

Círculo 1:

[Explosão de Chamas]

Arcana 1 (Evocação) Execução: padrão; Alcance: 6m;

Área: cone; Duração: instantânea;

Resistência: Reflexos reduz à metade.

Um leque de chamas irrompe de suas mãos, causando 2d6 pontos de dano de fogo às criaturas na área.

+1 PM: aumenta o dano em +1d6.

+2 PM: muda a resistência para Reflexos parcial. Se passar, a criatura reduz o dano à metade; se falhar, fica em chamas (veja Condições, na página Regras para Combate).

[Santuário] Divina 1 (Abjuração)

Execução: padrão; Alcance: toque;

Alvo: 1 criatura; Duração: cena;

Resistência: Vontade anula.

Qualquer criatura que tentar fazer uma ação hostil contra o alvo deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, não consegue, perde a ação e não pode tentar novamente até o fim da cena. O santuário não protege o alvo de efeitos de área. Além disso, o próprio alvo também não pode fazer ações hostis, ou a magia é dissipada — mas pode usar outras habilidades e magias de cura e suporte (como Curar Ferimentos, Bênção e assim por diante).

+1 PM: além do normal, escolha um tipo de criatura entre animal, construto ou morto-vivo. Você não pode ser percebido por criaturas do tipo escolhido, não importando o sentido usado.

+9 PM: também protege o alvo contra efeitos de área. Uma criatura que tente atacar uma área que inclua o alvo deve fazer o teste de Vontade; se falhar, não consegue e perde a ação. Ela só pode tentar novamente se o alvo sair da área.

[Queda Suave]

Arcana 1 (Transmutação) Execução: reação; Alcance: curto; Alvos: 1 criatura ou objeto com até 200kg;

Duração: até chegar ao solo ou cena, o que vier primeiro. O alvo cai lentamente. A velocidade da queda é reduzida para 18m por rodada — o suficiente para não causar dano. Como lançar esta magia é uma reação, você pode lançá-la rápido o bastante para salvar a si ou um aliado de quedas inesperadas. Lançada sobre um projétil — como uma flecha ou uma rocha largada do alto de um penhasco —, a magia faz com que ele cause metade do dano normal, devido à lentidão. Queda Suave só funciona em criaturas e objetos em queda livre ou similar; a magia não vai frear um golpe de espada ou o mergulho rasante de um atacante voador. Truque: muda o alvo para objeto com até 5kg. Em vez do normal, você pode gastar uma ação de movimento para levar o alvo até 4,5m em qualquer direção.

+2 PM: muda o alvo para até 10 criaturas ou objetos.

Santuário Divina

1 (Abjuração) Execução: padrão;
Alcance: toque;
Alvo: 1 criatura;
Duração: cena;
Resistência: Vontade anula.

Qualquer criatura que tente fazer uma ação hostil contra o alvo deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, não consegue, perde a ação e não pode tentar novamente até o fim da cena. Santuário não protege o alvo de efeitos de área. Além disso, o próprio alvo também

não pode fazer ações hostis, ou a magia é dissipada — mas pode usar outras habilidades e magias de cura e suporte (como Curar Ferimentos, Bênção e assim por diante).

+1 PM: além do normal, escolha um tipo de criatura entre animal, construto ou morto-vivo. Você não pode ser percebido por criaturas do tipo escolhido, não importando o sentido usado.