer movimentos rápidos, ou o encanto é imediatamente quebrado.
- Invisibilidade 6: Toma uma criatura invisível, mas um movimento brusco (como um ataque ou uma Evocação) quebra imediatamente o encanto.

Levitação

Alcance: pessoal

Evocação: uma rodada

Duração: variável

A magia Levitação permite que o evocador tenha um livre movimento vertical. Veja que levitação não é vôo, o movimento é apenas para cima e para baixo, à velocidade de 10 metros por rodada. Além do evocador, a magia levita mais 50kg de peso.

Se o evocador achar pontos de apoio (paredes, teto, árvores etc) ele pode utilizá-los para se "empurrar". A levitação não dá estabilidade; ventos muito fortes podem carregar o evocador.

Levitação 1: Permite ao evocador pairar até a um metro acima da superfície, seja ela líquida ou sólida. O evocador tem que se concentrar no encanto. A Duração é de 10 rodadas.

- Levitação 3: O evocador pode levantar a qualquer altura do solo, porém deve ser mantida a concentração. Dura 10 minutos.
- Levitação 5: Idem ao anterior, mas não é preciso manter a concentração.

Maldições

Evocação: 3 rodadas

Alcance: 10 metros

Duração: variável

Esse encanto maléfico afeta um indivíduo com punições incontáveis caso este falhe em resistir à magia. As maldições são múltiplas em seus efeitos, sendo limitadas apenas pela imaginação do evocador e seu nível na magia. Apesar disso, seus efeitos gerais podem ser vistos abaixo:

- **Maldições 1:** Permite a criação de um símbolo no corpo da vítima que identifica o portador como amaldiçoado. O símbolo pode ser escondido, mas não apagado. O símbolo é permanente, só saindo se a magia for quebrada.
- **Maldições 2:** Cria um efeito físico muito pequeno: cresce o nariz e a orelha, um braço fica maior que o outro, etc. Embora não tenha efeito prático, isto toma a vítima motivo de escárnio. Dura uma semana.
- **Maldições 4:** Faz aparecer um problema físico: gagueira, cegueira parcial etc, ou mental: loucura não violenta, perda de memória, ódio cego, etc. Isto dura uma hora, servindo como punição, aviso ou mostra de poder.
- **Maldições 6:** Consegue manipular os seres e objetos à volta da vítima, causando: azar, ódio pela vítima, não conseguir segurar uma arma (a arma deve ser especificada: arco, machado, espada, etc), ser incapaz de montar um cavalo, etc. Tanto a vítima como todos os seres manipulados têm direito a Resistência à Magia. Esta maldição dura um mês.
- **Maldições 8:** os efeitos são idênticos aos de Maldições 4, mas a Duração é de um mês.
- **Maldições 10:** Induz a uma deformação física grotesca, assim como aleijar, cegar, mudar totalmente as feições, etc. ou criar um problema mental grave, como tornar a vítima um louco violento, um débil mental, etc. O encanto é permanente.

Manipulação de Luz

Alcance: 20 metros

Evocação: instantânea

Duração: variável

Esta magia permite ao evocador criar luz ou escuridão que ocupa um círculo de diâmetro variável (conforme indique o efeito). O centro do círculo é o local de maior intensidade do efeito, ou seja, a luz ou escuridão é mais forte. O centro do círculo pode ser posto em um objeto ou criatura, ou seja, onde ele for, o círculo se moverá com ele. Se a luz for posta nos olhos de uma criatura ela deverá

fazer uma resistência a magia e caso falhe ficará parcialmente cega por algum tempo, até seus olhos se acostumarem com a nova luminosidade. Caso a vítima resista a magia não acertou os olhos da vítima ficando perto dela, mas sem gerar efeitos é maiores.

- **Manipulação de Luz 1:** Cria uma tênue luz de 10 metros de diâmetro por 10 rodadas. Não pode ser usada para cegar o oponente.
- **Manipulação de Luz 2:** Diminui a luminosidade em uma esfera de 5 metros de diâmetro, causando uma escuridão como a de uma noite sem estrelas, que dura por 10 rodadas.
- **Manipulação de Luz 4:** Cria uma esfera de luz de 10 metros de diâmetro que dura dez minutos. Pode cegar o oponente por duas rodadas.
- **Manipulação de Luz 6:** Cria uma esfera de luz de 20 metros de diâmetro por uma hora. Cega o adversário por 4 rodadas.
- **Manipulação de Luz 8:** Idem ao anterior, mas a esfera tem 20 metros de diâmetro, dura por um dia e cega por 10 rodadas. Essa luz é muito forte.
- **Manipulação de Luz 10:** Idem ao anterior, mas são 30 metros de diâmetro, dura um mês e cega por 20 rodadas, Além disso, essa luz é tão forte quanto a luz de um dia claro (fazendo com que certos morto-vivos se afastem amedrontados por 10 rodadas).

Medo

Evocação: instantânea

Alcance: variável

Duração: 10 rodadas

Com o uso deste feitiço o evocador traz à superfície todos os medos irracionais da vítima que, caso falhe na sua Resistência à Magia, fugirá apavorada pela duração do encanto. O número de pessoas afetadas por esta magia, bem como o alcance da mesma, depende da dificuldade do efeito usado, Vítimas que obtiverem sucesso em suas Resistências à Magia não sofrerão nenhum efeito.

Se as vítimas deste encanto não puderem se afastar do evocador por impedimento do terreno, elas procurarão se manter à maior distância possível do mesmo pela duração da magia.

- **Medo 1:** afeta uma pessoa que esteja a até 1 metro de distância.
- **Medo 2:** afeta uma pessoa que esteja a até 10 metros de distância.
- **Medo 4:** afeta até duas pessoas que estejam a até 10 metros de distância.
- **Medo 6:** afeta até 3 pessoas que estejam a até 10 metros de distância.

Tagmar 2 – Guia do Colégio Necromântico

- Medo 8: afeta até 4 pessoas que estejam a até 15 metros de distância.

Mutação

Evocação: uma rodada

Alcance: pessoal

Duração: uma hora

Este feitiço causa uma mutação no evocador, permitindo-lhe tomar a forma de diferentes tipos de criatura. Note que em certas formas o uso de magia é impossibilitado: não é possível fazer os gestos ou pronunciar as palavras místicas que compõem a Evocação.

A mutação não altera nem a E.H. nem a E.F. do evocador. Ao tomar a forma de um ser humanóide não se ganham as habilidades que ele possuía, a não ser que sejam eminentemente físicas (escalar, para um macaco; nadar, para um peixe, etc). Apesar disso, o evocador pode utilizar todos os outros recursos não mágicos da forma assumida. Uma vez que uma forma é assumida, ela não pode ser mudada.

- Mutação 1: Causa uma modificação na aparência do evocador, como se fosse um disfarce perfeito, embora a voz não mude. Para tomar a aparência de uma pessoa específica é necessária muita pesquisa e contato com o indivíduo.
- Mutação 3: O evocador toma a forma de qualquer animal cujo tamanho esteja entre o de um gato e o de um cavalo. Note que os itens do evocador não se transformam com ele.
- Mutação 5: Idem ao anterior, mas os itens se transformam junto do evocador, fazendo parte da nova forma.
- Mutação 7: Pode assumir qualquer forma entre o tamanho de uma formiga até o tamanho de um Trol. Mesmo formas de seres místicos podem ser assumidas, mas o evocador tem que ter visto pessoalmente uma criatura do tipo a ser copiada. Os itens do evocador se transformam também.
- Mutação 10: Idem ao anterior, mas qualquer tipo de criatura pode ser copiada; não há restrição com relação ao tamanho da criatura copiada.

Necroanimação

Evocação: 10 rodadas

Alcance: 100 metros

Duração: variável

Permite que evocador anime um certo número de corpos como esqueletos ou zumbis. O número de corpos animados e o tempo que eles permanecem animados dependem do efeito utilizado. Esta magia

só pode ser usada em corpos humanóides de tamanho entre um humano e um pequenino.

O tipo de morto-vivo animado dependerá do estado de decomposição dos corpos usados, à critério do MJ. Os corpos serão animados como esqueletos e zumbis com estatísticas regulares, a despeito de características excepcionais (Ex: Força, Agilidade, Estágio, etc) possuídas em vida.

Quando a duração deste feitiço se esgotar todos os corpos animados com seu uso caem inertes em uma rodada. Não é possível se prolongar a duração do feitiço nem evocá-lo duas vezes sobre o mesmo corpo (caso isto seja tentado, os materiais são gastos, mas não se obtém nenhum efeito).

Os mortos-vivos criados estão sobre controle total do evocador; eles obedecerão apenas ao místico. Caso o mesmo morra antes da Duração acabar, os corpos se transformam em pó em uma rodada. O evocador controlará os corpos de acordo com sua vontade desde que estes estejam dentro do alcance da magia. Caso o mago se afaste dos corpos a uma distancia superior ao alcance da magia, os corpos pararão de agir (ficarão completamente estáticos) até que a distancia necessária ao controle seja retomada.

Os materiais necessários à evocação deste feitiço custam 1 moeda de prata por cada corpo que se deseja animar.

- Necroanimação 1: anima 3 corpos por 1 dia.
- Necroanimação 2: anima 7 corpos por 3 dias.
- Necroanimação 4: anima 15 corpos por 10 dias.
- Necroanimação 6: anima 30 corpos por 15 dias.
- Necroanimação 8: anima 60 corpos por 1 mês.
- Necroanimação 10: anima 100 corpos por 2 meses.

Necroconhecimento

Evocação: ritual

Alcance: 2 metros

Duração: variável

Este encantamento permite que o seu evocador se comunique com os mortos e obtenha assim informações dos mesmos. A precisão da resposta obtida e o custo da evocação deste feitiço dependem do efeito utilizado.

O efeito usado determinará quantas perguntas podem ser feitas ao morto, e o tempo máximo que pode durar o interrogatório (que é a Duração da magia). Além disso, apenas mortos que tenham morrido há menos de um determinado tempo podem ser questionados (este tempo também depende do efeito).

Caso a Duração se esgote antes do evocador fazer todas as perguntas que tem direito, o feitiço acaba

Tagmar 2 – Guia do Colégio Necromântico

e as perguntas que não foram feitas são perdidas. O MJ deve contar a duração do encanto em tempo real.

Pelo menos o crânio do morto deve estar presente. As perguntas devem ser feitas em uma língua que o morto possa compreender; este responderá sempre com o que ele pensa ser a verdade, embora as respostas não tenham de ser claras. O evocador receberá respostas tão curtas quanto possível. Os materiais necessários à evocação deste encantamento custam 5 moedas de prata por Dificuldade do Efeito usado.

- **Necroconhecimento 1:** faz uma pergunta. Duração 3 rodadas (45 segundos). O ser pode estar morto há até 24 horas.
- **Necroconhecimento 3:** faz 2 perguntas. Duração 6 rodadas (90 segundos). O ser pode estar morto há até uma semana.
- **Necroconhecimento 5:** faz 3 perguntas. Duração 12 rodadas (3 minutos). O ser pode estar morto há até um mês.
- **Necroconhecimento 7:** faz 5 perguntas. Duração 20 rodadas (5 minutos). O ser pode estar morto há até um ano e um dia.
- **Necroconhecimento 10:** faz 10 perguntas. Duração 40 rodadas (10 minutos). O ser pode estar morto há até 13 anos.

Paralisia

Evocação: instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: 30 rodadas

Com este encanto o evocador pode bloquear os nervos de uma ou mais criaturas humanóides, causando paralisia parcial ou total nos músculos das criaturas afetada, caso elas falhem em uma Resistência à Magia. Vítimas que sucedam em sua Resistências não são afetadas.

O grau da paralisia depende da Dificuldade do Efeito usado. Efeitos de dificuldade baixa causam apenas inconveniências às vítimas. Conforme a Dificuldade aumente as consequências vão se tomando mais e mais graves, até chegar ao ponto onde a vítima fica muito prejudicada ou mesmo completamente incapacitada.

Este feitiço consegue paralisar apenas os músculos cujo uso é completamente voluntário. Além disso, o evocador não tem a capacidade de escolher quais os músculos afetados, todos sendo afetados por igual.

Certos efeitos agem sobre mais de uma criatura por vez. Neste caso o evocador pode escolher quais serão afetadas, desde que todas estejam dentro do Alcance. Cada uma recebe uma Resistência à Magia separada e as que obtiverem sucesso não serão afetadas.

Certos Efeitos deste encanto dão Ajustes negativos para a vítima. Estes Ajustes são sempre dados em Colunas de Resolução. Eles se aplicam a quaisquer atividades que a vítima se proponha a fazer que utilizem a Tabela de Resolução. Isto inclui Combate, Habilidades e Magia,

Finalmente, o Efeito de Dificuldade 10 paralisa a vítima completamente. Neste caso todos os músculos do corpo da vítima se relaxam e o seu corpo cai ao chão, imóvel. As funções involuntárias do corpo (respiração, batimentos cardíacos, etc) continuam normalmente. A vítima fica imóvel onde quer que tenha caído, incapaz de mover o menor músculo até o final da Duração.

- **Paralisia 1:** dá um Ajuste de -2 para até duas vítimas,
- **Paralisia 2:** dá um Ajuste de -4 para até duas vítimas.
- **Paralisia 4:** dá um Ajuste de -4 para até três vítimas.
- **Paralisia 6:** dá um Ajuste de -7 para três vítima,
- **Paralisia 8:** dá um Ajuste de -8 e impede que a vítima utilize a sua Energia Heróica,
- **Paralisia 10:** paralisa completamente uma vítima.

Desadelo

Evocação: uma rodada

Alcance: 20 metros

Duração: variável

Quando esta magia é evocada, uma pessoa escolhida pelo evocador (dentro do alcance) deve fazer sua Resistência à Magia ou sofrer terríveis pesadelos toda vez que for dormir (até a duração se esgotar). O sono passa a ser um horror, cheio de medo e tensão a cada instante. Assim sendo, o sono passa a não ser nada repousante e a vítima não recupera Karma ou EH dormindo.

A duração deste encanto varia com a dificuldade do efeito usado. Depois da evocação do feitiço a vítima pode se afastar o quanto quiser do evocador, pois isso não tem mais nenhuma influência sobre a magia. A única forma de libertação é esperar a sua duração se esgotar ou quebrá-lo com uso de encantos.

- **Pesadelo 1:** tem duração de 1 dia.
- **Pesadelo 3:** tem duração de 3 dias.
- **Pesadelo 5:** tem duração de 1 mês.
- **Pesadelo 8:** tem duração de 1 ano e 1 dia.

Dossessão

Evocação: variável

Alcance: toque

Duração: variável

Este poderoso feitiço permite que o espírito de seu evocador troque de corpo com alguma outra criatura, caso esta falhe em sua Resistência à Magia. É um encanto muito poderoso, mas de um modo geral também implica em grandes riscos para o místico.

O espírito do evocador passa a ocupar o corpo da vítima e o espírito da vítima passa a ocupar o corpo do evocador. As características mentais da vítima e do evocador são transferidas com o espírito, mas as características físicas ficam sendo aquelas do corpo que o espírito está possuindo.

Caso o corpo que o evocador está possuindo morra, ele morre imediatamente e a vítima morre quando a duração do feitiço expirar. Caso o corpo do evocador morra enquanto ele estiver possuindo um outro, a vítima morrerá na hora e o evocador morrerá quando a duração do feitiço se esgotar.

É praticamente certo que a vítima deste feitiço passará a odiar o evocador e fará tudo a seu alcance para lhe fazer mal, mesmo que isso lhe custe caro.

Independentemente do tempo de evocação do Efeito usado, os materiais necessários ao uso desta magia custam 5 Moedas de Prata por Dificuldade do Efeito.

- **Possessão 1:** A Evocação demora 10 rodadas e dura 20 rodadas. Caso a vítima faça a sua Resistência à Magia, o evocador fica atordoado por 15 rodadas. Nenhum dos dois conseguirá usar magia no corpo do outro, mas afóra isto ambos poderão agir em seus novos corpos. As habilidades serão transferidas com as mentes;
- **Possessão 2:** A Evocação demora 5 rodadas e dura 25 rodadas. Caso a vítima faça a sua Resistência à Magia, o evocador fica atordoado por 15 rodadas. Nenhum dos dois conseguirá usar magia no corpo do outro, mas afóra isto ambos poderão agir em seus novos corpos. As habilidades serão transferidas com as mentes;
- **Possessão 4:** A Evocação demora 2 rodadas e dura 1 hora. Caso a vítima faça a sua Resistência à Magia, o evocador fica atordoado por 7 rodadas. Nenhum dos dois conseguirá usar magia no corpo do outro, mas afóra isto ambos poderão agir em seus novos corpos. As habilidades serão transferidas com as mentes;
- **Possessão 5:** A Evocação demora 2 rodadas e dura 1 hora. Nenhum dos dois conseguirá usar magia no corpo do outro, mas afóra isto ambos poderão agir em seus novos corpos. As habilidades serão transferidas com as mentes;

- **Possessão 6:** A Evocação demora 2 rodadas e dura 1 dia. Nenhum dos dois conseguirá usar magia no corpo do outro, mas afóra isto ambos poderão agir em seus novos corpos. As habilidades serão transferidas com as mentes;
- **Possessão 7:** A Evocação demora 2 rodadas e dura 1 dia. O evocador conseguirá usar magia no corpo da vítima se os dois forem da mesma raça (humanos, orc, elfo-dourado, etc.). As habilidades serão transferidas com as mentes. Durante toda a possessão o corpo do evocador ficará em um estado de animação suspensa, impedindo a vítima de agir com ele.
- **Possessão 8:** A Evocação demora 2 rodadas e dura 2 dias. O evocador conseguirá usar magia no corpo da vítima se os dois forem da mesma raça (humanos, orc, elfo-dourado, etc.). As habilidades serão transferidas com as mentes; Durante toda a possessão o corpo do evocador ficará em um estado de animação suspensa, impedindo a vítima de agir com ele.
- **Possessão 9:** A Evocação demora 2 rodadas e dura 1 semana. O evocador conseguirá usar magia no corpo da vítima se os dois tiverem o mesmo formato geral (2 braços, duas pernas, cabeça e boca). As habilidades serão transferidas com as mentes. Durante toda a possessão o corpo do evocador ficará em um estado de animação suspensa, impedindo a vítima de agir com ele.
- **Possessão 10:** Evocação demora 2 rodadas e dura 1 semana. O evocador conseguirá usar magia no corpo da vítima se os dois tiverem o mesmo formato geral (2 braços, duas pernas, cabeça e boca). As habilidades serão transferidas com as mentes. Durante toda a possessão o corpo do evocador ficará em um estado de animação suspensa, impedindo a vítima de agir com ele.

Dutrefação

Evocação: instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: instantânea

Essa magia acelera o processo de decomposição da matéria orgânica viva causando dano em seres vivos que estejam em sua área de efeito.

Após a evocação, uma esfera de energia negra sai da mão do evocador se projetando em direção às vítimas escolhidas pelo místico. Ao alcançar o ponto desejado, a energia se expande rapidamente em forma de um domo atingindo os alvos que estiverem próximos.

Esse encanto é visto com reprovação pela maioria dos povos civilizados, o próprio uso da magia é considerado uma ação maligna e desprezível, criando inimizade imediata de devotos de deuses como Crisagom e Selimon.

Esse encanto não tem precisão, podendo atingir qualquer um dentro da área de efeito.

Note também que certas criaturas não são afetadas por essa magia. São elas: mortos-vivos, elementais e criaturas animadas. De uma forma geral, qualquer criatura que não seja um ser vivo é totalmente imune aos efeitos.

As vítimas que sofrerem 100% de dano na EH ou dano na EF devem fazer um teste de Resistência à Magia ou ficar uma rodada agonizando devido às dores causadas pela magia.

- Putrefação 1: causa 12 pontos de dano em um domo de 1 metro de raio.
- Putrefação 2: causa 16 pontos de dano em um domo de 2 metros de raio.
- Putrefação 3: causa 20 pontos de dano em um domo de 2 metros de raio.
- Putrefação 5: causa 28 pontos de dano em um domo de 4 metros de raio.
- Putrefação 7: causa 32 pontos de dano em um domo de 4 metros de raio.
- Putrefação 9: causa 36 pontos de dano em um domo de 6 metros de raio.

Quebra de Encantos

Evocação: variável

Alcance: 20 metros

Duração: instantânea

Quebra de encantos serve para desfazer outros feitiços que afetem o evocador ou outros ao seu redor. É claro que o mago deve ser capaz de falar e se mover para evocá-la, ou seja, alguém que tenha sido transformado em orco pode muito bem evocar a quebra de encantos sobre si, mas se esse mesmo evocador estiver sob o efeito de correntes, por exemplo, ele não pode quebrar o encanto já que está imóvel.

O tempo de evocação da magia quebra de encantos é exatamente igual à evocação do encanto utilizado. Assim, para se quebrar a magia medo, que é instantânea, a evocação da quebra de encantos será instantânea mas para quebrar maldições, que se evoca por 3 rodadas, serão necessárias 3 rodadas de evocação e assim por diante.

O nível da magia quebra de encantos determina o nível da magia que ela pode quebrar. Para se quebrar medo 4 é necessário ter no mínimo quebra de encantos 4. Para se quebrar manipulação de luz 10 é necessário no mínimo quebra de encantos 10.

Para quebrar uma magia, o místico evoca a quebra de encantos, gasta o Karma por essa magia. Se a magia não for uma das que ele pode evocar, é necessário ter que cobrir o Karma utilizado pelo outro místico no encanto. Assim, se algum

oponente encantou alguém com Maldições 6 e o evocador não conhece a magia Maldições (não tenha nenhum nível nela) ele precisará usar Quebra de Encantos 6, gastando 6 de Karma, mais 6 de karma da magia do oponente totalizando 12 pontos.

Quando são gastos os pontos de Karma necessários e o tempo de evocação é cumprido, a magia é quebrada, não sendo necessário se fazer nenhum tipo de teste de resistência à magia.

Entretanto, caso o místico queira quebrar um encanto seu, ele não gasta nenhum ponto de karma, desde que tenha a magia quebra de encantos no mesmo nível da magia a ser desfeita. Exemplo: um elfo mago que lançou Pesadelo 5 em um anão insolente e queira desfazer o encanto, não precisa gastar qualquer ponto de karma, desde que tenha ao menos quebra de encantos 5 em sua lista de magia.

Note que quebrar magias de duração Permanente, lançadas por outros místicos é uma tarefa muito mais difícil e exige conhecimento total do evocador na magia a ser quebrada. Dessa forma, será necessário que o evocador saiba evocar, em mesmo nível, a magia a ser quebrada. Ou seja, para quebrar a magia Maldições 10 (que é permanente) lançada por um demônio em um companheiro, será necessário que o evocador tenha no mínimo nível 10 na magia Maldições, caso contrário, a magia não poderá ser quebrada.

Uma situação possível é quando o evocador deseja quebrar feitiços provenientes de item mágico. Isto é possível mas contudo, o item mágico não perde permanentemente o poder desfeito pelo evocador em um determinado momento. Exemplo: o mago irritado com o guerreiro que possui uma armadura com a magia Armadura Elemental, e que portanto é resistente ao seu poderoso raio elétrico, pode querer quebrar essa proteção para poder combater o guerreiro. Se o místico quebrar o feitiço, ainda assim o guerreiro poderá utilizar o poder de novo caso o item mágico faça mais de uma vez por dia o efeito. O místico, por conseguinte, pode também querer quebrar novamente o encanto. As que propriedades mágicas como bônus de ataque, de absorção, de defesa e focus não podem ser quebrados.

Observação: não se pode quebrar magias com duração instantânea como bolas de fogo, raio elétrico, etc.

Observação 2: algumas magias têm certas restrições a serem cumpridas para poderem ser quebradas. Isto está descrito na própria magia.

Raio Elétrico

Evocação: instantânea

Alcance: variável

Duração: instantânea

Este feitiço cria uma acumulação de energia elétrica nas mãos do evocador, que pode lançá-la contra um adversário que esteja dentro do alcance da magia.

O raio elétrico criado é bem preciso, atingindo apenas aqueles que o evocador escolher. A partir do efeito 6, o raio pode se bifurcar, acertando até dois alvos simultaneamente. O crítico (que venha a acontecer) é resolvido na tabela de magia.

- Raio Elétrico 1: Causa 16 de dano máximo e o alcance é de 5 metros.
- Raio Elétrico 2: Causa 20 de dano máximo e o alcance é de 15 metros.
- Raio Elétrico 4: Causa 28 de dano máximo e o alcance é de 30 metros.
- Raio Elétrico 6: Causa 32 de dano máximo e o alcance é de 50 metros.
- Raio Elétrico 8: Causa 36 de dano máximo e o alcance é de 75 metros.
- Raio Elétrico 10: Causa 40 de dano máximo e o alcance é de 100 metros.

Sono

Evocação: instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: variável

A magia Sono faz com que uma ou mais vítimas durmam ou sejam acometidas de grande sonolência. Todas as vítimas têm direito de tentar resistir à magia. Aquelas que resistem não são afetadas. Esta magia tem evocação muito discreta e dificilmente o evocador será percebido. Devido a isso e ao efeito da magia, algumas vítimas sequer percebem que sofreram um encanto.

Três tipos de sono são possíveis com essa magia: a sonolência, o sono leve e o sono pesado.

A sonolência é um estado de semi-inconsciência no qual o indivíduo tem grande dificuldade em perceber o que se passa a sua volta, porém, qualquer barulho, por menor que seja, pode despertá-lo. Caso alguém queira se aproximar de uma vítima sobre efeito de sonolência sem acordá-la, um teste da habilidade "Ações Furtivas" deverá ser efetuado (a critério do mestre do jogo).

Uma vítima em estado de sonolência não está totalmente inconsciente e reagirá caso seja atacada de maneira óbvia (um ataque direto). Nesta situação ela pode receber um ataque de surpresa parcial com grande facilidade mas só sofrerá

ataques de surpresa completos de atacantes cuja presença ela desconhecia antes de receber a magia.

Em sono leve ou pesado a vítima está realmente dormindo. O sono leve pode ser desfeito por barulhos altos ou toques leves e o sono pesado é desfeito apenas por pancadas na vítima. Uma pessoa em sono pesado não acordará se for tocada, mas movimentos bruscos como tentar amarrá-la ou carregá-la a acordam.

Note que deixar alguém sonolento ou em sono leve durante uma batalha seria inútil pois ele despertaria imediatamente devido ao barulho.

- Sono 1: Faz com que uma vítima fique sonolenta por duas rodadas.
- Sono 2: Faz com que uma vítima fique sonolenta por 5 rodadas
- Sono 3: Induz uma vítima a dormir um sono leve por 10 rodadas.
- Sono 5: Induz uma vítima a dormir um sono leve por 10 minutos.
- Sono 6: Faz com que três vítimas fiquem sonolentas por 10 rodadas
- Sono 7: Induz uma vítimas a dormir um sono pesado por 10 rodadas.
- Sono 9: Induz uma vítima a dormir um sono pesado por 1 hora.

Telecinese

Evocação: uma rodada

Alcance: 30 metros

Duração: 10 rodadas

Ao terminar a Evocação, é criada uma força invisível capaz de mover objetos. Essa força é mantida pela concentração do evocador.

Essa força pode, basicamente, fazer três coisas: derrubar, arrastar ou mover. "Mover" é o controle completo dos movimentos do objeto para cima, para os lados, para baixo, etc. "Arrastar" é mover penosamente junto ao solo, e derrubar é apenas tirar o objeto de sua posição de equilíbrio. Os objetos são movidos ou arrastados à velocidade de 5 metros por rodada. Se esse encanto for usado contra um ser com aura, ele tem direito de resistir à magia. Note que em alguns efeitos desta magia, o evocador pode optar por manipular mais de um (1) objeto e/ou criatura com uma só evocação. Quando isso ocorrer, a força da magia atuará sobre a soma das massas dos alvos. Sendo assim, se o efeito 7 for usado contra 3 alvos que pesem respectivamente: 50kg, 60kg e 70 kg. O Máximo que a magia poderá fazer é arrasta-los, já que o valor da soma das massas é igual a 180kg (50+60+70=180kg). Caso a soma dos pesos dos alvos seja superior a capacidade do nível usado,

Tagmar 2 – Guia do Colégio Necromântico

nenhum efeito será aplicado e o karma será gasto inutilmente.

- Telecinese 1: Move 5kg, arrasta 10 kg e derruba 1 5kg. Afeta apenas 1 alvo
- Telecinese 2: Move 10kg, arrasta 20 kg e derruba 30kg. Afeta apenas 1 alvo
- Telecinese 3: Move 20kg, arrasta 40 kg e derruba 60kg. Afeta apenas 1 alvo
- Telecinese 5: Move 50kg, arrasta 100 kg e derruba 150 kg. Afeta até 2 alvos
- Telecinese 7: Move 100kg, arrasta 200 kg e derruba 300 kg. Afeta até 3 alvos
- Telecinese 9. Move 200 kg, arrasta 400 kg e derruba 600 kg. Afeta até 4 alvos

Toque Gélido

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Com esta tenebrosa magia o evocador poderá atacar a aura do seu oponente com um toque gélido semelhante ao dos espectros e de outras criaturas maléficas, no entanto o ataque tem efeitos que vão além do dano infligido. A criatura que receber algum dano ocasionado por esta magia sentirá uma tenebrosa sensação de frio. O ataque será resolvido na coluna igual ao nível que o evocador possuir na magia.

Se a dificuldade do dano causado for menor do que 100% então o oponente não foi tocado e somente o dano é aplicado.

Mas caso o mago consiga 100% ou mais na EH de seu adversário ou tenha conseguido causar dano na EF, acontece então um efeito especial: o valor correspondente ao 25% do dano máximo da magia será incorporado a Energia Heróica do evocador podendo exceder o seu máximo. Os pontos que excedam a capacidade máxima do evocador desaparecem após 2 horas.

Caso um ataque acerte a EF do alvo, este deverá fazer uma resistência à magia, caso falhe fugirá do evocador por 10 rodadas. Caso um ser das raças civilizadas seja morto por este feitiço, este deverá realizar uma resistência á magia, caso falhe sua alma será poluída se transformando em um Fantasma após 4 dias.

- Toque Gélido 1: causa 12 de dano máximo
- Toque Gélido 2: causa 16 de dano máximo
- Toque Gélido 4: causa 20 de dano máximo
- Toque Gélido 6: causa 24 de dano máximo
- Toque Gélido 8: causa 28 de dano máximo
- Toque Gélido 10: causa 32 de dano máximo

Transformação

Evocação: Duas rodadas

Alcance: 20 metros

Duração: variável

Transformação dá ao evocador o poder de transformar uma criatura em outra, caso falhe em uma Resistência à Magia. A duração deste encanto, o tipo de criatura que pode ser afetado e em que ela pode ser transformada depende do Efeito. Caso a criatura afetada concorde com a transformação não será necessário fazer uma resistência à magia. Mas se não concordar, a magia só funcionará se ela falhar na sua Resistência a Magia.

A criatura em que foi transformada mantém as suas capacidades mentais e seus conhecimentos. Caso a nova forma permita, ela poderá até mesmo usar as suas habilidades e feitiços, a critério do MJ (um humano transformado em um orco, poderia falar e usar as suas habilidades normalmente, mas um transformado em sapo não conseguiria sequer falar).

A EF e a EH da criatura permanecem inalteradas. Os efeitos de Dificuldade 4 ou menos não têm a capacidade de transformar o equipamento da criatura. Nos efeitos restantes o equipamento se funde ao corpo da criatura transformada (armadura vira pele, espadas viram garras ou unhas, etc).

Cada Efeito pode manipular apenas uma certa quantidade de matéria ou menos. Tanto o peso da criatura original quanto o da criatura formada devem ser inferiores a este limite de peso. Em nenhum caso se pode transformar uma criatura em uma outra que pese menos de 300 gramas ou metade do seu peso, o que for menor (em outras palavras, não é possível se transformar um humano em uma formiga, mas é possível se transformar uma formiga em outra menor).

- Transformação 1: tem Duração de meia hora. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante aproximadamente do mesmo tamanho (cachorro em lobo, humano em orco, etc.). O limite de peso é de 120 kg.
- Transformação 2: tem Duração de 6 horas. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante aproximadamente do mesmo tamanho (cachorro em lobo, humano em orco, etc.). O limite de peso é de 120 kg.
- Transformação 4: tem Duração de 1 dia. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante aproximadamente do mesmo tamanho da criatura original (um humano pode ser transformado em um pequenino ou um ogro, etc.). O limite de peso é de 120 kg.
- Transformação 6: tem Duração de 66 dias. Permite que se transforme uma criatura em outra semelhante cujo tamanho seja de metade até o dobro do tamanho da criatura original

(um humano pode ser transformado em um pequenino ou um ogro, etc). O limite de peso é de 300 kg.

- Transformação 8: tem Duração de um ano e um dia. Permite que se transforme uma criatura em outra da mesma classe (mamífero, réptil, ave ou anfíbio) da criatura original (um humano em um gato, uma águia em um papagaio, etc). O limite de peso é de 300, kg.
- Transformação 10: tem Duração permanente. Permite que se transforme uma criatura em outra (um humano em um sapo, um papagaio em uma lagartixa, etc). O limite de peso é de 500 kg.

Transporte Dimensional

Evocação: instantânea

Alcance: variável

Duração: variável

O transporte dimensional cria uma distorção no tecido da realidade, ligando dois pontos do espaço, possibilitando assim **um transporte instantâneo** entre dois locais distantes.

O transporte só pode ser feito entre dois pontos conhecidos do evocador, ou seja, ele tem de estar vendo e ou já ter visto o local para onde deseja ir. Caso este local esteja além do alcance do efeito, a magia falha.

- Transporte Dimensional 1: permite ao evocador transportar instantaneamente um objeto de até 5 kg de uma parte de seu corpo (bolso, mãos, etc) a até 5 metros de distância.
- Transporte Dimensional 3: idem ao anterior, mas o objeto pode ter até 20 kg e é transportado para 100 metros de distância.
- Transporte Dimensional 5: o evocador é transportado instantaneamente até 10 metros de distância, podendo levar 50 kg de peso adicional.
- Transporte Dimensional 7: idem ao anterior, mas a distância é de 100 metros.
- Transporte Dimensional 9: o evocador cria um portal entre dois pontos que estejam a até 1 quilômetro de distância um do outro. O portal é um círculo de 2 metros de diâmetro que dura duas rodadas e depois desaparece. Aquele que passar pelo portal é transportado instantaneamente de um ponto para o outro.

Visão Noturna

Evocação: instantânea

Alcance: toque

Duração: 12 horas

Este encantamento permite que uma criatura receba a capacidade de ver em condições de pouca luminosidade. A eficiência, da visão obtida depende do Efeito utilizado.

Seja qual for a eficiência no entanto, o personagem passa a ver todos os objetos em tonalidades de preto e branco. O Alcance da visão é igual ao que ela teria caso o local estivesse banhado pela luz do dia. Não há nenhum efeito adverso caso o local seja repentinamente iluminado, Caso isto ocorra, quem estiver sob efeito do encanto passará a enxergar normalmente. Caso a iluminação cesse, mas a Duração da magia não tenha se esgotado, o feitiço entra em ação novamente.

Escuridão parcial é aquela em que, apesar de haver luz, a quantidade existente é pequena demais para permitir uma visão -nítida. Nesta categoria se encaixam noites estreladas mas sem lua e cavernas à luz de uma tocha.

Escuridão total é aquela onde não existe nenhuma fonte de luz presente. Um compartimento fechado sem iluminação se encaixa nesta categoria.

Escuridão de origem mágica é, obviamente, aquela que é causada por magia. Um exemplo disso é a causada pela magia Escuridão.

- Visão Noturna 1: permite visão em escuridão parcial.
- Visão Noturna 2: permite visão em escuridão total.
- Visão Noturna 4: permite visão em escuridão de origem mágica.