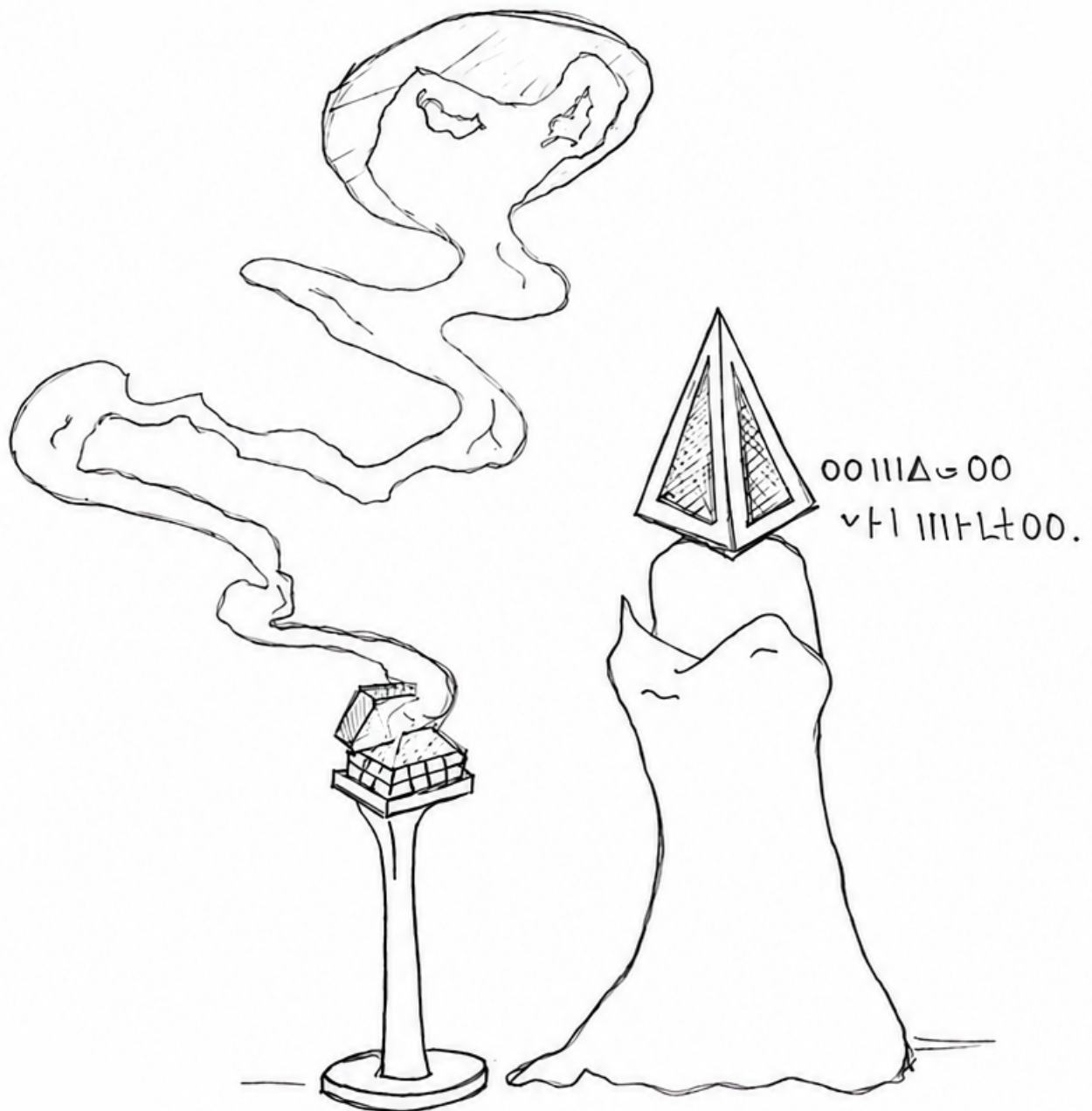


O Numinoso Jogo dos

TÚMULOS DE GUÉGONA

por Yannick Yoran



Nota deste árbitro.....	0
Criação de personagem de jogador.....	1
Atributos dos personagens.....	1
Classes de personagens.....	1
Guerreiro.....	2
Ladrão.....	2
Astromágico.....	2
Clérigo.....	3
Paladino.....	3
Alinhamento.....	4
Línguas.....	4
De ordem financeira.....	4
Moedas.....	4
Custo de vida.....	4
Heranças.....	4
Equipamentos e serviços.....	5
Equipamento essencial.....	5
Movimento.....	6
Combate.....	6
Ataques.....	7
Jogadas de proteção.....	7
Unidades de medida.....	7
Domínio.....	7
Magia.....	8
Pesquisa mágica.....	8
Lista de feitiços.....	9
Astromágicas.....	9
Milagres ctônicos.....	9
Explicação de astromágicas	
I.....	10
II.....	10
III.....	11
IV.....	12
V.....	13
VI.....	14
Explicação de milagres ctônicos	
I.....	15
II.....	15
III.....	15
IV.....	16
V.....	16
Anotações.....	17

O livreto contém toda sorte de regras para os presentes e futuros jogadores do *Numinoso Jogo dos Túmulos de Guégona*, conforme este mesmo se estabeleceu ao longo de dúzias e dúzias de encontros e centenas e centenas de horas de esmero. O conjunto é, de fato, a interface sistemática para os participantes do jogo, uma reorganização de *Dungeons & Dragons* (1974) e seus suplementos, releituras e clones, também com resoluções necessárias editadas a partir de boas preocupações manifestadas nas edições de 1979, 1981 e 1983, e 1991, entre outras obras (vale citar *Book of War*, 2011); entretanto, pouco de concreto vindo destas fontes resta na interface, o livreto: somente o necessário para autonomia na interação com o jogo, sendo o restante de responsabilidade da arbitragem. Estas são as bases sobre as quais este árbitro deitará seus caprichos, e em nome da campanha e do grupo.

Todo agradecimento aos Escaramuços por tornarem possível esta realização e por desvendarem com regularidade os vestígios quemíteras. Hoje posso dizer palavras como "Urdina Mastaza" e alguns saberão do que falo. Os Escaramuços: Eduardo Dias, Gabriel Pongelupe, Iago Baptista, Yasmin Hessel e este árbitro.

Estas são as Terras de Guégona, e a gosto ou contragosto dos senhores, você desvendará seus Túmulos.

Confira o blog "Túmulos de Guégona":

<https://www.guegona.blogspot.com/>

Email para contato:

yannickyoran@gmail.com

Criação de personagens de jogador

1) Três conjuntos de seis atributos (força, destreza, inteligência, sabedoria, constituição e carisma, na ordem) são rolados (3d6); valores de 9 a 12 estão dentro da média!. O jogador pode escolher o conjunto de atributos que preferir usar para o personagem.

2) O jogador escolhe a classe (considere as limitações de atributos) e o alinhamento do personagem (ordeiro, neutro ou caótico); algumas classes limitam opções de alinhamento. Em geral, personagens podem entrar no jogo neutros.

3) Ajuste de atributos: reduz-se em 2 pontos atributo primário de outra classe para aumentar em 1 ponto o atributo primário de sua classe (verifique as especificações de cada classe). É proibido alterar os valores de constituição ou carisma.

4) Rola-se o 1º dado de vida: (neste primeiro momento) 1s e 2s são rerrolados.

5) Riqueza inicial: 3d6 x 10 po. Compra de equipamentos.

6) Idade: preferivelmente, 13 + 2d6 anos. Aniversário: d100 para o dia (valores 93 a 00 são rerrolados), d4 para a estação.

7) Nomeação do personagem. Tenha bom senso!

8) Registros. Anote na ficha de registro de personagem os ajustes de atributos, idiomas conhecidos, habilidades de classe e todas outras informações derivadas dos procedimentos acima.

Atributos dos personagens

Força		
Valor	Abrir portas	Ajuste melê
3/5	1 em 6	-2
6/8	1 em 6	-1
9/12	2 em 6	0
13/15	3 em 6	+1
16/17	4 em 6	+2*
18	5 em 6	+2*

* Exclusivo para guerreiros.

Destreza	
Valor	Ajuste de mísseis / C.A.
3/5	-2
6/8	-1
9/12	-
13/15	+1
16/18	+2*

* Exclusivo para guerreiros e ladrões.

Inteligência			
Valor	Letramento	Feitiços iniciais*	% cópia feit.*
3/8	Não	-	-
9/10	Básico	L.M. +1	45/50
11/12	+1 idioma	L.M. +2	55/60
13/14	+2 idiomas	L.M. +3	65/70
15/16	+3 idiomas	L.M. +4	75/80
17/18	+4 idiomas	L.M. +5	85/90

* Exclusivo para astromágicos.

Básico = Próprio nome, palavras comuns etc.

L.M. = *Ler Magia*.

Sabedoria	
Valor	Ajuste de proteção mágica
3/5	-2
6/8	-1
9/12	-
13/15	+1
16/18	+2

Constituição		
Valor	Ajuste de DVs	% Ressurreição
3/4	-2	25/30
5/6	-2/-1	35/40
7/8	-1	45/50
9/10	-	60/70
11/12	-	80/90
13/14	+1	91/92
15/16	+1/+2	93/94
17/18	+2	95/96

Carisma			
Valor	Ajuste de reação	# máx. auxiliares	Lealdade auxiliares
3/4	-2	1	4
5/6	-1	2	5
7/8	-1	3	6
9/12	-	4	7
13/14	+1	5	8
15/16	+1	6	9
17/18	+2	7	10

Classes (tipos) de personagens

Existem ao menos quatro classes principais no jogo de Guégona. Variantes, como o paladino, podem, no entanto, ser introduzidas (sob aprovação da arbitragem). O jogo de Guégona tem preferência pelos personagens humanos. Informação total a respeito das classes requer verificação de suas descrições e de suas tabelas de referência, bem como experiência de jogo.

Guerreiro

Seu atributo primário é força. Um guerreiro com força 13-15/16+ recebe +5%/+10% XP. Tem o maior dos dados de vida, acesso às melhores armas e armaduras mundanas e mágicas (quaisquer); conforme avança, passa a multiplicar ataques contra alvos inferiores em força. A partir do 4º nível, o guerreiro ataca 2 vezes contra alvos de DV 1+ a 3, e um número de vezes tal qual seu nível contra alvos de DV ≤ 1. Faz maior proveito da força e destreza.

Guerreiro			
XP	Nível	Título	DVs
0	1	Veterano	1d8
2.000	2	Lutador	2d8
4.000	3	Campeão	3d8
8.000	4	Herói	4d8
16.000	5	Mestre de Armas	5d8
32.000	6	Strategos	6d8
64.000	7	Strategos-Mor	7d8
120.000	8	Grande Herói	8d8
240.000	9	Grão-Mestre Titânida	9d8
+240.000	10	-	9d8+2*

Ladrão

Seu atributo primário é destreza. Um ladrão com destreza 13-15/16+ recebe +5%/+10% XP. Tem pouca vitalidade e só pode usar armaduras leves, mas progride em seu ofício (perícias) e tira maior proveito de ataques furtivos (recebe +4 para acertar e dano multiplicado). Um ladrão pode ser caótico ou neutro, mas não ordeiro. Não pode usar escudos ou armas maiores que uma espada (inclusive o arco longo). Deve ter suas ferramentas consigo para abrir fechaduras. Faz maior proveito da destreza.

Ladrão			
XP	Nível	Título	DVs
0	1	Larápio	1d4
1.200	2	Ratoneiro	2d4
2.400	3	Punguista	3d4
4.800	4	Salteador	4d4
9.600	5	Gatuno	5d4
20.000	6	Gatuno-Mor	6d4
40.000	7	Catáscopo	7d4
60.000	8	Grande Catáscopo	8d4
90.000	9	Mestre Rapinante	9d4
125.000	10	Sombra-Viva	10d4
+125.000	11	-	10d+½*



Ladrão: perícias

Nível	EP	AR	OR	ES	MS	AF	FU	DN
1	88	10	2/6	10	20	15	20	×2
2	89	15	2/6	15	25	20	25	×2
3	90	20	3/6	20	30	25	30	×2
4	91	30	3/6	25	35	35	35	×2
5	92	35	3/6	35	45	40	45	×3
6	93	40	3/6	45	55	45	55	×3
7	94	50	4/6	50	60	55	60	×3
8	95	60	4/6	55	65	65	65	×3
9	96	70	4/6	65	75	75	75	×4
10	97	80	4/6	75	85	85	85	×4
11	98	90	5/6	85	95	95	95	×4
12	99	95	5/6	90	00	00	00	×4
13	00	00	6/6	95	00	00	00	×5
14	00	00	6/6	00	00	00	00	×5

EP = escalar paredes; AR = Encontrar/desarmar pequenas armadilhas; OR = ouvir ruídos; ES = esconder-se nas sombras; MS = mover-se silenciosamente; AF = abrir fechaduras; FU = furto; DN = multiplicador de dano do ataque por trás.

Astromágico

Seu atributo primário é inteligência. Um astromágico com inteligência 13-15/16+ recebe +5%/+10% XP. É muito frágil e não pode vestir armadura ou empunhar armas para além de adagas, mas conforme progride ganham acesso a mais astrofancias (feitiços) mais e mais poderosas; para conjurá-las, deve ter consigo uma adaga mágica ou de prata (e para prepará-las, seu grimório). Um astromágico sempre terá aprendido o idioma quemítera, pois é esta tradição que lega sua ciência. Zoroastros Guegônidas e superiores (nível 9+) podem produzir itens mágicos.

Astromágico			
XP	Nível	Título	DVs
0	1	Amigo do Céu	1d4
2.500	2	Iniciado Astral	2d4
5.000	3	Astrólogo Quemítera	3d4
10.000	4	Taumaturgo Quemítera	4d4
20.000	5	Feiticeiro Quemítera	5d4
35.000	6	Astrofante Quemítera	6d4
50.000	7	Magus-Autoû	7d4
75.000	8	Arquimagus-Autoû	8d4
100.000	9	Zoroastro Guegônida	9d4
200.000	10	Mestre do Observatório	10d4
300.000	11	Grão-Mestre Constelado	11d4
+300.000	12	-	11d4+1*

Astromágico: feitiços por dia						
Nível	1º	2º	3º	4º	5º	6º
1	1	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-
3	3	1	-	-	-	-
4	4	2	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-
8	4	3	3	2	-	-
9	4	3	3	2	1	-
10	4	4	3	3	2	-
11	4	4	4	3	3	1
12	4	4	4	4	3	2
13	5	5	5	4	4	2
14	5	5	5	4	4	3
15	5	5	5	4	4	4
16	5	5	5	5	5	5
17	6	6	6	5	5	5
18	6	6	6	6	6	6

Clérigo

Seu atributo primário é sabedoria. Um clérigo com sabedoria 13-15/16+ recebe +5%/+10% XP. Tem um dado de vida médio e pode usar, em geral (as especializações clericais podem variar), armaduras médias e escudos. Suas opções para armamento são porretes, adagas, cajados, lanças e fundas (vide comentário anterior, porém). Pode ser ordeiro ou caótico, mas não neutro. O clérigo comum recebe dons divinos dos deuses ctônicos, e pode expulsar mortos-vivos de seus arredores. Conforme avança, recebe a dádiva de manifestar alguns dos milagres de seus senhores da terra. O clérigo tem acesso a todos os feitiços dos círculos disponíveis ao seu nível, e para usar qualquer uma de suas potências mágicas deve ter consigo seu símbolo sagrado. Clérigos de nível 9 ou superior podem produzir itens mágicos (aqueles utilizáveis por clérigos, apenas).

Clérigo			
XP	Nível	Título	DVs
0	1	Acólito da Terra	1d6
1.500	2	Milagreiro da Terra	2d6
3.000	3	Ctonista	3d6
6.000	4	Geomante	4d6
12.000	5	Hierofante Guegônida	5d6
25.000	6	Servo das Montanhas	6d6
50.000	7	Teurgo das Montanhas	7d6
100.000	8	Sacer-Oûromans	8d6
+100.000	9	-	8d6+½*

Clérigo: expulsar mortos-vivos								
Nível de clérigo	Categoria do morto-vivo							
	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
1	7	9	11	-	-	-	-	-
2	E	7	9	11	-	-	-	-
3	E	E	7	9	11	-	-	-
4	D	E	E	7	9	11	-	-
5	D	D	E	E	7	9	11	-
6	D	D	D	E	E	7	9	11
7	D	D	D	D	E	E	7	9
8	D	D	D	D	D	E	E	7

E = Expulso; D = Destruido.

Clérigo: feitiços por dia						
Nível	1º	2º	3º	4º	5º	
1	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-
5	2	2	-	-	-	-
6	2	2	1	-	-	-
7	2	2	2	1	-	-
8	2	2	2	2	1	-
9	3	3	3	3	2	2
10	3	3	3	3	3	3
11	4	4	4	4	3	3
12	4	4	4	4	4	4
13	5	5	5	5	4	4
14	5	5	5	5	5	5

Paladino

Este é um tipo particular de guerreiro sagrado; o paladino deve ter força, sabedoria e carisma acima da média, e ao menos um destes atributos deve valer 16+ (qualquer um). Recebe um bônus +5%/+10% XP se possuir dois/três destes atributos valendo 16+. O paladino deve ser ordeiro, seguir e propagar a lei do Rio Êucarás; não pode acumular riquezas além daquelas necessárias para sua manutenção periódica e o pagamento de seus serviços (que devem ser ordeiros, sem exceção; podem sabidamente associar-se a personagens neutros em circunstâncias esporádicas), e o restante deve ser doado a instituições da ordem; suas fortalezas devem ser todas frugais (valor máximo de 200.000po), não empregando mais de 200 soldados. Quando o paladino deixa de cumprir estas obrigações, ele perde acesso à sua classe (tornando-se guerreiro de mesma experiência) e portanto aos seguintes privilégios divinos: a) imunidade a doenças; b) curar ferimentos/doenças com as mãos ao toque, uma pessoa, uma vez ao dia (2 pontos de vida por nível de paladino ou uma doença por cinco níveis de paladino); c) possibilidade de invocar um cavalo de guerra excepcional (DV: 5+1), nascido do Rio Êucarás, vinculado ao seu

mestre - venha o cavalo a ser abatido, um novo não será concedido livremente ao cavaleiro; d) acesso à expulsão de mortos-vivos como um clérigo de metade de seu nível (a partir do nível 2); e) *detectar o mal* e *dissipar o mal* livremente, a partir do 8º nível; f) são virtualmente imunes à magia quando empunhando uma "espada sagrada"; g) acesso às jogadas de proteção particulares de sua classe.

Paladino			
XP	Nível	Título	DVs
0	1	Ordenado Paroquial	1d8
3.000	2	Executor Paroquial	2d8
6.000	3	Corretor Paroquial	3d8
12.000	4	Cavaleiro Buscador	4d8
25.000	5	Cavaleiro Expeditor	5d8
40.000	6	Cavaleiro Teofante	6d8
80.000	7	Cavaleiro Teofante Exemplar	7d8
120.000	8	Proclamador-Da-Verdade	8d8
240.000	9	Cavaleiro Paladino de Eúcaras	9d8
+120.000	10	-	9d8+2*

Alinhamento

Em geral, personagens começam como neutros e suas ações em jogo causam tendência a algum alinhamento (é possível que um personagem se mantenha neutramente alinhado, ou até mesmo alinhado à neutralidade). Entidades e grupos ordeiros têm certas expectativas de outros ordeiros (submissão à autoridade do Estado, às normas históricas etc.); caóticos tendem à autopreservação singular e à imposição da força individual, e podem se passar por ordeira ou neutramente alinhados frente à ordem; um tende à eliminação do outro. Personagens neutros podem ser desinteressados no conflito (não seguem rigidamente a ordem ou impõem o poder individual) ou empenhados em manter balanço entre / limites ao acúmulo de forças de cada uma. Certas classes não podem se alinhar de determinados modos.

Línguas

Idiomas			
#	Idioma	#	Idioma
1	Anão	11	Xívar
2	Élfico	12	Kobold
3	Dragão	13	Centauro
4	Gnoll	14	Minotauro
5	Gnomo	15	Medusa
6	Goblin	16	Fada
7	Troll	17	Infital
8	Gigante	18	Faarrupe
9	Orc	19	Neomitera
10	Ogro	20	Quemitera

Guélogo é o nome da língua comum das Terras de Guégona; quemitera é o idioma dos antigos humanos, essencial à prática astromágica; faarrupe é a língua dos barsolitas; infital é a língua dos outros humanos, tímidos que por vezes habitam cavernas.



Personagens que mudam seu alinhamento se esquecem de sua linguagem antiga e adquirem conhecimento da sua nova. Apenas personagens alinhados à neutralidade conhecem esta linguagem de alinhamento. Personagens não entendem o dito em linguagens de alinhamento alheias, mas sabem distingui-las.

De ordem financeira

Moedas

Referência para o valor das moedas a seguir; todas têm peso = 1 'moeda'.

- 1 peça de platina = 5 peças de ouro;
- 1 peça de ouro = 10 peças de prata;
- 1 peça de prata = 5 peças de cobre;
- * 1 peça de electro = ½ peça de ouro;
- 1 peça de electro = 5 peças de prata;
- 1 peça de electro = 25 peças de cobre.

Custo de vida

Os personagens gastam 1% do seu valor de experiência em ouro, mensalmente, em impostos e em manutenção básica, até o momento em que constroem sua fortaleza e estabelecem o seu domínio localmente: se for nos ermos seu domínio, então cessam as tarifas (que são substituídas pelas questões financeiras maiores da fortaleza), mas se for em território dominado, tarifação senhoril pode permanecer.

Heranças

Um personagem afortunado pode deixar para um parente seu a herança de sua propriedade no caso de seu "desaparecimento" por uma temporada (3 meses); as seguintes condições se aplicam: o novo personagem deve começar no nível inicial da classe escolhida; a herança será taxada em 10%; tendo retornado à vida o falecido que deixou a herança, este poderá reclamá-la (protestar em nome da propriedade), mas mesmo em caso de legitimação da "devolução" pelas partes envolvidas ('partes' + 'ordem'), 10% serão novamente cobrados pela viabilização processo.

Equipamentos e serviços

Equipamento essencial

Para agilizar a equipagem de personagens, este árbitro indica a seguinte lista mínima de compras; não inclui armaduras e armas! (roupas não precisam ser compradas inicialmente).

Mochila / bolso / um saco grande / dois sacos pequenos / cantil / litro de vinho / seis tochas / pederneira / vara / corda / cravos de ferro / marreta

TOTAL: 21 peças de ouro!

Equipamento de aventura	Preço
Acônito	10
Água benta	25
Alho	5
Arpéu	25
Bolinhas metálicas (36)	1
Bolso	1
Cantil	1
Corda	1
Cravos de ferro (12)	1
Espelho de aço pequeno	5
Estacas (3)	1
Ferramentas de ladrão	25
Frascos (3)	2
Lampião	25
Machado	10
Marreta	2
Mochila (comporta 400 moedas)	5
Óleo (1 frasco)	2
Pá	10
Pé de cabra	10
Pederneira	3
Ração comum (1 semana)	5
Ração preservada ("ferro", 1 semana)	15
Roupas comuns	5
Roupas de senhor	15
Saco grande (comporta 600 moedas)	2
Saco pequeno (comporta 200 moedas)	1
Símbolo sagrado	25
Tochas (6)	1
Velas (6)	1
Vinho (1 litro)	1

A iluminação efetiva das tochas e lanternas tem alcance de 9 metros; a duração da tocha é uma hora, do frasco de óleo, 4 horas. Uma vela comum queima por 6 horas e ilumina um raio de 4,5 metros.

O dano causado por óleo em chamas e água benta (a mortos vivos) é 1-6 por três rodadas; alcance [3 / 6 / 12 m].

Armaduras	Classe	Preço
Leve, tecido ou couro	7	15
Média, placas	5	30
Pesada, placas (completa)	3	50
Escudo	+1	10

Armas comuns em Guégona	Preço
Adaga / punhal (tamanho: I)	3
Punhal de prata (tamanho: I)	30
Clava (tamanho: II)	3
Espada (tamanho: II)	7
Cajado (tamanho: III)	2
Lança (tamanho: III)	4
Pique / sarissa (tamanho: IV)	7
Dardo [até 18 / 36 / 72 metros]	-
Funda [até 24 / 48 / 96 metros]	2
Arco curto [até 30 / 60 / 120 metros]	25
Arco longo [até 40 / 80 / 160 metros]	40
Chumbos de funda (20)	1
Aljava (20 flechas)	5
Flecha (ponta de prata)	5

Piques podem atacar a partir da segunda fileira em melês em campo aberto, causando dano dobrado quando preparados contra avanços; em masmorras são de extrema inconveniência em função de seu comprimento de mais de 3 metros.

Os alcances das armas de projéteis indicam ataques com ajuste de +1/0/-1 no resultado do dado.

Venenos*							
De contato							
Tipo	Preço	Prot.	Detec.	Tempo	Salvo	Falha	
I	10	+6	80%	1d4+1	-	15pv	
II	75	+5	65%	1d3	-	25pv	
III	600	+4	40%	1	-	35pv	
IV	1.500	+3	15%	Inst.	-	Morte	
De ingestão							
Tipo	Preço	Prot.	Detec.	Tempo	Salvo	Falha	
I	5	+6	80%	2d4	10pv	20pv	
II	300	+5	65%	1d4+1	15pv	30pv	
III	200	+4	40%	1d2	20pv	40pv	
IV	500	+3	15%	Inst.	25pv	Morte	
V	1.000	+2	3%	1d4 T.	30pv	Morte	

T = turnos. Restante contado em rodadas de combate.

* O uso dos venenos é um ato caótico. Um frasco de veneno pode ser aplicado em duas flechas ou numa lâmina/ponta; no caso de aplicação do veneno em armas melê, o veneno terá efetividade total no primeiro ataque acertado, metade da efetividade no segundo ataque e nenhuma efetividade no terceiro; a mesma lógica vale para a efetividade do veneno aplicado (fora do frasco) em função dos dias percorridos desde a aplicação.

Animais / equipamento / transportes	Preço
Cão, caça	20
Cão, guerra	25
Cavalo, tração	30
Cavalo, leve	40
Cavalo de guerra, médio	100
Cavalo de guerra, pesado	200
Mula	20
Sela	25
Alforje de sela (comporta 300 moedas)	10
Armadura canina (CA: 6)	25
Barda (CA: 5)	150
Carroça	100
Vagão	200
Jangada	40
Barco, pequeno	100
Navio mercador, pequeno	5.000
Navio mercador, grande	20.000
Galera, pequena	10.000
Galera, grande	30.000

Cão caça: DV 1+1 / CA 7.
Cão guerra: DV 2+2 / CA 8.
Cav. tração: DV 2+1 / CA 7. 4.500 moedas. 12".
Cav. leve: DV 2 / CA 7. 3.000 moedas. 24".
Cav. g. méd.: DV 2+1 / CA 7. 3.750 moedas. 18".
Cav. g. pes.: DV 3 / CA 7. 4.500 moedas. 12".
Mula: DV 2+1 / CA 7. 3.500 moedas. 12".

Carroça: 1d4pv / CA 9. Com um cavalo de tração ou duas mulas leva 5.000 moedas. Com dois cavalos de tração ou quatro mulas leva 10.000 moedas.

Vagão: 2d4pv / CA 9. Com dois cavalos de tração ou quatro mulas leva 15.000. Com quatro cavalos de tração ou oito mulas leva 30.000 moedas.

Movimento

Segue referência para taxas de movimentação. O grupo se move no passo do mais lento de seus integrantes. Personagens podem realizar dois "movimentos" definidos pela "taxa" por turno (10 min.; polegada = 10x o número em pés). Movimento "com tesouro" é uma categoria abaixo ou metade do valor de "armadura pesada".

Movimento em masmorras		Metros/pés por turno	
Tipo	Taxa	Lento*	Rápido**
Arm. leve	12" (36 m)	72 m (240')	144 m (480')
Arm. média	9" (27 m)	54 m (180')	108 m (360')
Arm. pesada	6" (18 m)	36 m (120')	72 m (240')

* Lento: explorando, mapeando etc.

** Rápido: correndo.

Movimentação nos ermos é definida pela composição do grupo viajante e por condições do território, ficando a encargo da arbitragem.

Combate

Ordem de resolução de uma rodada (10 segundos):
1. Declaração de intenções, particularmente movimentação melê e conjuração de feitiços; 2. Definição da iniciativa por lado combatente; 3. Lado vencedor: movimento, resolução de disparos, então de feitiços, então de ataques em melê; então para o lado perdedor. Empate de iniciativa indica resolução simultânea.

Movimentação em combate ocorre no passo da "taxa" já tabelada lida em metros. Ex.: 12" = 12 m. Personagens não engajados em melês podem se mover sem declaração prévia à iniciativa.

Movimentação em melê requer declaração prévia e pode ocorrer de dois modos, *normalmente*: ou move-se metade da taxa permitida, atentando ao combate; ou move-se toda a taxa permitida, sem atenção, tornando-se vulnerável ao melê.

Disparos de mísseis/projéteis tem valor do dado ajustado pela distância do ataque. Quando o míssil é disparado em direção a um melê, tem chances iguais de atingir cada um dos participantes.

Conjuração de feitiços requer declaração prévia à definição da iniciativa e que o conjurador permaneça parado enquanto pronuncia as palavras mágicas/preces e realiza o devido gestuário (exige ser ação única na rodada de combate). O conjurador que for acertado por ataque ou magia nociva enquanto conjura terá o feitiço perdido. O alvo do feitiço deve ser visível pelo conjurador.

Melês são velozes e furiosos. Mesmo tendo ganho iniciativa, atacar um inimigo empunhando arma menor que a do alvo dá a ele chance de um ataque prévio, na primeira rodada daquele melê.

Ataques sem intenção de matar podem ser realizados com certas armas ou desarmados, o que deve ser indicado antes de serem rolados. Neste caso, cada combatente lança 1d6/DV ou nível; se a vítima tiver resultado *menor* que os atacantes: está rendida; *igual*: está livre, mas não pode usar sua arma (presa); *maior*: os atacantes são atordoados por um número de rodadas igual à diferença das rolagens.

Cura ocorre mágica ou naturalmente: feitiços indicam o efeito da cura mágica; cura natural ocorre na taxa de 1 ponto de dano removido a cada 48 horas (pode levar tempo!).

Morte ocorre quando um personagem chega a 0 pontos de vida e falha em sua jogada de proteção contra a morte; ou quando tem sucesso na proteção mas perde pontos de vida adicionais (é acertado por novos ataques enquanto derrotado); quando a arbitragem determina que a circunstância não tem chance de sobrevivência (altíssima queda, esmagamento e submersão em magma/ácido são exemplos); quando o efeito assim determina (como no caso de doenças ou venenos); por fim, quando o personagem atinge a sua máxima expectativa de vida (determinada em segredo pela arbitragem. Este é o fim maior inevitável = não pode ser de fato trazido de volta a vida).

Ataques

O acerto é verificado com auxílio do (da) Tac0, Taxa para acertar classe de armadura @:

Tac0 - d20 ajustado = C.A. acertada

O resultado deve ser igual ou menor que o valor da classe de armadura alvejada para acertar; 1s/20s rolados no dado sempre erram/acertam criticamente (dobram o dano causável). Ataques certos causam 1-6 danos, ajustados em caso de melê.

Exemplo: Guerreiro de nível 4 com força 16 (Tac0 17, ajuste melê +2) ataca um alvo vestindo placas completas e escudo (CA 2). O resultado de 1d20 é 8, portanto: 17 - (8 + 2) = 7 (a classe de armadura acertada). O ataque erra.

Progressão de Tac0 por classe/nível			
Guerreiro*	Clérigo*	Astromágico	Tac0
1-3	1-4	1-5	19
4-6	5-8	6-10	17
7-9	9-12	11-15	14
10-12	13-16	16-20	12
13-15	17-20	21-25	10
16+	21+	26+	7

* Guerreiros compartilham a sua progressão com paladinos; clérigos com ladrões.

Jogadas de proteção

Estes são os valores alvo (igual ou maior) em 1d20 para se proteger de diversos efeitos nocivos: I. morte, veneno; II. Varinhas, bastões; III. paralisia, petrificação; IV. ataques de sopro; V. Feitiços, cajados. Segue progressão por classe/nível.

Progressão de alvos de jogadas de proteção					
Guerreiro*	I	II	III	IV	V
1-3	12	13	14	15	16
4-6	10	11	12	13	14
7-9	8	9	10	10	12
10-12	6	7	8	8	10
13+	4	5	5	5	8
Clérigo	I	II	III	IV	V
1-4	11	12	14	16	15
5-8	9	10	12	14	12
9-12	6	7	9	11	9
13+	3	5	7	8	7
Astromágico*	I	II	III	IV	V
1-5	13	14	13	16	15
6-10	11	12	11	14	12
11-15	8	9	8	11	8
16+	5	6	5	8	3

* Paladinos têm, em todos os níveis, 10% de chance maior que o guerreiro de se proteger (ou seja, alvos 2 pontos mais baixos). Ladrões compartilham salvaguarda com astromágicos.

Unidades de medida

Seguem comentários sobre e referência para conversão de unidades de medida.

" indica polegadas, a medida real usada na mesa para medir distância real entre miniaturas, por exemplo.

' indica pés e m metros. São as medidas usadas para medir distâncias entre elementos do mundo do jogo.

A polegada (") pode ou não equivaler à polegada de 2,5 cm. Basta uma régua ou tira com marcações regulares, a nossa polegada. Esta polegada equivale, em geral, para aventuras em masmorras, a dez vezes o número em pés. Ex.: o feitiço Bola de Fogo tem alcance de 24", que são 240'.

Pés (') são divididos por aproximadamente três para torná-los metros:

1 m $\approx$ 3' / 3' $\approx$ 1 m
10' $\approx$ 3m; 20' $\approx$ 6m; 30' $\approx$ 9m; 40' $\approx$ 12m
50' $\approx$ 15m; 60' $\approx$ 18m; 70' $\approx$ 21m; 80' $\approx$ 24m
90' $\approx$ 30m; 100' $\approx$ 30m; 110' $\approx$ 33m; 120' $\approx$ 36m

Note que como o movimento em encontros e em combates é um terço da "taxa" de movimentação, listada na seção homônima, pode-se considerar aquele número em metros para rodadas.

Domínio

Sempre que tiver poder (social, político, econômico etc.), um personagem pode buscar estabelecer domínio sobre um porção de terra construindo um castelo, templo, torre etc.

Num território dominado, personagens terão de conseguir autorização da autoridade local e pagar 20% de sua renda àquela. Nos ermos, terão de tomar controle local, mas não terão de pagar o quinhão.

A autoridade do domínio geralmente coleta, por habitante do território 1 po/mês. A taxa pode ser aumentada (a contragosto dos habitantes), assim como pode ser feita crescer a população com investimentos em vias, agropecuária, estalagens, caça, pesca, religião, turismo etc. numa taxa de 10 habitantes por 1.000 po investidos. Normalmente, a contabilidade do domínio (coleta, despesa etc.) é realizada ao princípio de cada estação (4 vezes ao ano).

A autoridade dominante pode empregar até 10% do total de sua população como categoria militar, e em guerra mais 10% pode ser convocado à compor milícias temporárias.



Magia

Personagens podem preparar um dado número de feitiços de cada nível de complexidade (círculo) por dia, conforme indicado por seu tipo/nível. Astromágicos precisam ter seus livros de feitiços consigo para prepará-los para o dia seguinte e uma adaga de prata para conjurá-los de fato; clérigos precisam do símbolo sagrado para preparar e conjurar seus feitiços, e podem preparar quaisquer feitiços básicos (listados a seguir) de círculos aos quais têm acesso. Em todo caso, são também necessárias 12 horas de descanso.

Astromágicos adquirem novos feitiços para seus livros sob mentoria (uma semana de jogo de estudos, mais exigências do mentor encontrado); copiando feitiços de livros/pergamínhos encontrados (uma semana de jogo, o material original é destruído, chance de falha. Se neste processo o astromágico falhar, nunca poderá ter acesso àquele feitiço, e a probabilidade é baseada em sua inteligência); por meio de criação de novos feitiços: pesquisa mágica.

Pesquisa mágica

A criação de um novo feitiço requer uma semana de estudos por círculo do feitiço. Investir 1.000 po por círculo do feitiço na pesquisa oferece a ela chance de sucesso de 20%; a esta taxa pode somar-se a inteligência/sabedoria do pesquisador. Portanto, um clérigo de sabedoria 16 investindo 6.000 po em um feitiço de 2º círculo teria 76% de chance de sucesso, e precisaria passar 3 semanas pesquisando.

A partir do 9º nível, personagens usuários de magia podem produzir novos itens encantados. O tempo e custo deste tipo de pesquisa, além como o círculo dos novos feitiços propostos por personagens são definidos pela arbitragem.

Um astromágico deve manter dieta vegetarianana enquanto durar sua temporada de pesquisas.



Lista de feitiços

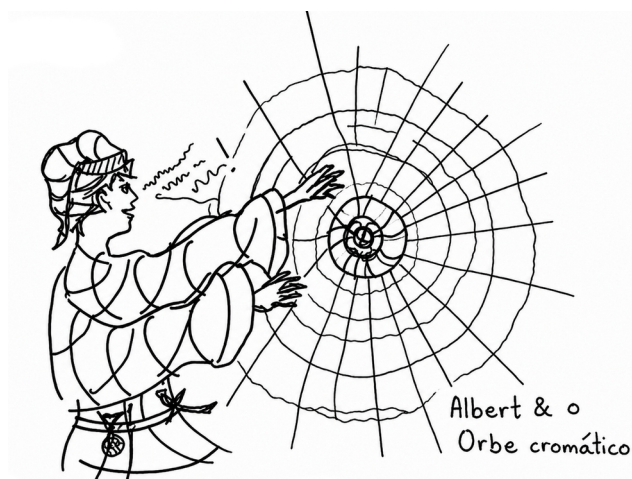
Astromágicas

1º Círculo	2º Círculo
1 Detectar Magia	1 Arrombar
2 Disco Flutuante	2 Boca Mágica
3 Encantar Pessoa	3 Detec. Invisibilidade
4 Escudo	4 Fechadura Arcana
5 Ler Línguas	5 Força
6 Ler Magia	6 Força Fantasmagórica
7 Luz	7 Imagem Espelhada
8 Misseis Mágicos	8 Invisibilidade
9 Prender Portal	9 Levitar
10 Proteção Contra o Mal	10 Localizar Objetos
11 Sono	11 Luz Contínua*
12 Ventriloquismo	12 P.E.S.
13	13 Pirotecnia
14	14 Teia
15	15
16	16

3º Círculo	4º Círculo
1 Acelerar	1 Confusão
2 Anular Magia	2 Crescer Plantas
3 Bola de Fogo	3 Disfarce em Massa
4 Clariaudiência	4 Encantar Monstro
5 Clarividência	5 Extensão I
6 Desacelerar	6 Invocar Monstros II
7 Infravisão	7 Medo
8 Invisibilidade, 3 m	8 Muro de Fogo
9 Invocar Monstros I	9 Muro de Gelo
10 Prender Pessoa	10 Olho de Feiticeiro
11 Prot. Contra o Mal 3 m	11 Portal Dimensional
12 Prot. Contra Projéteis	12 Remover Maldição
13 Relâmpago	13 Tempestade de Gelo
14 Respirar Deb. d'Água	14 Transformar Outro
15 Runas Explosivas	15 Transformar-se
16 Sugestão	16 Terreno Ilusório
17 Truque de Corda	17
18 Voar	18

5º Círculo	6º Círculo
1 Animar os Mortos	1 Baixar Águas
2 Conjural Elemental	2 Controlar o Clima
3 Contat. Plano Superior	3 Desintegrar
4 Crescimento Animal	4 Encantar Item
5 Criar Passagens	5 Extensão III
6 Extensão II	6 Feitiço Mortal
7 Invocar Monstros III	7 Estudo de Lenda
8 Jarro Mágico	8 Imagem Projetada
9 Mente Fraca	9 Invocar Monstros IV
10 Muro de Ferro	10 Mover Terra

11 Muro de Pedra	11 Obrigação
12 Nuvem Mortal	12 Partir Águas
13 Pedra para Lama	13 Pedra para Carne
14 Prender Monstro	14 Predador Invisível
15 Telecinese	15 Proteção Antimagia
16 Teletransporte	16 Reincarnação
17	17 Repulsão
18	18



Milagres ctônicos

1º Círculo	2º Círculo
1 Curar ferimentos leves	1 Benção
2 Detectar o Mal	2 Descobrir Alinhamento
3 Detectar Magia	3 Encantar Serpentes
4 Luz	4 Encontrar Armadilhas
5 Proteção Contra o Mal	5 Falar com Animais
6 Purif. Comida e Água	6 Prender Pessoas
7 Remover Medo*	7 Resistir ao Fogo
8 Resistir ao Frio	8 Silêncio, 4.5m raio

3º Círculo	4º Círculo
1 Curar Doença	1 Criar Água
2 Encantar Arma	2 Curar Ferim. Graves
3 Falar com Mortos	3 Falar com Plantas
4 Localizar Objetos	4 Neutralizar Veneno
5 Luz Contínua	5 Prot. Contra o Mal 3m
6 Oração	6 Varas em Serpentes
7 Remover Maldição	7
8	8

5º Círculo
1 Comunhão
2 Criar Comida
3 Dissipar o Mal
4 Dedo da Morte
5 Missão
6 Praga de Insetos
7 Reviver Morto
8

Explicação de feitiços, Astromágicas I

Detectar Magia: Um feitiço para determinar se houve algum encantamento colocado em uma pessoa, lugar ou coisa. Possui alcance limitado e curta duração. É útil, por exemplo, para descobrir se algum item é mágico, se uma porta foi "barrada" ou "travada por algum feitiço" etc. (3", 9 m, 2 turnos).

Disco Flutuante: Invoca um disco mágico à altura da cintura do conjurador; aquele o acompanha. 90 cm diâmetro, suporta 5.000 moedas. Duração: 6 turnos.

Encantar Pessoa: Se aplica a humanos e humanoides. Se o feitiço for bem sucedido, fará com que o enfeitiçado fique completamente sob a influência do mágico até que o "encanto" seja anulado. Alcance: 36 m (12").

Escudo: O conjurador tem CA 2 contra mísseis e 4 em melê, por dois turnos.

Ler Línguas: Permite o entendimento das línguas, direções e similares, especialmente em mapas de tesouro. No mais, é como o feitiço Ler Magia mais abaixo.

Ler Magia: Permite o entendimento de inscrições mágicas em um item ou pergaminho. Sem esse feitiço ou dispositivo semelhante, a magia é ininteligível até mesmo para um mágico. O feitiço é de curta duração (sendo uma ou duas leituras o limite usual).

Luz: Um feitiço para lançar luz (diferente da luz do dia) em um círculo de 9 m (3") de diâmetro. Tem a duração de um número de turnos igual a 6 + o número de níveis do usuário.

Mísseis Mágicos: Dispara projétil que acerta todas as vezes e causa 1d6+1 dano; a cada 5 níveis (a partir do 6º), o mágico recebe dois novos mísseis por conjuração.

Prender Portal: O feitiço barra uma porta, portão ou algo semelhante. É como uma Trava de Feiticeiro (veja abaixo), mas não é permanente. 2-12 turnos. Anular Magia, criaturas fortes e Arrombar podem romper o efeito.

Proteção Contra o Mal: Esse feitiço cerca o conjurador com um círculo mágico para impedir ataques de monstros encantados. Também serve como uma "armadura" contra diversos ataques malignos, adicionando +1 a todas as jogadas de proteção e recebendo -1 no dano de oponentes malignos. (Observe que esse feitiço não tem efeito cumulativo com armaduras mágicas e anéis mágicos, embora continue afastando os monstros encantados.) Duração: 6 turnos.

Sono: Um feitiço de sono afeta de 2 a 16 criaturas de 1º nível de até 1 + 1), de 2 a 12 criaturas de 2º nível (dados de vida de até 2 + 1), de 1 a 6, criaturas de 3º nível, e apenas 1 criatura de 4º nível (até 4 dados de vida + 1). O feitiço sempre afetará até o número de criaturas determinado pelos dados. Se mais do que o número rolado puder ser afetado, determine qual "dormirá" de forma aleatória. Alcance: 72 m (24").

Ventriloquismo: por dois turnos o conjurador pode projetar sua voz a partir de qualquer ponto dentro de 72 metros (24").

Explicação de feitiços, Astromágicas II

Arrombar: Um feitiço que abre portas secretas, portas barradas, portas travadas por magia, portões trancados ou protegidos de outra forma, etc. Alcance: 18 m (6").

Boca Mágica: Um encantamento é posto sobre um objeto ao toque e é ativado quando um gatilho estabelecido for ativado. Uma boca aparece no objeto e reproduz uma mensagem de até 30 palavras.

Detectar Invisibilidade: Um feitiço para encontrar um tesouro escondido por um feitiço de Invisibilidade (veja mais adiante). Ele também localizará criaturas invisíveis. Duração: 6 turnos. Alcance: 3 m (1") para cada nível do mágico que o lançou.

Detectar o Mal: O feitiço detecta pensamentos ou intenções malignas em qualquer criatura ou objeto malignamente encantado. Tenha em mente que o veneno, por exemplo, não é bom nem mau. Duração: 2 turnos. Alcance: 18 m (6").

Fechadura Arcana: Semelhante a um Prender Portal, este feitiço dura indefinidamente. Ela pode ser aberta por um Arrombar sem quebrar o feitiço. Uma Trava pode ser aberta sem um feitiço ou coisa do tipo por um mágico 3 níveis acima daquele que colocou o feitiço.

Força: o feitiço pode ser conjurado sobre um guerreiro ou clérigo ao toque, que por 8 horas ganha 2d4 (G.) ou 1d6 (C.) pontos de força.

Força Fantasmagórica: Cria ilusões vívidas de quase tudo que o usuário puder imaginar. Enquanto o conjurador se concentra no feitiço, a ilusão continuará a não ser que ela seja tocada por alguma criatura viva, aí então a natureza da Ilusão será revelada. Então, não há limite de duração. Os danos causados aos expectadores de uma Força Ilusória serão reais se a ilusão for considerada real. Alcance: 72 m (24"). 6x6 metros para a ilusão.

Imagem Espelhada: cria 1d4 ilusões do conjurador que o acompanham e imitam. Quando o conjurador é atacado, o alvo é determinado aleatoriamente (indistinguíveis para quem ataca), e as imagens, que duram por uma hora.

Invisibilidade: Um feitiço que dura até ser quebrado pelo conjurador ou por alguma força externa (ataque ou conjuração). Afeta apenas a pessoa ou coisa sobre a qual foi conjurado. Alcance: 72 m (24").

Levitar: Esse feitiço levanta o conjurador, todo o movimento sendo no plano vertical; no entanto, o usuário pode, por exemplo, levitar até o teto e mover-se horizontalmente com o uso das mãos. Duração: 6 turnos + nível do usuário. Alcance (de levitação): 6 m (2") por nível do mágico, com movimento tocando no teto de 18 m (6")/turno.

Localizar Objetos: Para que esse feitiço seja eficaz, ele deve ser conjurado com certo conhecimento do que deve ser localizado. Assim, a natureza exata, dimensões, coloração, etc. de algum item mágico têm que ser conhecidas para que o feitiço funcione. Objetos bem conhecidos, como um lance de escada que leva para cima, podem ser detectados com esse feitiço. O feitiço dá ao conjurador a direção do objeto desejado, mas não a distância. O objeto desejado deve estar dentro do alcance. Alcance: 18 m (6") + 3 m (1") para cada nível do mágico que conjurou o feitiço.

Luz Contínua: Esse feitiço cria uma luz onde quer que o conjurador deseje. Ele emite um círculo de iluminação de 72 m (24") de diâmetro, mas não é igual à luz do dia. Ele continua emanando luz até ser dissipado. Alcance: 36 m (12").

Percepção Extrassensorial (P.E.S.): Um feitiço que permite ao usuário detectar os pensamentos (se houver) de tudo o que se esconde atrás de portas ou na escuridão. Pode transpassar rochas sólidas de até 60 cm de espessura, mas uma fina camada de chumbo bloqueará o feitiço. Duração: 12 turnos. Alcance: 18 m (6").

Pirotecnia: Alcance de 72 m (24"). O conjurador cria fogos de artifício ou fumaceira a partir de uma fonte de fogo (necessária); o volume do gás produzido será de **ao menos** 6x6x6 metros.

Teia: Num raio de 9 metros conjura uma teia, área de 3x3x6 metros máximo.

Explicação de feitiços, Astromágicas III

Acelerar: É exatamente o oposto do efeito de Desacelerar, mas parecido na quantidade de alvos e no alcance. Note que ele irá contrariar seu oposto e vice-versa.

Anular/Dissipar Magia: Este feitiço será eficaz em anular encantamentos de vários tipos, exceto aqueles em itens mágicos e similares. Isso é modificado pela seguinte fórmula. O sucesso de um feitiço Anular Magia é a proporção do anulador sobre o conjurador do feitiço a ser anulado, então se um astromágico de 5º nível tentar anular o feitiço de um de 10º nível existe 50% de chance de sucesso ($5 / 10 = 50\%$). Duração: 1 turno. Alcance: 36 m (12").

Bola de Fogo: Um projétil que sai do dedo do mágico. Explode com um raio de explosão de 6 m (2"). Em um espaço confinado a Bola de Fogo costuma se espalhar de acordo com a forma do espaço (alongado ou qualquer outro). Os danos causados pelo projétil serão proporcionais ao nível de seu conjurador (5º nível, 5d6, por exemplo). Atente que as Bolas de Fogo de pergaminhos e de varinhas têm projéteis de 6 dados e as de Cajados têm projéteis de 8 dados. Alcance: 72 m (24").

Clariaudiência: O mesmo que o feitiço Percepção Extrassensorial, exceto que permite a audição dos pensamentos. Esse é um dos poucos feitiços que podem ser conjurados por meio de uma Bola de Cristal.

Clarividência: O mesmo que Clariaudiência, exceto que o conjurador do feitiço pode ver através dos olhos da criatura alvo, ao invés de meramente ouvir seus pensamentos.

Desacelerar: Um feitiço que afeta até 24 seres em uma área máxima de 18 x 36 m (6" x 12"). Duração: 3 turnos. Alcance: 72 m (24").

Infravisão: Esse feitiço permite que o beneficiado veja ondas de luz infravermelha, permitindo-lhe enxergar na escuridão total. Duração: 1 dia. Alcance: 12 a 18 m (4" a 6").

Invisibilidade, raio 3 m: Um feitiço de Invisibilidade com uma projeção estendida, mas com os mesmos efeitos.

Invocar Monstros I: Duração de 6 rodadas. Invoca aliados que servem o conjurador até o fim do feitiço ou a morte. Há uma espera de um turno para que os invocados surjam!

#	Monstro
1	1-6 ratos gigantes
2	1-3 goblins
3	1-3 elfos
4	1-6 kobolds
5	1-3 orcs
6	1-3 esqueletos

Prender Pessoas: Ele afetará de 1 a 4 alvos. Se for conjurado em apenas uma criatura, além de imobilizá-la, reduzirá em 2 a sua jogada de proteção contra magia. Duração: 6 turnos + nível do conjurador. Alcance: 36 m (12").

Proteção Contra o Mal, raio 3 m: Um feitiço de Proteção Contra o Mal que se estende para incluir um círculo ao redor do mágico, mas que dura 12 ao invés de 6 turnos.

Proteção Contra Projéteis: O beneficiado por esse encanto torna-se imune aos projéteis normais. Isso implica apenas os projéteis atirados por soldados normais (não acima do normal) e/ou armas normais. Duração: 12 turnos. Alcance: 9 m (3").

Relâmpago: A conjuração desse feitiço gera um feixe relâmpago de 18 m (6") de comprimento e até 2,25 m (3/4") de largura. Se o espaço não for longo o suficiente para permitir sua extensão total, o projétil refletirá para trás até completar os 18 m (6") restantes, podendo até mesmo atingir o seu criador. Dano causado como a Bola de Fogo.

Respirar Deb. d'Água: O conjurador se torna possível respirar debaixo d'água sem dano ou dificuldade. Duração: 1 dia. Alcance: 9 m (3").

Runas Explosivas: O conjurador imprime sobre uma superfície uma runa mágica que disfarça uma armadilha. Caso outro que não o conjurador leia a runa, esta explode em chamas, causando 4d6 danos. Um astromágico dois níveis acima do conjurador tem chance de 60% de detectar, 75% evitar, e 100% de desarmar a runa.

Sugestão: Dura 1 semana. O conjurador fala em linguagem hipnótica à vítima. Uma sugestão será cumprida em até uma semana (ela deve ser possível de cumprir no prazo) caso o alvo falhe sua jogada de proteção. A ação não precisa ser imediata e pode ser condicionada por outro eventos. Há chance de 1% para cumprimento de uma ordem suicida.

Truque de Corda: Por uma hora + 1 turno por nível do conjurador, uma corda lançada ao ar permanece lá, aguardando ser escalada. O conjurador e três outros podem escalá-la e ao cabo dão num pequeno planetoide temporário. A corda pode ou não ser deixada para trás.

Voar: Com esse feitiço, o usuário é capaz de voar a uma velocidade de até 36 m (12")/rodada. O feitiço dura um número de turnos igual ao nível do mágico mais um bônus de pontos obtidos em um dado de seis lados que é secretamente rolando pelo juiz.

Explicação de feitiços, Astromágicas IV

Confusão: Esse feitiço afetará imediatamente as criaturas com 2 ou menos DVs. Para criaturas com 2+ DVs, a seguinte fórmula indica quando o feitiço entra em vigor: 1d12 menos nível do conjurador = atraso no efeito, ou seja, uma diferença positiva significa um turno de atraso, enquanto uma diferença de zero ou negativa significa efeito imediato. Criaturas com 4+ DVs terão direito à jogada de proteção contra magia; essa verificação deve ser feita a cada turno enquanto durar o feitiço, e falha significa que elas ficarão confusas. O feitiço afetará tantas criaturas quanto indicado por 2d6 com a adição de +1 para cada nível acima do 8º do conjurador. As criaturas confusas atacarão o grupo do mágico (1 a 5), ficarão sem fazer nada (6 a 8) ou atacarão umas às outras (9 a 12). Role para cada turno. Duração: 12 turnos. Alcance: 36 m (12").

Crescimento de Plantas: Esse feitiço faz com que matagais ou florestas normais se tornem densamente cobertos de vegetação e emaranhados com trepadeiras, vinhas, espinhos, sarças e assim por diante, de modo a tornar a área virtualmente intransitável. Ele afetará uma área de até 27 m² (30'²), o conjurador escolhe as dimensões do efeito do feitiço. Duração: até ser Anulado Magia. Alcance: 36 m (12").

Disfarce em Massa: Esse feitiço esconde até 100 pessoas (ou criaturas do tamanho de um humano) em bosques ou pomares. As figuras ocultas podem ser movidas sem serem detectadas como nada além de árvores, e isso não afetará o feitiço. Ele só pode ser dissipado por um comando do conjurador ou por meio de um feitiço Anular Magia. Alcance: 72 m (24").

Encantar Monstros: Se animais ou criaturas com três ou menos dados de vida estão envolvidos, determine quantos são afetados pelo feitiço rolando três dados de seis lados. No mais, é idêntico ao feitiço Encantar Pessoas.

Extensão I: aumenta a duração de outro feitiço do conjurador em 50% (afeta apenas feitiços de círculos 1º a 3º).

Invocar Monstros II: Duração de 6 rodadas. Invoca aliados que servem o conjurador até o fim do feitiço ou a morte. Há uma espera de um turno para que os invocados surjam!

#	Monstro
1	1d2 hobgoblins
2	1d2 zumbis
3	1d2 gnolls
4	1d2 bugursos
5	1d6 orcs
6	1d6 esqueletos

Medo: O feitiço faz com que criaturas num cone de 72 m (24") comprimento, 36 m (12") base corram apavoradas (60% chance de largarem o que seguram) se falharem a proteção. Dura 1 hora.

Muro de Fogo: O feitiço cria uma parede de fogo que dura até que o mágico não se concentre mais para mantê-lo. A parede de fogo é opaca. Ela evita que criaturas com menos de quatro dados de vida atravessem-na. Mortos-Vivos receberão dois dados de dano ao tentar atravessá-la e outras criaturas um dado de dano. O formato da parede pode ser um plano de até 18 m (6") e 6m (2") de altura ou pode ser moldada em um círculo de 9m (3") de diâmetro e 6m (2") de altura. Alcance: 18m (6").

Muro de Gelo: Um feitiço que cria uma parede de gelo de 15 cm de espessura, nas mesmas dimensões de um Muro de Fogo. Ele nega os efeitos de criaturas que usam feitiços de fogo e/ou fogo. Pode ser rompida por criaturas com quatro ou mais dados de vida, criaturas que não usam fogo recebem um dado de dano (1 a 6) ao tentar quebrá-la e usuários de fogo recebem o dobro. Alcance: 36 m (12").

Olho do Feiticeiro: Um feitiço que permite ao usuário enviar um sensor visual a até 72 m (24") de distância para observar a cena sem se mover. O "olho" é invisível. Ele se move a 36 m (12")/turno. Duração: 6 turnos.

Portal Dimensional: Um feitiço de Teleportação limitado que permite que o objeto seja transportado instantaneamente a até 72 m (36") em qualquer direção (incluindo para cima ou para baixo). Não há chance de erro ao usar um Portal Dimensional, então o usuário sempre chega exatamente onde ele deseja, ou seja, 36 m (12") para cima, ou 96 m (32") para o leste, etc. Alcance: 3 m (1").

Remover Maldição: Um feitiço que remove qualquer maldição ou envio maligno. Entretanto, usar esse feitiço em uma "espada amaldiçoada", por exemplo, tornaria a arma uma espada comum, não uma espada encantada. Alcance: Adjacente ao objeto.

Tempestade de Gelo: Um vórtex de neve, granizo e gelo ocupa um cubo de 9 m (3"). Grandes detritos causam 3d10 danos a todos na área. Dura 1 hora, alcance de 36 metros.

Transformar Outro: Este feitiço dura até ser anulado. O feitiço dá todas as características da forma da criatura, então uma criatura transformada em dragão adquire todas as habilidades de um dragão – porém, sem o intelecto. Do mesmo modo, um troll transformado em caracol poderia ser facilmente pisoteado e esmagado por uma pessoa. Alcance: 18 m (6").

Transformar-se: O usuário assume a forma de qualquer coisa que desejar, mas com isso ele não adquire as habilidades de combate daquilo em que se transformou: o usuário se transforma em dragão, não ganha a capacidade de combate e a baforada, mas poderá voar. Duração: 6 turnos + o nível do conjurador.

Terreno Ilusório: O feitiço pode "criar" ou ocultar terreno – uma ilusão que afeta uma grande área. Assim, um pântano, colina, bosque ou semelhante pode ser criado ou escondido ilusoriamente. O feitiço é quebrado quando a área mágica é tocada. Alcance: 72 m (24").

Explicação de feitiços, Astromágicas V

Animar os Mortos: Permite a produção de mortos-vivos. De forma alguma traz uma criatura de volta à vida. Para o número de mortos animados, basta rolar 1d6 para cada nível acima do 8º em que o mágico estiver. Entretanto, os esqueletos ou cadáveres devem estar disponíveis para serem animados. O feitiço dura até que seja anulado ou até que os mortos animados sejam eliminados.

Conjurar Elemental: Conjura um Elemental do Ar, da Água, do Fogo ou da Terra. Apenas um de cada tipo pode ser conjurado por um mágico durante um dia. O elemental permanecerá até ser anulado, mas o mágico deve se concentrar no controle ou aquele se voltará contra o seu conjurador. Elementais conjurados são os mais fortes, com 16 dados de vida. Alcance: 72 metros (24").

Contatar Plano Superior: Esse feitiço permite ao mágico buscar conselhos e conhecimentos de criaturas que habitam planos superiores de existência. Quanto mais alto o plano contatado, melhores as condições para perguntar. Use a tabela a seguir para determinar esses fatores, bem como a probabilidade de o mágico ficar insano. Só são permitidas perguntas que podem ser respondidas com "sim" ou "não".

Plano	Número de Questões	Chance de Conhecer	Veracidade	Insanidade
3º	3	25%	30%	Nula
4º	4	30%	40%	10%
5º	5	35%	50%	20%
6º	6	40%	60%	30%
7º	7	50%	70%	40%
8º	8	60%	75%	50%
9º	9	70%	80%	60%
10º	10	80%	85%	70%
11º	11	90%	90%	80%
12º	12	95%	100%	90%

Se o mágico ficar insano, estará assim por um número de semanas igual ao número do plano contatado, e a tensão o tornará totalmente incapacitado até que o tempo tenha decorrido. Para cada nível acima do 11º, o mágico deve ter uma chance 5% maior de recuperar sua sanidade. O feitiço só pode ser usado uma vez por semana.

Crescimento de Animal: O feitiço faz de 1 a 6 animais de tamanho normal crescerem até serem gigantes, com poder de combate proporcional. Duração: 12 turnos. Alcance: 36 m (12").

Criar Passagens: Um feitiço que abre um buraco em uma parede de rocha sólida, do tamanho de uma pessoa e de até 3 m de profundidade. Duração: 3 turnos. Alcance: 9 m (3").

Extensão II: Prolonga a duração de outro feitiço conjurador em 50%. Afeta apenas feitiços dos círculos 1º a 4º.

Invocar Monstros III: Duração de 6 rodadas. Invoca aliados que servem o conjurador até o fim do feitiço ou a morte. Há uma espera de um turno para que os invocados surjam!

#	Monstro
1	1d4 bugurso
2	1d2 harpias
3	1d2 geleias ocre
4	1d2 homens-rato
5	1d2 inumanos
6	1d2 javalis selvagens

Jarro Mágico: Por meio desse feitiço, o mágico armazena sua força vital em algum objeto inanimado (até mesmo uma pedra) e tenta possuir o corpo de qualquer outra criatura em até 36 m (12") de seu Jarro Mágico. Esse receptáculo de força vital deve estar numa distância de 9 m (3") de seu corpo no momento em que o feitiço for conjurado. A posse de outro corpo ocorre se a vítima não se proteger contra magia. Se o corpo possuído for destruído, o espírito do mágico retorna ao Jarro Mágico e, a partir daí, ele pode tentar outra possessão ou retornar ao corpo do mágico. O espírito do mágico pode retornar ao receptáculo a qualquer momento. No entanto, se o corpo do mágico for destruído, a força vital deve permanecer em um corpo possuído ou no Jarro Mágico. Se este for destruído, o mágico será totalmente aniquilado.

Mente Fraca: Um feitiço que pode ser usado apenas contra mágicos e faz com que o alvo fique com a mente enfraquecida até que o feitiço seja anulado com um Anular Magia. Por causa de sua natureza especializada, o feitiço Mente Fraca tem uma chance 20% maior de sucesso, ou seja, diminui a jogada de proteção contra magia dos mágicos em 4. Alcance: 72 m (24").

Muro de Ferro: A criação de uma parede de ferro de 10 centímetros de espessura, com área de 4,5 m² (5"²), e dimensões à escolha do conjurador. Duração: 12 turnos. Alcance: 18 m (6").

Muro de Pedra: Igual a Muro de Ferro, porém de pedra. A espessura da parede é de 60 cm e sua área máxima é de 9m² (10"²). A parede vai durar até ser anulada, quebrada ou destruída como uma parede de pedra normal. Alcance: 18 m (6").

Nuvem Mortal: Esse feitiço cria uma nuvem de vapor venenosa em movimento que é mortal para todas as criaturas com menos de cinco dados de vida. Movimento: 18 m (6")/turno de acordo com a direção do vento, ou diretamente para longe do conjurador do feitiço se não houver vento. Dimensões: 9 m (3²) de diâmetro. Duração: 6 turnos, mas a nuvem pode ser dissipada por ventos ou árvores incomumente fortes. A nuvem é mais pesada do que o ar e isso a fará afundar ao nível mais baixo possível.

Pedra para Lama: O feitiço entra em vigor em um turno, transformando terra, areia e pedra em lama. A área afetada é de até 27 m² (30"²). As criaturas que se moverem pela lama ficarão atoladas, possivelmente afundando se forem pesadas o suficiente ou perderão 90% do movimento, a menos que sejam capazes de voar ou levitar. O feitiço só pode ser anulado invertendo o encantamento (exigindo um feitiço Pedra para Lama) ou pelo processo normal de evaporação (3 a 18 dias conforme determinado pela rolagem de 3d6). Alcance: 36 m (12").

Prender Monstro: O mesmo que Prender Pessoas, mas aplicável a Monstros.

Telecinese: Por meio desse feitiço, objetos podem ser movidos pelo poder da mente. Os limites de peso são calculados multiplicando o nível do mágico pelo peso de 200 Peças de Ouro. Duração: 6 turnos. Alcance: 36 m (12").

Teletransporte: Transporte instantâneo de um local para outro, independentemente da distância envolvida, desde que o usuário saiba para onde está indo (topografia da área de chegada). Sem o conhecimento certo do destino, o teletransporte é 75% incerto (morte). Se o usuário conhece a topografia geral de seu destino, mas não a estudou cuidadosamente, existe um fator de incerteza de 10% abaixo e 10% acima. Uma pontuação baixa (1 a 10%) significa morte se o material sólido for contatado. Uma pontuação alta (91 a 100%) indica uma queda de 3 a 30 metros, possivelmente resultando em morte. Se um estudo cuidadoso do destino foi feito anteriormente, o mágico tem apenas 1% de chance de se teletransportar para baixo e 4% de chance de chegar por cima (3 a 12 metros).

Explicação de feitiços, Astromágicas VI

Baixar Águas: A conjuração desse feitiço faz com que o nível da água de um rio ou corpo de água semelhante diminua 50% de sua profundidade por dez turnos. Alcance: 72 m (24").

Controlar o Clima: O mágico pode realizar qualquer uma das seguintes operações com este feitiço: Chuva, Parar Chuva, Onda de Frio, Onda de Calor, Tornado, Parar Tornado, Nuvens Profundas, Céu Claro.

Desintegrar: Esse feitiço fará com que qualquer tipo de material – exceto o de natureza mágica – se desintegre. Ele explodirá uma árvore, dragão (se não conseguir fazer sua jogada de proteção contra magia), seção de parede ou o que quer que seja. Alcance: 18 m (6").

Encantar Item: Este feitiço é etapa do processo de criação de itens mágicos, adicional aos outros processos específicos de cada caso.

Extensão III: Prolonga a duração de outro feitiço do conjurador em 100%. Afeta feitiços apenas dos círculos 1º ao 5º.

Feitiço Mortal: Um encantamento que mata de 2 a 16 criaturas com menos de sete dados de vida. As criaturas devem estar dentro de uma área de 18 x 18 m (6" x 6") para ficarem sob o feitiço. Alcance: 72 m (24").

Estudo de Lenda: Após 2-200 dias de um árduo processo de esforços mágicos, o conjurador recebe conhecimento a respeito de um sujeito, local, objeto ou questão lendários. O resultado pode, entretanto, ser uma resposta completa ou uma pista, como um enigma.

Imagem Projetada: O feitiço projeta uma imagem do mágico a até 72 m (24") de distância, e todos os feitiços usados depois disso parecem se originar da projeção. Duração: 6 turnos. Alcance: 72 m (24").

Invocar Monstro IV: Duração de 6 rodadas. Invoca aliados que servem o conjurador até o fim do feitiço ou a morte. Há uma espera de um turno para que os invocados surjam!

#	Monstro
1	1 gárgula
2	1 ogro
3	1 urso-coruja
4	1 sombra
5	1 lobisomem
6	1 espectro

Mover Terra: Quando acima do solo, o mágico pode utilizar esse feitiço para mover proeminências como colinas ou cumes. O feitiço leva um turno para entrar em vigor. O terreno afetado se moverá a uma taxa de 18 m (6") por turno. Duração: 6 turnos. Alcance: 72 m (24").

Obrigaç o/Tarefa: Força o destinatário a realizar alguma tarefa (conforme desejado pelo mágico que lançou a Obrigação). Qualquer tentativa de desviar do desempenho da tarefa resultará em fraqueza e ignorar a Obrigação inteiramente leva à morte. O juiz deve julgar cuidadosamente a performance subsequente do indivíduo encantado quando esse feitiço é usado. Duração: até que a tarefa seja concluída. Alcance: 9 m (3").

Partir Água: Um feitiço que parte a água no meio em até 3 metros de largura por um máximo de seis turnos. Alcance: 36 m (12").

Pedra para Carne: Esse feitiço transforma pedra em carne, e é reversível, de modo a transformar carne em pedra. É particularmente útil para reviver personagens que foram "petrificados" por algum monstro. É permanente, a menos que um feitiço inverso seja usado. Alcance: 36 m (12").

Predador Invisível: A conjuração de um monstro extradimensional que pode ser controlado com apenas uma palavra do mágico que o conjurou. O Predador Invisível continuará em sua missão até que seja cumprida, independentemente do tempo ou distância. Eles não podem ser anulados depois de conjurados, exceto por meio de ataque.

Proteção Antimagia: Um campo que circunda o mágico e o torna totalmente imune a todos os feitiços. Também evita que qualquer feitiço seja enviado através da barreira pelo mágico que o conjurou. Duração: 12 turnos.

Reincarnação: Um feitiço que traz um personagem morto de volta à vida em alguma outra forma. A forma em que o personagem é reencarnado depende do seu alinhamento anterior (Ordem, Neutralidade ou Caos). Determine aleatoriamente e seja qual for o resultado, o personagem reencarnado será aquela criatura e deverá jogar como ela. Se ele voltar como um humano, determine a classe e role um dado de seis lados para determinar qual nível naquela classe.

Repulsão: Alcance de 36 m, duração de uma hora. Qualquer criatura tentando se mover na direção do mago se percebe indo no sentido contrário.

Explicação de feitiços, mil. ctônicos I

Curar Ferimentos Leves: Durante o curso de um turno completo, esse feitiço removerá pontos de dano sofridos por um personagem. Um dado é rolado, um ponto de bônus é adicionado e o total resultante subtraído dos pontos de dano que o personagem recebeu. Assim, de 2 a 7 pontos de dano recebidos podem ser removidos.

Detectar Magia: Igual ao dos mágicos.

Detectar o Mal: Esse feitiço é igual ao dos mágicos, exceto que tem uma duração de 6 turnos e um alcance de 36 m (12").

Luz: Esse feitiço é igual ao dos mágicos, exceto que tem uma duração básica de 12 turnos.

Proteção Contra o Mal: Esse feitiço é igual ao dos mágicos, exceto que tem uma duração básica de 12 turnos.

Purificar Água e Alimentos: Esse feitiço tornará comida e água estragadas ou envenenadas em utilizáveis. A quantidade sujeita a um único feitiço é aproximadamente aquela que serviria para uma dúzia de pessoas.

Remover Medo: Por 2 turnos toda criatura tocada pelo conjurador é acalmada e perde o medo. Medo induzido magicamente pode ser curado se a vítima passar numa proteção contar magia com modificador +1 para cada nível do clérigo.

Resistir ao Frio: Por 6 turnos, criaturas a 9 m do conjurador ficam protegidas contra temperaturas congelantes não mágicas; ganham +2 em salvaguardas contra sopros e ataques baseados em frio/gelo, e o dano é reduzido em 1 para cada dado de dado lançado (mínimo de 1 dano por dado).

Explicação de feitiços, mil. ctônicos II

Benção: Durante qualquer turno, quando os possíveis destinatários de um feitiço de Bênção não estão em combate, o clérigo pode dar-lhes essa bênção. Uma bênção aumenta o moral em +1 e também adiciona +1 aos dados de ataque. O feitiço dura 6 turnos, e afeta até 24 alvos numa área de 18 x 36 m (6" x 12").

Descobrir Alinhamento: O conjurador descobre o alinhamento de uma pessoa, localização, objeto ou criatura a 3m/1" de distância.

Encantar Serpentes: Dura 2-6 turnos (ou rodadas, se as serpentes estiverem já atacando quando da conjuração) - determinado em segredo pela arbitragem. Alcance: 18 m. O número de DVs afetados é igual o nível do conjurador. As serpentes balançam de um lado para o outro, mas não atacam.

Encontrar Armadilhas: Por meio desse feitiço, o clérigo localizará quaisquer armadilhas mágicas ou mecânicas em um raio de 9 m (3"). O feitiço dura 2 turnos.

Falar com Animais: Esse feitiço permite ao clérigo falar com qualquer animal, entendendo o que eles dizem em resposta. Existe a possibilidade de que o animal (ou animais) com quem ele falar prestem serviços para o clérigo, e eles nunca irão atacar o grupo com o qual o clérigo está. Duração: 6 turnos. Alcance: 9 m (3").

Prender Pessoas: Esse feitiço é igual ao dos mágicos, exceto que tem uma duração de 9 turnos e seu alcance é de 54 m (18").

Resistir ao Fogo: Por 2 turnos, criaturas a 9m/3" do conjurador não são afetadas por calor ou fogo não mágico. Recebe +2 para jogadas de proteção contra sopros e ataques baseados em fogo. O dano de fogo é reduzido em 1 para cada dado lançado (mínimo de 1 dano por dado).

Silêncio, raio de 4,5 metros: Duração: 12 turnos. Alcance: 54m/18". O conjurador cria uma área de silêncio de 9m/3" de diâmetro; sons emitidos fora podem ser ouvidos por aqueles dentro da área de silêncio, mas não o contrário. A área pode permanecer fixa num ponto dentro do alcance ou pode ser lançada para seguir uma criatura, que evitará o efeito caso se proteja contra feitiços (ainda assim, a área de silêncio será conjurada e permanecerá no local.)

Explicação de feitiços, mil. ctônicos III

Curar Doença: Um feitiço que cura qualquer tipo de doença. O feitiço é o único método para livrar um personagem de uma doença oriunda de uma maldição, por exemplo.

Falar com Mortos: Alcance: toque. Duração: três perguntas. O conjurador pode perguntar três vezes a um cadáver, que responderá, apesar da possibilidade de respostas crípticas. Clérigos abaixo do 8º nível podem perguntar apenas a cadáveres de 1-4 dias. Clérigos dos níveis 8º a 14º podem perguntar a cadáveres de 1-4 meses, e acima destes níveis, de qualquer idade.

Encantar Arma: Por 1 turno, uma arma a de 9m/3" do conjurador causa adicionalmente 1d6 danos adicionais ao acertar, e pode atingir criaturas que não são afetadas por ataques mundanos.

Localizar Objeto: Esse feitiço é igual ao dos mágicos, só que o alcance base é de 27 m (9").

Luz Contínua: Feitiço é igual ao dos mágicos, mas a luz produzida é igual à luz do dia.

Oração: Ora para receber um favor divino em forma de auxílio no sucesso de outro feitiço ou ataque. Numa área de 6x6m/2"x2" a 9m/3" do conjurador, todas as criaturas recebem -1 em salvaguardas (-1 adicional para cada 10º nível do conjurador) na rodada de combate seguinte à conjuração.

Remover Maldição: Feitiço igual ao dos mágicos.

Explicação de feitiços, mil. ctônicos IV

Criar Água: O feitiço pode criar um suprimento de água potável suficiente para um grupo de uma dúzia de pessoas e cavalos por um dia. A quantidade dobra para cada nível acima do 8º em que o conjurador estiver.

Curar Ferimentos Graves: Esse feitiço é como um feitiço Curar Ferimentos Leves, mas os efeitos são dobrados, então dois dados são rolados e um ponto bônus é adicionado a cada dado. Portanto, de 4 a 14 pontos de dano recebidos serão removidos por esse feitiço.

Falar com Plantas: O feitiço permite ao clérigo falar com toda vida vegetal, entendendo o que elas dizem em resposta. As plantas com quem ele falar obedecerão aos comandos do clérigo, como por exemplo, permitir a passagem e assim por diante. Esse feitiço não dá ao clérigo o poder de comandar árvores como os Entes fazem. Duração: 6 turnos. Alcance: 9 m (3").

Gravetos em Cobras: O conjurador transforma gravetos em cobras, com 50% de chance de serem peçonhentas. De 2 a 16 serpentes podem ser conjuradas. Elas podem ser comandadas a cumprirem suas ordens. Duração: 6 turnos. Alcance 36 m (12").

Neutralizar Veneno: O combate efeitos nocivos do veneno numa criatura ou num objeto. Um personagem morto por veneno só pode ser restaurado por este feitiço se dentro de 1 a 6 rodadas (definido em segredo pela arbitragem). Ele afetará apenas um objeto. Duração: 1 turno. Alcance: toque.

Proteção Contra o Mal, raio 3 m: Esse feitiço é igual ao dos mágicos.

Explicação de feitiços, mil. ctônicos V

Anular o Mal: Semelhante a um feitiço de Anular Magia, ele permite ao clérigo anular qualquer feitiço ou envios malignos em um raio de 9 m (3"). Funciona imediatamente. Duração: 1 turno.

Comunhão: Coloca o clérigo em contato com os poderes "superiores" e pede ajuda na forma de respostas a três perguntas. A comunhão é permitida, porém uma vez por semana no máximo (fica a cargo do juiz diminuir a frequência). A veracidade e o conhecimento devem ser quase totais. Uma vez por ano, uma comunhão especial deve ser permitida, na qual o clérigo pode fazer o dobro do número de perguntas.

Criar Alimentos: O clérigo cria sustento suficiente para um grupo de uma dúzia de pessoas por um dia de jogo, além de suas montarias. A quantidade dobra para cada nível acima do 8º em que o clérigo estiver.

Dedo da Morte: Esse feitiço cria um "raio mortal" que matará qualquer criatura a menos que uma jogada de proteção seja feita (quando aplicável). Alcance: 36 m (12"). (Um clérigo pode usar esse feitiço em uma situação de vida ou morte, mas o uso indevido irá imediatamente transformá-lo em um anticlérigo.)

Missão: Semelhante a Obrigação, mas o personagem enviado em Missão pelo clérigo não é morto se falhar em realizar o serviço. No entanto, o clérigo pode amaldiçoá-lo com o que ele desejar caso fracasse, e o juiz deve decidir se tal maldição terá efeito se o personagem ignorar a Missão, baseando a eficácia da maldição em sua formulação e no alinhamento e ações do personagem amaldiçoado.

Praga de Insetos: O clérigo invoca uma vasta nuvem de insetos e a envia aonde quiser, dentro do alcance do feitiço. Eles vão obscurecer a visão e expulsar criaturas com menos de três dados de vida no caminho. A Praga de Insetos ocupa uma área de 36 m² (2"²). Duração: 1 dia de jogo. Alcance: 144 m (48"). (Nota: Esse feitiço é eficaz apenas acima do solo.)

Reviver Morto: O Clérigo simplesmente aponta o dedo, pronuncia o encantamento e a pessoa morta é ressuscitada. Esse feitiço funciona apenas com humanos. Para cada nível que o Clérigo progredir além do 8º, o limite de tempo para a ressurreição se estende por mais quatro dias. Naturalmente, se a Constituição do personagem for fraca, o feitiço não o trará de volta à vida. Em qualquer caso, personagens revividos devem passar duas semanas se recuperando.



