

Tagmar II

Guia do Colégio das Ilusões



Tagmar II

Guia do Colégio das Ilusões



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	5
1.1	Conheça a Iniciação	5
1.2	Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2	5
2	O COLÉGIO DAS ILUSÕES	6
2.1	Prólogo	6
2.2	História	6
2.3	Localização	7
2.4	Símbolos	8
2.5	Objetivo	8
2.6	Para ser aceito pelo Colégio	8
2.7	Ética	8
2.8	Organização	9
2.9	Lideranças	9
3	AS MAGIAS DO COLÉGIO	10
3.1	Descrições das Magias	10
	Alucinação	10
	Amizade	11
	Análise	11
	Armadilha	12
	Barreira Mística	13
	Bola de Fogo	13
	Clarividência	13
	Contatos Mentais	14
	Covardia	14
	Desintegração	14
	Detecção de Magia	15
	Empatia	15
	Escuridão	16
	Ilusões	16
	Imagem	17
	Invisibilidade	18
	Levitação	18
	Manipulação de Luz	18
	Medo	19
	Mutação	19
	Pesadelo	19
	Possessão	19
	Projeção	20
	Pseudoconsciência	21
	Pseudomatéria	21
	Quebra de Encantos	23
	Raio Elétrico	23
	Sono	24
	Sugestão	24
	Telecinese	25
	Transformação	25
	Transporte Dimensional	26
	Ventriloquismo	26
	Vínculo	26

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 a Caixa de Pandora?

...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.

Além de seus sentidos está o mundo real — nele estão os deuses, que te esperam com segredos inimagináveis. Liberte-se da ilusão — deixe que o fogo de Assura dissolva o véu que te separa da verdade!

Anaximander, o Belo.

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 das Ilusões

2.1 Prólogo

Através da abóbada de vitrais eu observava as belas luas que se moviam pelo céu sobre o castelo de Anaximander, o Belo. Era minha segunda noite em sua companhia, e também a última — não posso dizer que a presença daquele ilusionista e seus modos... excêntricos me eram agradáveis, embora pertencêssemos à mesma raça. Meu nome é Aniel Caladrobán, nobre de Âmiem e acadêmico das reais cortes dos elfos dourados. Eu achava que era sábio e desdenhava de Anaximander, o prestidigitador que me ofereceu pousada enquanto seguia para Ludgrim, onde desempenharia função de conselheiro do nobre Darniar, o rei meio-humano. Hoje vejo que tenho uma grande dívida para com este ilusionista; apesar de não me ter oferecido revelação, ele me mostrou que a revelação é possível para aqueles que a procuram.

Os ilusionistas são vistos como charlatães e prestidigitadores, paródias de magos verdadeiros em função da efemeridade de seus feitos. Nada poderia estar tão longe da verdade — por trás da fachada de engodos se esconde uma organização de magos nobres e capazes, cujo único objetivo é descobrir um meio de enxergar através do véu de ilusão que todos os outros sábios chamam de "mundo real".

2.2 História

"Belíssimas, não?" — me surpreendeu ele, surgindo sem um único ruído, fato que se deve ao seu hábito de parecer nunca caminhar, mas sempre levitar. Embora tenha nascido em uma casta que se orgulha de sua capacidade mágica, sempre achei uma ostentação vulgar tamanha exibição de poder. Isso só fazia aumentar minha antipatia pelo meu anfitrião. Contudo, depois vi que isso era só mais uma de suas ilusões — parecer idiota e hedonista era a tática de Anaximander para surpreender seus adversários... e também aliados.

"Sim, são belas", eu respondi. "Acredito que minha carruagem já esteja pronta para partir."

"Está. Vim dizer-lhe isso, e oferecer um presente de despedida". Ele havia passado o dia me dissuadindo de viajar durante a noite, e frente às minhas constantes recusas estranhei a presteza com que me oferecia um coche pronto para partida e um presente.

"Um presente", perguntei algo desconfiado. "Sim — você é um estudioso e ouvi dizer que é fascinado por cosmogonia. Pois bem, quero lhe contar uma versão para a criação do mundo que você não encontrará em nenhum tomo". Isso me parecia mais um ardil infantil do bufão que me acolhia, alguma história tola para me prender a atenção até o amanhecer; eu não queria perder tempo, mas

não podia ser descortês com um aliado de Ludgrim, além de meu anfitrião. "Ora, que gentil. Por favor..."

"Eu serei breve" — atalhou Anaximander com um sorriso que me mostrou que, infelizmente, não fui tão bem sucedido em esconder meu enfado — "apenas caminhe comigo e me ouça."

"Todos sabemos que os deuses e os titãs-segundos lutaram contra os grandes Titãs para que o universo tivesse lei, ordem e estabilidade. Alguns Titãs fugiram, outros criaram os planos elementais do fogo, ar, água e terra; outros ainda, como Ânimus, Maná, Entropia, Crio e Crônus refugiaram-se no mundo material. Apenas dois foram presos: Treva e Luz. Mas como se prende um Titã? Como privar da liberdade uma criatura nascida de sua própria volição? Os deuses e seus filhos não podiam destruí-los porque não os havia criado, e ao contrário de seus irmãos, Treva e Luz não aceitariam jamais a derrota, lutando novamente assim que tivessem oportunidade. A solução para o dilema surgiu do sábio Palier, que a assim disse aos seus irmãos: 'grande quantidade de vontade possuem os gêmeos Luz e Treva, de modo que jamais vergaremos seus espíritos, a não ser que eles já não saibam quem são, e sua vontade fique adormecida, assim como seu poder'. E numa unificação de poder como jamais acontecerá novamente entre os deuses, os gêmeos acorrentados foram punidos sendo induzidos a um sono estático, onde não se lembrariam quem eram ou de onde teriam vindo, e sua vontade sustentaria as ilusões que compõem o mundo material. A partir de então a vida pôde florescer em Tagmar, porque era sustentada pela vontade dos gêmeos autogerados: Luz e Treva."

Tive vontade de rir da história pueril de Anaximander. "Está me dizendo que a vida só se tornou possível no planeta por causa do sonho de dois Titãs?"

"Exato" — caminhávamos, ou melhor, eu caminhava, pelos extensos corredores de seu castelo ricamente decorado enquanto ouvia esta reinvenção do mito da criação. Um tanto petulante, o perguntei o que isso acrescentava às tantas outras histórias que conhecíamos.

"Tudo" — foi sua resposta. "O mundo que você, eu e todos os outros conhecemos não é real: ele é uma ilusão projetada pelos sonhos atormentados dos gêmeos prisioneiros. Por este motivo, nada é eterno neste mundo; cada coisa dura pela quantidade de volição que os sonhos a emprestaram: os dragões, prenhes de volição, perduram por milênios incontáveis; nós, os elfos, duramos bem menos, pois em nós a volição é menor; os anões possuem ainda menos e os humanos e pequeninos são quase efêmeros. O objetivo de cada coisa criada é encontrar a porção volitiva que o criou e agarrar-se a ela, para passar para além deste mundo ilusório antes do Despertar

Tagmar 2 - Guia do Colégio das Ilusões

— o momento em que Luz e Treva acordarão, e a vida no mundo desaparecerá.”

Eu já havia ouvido falar nas teorias de “iluminação” dos magos, que iam da heresia ao disparate, mas essa me pareceu tão infantil naquele momento que tive pena de Anaximander.

“Não convenci você, não é? Bem, vejamos este quadro” — era uma bela pintura de Amenorá IV, avô humano de Darniar, e Anaximander, lado a lado — “ocasionalmente o tenho visto o apreciando.”

“É uma bela pintura”, respondi.

“Não existe” — e com um estalar de dedos, a pintura e toda a parede ao longo do corredor desapareceram, mostrando a noite fria e inclemente do lado de fora.

“É um truque! Toquei esta pintura inúmeras vezes, apoiei-me nas janelas desta parede para apreciar os campos além do castelo!” — é vergonhoso, mas devo dizer que estava bastante irritado com o mago naquele momento — “Você tornou a parede invisível com magia!” — vituperei entre dentes.

“Então toque-a”, ele desafiou calmamente, flutuando à minha frente. Estendi os braços sem pensar, mas algo na firmeza de seu olhar me confundiu, e senti dúvidas. Parei o braço a meio caminho. Tornei a ficar mais irritado, me sentindo um brinquedo idiota nas mãos de um prestidigitador, e tornei a esticar os braços com ímpeto, devo dizer com mais raiva que convicção. E não tinha nada lá.

Nada. A brisa suave e cortante acariciava meus dedos, e eu que antes me sentia aquecido, comecei a sentir frio.

“Nisso reside a infalibilidade do estratagema de Palier para manterem Luz e Treva presos: seus sonhos têm vida, e a união da volição de todos eles juntos equivale a volição dos próprios gêmeos. A crença no mundo como ele é o mantém existindo. Os demônios sabiam disso, e por isso lutaram para convencer a todos que tinham criado Tagmar; a crença o faria verdade. Tudo o que nós, Ilusionistas, fazemos é estudar o véu da ilusão para que possamos chegar à volição, o espírito verdadeiro por trás da forma, a única coisa real e imutável, porque é autogerada e da mesma natureza que os Titãs.”

Com um estalar de dedos, Anaximander nos levantou até o chão, e caminhamos em silêncio por alguns momentos.

“Você pensa que o mundo é real porque pode tocá-lo, vê-lo, ouvi-lo? Tudo são ilusões; a diferença entre as ilusões que você experimenta todos os dias e as ilusões que crio reside apenas em grau — estas são produto da vontade de um ser menor e menos iluminado; aquelas provêm da fonte própria de toda a vontade que sustém a vida. Eu vou

confidenciar-lhe um segredo, mas jamais poderá estar sob meu teto novamente.”

Fiquei chocado comigo mesmo: Anaximander me havia oferecido pousada e alimento, e eu o ofendia com minha descrença. Isso era imperdoável, ainda mais entre irmãos vindos de Ámiem. “Meu senhor, eu suplico, desculpe minha arrogância...”

“Não seja arrogante” — me atalhou com um sorriso franco — “isso nada tem a ver com sua pequena empáfia acadêmica. Tem a ver com crença. Minha casa... ela inteira é feita de ilusões, a não ser um único e pequeno cômodo que utilizo no térreo. Por isso não caminho pelos corredores, por isso nunca toco nos livros que deixo espalhados, porque eu sei.”

“E os servos? Como eles...”

“Eles não sabem. Acreditam que esta mansão foi-me dada por Amenorá IV, e sua crença é que mantém as paredes resistentes à chuva e ao vento. Eu lhes contei uma mentira, e sua vontade a tornou real. Nisso reside a maior magia dos ilusionistas — o nosso ‘poder’ pode ser partilhado com qualquer um... desde que creia.”

Os relatos mais antigos dos ilusionistas teriam se originado de narrativas orais do Tempo das Névoas, retransmitidas à fundadora do Colégio, uma Elfa dourada de nome Maya, possivelmente por um Dragão Dourado Imperial, o venerável Assura. De acordo com as lendas, Assura se apiedou do destino de todas as criaturas ignorantes que seriam destruídas com o despertar dos Titãs Treva e Luz, e ensinou a arquimaga das cortes élficas métodos para se penetrar no véu dos sonhos e manipular sua essência onírica, chegando-se, por fim, a quintessência real mantenedora de toda a vida, a volição. Assura teria dito a Maya que apenas encontrando sua essência volitiva um ser poderia escapar à destruição quando Luz e Treva despertassem de seu sono punitivo, e quando a elfa assimilou todos os seus ensinamentos, o dragão teria partido deste mundo em direção a plagas mais reais, aproximando-se assim dos deuses que já havia contemplado há tempos incontáveis. Maya fundou então o colégio da ilusões com o firme propósito de mostrar a todos os entes viventes que o mundo objetivo não é real, apenas um sonho passageiro que deve ser entendido e transcendido, rumo a níveis mais próximos da realidade: a morada final dos deuses. Contudo, desde o desaparecimento de Assura, muitas guerras e tormentas têm assolado Tagmar, e grande parte dos conhecimentos do piedoso dragão foram perdidos, de modo que a sabedoria dos ilusionistas de hoje não passe de uma sombra (efêmera e transitória como suas criações) do que já foi um dia.

2.3 Localização

A grande academia ilusionista fica em Calco, reino de mentalidade liberal e cosmopolita. Todos os

magos recém-afiliados ao colégio devem comparecer à academia para treinamento básico e estudos profundos da filosofia estabelecida por Maya com base nos ensinamentos de Assura. Dizem que é um dos lugares mais fascinantes do mundo conhecido, mesmo para magos.

2.4 Símbolos

A heráldica ilusionista é formada por dois olhos fechados sobrepostos a um escudo cinzento — os olhos são diametralmente opostos, um negro e outro branco, simbolizando os gêmeos em sono punitivo. O escudo cinza é o mundo material: um sonho de Luz e Treva. Outro famoso símbolo ilusionista é o prisma — através dele, a luz branca (volição) é decomposta em sete espectros distintos (cada um deles representando um plano de existência: Divino, Limbo, Astral, Material, Etéreo, Elemental e Infernal).

2.5 Objetivo

“Mas, por que faz essas coisas? Por que me conta essas histórias sem que eu o peça?”, perguntei um tanto atônito a Anaximander, que parecia já esperar minha reação.

“Porque acho você esperto o bastante para saber disso. A maioria dos outros não o é, e aqui inclui muitos magos e sacerdotes diversos. Note que, ao invés de entenderem este mundo, eles preferiram voltar seus sábios olhos para outros planos em busca de iluminação. Mas não funciona assim: nascemos aqui e aqui é nosso ponto de partida e nossa senda. Apenas atravessando o véu de sonhos encontraremos nossa verdadeira natureza... você não precisa ser mago para isso, embora, certamente, nossas práticas ajudem bastante”.

As mágicas ilusionistas manipulam o tecido onírico que forma o plano material em novas possibilidades. Contudo, suas criações parecem tênues porque eles tentam reformular algo que foi feito pelos Titãs adormecidos, criaturas dotadas de uma vontade incomensurável. Na prática, tais métodos são tentativas de penetrar a essência que anima a forma — encontrar a volição por trás das ilusões é achar o caminho para o mundo real e escapar à possibilidade de destruição com o despertar de Luz e Treva. De acordo com os ilusionistas, aqueles que ainda não entenderam este mundo ficam presos nele, até que consigam compreender que não estão num mundo real, desligando-se dele pela iluminação. É um caminho árduo, levando-se em consideração que nenhum dos seres vivos faz idéia de como é o mundo real, mas a prática diligente dos preceitos de Assura pode levar à liberdade.

2.6 Para ser aceito pelo Colégio

Os ilusionistas aceitam qualquer um que esteja disposto a aceitá-los, ou seja, qualquer um que

verdadeiramente resolva abraçar suas crenças. Em comum, potenciais alvos de recrutamento possuem uma aguçada sagacidade, além de raciocínio rápido e bom humor — as coisas são como são: um sonho vívido e realista, mas um sonho. Para que desesperar-se?

2.7 Ética

“E como, não sendo ilusionista, posso me aproveitar de tudo o que me disse?”

“Basta ter em mente o primeiro e mais importante axioma de Maya: isto também passará”

Ilusionistas são acusados com frequência de preguiça, falta de ambição e comodidade por parte de outros magos. Um triste engano: ilusionistas são, de fato, estóicos empedernidos. Se o mundo em que vivemos não é real, de que adianta uma corrida inútil em busca de títulos, riquezas e reconhecimentos que se irão evoluir como fumaça mais cedo ou mais tarde? O que devemos fazer, em sua opinião, é estarmos atentos a tudo o que nos acontece e percebermos o quanto isso nos enreda nos sonhos de Luz e Treva. Mantendo-nos atentos aos nossos sentimentos passageiros de ódio, desejo, amor ou esperança podemos evitar que eles nos controlem, e assim nos agarrarmos ao que há de constante em nós: a volição.

“Alguns preceitos de Assura também podem ajudar a qualquer um, mago ou não: primeiro, a crença constrói o real. Se criaturas o bastante acreditarem em algo com convicção por tempo o bastante, esse algo será real.”

A crença é a chave do ilusionismo. Um ilusionista que dispare uma bola de fogo ilusória contra a parede de um castelo não conseguirá nada, mas se fizer o mesmo contra um grupo de soldados ignorantes eles provavelmente rolarão no chão tentando apagar as chamas irreais que os consomem. O nível de credibilidade de uma ilusão dita o quanto ela pode afetar os seres inteligentes aos seu redor. Ironicamente, os efeitos deste preceito são proporcionalmente contrários nos ilusionistas: embora um mago possa oferecer uma rota de fuga aos seus aliados criando uma ponte ilusória sobre um desfiladeiro, a mesma só teria qualquer serventia para seu conjurador por um custo mágico muito mais alto e exaustivo, pelo fato simples de que ele *sabe* que ela não é “real”.

“Segundo, manipulando as formas oníricas dos sonhos de Luz e Treva, nós mostramos aos nossos irmãos a irrealidade deste mundo. Compreendendo a fragilidade de nossas criações, nossos irmãos compreenderão a fragilidade relativa das criações da prisão de Luz e Treva, porque nada que seja circunscrito no tempo e sujeito a Crônus e Entropia pode ser real.”

Para os ilusionistas, uma ilusão projetada por eles só é diferente das ilusões geradas pelos sonhos dos gêmeos por uma questão de gradação. Em sua

concepção, nada que tenha começo e fim pode ser considerado real, porque real é sinônimo de imutável e perene. O objetivo final de cada embuste, brincadeira e prestidigitação é mostrar ao mundo sua transitoriedade; só cientes da fragilidade deste ambiente ilusório os entes inteligentes podem dar mais um passo em direção ao real — a morada divina.

Como se vê, a cruzada dos ilusionistas, apesar de incompreendida, é nobre.

“Por fim, devemos cultivar a atenção e a constância como ferramentas para nos libertarmos de tudo quanto nos conduz ao emaranhado de ilusões que nos prendem ao mundo criado pelos sonhos dos Titãs gêmeos — penetramos no âmago da ilusão para descobrir sua essência real, e não para nos tornarmos seus fantoches.”

Apesar da crença popular, ilusionismo *não* é diversão para as massas, e pobre do ilusionista que assim pensar — atrair a atenção do povo com pequenos truques é útil, mas apenas para mostrar a efemeridade do mundo. Transformar sua arte numa forma de entretenimento é vulgarizar os ensinamentos de Maya e enredar-se ainda mais nos sonhos dos gêmeos.

2.8 Organização

Os ilusionistas possuem uma estrutura acadêmica baseada nos conhecimentos e poderes de seus membros — o grande líder do Colégio é o grão-reitor da Academia Ilusionista, em Calco. Abaixo dele temos os coordenadores escolares, todos ilusionistas renomados e sábios, das mais diversas raças. Todas as deliberações que dizem respeito ao colégio passam pela reitoria e coordenação da Academia, mas não devemos pensar numa estrutura rígida e magos agarrados tenazmente aos seus títulos — os ilusionistas sabem que honrarias e posições não são nada, apenas ferramentas didáticas para ajudar o maior número de magos a escapar da prisão de Luz e Treva. Talvez por sua estrutura flexível, tolerante e democrática tantos magos procurem afiliação junto aos ilusionistas, apesar de sua fama de charlatães.

2.9 Lideranças

Dhex Têhr, o Inventor, é o atual grão-reitor da Academia. Algumas pessoas o descrevem como um mago jovem humano, de cabelos brancos e aparência despojada, enquanto outros o apontam como um homem austero, de meia idade e trajés sóbrios. Fica mais difícil saber a verdade quando temos testemunhos diferentes de pessoas que o viram na mesma ocasião. Sempre acessível a quem quer que o procure, muitas vezes é visto nas escadarias da Academia, discutindo filosofia e metafísica com alunos, colegas ou magos conhecidos de outras escolas.

Enquanto Dhex sustenta seu título há aproximadamente uma década, os membros da coordenação não tendem a permanecer tanto tempo em seus postos, na maior parte das vezes por obrigações pessoais que os afastam de suas funções acadêmicas. Atualmente, humanos e elfos (principalmente dourados) compõem o quadro da coordenação.

Meu coche chegou, confortável e luxuoso, com um pequenino às rédeas. Um par de cavaleiros humanos garantiriam minha travessia com segurança pela escuridão da floresta. E eu parti, carregando comigo o duvidoso presente de Anaximander. Meus dedos deslizavam pelo veludo das poltronas, e um calafrio passava por minha espinha: o mundo me parecia muito menos palpável, tangível, real. O cocheiro sorriu-me e me estendeu uma garrafa (“dos melhores vinhos de lorde Anaximander!”). Recusei prontamente, e comecei a ter medo de divagar... medo de que minhas convicções se abalassem ao tocar a garrafa e ela desaparecesse... e em seguida o coche e meus acompanhantes... e eu ficasse só e desarmado no meio da floresta sombria...

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 das Ilusões junto com as magias básicas de magos. As magias Mutação e Transformação são as mesmas da lista básica, mas tem o custo menor.

Colégio das Ilusões & Lista Básica de Mago			
Nome	Custo	Nome	Custo
Alucinação	1	Manipulação de Luz	1
Amizade	1	Medo	1
Análise	1	Mutação	2
Armadilha	1	Pesadelo	1
Barreira mística	2	Possessão	1
Bola de Fogo	2	Projeção	1
Clarividência	2	Pseudoconsciência	1
Contatos Mentais	1	Pseudomatéria	1
Covardia	1	Quebra de Encantos	2
Desintegração	2	Raio Elétrico	2
Detecção de Magia	2	Sono	1
Empatia	1	Sugestão	1
Escurecimento	1	Telecinese	1
Ilusões	1	Transformação	2
Imagem	1	Transporte Dimensional	2
Invisibilidade	1	Ventriloquismo	1
Levitação	1	Vínculo	1

3.1 Descrições das Magias

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

Alucinação

Evocação: instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: variável

Esta magia afeta um ou mais sentidos de uma pessoa, fazendo com que ela sofra uma alucinação por *algum tempo, caso falhe na sua Resistência à Magia. A duração da alucinação e o número de sentidos afetados (tato, audição, visão, etc) dependem da dificuldade do efeito usado.

Caso a vítima deste feitiço obtenha sucesso em sua Resistência à Magia ela não -sofrerá nenhum efeito. Algumas vezes as alucinações causadas podem dar chance à vítima de perceber que o que ela está sentindo não é normal. Quando isto acontecer, a vítima tem direito a tentar uma Percepção difícil. Caso obtenha sucesso, saberá que não pode confiar em seus sentidos, mas continuará sob o efeito da magia. A evocação deste feitiço é muito discreta e, por isto, não pode ser percebida normalmente.

A alucinação pode afetar o(s) sentido(s) escolhido(s) pelo evocador e tomará qualquer forma escolhida pelo mesmo, O evocador deverá apenas escolher o que ele deseja que a vítima perceba. Caso a vítima tenha falhado na sua Resistência à Magia, ela perceberá apenas aquilo que o evocador deseja que ela perceba.

Enquanto a magia permanecer em operação o evocador pode mudar o que ele deseja que os sentidos da vítima captem, desde que a vítima esteja dentro do Alcance da magia e no campo de visão do evocador. Caso este se afaste da vítima além do Alcance do feitiço ou perca a vítima de vista, esta continua percebendo (ou não percebendo) o que o evocador determinou até o fim da duração.

O evocador deve apenas especificar o que ele deseja que os sentidos afetados da vítima percebam (ou não percebam). Assim, o evocador pode desejar, por exemplo, que a vítima veja um terreno plano no lugar do abismo que se encontra à sua frente, que seus amigos são monstros, que não veja nem ouça o evocador e seu grupo passarem à sua frente, etc.

Note que, como este encanto afeta a mente da vítima e não ondas de luz, etc, apenas a vítima perceberá a alucinação, devendo agir conforme as informações que lhe chegam,

- Alucinação 1: cria uma alucinação de 1 sentido que dura 3 rodadas.
- Alucinação 2: cria uma alucinação de 1 sentido que dura 5 rodadas.
- Alucinação 4: cria uma alucinação de 2 sentidos que dura 3 rodadas.
- Alucinação 5: cria uma alucinação dá sentidos que dura 5 rodadas.
- Alucinação 6: cria uma alucinação de 3 sentidos que dura 3 rodadas.
- Alucinação 7: cria uma alucinação de 3 sentidos que dura 5 rodadas.
- Alucinação 8: cria uma alucinação de 4 sentidos que dura 5 rodadas.
- Alucinação 9: cria uma alucinação de 4 sentidos que dura 8 rodadas.
- Alucinação 10: cria uma alucinação de 5 sentidos que dura 5 rodadas.

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 urna 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 urna 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).

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 enquadrem 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.

Armadilha

Evocação: ritual

Alcance: 10 metros

Duração: variável

Este encanto permite que uma ilusão seja armazenada em um local para ser liberada de acordo com urna determinada condição especificada no momento de sua evocação. O tempo que uma ilusão permanece válida após ser armazenada e a perfeição da magia que pode ser armazenada dependem da dificuldade do efeito usado pelo evocador.

Esta magia é evocada no local onde a ilusão que se deseja armazenar deve ficar (obrigatoriamente urn local imóvel). Na rodada seguinte ao final da evocação deste encantamento a ilusão que se deseja armazenar deve ser evocada pelo mesmo místico que evocou a magia Armadilha. Ao final da evocação da ilusão, a condição na qual a mesma será disparada deve ser estabelecida. Esta condição é uma frase de 15 palavras ou menos. Quaisquer características que possam ser captadas pelos

sentidos humanos da visão e da audição podem ser usadas, mas critérios subjetivos não são válidos.

Assim, a condição "dispare quando um orco de elmo preto entrar nesta sala e falar a palavra grokk" é válida, mas "dispare quando um homem feio entrar nesta sala" não é, pois envolve um critério subjetivo (beleza). Do mesmo modo, "dispare quando uma elfa com cheiro de flores entrar nesta sala" também não é válido pois envolve um sentido que não é visão ou audição. Caso urna condição inadequada seja usada, a ilusão dispara imediatamente contra o evocador (além, é óbvio, do dinheiro do ritual ser perdido).

O tempo que uma magia fica armazenada e o número máximo de pontos de Karma que pode ser colocada nela depende da dificuldade do efeito usado. Note que o número máximo de pontos de Karma inclui todos os pontos usados em uma evocação conjunta.

Quando a duração se esgota, a magia armazenada se dissipa sem efeito. Quando a Armadilha é disparada, a magia preparada se realiza e o encanto se dissipa, a não ser que o efeito de Armadilha usado tenha duração permanente. Neste caso, após a magia armazenada ser disparada o efeito fica sem atuar por 24 horas. Após este tempo a Armadilha volta a atuar normalmente.

Finalmente, este encanto não pode ser evocado a menos de 10 metros do local onde outro feitiço Armadilha está colocado. Caso isto aconteça, ambas as magias se dissolvem imediatamente sem fazer efeito. Os materiais usados para a evocação custam uma moeda de ouro por Dificuldade do efeito usado. Ou seja, evocar o efeito Armadilha 3 custa 3 mo.

- Armadilha 1: dura 10 dias e armazena até 3 pontos de Karma.
- Armadilha 2: dura 20 dias e armazena até 6 pontos de Karma.
- Armadilha 3: dura 1 mês e armazena até 9 pontos de Karma.
- Armadilha 4: dura 2 meses e armazena até 9 pontos de Karma.
- Armadilha 6: dura 5 meses e armazena até 12 pontos de Karma.
- Armadilha 8: dura 1 ano e 1 dia e armazena até 21 pontos de Karma.
- Armadilha 10: é permanente e armazena até 30 pontos de Karma.
-

Barreira Mística

Evocação: instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

Com esta magia o evocador cria uma barreira mística invisível que protege o evocador da aproximação de qualquer ser que tenha Aura. Aquele que tentar se aproximar a menos de 3 metros do evocador deve fazer uma resistência a magia. Aqueles que conseguirem poderão se aproximar, mas aqueles que falharem serão forçados a se manter afastados a pelo menos 5 metros de distância. Este encantamento não impede que alguém use um ataque a distância, seja ele mágico ou não (flechas, lanças, raio elétricos, bola de fogo, etc...)

A quantidade de criaturas afetadas é determinada pelos efeitos. Quando várias criaturas/pessoas entrarem no raio de ação da magia e a quantidade exceder a do poder do efeito, o evocador pode escolher quem ele deseja que seja afetado. A quantidade de pessoas/criaturas que excederem a capacidade do efeito não serão afetadas podendo se aproximar livremente. É possível se evocar novamente a magia caso alguém tenha resistido, mas quando a quantidade máxima for atingida não é possível mais se evocar a magia. O evocado poderá escolher não afetar alguém a sua livre escolha e não é necessário se evocar esta magia somente quando alguém se aproxima, mas quando a duração se esgotar os efeitos terminam.

Após a evocação não é necessário manter a concentração nesta magia, podendo o evocador fazer qualquer tipo de ação.

- Barreira Mística 1: afeta um total de criaturas cujos Estágios somados sejam até 2.
- Barreira Mística 2: afeta um total de criaturas cujos Estágios somados sejam até 3.
- Barreira Mística 4: afeta um total de criaturas cujos Estágios somados sejam até 6.
- Barreira Mística 6: afeta um total de criaturas cujos Estágios somados sejam até 9.
- Barreira Mística 8: afeta um total de criaturas cujos Estágios somados sejam até 12.
- Barreira Mística 10: afeta um total de criaturas cujos Estágios somados sejam até 15.

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.

Clarividência

Evocação: 10 rodadas

Alcance: variável

Duração: variável

Com esta magia o evocador tem uma visão de lugares e de situações, sejam elas no presente ou no futuro. O que será visto é uma imagem (parada ou em movimento com ou sem som) de um lugar ou situação, e a precisão não é grande. O jogador antes de fazer a magia deve dizer ao MJ o que pretende ver. De acordo com o efeito o MJ, determinará o que será visto. Não há limite para a distância mas a duração da visão é dada no efeito. Note que toda visão é meio turva e mas o som é bem razoável. Toda clarividência que seja sobre o futuro não necessariamente irá acontecer.

Para este ritual precisa-se que esteja disponível um objeto apropriado para clarividência, que pode ser uma bola de cristal, um espelho, ou um pequeno lago ou poço, desde que a água esteja completamente parada. O ritual custa 1 M.O. por nível do efeito em materiais especiais.

- Clarividência 1: o evocador tem uma visão (apenas imagem) que dura 1 segundo e pode ser do presente ou do futuro (o mestre escolhe).
- Clarividência 3: o evocador tem uma visão (apenas imagem) que dura 10 segundos e pode ser do presente ou do futuro (o mestre escolhe).
- Clarividência 5: o evocador tem uma visão (apenas imagem) que dura 1 segundo e pode ser do presente ou do futuro (o jogador escolhe).

Tagmar 2 - Guia do Colégio das Ilusões

- Clarividência 7: o evocador tem uma visão (apenas imagem) que dura 10 segundos e pode ser do presente ou do futuro (o jogador escolhe).
- Clarividência 9: o evocador tem uma visão (imagem e som) que dura 20 segundos e pode ser do presente ou do futuro (o jogador escolhe).

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).

Covardia

Evocação: instantânea

Alcance: 50 metros

Duração: variável

Através dessa magia, o evocador tira o ânimo, a coragem e o heroísmo da vítima.

A pessoa atacada deve fazer sua Resistência à Magia, ou perder o número de pontos de E.H.. indicado nos efeitos abaixo. Caso a vítima seja levada a 0 de EH por essa magia, ela fugirá apavorada por 5 rodadas. Caso a vítima não tenha E.H., ela apenas correrá apavorada caso falhe em sua Resistência.

- Covardia 1: Causa a perda de 4 pontos de E.H.

- Covardia 2: Causa a perda de 10 pontos de E.H.
- Covardia 3: Causa a perda de 20 pontos de E.H.
- Covardia 5: Causa a perda de 50 pontos de E.H.
- Covardia 8: Causa a perda de 65 pontos de E.H.

Covardia 10: Causa a perda de 85 pontos de E.H.

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 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

Tagmar 2 - Guia do Colégio das Ilusões

- 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.

Empatia

Evocação: uma rodada

Alcance: 10 metros

Duração: uma hora

Este encantamento permite que o evocador crie um elo empático com o ser em quem o feitiço for usado, podendo assim perceber quais os sentimentos deste ser e, caso possua o efeito adequado, criar ou reduzir certos sentimentos nesta pessoa.

Caso a vítima faça a sua Resistência à Magia, o evocador não só não pode perceber nem influenciar os sentimentos da criatura, como o ser também fica extremamente mal disposto em relação ao místico,, dando +2 Níveis de Dificuldade para quaisquer tentativas de Persuasão e Comércio e impossibilitando o uso da Habilidade Liderança por uma semana.

Caso o evocador possa perceber os sentimentos da vítima, ele pode manipulá-la muito mais facilmente. Os usos das Habilidades Persuasão e Comércio serão 1 Nível de Dificuldade menores. Ou seja,

Tagmar 2 - Guia do Colégio das Ilusões

Absurdo vira Muito Difícil, Fácil se torna Rotineiro, etc. Além disso, ele ganhará um ajuste de +5 para o seu total na Habilidade Liderança enquanto o feitiço durar.

Se, além de perceber os sentimentos da vítima, o evocador também puder manipulá-los magicamente, fica extremamente fácil influenciar esta criatura. Os usos das Habilidades Persuasão e Comércio serão 2 Níveis de Dificuldade menores. Ou seja, Absurdo vira Difícil, Fácil se torna Rotineiro, etc. Além disso, ele ganhará um ajuste de +10 para o seu total na Habilidade Liderança enquanto o feitiço durar.

Note que, após o elo empático ser criado, ele permanece em efeito durante a duração total da magia. O evocador, no entanto, só pode perceber ou alterar os sentimentos da vítima quando esta estiver dentro do alcance. Também é conveniente notar que a vítima é escolhida no momento em que o feitiço é evocado e não pode ser mudada depois. Em outras palavras, depois que a(s) vítima(s) foi(foram) escolhida(s), o evocador pode afetar apenas esta(s) vítima(s) (a não ser, é claro, que ele evoque a magia novamente em vítimas diferentes).

- Empatia 1: permite perceber os sentimentos de 1 pessoa.
- Empatia 3: permite perceber os sentimentos de 3 pessoas.
- Empatia 5: permite perceber e influenciar os sentimentos de pessoa.
- Empatia 7: permite perceber e influenciar os sentimentos de 3 pessoas.
- Empatia 9: permite perceber e influenciar os sentimentos de 7 pessoas.

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.

Ilusões

Evocação: instantânea

Alcance: 100 metros

Duração: variável

Esta magia permite que o evocador crie urna imagem tridimensional móvel. A duração máxima da ilusão, o som e odor que ele pode produzir e o

Tagmar 2 - Guia do Colégio das Ilusões

seu tamanho são determinados pela dificuldade do efeito usado. Quanto melhor o evocador conhecer o objeto ou criatura que está imitando com este encanto, mais perfeito e convincente ele será.

Esta magia não consegue interagir sozinha com um ser que tenha Aura, por isto ela não é capaz de causar nenhum dano independente da forma e da intensidade escolhida. Caso a ilusão toque ou seja tocada por uma criatura ou objeto qualquer, ela desaparece instantaneamente (veja a magia Pseudomatéria). Caso o evocador se afaste mais de 100 metros (o alcance) da ilusão, esta desaparecerá instantaneamente.

Para fazer com que a ilusão se movimente o evocador deve manter concentração sobre ela. Caso a concentração seja interrompida, a ilusão se imobiliza mesmo instante. Caso alguém tente tocar a ilusão enquanto o evocador está se concentrando nela (e o feitiço Pseudomatéria não estiver sendo usado) a defesa da ilusão é L1. Caso o evocador não esteja se concentrando o toque é automático,

Esta magia pode ser evocada conjuntamente com algumas outras magias do Colégio da ilusão para criar ilusões mais reais (Pseudomatéria Pseudoconsciência).

Quando se diz que um determinado efeito altera um odor e/ou sabor, isto quer dizer que ele pode criá-lo, suprimi-lo ou modificá-lo. Os Odores e/ou sabores criados com esta magia se espalham normalmente. Assim pode usar esta magia para criar a ilusão de água é vinho, ou que uma comida de gosto ruim pareça deliciosa, ou então por exemplo que um lugar limpo exale um grande fedor.

Note que cada efeito gera uma imagem, um sabor, odor e som, mas o evocador é livre para decidir quais deles ele quer gerar, podendo por exemplo só gerar um som, ou um odor e uma imagem, etc... numa livre combinação de imagem, sabor, odor e som.

Só é possível se fazer uma ilusão de algo que já se tenha visto, cheirado, provado ou ouvido. Este encantamento pode simular o som de vozes ou outros sons emitidos por criaturas ou qualquer outra coisa, mas caso o evocador deseje imitar a voz de um ser específico, ele deve ter ouvido a voz pelo menos uma vez e obter sucesso em um rolamento da Habilidade Falsificação (Nível de Dificuldade Médio, modificado pela familiaridade com a voz imitada, como determinado pelo MJ). Fazer uma ilusão de algo comum que se conheça bem torna a ilusão perfeita. Fazer uma ilusão de algo que se tenha visto poucas vezes a torna menos realística. Quanto mais o evocador conhecer ou poder estudar mais perfeita será Ilusão. É claro que o evocador pode usar sua imaginação para criar uma ilusão de algo que não conheça, mas provavelmente ela será pouco convincente (o MJ decide).

- Ilusões 1: cria uma imagem que ocupa até um cubo de 1 metro de lado, com até um odor e/ou

sabor bem leve em uma área de até 3 metros de raio, com um som cujo volume não seja superior ao de um homem falando e dura até 10 rodadas.

- Ilusões 3: cria uma imagem que ocupa até um cubo de 2 metros de lado, com até um odor e/ou sabor leve em uma área de até 5 metros de raio, com um som cujo volume não seja superior ao de 5 homens falando e dura até 20 rodadas.
- Ilusões 5: cria uma imagem que ocupa até um cubo de 5 metros de lado, com até um odor e/ou sabor médio em uma área de até 10 metros de raio, com um som cujo volume supere o de um leão rugindo e dura até 30 rodadas.
- Ilusões 7: cria uma imagem que ocupa até um cubo de 10 metros de lado, com até um odor e/ou sabor forte em uma área de até 15 metros de raio, com um som cujo volume não supere o de um Dragão urrando e dura até 40 rodadas.
- Ilusões 9: cria uma imagem que ocupa até um cubo de 20 metros de lado, com até um odor e/ou sabor muito forte em uma área de até 20 metros de raio, com um som cujo volume pode ser equivalente ao de um grande evento natural e dura até 40 rodadas.

Imagem

Evocação: variável

Alcance: 50 metros

Duração: variável

Este feitiço cria uma imagem tridimensional imóvel de uma criatura ou objeto. A Evocação, a Duração e o tamanho da imagem variam com a dificuldade do efeito usado.

A imagem não tem defesa, sendo atingida automaticamente se for atacada, e geralmente desaparece ao ser tocada. A magia Pseudomatéria pode ser evocada em conjunto desta para a imagem ter aparência, consistência, cheiro, odor e gosto idênticos ao real, além do que a imagem passa a ter Defesa (L1) e EF. Neste caso a imagem pode ser tocada e até mesmo atacada.

Caso uma imagem seja destruída, ela e todos os efeitos evocados conjuntamente são destruídos (a magia é quebrada).

A imagem criada pode ocupar qualquer volume máximo para o efeito usado. O volume máximo é geralmente um cubo, cujo tamanho do lado é dado pela dificuldade do efeito usado. Alguns dos efeitos deste feitiço necessitam de alguns materiais caros. Quando for o caso, o preço destes materiais estará escrito na descrição do feitiço.

- Imagem 1: tem Evocação de um rodada, Duração de 6 horas e ocupa até um cubo cujo lado é 10 metros.

Tagmar 2 - Guia do Colégio das Ilusões

- Imagem 2: tem Evocação de uma rodada, Duração de 12 horas e ocupa até um cubo cujo lado é 10 metros.
- Imagem 4: tem Evocação de 3 rodadas, Duração de 1 dia e ocupa até um cubo cujo lado é 30 metros.
- Imagem 6: tem Evocação de 3 rodadas, Duração de 7 dias e ocupa até um cubo cujo lado é 45 metros.
- Imagem 8: tem Evocação de ritual, custa 3.Mo, Duração de um mês e ocupa até um cubo cujo lado é 75 metros.
- Imagem 10: tem Evocação ritual, Duração 1 ano e 1 dia e ocupa até um cubo cujo lado é 100 metros. Os materiais necessários à Evocação custam 10 m.o.

Invisibilidade

Evocação: instantânea

Alcance: toque

Duração: 10 minutos

Este encanto causa uma invisibilidade a todo tipo de onda luminosa. O receptor 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 levitar 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.

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

Mutação

Evocação: uma rodada

Alcance: pessoal

Duração: urna 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 copiado. 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.

Pesadelo

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.

Tagmar 2 - Guia do Colégio das Ilusões

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 afora 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 afora 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 afora 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 afora 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 afora 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.

Drojeção

Evocação: duas rodadas

Alcance: variável

Duração: variável

Esta magia permite que o evocador crie uma imagem de si mesmo que sai de seu corpo e se movimenta como se fosse o próprio evocador. A consciência do evocador estará na imagem e assim o Mago poderá perceber tudo o que a imagem tiver condições de perceber (a imagem tem os 5 sentidos iguais aos do Mago).

Enquanto a imagem do evocador estiver vagando, o corpo do Mago ficará em um estado de animação suspensa, completamente indefeso e vulnerável. O evocador não tem nenhuma idéia do que está acontecendo com o seu corpo real, sendo absolutamente incapaz de sentir qualquer coisa em relação a ele.

A imagem é uma ilusão que não tem corpo. Por isto ela não deixa pegadas, marcas, não faz barulho ao andar, etc. A imagem não pode de modo algum ser tornada invisível, mas pode usar quaisquer outros feitiços que o Mago pudesse usar.

A EH máxima da imagem e sua Defesa são determinadas pela dificuldade do efeito usado. A imagem não tem nenhuma EF e por isso, se receber qualquer dano na EF se desfará instantaneamente, quebrando o feitiço. Neste caso, a consciência do evocador é enviada violentamente de volta a seu corpo, devendo ele fazer uma

Resistência à Magia (Força de Ataque 5) ou ficar inconsciente por uma hora.

Note 'que" caso, a consciência do evocador volte para seu corpo por vontade própria, por que a duração se esgotou ou porque a magia Projeção foi quebrada com uso de mágica, não há trauma no retorno ao corpo e, por isso, a Resistência à Magia é desnecessária.

- Projeção 1, cria uma imagem de Defesa 1 e EH 10 que pode se afastar até 30 metros do evocador por até 10 rodadas.
- Projeção 3: cria uma imagem de Defesa 3 e EH 20 que pode se afastar até 30 metros do evocador por até 10 rodadas.
- Projeção 5: cria uma imagem de Defesa 4 e EH 30 que pode se afastar até 200 metros do evocador por até 20 rodadas.
- Projeção 7: cria uma imagem de Defesa 5 e EH 40 que pode se afastar até 300 metros do evocador por até 30 rodadas.
- Projeção 10: cria uma imagem de Defesa 6 e EH 55 que pode se afastar até 500 metros do evocador por até 1 hora.

Pseudoconsciência

Evocação: instantânea

Alcance: variável

Duração: variável

Este feitiço liga uma Ilusão Visual diretamente à mente do seu evocador. Isto liberta o evocador da necessidade de se concentrar para que ela aja. Obviamente, este encanto não tem coerência própria, devendo sempre ser evocado juntamente com a magia Ilusões.

Apesar desta magia permitir que a ilusão reaja independentemente da concentração, o grau de complexidade da reação varia conforme o Efeito de Pseudoconsciência usado. Os Efeitos de Dificuldade baixa deste encanto permitem que as ilusões tenham apenas reações simples Conforme a Dificuldade do Efeito vai aumentando, a capacidade de reação do encanto aumenta proporcionalmente,

Quando um evocador utiliza este encanto, a sua ilusão se torna ainda mais realística, tornando-se capaz de ação independente. A concentração sobre o feitiço torna-se desnecessária e, por isso, o evocador poderá agir normalmente enquanto a ilusão estiver em efeito. Isto inclui até mesmo a evocação de outras ilusões (pode-se também usar esta magia várias vezes para se obter várias ilusões que ajam independentemente da concentração do evocador).

O Alcance deste feitiço é a distância máxima que o evocador pode estar da ilusão para que a ilusão possa continuar agindo sem concentração. Em outras palavras, caso a distância entre o evocador e

a ilusão seja maior do que o Alcance, o dito evocador volta a ter de se concentrar para fazer com que a ilusão se mova. O Alcance deste encanto varia com a Dificuldade do Efeito usado. A sua Duração é a mesma do efeito de Ilusões Visuais com o qual ele foi evocado.

É importante notar que a capacidade de reação dos Efeitos deste feitiço é cumulativa. Assim sendo, uma ilusão imbuída com Pseudoconsciência 3 tem a capacidade de reagir como uma imbuída com Pseudoconsciência 1 e ainda tem as reações listadas em Pseudoconsciência 3.

- Pseudoconsciência 1: reações simples: autodefesa, atacar inimigos, falar coisas banais etc. O Alcance é de 10 metros.
- Pseudoconsciência 3: reações normais: gestos simples, expressões faciais perfeitas, conversação inteligente, etc. O Alcance é de 200 metros.
- Pseudoconsciência 5: reações normais: gestos simples, expressões faciais perfeitas, conversação inteligente, etc. O Alcance é de 1 Km.
- Pseudoconsciência 7 permite que a ilusão reaja como o evocador gostaria que ela reagisse se estivesse em condições de decidir. O Alcance é de 1 Km
- Pseudoconsciência 9 permite que a ilusão reaja como o evocador gostaria que ela reagisse se estivesse em condições de decidir. O Alcance é de 5 Km

Pseudomatéria

Evocação: instantânea

Alcance: variável

Duração: variável

Esta magia permite que o evocador dê à sua ilusão uma forma de pseudomatéria que pode interagir com objetos sem aura e com objetos e seres que possuam aura, inclusive permite que se combata com uma Ilusão. Isto é possível pois ela dá EF, EH, Defesa, Ataque e à ilusão, bem como a capacidade de fazer dano tanto na EH como na EF de criaturas com Aura. Este encanto não tem coerência sozinho, devendo ser evocado conjuntamente com pelo menos a magia Ilusão ou a magia Imagem.

A magia que for evocada conjuntamente a esta passa a poder influenciar o sentido do tato. Além disso, ela ganha a capacidade de se alterar perante estímulos físicos de acordo com a definição do evocador. Assim, se o evocador desejar que uma determinada ilusão (evocada junto com esta) tenha a consistência de pedra, a ilusão será sentida deste modo pelo tato e reagirá como pedra se for atacada (a não ser que seja destruída - ver abaixo). A consistência (a forma da ilusão não tem nenhuma influência na Defesa, EF e EH da ilusão).

Caso uma Ilusão ou Imagem que não inclua esta magia em sua composição toque ou seja tocada por alguém ou alguma coisa, a mesma desaparece instantaneamente.

A pseudomatéria que este encanto infunde nas ilusões tem plena capacidade de interagir com qualquer objeto. Caso a ilusão vá interagir com uma criatura, no entanto, a situação não é tão clara. A matéria criada por este feitiço pode agir sobre uma criatura apenas se esta criatura não perceber que se trata de uma ilusão (ver abaixo). Se a vítima não perceber que se trata de uma ilusão, esta a afetará como se fosse real, mesmo ao ponto de causar dano na EH e na EF da vítima (este dano é absolutamente real). Se, ao invés disso, ela perceber do que se trata, a ilusão passa a ser incapaz de causar dano na criatura, tornando-se imaterial para a mesma. Esta imaterialidade, no entanto, não afeta as suas outras propriedades (se a ilusão era opaca, ela continua opaca, etc).

Para uma criatura perceber que algo é na realidade uma ilusão ela deve ter algum motivo para desconfiar. Neste caso, o jogador revela o seu motivo ao MJ e este fornece um Nível de dificuldade. O personagem deverá fazer um teste contra o atributo Intelecto e caso suceda (e o objeto for de fato uma ilusão) ele consegue se convencer de que o que está sendo visto é uma ilusão. Caso contrário, ele deve continuar a agir como se aquilo fosse real.

Existe uma outra maneira de se provar que alguma coisa é ilusão. O jogador tenta ignorar completamente o aspecto físico do objeto que ele pensa ser uma ilusão (por exemplo: ficar parado e deixar o ogro "ilusório" dar uma pancada na EF sem sequer tentar se esquivar; mergulhar de cabeça na parede de pedra "ilusória"). Caso o objeto ou criatura seja de fato uma ilusão, o jogador tenta o teste com dificuldade Rotineira e, caso obtenha sucesso, percebe que se trata de uma ilusão. Caso o objeto ou criatura não seja uma ilusão ou o personagem falhe no teste, o efeito do ataque ocorre normalmente.

Enquanto uma pessoa acreditar que uma ilusão imbuída com este encanto é real, no entanto, a ilusão agirá como o objeto real em todos os sentidos. Isto chega até o extremo de interferir com o mundo real de maneira física. Assim, um personagem pode até mesmo atravessar um abismo usando a ilusão de uma ponte, desde que ele acredite que se trata de uma ponte real. O problema é que se ele descobrir, no meio da travessia que a ponte é na verdade uma ilusão...

A pseudomatéria que esta magia dá às ilusões é muito instável. Por isto, se a mesma sofrer mais do que uma certa quantidade de deformação ela se desintegra. Esta deformação é medida em termos de dano na EF. A quantidade de dano na EH e na EF que uma determinada ilusão pode sofrer depende da Dificuldade do Efeito de Ilusões Materiais com que ela foi imbuída.

O evocador pode escolher qualquer Tipo de Defesa (Leve, Média ou Pesada) da ilusão mas o valor máximo é dado na descrição do efeito. Algumas vezes é conveniente escolher um valor menor do que o máximo permitido para não despertar suspeita quanto à verdadeira natureza da ilusão (Um coelho com Defesa P6 ou um guerreiro vestindo uma couraça metálica com Defesa L1 são coisas bastante absurdas!).

A Coluna de Ataque da ilusão é a mesma, independente da Defesa de quem estiver sendo atacado, embora quem estiver controlando a ilusão possa perguntar assim mesmo, para não dar pista sobre a natureza da magia. Da mesma forma, o Dano Máximo causado pela ilusão não tem nenhuma relação com a sua aparência. Como antes, a forma da ilusão deve ser combinada com a sua aparência de modo a não despertar suspeitas ("O quê! quer dizer que o coelhinho me fez 24 de dano?"). Não adianta fazer uma Hidra de 10 cabeças pois o número de ataques será 1 por rodada, sendo que o dano é o dado pelo efeito da magia.

A duração e o alcance desta magia são os mesmos que os das ilusões com as quais eles forem evocados, ou até toda a EF da ilusão acabar. Se o último caso ocorrer, toda a ilusão se desfaz (todos os feitiços que compõem a ilusão se desfazem - Som, Odor, Toque, etc).

Caso esta magia seja usada com a magia Imagem neste caso a imagem não ataca, não move e nem tem EH mas terá Defesa e EF).

Apesar da ilusão ter uma capacidade maior de movimento, ela não liberta o evocador da necessidade de se concentrar para fazê-la se movimentar (para isso veja o feitiço Pseudoconsciência).

- Pseudomatéria 1: dá 2 pontos de EF, 5 de EH, 12 de Dano máximo, Defesa máxima 1 (qualquer tipo), ataque na coluna 1.
- Pseudomatéria 2: dá 6 pontos de EF, 15 de EH, 16 de Dano máximo, Defesa máxima 2 (qualquer tipo), ataque na coluna 3.
- Pseudomatéria 4: dá 15 pontos de EF, 30 de EH, 20 de Dano máximo, Defesa máxima 3 (qualquer tipo), ataque na coluna 6.
- Pseudomatéria 6: dá 25 pontos de EF, 45 de EH, 24 de Dano máximo, Defesa máxima 4 (qualquer tipo), ataque na coluna 9.
- Pseudomatéria 8: dá 35 pontos de EF, 60 de EH, 28 de Dano máximo, Defesa máxima 5 (qualquer tipo), ataque na coluna 12.
- Pseudomatéria 10: dá 45 pontos de EF, 75 de EH, 32 de Dano máximo, Defesa máxima 6 (qualquer tipo), ataque na coluna 15.

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.

Sugestão

Evocação: instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: variável

Este feitiço permite que seu evocador implante uma sugestão na mente de uma vítima, que tentará cumpri-la diligentemente caso falhe em sua Resistência à Magia. A complexidade da sugestão e a Duração da magia são determinadas pela Dificuldade do efeito usado.

A sugestão será determinada por uma frase cujo número máximo de palavras depende da Dificuldade do efeito usado. As frases devem ser gramaticalmente corretas para que a magia entre em efeito.

Sugestões que vão de encontro à natureza ou às inclinações da vítima dão direito a uma Resistência à Magia por rodada enquanto a mesma estiver sendo cumprida. No momento em que a vítima fizer a sua Resistência à Magia ou a Duração do encanto se esgotar, ela recupera a sua liberdade de ação e percebe que foi enfeitiçada. Sugestões que induzam a vítima ao suicídio simplesmente não são cumpridas.

Se a sugestão não for algo contrário à natureza da vítima, a mesma não perceberá que foi vítima de um encanto mesmo que obtenha sucesso em sua Resistência à Magia.

A Duração deste feitiço é o tempo que a sugestão permanece válida. Ou seja, a sugestão dada à vítima deve ser cumprida dentro deste tempo, ou o encantamento perderá o efeito e não cumprirá a sugestão a não ser que o deseje.

- Sugestão 1: a sugestão pode ter até 3 palavras e durar até 5 rodadas.
- Sugestão 3: a sugestão pode ter até 7 palavras e durar até 15 rodadas.
- Sugestão 5: a sugestão pode ter até 15 palavras e durar até 1 hora.
- Sugestão 7: a sugestão pode ter até 15 palavras e durar até 3 horas.
- Sugestão 9: a sugestão pode ter até 45 palavras e durar até 6 horas.
- Sugestão 10: a sugestão pode ter até 15 palavras e durar até 24 horas.

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, 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

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 5kg 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 20kg 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.

Ventriloquismo

Evocação: instantânea

Alcance: variável

Duração: 15 rodadas

Esta magia permite que o evocador projete a sua voz, fazendo com que ela pareça estar vindo de qualquer ponto dentro do alcance. O alcance da magia é determinado pela dificuldade do efeito usado.

Enquanto a duração do feitiço continuar, o evocador poderá mover o ponto de onde a sua voz sai à vontade e instantaneamente, desde que este ponto de saída fique dentro de, alcance. Esta magia pode ser evocada conjuntamente com qualquer outra magia que altere ou produza som, como por exemplo, Controle da Voz.

- Ventriloquismo 1: permite lançar a voz a até 1 metros de distância.

- Ventriloquismo 2: permite lançar a voz a até 3 metros de distância.
- Ventriloquismo 3: permite lançar a voz a até 10 metros de distância.
- Ventriloquismo 4: permite lançar a voz a até 20 metros de distância.
- Ventriloquismo 6: permite lançar a voz a até 30 metros de distância.
- Ventriloquismo 8: Permite lançar a voz até 50 metros de distância.
- Ventriloquismo 10: Permite lançar a voz até 70 metros de distância.

Vínculo

Evocação: 2 Rodadas

Alcance: Toque

Duração: Variável

Com esta magia o evocador cria um vínculo visual com um alvo, que deve ser das raças civilizadas. A partir daí, sempre que o mago se concentrar, poderá ver o que o recipiente da magia estiver vendo.

Se o recipiente estiver além do limite da magia, o efeito será rompido.

Esta magia também pode ser ligada a alguém involuntariamente (a vítima tem direito a resistir).

Resta lembrar que este poder só afeta o sentido visual. Acima do 8º nível, o mago pode comunicar-se com o recipiente, mas este não pode responder.

- Vínculo 1: alcance de 50m, duração de 30 minutos.
- Vínculo 2: alcance de 300m, duração de 1 hora
- Vínculo 4: alcance de 1 km, duração de 5 horas
- Vínculo 6: alcance de 10 km, duração de 24 horas.
- Vínculo 8: alcance de 50 km, duração de 5 dias
- Vínculo 10: alcance de 100 km, duração de 10 dias.

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.

Tagmar 2 - Guia do Colégio das Ilusões

- 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.