

FEITIÇARIA

MÁGIKA NÃO É A ÚNICA FORÇA

Embora magos detenham grande poder com suas habilidades e seus rituais, usando sua poderosa Mágika para gerar efeitos impressionantes, eles não são os únicos que compreendem a realidade. De fato, ao contrário do que muitos magos imaginam, não é preciso ter um Avatar desperto para que a mágica ocorra. Às vezes, basta força de vontade, crença e conhecimento. Essa combinação é tão poderosa que até mesmo um ser humano adormecido pode, se acreditar ser capaz, moldar a realidade. Esta é a arte da Feitiçaria.

MÁGIKA E MÁGICA

Feitiçaria é uma forma de mágica estática. Ela se enquadra no mesmo campo que as Disciplinas vampíricas e os Dons Garou. A mágica estática é uma forma limitada de magia: ela é linear e progressiva, tornando-se mais forte conforme o adepto desenvolve seus conhecimentos e expande suas crenças. Ao contrário da Mágika Verdadeira, porém, a magia estática é limitada: o feiticeiro é incapaz de improvisar ou de variar seus efeitos, porque acredita que sua magia pode ser feita apenas de formas pré-estabelecidas.

Feitiçaria é uma forma de magia incrivelmente variada. Ela se divide em caminhos diversos, e estes são limitados. O número e a variedade de caminhos, porém, pode ser infinito. Muitas vezes novos caminhos descobertos incorporam outros caminhos já conhecidos, criando muitas e muitas variações.

Feitiçaria é uma magia menos refinada do que Dons ou Disciplinas, porque ela varia. Todos os vampiros usam Dominação da mesma forma: olhando nos olhos de suas vítimas. Esse é o foco para o poder. Os focos de Feitiçaria, por outro lado, são mais próximos dos focos de Mágika: o feiticeiro pode utilizar aquilo que ele acredita que funciona. De fato, em Feitiçaria, como em Mágika, crença é fundamental para que os poderes funcionem. Portanto, tanto para magos como feiticeiros, acreditar em um estilo místico é fundamental. Um feiticeiro xamã realiza os mesmos tipos de rituais que um mago xamã, mas é mais limitado nos efeitos que pode criar. Da mesma forma, há feiticeiros herméticos com rituais arcanos, feiticeiros tecnomantes que usam máquinas para realizar sua feitiçaria e feiticeiros necromantes, entre muitos outros. Os caminhos que todos eles seguem são os mesmos: apenas seu estilo de usá-los se altera. Essa necessidade de um foco para a feitiçaria muitas vezes a confunde com a Mágika Verdadeira. De fato, muitas vezes os próprios feiticeiros e magos se confundem, e REALMENTE há feiticeiros nas Tradições e magos em grupos de feitiçaria. Eles raramente conseguem se diferenciar, pois é óbvio para ambos que precisam das mesmas ferramentas para sua magia funcionar. Para eles, a única diferença visível é que alguns (os magos) conseguem ir mais longe e aprendem mais rápido do que os outros (os feiticeiros). Por isso, muitas vezes os feiticeiros são chamados de “magos menores.”

COMO FEITIÇARIA FUNCIONA

Visto que focos são necessários, podemos entender que a feitiçaria se baseia em rituais e encantamentos. Ambas as práticas são baseadas nos mesmos princípios: uma espécie de preparativo deve ser feito para que a magia funcione. A diferença entre ambos é que Encantamentos são focos rápidos de se utilizar: são danças curtas, gesticulações, palavras mágicas, o brandir de objetos de poder e cânticos. Rituais, por outro lado, são longos, podendo levar de vários minutos a várias horas para serem realizados. Rituais são consideravelmente mais poderosos do que os encantamentos, mas são demorados demais para que se possa confiar neles em casos de se precisar de feitiços rápidos.

SISTEMA DE JOGO:

Cada Caminho de Feitiçaria envolve um teste diferente de Atributo + Habilidade. A dificuldade é o nível do feitiço usado +4, e alguns Caminhos exigem o gasto de pontos de Mana ou Força de Vontade. Para cada feitiço realizado, o feiticeiro deve escolher se utilizará um encantamento ou um ritual para seu foco.

Encantamentos levam bem menos tempo para serem realizados, enquanto rituais podem levar até mesmo horas, mas têm a vantagem de permitir acumular muito mais sucessos. O tipo de foco influencia diretamente na dificuldade, porém.

ENCANTAMENTOS

Se o mago escolher usar um encantamento para realizar o feitiço, ele precisa gastar entre um e três turnos para realizar sua magia. Dependendo do tempo utilizado, a dificuldade é influenciada:

1 turno: +1 dificuldade

2 turnos: Dificuldade normal

3 turnos: -1 dificuldade

RITUAIS

Rituais levam consideravelmente mais tempo, mas são muito mais poderosos que encantamentos. Em primeiro lugar, o feiticeiro deve gastar certo tempo para preparar seu ritual. Ele pode gastar tempo adicional para diminuir a dificuldade do efeito, tornando o ritual mais elaborado. Um ritual leva, em minutos, dez vezes o seu nível para ser preparado. Isso diminui em -1 a dificuldade do feitiço. Para todos os mais (nível x10) minutos gastos adicionais gastos na preparação, a dificuldade cai em mais um ponto (a dificuldade não pode cair para menos de 4, porém).

Uma vez que o ritual tenha sido totalmente preparado, o feiticeiro pode testar o Atributo + Habilidade indicados. A dificuldade é o nível do feitiço +4, com os devidos modificadores devido à preparação. Se ele se mantiver realizando o ritual, ele pode testar novamente a cada período de tempo igual ao (nível do ritual x2). Os sucessos de cada teste vão se somando, mas são perdidos se houver uma Falha Crítica, se o feiticeiro for interrompido ou se o ritual for de alguma forma impedido. Uma vez que o feiticeiro tenha alcançado os sucessos desejados, ele pode finalmente liberar todo o poder que acumulou durante o ritual. Para facilitar a consulta, aí estão os passos de um ritual:

— **Tempo de Preparação:** Cada (nível do ritual x10) minutos diminui a dificuldade em um (dificuldade mínima 4).

— **Teste:** Uma vez terminada a preparação, o feiticeiro testa as características indicadas.

— **Testes Prolongados:** O feiticeiro, se quiser, pode acumular sucessos ao longo de vários testes. O tempo mínimo entre um teste e outro, porém, deve ser de (nível do ritual x2) minutos.

— **Sucesso:** Assim que terminar o ritual, todos os sucessos somados são contados para ver o efeito.

— **Fracasso:** Se obtiver uma Falha Crítica em qualquer um dos testes, se for interrompido antes de terminar o ritual ou se de alguma forma alguém alterar ou adulterar o ritual (retirando algum de seus componentes, por exemplo), o feitiço falha.

PREPARAÇÕES E EXPERIMENTOS

Certos Caminhos não podem ser realizados através de encantamentos nem rituais, mas sim de experiências e preparações prévias. Exemplos incluem os Caminhos da Alquimia e do Herbalismo, que ao invés de práticas místicas exigem a preparação prévia de poções, ungüentos e preparações semelhantes. Nesses casos, a preparação exige que os ingredientes corretos estejam à disposição. A preparação em si é rápida: Apenas 10 minutos por nível da habilidade sendo empregada. No final desse período, o feiticeiro faz o teste do Caminho em si, com dificuldade igual ao nível +4 para ver se a preparação teve sucesso.

OS CAMINHOS DA FEITIÇARIA

Feitiçaria se divide em vários caminhos, cada um deles governando uma área de magia. Ao contrário das Esferas da Mágika, estes caminhos são limitados. Enquanto a Esfera da Vida envolve curar, ferir, sentir vida e metamorfose, o Caminho da Cura só permite lidar com dor e ferimentos. Portanto, um Feiticeiro precisa de muito mais caminhos para que equivalha a uma só esfera mágika de um mago.

Quando um feiticeiro começa a aprender magia, ele tem um caminho como sendo seu Caminho Primário. Esta é sua trilha primária na magia, e nenhum outro Caminho pode superá-la. Seus Caminhos Secundários podem ter um nível igual ou menor que o Primário, mas nunca maior. Além disso, nenhum Caminho possui um nível maior do que cinco.

Alguns poucos vampiros que tentaram (e falharam) aprender feitiçaria notaram grande semelhança entre os caminhos e a Taumaturgia. Isso não é uma coincidência, porém... (veja a tabela de Xp, no fim do suplemento)

Em alguns casos, um mesmo nível de um Caminho pode possibilitar mais de um feitiço diferente. Nesses casos, o feiticeiro deve adquirir cada feitiço diferente separadamente. Use as seguintes regras para isso:

— Cada vez que o feiticeiro adquire um ponto novo em um Caminho, ele automaticamente aprende um feitiço daquele nível. Os feitiços podem ser usados tanto como encantamentos como rituais, a critério do feiticeiro. Para aprender feitiços adicionais de um nível que ele já tenha, porém, o feiticeiro deve gastar o nível do feitiço em Pontos de Experiência. Isso inclui tanto novos rituais e encantamentos como novas poções alquímicas ou novos usos de Herbalismo.

A seguir estão alguns dos Caminhos de feitiçaria que podem ser aprendidos:

ASSIMILAÇÃO ESPIRITUAL

Assimilação Espiritual é um poder raro, mais conhecido entre xamãs, alguns bruxos pagãos e poucos Parentes de lobisomens. Assimilação Espiritual é a capacidade do feiticeiro de se ligar a um espírito-animal ou espírito-planta, criando um elo empático e também podendo adquirir poderes especiais derivados das habilidades do espírito.

A grande maioria dos poderes de Assimilação Espiritual é realizada na forma de encantamentos. Assimilação dá poderes que quase sempre precisam ser usados imediatamente, de forma que o tempo necessário para execução de um ritual o torna inviável em relação ao benefício conseguido.

Teste: Manipulação + Ocultismo (dificuldade é o nível do poder usado +4)

Gastos: Com exceção do primeiro nível, cada habilidade usada de Assimilação Espiritual custa um ponto de Mana.

Sistema: Todos os poderes de Assimilação exigem que o feiticeiro esteja ligado a um espírito, e ele só pode se ligar a um espírito por vez. As habilidades conseguidas são sempre relacionadas ao espírito com o qual o feiticeiro se ligou.

• **Ligação Espiritual:** Todas as habilidades subseqüentes de Assimilação Espiritual dependem deste primeiro nível. Através dele, o feiticeiro se liga a um espírito de um animal ou planta. Para isso, ele precisa que uma espécie viva do animal ou planta em questão esteja presente. Este poder pode ser útil por si só, pois a ligação empática permite que o espírito e o feiticeiro ajam em conjunto e possam trocar informações mentalmente. O espírito jamais irá arriscar destruição pelo seu companheiro, porém.

• • **Percepção Estendida:** O poder de adquirir os sentidos e instintos do espírito ao qual está ligado. Ele pode deixar um único sentido altamente sensível, de acordo com o espírito escolhido. Um espírito-lobo, por exemplo, poderia dar olfato ou audição aguçados, mas apenas um por vez. Testes que envolvam esse sentido têm a dificuldade diminuída em dois. Além disso, é possível realizar atos animalescos, como farejar. No caso de plantas, é possível usar os “sentidos” das plantas para detectar a presença de água ou de luz nas proximidades. Esse mesmo senso pode ser usado para sentir seres vivos.

• • • **Auto-preservação:** Este nível permite ao feiticeiro regenerar ferimentos. Assim como certos animais curam ferimentos lambendo-os ou plantas usam energia para reparar galhos e folhas partidas, o feiticeiro pode curar seu corpo. O feiticeiro entra numa espécie de hibernação em que seus ferimentos se curam rapidamente. Cada sucesso no teste faz com que o feiticeiro durma por quatro horas e recupere um nível de Vitalidade perdido. Este nível também pode ser usado para sobrevivência, como dormir para ignorar venenos ou os rigores do ambiente (frio ou calor excessivos, por exemplo).

• • • • **Sabedoria Espiritual:** O feiticeiro pode entrar em contato profundo com o espírito, adquirindo seus instintos e memórias. Cada sucesso permite ao feiticeiro adquirir um dado adicional numa habilidade em que o espírito seja bom: um predador pode dar pontos para atacar ou para testes de caçada, enquanto um herbívoro certamente dará dados para defesa ou para fugir. Se usado em conjunto com um espírito-árvore, este poder permite adicionar dados a resistência do personagem, enquanto plantas mais frágeis podem permitir um conhecimento instintivo do terreno.

• • • • • **Adquirir Características:** Este poder permite ao feiticeiro adquirir características relacionadas ao espírito a que ele se ligou. Em alguns casos, o corpo do feiticeiro chega a se metamorfosear para assimilar a característica. Isso inclui adquirir uma dureza natural, ganhar presas e garras, respirar sob a água, adquirir maior força ou velocidade, etc.

CONJURAÇÃO

Uma das habilidades mais fantástica da magia é a capacidade de se criar matéria onde não havia nada. O Caminho da Conjuração permite que o feiticeiro crie objetos em instantes. Objetos criados através deste poder não duram por muito tempo, a menos que o feiticeiro utilize ainda mais sua magia para tornar a criação permanente.

Teste: Raciocínio + (Habilidade relacionada ao que será criado).

Gastos: Cada uso de Conjuração requer o gasto de um ponto de Mana.

Sistema: O nível do poder usado determina a duração dos objetos criados. É possível também usar o nível dois para tornar qualquer objeto permanente. Objetos conjurados sempre surgem ao alcance das mãos do personagem, e obviamente não podem ser invocados onde já há matéria sólida.

O número de sucessos na criação de um objeto determina a qualidade do mesmo. Um sucesso cria algo tosco e que provavelmente terá falhas graves, três sucessos cria um objeto bem-feito e funcional e cinco sucessos cria um objeto com uma qualidade tão boa que pode ser ainda melhor do que o planejado. Objetos mais complexos, porém, como computadores, podem exigir muito mais sucessos.

• **Objetos Simples:** O feiticeiro pode criar apenas objetos simples, feitos de no máximo dois materiais diferentes, e sem partes móveis. O objeto dura apenas um turno por sucesso no teste de invocação.

• • **Gerar Permanência:** Usando este poder, o feiticeiro pode tornar permanente um objeto criado por este Caminho. Para isso, ele deve gastar cinco pontos de Mana e um Ponto de Força de Vontade.

• • • **Objetos Complexos:** Os objetos criados pelo feiticeiro a partir deste nível podem conter os mais diferentes materiais e até mesmo possuir partes móveis e componentes eletrônicos. As partes eletrônicas devem ser simples, porém (nada complexo a ponto de se poder criar um computador...). Além disso, o objeto ainda deve ser pequeno ou médio (nada maior do que uma televisão pode ser criado). Objetos criados através deste poder duram toda a Cena, mas podem ser tornados permanentes pelo feiticeiro.

• • • • **Desfazer:** O feiticeiro pode desfazer criações mágicas. Para isso, ele testa Raciocínio + Ocultismo (dificuldades normal). Cada sucesso reduz os sucessos do criador do objeto em um. Mesmo com resultados parciais, esse poder pode corroer o objeto afetado. Isso funciona em qualquer objeto criado por magia, seja Taumaturgia vampírica, Mágika, feitiçaria ou qualquer outro poder sobrenatural. Ao contrário de outras habilidades deste Caminho, Desfazer NÃO gasta Força de Vontade.

• • • • • **Objetos Maiores:** Neste último nível, é possível criar objetos que tenham uma massa igual ou menor que a do feiticeiro, com partes móveis e componentes eletrônicos. Infelizmente, certos objetos complexos requerem muitos sucessos, de forma que quase sempre este poder é usado na forma de rituais. Objetos criados por este poder duram um dia inteiro, mas podem ser tornados permanentes.

CONTROLE ESPIRITUAL

Este Caminho manipula fantasmas e as almas dos mortos, e normalmente é usado apenas por necromantes. Alguns médiuns o conhecem, porém, e o usam a seu favor. Este Caminho não afeta espíritos da natureza ou elementais.

Teste: Manipulação + Ocultismo (dificuldade é o nível do poder +4).

Gasto: Um ponto de Mana por uso.

Sistema: Fantasmas podem resistir a comandos deste poder testando Força de Vontade (dificuldade é a Força de Vontade do feiticeiro).

• **Ver os Mortos:** O feiticeiro pode usar um feitiço que permite ver fantasmas e a paisagem do mundo dos mortos por um turno por sucesso.

• • **Invocar:** O feiticeiro pode chamar um fantasma para sua presença. Normalmente, este poder é feito na forma de ritual, para acumular sucessos suficientes para o fantasma não resistir.

• • • **Ordenar:** O feiticeiro pode dar uma ordem diferente a um fantasma para cada sucesso obtido num teste.

• • • • **Aprisionar:** Pode-se aprisionar um fantasma a um determinado lugar, por um dia por sucesso. O fantasma pode ser libertado antes se o feiticeiro permitir.

• • • • • **Punir:** Pode-se atacar misticamente um fantasma, desta forma podendo atingi-lo sem ser atingido em retorno. Cada sucesso no teste causa um ponto de Dano no fantasma.

COSMO

O Caminho do Cosmo é a habilidade de manipular e utilizar as energias místicas do mundo, sendo “Mana”, o termo mais utilizado por feiticeiros, mas esta energia tem outros nomes: Gnose, Quintessência, Vis, Chi, Sekhem. Um feiticeiro com este poder se aproxima muito mais de um mago verdadeiro, pois passa a ser capaz de utilizar as energias mágicas para abastecer seus poderes. Este é um caminho raro, que apenas feiticeiros dedicados aprendem. Este Caminho **NÃO** pode ser escolhido como Caminho Primário do feiticeiro.

Além disso, este caminho não pode ser aprendido por seres sobrenaturais, mesmo os que podem aprender feitiçaria, como os Garou, afinal, eles **JÁ** entendem como usar suas energias (o Cosmo é apenas outro nome para Gnose ou Glamour).

Teste: Variável.

Gasto: Variável.

Sistema: Este Caminho não é baseado em feitiços, e sim em conhecimentos. Cada nível dá uma habilidade nova ao feiticeiro, que pode ser usada a qualquer momento. Não existem rituais nem feitiços para este Caminho.

• **Armazenamento de Cosmo:** Um feiticeiro com este poder passa a ser capaz de armazenar Mana em seu corpo, como uma bateria mística. Ele automaticamente ganha mais pontos na Característica: Mana, igual ao seu Vigor, aumentando automaticamente a medida que o Vigor do personagem aumenta.

• • **Absorver Cosmo:** O feiticeiro passa a ser capaz de absorver Mana a partir do ambiente. Isso só é possível em locais com Mana abundante (Nodos, Caerns e outros lugares místicos). Para isso, ele testa Manipulação + Enigmas (dificuldade 6), e cada sucesso permite que ele recupere um ponto de Mana, a um ritmo de um ponto por turno. O feiticeiro pode absorver, por dia, um número de Pontos de Mana igual à sua Força de Vontade (mas dependendo do lugar de onde ele retira a energia, seu limite pode ser menor).

• • • **Aumentar o Poder:** Esta habilidade permite que o feiticeiro gaste sua energia mística para diminuir a dificuldade de seus feitiços. Cada ponto gasto de Mana reduz a dificuldade do teste em um ponto, mas o feiticeiro só pode gastar um ponto de Mana por turno, e não pode reduzir a dificuldade em mais de três pontos desta maneira. Além disso, nenhum feitiço pode ter dificuldade menor do que 4.

• • • • **Impedir Magia:** O feiticeiro é capaz de realizar Contra-mágika, desta forma impedindo que feitiços direcionados a ele funcionem. A própria Contra-mágika é considerada um encantamento, e por isso o feiticeiro precisa de um foco. Ele gasta um ponto de Força de Vontade ou Mana e testa Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 8, mas pode-se gastar Mana e tempo para diminuí-la, como num feitiço normal). Cada sucesso reduz em um os sucessos do oponente, podendo até mesmo anular a magia dele. Apenas poderes direcionados contra o feiticeiro podem ser desfeitos assim. Este poder afeta Mágika, Feitiçaria e Taumaturgia, mas não outros poderes sobrenaturais.

• • • • • **Descarregar Cosmo:** O feiticeiro pode usar suas energias místicas num disparo poderoso. Para isso, o feiticeiro gasta três pontos de Mana e testa Percepção + Esportes (dificuldade 8, com modificadores de acordo com o tempo usado para fazer o encantamento). O Dano causado é Agravado, igual ao dobro do número de sucessos.

CURA

Este Caminho envolve suprimir dores, regeneração e cura, tanto mental como física. Feiticeiros com esses poderes podem usá-los tanto em si mesmos como em outras pessoas.

Teste: Carisma + Medicina (dificuldade é o nível do poder usado +4)

Gasto: Este poder exige o gasto de um ponto de Mana a cada uso.

Sistema: A recuperação de danos feita por este Caminho não é instantânea. Uma vez feito o feitiço para regenerar danos, o feiticeiro recupera um Nível de Vitalidade por turno, até o máximo que a habilidade usada permite curar.

• **Remover Dores:** O feiticeiro pode remover a dor em si mesmo ou em outros. Cada sucesso no teste reduz penalidades por dano em um ponto. Este poder também pode curar dores de cabeça e doenças simples (um resfriado ou gripe, por exemplo).

• • **Curar Ferimentos Leves:** O feiticeiro é capaz de regenerar até três níveis de Vitalidade por vez. Cada sucesso no teste permite que o feiticeiro regenere um ponto de dano sofrido em si mesmo ou em outros, mas não se podem curar mais do que três níveis de Vitalidade por vez.

• • • **Curar Danos Graves:** O feiticeiro é capaz de regenerar até cinco níveis de Vitalidade com um único feitiço. Novamente, cada sucesso no teste recupera um nível perdido. Este nível também contém feitiços para curar doenças graves.

• • • • **Regeneração Completa:** Este poder é normalmente realizado na forma de ritual. Ele permite que o feiticeiro regenere em si mesmo ou em outros todos os níveis de Vitalidade. Cada sucesso no teste regenera um nível, mas não há limite de níveis que podem ser curados por ele.

• • • • • **Recuperar a Mente:** Este poder cura a mente, limpando-a completamente de controles mentais, loucura e traumas. Ele normalmente é feito na forma de rituais. Cinco sucessos são necessários para se remover uma Perturbação Mental. Para eliminar controle mental, cada sucesso do feiticeiro anula um sucesso da criatura que mantém o controle. Pelo menos 15 sucessos são necessários para se eliminar o Laço de Sangue vampírico. Este nível também contém feitiços que curam doenças letais, como AIDS e câncer.

ELEMENTOS

Este poder garante ao feiticeiro domínio sobre o clima e sobre os quatro elementos místicos — fogo, água, ar e terra. Este poder é muito praticado por feiticeiros herméticos, por xamãs e por bruxas, que acreditam que seu poder sobre os elementos demonstra sua superioridade sobre (ou sua união com) a natureza.

Teste: Destreza + Ocultismo (para ataques elementais) ou Manipulação + Ocultismo (para testes de controle climático ou para manipular elementos). A dificuldade em ambos os casos é o nível do poder usado +4.

Gasto: Um ponto de Mana por feitiço utilizado.

Sistema: Manipulação do clima pode exigir um número variado de sucessos, de acordo com a região e o clima atual do lugar (invocar tempestade requer menos sucessos quando já está chovendo). Os sucessos também determinam a duração, a critério do Narrador (nevasca no verão de uma área tropical não iria durar muito, mas uma tempestade sim). Normalmente rituais são mais eficientes para se controlar o clima.

Observação: No caso de ataques com elementos, o número de sucessos indica quantos sucessos devem ser vencidos num teste de esquiva do alvo para escapar do ataque. O dano causado depende do nível do poder usado: um ponto de dano para cada nível. Água e Terra causam danos contundentes, eletricidade causa Dano Letal, e ar não causa dano algum (mas o dano poder ser considerado Força para derrubar ou afastar pessoas). No caso de fogo (e apenas fogo), o dano é agravado. O feiticeiro pode aumentar o dano gastando pontos de Força de Vontade ou Mana, adicionando dois níveis de Dano para cada ponto gasto. Como se não bastasse, o Feiticeiro que busca se especializar em um elemento específico, poderá dar início a um Caminho paralelo baseado no elemento em questão.

• **Invocar Favor do Clima:** O feiticeiro pode invocar chuvisco, criar névoa, chamar uma brisa leve ou fazer outras alterações menores.

• • **Alterar Clima:** O feiticeiro pode invocar uma chuva leve, esfriar ou esquentar ligeiramente a temperatura local, trazer ventos mais fortes, etc.

• • • **Provocar Tempestades:** O feiticeiro pode provocar fortes alterações climáticas: vento poderoso, chuva pesada e forte, uma queda grave na temperatura.

• • • • **Invocar Elementos:** O feiticeiro é capaz de invocar uma quantidade razoável de um determinado elemento (água, ar, fogo, terra). Isto NÃO é um ataque elemental (veja observação acima), mas sim a pura criação do elemento (água pura para se beber, chamas mundanas para incendiar um lugar, etc.). O número de sucessos indica a quantidade de elemento invocado.

• • • • • **Manipular Elementos:** O feiticeiro pode manipular um dos quatro elementos para fazê-lo tomar ações sobrenaturais: terra move-se, fogo gera formas e pode ser domado, água pode saltar de um copo para outro, etc. O número de sucessos indica quão bem e quão rápida foi a manipulação elemental.

ENCANTOS

O Caminho dos Encantos permite que o feiticeiro domine mentes e emoções através de seus feitiços. Este poder é preferido por bruxas, que o usam para conquistar simpatia, controlar pessoas e incitar emoções. Muitos Infernalistas o aprendem também, devido ao potencial corruptor deste Caminho.

Teste: Carisma + Empatia (dificuldade é o nível +4). A vítima pode resistir se souber que está sendo alvo de um feitiço, ou caso tenha alguma razão para resistir aos impulsos sobrenaturais que sente (por exemplo, para evitar agredir um amigo). O teste de resistência é de Força de Vontade (dificuldade é o nível do feitiço +4).

Gasto: Cada uso deste poder exige o gasto de um ponto de Mana.

Sistema: Os poderes deste Caminho lidam com manipular emoções e, em níveis mais altos, controlar mentes. Além disso, feitiços podem dotar um feiticeiro de grande carisma e capacidade manipulativa.

Observação: Certos feitiços permitem que o feiticeiro adicione dados à seus testes. O nível do feitiço é igual ao número de dados que o feiticeiro ganhará, enquanto o número de sucesso ao se realizar o poder indica o número de horas que esse bônus se mantém.

- **Emoções:** O feiticeiro pode suprimir ou gerar uma emoção em um determinado alvo. O número de sucessos indica a força da emoção gerada, ou o tempo em que a emoção é suprimida. Emoções podem ser direcionadas a um propósito específico (por exemplo, gerar ódio em relação a uma pessoa ou objeto).

- • **Influências:** O feiticeiro pode plantar uma sugestão na mente de um alvo, e esta pessoa se sentirá compelida a obedecer a sugestão. Essa sugestão não pode pôr a vida da pessoa em risco nem pode ser contra sua natureza, ou o poder se desfaz automaticamente.

- • • **Indução:** O feiticeiro pode induzir uma pessoa a realizar algo. Mais do que apenas uma sugestão, a pessoa sente a necessidade de fazê-lo, e se ela não realizar, perderá um ponto de Força de Vontade por hora que evitar obedecer ao impulso. Se a vítima resistir por um número de horas igual ao número de sucessos do feiticeiro, ela estará livre da indução.

- • • • **Ordem:** O feiticeiro pode dar uma ordem à pessoa, e esta irá obedecer cegamente. A ordem dada não pode ser maior do que uma frase curta.

- • • • • **Maestria:** O feiticeiro pode tornar uma pessoa sua escrava. Para isso, ele precisa superar a Força de Vontade da vítima em sucessos. Cada sucesso do feiticeiro reduz o nível temporário da Força de Vontade da vítima em um, mas o feitiço só terá efeito verdadeiro se a Força de Vontade dela cair para zero. A vítima pode resistir, de forma que este poder é usado na forma de Ritual, para garantir sucessos. A vítima permanece sob controle do feiticeiro até recuperar pelo menos um ponto de Força de Vontade.

ESPIRITOS

Este é um caminho raro, que apenas uns poucos Feiticeiros xamãs e Parentes de lobisomens conhecem, mas talvez alguns herméticos e bruxos também o pratiquem. Este Caminho permite que o feiticeiro se envolva com o mundo espiritual (a Umbra).

Este poder só envolve controle sobre espíritos naturais e elementais, não podendo ser usado sobre fantasmas (para isso existe o Caminho do Controle Espiritual).

Teste: Raciocínio + Cosmologia (dificuldade é o nível +4)

Gasto: Um ponto de Mana, ou mais.

Sistema: Apenas use os detalhes a seguir:

- **Visão:** O poder de ativar uma visão sobrenatural, que dura um turno por sucesso, e permite ver os espíritos presentes e o mundo espiritual sobrepostos ao mundo material.

- • **Invocação:** O feiticeiro pode usar um feitiço para que, por uma hora por sucesso, possa compreender e ser compreendido por qualquer espírito com que converse. Um feitiço alternativo permite atrair a atenção de um espírito específico, “invocando-o” e fazendo-o tratar amigavelmente o feiticeiro. Isso não dá poder sobre o espírito, porém.

- • • **Controle:** O feiticeiro pode dar uma ordem por sucesso a um espírito, desta forma controlando-o. O espírito mantém sua criatividade e personalidade, porém, e pode interpretar os comandos como bem entender.

- • • • **Tocar Espíritos:** O feiticeiro pode usar um feitiço para poder tocar espíritos, ou até mesmo atacar espíritos que não estejam materializados. O feitiço dura 30 minutos por sucesso.

- • • • • **Entrar na Umbra:** O feiticeiro pode entrar na Umbra, podendo permanecer lá por quanto tempo desejar. Note que, a menos que use o nível anterior, ele é vulnerável aos espíritos sem poder atacá-los em contrapartida.

HERBALISMO

Herbalismo lembra Poções, pois é praticada na forma de encantamentos e rituais, e sim criando compostos com poder místico. Herbalismo é um pouco diferente de Poções, porém, pois se baseia no poder das ervas e plantas para criar elixires, poções e outros materiais. Herbalismo age apenas sobre seres vivos que entram em contato com os compostos criados. Herbalismo é muito praticado por bruxos e xamãs.

Teste: Inteligência + Ciências. O personagem pode substituir Ciências pela Perícia Herbalismo, o que nesse caso diminui a dificuldade em um.

Gasto: Nenhum para criações de primeiro ou segundo nível, um ponto de Mana para criações de nível três ou maior. Além disso, produtos para ampliar Atributos, mesmo os de nível um e dois, custam Mana.

Sistema: A criação de um produto de Herbalismo demora um número de minutos igual a 10 vezes o nível do poder sendo usado. O número de sucessos indica o número de vezes que a criação pode ser usada. Alternativamente, o número de sucessos pode indicar que o poder da criação só possa ser usado uma vez, mas uma vez usado dura por consideravelmente mais tempo: um dia por sucesso.

Os produtos de Herbalismo podem ser gerados na forma de poção, elixir, ungüento ou pomadas. Essas soluções têm poderes especiais, que só ocorrem quando elas são aplicadas (ou bebidas). Alguns efeitos são instantâneos (como curar ou ferir), enquanto outros são temporários (como aumentar Força). No caso de efeitos temporários, eles duram uma Cena e não são cumulativos (um elixir capaz de aumentar um Atributo, por exemplo, a aumentaria por uma Cena, mas não teria efeitos acumulados se bebido várias vezes na mesma Cena).

Observação: Herbalismo pode ser usado para aumentar Atributos. Os compostos criados por Herbalismo são ainda mais potentes para aumentar Atributos do que os de Poções. Para cada nível de Herbalismo, o personagem pode adicionar um ponto em um de seus Atributos. Esses pontos devem ser distribuídos (uma poção de nível cinco, por exemplo, permite distribuir cinco pontos entre Atributos), e o Atributo pode alcançar um limite máximo de nível 8 desta forma.

Note que os Atributos a serem aumentados são estabelecidos ao se criar a poção, e não ao bebê-la. Uma mesma poção sempre aumentará os mesmos Atributos. As ampliações não são cumulativas, nem com outros usos de Herbalismo nem com outros poderes: apenas a ampliação maior terá efeito. Além disso, a ampliação dura uma Cena, mas cada composto pode ser usado um número de vezes igual ao número de sucessos (ou pode durar um dia por sucesso no caso de um produto que só possa ser usado uma vez, ao invés de feito para várias doses).

• **Poderes das Plantas:** Este nível básico permite que o feiticeiro utilize propriedades especiais das plantas para criar produtos capazes de melhorar as funções vitais. Exemplos de poderes possíveis: facilitar a recuperação do corpo, criar antídotos para venenos, etc.

• • **Proteção das Plantas:** O feiticeiro pode despertar poderes inatos de plantas. Acônito pode espantar lobisomens, erva dos gatos pode encantar Bastet e outros seres felinos, uma rosa selvagem pode ser usada para criar um unguento que mantém vampiros longe, certas ervas podem facilitar cicatrização e regeneração (reduzindo à metade o tempo de cura do personagem), etc.

• • • **Ervas da Vida:** A partir deste nível o feiticeiro passa a ser capaz de curar e ferir com o poder das plantas. Os compostos criados causam/regeneram um ponto de Dano por turno, durante dois turnos. O dano causado no caso de venenos é Letal e não-absorvível. Como em outras criações de Herbalismo, cada sucesso na criação delas permite que sejam usadas uma vez. (curas/venenos de níveis mais altos duram um turno a mais por nível e curam/causam um ponto de dano por turno).

• • • • **Ervas da Mente:** Os compostos de ervas deste nível podem ser usadas para curar insanidade, ampliar a percepção do usuário (-2 dificuldades de Percepção) ou causar alucinações e debilitar a mente de alguém (uma penalidade de dois dados ou dificuldade +2 em testes de Percepção, Inteligência, Raciocínio ou Força de Vontade, dependendo do composto).

• • • • • **Despertar Poderes:** O feiticeiro pode usar ervas para despertar habilidades sobrenaturais nas pessoas. Praticamente qualquer poder de Disciplina ou Dom de nível um pode ser reproduzido desta maneira. Além disso, esse nível permite criar cura para doenças gravíssimas como AIDS ou Câncer.

ILUSÃO

Este Caminho permite ao feiticeiro influenciar a mente de vítimas através de ilusões e enganações. O Caminho da Ilusão não é muito prezado, mas aqueles que o utilizam podem ser oponente terríveis, fazendo suas vítimas duvidarem da realidade.

Teste: Manipulação + Lábia (dificuldade é o nível +4)

Gasto: Um ponto de Mana por uso.

Sistema: As ilusões podem durar por tempos variados, dependendo do poder usado. Os sentidos que elas enganam também dependem do nível.

• **Truques da Mente:** O feiticeiro é capaz de criar ilusões que afetem visão e olfato, mas que só podem ser percebidas por uma única vítima. As ilusões irão perturbar e atrapalhar a vítima a favor do feiticeiro. A ilusão é imperfeita, sendo moldada pela própria mente da vítima, e o feiticeiro só tem um controle rústico sobre ela. Ilusões durarão uma hora por sucesso.

• • **Imagens Ilusórias:** Como no nível um, mas a ilusão pode ser vista e ouvida por todos no local. A ilusão dura uma cena, e sua perfeição depende do número de sucessos. Objetos ilusórios pequenos exigem menos sucessos do que criar uma pessoa ilusória, por exemplo. Além disso, a ilusão não pode se mover por si só (uma espada ilusória poderia ser “empunhada” e ser usada para “atacar,” mas uma pessoa ilusória será estática, sem movimentos).

• • • **Enganar a Visão:** O feiticeiro pode fazer a si mesmo ou a pequenos objetos ficarem invisíveis. Alternativamente, ilusões criadas por este nível afetam visão, audição e olfato.

• • • • **Enganar os Sentidos:** Ilusões criadas passam a ser capazes de enganar todos os sentidos daqueles que aspercebem, e podem durar por até uma hora. É também possível para o feiticeiro usar uma ocultação em si mesmo de forma que seja totalmente ignorado pelas pessoas ao redor (elas não verão, e instintivamente o evitarão). A ocultação dura até que o feiticeiro mostre a sua presença (esbarre em alguém, deseje que ela se desfaça, etc.)

• • • • • **Ilusões Perfeitas:** O feiticeiro é capaz de criar ilusões que se movimentam, como pessoas caminhando ou uma televisão ligada mostrando imagens que se movem. O movimento deve ser controlado pessoalmente pelo feiticeiro, ou programado: a ilusão não é capaz de improvisar movimentos. Também é possível fazer ocultação sobre outras pessoas.

INVOCACÃO

Este é um poder perigoso, pois cruza as barreiras da feitiçaria, da magia branca e da magia negra de uma só vez. O Caminho da Invocação é a habilidade de invocar seres de outros mundos para a Terra. Normalmente ele é usado sobre espíritos, elementais, criaturas míticas ou fantasmas, mas propósitos mais negros (ou sagrados) podem usá-lo para invocar Demônios ou Celestiais.

Teste: Varia com o tipo de Ritual usado:

*Rituais de Invocação: Manipulação + Ocultismo (dificuldade é o nível +3);

*Rituais de Proteção: Inteligência + Ocultismo (dificuldade é o nível +3);

Rituais de Controle ou Aprisionamento: Manipulação + Cosmologia (dificuldade é nível +3);

Rituais de Banimento: Raciocínio + Cosmologia (dificuldade é nível +3);

Obs.: Cosmologia pode ser substituída por Demonologia na versão de Magia Negra desta Trilha.

Gasto: Este poder não envolve gastos, mas só pode ser praticado na forma de Rituais (veja observação adiante).

Observação: Como se pode notar, a dificuldade dos testes deste poder é nível +3, e não +4. A razão disto é simples: Ele não usa encantamentos, APENAS Rituais, pois exige muitos sucessos para ser bem sucedido. Portanto, já está considerado na dificuldade de -1 devido aos preparativos do ritual.

Note que a preparação de um ritual vale para outros dedicados à mesma criatura, pois os rituais são todas variações feitas a partir da invocação. Assim, ao se preparar uma invocação, o feiticeiro já está preparado também para todos os demais rituais desta trilha, podendo invocá-los sem precisar gastar tempo adicional em preparativos.

Rituais: Esta é a Trilha que possui os rituais mais complexos e elaborados. A maioria dos feiticeiros aprende apenas Rituais de Invocação. Muitos, porém, de uma forma ou de outra, acabam descobrindo formas de controlar, aprisionar ou banir demônios a partir do estudo dos próprios Rituais de Invocação (isso exige conhecimentos profundos para saber COMO o Ritual deve ser alterado).

Existem quatro tipos de Rituais da Trilha da Invocação:

Rituais de Invocação: São rituais longos e demorados que permitem invocar um ser para a Terra. São muito longos, demorando até mesmo dias para serem completados. Exigem, em termos de jogo, entre 5 e 25 sucessos acumulados para serem bem sucedidos, e podem levar até mesmo anos para serem completados.

Rituais de Proteção: São aqueles que criam “Círculos de Proteção”, como o famoso Pentagrama. Estes círculos servem para impedir a passagem das criaturas invocadas, ou seja, os feiticeiros acreditam que estarão protegidos se estiverem dentro de um destes círculos. Nem mesmo poderes usados pelas criaturas invocadas são capazes de atravessar um círculo de proteção bem feito. Também é possível usar Rituais de Proteção para proteger objetos ou lugares contra demônios ou outras criaturas. Rituais de Proteção podem ser concluídos em poucos instantes, mas, por segurança, muitos feiticeiros costumam gastar horas preparando-os (desta forma conseguindo muitos sucessos para aumentar a proteção do Ritual).

Rituais de Controle: Permitem controlar a criatura invocada, que ainda mantém seu autocontrole e liberdade de pensamento, mas será incapaz de desafiar aquele que a controla. Rituais de Controle costumam ter durações, de forma que o feiticeiro precisa estar preparado para quando o efeito do ritual terminar...

Rituais de Aprisionamento: Cria símbolos ou objetos que aprisionam, pelo menos temporariamente, uma criatura invocada. Como os Rituais de Controle, podem acabar provocando a fúria do ser aprisionado.

Rituais de Banimento: Permitem banir para fora da Terra uma criatura de outro mundo, mandando-a de volta ao seu mundo de origem e impedindo seu retorno por um determinado período de tempo, que pode variar de alguns dias a muitos anos.

Um feiticeiro tentando um ritual pode usar duas espécies de Rituais: genérico ou específico. Um Ritual específico é destinado a um ser determinado e não pode ser usado para afetar outra criatura (mesmo que a outra criatura seja da mesma “raça” do ser específico). Rituais genéricos afetam uma raça específica (espírito, demônio, fantasma, Celestial, Umbróide ou ser infernal) e necessitam do nome (apenas o nome casual, não o Nome Verdadeiro) da criatura a ser invocada para serem bem sucedidos. Rituais Genéricos têm dificuldade +1 para serem realizados. Aqueles que sabem o Nome Verdadeiro da criatura afetada podem realizar rituais contra ela com maior facilidade (dificuldade -2 nos testes).

RESISTINDO

As criaturas afetadas pela Trilha da Invocação podem resistir aos efeitos de alguns dos Rituais.

Rituais de Proteção: A criatura deve testar Força de Vontade (dificuldade 8) e conseguir um sucesso para cada sucesso do Feiticeiro para conseguir atravessar um círculo de proteção ou tocar num objeto protegido. O feiticeiro criador da proteção, se estiver presente, pode testar Força de Vontade (dificuldade 8) para anular sucessos da criatura, desta forma reforçando a proteção.

Rituais de Controle: Não é possível resistir a um Ritual de Controle. A criatura se mantém no total controle de seu corpo, mas sempre que tentar agir contra seu controlador ou quiser recusar uma ordem dele, precisa testar Força de Vontade (dificuldade 8) e conseguir pelo menos um sucesso para cada nível que o Feiticeiro possui na Trilha da Invocação. Se conseguir, a criatura pode ignorar uma ordem do Feiticeiro ou então atacá-lo, mas isso não o livrará do controle (um Feiticeiro atacado ainda poderia ordená-lo para parar o ataque, por exemplo). Rituais de Controle são temporários, porém, e após certo prazo de algumas horas, a controle será quebrado automaticamente.

Rituais de Aprisionamento: Para vencer esse Ritual, a criatura testa Força de Vontade (dificuldade 8) e precisa conseguir 10 sucessos por sucesso do Feiticeiro. Essa jogada é prolongada, podendo levar muito tempo até que a proteção seja vencida.

Rituais de Banimento: A criatura pode resistir com Força de Vontade (dificuldade 8) no instante em que o Ritual é feito. Cada sucesso anula um sucesso do Feiticeiro, mas este ainda pode continuar testando. Uma criatura banida só poderá retornar à Terra após um certo período de tempo ou caso seja Invocado. Ele será incapaz de retornar por outros meios antes que o tempo certo se passe, mas caso seja Invocado, o Ritual de Banimento é automaticamente quebrado, e a criatura estará livre. Os níveis do poder determinam a magnitude da criatura a ser afetada. O nível também determina o número mínimo de sucessos para um ritual de Invocação: para cada nível do ritual, pelo menos 5 sucessos são requeridos. Quem usa muito estes poderes costuma estar em GRANDE perigo, pois corre o risco de enfurecer seres muito mais poderosos. Aquele que é tolo o suficiente para acreditar que pode manipular os seres de outro mundo merece os tormentos que virá a sofrer... (para detalhes sobre que tipos de demônios ou Celestiais podem ser invocados, veja **Demônio: O Preço do Poder** e **Anjo: A Salvação**).

• **Invocação Menor:**

Invocação: Afetam espíritos naturais menores, criaturas míticas fracas.

Proteção: Cria proteções contra fantasmas, espíritos menores e criaturas míticas.

Controle: Controla apenas Espíritos Menores (qualquer tipo) e criaturas míticas menores.

Aprisionamento: Não é possível aprisionar nada neste nível.

Banimento: É possível banir criaturas míticas ou espíritos menores de qualquer tipo.

• • **Invocação Maior:**

Invocação: Afeta criaturas míticas mais poderosas, fantasmas (com exceção de fantasmas muito poderosos), espíritos menores da Wyrm.

Proteção: O mesmo que o nível um.

Controle: Permite controlar criaturas míticas não muito poderosas

Aprisionamento: É possível aprisionar criaturas míticas fracas a uma área, forçando-as a protegê-la (desta forma criando “guardiões” para a área).

Banimento: O mesmo que o nível um.

• • • **Invocação Superior:**

Invocação: Afeta criaturas míticas de grande poder, espíritos elementais (naturais, artificiais ou da Wyrm).

Proteção: Permite criar proteções contra elementais.

Controle: Permite controlar criaturas míticas de grande poder ou elementais.

Aprisionamento: É possível aprisionar espíritos (menores ou elementais, podendo inclusive criar Fetiches), criaturas míticas de poder médio.

Banimento: Pode banir fantasmas e espíritos elementais.

•••• **Grande Invocação:**

Invocação: Criaturas míticas muito poderosas.

Proteção: O mesmo que nível três.

Controle: Permite controlar criaturas míticas muito poderosas.

Aprisionamento: Aprisiona criaturas míticas de poder maior ou elementais.

Banimento: O mesmo que nível três.

••••• **Invocar Deuses:**

Invocação: Afeta criaturas mítica de poder imenso (até mesmo dragões!), espíritos muito poderosos (Totens, Incarna menores) e fantasmas muito antigos.

Proteção: Permite criar proteções contra fantasmas e espíritos.

Controle: Permite controlar criaturas míticas de qualquer tipo.

Aprisionamento: Aprisiona criaturas míticas de grande poder.

Banimento: Pode banir espíritos poderosos.

MAU AGOURO

Este Caminho permite ao feiticeiro agourar pessoas. Infernalistas dedicados costumam aprender este Caminho junto com o Poder da Maldição, desta forma tornando-se muito mais poderoso. Feiticeiros, porém, usam apenas o Caminho do Mau Agouro e mesmo assim apenas quando é realmente necessário. Somente os mais vingativos e inescrupulosos usam este caminho levemente.

Teste: Manipulação + Ocultismo (dificuldade é o nível +4).

Gasto: Um ponto de Mana ou mais.

Sistema: O número de sucessos indica a duração das maldições lançadas. Note que, para tornar um agouro duradouro, o feiticeiro normalmente precisará utilizar rituais ao invés de encantamentos. Além disso, Mau Agouros que afetem Atributos nunca podem reduzi-los para abaixo de um.

O Caminho do Mau Agouro também pode ser usado ao INVERSO, para retirar maldições.

• **Mau Olhado:** O feiticeiro pode dar azar a uma vítima. A vítima terá um resultado “1” somado a todos os seus testes, por um número de turnos igual ao número de sucessos do feiticeiro. Este poder não é cumulativo (uma mesma vítima não pode ser atacada múltiplas vezes para acumular vários “1” em suas jogadas). Um feitiço alternativo permite ao feiticeiro reduzir um Atributo da vítima em um, por uma hora por sucesso.

• • **Praga:** Pode amaldiçoar uma pessoa para que os outros a evitem. Dá +2 em dificuldades de testes sociais para a vítima, por um dia por sucesso. Outras possibilidades incluem: fazer o alvo falhar miseravelmente em uma ação (cada sucesso no teste dá um resultado “1” em uma única ação do alvo) ou diminuir dois pontos de Atributos na vítima, por uma hora por sucesso.

• • • **Agouro Menor:** O feiticeiro pode invocar um destino ruim para a vítima. Esse destino pode incluir “sua namorada a deixará” ou “você perderá seu cabelo,” ou qualquer outra maldição que não cause ferimentos nem ameace a vida da pessoa. O número de sucessos é o número de semanas que a maldição durará (após esse tempo, ela se cancela e a vítima não precisa mais temê-la, mas não recupera nada que tenha perdido). Também é possível usar feitiços que diminuam três pontos entre Atributos da vítima, por uma hora por sucesso.

•••• **Agouro Maior:** O feiticeiro pode fazer a vítima ficar doente (doença não letal, mas muito incômoda), pode impedir a vítima de se curar (custos de cura ou tempo de recuperação dobram para os ferimentos atuais, mas não afeta ferimentos que sejam sofridos depois), pode causar dores na vítima (-2 nas paradas de dados, por uma hora por sucesso) ou pode reduzir quatro pontos distribuídos entre seus Atributos, por uma hora por sucesso.

••••• **Agouro Terrível:** Pode-se ferir diretamente a pessoa com uma maldição letal (a vítima sofre um nível agravado de Dano por dia, não-absorvível, por um dia por sucesso) e também pode-se reduzir cinco pontos entre os Atributos da vítima por uma hora por sucesso.

METAMORFOSE

Este é o caminho das mudanças de forma, e é extremamente raro. O feiticeiro é capaz de alterar a sua própria forma.

Teste: Vigor + Ocultismo (dificuldade é o nível +4).

Gasto: Um ponto de Mana por uso.

Sistema: As transformações menores (de nível um e dois) são permanentes, até que o feiticeiro deseje retornar à sua forma verdadeira. Transformações de nível superior duram uma hora por sucesso no teste (e portanto, transformações realmente prolongadas exigem o uso de rituais), mas podem ser desfeitas antes se o feiticeiro desejar.

• **Alteração Menor:** O feiticeiro pode mudar uma característica de seu corpo: cor de pele, cor dos olhos, cor, tipo ou tamanho de cabelos, tom de voz. Ele também pode retirar cicatrizes, criar tatuagens, consertar imperfeições, etc.

• • **Mudança:** Como no nível anterior, mas cada sucesso permite mudar uma característica. Além disso, o feiticeiro pode mudar sua altura e seu peso.

• • • **Nova forma:** O feiticeiro pode adicionar partes inumanas ao seu corpo. Isso inclui garras, presas, escamas, bocas e olhos extras, etc. Estas alterações são temporárias, mas o feiticeiro pode torná-las permanentes gastando um nível permanente de Força de Vontade (alguns magos dementes fazem isso para se tornarem monstruosos!). Alternativamente, este poder pode ser usado para se adquirir uma nova identidade, mudar seu sexo ou mesmo para copiar uma pessoa específica (nesse caso, sucessos são divididos entre tempo e perfeição da transformação, o que exige rituais longos para se ter sucessos suficientes).

• • • • **Forma Animal:** O feiticeiro pode assumir uma forma animal, ganhando quaisquer vantagens que ela tenha (vôo, garras, presas, etc.) É preciso um feitiço diferente para cada forma.

• • • • • **Adições:** O feiticeiro pode adicionar membros novos em seu corpo, como braços extras, tentáculos e outras transformações semelhantes. Alternativamente, ele pode usar um feitiço para adicionar sucessos aos seus Atributos Físicos, à sua Percepção ou sua Aparência, até o nível máximo 6. No caso de aumento de Atributos, o poder se mantém por uma Cena.

POÇÕES

Poções é um Caminho antigo e poderoso, praticado pelos mais diferentes povos por eras antes do advento da ciência. Poções se baseia na criação de componentes químicos que possuem propriedades místicas. Esses componentes assumem a forma de unguentos, elixires e pomadas especiais.

Esse caminho é uma espécie de subcategoria da alquimia, e não se baseia em encantamentos ou rituais como os Caminhos convencionais. Ao invés disso, ela exige que o feiticeiro utilize um laboratório e possua os ingredientes criar suas soluções.

Teste: Inteligência + Ocultismo (dificuldade é o nível da solução a ser criada +4). O personagem pode substituir Ocultismo pelo Conhecimento Alquimia, o que diminui a dificuldade em um.

Gastos: Cada criação exige o gasto de um ponto de Mana.

Sistema: A criação de uma poção demora um número de minutos igual a 10 vezes o nível do poder sendo usado, mas uma vez criada a solução, ela pode ser usada um número de vezes igual ao número de sucessos. Uma poção que obtenha três sucessos, por exemplo, tem quantidade suficiente para três goles. As soluções alquímicas geradas podem ser na forma de poção, elixir, unguento ou pomadas. Essas soluções têm poderes especiais, que só ocorrem quando elas são aplicadas (ou bebidas). Alguns efeitos são instantâneos (como curar ou ferir), enquanto outros são temporários (como aumentar Força).

No caso de efeitos temporários, eles duram uma Cena e não são cumulativos (um elixir capaz de aumentar a Força, por exemplo, a aumentaria por uma Cena, mas não teria efeitos acumulados se bebido várias vezes na mesma Cena).

Observação: Para propósitos de cura/dano, considere que elixires, pomadas, ácidos e venenos alquímicos recuperem/causem um nível de dano por nível da poção criada. Esse dano não é recuperado/sofrido instantaneamente, mas sim a um ritmo de um por turno a partir do momento que é bebido, introduzido ou aplicado. Dano causado por venenos é Letal e não pode ser absorvido, mas pode ser curado normalmente. (Um veneno criado por Poções 5, causaria 1 ponto de Dano Letal não-absorvível por turno, durante 5 turnos)

• **Criações Menores:** Um alquimista iniciante não é capaz de criar efeitos realmente impressionantes, mas já sabe como criar compostos úteis. A maioria dos compostos criados permite efeitos imediatos benéficos, como remover efeitos de venenos (não cura danos já sofridos, mas impede que o veneno continue a funcionar), restaurar objetos corroídos ou envelhecidos ou para aumentar um único Atributo em um ponto.

• • **Compostos Melhorados:** As poções e elixires ganham maior potência. Entre as possibilidades, incluem-se: Usar uma poção que diminua em um ponto as penalidades por dano durante a Cena, um composto que torna mais leves e resistentes materiais em que ele é aplicado (+1 dado de absorção do material durante uma semana). Algumas poções deste nível podem ampliar capacidades humanas específicas, dando +1 dado em testes relacionados (uma poção que ajude a correr ou saltar, por exemplo, ou que melhore a absorção de danos).

• • • **Alquimia Verdadeira:** A partir deste nível, os compostos criados já são capazes de realizar efeitos surpreendentes. Uma solução aplicada a materiais inorgânicos melhora sua dureza e os torna mais leves, adicionando +2 dados à absorção de danos. É possível criar também poções e elixires que dão percepção sobrenatural à pessoa (habilidade de ver fantasmas, fadas e espíritos, -2 dificuldade de testes de Percepção) ou que aumentem um Atributo específico em dois pontos (ou dois Atributos em um ponto cada).

• • • • **Compostos Maiores:** Os compostos gerados passam a ter poderes ainda maiores, como permitir que uma arma cause Danos Agravados por um Cena, ou gerar poções que adicionem +2 dados a testes relacionados a uma certa capacidade física (como correr, saltar ou absorver danos).

• • • • • **Mestre de Poções:** Os compostos que um mestre de poções pode gerar são simplesmente surpreendentes. É possível criar poções que somem +3 em um Atributo específico (ou que some até três pontos distribuídos entre vários Atributos), que libertem de controle mental ou que dêem a Qualidade: Vontade de Ferro por uma Cena. É também possível criar um composto que, quando aplicado, permite ao feiticeiro agir duas vezes por turno, durante uma Cena inteira.

PROFECIAS

Esta é a habilidade de prever o futuro ou ver eventos do passado. Normalmente, os feitiços deste Caminho envolvem focos como tarô, búzios e bolas de cristal, embora outros métodos envolvam pura meditação, danças, cânticos ou ingestão de ervas.

Teste: Percepção + Ocultismo (dificuldade é o nível da habilidade +4).

Gasto: Habilidades para ver o passado só custam Mana a partir do terceiro nível. Habilidades para ver o futuro só podem ser usadas através do gasto de um ponto de Força de Vontade, em qualquer nível.

Sistema: O nível determina o que o feiticeiro pode ver sobre o futuro e o passado. Note que feitiços para ver o futuro e feitiços para ver o passado são diferentes, devendo ser adquiridos em separado (mas o Caminho é um só para ambos). Note também que observar fatos e eventos é mais fácil do que observar o futuro ou passado de pessoas específicas. Além disso, o futuro é sempre nebuloso, pois é mutável.

Note que ver eventos relacionados a uma pessoa ou lugar exige que o feiticeiro esteja no lugar ou com a pessoa em sua presença, ou pelo menos tenha algo relacionado a eles em sua posse.

• **Lampejos:** O feiticeiro pode ter lampejos de eventos que estão para acontecer ou que ocorreram recentemente, no local onde ele está ou em relação a uma pessoa que esteja presente (ou da qual se tenha um objeto ligado a essa pessoa). É também possível olhar nos olhos de um cadáver e ver sua morte.

• • **Visões Próximas:** O feiticeiro pode ver eventos relacionados a uma pessoa ou lugar. Esses eventos não podem estar a mais do que um dia no futuro ou passado. Eventos mais distantes podem ser vistos, mas as visões são imprecisas e nebulosas, de difícil interpretação.

• • • **Fatos Distantes:** O feiticeiro pode ver com clareza até um mês no passado ou uma semana no futuro. Visões mais nebulosas de até um ano no passado podem ser obtidas.

• • • • **Lembranças Precisas/Visões Importantes:** Pode-se ver um ano no passado, ou um mês no futuro. Pode-se ver também até 10 anos no passado ou um ano no futuro, mas as visões são quase incompreensíveis.

• • • • • **Poscognição / Precognição:** Pode-se ver claramente até 5 anos no passado ou um ano no futuro. Uma visão nebulosa pode alcançar 100 anos no passado ou 10 anos no futuro.

TELEPORTE

Teleporte é com certeza um dos poderes mais comuns entre os Feiticeiros. De fato, apenas um entre 1000 Feiticeiros é tolo o suficiente para não aprender os poderes deste Caminho.

Teleporte é a arte da viagem instantânea entre dois pontos. Falando de forma simples, o ele desaparece de algum lugar e ressurgem em outro local. Desta forma, podem viajar entre locais distantes da Terra, ou mesmo de outros mundos, em poucos instantes.

A essência deste poder está na compreensão dos espaços e das dimensões. Teleporte exige concentração. Por isso, em um turno em que usa Teleporte, o Feiticeiro só poderá realizar uma ação. Ele só desaparecerá totalmente no final do turno, podendo ser afetado por ataques físicos antes de desaparecer. Além disso, viajar entre dois pontos demora no mínimo um turno para ressurgir. Cada personagem precisa ter sua “marca” ao usar teleporte. Essa marca é a manifestação física do poder. Exemplos são: nuvens de poeira ou enxofre, névoas, pequenas explosões, raios, clarões, ondulações no ar facilmente perceptíveis e outros efeitos, que dificilmente serão furtivos.

Teste: Inteligência / Raciocínio + Cosmologia (dificuldade igual ao Nível +4). Se falhar em um teste de Teleporte, nada acontece. Se houver Falha Crítica, surge no local errado.

Gastos: A utilização de pelo menos 1 Ponto de Mana é necessária em cada efeito.

Sistema: A duração geralmente é instantânea, porém, pode durar mais tempo, permanecendo na mente do Feiticeiro por uma cena inteira, sem gastos (consulte o Mestre).

• **Rasgar o Espaço:** Através de concentração, o Feiticeiro pode se teleportar para um ponto que esteja em sua linha de visão. Obviamente, as opções para onde o teleporter pode se transportar são limitadas quando ele está em um espaço fechado. Mesmo assim, esta habilidade é muito valorizada e também muito usada, pois é a forma de transporte mais fácil de se usar.

• • **Atravessar Paredes:** Mesmo sem poder ter acesso aos mais fabulosos poderes de Teleporte, um Feiticeiro que tenha este nível de poder já começa a aprender a manipular o espaço. Distorcendo o espaço, ele é capaz de atravessar objetos sólidos. Aqueles que vêem este poder em uso percebem a parede ou objeto sendo atravessado como se fosse líquido. Alguns Feiticeiros manifestam este poder ao inverso: é como se o teleporter se tornasse líquido para atravessar a parede.

• • • **Teleporte em Massa:** Tendo maior controle sobre suas habilidades de transportação, o Feiticeiro passa a ser capaz de transportar outras pessoas consigo. Teoricamente, o número de pessoas que podem ser transportadas de uma só vez é igual a sua Força de Vontade ao custo de 3 pontos de Mana, mas todas elas têm de estar a, no máximo, 5 metros do teleporter para que este poder funcione. A transportação é um tanto desagradável para qualquer ser não teleporter. De fato, ela chega a ser atordoante, quase sempre uma sensação de náusea e de desequilíbrio e confusão nos segundos que se passam após a teleportação (elas podem testar Vigor com dificuldade 6, e cada sucesso reduz o número de turnos de atordoamento em um). Se alguém não desejar ser levado pelo demônio, pode testar Força de Vontade (dificuldade 7) e precisará conseguir três sucessos para impedir ser teleportado pelo Feiticeiro. Se o teleporter desejar levar um número de pessoas que excede a sua Força de Vontade, mais 3 Pontos de Mana devem ser gastos para cada Força de Vontade pessoas quiser teleportar. OBS.: O Nível de Teleporte pode ser Rasgar o Espaço ou Atravessar Paredes.

• • • • **Quebrar as Barreiras:** Existem muitos mundos espirituais e místicos: o Inferno, a Umbra, o Sonhar, o Submundo dos mortos e o próprio mundo físico, a Terra. Um Feiticeiro que conheça o processo básico de Teleporte conseguirá viajar livremente entre os vários mundos. Esta é habilidade Teleporte escolhe o Mundo a ser alcançado, porém, é incapaz de definir com exatidão, a localização específica do mundo a ser alcançado. Adicionalmente, 1 ponto de Mana. Essa é uma das habilidades mais cobiçadas entre os teleporters que estudam outros mundos. OBS.: O princípio de Teleporte em Massa, pode ser utilizado, levando várias pessoas para outros mundos juntamente com o Feiticeiro.

• • • • **Abrir Portais:** Muitos já ouviram falar em Portais, passagens místicas que ligam dois pontos e que qualquer um que atravessá-los viajará instantaneamente. Com este poder, o Feiticeiro passa a ser capaz de criar portais de curta duração. Portais se manifestam de forma diferente de acordo com o teleporter que o criou. Alguns portais parecem vórtices de energia flutuante, outros são aparecem como pequenas ondulações no ar, quase imperceptíveis. Assim sendo, eles podem ser conectados a qualquer parte do mundo em que foi criado, durando por sucessos minutos e podendo ser atravessado por qualquer um. Porém, com um custo adicional de 2 pontos de Mana, o princípio de Quebrar Barreiras pode ser aplicado a esse encantamento.

TRANSMUTAÇÃO

A Transmutação é um dos caminhos mais versáteis e poderosos que existem. Também denominado como Alquimia, a Transmutação consiste na compreensão, decomposição e recomposição da matéria, seja ela orgânica ou inorgânica. Contudo, de maneira nenhuma ela é onipotente, sendo impossível produzir algo a partir do nada.

A natureza da Transmutação, portanto, é que se alguém quer obter algo, terá que pagar um preço equivalente. E esse princípio é chamado de “Lei da Troca Equivalente”. Porém, existe um tabu que jamais deve ser quebrado: Transmutação Humana.

Teste: Inteligência / Raciocínio + Ocultismo (dificuldade é o nível do objeto a ser criado +4). O personagem pode substituir Ocultismo pelo Conhecimento Alquimia ou Medicina (caso sejam compostos orgânicos e viventes), o que diminui a dificuldade em 1.

Gastos: Cada criação exige o gasto de um ponto de Mana.

Sistema: O nível do poder usado determina a duração da matéria transmutada. É possível também usar o nível dois para tornar qualquer objeto permanente. Objetos transmutados sempre surgem ao alcance das mãos do personagem, e obviamente não podem ser invocados onde não haja matéria (do nada), ou à distância, devendo ser tocado pelo Feiticeiro, seja direta ou indiretamente.

• **Transmutação Básica:** Além de possuir a capacidade de avaliação PRECISA de qualquer componente material, o Feiticeiro tem o poder de transmutar uma substância qualquer, sem alterar a sua forma, temperatura ou estado básico. O objeto apenas adquire uma nova composição, conforme a vontade do Feiticeiro, que está limitado a transmutar substâncias homogêneas (transformar um pedaço de madeira em um bloco de pedra, ou transformar água em vinho). Apenas formas simples e inertes podem ser criadas, porém, é possível fazer fogueira com a madeira que foi transmutada a partir de um bloco de concreto. Materiais raros são mais difíceis de serem criados, possuindo o dobro da dificuldade. Dura apenas um turno por sucesso no teste de Transmutação.

• • **Alterar Formas:** Usando este poder, o Feiticeiro pode tornar suas transmutações básicas permanentes. Para isso, ele deve gastar cinco pontos de Mana ao realizar a Transmutação Básica. Além disso, por mais que a matéria seja resistente, ela não é mais inviolável para o Feiticeiro com esse nível, podendo ser remodelada como o desejado. O Feiticeiro adquire o poder de modelar misticamente a matéria, alterando a sua forma, ou até comprindo ou esticando certos elementos de suas propriedades materiais. Como se não bastasse, o Feiticeiro pode também, aumentar a densidade, dispor como gás ou apenas alterar a silhueta do objeto (como objetos quebrados, que podem ser reunidos e consertados, ou podem ser separados em partes e transformados em outros objetos com composições mistas). Caso não consuma 4 Pontos de Mana, a alteração dura 2 turnos para cada sucesso na magia (cuidado para uma substância líquida ingerida, não volte a se tornar uma composição sólida, depois do término do efeito).

• • • **Transmutação Complexa:** Ao separar os elementos específicos de materiais compostos, o processo de recomposição da Alquimia, faz total sentido para o Feiticeiro, o tornando capaz de reconstruir componentes raros ou complicados, ou até mesmo em várias peças independentes de materiais distintos. Com o conhecimento mundano necessário (Ofícios, Medicina, Computador, Tecnologia, etc.), o Feiticeiro pode facilmente criar engrenagens, chips, etc. Ou fazer o oposto, transmutando equipamentos valiosos em lixo inútil. O nível de detalhamento e de complexidade pode aumentar a dificuldade da magia. A partir desse nível, o gasta-se 3 de Mana para permanência.

• • • • **Alterar Propriedades:** Com esse nível, a compreensão, decomposição e recomposição da matéria já se tornou para o Feiticeiro, algo natural como respirar. Permite que sejam decompostos ou reconstruídos, segmentos individuais e peculiares (personalizados ou não) dos componentes materiais, de acordo com o desejo do alquimista. Ao invés de criar elementos básicos ou objetos de materiais combinados, o Feiticeiro é capaz de moldar elementos completamente novos ou inexistentes, definindo as suas propriedades físicas como desejar, como por exemplo, transmutar matéria normal para que esta tenha ponto de ebulição, fusão, gravidade ou transparência diferentes. Assim sendo, o Feiticeiro é capaz de criar objetos com massa, densidade e viscosidade determinadas por seus caprichos, independente das leis físicas normais. No entanto, as características são afetadas normalmente, depois de criadas (um carro de manteiga pode ser derretido pelo sol. Mas se criar um ponto de resistência ao sol, esse mesmo carro não pode ser usado como alimento, tal como a manteiga é usada, etc.)

• • • • • **Pedra Filosofal:** Neste último nível, é possível criar objetos de maneira contraditória às leis da troca equivalente, sendo este o sonho de todos os alquimistas, que dizem que isso só é possível criando a Pedra Filosofal. Assim sendo, o Feiticeiro Mestre em Transmutação, pode criar objetos e vida a partir do nada. Apesar da imaginação ser o único limite para o Feiticeiro, o conhecimento mundano é extremamente necessário, assim como o conhecimento de todos os componentes que constituem o material a ser criado. O gasto de Mana é diretamente relacionado com o objeto a ser criado, seja no que consiste a massa, tamanho, complexidades e detalhes (à critério do Mestre). Esse caminho é talvez, o que mais se aproxima da magia desperta, pela gama de possibilidades com um efeito específico de transmutação.

OBS.: O Caminho da Transmutação, não pode ser o Caminho Primário.

VEEMÊNCIA

Lendas contam que os guerreiros são capazes de enfrentar um exército, que sua força é sobrenatural e que o Feiticeiro não possui essas aptidões por serem fortes mentalmente, porém, fracos fisicamente.

Embora o sentido generalizado esteja “correto”, existem, é claro, exceções. Pois o Caminho da Veemência é um dos mais terríveis e incomuns que se pode imaginar. Claro que um Feiticeiro usando Fogo Negro é apavorante, mas tão aterrorizante quanto é ver um indivíduo de força gigantesca se aproximar, resistindo a quaisquer danos que sofre como se nada o atingisse. E mais ainda, saber que essa mesma criatura há pouco desmembrou pessoas usando apenas as mãos.

Veemência é um poder físico, e confere ao Feiticeiro as lendárias força e resistência sobrenaturais. Mais impressionante, é impossível saber se um Feiticeiro veemente está ou não usando este poder apenas observando-o, pois esse Caminho não altera a forma do corpo do Feiticeiro. Aqueles que podem sentir energias notam que em volta do Feiticeiro o seu corpo fica vibrante como efeito colateral ao ativar este poder.

Testes: Não é necessário nenhum teste. Apenas o gasto de Mana.

Gastos: Feiticeiros evitam usar este poder porque ele requer muita energia para ser usado. Por outro lado, quando a situação requer força bruta, a única solução é usar a Veemência (veja Força e Resistência Sobrenatural para identificar os custos em Mana).

Sistema: Veemência contribui para a Força e Vigor do personagem, devendo ser ativado conscientemente pelo Feiticeiro. A partir daí, o poder ficará ativo durante toda a Cena, sumindo os benefícios ao término da mesma. Enquanto a Veemência estiver “ligada”, o Feiticeiro possui as seguintes vantagens:

Força Sobrenatural: Ao custo de 2 de Mana, todos os testes de Força terão um sucesso automático para cada ponto de Veemência que o Feiticeiro possui até o fim da cena. Um Feiticeiro de Força 4, e Veemência 3, por exemplo, terá Força 4, e 3 sucessos adicionais e automáticos enquanto este poder estiver acionado. Portanto, o personagem obtém uma maior probabilidade de sucesso na maioria das façanhas físicas praticamente sem a necessidade de um teste. Em combates com armas brancas e em brigas, os sucessos automáticos são aplicados no resultado das jogadas de dano.

Resistência Sobrenatural: Veemência, quando ligada a esse benefício ao custo de 1 Ponto de Mana, acrescenta dados aos testes de Absorção de Dano do personagem durante toda a cena. Para cada ponto de Veemência que o Feiticeiro possui, terá um dado a mais para absorver Dano (seja ele Contusão, Letal ou Agravado). Um Feiticeiro com Veemência 3, por exemplo, teria +3 dados em seus testes de absorção de danos. No entanto, como seres humanos não conseguem absorver danos letais e agravados como seu vigor, caso receba ataques desse tipo, só poderá absorver com os dados conferidos por esse encantamento, demonstrando a importância e valor desse Caminho. Já os danos de contusão, que os humanos absorvem com o seu Vigor, terão um efeito quase inexistente, tendo em vista que o nível dessa magia será acrescido na absorção. Obs.: Diferente de Força Sobrenatural, os sucessos não são automáticos, devendo ser testados. Por isso o custo em Mana é menor, já que o benefício também é menor.

OBS.: Ao ativar esse Caminho, o Feiticeiro deve especificar quais habilidades pretende explorar, ou consumir os Pontos de Mana referentes aos dois benefícios simultaneamente.

VELOCIDADE MÍSTICA

Velocidade Mística é o Caminho da rapidez e reflexos sobrenaturais. Feiticeiros que possuem a Velocidade Mística são capazes de se locomover com celeridade incríveis. Para aqueles que os observam, o Feiticeiro parece como um borrão, movendo-se tão rápido que é difícil percebê-lo. Para o Feiticeiro, é como se o mundo fosse mais lento, e as pessoas mais lerdas. A velocidade conferida por este poder permite ao Personagem realizar ações impressionantes, como perseguir um carro a pé ou lutar contra diversos inimigos de uma só vez.

Testes: Não é necessário nenhum teste. Apenas o gasto de Mana.

Gastos: Infelizmente, este poder tem seu preço: energia. Para cada utilização, consome-se 2 Pontos de Mana.

Sistema: Cada ponto que o Feiticeiro possui em Velocidade Mística dá a ele uma ação física extra em um turno. Este Caminho, assim como os demais, pode variar entre níveis 1 e 5, e portanto um Feiticeiro com Velocidade Mística pode agir entre duas e seis vezes em um mesmo turno, de acordo com seu nível mais a ação padrão que todo personagem recebe. O que ele faz com essas ações é escolha do jogador: ele pode gastar uma ação inteira correndo para se aproximar de um inimigo e então outras duas ações para lutar com ele, por exemplo. Porém, as ações extras devem ser físicas, jamais podendo utilizar várias interações sociais em um único turno, ou ler 1.000 páginas a cada 3 segundos.

OUTROS CAMINHOS

Existem muitos e muitos outros Caminhos além dos mostrados anteriormente. Muitos feiticeiros usam Caminhos diferentes sendo possível inclusive, criar um novo caminho jamais visto.

Para criar outros caminhos, deve consultar o Mestre, adicionando detalhes, conceitos e lógica, de modo a facilitar, ou tornar possível a adaptação.

FEITIÇARIA E OS SOBRENATURAIS

Feitiçaria é uma arte criada por mortais e para mortais, mas isto não quer dizer que possam ser os únicos a usá-la. Alguns seres sobrenaturais podem aprendê-la e usá-la, embora outros não tenham a mesma capacidade.

CAÇADORES

Caçadores, tanto os Imbuídos com poderes como os totalmente mortais, podem aprender feitiçaria. Poucos caçadores se interessam por isso, pois a maioria considera a feitiçaria um poder demoníaco. Além disso, o estudo rigoroso que a feitiçaria exige faz com que muitos caçadores não tenham interesse nem tempo para aprendê-la.

DEMÔNIOS E CELESTIAIS

Nem demônios nem anjos podem aprender feitiçaria estática. Eles podem, porém, aprender certos encantamentos e rituais menores, mas esta forma de magia estática é ainda mais fraca que a feitiçaria.

FADAS

Changelings não podem aprender feitiçaria, por um motivo muito simples: é uma prática banal. A feitiçaria se baseia em rituais rígidos, que devem ser sempre feitos da mesma forma, usando as mesmas regras, impedindo variações e improvisações. Essa prática é impossível para Changelings.

FANTASMAS (Aparições)

Um fantasma é incapaz de aprender sua feitiçaria, porém, um feiticeiro que morra e se torne uma aparição pode utilizar seu conhecimento em feitiçaria para desenvolver os Arcanoi.

LOBISOMENS (e outros Metamorfos)

Por mais estranho que pareça, lobisomens e outros Metamorfos são capazes de aprender feitiçaria. Apesar disso, poucos sabem disso, e menos ainda se interessam em aprender esses truques humanos. No fim das contas, os Dons e Rituais são muito mais eficazes que a feitiçaria humana, tornando-a quase inútil para um Metamorfo.

Entre os Metamorfos, apenas aqueles realmente dedicados e curiosos se dedicam a aprender feitiçaria. Entre eles estão alguns Uktena e Nagah. Entre os Bastet, apenas as Tribos dos Bubasti, Ceilican e Qualmi têm interesse na magia humana. Além disso, alguns Kitsune aprendem essa forma de magia. Fora esses pequenos grupos, praticamente nenhum Metamorfo perde tempo com truques tão simples...

Em termos de regras, um Metamorfo que aprenda feitiçaria pode gastar Gnose ao invés de Mana para ativar certas habilidades. Além disso, o Caminho do Cosmo repõe sua Gnose ao invés de dar pontos de Mana.

MAGOS

Magos Verdadeiros são incapazes de aprender feitiçaria. Note bem que os Avatares despertos dão habilidades muito mais potentes e variadas, sendo incapazes de entender conceitos tão limitados quanto feitiçaria. Por outro lado, um mago que estude feitiçaria de um paradigma e estilo parecido pode usá-la como base para desenvolver seus próprios horizontes e assim aumentar seu Arete e Esferas, mas isso é muito raro.

****FEITICEIROS PODEM DESPERTAR?**

Feiticeiros são mortais, e como tal têm a possibilidade de Despertar (isso não inclui, obviamente, seres sobrenaturais que aprendam feitiçaria). Mas essa possibilidade nem sempre se realiza, porém. O Despertar é quando os limites da consciência do mortal se expandem, seja por traumas ou por uma conscientização profunda. A feitiçaria, porém, limita. Por mais próximo do Despertar que um feiticeiro esteja ele acredita que chegou ao seu limite, e isso é exatamente o que o impede de se tornar um mago verdadeiro. Aqueles feiticeiros que realmente Despertam, porém, perdem imediatamente sua magia. Apesar disso, com todo o conhecimento que adquiriram, eles costumam se adaptar rapidamente, embora leve algum tempo para compreender que sua magia não é mais limitada quanto antes. À critério do Narrador, um feiticeiro que Desperte pode já adquirir um Arete mais alto (mas não maior do que três) e já possuirá alguns pontos em Esferas, normalmente aquelas análogas aos Caminhos que o feiticeiro possuía.

MÚMIAS

Múmias podem e freqüentemente aprendem feitiçaria. O próprio Hekau praticado por elas é uma forma de feitiçaria estática, que utiliza encantamentos e rituais e se desenvolve em Caminhos específicos. Múmias podem usar Sekhem para abastecer feitiços, ao invés de Mana.

VAMPIROS

Muitos vampiros já tentaram aprender feitiçaria, mas infelizmente não foram capazes. A feitiçaria lida em manipular as energias do mundo vivo. Os corpos mortos e amaldiçoados dos vampiros são incapazes de afetar o mundo desta forma. Por outro lado, esses mesmos vampiros que estudaram feitiçaria descobriram que ela é incrivelmente parecida com Taumaturgia.

A verdade é que feitiçaria e Taumaturgia baseiam-se nos mesmos princípios, com a diferença que a Taumaturgia vampírica canaliza as energias místicas do sangue, e não do mundo.

Vampiros que estudem feitiçaria podem ter certa facilidade para aprender Taumaturgia, mas jamais poderão aprender feitiçaria verdadeira. Da mesma forma, muitos feiticeiros que se tornam vampiros perdem seus poderes, mas acabam desenvolvendo Taumaturgia quase que naturalmente.

**ABRAÇO, DESPERTAR E MORTE

O que acontece se seu feiticeiro é Abraçado, Desperta ou morre? Ele simplesmente perde tudo? Sim, a feitiçaria se vai, mas o conhecimento permanece. O ex-feiticeiro é incapaz de usar sua antiga magia, mas pode usar seu conhecimento para desenvolver novos poderes.

CRIANDO FEITICEIROS

Uns poucos mortais parecem saber usar os imprevisíveis poderes da magia, alterando sutilmente ou torcendo aos poucos aquilo que se estabeleceu como sendo a realidade. Mesmo assim, eles não podem ser chamados de “Despertos”, pois seus poderes são estáticos, restritos a fórmulas e receitas precisas, dominados através de muito estudo, prática e pesquisa. Por isso, não se enquadram no dinamismo da Mágica Verdadeira.

Desde o xamã de uma tribo aborígine da Austrália, até o elegante mágico de Las Vegas, todos podem ser um Feiticeiro (entre muitos que se utilizam de truques, hipnotismo e sugestões para se passar por senhores do sobrenatural).

Um verdadeiro Feiticeiro, é herdeiro de uma tradição, passada de pai para filho, ou de mestre para aprendiz, que dedica a sua vida ao estudo Arcano.

O que motiva um Feiticeiro? Muita coisa. Buscar mais poder dentro do seu conceito de Feitiçaria, ajudar ao próximo, a si mesmo, ou simplesmente curiosidade de saber o que se passa pelo mundo afora. Descobrir a Verdade.

Um personagem Feiticeiro é criado praticamente com as mesmas regras usadas para mortais comuns (Vampiro: A Máscara; Vampiro: Guia do Jogador; Vampiro: Os Caçadores Caçados; e restritamente, Mago: A Ascensão). Os personagens seguem os mesmos passos, mas com valores um pouco diferentes.

AVISO: Apenas Mortais, Carniçais e Parentes podem ser Feiticeiros. Seus poderes são totalmente proibidos para quaisquer outras criaturas sobrenaturais.

Abaixo, segue um modelo simples para a distribuição de pontos para a criação de personagens Feiticeiros:

ATRIBUTOS: Distribua 6/4/3.

HABILIDADES: Distribua 11/7/4.

ANTECEDENTES: Distribua 5 pontos.

CAMINHOS: Distribua 5 pontos, e escolha seu Caminho Primário.

FORÇA DE VONTADE: Feiticeiros começam com 5 pontos de Força de Vontade.

MANA: Feiticeiros começam com 3 pontos de Mana, pois todo ser vivo possui essa energia dentro de si.

PONTOS DE BÔNUS: Feiticeiros possuem 21 Pontos de Bônus e 7 Pontos de Defeitos.

Característica	Custo em Pontos de Bônus
Atributo	5
Habilidades	2
Antecedentes	1
Caminhos	7
Força de Vontade	1
Mana	1

ANTECEDENTES PARA FEITICEIROS

Os Feiticeiros podem possuir os seguintes Antecedentes, porém, o Narrador pode permitir outros se achar apropriado:

- Aliados (Todos);
- Artefato (Mago: A Ascensão);
- Arcanum (Mago: A Ascensão);
- Biblioteca (Mago: A Ascensão);
- Contatos (Todos);
- Destino (Mago: A Ascensão);
- Fama (Vampiro: A Máscara);
- Familiar (Mago: A Ascensão);
- Influência (Vampiro: A Máscara e Mago: A Ascensão);
- Lacaios (Vampiro: A Máscara);
- Mentor (Vampiro: A Máscara e Mago: A Ascensão);
- Nodo (Mago: A Ascensão);
- Recursos (Todos);
- Reputação (Os Caçadores Caçados).

Obs.: Consulte o Mestre para saber quais as Qualidades e Defeitos permitidos.

QUALIDADE E DEFEITOS PARA FEITICEIROS

Os Feiticeiros podem usar todos os livros da White Wolf, além de suplementos não-oficiais como YuYu Hakusho para adquirir Qualidades e Defeitos durante a criação de personagem, porém, o Narrador pode não permitir algumas devido a falta de conexão com Feiticeiros.

MANA

O Mana é uma Característica exclusiva para se jogar Feiticeiro. Funciona de maneira similar a Força de Vontade, tendo um nível permanente e um temporário. O número máximo de Pontos de Mana que o personagem pode reabastecer é igual ao seu nível permanente, porém, pode-se armazenar acima disso. O feiticeiro aprende essa habilidade antes mesmo de descobrir que é um feiticeiro e aprender a realizar feitiços, consumindo Mana instintivamente, começando com 3 de Mana permanente.

Mana pode ser aumentado com Pontos de Experiência, podendo ser aumentado acima do nível 10. O feiticeiro precisa abastecer os seus feitiços com Mana, porém, pode escolher usar Força de Vontade ao invés de Mana para ativar feitiços (mas apenas para feitiços. Ele não pode gastar Mana para ganhar ações extras, resistir poderes mentais ou para outros usos de Força de Vontade).

Um Feiticeiro recupera Mana das seguintes maneiras:

- * Recupera-se um Ponto de Mana por dia de descanso.
- * Através de meditação profunda. O feiticeiro testa Inteligência + Meditação (dificuldade 8). Cada sucesso o mantém em transe por uma hora, e o faz recuperar um Ponto de Mana. Se for interrompido, ele não recupera nenhum ponto.
- * O Feiticeiro pode usar sua própria energia vital para ganhar Mana. Ele converte um Nível de Vitalidade (considera-se esse Dano como sendo por Contusão) em um Ponto de Mana, a um ritmo de um ponto por turno.
- * Agiliza os Encantamentos para que o efeito ocorra imediatamente, com o sistema de ativação após 2 turnos (Dificuldade normal).

EXPERIÊNCIA

A medida que a crônica caminha, o Feiticeiro acumula conhecimentos chamados de Experiência, ou “Xp”.

Essa características refletem o aprendizado, evolução e descobertas do personagem, seja através de vivência, estudo, iluminação, etc.

Assim sendo, o personagem vai ganhando pontos ao final de cada sessão de jogo, ou até mesmo durante a sessão, podendo aumentar os seus pontos de personagens, se tornando mais forte, hábil e poderoso.

O valor de cada ponto de experiência varia de uma característica a outra. No entanto, o padrão de distribuição de pontos, mantém as regras do sistema Storyteller, da White Wolf, descrito abaixo:

Característica	Custo em Pontos de Xp
Atributo	Nível x4
Nova Habilidade	3
Habilidades	Nível x2
Novo Caminho	10
Caminho Primário	Nível x5
Caminhos Secundários	Nível x7
Força de Vontade	Nível
Mana	Nível

INFERNALIS RITÆ: MAGIA NEGRA

Magia Negra, ou Infernalis Ritæ, é uma força consideravelmente poderosa. Uma forma de magia estática, ela é capaz de feitos assombrosos, temidos até mesmo pelos Magos Despertos.

Magia Negra é feita através de rituais. Ela não é uma arte fluída, que pode ser manipulada de formas diferentes, como a Mágika, mas sim uma disciplina rigorosa que exige cuidados para se seguir os rituais certos e realizar os efeitos desejados.

Como resultado, todos os efeitos de Magia Negra requerem rituais, gestos, ingredientes, fetiches ou palavras de poder.

Rituais podem ser aprendidos com demônios, livros de magia ou outros feiticeiros negros. A grande maioria dos rituais são feitos utilizando-se ingredientes específicos e práticas complicadas.

A ORIGEM DA MAGIA NEGRA

Originalmente, a Magia Negra era apenas uma forma costumeira de Magia Estática, que seguia a disciplina rígida exigida por este tipo de magia. Ela tornou-se Magia Negra propriamente dita quando os Feiticeiros descobriram que podiam criar rituais sombrios, envolvendo forças demoníacas utilizáveis pela Magia Estática. Esses rituais negros não podiam ser utilizados pelos próprios demônios, porém, e então o conhecimento foi passado para os mortais. Desta forma, a Magia Negra proliferou.

SISTEMA DE JOGO:

Magia Negra se divide em Trilhas. Cada Trilha governa um aspecto negro diferente. Existem diversas Trilhas, entre elas a Trilha do Controle das Trevas (que permite inserir energias infernais nas sombras ao redor), as Chamas do Inferno (que permite criar Fogo Infernal) e a Trilha da Violação (que permite invadir mentes), entre outros.

Cada Feiticeiro Negro possui uma Trilha Primária dentro da Magia Negra, que é uma Trilha em que ele se especializou e possui maior facilidade para aprender seus rituais. As demais Trilhas que ele conhece são Trilhas Secundárias, nas quais ele possui conhecimento menor. As Trilhas possuem níveis, que variam entre 1 e 5. As Trilhas Secundárias do personagem jamais podem ultrapassar o seu nível na Trilha Primária, porém, tal como os demais caminhos da Feitiçaria.

RITUAIS:

Cada Trilha de Magia Negra possui diversos rituais ou práticas necessárias para que seus efeitos sejam realizados. Esses Rituais podem ser aprendidos com demônios, com Infernalistas que pratiquem Magia Negra ou com os livros certos de magia.

CRIANDO RITUAIS

Somente Feiticeiros com grandes conhecimentos místicos (Ocultismo 4) são capazes de criar novos Rituais. Eles precisam estudar por algum tempo para criar um ritual funcional (Inteligência + Ocultismo, dificuldade é o nível do ritual +3. 25 sucessos necessários e pelo menos uma hora de serviço por nível do ritual). Note que demônios não são capazes de utilizar esses Rituais de Magia Negra, apenas Feicireiros das Trevas.

Rituais têm níveis, que variam de 1 a 5. Para o Ritual poder ser usado, o feiticeiro precisa possuir a Trilha correta em nível maior ou igual ao nível do Ritual.

Rituais podem variar em complexidade e tempo de execução. Alguns Rituais exigem ingredientes complexos e várias horas de trabalho para serem completados. Outros exigem alguns segundos e algumas palavras místicas. O que irá determinar a complexidade e o tempo de execução é a Trilha e o nível do Ritual.

Rituais Iniciais: No início de jogo, um Infernalista possui um Ritual para cada nível de Magia Negra que possuir. Ao avançar, com pontos de Experiência, seus níveis, ele automaticamente ganha um Ritual de nível igual ao nível da Trilha que se está comprando.

Aprendendo Novos Rituais: Para aprender um novo ritual, o Infernalista precisa encontrar o ritual em algum livro ou deve aprende-lo com um mestre (isso pode incluir o Mestre Infernal, se este conhecer o Ritual, caso contrário o Infernalista precisará fazer um pacto para aprende-lo). Aprender um novo ritual custa um ponto de Experiência por nível do Ritual.

Ganhando Rituais Através de Pactos: Demônios podem oferecer pactos em troca de Rituais.

TRILHAS DE MAGIA NEGRA

Existem diversas Trilhas da Magia Negra. A seguir, estão algumas Trilhas, podendo surgir novas durante o jogo.

Sistema: Cada Trilha possui o mesmo sistema em relação aos Caminhos da Feitiçaria, como testes e custos.

CHAMAS DO INFERNO

Uma das Trilhas mais tradicionais de Magia Negra. Largamente conhecida, mesmo alguns feiticeiros não-Infernalistas acabam aprendendo-a, desconhecendo suas origens infernais. Este poder permite ao feiticeiro criar Chamas Infernais.

Fogo Infernal é uma chama parecida com as naturais, mas brilha com cores mutantes e variadas. Este fogo é obviamente sobrenatural, chamando muita atenção.

O Dano do das Chamas do Inferno é Agravado e mesmo seres com imunidade a chamadas normais são feridos por ele. Absorver Fogo Infernal (considerando que a criatura pode absorver Dano Agravado em primeiro lugar) tem dificuldade 7.

Fogo Infernal queima como chamadas naturais, podendo incendiar objetos inflamáveis, mas também pode ser extinguido de formas convencionais.

Teste: Manipulação + Ocultismo (dificuldade é o nível +4).

Gasto: A utilização desta Trilha, requer o gasto de 1 ponto de Mana por utilização.

Sistema: Esta Trilha é diferente porque não exige rituais. Seus efeitos são imediatos. Tudo o que o Feiticeiro deve fazer é gesticular, dizer as palavras místicas certas ou portar um objeto que sirva de foco para o fogo. O Feiticeiro pode incendiar algo em seu campo de visão, disparar uma rajada de Fogo Infernal, criar formas de fogo, etc. Os níveis de Fogos do Inferno determinam o Dano causado pelas chamadas e seu tamanho. O Dano causado por Fogo Infernal diminui pela metade a cada turno (arredonde as metades para baixo), até desaparecer após dois ou três turnos. Objetos incendiados pelo poder, porém, podem continuar a queimar normalmente, até que algo os apague. Obs.: Para cada nível nessa trilha, o Feiticeiro provoca 1 Ponto de Dano Agravado, assim como a ilustração e intensidade das chamadas.

CONTROLE DAS TREVAS

Esta Trilha nasceu há séculos. Temida por muitos, Controle das Trevas permite ao feiticeiro inserir energias infernais nas sombras ao redor, produzindo horrores tenebrosos e efeitos catastróficos. As habilidades desta Trilha só devem ser usadas à noite. Os efeitos criados desaparecem ao nascer do sol.

Teste: Manipulação + Ocultismo (dificuldade é o nível +4). Rituais que possuem nível 4 ou superior podem exigir o gasto de mais de 1 ponto de Mana toda vez que são utilizados.

Gastos: O Controle das Trevas consome 1 ponto de Mana por utilização.

Rituais: Os Rituais desta trilha requerem ingredientes como velas, escuridão, crânios, símbolos e às vezes sangue ou vísceras. Costumam ser curtos, durando apenas alguns minutos ou, em casos extremos, uma hora. A duração do efeito varia. Normalmente a duração é de uma hora por sucesso, mas alguns efeitos duram toda a noite.

• **Compreensão Sombria:** Um feiticeiro que tenha apenas começado a explorar os poderes sombrios pode apenas usar as sombras para ampliar a própria percepção sobre as trevas e as energias infernais. Rituais incluem: capacidade de ver no escuro, habilidade de olhar através de uma sombra e ver o que acontece ao redor de outra, desenvolver um sentido místico para descobrir a presença de seres corruptos na área (demônios, vampiros degenerados, monstros, crias da Wyrn, etc.).

• • **Criação de Sombras:** Este nível permite realizar rituais de criação de sombras. Cada ritual produz um efeito diferente, mas alguns efeitos possíveis são: criar sombras que ajudam o feiticeiro a se esconder (+2 em testes de Furtividade), tornar-se invisível quando escondido nas sombras, criar seres de sombra (incorpóreos, mudos e incapazes de atacar, mas bons vigias ou boas distrações), entre outros (consulte o Mestre).

• • • **Poderes das Sombras:** O feiticeiro pode usar os poderes das sombras para realizar efeitos diversos que envolvem escuridão. Rituais incluem: viajar entrando em uma sombra e emergindo em outra, permitir fundir-se às sombras enquanto estiver imóvel, criar uma arma de sombras (sempre armas brancas, nunca armas de alcance longo, mas causam Danos Agravados), usar a escuridão para cegar uma pessoa, escurecer uma área, criar uma “névoa” de escuridão.

• • • • **Corpos Sombrios:** O feiticeiro pode agora realizar rituais mais complexos e poderosos, que dão vida às sombras. Esses rituais são muito demorados, levando até uma hora para serem realizados. Todos permitem ao feiticeiro criar seres de sombras. Rituais incluem: sombras caçadoras (perseguem um alvo para mata-lo), sombras guerreiras (protegem o feiticeiro), tornar-se uma sombra (totalmente intangível, podendo atravessar paredes e sendo invulnerável a danos físicos), transformar outro ser em uma sombra. A duração destes rituais é de apenas algumas horas.

• • • • • **Viagem pelo Reino das Sombras:** O Feiticeiro pode agora assumir uma forma de sombras e viajar pelos reinos espirituais. Cada ritual permite ir a um reino e voltar. Reinos incluem: a Umbra, o Submundo, o Sonhar e o Inferno. Os rituais são rápidos de se realizar e, dentro dos outros reinos, o feiticeiro é uma criatura de sombras, capaz de interagir fisicamente com os habitantes do lugar. Nesta forma de sombra, o Feiticeiro pode absorver Danos Agravados naturalmente e é imune a fogo, calor e frio.

PODER DA MALDIÇÃO

O Poder da Maldição é um caminho antigo e poderoso da Magia Negra. Com eles, o Feiticeiro é capaz de lançar maldições, atribuir propriedades infernais a objetos ou realizar feitiços poderosos. Criação de mortos-vivos, controle de pragas e doenças e drenos de energias vitais são apenas alguns dos poderes desta Trilha.

Aqueles que possuem a Fé Verdadeira, são imunes aos efeitos deste poder.

Teste: Raciocínio + Ocultismo (Pode ser substituído por Demonologia, relacionado a conhecimento sobre demônios e o Inferno, diminuindo a dificuldade em 1). Se usado contra um ser consciente, a vítima pode resistir com Inteligência + Ocultismo (dificuldade 6).

Gasto: Consome pelo menos 1 ponto de Mana por utilização (consulte o Mestre).

Rituais: Esta Trilha apresenta muitos rituais diferentes. Aqueles que envolvem grandes maldições, criação de mortos-vivos, invocação de pragas e encantamento de objetos são muito demorados, podendo levar meses para serem concluídos.

Além disso, exigem ingredientes e instrumentos precisos para serem realizados corretamente. Outros Rituais, particularmente aqueles que envolvem efeitos menores, são rápidos e simples, exigindo apenas palavras mágicas e gestos.

• **Poder Menor:** O feiticeiro pode realizar pequenos encantamentos e maldições. Estes poderes exigem rituais simples e curtos e produzem efeitos diversos, que incluem: toque causticante (durante uma Cena, o toque das mãos do feiticeiro causa um ponto de Dano Agravado por turno de contato) e mau-olhado (um resultado “1” a uma jogada da vítima por sucesso do Feiticeiro Negro).

• • **Lorde das Moscas:** O feiticeiro é agora capaz de usar rituais para controlar enxames de insetos e bandos de animais repulsivos (como ratos, escorpiões ou sapos). Os Rituais variam: os mais rápidos dão ao feiticeiro a capacidade de controle pleno sobre um enxame durante uma noite. Outros rituais, mais demorados, permitem estender esse tempo de controle, prender o enxame a uma área (assim amaldiçoando-a com uma praga permanente), invocar milhares de criaturas (mas sem ter muito controle sobre elas), etc.

• • • **Pestilência:** Usando seus rituais mais elaborados, o feiticeiro pode criar efeitos nefastos sobre a saúde de seus inimigos. Com um ritual longo e demorado, o Feiticeiro das Trevas pode invocar uma doença sobre um alvo. Outras variedades de rituais mais curtos permitem ao Infernalista possuir poderes de dreno de vidas durante uma noite. Cada Ritual dá um poder novo e diferente. Alguns exemplos de poderes de drenos de vida: pode-se usar as mãos para sugar energias vitais, disparar raios de pestilência, curar os próprios ferimentos enquanto drena a vida de um inimigo, etc. Para maiores detalhes (e idéias) veja o Poder Infernal **Vitæ (Demônio: O Preço do Poder)**. Somente um poder de dreno de vidas pode ser usado por vez.

• • • • **Mortos-vivos:** O feiticeiro é capaz de criar mortos-vivos a partir de cadáveres. Rituais com este propósito duram horas para serem concluídos, mas possuem efeitos poderosos e, muitas vezes, permanentes. É possível criar simples Zumbis com rituais mais rápidos, mas alguns meios mais elaborados permitem monstruosidades como Zombus (uma versão mais forte, rápida e inteligente do Zumbi) ou entidades compostas (Zumbis criados a partir de muitos corpos diferentes, normalmente com forma monstruosa e características especiais como asas, muitos membros, mais de uma cabeça, etc.). Estas criaturas são permanentes, durando até serem destruídas. Rituais menores permitem criar um exército de mortos-vivos, que duram pouco (algumas horas).

• • • • **Maldições e Encantamentos:** O Feiticeiro que alcance este nível é chamado de Warlock. Um Warlock é capaz de criar objetos infernais, invocar maldições e até mesmo sobreviver à morte! Invocar Maldições permite criar efeitos diversos, como o “boneco vodu”, deformidades na vítima ou simplesmente dar um grande azar a ela. É necessário um ritual diferente para cada tipo de Maldição. Alguns feiticeiros loucos possuem um Ritual complicado que deve ser mantido a cada dia de suas vidas. Este Ritual permite que o feiticeiro, ao morrer, retorne como um morto-vivo, retendo suas memórias e poderes. Estes magos mortos-vivos são chamados de Lichs. Feiticeiros com este poder também podem criar Objetos Infernais, mas que nunca podem ser de nível superior a 3. Cria-los leva muito tempo e poder.

TRILHA DA VIOLAÇÃO

A Trilha da Violação tem grandes semelhanças com Encantos e Ilusões, que permite ao Feiticeiro invadir as mentes das pessoas, violando suas almas e manipulando-as. Fé Verdadeira é imune a este poder.

Teste: Inteligência + Empatia (dificuldade é o nível +3)

Gasto: Geralmente consome 1 ponto de Mana por utilização.

Rituais: Esta Trilha usa, na maioria dos casos, rituais curtos e simples. Ao ser feito uma vez, o Ritual dá um poder ao Feiticeiro sombrio, cujo efeito dura toda a Cena. Durante toda a Cena, ele pode testar a qualquer momento Manipulação + Intimidação (dificuldade é a Força de Vontade da Vítima) para usar seus poderes contra alguém. Não é possível dar mais de um poder desta trilha por vez a uma mesma pessoa. Há alguns rituais mais longos e complexos nesta Trilha, porém. Neste caso, os efeitos do Ritual são mais duradouros e poderosos, normalmente requerendo muitos preparativos e a presença da vítima durante a execução do Ritual.

• **Ver as Fraquezas:** O Feiticeiro é capaz de usar rituais que dão um dos seguintes efeitos: ver a aura dos seres ao seu redor; poder observar a mente de uma pessoa, lendo seus pensamentos superficiais, ou aprofundar-se na mente da vítima, descobrindo segredos lá guardados. Para usar estas habilidades, o feiticeiro precisa ver a vítima e fitá-la em seus olhos.

• • **Controle:** O feiticeiro pode usar um ritual simples que lhe permite dar uma ordem a um mortal e este sentirá um profundo temor a ponto de obedecer a vontade do Feiticeiro. Alternativamente, é possível usar rituais que permitem controlar um alvo por um maior período de tempo (uma Cena), mas primeiro o feiticeiro precisa descobrir os segredos da vítima para intimidá-la (veja nível 1).

• • • **Memórias:** O feiticeiro pode agora entrar nas mentes das pessoas e vivenciar suas memórias. Com um ritual auxiliar demorado, que exige que a vítima esteja presente, ele pode alterar memórias recentes e acrescentar lembranças (mas estas lembranças serão vagas).

• • • • **Violar a Vontade:** O feiticeiro é agora capaz de produzir efeitos permanentes nas vítimas. Este nível permite criar “condutores” para o poder do Feiticeiro negro. Estes objetos, enquanto mantidos próximos à vítima, permitem produzir efeitos diversos de controle de mente. Cada ritual cria um objeto com efeito diferente. Efeitos incluem: impedir o alvo de mentir, fazer com que o alvo não reprima suas emoções, tornar o alvo suscetível à influência do Feiticeiro (-1 dificuldades para manipulá-lo) e muitas outras manipulações mentais sutis.

••••• **Viagem Mental:** Neste nível, os rituais exigem a presença de vítima e ela deve estar inconsciente. O feiticeiro pode usar rituais para implantar memórias ou mensagens no subconsciente do alvo, entrar em sua mente, lendo seus segredos e pensamentos, dar proibições ao alvo que, sem tratamento psiquiátrico, ele jamais será capaz de quebrar, etc.

ALBUM RITÆ: MAGIA BRANCA

Embora a Magia ou Bruxaria seja considerada uma prática pagã ou demoníaca, alguns dos que estudam Feitiçaria concentram-se nas Trilhas que englobam a Magia Branca, chamada também de magia celestial. Note, porém, que Magia Branca é apenas uma subdivisão da Feitiçaria, não uma arte separada.

Um praticante de Magia Branca pode aprender Caminhos da Feitiçaria normalmente, e podem inclusive aprender Magia Negra. Raros o fazem, por razões óbvias.

A ORIGEM DA MAGIA BRANCA

Originalmente, a Magia Branca era apenas uma forma costumeira de Magia Estática, que seguia a disciplina rígida exigida por este tipo de magia. Ela tornou-se Magia Branca propriamente dita quando os Feiticeiros descobriram que podiam criar rituais divinos e puros, envolvendo forças celestiais utilizáveis pela Magia Estática. Esses rituais puros não podiam ser utilizados pelos próprios anjos, porém, e então o conhecimento foi passado para os mortais. Desta forma, a Magia Branca surgiu.

SISTEMA DE JOGO:

Magia Branca, assim como a Negra, se divide em Trilhas. Cada Trilha governa um aspecto divino diferente. Existem diversas Trilhas, entre elas a Trilha do Exorcismo (que permite expulsar uma criatura que esteja possuindo uma vítima), o Fogo Celestial (que permite criar Chamas Angelicais) e a Trilha da Benção (que permite proteger e prejudicar), entre outros.

Cada Feiticeiro Branco possui uma Trilha Primária dentro da Magia Branca, que é uma Trilha em que ele se especializou e possui maior facilidade para aprender seus rituais. As demais Trilhas que ele conhece são Trilhas Secundárias, nas quais ele possui conhecimento menor. As Trilhas possuem níveis, que variam entre 1 e 5. As Trilhas Secundárias do personagem jamais podem ultrapassar o seu nível na Trilha Primária, porém, tal como os demais caminhos da Feitiçaria.

Obs.: Diferentemente da Magia Negra, as regras de Encantamentos e Rituais, funcionam como os demais Caminhos, não sendo necessários os Rituais próprios e personalizados como na Magia Negra.

TRILHAS DE MAGIA BRANCA

Existem diversas Trilhas da Magia Branca. A seguir, estão algumas Trilhas, podendo surgir novas durante o jogo.

Sistema: Cada Trilha possui o mesmo sistema em relação aos Caminhos da Feitiçaria, como testes e custos.

TRILHA DA BENÇÃO

Um verdadeiro líder precisa inspirar seus seguidores e companheiros. Os Feiticeiros que usam essa trilha sabem muito bem disso, e realizam seu papel de líderes muito bem, utilizando seus encantamentos para reunir e comandar.

É dito que, ter um desses Feiticeiros como aliados, é estar em boas mãos. Isso é bem verdade.

Os Poderes de Benção se originaram, segundo as histórias, quando Miguel se reuniu com os demais Primi. Encarregado de liderar seus irmãos, ele aprendeu a passar parte de sua força para seus companheiros, gerando habilidades que não só o beneficiavam, como também beneficiavam os demais. Conforme os feiticeiros foram tomando conhecimento desse poder, através de Bíblias e Grimórios Sagrados, a Benção foi ganhando novas habilidades.

O Poder de Benção funciona através de auras. O Celestial gera uma aura, que pode afetar um número limitado de pessoas ao seu redor. As auras mais fracas são invisíveis, podendo ser notadas apenas por quem pode ver manifestações sobrenaturais, mas as auras mais poderosas geradas por Benção manifestam-se como halos de luz de cores variadas, que envolvem todos os que são beneficiados (ou prejudicados) pelas auras criadas.

Teste: Carisma / Manipulação + Liderança / Intimidação.

Gastos: Cada Benção exige o gasto de um ponto de Mana.

Sistema: Os encantamentos com o propósito de beneficiar os aliados, necessitam do Carisma + Liderança, porém, os que têm como objetivo agredir os inimigos, utilizam Manipulação + Intimidação como teste chave. Já em relação aos alvos afetados, todos os que estiverem a um raio de Força de Vontade metros do Feiticeiro, será afetados, porém, perdem os benefícios, caso saiam da área de alcance.

• **Aura do Guardião:** Estar atento pode ser de suma importância. Um Feiticeiro é capaz de tornar todos os seus companheiros atentos aos perigos que estão ao redor, podendo assim reagir de forma muito mais rápida quando necessário. Ele e todos os afetados ganham um bônus de +2 em testes de Prontidão e em testes de Iniciativa. Aqueles que podem ver auras podem ver uma fraca halo amarelada ao redor dos afetados por este poder. A aura dura toda a Cena.

• **Hesitação:** Os Feiticeiros Brancos às vezes podem parecer tão majestosos que mesmo seus inimigos temem se aproximar. Quando as auras de Hesitação estão ativas, os inimigos temem combater o Feiticeiro ou seus companheiros. Alguns sequer levantam seus braços, enquanto os que ainda assim ousam engajar em combate hesitam ao desferir seus golpes. O personagem gasta um ponto de Mana para cada alvo. As vítimas desta aura primeiro hesitam em entrar em combate. Eles ainda se defenderão normalmente se atacados, mas evitarão dar o primeiro golpe ou tomar a iniciativa. Para que possam iniciar um combate, precisam testar Força de Vontade (dificuldade é a Força de Vontade do Feiticeiro). Aqueles que falham podem se defender, mas não atacar. Mesmo se conseguirem, seus ataques perdem dois dados enquanto a aura se manter (suas defesas não são afetadas, porém). Essa aura se mantém por um turno por sucesso do Feiticeiro. Esta aura é invisível para olhos normais, mas aqueles com poderes especiais podem ver os afetados circundados por uma aura alaranjada, bem fraca, que se move e vibra freneticamente.

••• **Corpos Frágeis:** Quando em batalha, os Feiticeiros celestiais podem fazer com que seus inimigos caiam muito mais fácil diante de seus golpes. Este poder de auras é a razão disto. Esta Trilha reduz a resistência natural dos corpos a ferimentos. O Feiticeiro gasta um ponto de Mana para cada um que deseja afetar. Cada sucesso mantém a aura por um turno. Todos os afetados perdem dois dados em seus testes de Absorção de Danos enquanto estiverem sob efeito da aura. Novamente, esta aura é invisível, mas os que têm sentidos especiais podem vê-la na forma de uma halo azul clara ao redor dos afetados.

•••• **Vontade de Aço:** Determinação é uma qualidade dos líderes, mas um Feiticeiro com esse poder, pode dá-la a todos os seus seguidores. Através desta aura, o Feiticeiro é capaz de estender a sua determinação para todo o seu grupo, gastando 1 ponto de Mana. Cada sucesso dá a todos os afetados um ponto extra de Força de Vontade temporária. Esses pontos não acrescentam dados a testes de Força de Vontade nem aumentam dificuldades baseadas em Força de Vontade dos afetados. Eles são apenas pontos para serem gastos em sucessos automáticos, resistências ou para usar em Poderes. Esses pontos podem superar a contagem máxima de Força de Vontade do personagem e se mantém até serem gastos, ou até que os efeitos da aura terminem. A Aura dura toda a Cena. Os afetados por esta aura não emitem auras visíveis a olhos comuns, mas aos treinados é possível ver um halo forte de luz amarela ao redor deles.

••••• **Privação Mística:** Às vezes é preciso proteger os companheiros dos ataques místicos dos inimigos. A melhor forma de fazê-lo, porém, é impedindo que os inimigos possam usar seus poderes com força total. Privação Mística habilita o Feiticeiro a dificultar o uso de magia por parte de seus inimigos. Com três pontos de Mana por pessoa afetada, o Feiticeiro aciona a aura durante um turno para cada sucesso. Durante este tempo, os afetados sofrem +2 nas dificuldades de todos os seus testes de poderes sobrenaturais. Esta aura é totalmente visível aos olhos mortais e sobrenaturais. Os afetados são tomados por um leve halo esverdeado durante o tempo de efeito.

TRILHA DO EXORCISMO

A Trilha do Exorcismo é utilizada para se expulsar uma criatura que esteja possuindo uma vítima. Isso inclui demônios, espíritos, fantasmas e outros seres capazes de possuir corpos e objetos. O Exorcismo funciona de forma diferente de outros Caminhos da Magia, pois não necessita de feitiços. Ao invés disso, Exorcismo funciona de forma igual em todos os níveis, e tudo o que é alterado a cada nível é a potência do poder. Exorcismos são praticados através de rituais. Ao contrário de rituais comuns, porém, os preparativos são bem mais rápidos e não é preciso levar vários minutos entre testes, sendo possível testar turno após turno, até expulsar a criatura desejada. Uma vez expulsa, a criatura é enviada ao seu reino de origem (Inferno, o Mundo Inferior, a Umbra, etc.) e não pode retornar por um período de tempo determinado pelo nível do exorcista nesta Trilha. Por isso, muitos demônios ao serem exorcizados preferem sair por vontade própria, pois se forçados acabam aprisionados em seus próprios lares.

Teste: Manipulação + Ocultismo (+ Fé Verdadeira, se houver, com dificuldade é a Força de Vontade do alvo).

Gasto: Um ponto de Mana e de Força de Vontade por alvo deste poder. Múltiplos testes contra um mesmo alvo não requerem novos gastos de Força de Vontade, porém, exigem gasto de Mana.

Sistema: O demônio ou espírito pode resistir testando Força de Vontade (dificuldade é a Força de Vontade + Fé Verdadeira do Exorcista). Se o demônio for expulso antes que saia por conta própria, ele é expulso para seu reino de origem, e não pode voltar por um período determinado de tempo, de acordo com o nível do Caminho do Exorcismo:

• Uma semana

•• Um mês.

••• Três meses.

•••• Seis meses.

••••• Um ano.

OBS.: A vítima fica imune a possessão pelo mesmo período descrito acima, a não ser que ela esteja sem ponto em Força de Vontade, sendo presa fácil, mesmo após ser exorcizada.

FOGO CELESTIAL

Fogo Celestial, também chamado de “chamas da purificação”, é uma criação dos Feiticeiros da Luz. É dito que, quando o Arcanjo Gabriel viajou pela Terra, encontrou um poderoso demônio dizimando uma aldeia humana. Eles lutaram, mas Gabriel, ainda jovem e inexperiente, foi derrubado no chão. Em fúria, ele gritou, e as chamas se formaram pela primeira vez, incinerando e destruindo completamente o ser demoníaco.

As chamas da purificação são a arma suprema dos Feiticeiros Brancos na caça aos demônios e na punição dos seres malignos da Tellurian. Elas destroem as forças corruptas, incinerando-lhe corpo e alma, e são capazes de queimar até mesmo espíritos.

O Fogo Celestial não é uma chama, mas sim a energia pura e divina se manifestando como arma. Essas chamas brilham em cores azuis, em diversas tonalidades, emanando uma luz forte. Elas emitem um leve calor, não como o de chamas naturais, sendo bem mais fraco e muito confortável. Apesar disso, um mortal não deve tocá-las, a menos que seja alguém de grande pureza ou fé, ou sentirá dores e angústias terríveis.

O Fogo Celestial é sagrado, e uma pessoa que o toque é consumido por seus pecados e seus erros, sentindo no corpo toda a dor que causou em vida. Por outro lado, mortais têm sorte, pois os piores efeitos das chamas se reservam aos seres sobrenaturais.

Quando um ser sobrenatural entra em contato com as chamas da purificação, não apenas sua alma como seu corpo são queimados. As queimaduras são bem reais e profundas, e se formam instantaneamente. Contra seres demoníacos, então, o poder das chamas é devastador, e pode reduzi-los a pó em segundos. Sendo que, se concentradas, as chamas do Fogo Celestial podem até mesmo gerar explosões.

Teste: Manipulação + Ocultismo (dificuldade é o nível +4).

Gasto: A utilização desta Trilha, requer o gasto de 1 ponto de Mana por utilização.

Sistema: Seus efeitos são imediatos. Tudo o que o Feiticeiro deve fazer é gesticular, dizer as palavras místicas certas ou portar um objeto que sirva de foco para o fogo. O Feiticeiro pode incendiar algo em seu campo de visão (as chamas são espirituais, e não físicas, não queimam objetos nem seres naturais), disparar uma rajada de Fogo Celestial, criar formas de fogo, etc. Os níveis da Trilha determinam o Dano causado pelas chamas e seu tamanho. O Dano causado por Fogo Celestial diminui pela metade a cada turno (arredonde as metades para baixo), até desaparecer após dois ou três turnos. Objetos incendiados pelo poder, porém, não queimam, mesmo que as chamas fiquem ao seu redor. Obs.: Para cada nível nessa trilha, o Feiticeiro provoca 1 Ponto de Dano Agravado, assim como a ilustração e intensidade das chamas.