

# GRIMÓRIO DAS PEQUENAS MAGIAS



RUNAS 

DOMENIKO GAY  
LUCIANO ABEL

DOMÊNICO GAY  
LUCIANO ABEL

GRIMÓRIO  
DAS PEQUENAS  
MAGIAS

EDITORA  
RUNAS

Porto Alegre  
2023

Versão: 3.4

Copyrights © Editora Runas

Autores: Domênico Gay, Luciano Abel

Design de Capa: Luciano Abel (luciano.abel@gmail.com)

Ilustrações Internas: Domênico Gay (do.grafite@gmail.com)

Design e Diagramação: Luciano Abel (luciano.abel@gmail.com)

Revisão: Ewerton "Juban Albino" Pacheco – O Arauto

Mighty Blade™ foi criado em 2003 por Tiago Junges (coisinhaverde@gmail.com)

Muito obrigado aos jogadores de Mighty Blade, principalmente aos apoiadores da Mighty Forge, nosso programa de assinaturas. Vocês foram indispensáveis para o desenvolvimento das ideias contidas nesse livro!

Agradecemos a todos aqueles que continuam jogando e apoiando o RPG nacional.

Que rolem os dados!!!

[www.mightyblade.com.br](http://www.mightyblade.com.br)

[www.editorarunas.com.br](http://www.editorarunas.com.br)

Porto Alegre

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte (CIP)

A139g Abel, Luciano

Grimório das Pequenas Magias/ Luciano Abel, Domenico Gay; [ilustração Domenico Gay] – Porto Alegre: [Edição de Luciano Abel], 2023.

32f. : il.

Índice

ISBN: 978-65-00-88063-2

1. Jogos de Aventura. 2. Jogos de fantasia. I. Gay, Domenico.  
II. Título.

CDD: 793.9



# Índice

<b>Introdução</b> .....	5	Criando Itens de Registro ..	22
<b>Capítulo 1: Sobre Magia</b> .....	6	Escribas e Registro .....	22
Magia e Ambiente .....	7	Tatuar Magia e Registro ...	22
Magia Criativa .....	8	Regra Alternativa:	
Detectar Magia		Gemas de Conjuração.....	23
e Auras Mágicas .....	9	Características	
Aura Nula, Fraca		das Gemas .....	23
e Divina .....	10	Ajustes de Preço .....	25
<b>Capítulo 2: Regras</b> .....	11	Criando Itens	
Runas Pessoais e Selos		de Conjuração .....	26
Simples Expandidos .....	12	Itens de Conjuração	
Novas Magias .....	13	Mágicos .....	26
Novas Habilidades Gerais ...	17	Itens Dedicados .....	27
Antecedentes .....	19	Novos Itens .....	28
<b>Capítulo 3: Itens</b> .....	20		
Registro e			
Complexidade Mágica .....	21		





# Introdução

O Grimório das Pequenas Magias foi criado por Gwineth da Ilha da Prata no ano de 442. O objetivo da Faen Feiticeira - na época diretora do Departamento de Ocultismo e Ofícios Elementais da Academia Argêntea - era reunir pequenas magias que fossem simples de conjurar para serem usadas por feiticeiros iniciantes como parte do treinamento dentro da Academia. Devido à sua praticidade, o conjunto de magias listadas no Grimório acabou se tornando um companheiro comum entre os arcanistas mesmo depois que a utilidade das magias contidas no tomo tivessem esgotado sua função educativa. Com o tempo, o Grimório das Pequenas Magias se tornou popular mesmo entre conjuradores mais habilidosos, já formados na Academia, e até mesmo entre Arcanistas que não se formaram na instituição.

As magias aqui reunidas possuem pouco valor em combate, mas têm vários efeitos úteis que um conjurador pode utilizar no seu dia-a-dia. Poucos Feiticeiros decoram essas magias, e a maioria prefere usá-las através do Grimório, já que seus pequenos efeitos dificilmente serão necessários emergencialmente.

Cópias deste grimório são vendidas por preços módicos na Academia Argêntea, e raríssimos Arcanistas que se formem na Academia Argêntea sairão de lá sem uma cópia dele. Além disso, várias outras escolas de magias ligadas à Academia Argêntea ao redor de toda Cassiopéia possuem cópias deste grimório à venda, e recentemente cópias feitas por Feiticeiros que se formaram na instituição - geralmente incluindo algumas outras pequenas magias que não estão na lista original de Gwineth - podem ser encontrados à venda.

Além do Grimório das Pequenas Magias em si e das magias nele contidas, este livro trará outras regras referentes à magia incluídas aqui para adicionar novas opções interessantes para Mestres e jogadores além de várias ampliações, esclarecimentos e novas opções para as regras referentes à magia no sistema Mighty Blade.

# Capítulo 1: Sobre Magia

*Magias são fenômenos que envolvem manipular energias para criar efeitos sobrenaturais no plano material. Para entender como as regras se aplicam às magias, começaremos falando sobre questões mais fundamentais do funcionamento das magias – tanto em relação ao ambiente como em relação com os jogadores e Mestres.*





## MAGIA E AMBIENTE


As magias elementais podem ser mais ou menos eficazes dependendo do ambiente em que forem conjuradas. Apesar disso ser mais evidente nas descrições das magias de frio e gelo, ambientes úmidos ou frios podem diminuir a eficiência de magias de fogo, enquanto magias de Eletricidade, por outro lado, se beneficiam dos ambientes subaquáticos – onde a maioria das magias de fogo se tornam impraticáveis! Existem diversos tipos de ambientes específicos cujas características podem influenciar no modo como as Magias se comportam, o que pode ser interessante se forem adotadas por Mestres que queiram um maior impacto da geografia de seus cenários nos jogos. É importante que os Mestres se lembrem de avisar seus jogadores que as regras de ambiente serão utilizadas, para não frustrar jogadores ao apresentar, de surpresa, dificuldades elevadas ou impossibilidades de uso de certas Magias.

A maioria dos ambientes no território de Cassiopéia não afetam a conjuração, exceto os listados adiante. Estes ambientes são relativamente frescos e com vento fraco ou moderado durante a maior parte do ano. Nesses ambientes, as magias elementais duram normalmente e não sofrem nenhum modificador. Apesar de ter um clima frio e um inverno particularmente rigoroso, as cidades dos Anões em Dagothar são subterrâneas e mantidas aquecidas o ano todo por fornalhas e veios de magma subterrâneos, e são, portanto, sempre considerados ambientes com clima ameno.

Ambientes gelados incluem Eishelm, Dagothar (com exceção das cidades subterrâneas dos Anões), as Cordilheiras dos Cristais, as cadeias Cnocard ao redor de Londérien. Tebryn, Londérien, o Grande Pântano do Leste e o Mar do Comércio são consideradas regiões geladas durante o inverno. Nesses ambientes, gelo criado magicamente dura indefinidamente e as magias de fogo têm suas dificuldades para ser conjuradas aumentadas em 2.

Ambientes quentes incluem as Terras Secas, as Montanhas do Céu Escarlata e os Picos Orientais. Arkânia e Parband durante o verão também são consideradas ambientes quentes. Nesses ambientes as magias de Gelo (assim como gelo criado magicamente) duram metade do tempo normal, e magias de Fogo causam 5 pontos de dano a mais.

Ambientes subaquáticos incluem todos os rios, lagos e mares de Drakon, abaixo da superfície, é claro. Nesses ambientes, as magias de Fogo não funcionam de modo normal. Incandescer irá ferver toda a água ao redor do conjurador num raio igual a 100 metros por ponto de Inteligência que ele tiver! A maioria das outras Magias que causam dano por Fogo serão conjuradas diretamente à frente do conjurador, produzindo uma enorme quantidade de borbulhas quentes que sobem em direção à superfície, causando dano normal, mas apenas nas criaturas pegadas por essa nuvem de bolhas. Algumas magias (como Inferno) serão conjuradas no ponto em que o conjurador estiver se concentrando.



do, ao invés de diretamente à frente dele, mas produzirá o mesmo efeito (borbulhas ferventes que sobem em direção da superfície) ao serem conjuradas. Magias de Gelo duram metade do tempo em ambientes subaquáticos, exceto em áreas polares ou em profundezas oceânicas, onde durarão indefinidamente. É importante observar, também, que gelo tende a flutuar, então magias que produzam gelo de alguma forma podem ter efeitos inusitados. Magias de Eletricidade, por sua vez, passam a afetar todas as criaturas dentro de uma área de 10 metros ao redor do conjurador (mas não ele próprio) ou, no caso de magias que afetem uma área, tem sua área dobrada, quando conjuradas embaixo d'água.


## MAGIA CRIATIVA

A maioria das Habilidades do tipo Magia apresentadas neste livro e no Guia Básico descrevem o uso mais frequente e direto de um efeito mágico. Essas descrições visam, primeiramente, apresentar os usos mais comuns (e eficientes, de um modo geral) da Magia em questão. Isso não quer dizer, no entanto, que os jogadores (e obviamente o Mestre) não possam utilizar Magias de forma mais ampla. Jogadores interessados em jogar com personagens conjuradores devem manter a mente aberta e procurar usos inusitados para suas Magias, ao invés de usá-las estritamente como descrito.

Os Mestres, de sua parte, devem permitir que os jogadores tenham alguma liberdade quando usarem suas Magias - particularmente de forma

criativa ou divertida. Não é porque os jogadores descobriram um modo fácil de vencer um desafio que você criou por conta do uso criativo de suas habilidades que eles devem ser impedidos por questões mecânicas. Crie situações em que os jogadores vão precisar de mais criatividade do que simplesmente golpes de espada e bolas-de-fogo para vencer desafios e todos se divertirão mais! Para citar alguns exemplos, um Druida poderia utilizar uma Rajada de Água disparada para o alto para irrigar uma pequena área, tanto para auxiliar no crescimento de plantas quanto para refrescar um grupo de pessoas em uma região árida ou poderia desenhar o Selo de Punho de Pedra no chão, sob si mesmo, fazendo uma coluna capaz de erguê-lo para alcançar um patamar alto ou para passar por sobre um muro. Eletricidade Estática, dos Feiticeiros, poderia ser usado para prender uma extremidade de uma corda em uma superfície estável, para permitir cruzar uma fissura ou descer de uma estrutura, e uma Parede de Gelo poderia ser conjurada em um lago ou rio, criando uma espécie de jangada de gelo - que o Feiticeiro poderia evitar que descongelasse conjurando runas de Congelar sobre ela de tempos em tempos.

Perceba, no entanto, que usos criativos não significam abolir completamente as regras ou permitir que os jogadores tirem vantagem delas. Usar um Entrelaçar em um alvo caído para impedir que ele se levante seria uma ideia criativa, mas fazer as plantas estrangularem o alvo, não - a Magia serve para segurar, não espremer.



De modo geral, se um jogador encontrar um uso inusitado para uma Magia, dentro ou fora de combate, que não envolva causar dano direto com ela, o Mestre deveria permitir.

## DETECTAR MAGIA E AURAS MÁGICAS

Quando um personagem utiliza *Detectar Magia*, ele é capaz de perceber a aura de objetos mágicos, que se apresenta na forma de um considerável brilho vindo do item. Isto permite notar a presença de um objeto mágico indiretamente, em alguns casos – como um item atrás de um outro objeto, por exemplo. Itens dentro de recipientes (um bolso, saco ou mochila, por exemplo) não são detectáveis dessa forma, já que o brilho projetado pela aura não passa através de objetos, a menos que eles sejam transparentes ou porosos. Além disso, as características gerais da aura permitem que um conjurador perceba que o item em questão é um item encantado ou um item abençoado apenas com uma rápida olhada – encantamentos arcanos apresentam um brilho constante com transições de cores gradativas, enquanto objetos abençoados possuem auras pulsantes ou chamejantes com cores persistentes.

A intensidade do brilho que um item mágico emana é proporcional ao tamanho físico do item, mas a quantidade e qualidade da magia contida nele também tem influência. Objetos abençoados geralmente brilham mais do

que itens encantados com uma única magia, mas múltiplos encantamentos podem fazer um item brilhar muito mais intensamente. Apesar desse brilho ser intenso – como o da magia Luz ou uma tocha, em geral – ele não irradia luz de fato, não podendo ser utilizado pelo conjurador para perceber as características do item, nem podendo ser usado para, digamos, ler no escuro. De fato, o brilho tende a ofuscar itens mundanos nas proximidades, tornando sua aparência um tanto difusa.

O uso de *Detectar Magia* permite perceber Runas Arcanas e Selos Místicos em sua linha de visão – seja sobre criaturas, objetos ou superfícies – de forma semelhante ao que ocorre com itens mágicos. Qualquer Runa Pessoal que o conjurador já tenha visto é imediatamente reconhecida, e no caso de Selos Simples, ele é capaz de identificar à qual divindade ele é dedicado – ou qual religião, caso o conjurador não seja dedicado à uma divindade específica (ou seja, se ele não tiver um Dogma).

Para obter informações mais detalhadas sobre o item, Runa ou Selo, como as propriedades gerais de um item – mas não detalhes específicos, como formas de ativação especiais, limitações ou propósito – qual magia específica de uma Runa ou Selo ou se ela tem uma duração efêmera ou perene (mas não a duração exata, se for efêmera), é necessário analisar a aura mágica, o que exige observar o encantamento por 1 minuto enquanto o conjurador “lê” as propriedades da aura. Essa leitura exige certa proximidade (no máximo 1 metro de distância da aura sendo



analisada) e requer atenção completa, não sendo possível realizar qualquer outra ação (exceto falar) enquanto o conjurador faz a análise.

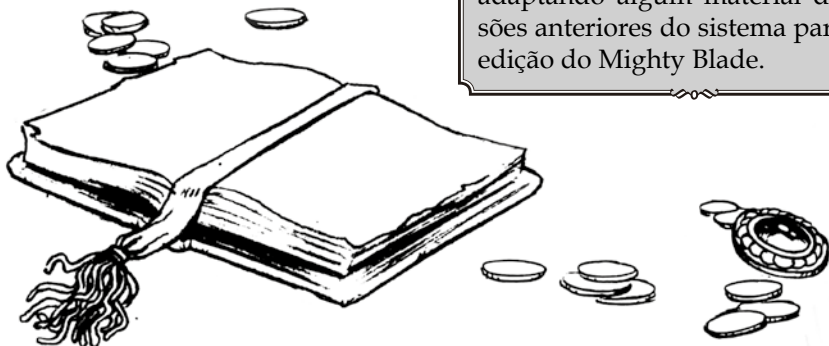
Enquanto estiver utilizando Detectar Magia (seja para perceber auras ou analisá-las) o conjurador precisa estar ativamente concentrado, o que significa que ele só pode realizar ações simples (como caminhar, conversar ou realizar ações livres) e, se precisar realizar qualquer teste enquanto estiver utilizando Detectar Magia, sua concentração em perceber auras mágicas será quebrada imediatamente. Ele também perde sua concentração na detecção de auras mágicas imediatamente se sofrer dano ou cair sob o efeito de uma condição.

Qualquer condição que impeça o personagem de se concentrar - incluindo realizar testes como Inapto ou restringir os tipos de ação que ele pode realizar em um turno - impede que ele utilize Detectar Magia para detectar ou analisar auras mágicas.

## AURA NULA, FRACA E DIVINA

Em edições anteriores do sistema, haviam diversos tipos de Auras Mágicas - incluindo itens com propriedades "semi-mágicas", como Poções, que eram considerados "itens mágicos com aura nula". Essa variedade de intensidade de auras não existe na 3ª edição do Mighty Blade, mas em alguns casos (como a Habilidade Desativar Item do Rúnico) podem haver trechos dessas regras que não foram revisados adequadamente ou passaram despercebidos. Se alguma regra diz que um objeto possui "aura nula", isso significa que aquele não é um objeto mágico, e portanto não possui uma aura mágica que será percebido por Detectar Magia. Qualquer outra intensidade de Aura que porventura possa aparecer em outras passagens deve ser considerada simplesmente como um item mágico ou um item Abençoado, de acordo com a situação específica.

Essas diretrizes também devem ser aplicadas caso você esteja adaptando algum material de versões anteriores do sistema para a 3ª edição do Mighty Blade.



## Capítulo 2: Regras

*Neste capítulo apresentaremos novas regras relacionadas à magia em geral e ao Grimório das Pequenas Magias, incluindo novas Habilidades – tanto Magias como Técnicas “metamágicas” – e um novo Antecedente para estudantes da Academia Arcana.*



# RUNAS PESSOAIS E

## SELOS SIMPLES EXPANDIDOS

**S**elos Simples e Runas Pessoais são conjurações simples que podem ser realizadas por qualquer personagem com Conhecimento Arcano ou Conhecimento Místico, respectivamente. Estas Runas e Selos são simples de realizar, com dificuldade 8 e sem custo em mana.

Embora possam ser úteis em diversas ocasiões por qualquer conjurador – como para marcar um objeto ou área como sendo posse de um conjurador ou uma instituição, ou mais comumente para se sintonizar à itens de conjuração – os Rúnicos utilizam as regras dessas conjurações menores com muito mais frequência do que outras Classes, já que precisam que seus itens estejam marcados com sua Runa Pessoal para que possam utilizar a maioria das suas Técnicas. A maioria dos outros conjuradores irá utilizar Selos Simples e Runas Pessoais quando encontrarem novos itens de conjuração (já que precisam estar sob o efeito de uma dessas magias para poderem ser considerados sintonizados ao personagem) mas raramente em outras ocasiões.

As regras a seguir expandem o uso de Runas Pessoais e Selos Simples, adicionando novos benefícios relacionados a eles.

**Sinalização Mágica:** Sempre que um item estiver marcado

com sua Runa Pessoal ou com um Selo Simples da sua divindade, qualquer magia que você conjurar sobre ele terá sua dificuldade reduzida em 1. De forma semelhante, se conjurar magias cujo foco seja um local marcado com sua Runa Pessoal ou com um Selo Simples desenhado por você – o que pode incluir Teleporte, Portal e Janela Mágica, por exemplo – a dificuldade também será reduzido em 1.

**Sintonizar Registro:** Sempre que um item com a Característica Registro estiver marcado com sua Runa Pessoal ou com um Selo Simples da sua divindade, qualquer magia que você conjurar a partir dele terá sua dificuldade diminuída em 1 (esse modificador se acumula com o bônus de conjurar uma magia a partir de um item de registro e com itens com a característica *Asseste Mágico*).



## NOVAS MAGIAS

As magias listadas aqui estão presentes em todas as cópias do Grimório das Pequenas Magias. Estas magias não são consideradas como pertencendo a nenhuma Classe, e qualquer uma dessas magias que exija o desenho de uma Runa Arcana pode ser selecionada como uma Habilidade Geral por personagens com Conhecimento Arcano, enquanto qualquer magia que exija o desenho de um Selo Místico pode ser selecionada como uma Habilidade Geral por personagens com Conhecimento Místico.

Estas Magias custam 30 moedas para serem copiadas individualmente, e este é o custo padrão para estas magias para todos os propósitos.

### Alterar Acesso

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** 10

**Descrição:** Desenhando uma Runa Arcana sobre um item que contenha um encantamento, você pode alterar a limitação de Acesso e Sintonização daquele item incluindo acrescentar um Acesso (mesmo que o item não possua essa limitação originalmente), remover uma Sintonização e/ou adicionar uma Sintonização. Quando conjurar esta magia sobre um item, escolha um Acesso (de acordo com as regras de criação de itens, Guia do Herói página 64) e/ou uma Sintonização (se o item possuir alguma). O item perde qualquer característica de Acesso e Sintonização que ele pudesse ter e passa a ter o novo Acesso que você determinar, além de ficar Sintonizado à você.

Esta Runa Arcana dura 1 minuto.

**Especial:** Esta magia só altera as propriedades mágicas de um item. Assim, uma adaga pode ter seu Acesso alterado para per-

mitir que você esteja sintonizada à ela ao invés de um outro conjurador que tenha sua Runa Pessoal sobre ela, por exemplo, mas isso não impedirá que qualquer um possa utilizar esta adaga para apunhalar um alvo.

### Cauterizar

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 0

**Dificuldade da Magia:** 9

**Descrição:** Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico sobre uma criatura, você remove todos os efeitos de sangramento que estiverem afetando o alvo. Para cada efeito removido dessa forma, o alvo sofre dano igual à 4/Fogo.

Os efeitos dessa Runa Arcana ou Selo se dissipam assim que seus efeitos forem desencadeados.

### Controlar Chamas

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 5

**Dificuldade da Magia:** 8

**Descrição:** Desenhando uma Runa Arcana no ar entre você e uma chama – com tamanho máximo de uma fogueira de acampamento – dentro de sua linha de visão, você pode modificar suas propriedades. Você pode alterar a coloração da chama para qualquer matiz que desejar (o que não afeta sua iluminação de forma alguma), fazer com que ela não emita calor (o que impede que cause dano ou inflame objetos) ou modificar sua forma geral para que lembra vagamente um objeto ou criatura. Se houver material combustível disponível, a chama pode aumentar até o dobro do tamanho, e de forma contrária, é possível apagar totalmente a chama ou reduzi-la a brasas.

Esta Runa dura por tanto tempo quanto a chama afetada se mantiver acesa, mas o conjurador pode dissipar esta Runa a qualquer momento.

## Cristalizar Pensamento

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 5

**Dificuldade da Magia:** 8

**Descrição:** Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico sobre si mesmo, você cria um pequeno cristal de memória diretamente à frente de sua testa. Este cristal emana uma leve fosforescência e é considerado um item mágico com 1 Ponto de Vida e peso insignificante. Um cristal da memória contém uma idéia, mensagem ou memória na qual o conjurador estava se concentrando quando conjura esta magia, podendo comportar uma quantidade de minutos igual à Vontade do conjurador de informações guardadas dentro dele. Qualquer criatura viva que segure o cristal contra sua testa e feche os olhos receberá a mensagem, idéia ou memória em questão, em tempo real.

Esta Runa ou Selo é perene, e o cristal continuará existindo enquanto A Runa ou Selo estiver ativo, mas o Conjurador pode dissipar esta Runa ou Selo a qualquer momento. Um conjurador pode ter uma quantidade de cristais de memória ativos igual à sua Determinação.

## Explosão de Luz

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 5

**Dificuldade da Magia:** 9

**Descrição:** Desenhando uma Runa Arcana no ar, você faz com que uma intensa luz brilhe momentaneamente. Todas as criaturas a uma quantidade de metros igual à Inteligência do conjurador devem passar em um teste de Inteligência (Dificuldade igual à Determinação do conjurador) ou ficam cegas por 1 turno.

Esta Runa Arcana se dissipa imediatamente assim que seus efeitos são desencadeados.

## Centelha

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 0

**Dificuldade da Magia:** 8

**Descrição:** Desenhando uma Runa Arcana entre você e um objeto ou criatura,

você faz com que uma pequena descarga elétrica atinja o alvo. Materiais em condições ideais (gravetos, papiro, palha ou algodão secos, por exemplo) entram em combustão. Criaturas sofrem um dano igual à Vontade do conjurador/Eletricidade.

Esta Runa Arcana se dissipa assim que seus efeitos forem desencadeados.

## Ilusão Menor

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 0

**Dificuldade da Magia:** 8

**Descrição:** Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico no ar, você cria uma ilusão sensorial que afeta todas as criaturas que estiverem até sua Inteligência em metros de distância. Você pode criar sons de animais, sussurros abafados, urros ou gritos (mas não palavras compreensíveis) um odor qualquer, sensação de calor ou frio momentâneo, chuvas de faíscas, folhas, flocos de neve, fagulhas ou brilhos multicoloridos, etc. A ilusão criada não dura mais do que alguns segundos (ou 1 turno em uma situação de combate).

Esta Runa Arcana ou Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

## Imantar

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 0

**Dificuldade da Magia:** 8

**Descrição:** Desenhando uma Runa Arcana sobre uma peça de metal, você faz com que ela se torne um imã. Se for usada sobre um imã, ele perde seus efeitos magnéticos. O objeto afetado pode ter um peso máximo igual a 100 vezes a Vontade do conjurador em gramas.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente assim que seus efeitos forem desencadeados, mas os efeitos magnéticos ganhos (ou perdidos) pelo objeto são permanentes.

## Murmúrio Mágico

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 5

**Dificuldade da Magia:** 9

**Descrição:** Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico sobre si mesmo, você consegue enviar uma mensagem para alguém que tenha uma Runa Arcana ou Selo Místico desenhado por você (incluindo itens encantados) sobre seu corpo ou em um item que esteja carregando. Você pode decidir se enviará a mensagem a uma pessoa ou para uma Runa ou Selo. A mensagem pode ter um número máximo de palavras igual à sua Determinação e o alvo – ou qualquer criatura tocando o item – receberá a informação como se você a estivesse sussurrando em seu ouvido.

Essa Runa Arcana ou Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

## Silenciar

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** Determinação do alvo

**Descrição:** Desenhando uma Runa Arcana ou um Selo Místico sobre uma criatura viva, você faz com que ela perca a capacidade de falar ou produzir qualquer som utilizando suas cordas vocais.

Esta Runa Arcana ou Selo Místico dura uma quantidade de turnos igual à sua Vontade.

## Pirografia

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 5

**Dificuldade da Magia:** 8

**Descrição:** Desenhando uma Runa Arcana sobre um objeto, criatura ou superfície, você é capaz de gravar um traçado sobre o alvo através de uma concentração considerável de calor. Esta magia pode ser usada para criar gravações permanentes em madeira ou couro, mas pode deixar marcas temporárias em praticamente qualquer superfície. Materiais em condi-

ções ideais (gravetos, papiro, palha ou algodão secos, por exemplo) podem entrar em combustão se o conjurador concentrar esse efeito em um único ponto sobre eles. Se usado sobre criaturas vivas, esta magia causa dano igual à 1/ Fogo por turno, e deixa o alvo com escarificações permanentes (que, para todos os propósitos, pode ser considerada uma tatuagem).

Esta Runa Arcana dura por tanto tempo quanto o conjurador se mantiver em contato com o alvo, mas qualquer efeito da magia é permanente.

## Reparos

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 0

**Dificuldade da Magia:** 8

**Descrição:** Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico sobre um objeto você faz com que pequenos danos sobre ele sejam reparados. Essa magia recupera uma quantidade de Pontos de Vida de um objeto iguais à Vontade do Conjurador. Um objeto partido em vários pedaços pode ser reestruturado dessa forma, desde que seus cacos estejam encaixados juntos. Se nem todos os pedaços do objeto estiverem reunidos, a magia ainda funciona, mas o objeto permanece com uma falha onde há pedaços faltando, e provavelmente volte a quebrar com o uso.

Esta Runa ou Selo se dissipam imediatamente, mas seus efeitos são permanentes.

## Resfriar

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** 8

**Descrição:** Desenhando uma Runa Arcana sobre um objeto ou criatura, você o resfria rapidamente. Uma quantidade máxima de quilos (ou litros) de material igual à Vontade do conjurador podem ser afetados por essa magia, e criaturas de tamanho Grande ou menores que sejam afetadas ficam Enregeladas.

Esta Runa Arcana se dissipa assim que seus efeitos forem desencadeados.

## Runa do Gatuno

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 5

**Dificuldade da Magia:** Varia

**Descrição:** Desenhando uma Runa Arcana no ar entre você e um objeto a até uma quantidade de metros igual à sua Inteligência, você faz com que ele se abra ou feche (Dificuldade 8). Se o objeto possuir uma tranca ou fechadura e estiver com a chave, ele pode ser trancado ou destrancado antes ou depois de ser aberto ou fechado (mas a dificuldade aumenta para 10) – se estiver sem a chave, a Dificuldade da magia dependerá da qualidade do item (Veja “abrir fechaduras” no Guia Básico pág. 24).

O objeto pode ser aberto ou fechado com tanta violência ou sutileza quanto o conjurador desejar, desde que não cause danos ao objeto. Objetos com o tamanho máximo de uma porta ou baú podem ser afetados por esta magia.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente assim que seus efeitos forem desencadeados.

## Sanguessuga

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 0

**Dificuldade da Magia:** 8

**Descrição:** Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico sobre uma criatura, você remove todas as doenças naturais e venenos básicos que estiverem afetando o alvo. Para cada efeito removido dessa forma, o alvo perde 6 Pontos de Vida.

Os efeitos dessa Runa Arcana ou Selo se dissipam assim que seus efeitos forem desencadeados.

## Suspender

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 0

**Dificuldade da Magia:** 8

**Descrição:** Você é capaz de levitar pequenos objetos com os quais tenha uma ligação arcana. Desenhando uma Runa Arcana

sobre um item com FN 1 ou peso insignificante (menos de meio quilo), você pode fazer com que o objeto levite no ar. O movimento do objeto pode ser controlado livremente pelo conjurador, mas é bastante lento (1 metro por turno) a menos que você comande o objeto para seguir você – nesse caso ele o acompanha na velocidade em que você se move. Você pode suspender, simultaneamente, uma quantidade máxima de itens igual à sua Vontade.

Esta Runa Arcana dura por 1 hora, mas pode ser dissipada a qualquer momento pelo conjurador.

## Toque do Artesão

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 5

**Dificuldade da Magia:** 8

**Descrição:** Desenhando uma Runa Arcana sobre um objeto inanimado que você possa segurar, você altera levemente suas propriedades. O objeto pode ter sua coloração totalmente alterada, incluindo a inclusão ou remoção de padrões de cores. O objeto pode exalar um leve odor – que não será forte o suficiente para causar náuseas ou quaisquer outros efeitos em quem senti-lo, nem se transfere para objetos tocados pelo item afetado, mas é forte o suficiente para mascarar outros cheiros que o objeto possa ter. Finalmente o objeto pode ser lustrado, limpo, sujo ou desgastado, dependendo de suas características específicas.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente assim que seus efeitos forem desencadeados, mas os efeitos são permanentes – embora possam ser removidos por outro uso da magia ou por meios mundanos (como pintar um tecido usando tinturas, ou desgastar um item lustrado com o uso, por exemplo).

## Vitrificar

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 0

**Dificuldade da Magia:** 10

**Descrição:** Desenhando uma Runa Arcana sobre um objeto cujo peso seja menor ou igual a sua Vontade em quilos, você faz com que ele fique transparente, como se

fosse feito de vidro. O material mantém todas as suas propriedades normais, e apenas sua cor é alterada. Objetos mágicos não podem ser afetados por essa magia.

Esta Runa Arcana é perene, mas se dissipa imediatamente se o objeto sofrer qualquer dano.

# NOVAS HABILIDADES GERAIS

As Habilidades a seguir podem ser selecionadas por qualquer personagem que preencha seus requisitos, independente de sua Classe.

## Conjurar Familiar

*Habilidade (Técnica) – Suporte*

**Raças:** Todas

**Requisitos:** Conhecimento Arcano ou Conhecimento Místico

**Descrição:** Você possui um animal ligado à você que pode auxiliá-lo em suas tarefas. Selecione uma criatura do tipo Besta de tamanho Miúdo ou Pequeno. Realizando um ritual de 1 hora que consome 1 refeição (de acordo com a dieta do animal) você conjura a criatura selecionada que terá as características de um animal do tipo escolhido – exceto que será considerada uma Esfinge com Inteligência 3, Vontade 3 e temperamento Servo (ajuste a Determinação dela de acordo). O Familiar conhece 3 idiomas à sua escolha – mas ao menos 1 deles precisa ser um idioma que você conheça.

Seu Familiar sempre sabe a distância e a direção em que ele se encontra em relação a você e tem uma noção aproximada da sua saúde e humor, independente da distância entre vocês – e você também tem essas informações com relação ao seu Familiar. Finalmente, sempre que você conjurar uma Magia que deva ser feita sobre um alvo e seu Familiar estiver dentro de sua linha de visão, você pode conjurar a magia sobre ele – ou sobre um alvo que ele estiver tocando.

**Especial:** Você pode conjurar seu Familiar novamente realizando o ritual apropriado. Quando fizer isso, você pode conjurar um animal diferente do que conjurou anteriormente e pode selecionar se o familiar manterá suas memórias ou não – o que permite alterar os idiomas que seu Familiar conhece. Um conjurador só pode manter um Familiar conjurado de cada vez, e se conjurar um novo Familiar, o anterior será imediatamente dissipado.

## Preparar Magias

*Habilidade (Técnica) – Suporte*

**Requisito:** Conhecimento Arcano ou Místico

**Descrição:** Você aprendeu a preparar magias de pequeno poder contidas em itens com a Característica Registro de modo a poder usá-las como se fossem Habilidades na sua ficha. Você pode preparar um número de magias igual à sua Inteligência (desconsiderando qualquer bônus por itens, magias ou qualquer outro bônus temporário) e essas magias devem ter dificuldade 8 ou menor (sem levar em conta bônus de itens de qualquer tipo) – Magias de dificuldade variável nunca podem ser preparadas.

O personagem precisa ter acesso às magias que deseja preparar através de um

item com a Característica Registro que já tenha estudado com sucesso e que seja capaz de conjurar normalmente. É necessário estudar cada magia individualmente – o que leva 1 hora – para considerá-la preparada. É possível preparar uma nova magia mesmo que o limite já tenha sido alcançado – nesse caso, o personagem prepara a nova magia e substitui uma das magias que já tinha preparado.

**Especial:** Magias preparadas não podem ser usadas como requisitos para aprender outras magias, nem precisam de requisitos para serem preparadas. O personagem não tem o real conhecimento da magia, ele apenas condicionou sua mente a fazê-la quando for preciso.

### Runa de Poder

*Habilidade (Técnica) – Reação*

**Raças:** Todas

**Requisito:** Nível 5, Detectar

Magia

**Descrição:** Quando desenha Runas Arcanas, você pode definir critérios para sua ativação (quando alguém se aproximar a 10 metros da Runa, em 10 minutos, ao meio dia depois da próxima lua cheia, quando o meu nome for dito a à uma distância de 1 metro da Runa, quando uma criatura viva tocar o objeto no qual a Runa está desenhada, etc.) que deve ser definido em voz alta quando a magia é conjurada.

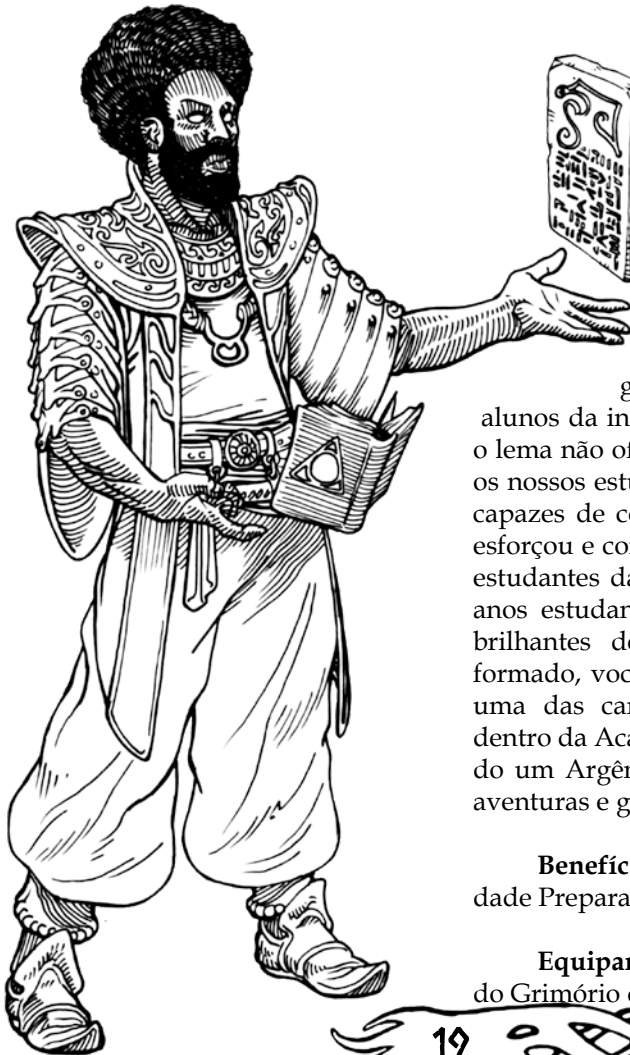
O custo para conjurar uma magia dessa forma será aumentado em 20 e uma Runa Arcana conjurada dessa forma será perene. Quando os critérios de ativação forem preenchidos ela é ativada, passando a ter efeito pela duração normal da magia. As outras características da magia não são alteradas.

Detectar Magia utilizada sobre a Runa Arcana indica que esta Habilidade foi utilizada sobre ela – e se o Conjurador analisar a Runa, ele saberá os critérios para a ativação da Magia.



## ANTECEDENTES

Antecedente a seguir segue as mesmas regras apresentadas no Guia do Herói, e sua função é fornecer uma nova opção para personagens conjuradores. Este Antecedente é comum entre os conjuradores de Tebryn e portanto próprios para o uso de personagens nativos do reino.



### ACADÊMICO/ ACADÊMICA

**Requisitos:** Inteligência 4, Vontade 3.

**Descrição:** Nem só de aprendizes de conjuradores vive o corpo discente da Academia Argêntea. Muitos que aspiram cargos intelectuais a serviço de nobres também engrossam as fileiras dos alunos da instituição – mas, como diz o lema não oficial da academia “Todos os nossos estudantes se formam sendo capazes de conjurar magias”. Você se esforçou e conseguiu se tornar um dos estudantes da Academia, ficando dois anos estudando com as mentes mais brilhantes de Cassiopeia. Agora, já formado, você está pronto para seguir uma das carreiras de especialização dentro da Academia – talvez se tornando um Argênteo – ou ir em busca de aventuras e ganhar o mundo.

**Benefícios:** Você recebe a Habilidade Preparar Magias (ver acima).

**Equipamento Extra:** Uma cópia do Grimório das Pequenas Magias.

## Capítulo 3: Itens

Neste capítulo serão apresentadas novas regras para itens de conjuração, criação de itens e encantamentos, além de uma lista com novos itens, que levam em consideração as regras desta seção.

As regras de Complexidade Mágica e de Gemas de Conjuração são opcionais, e os Mestres e jogadores que queiram utilizá-las devem conversar com seus grupos para incluí-las em suas campanhas. Estas regras são independentes uma da outra, e um grupo pode utilizar apenas uma ou ambas simultaneamente.

Perceba no entanto que a maioria dos novos itens apresentados aqui (com exceção do Grimório das Pequenas Magias) utiliza a regra de Gemas de Conjuração, e portanto não devem ser incluídos se esta regra não estiver em vigor na campanha.



## REGISTRO E COMPLEXIDADE MÁGICA

Itens com a Característica Registro podem conter magias inscritas neles. No Guia Básico não há limitações para o número de magias que podem ser registradas em um item. As regras a seguir adicionam novas mecânicas para definir quantas e quais magias podem ser escritas em um item com registro na forma de graus de complexidade mágica – e também o tempo necessário para Registrar uma Magia em um item adequado.

Magias Básicas tem grau de complexidade 1. Magias Avançadas tem complexidade 2. Magias Finais tem complexidade 5. Magias de Caminhos tem 1 grau de complexidade extra (então Magias básicas de Caminhos tem Complexidade 2, Magias Avançadas de Caminhos têm complexidade 3 e Magias Finais de Caminhos tem Complexidade 6).

Cajados podem conter 5 graus de complexidade mágica. Cetros podem conter 3 graus e Grimórios e Missais podem conter 20 graus de complexidade mágica. Cajados e Cetros de qualidade alta podem conter 1 Grau de Complexidade de magia extra e se forem de qualidade obra-prima podem conter 2 Graus de Complexidade extra. Grimórios e Missais sempre são considerados como livros de qualidade alta, e portanto não recebem benefícios por este nível de qualidade. No entanto, grimórios e missais de qualidade obra-prima podem conter 30 níveis de complexidade mágica. Uma folha de pergaminho ou velino pode registrar apenas 1 Grau de Complexidade mágica.

**Registrar uma Magia** em um item com a característica Registro demora 1 hora por grau de complexidade da mesma. No final desse período, o conjurador precisa fazer um teste de Inteligência (dificuldade igual à dificuldade da magia; se a magia tiver uma dificuldade variável, utilize a dificuldade mais baixa possível) – Itens que diminuem a dificuldade da conjuração de Magias não afetam a dificuldade de registrá-la, mas Habilidades do conjurador que diminuem a dificuldade das magias ou ofereçam bônus para conjuração afetam o teste de registro (embora a magia registrada vá manter sua Dificuldade normal). Se passar no teste, a Magia é registrada no item com sucesso. Se não passar no teste, a magia não é registrada e o espaço no qual estava tentando registrá-la estará arruinado – ou seja, uma quantidade de Graus de Complexidade (GC) mágica do item é gasto, mas nenhuma magia efetivamente está registrada ali.

**Escrita Cuidadosa:** É possível diminuir a dificuldade de registro de uma magia através de uma escrita cuidadosa. Nesse caso, para cada meia hora a mais para registrar a Magia, a dificuldade do registro diminui em 2, cumulativamente, até uma dificuldade de registro mínima de 8 (isso não afeta a dificuldade de lançar a Magia a partir do item, apenas a dificuldade para registrá-la).

## ESCRIBAS E REGISTRO

A Habilidade Automática do Caminho Escriba, Escrivão (Tomo das Muitas Línguas, página 42), diminui o tempo para estudar magias em um item com Registro e também para escrever essas magias à metade (ou seja, meia hora para registrar cada grau de complexidade mágica, e um quarto de hora para reduzir a dificuldade em 2 se estiver utilizando Escrita Cuidadosa).

Utilizar a Habilidade *Pergaminho Mágico* segue as mesmas regras de um registro descritas acima exceto no que diz respeito à Complexidade da Magia: cada pergaminho pode conter 1 única magia, independente de sua complexidade.

Um Pergaminho Mágico geralmente custa o dobro do custo para registrar a magia contida nele – de acordo com as regras do Guia do Herói, página 70 “Comprando Magias”.

## TATUAR MAGIA E REGISTRO

A Habilidade dos Tohunga Tatuar Magia (Guia do Herói, Página 45) permite que eles registrem magias na sua pele. Em termos de regra, um personagem de tamanho médio é capaz de tatuar até 13 GC de magia em si próprio – ou apenas 10 se for de tamanho pequeno ou até 15 se for de tamanho Grande ou tiver Gigantismo – de forma que ainda possa ler essas magias.

Em teoria, um personagem ainda pode ter o dobro dessa quantidade de graus de complexidade de magias tatuadas em seu corpo – por outro Tohunga – mas apenas outros conjuradores poderão lê-las.

Cada Tatuagem que o Tohunga for tatuar em si mesmo ocupa o equivalente à 1 GC de magias – assim, um Astério que tenha tatuado em si mesmo Primeira Marca e Tribal de Poder só poderia tatuar 11 GC de magia em seu corpo.

## CRIANDO ITENS DE REGISTRO

Para criar itens com a característica Registro, o artesão precisa simplesmente criar um item do tipo adequado (no caso de bordões e clavas) de qualidade mediana (com um resultado mínimo 10 no teste) ou, no caso de grimórios ou missais, conseguir um resultado 16 ou maior para criar um item de qualidade alta, ao menos – de acordo com as regras de qualidade dos itens, no Guia do Herói, pág. 52. Grimórios e missais de qualidade normal são considerados

cadernos comuns (veja a lista de itens novos, adiante), cujas falhas não permitem que se registrem magias. Bordões e clavas de qualidade alta podem conter mais níveis de complexidade de magias, mas apenas aqueles de qualidade baixa são tão defeituosos que não podem ser usados para registrar magias.

Todos os itens de registro de qualidade obra-prima podem conter mais GC de magia – Para mais detalhes sobre os benefícios exatos, verifique *Registro e Complexidade Mágica*, acima.

## REGRA ALTERNATIVA: GEMAS DE CONJURAÇÃO

As regras a seguir, referentes à Gemas de Conjuração, foram criadas para substituir as regras normais de Itens de conjuração encontradas no Guia Básico e ambas NÃO SÃO compatíveis – apenas uma delas deve ser usada em uma campanha, nunca ambas. Essas regras tornam os itens de conjuração muito mais flexíveis (e poderosos, de certa forma), mas aumentam consideravelmente seu preço.

No Guia Básico, os itens de conjuração possuem características distintas que afetam as magias conjuradas com a ajuda deles dependendo do formato do item. Essas características são mais ou menos arbitrárias, e podem causar confusão – afinal, porque uma adaga é um item de conjuração e uma espada curta, que é basicamente feita dos mesmos materiais, com as mesmas técnicas, e pode ter um tamanho muito semelhante, não é?

As regras a seguir têm por intuito resolver essa questão da arbitrariedade dos itens de conjuração, delegando propriedades de conjuração à materiais especiais.

**Importante:** Se o grupo optar por utilizar a regra de Gemas de Conjuração, o que confere características especiais a um item não é seu formato, mas sim o material do qual é composto. Assim, um artefato pode criar um item e adicionar uma gema específica em sua composição para lhe garantir características de conjuração.


### CARACTERÍSTICAS DAS GEMAS

Para que uma gema de conjuração transfira propriedades para um item,

ela precisa ter pelo menos 200 gramas de peso (já lapidada) – o tamanho de um limão ou uma vela – mas exceder esse tamanho não confere qualquer propriedade extra ao item, e a maioria dos artesãos terá gemas de conjuração cortadas no tamanho adequado para serem usadas.

Além disso, pelo menos metade da sua superfície precisa ser lapidada e se manter visível se for engastada em um item. Pedacos de pedra bruta, mesmo que sejam do material e tamanho adequados, não conferem características de conjuração, e se a gema estiver incrustada dentro do item ou se for coberta, o item não terá capacidades de conjuração além de Canalizador – ou seja, ele ainda pode ser usado para conjurar magias, mas não confere qualquer benefício à conjuração. O formato da lapidação não é relevante. Pode ser uma lapidação lisa, oval ou totalmente assimétrica. Uma gema lapidada dessa forma, sem estar engastada em um item, possui a Característica Canalizador e a característica específica de seu tipo – efetivamente sendo considerada uma orbe ou varinha, dependendo de seu formato.

Apenas um tipo de gema de conjuração pode estar presente em um item para que suas características sejam transferidas. Se um item possuir dois ou mais tipos de gemas de tipos diferentes em sua composição, o item não terá capacidades de conjuração além de Canalizador – e várias gemas iguais



num mesmo item não concedem qualquer benefício extra.

Finalmente, embora gemas de conjuração possam ser inseridas em qualquer objeto, é importante observar que simplesmente portar o objeto não confere qualquer vantagem à conjuração; é necessário desenhar o Selo Místico ou Runa Arcana com o objeto que contenha a gema de conjuração. Assim, embora possam ser engastados em instrumentos musicais, escudos ou elmos, por exemplo, gemas de conjuração nesses itens dificilmente poderão ser usados com eficiência para desenhar Runas ou Selos - e por isso armas são os itens mais comuns de serem engastados com gemas de conjuração. Alguns instrumentos musicais (ou suas partes), como flautas, baquetas e arcos de violino, podem ser eficientes como itens de conjuração (ao contrário de hurdi-gurdís, alaúdes e tambores, por exemplo), e alguns deles podem ser encontrados com gemas engastadas. Bengalas, centros e leques com gemas de conjuração são bastante comuns entre os nobres conjuradores.

Qualquer item com uma gema incrustada recebe a característica Canalizador sempre que um conjurador se sintonizar com ele (e apenas um conjurador pode estar sintonizado à uma gema de cada vez; Se um segundo conjurador desenhar uma Runa Pessoal ou Selo Simples sobre a gema, nenhum deles será considerado sintonizado com ela). Além disso, dependendo do tipo de gema específica, o item recebe uma característica de conjuração específica adicional:

**Âmbar:** confere *Efúgio Mágico* - Magias que recuperam Pontos de Vida conjuradas através deste item recuperam 5 Pontos de Vida a mais.

**Ametista:** confere *Azimute Mágico* - A área de efeito da magia é aumentada em um valor em metros igual a vontade do conjurador. Magias que afetam um único alvo não são afetadas.

**Bismuto:** confere *Fuste Mágico* - Magias têm a duração dobrada (magias cuja Runa ou Selo se dissipam imediatamente após os efeitos serem desencadeados não são afetadas).

**Coral:** confere *Fulcro Mágico* - A dificuldade para resistir à efeitos da magia são aumentadas em 2.

**Jade:** confere *Cerne Mágico* - Magias conjuradas através deste item custam 5 Pontos de Mana a menos.

**Obsidiana:** confere *Foco Mágico* - Magias que causem dano ou perda de Vida conjuradas através deste item causam 6 pontos de dano extra ou acarretam na perda de 4 PVs a mais.

**Quartz:** confere *Assete Mágico* - Magia conjuradas através deste item tem sua Dificuldade diminuída em 1.

Todo item que tenha uma gema de qualquer tipo incrustada (dentro dos parâmetros descritos acima) recebe a característica Canalizador, mas apenas as gemas listadas conferem propriedades extras à conjuração - assim, por exemplo, uma espada curta com um Rubi engastado no punho pode ser usado para canalizar magias, mas não recebe qualquer característica de conjuração extra.

## AJUSTES DE PREÇO

Dos quatro tipos de gemas de conjuração encontradas na lista, apenas duas delas aparecem no Guia do Herói com seus preços listados, o quartzo e o âmbar – embora o âmbar apareça na forma de pó, utilizado na produção de poções. Assim, se estiver utilizando a regra de Gemas de Conjuração, considere que todos os quatro tipos de gemas de conjuração, de tamanho e lapidação adequadas custam 90 moedas (o preço listado para o quartzo; considere que pó de âmbar é um subproduto da lapidação desse material, mas seu custo não é alterado). Assim, para saber o custo de um item de conjuração, simplesmente adicione 90 moedas ao custo do item utilizado como base – ou 270 moedas se a gema tiver uma lapidação de qualidade alta ou 900 moedas se a gema for de qualidade obra-prima.

Além disso, perceba que itens com a característica Canalizador, listados no Guia Básico, deixam de ter essa característica. Assim, o custo desses itens deve ser ajustado. Simplesmente reduza em 25 moedas o custo desses itens para saber seu novo preço (adagas e bordões passam a custar 25 moedas e clavas passam a custar 50 moedas). Obviamente, Grimórios, missais, orbes e varinhas continuam possuindo a característica Canalizador, de acordo com as regras encontradas acima.


Finalmente, se o item for total ou quase totalmente feito de um material – como orbes, varinhas, símbolos sagrados e eventuais adagas, por exemplo – considere que o custo de fabricação do item em si será de 25 moedas, devido ao trabalho de precisão necessário. Esse preço também deve ser ajustado de acordo com a qualidade da lapidação – subindo para 75 moedas se o item tiver uma lapidação de qualidade alta ou 250 moedas para uma lapidação de qualidade obra-prima.

Assim, o item de conjuração mais barato custará 115 moedas (90 moedas pela gema em si, mais 25 moedas pelo trabalho de lapidação). Se for totalmente feito de gema e tiver uma qualidade alta, terá um custo total de 345 moedas (270 moedas pela lapidação básica mais 75 moedas pelo trabalho de lapidação no formato desejado). E se for totalmente feito de gema e tiver uma lapidação de qualidade obra-prima, custará 1.150 moedas.

## CRIANDO ITENS DE CONJURAÇÃO

Para criar itens de conjuração, o artesão precisa inicialmente de uma gema bruta do tamanho adequado

– pelo menos 250 gramas de peso (o tamanho de um pêssego ou castiçal) que deve, então, ser lapidada de forma adequada (ficando então com 200 gramas). Um ourives precisa que a lapidação resulte em um resultado mediano ou melhor (veja o Guia do



Herói, página 52 para detalhes) já que gemas com qualidade baixa possuem falhas que impedem o fluxo de energias mágicas. Gemas cuja lapidação seja de qualidade alta ou obra-prima não oferecem qualquer benefício à conjuração, mas são requisitos para que possam ser encantadas posteriormente.

Tendo a gema, o artesão então precisa produzir um item adequado, incorporando a gema em sua estrutura, de forma que ao menos metade da gema esteja lapidada e visível. A configuração da gema no item não é importante, e ela pode ser engastada no pomo de uma bengala, na guarda de uma espada, na ponta de um bordão ou pode até mesmo ser a maior parte do item – como uma adaga de jade, uma orbe de obsidiana ou um símbolo sagrado de âmbar, por exemplo.

O receptáculo onde a gema será engastada também precisa ter uma qualidade ao menos mediana (itens de qualidade baixa vão apresentar falhas que farão com que a canalização seja impossível). Itens de qualidade alta ou obra-prima terão as características normais desses itens (bônus em testes ou dano, por exemplo, como descrito na página 53 do Guia do Herói) mas a qualidade do item não irá influenciar as capacidades de conjuração deste (assim, uma adaga de Quartzo obra-prima recebe +1 em testes de ataque e +1 de dano, mas o Foco Mágico não é afetado de forma alguma) mas são requisitos para que possam ser encantadas posteriormente.

## ITENS DE CONJURAÇÃO MÁGICOS

Itens de conjuração incluem pedras incrustadas, e elas podem ser bastante frágeis – particularmente se forem criadas na forma de lâminas ou agulhas, apropriadas para varinhas ou adagas de gema. Graças a isso, muitos conjuradores procuram Artífices que possam criar itens de conjuração mágicos, muito mais confiáveis – geralmente encantamentos simples são escolhidos, já que a preocupação com a resistência conferida pelo encantamento em si é prevalente.

Para que um item de conjuração possa ser transformado em um item mágico, tanto a gema de conjuração quanto o item no qual ela está incrustada (ou a qualidade da lapidação, no caso de orbes e varinhas) precisam ser de qualidade alta ou superior, o que pode afetar significativamente o preço do item. Se a gema e o item no qual ela está incrustada forem de qualidades diferentes, o item será considerado, para todos os efeitos de encantamento, como sendo da qualidade mais baixa entre os dois.

Itens de Conjuração encantados geralmente recebem um encantamento extremamente simples, com custo 5 ou menor (*Infravisão*, *Luz Mágica*, *Imantar*, *Magia do Estilista* e *Vitrificar* são as magias mais comuns de serem utilizadas em itens de conjuração encantados). Encantamentos de dedicação (veja abaixo) também costumam ser bastante populares.

## ITENS DEDICADOS

Muitos conjuradores que procuram Artífices para encantar itens de conjuração desejam itens exclusivos, que só funcionem em suas mãos. Em geral, eles levam o item a ser encantado, e o marcam com sua Runa Pessoal. O Artífice então “solda” a assinatura mágica no item, sem adicionar qualquer outro efeito ao item. O item passa a ser considerado permanentemente sintonizado ao conjurador, e nenhum outro conjurador será capaz de se sintonizar à ele – embora uma Runa Pessoal ou Selo Simples desenhado por outro conjurador ainda arruine a sintonização, fazendo com que nenhum conjurador fique sintonizado ao item até que a Runa ou Selo em questão seja dissipada.

Um encantamento de dedicação como este aumenta a dificuldade do Projeto e do Encantamento em +1, apenas (ao invés do +2 usual). Devido à simplicidade do efeito, o custo do encantamento será de apenas 200 pontos de Mana – ignorando os custos mínimos normais. Finalmente, como o encantamento e o item já foram selecionados e preparados com antecedência, o tempo total do projeto é reduzido em uma quantidade de dias igual à Vontade do conjurador da Runa ou Selo simples à ser soldado do item.

Assim, se o item a ser encantado for de qualidade alta, e o item não tiver sido criado especificamente para ser encantado, a dificuldade do encantamento será 16, mas pode ser reduzida até 12 se o item for de qualidade obra-prima e preparado especialmente para ser

encantado. Um Artífice com 70 Pontos de Mana leva em média (considerando um cliente com Vontade 5) entre 10 e 15 dias para criar um encantamento como este – de 6 a 11 dias para criar o projeto (dependendo das características do item a ser encantado), 1 dia para preparar o encantamento e mais 3 dias para realizar o encantamento em si. Artífices espacialmente talentosos (com 100 Pontos de Mana ou mais) demoram 1 dia a menos no processo de encantamento, e a Vontade do cliente, além da qualidade do item a ser encantado também são fatores que podem reduzir consideravelmente o tempo necessário.

O item não terá qualquer qualidade especial além de estar permanentemente sintonizado ao conjurador dedicado e, claro, as resistências normais de itens mágicos. A dedicação do item conta como uma limitação Acesso e o Artífice precisa da Magia Alterar Acesso para poder realizar um encantamento de Dedicação desse tipo.



## NOVOS ITENS

### AGENDA/CADERNO

**Raridade:** Comum (15 moedas)

Um simples maço de folhas de papiro costuradas com uma folha de velino na parte mais externa servindo de capa. Em geral são feitos com folhas de papiro que ficaram pequenas demais ou com defeitos e não podem ser utilizadas em mapas, grimórios, missais ou outros itens que exigem qualidade. Possuem em média 30 folhas (60 páginas). Não podem ser utilizados para registrar magias.



### CACHIMBO

**Raridade:** Comum (50 moedas)

Feitos de madeira, pedra, barro ou osso, cachimbos se tornaram itens recreativos comuns em Cassiopéia, sendo inicialmente utilizados por Druidas como ferramenta para se conectar com as energias da natureza.

Cachimbos podem ser utilizados como ferramenta por Druidas para realizar rituais (Veja o Guia Básico página 38 para detalhes). É necessário que o cachimbo esteja abastecido com fumo e que o Druida seja capaz de acendê-lo durante o ritual. Rituais druídicos rea-

lizados com o auxílio de um cachimbo reduzem as dificuldades das magias em 1 - cachimbos de qualidade alta reduzem as dificuldades das magias realizadas durante um ritual em 2, e cachimbos obra-prima reduzem a dificuldade das magias realizadas durante um ritual em 3 - cumulativamente com os redutores do ritual em si.

### CAJADO ARCANO

**Raridade:** Comum (115 moedas)

**Descrição:** Um bordão com uma obsidiana incrustada em sua ponta, que confere Cerne Mágico à qualquer conjurador sintonizado à ele. Pode ser registrado com 5 graus de complexidade de magia.

### CAJADO DO MAGO

**Raridade:** Raro (950 moedas)

**Descrição:** Um bordão finamente decorado com um quartzo incrustado em sua ponta, que confere Foco Mágico à qualquer conjurador sintonizado à ele e, diante de um comando de voz, emite uma poderosa luminosidade que cega todas as criaturas à uma quantidade de metros ao seu redor igual à Determinação do seu portador.

**Encantamentos:** Efeito [Explosão de Luz, 30 moedas] (Desígnio: Palavra de comando), Custo de Mana 375, dificuldade 16. Bordão de qualidade obra-prima [Corporal, Dano Força +6/Contusão, duas mãos, +1 nos testes de ataque, FN 1], quartzo de qualidade alta (520 moedas).

## CEURO MÍSTICO

**Raridade:** Comum (130 moedas)

**Descrição:** Uma clava com um âmbar incrustado em seu pomo, que confere Efúgio Mágico Místico à qualquer conjurador sintonizado à ela. Pode ser registrado com 3 graus de complexidade mágica.



## ESPADE RÚNICA

**Raridade:** Rara (3.750 moedas)

**Descrição:** Uma espada longa finamente decorada com uma guarda feita de uma peça de obsidiana com desenhos intrincados que concede Cerne Mágico a qualquer conjurador sintonizado à ela e, se estiver dentro da linha de visão dele, retorna para sua mão com um comando verbal. Finalmente, um conjurador sintonizado à espada pode abastecer o encantamento contido nela com 10 Pontos de Mana para que ela cause 8 pontos de dano à mais por 1 minuto.



**Encantamentos:** Efeito [Arma Fiel, 200 moedas] (Desígnio: Palavra de Comando; acesso: Runa Pessoal), custo de Mana 500; Dano (Carga; Acesso: Runa Pessoal), custo de Mana 1000, dificuldade 24. Espada longa obra-prima [dano Força+9/Corte ou Perfuração, +1 nos testes de ataque, FN 4(2)], obsidiana de qualidade alta (2020).

## FUMO

**Raridade:** Comum (10 moedas)

Substância relaxante e/ou alucinógena necessária para abastecer um cachimbo. Pode ser encontrado com facilidade e geralmente é vendido em pacotes suficientes para 20 usos.

## GRIMÓRIO DAS PEQUENAS MAGIAS

**Raridade:** Incomum (300 moedas)

Um grimório de bolso criado pela Academia Argêntea. Cópias deste grimório sempre são de qualidade alta, não havendo cópias de qualidade Obra Prima à disposição para venda. Grimórios das Pequenas Magias sempre possuem capas de couro de cor púrpura, com um pequeno símbolo da Academia Argêntea no quadrante superior.

Na primeira página do Grimório há uma pequena descrição da história da criação do item:

“O Grimório das Pequenas Magias foi criado por Gwineth da Ilha da Prata no ano de 442 dos Registros Argênteos. O objetivo da diretora do Departamento de Ocultismo e Ofícios Elementais da Academia Argentea foi reunir magias simples para serem usadas por estudantes como parte do treinamento inicial dentro da Academia. Todas as magias neste Grimório são de propriedade da Academia Argêntea e não devem ser copiadas com o objetivo de serem comercializadas fora desta instituição.”

Mesmo com este aviso, há versões deste grimório que foram criadas fora da Academia, embora na maioria dos casos, elas não são comercializadas – ao menos não por instituições legalizadas. É sabido, por exemplo, que os Corvos Negros possuem versões deste grimório (que contém apenas magias arcanas nele, além de algumas magias exclusivas) que são dados para membros antigos daquela instituição.

Cópias oficiais deste livro pos-

suem todas as magias da lista apresentada neste suplemento, além de algumas páginas em branco que podem ser utilizadas para registrar novas magias, com 10 graus de complexidade mágica à disposição.

## GRIMÓRIO FLUTUANTE

**Raridade:** Raro (900 moedas)

**Descrição:** Um grimório (ou missal) que, com uma palavra de comando, flutua a até 1 metro ao redor do conjurador por até 1 hora e pode ser comandada à abrir em uma página específica como uma ação livre. O conjurador utilizando esse grimório em combate continua precisando de uma ação padrão para conjurar as magias contidas nele, mas fica com ambas as mãos livres quando faz isso. Pode conter 30 níveis de complexidade de magia.

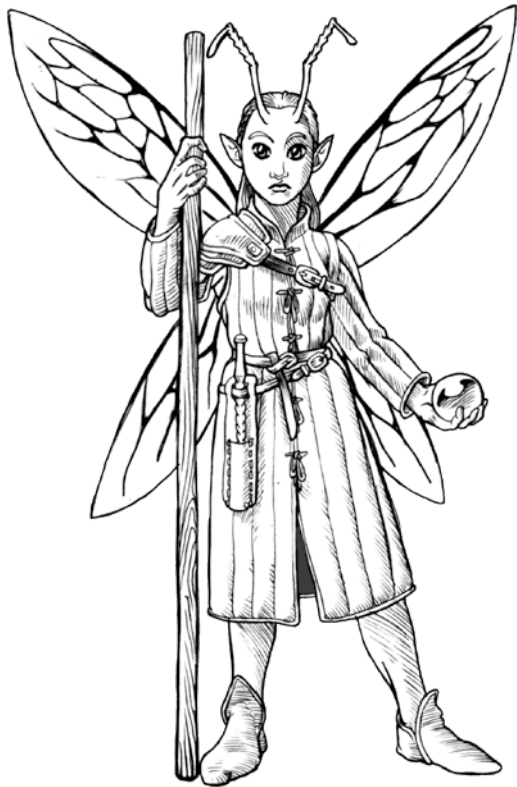
**Encantamentos:** Efeito [Suspender, 30 moedas] (Desígnio: palavra de comando), Custo de Mana 375, dificuldade 14. Grimório de qualidade obra-prima (500 moedas).



## ORBE DE CRISTAL

**Raridade:** Incomum (190 moedas)

**Descrição:** Uma orbe de Quartzo perfeitamente esférica que concede Foco Mágico para qualquer conjurador sintonizado à ela.



quando alguma magia estiver presente ou for conjurada nas proximidades (uma quantidade de metros igual à Determinação do portador). Além disso, qualquer conjurador sintonizado à adaga recebe Cerne Mágico.

**Encantamentos:** Efeito [Luz Mágica, 300 moedas] (Desígnio: Magia), Custo de Mana 250, dificuldade 18. Adaga de qualidade alta [Corporal, Dano Força +4/corte/Perfuração, Arremesso, +1 nos testes de ataque, FN 1], Jade de qualidade alta (345 moedas).



## VARINHA DA PRECISÃO

**Raridade:** Incomum (800 moedas)

**Descrição:** Uma varinha de jade finamente decorada que concede Asseste Mágico e Infravisão para qualquer conjurador cuja Runa Pessoal estiver desenhada sobre ela.

**Encantamentos:** Efeito [Infravisão, 200 moedas] (Acesso, Runa Pessoal), Custo de Mana 250, Dificuldade 16. Varinha obra prima de Jade de qualidade alta (370 moedas).

## VARINHA DEDICADA

**Raridade:** Incomum (500 moedas)

**Descrição:** Uma varinha de âmbar lapidado em formato espiralado que concede Efúgio Mágico para o conjurador à qual ela é dedicada.

**Encantamentos:** Dedicada, Custo de Mana 200, Dificuldade 17. Varinha de qualidade alta de Jade de qualidade alta (300 moedas).

## PUNHAL DO FEITICEIRO

**Raridade:** Incomum (900 moedas)

**Descrição:** Uma adaga feita de obsidiana com finas decorações em bronze que emite um brilho alaranjado

