**queda suave (armadura – permanente)**

As criaturas ou objetos afetados caem lentamente, um pouco mais rápido que uma pena. A magia muda instantaneamente o deslocamento da queda para 18 m por rodada (equivalente a uma queda pequena) e o alvo não sofre dano quando aterrissar enquanto a magia estiver ativa.

**Cegante (broquel – 2x/dia)**

Um escudo com esta habilidade emite lampejos de luz brilhante duas vezes por dia, conforme o comando do portador. Qualquer criatura a menos de 6 m, exceto o usuário, deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 14) ou ficará cega por 1d4 rodadas.

***mãos mágicas* (cordão - sem limite diário)**

O personagem aponta um dedo para um objeto e pode levantá-lo e movê-lo a distância de acordo com sua vontade. Usando uma ação de movimento, o personagem pode mover o objeto até 415 metros em qualquer direção, apesar da magia terminar caso a distância entre ele e o objeto exceder o alcance da magia.

Um objeto mundano livre com até 2,5 kg, alcance 9m.

**Curar ferimentos moderados (varinha – 50 cargas)**

*curar ferimentos moderados* recupera 2d8 pontos de vida +1 por nível doconjurador (máximo +10) (mínimo nível 3 ou 5, depende da classe)

**escuridão (racial – 1x/dia - lv de classe)**

Esta magia faz um objeto irradiar escuridão em uma área de 6 m de raio. Todas as criaturas na área recebem camuflagem (20% de chance de falha). Nem mesmo as criaturas que possam enxergar normalmente no escuro (usando a visão no escuro) são capazes de ver qualquer coisa nessa área de escuridão mágica. Luzes normais (tochas, velas e lanternas) não funcionam, assim como magias de luz de nível inferior (*luz*, *globos* *de luz*). As magias de luz de nível superior (como *luz* *do dia*) não são afetadas pela *escuridão*. Se a magia for conjurada sobre um pequeno objeto, colocado dentro ou sob algo que não permita a passagem da luz, os efeitos da magia ficam neutralizados até essa cobertura ser removida.

Tempo de Execução: 1 ação padrão, Alvo: Objeto tocado, Duração: 10 minutos/nível (D)

regras: **Camuflagem e Chance de Falha:** As vitimas de ataques bem-sucedidos

que estiverem camufladas têm 20% de chance de ignorar o ataque em função da

camuflagem. Se o atacante superar a CA do alvo, o defensor deve realizar uma

jogada de chance percentual para verificar se foi atingido (para acelerar o jogo,

realize as suas jogadas simultaneamente). Várias condições de camuflagem (como

um alvo no interior de uma nuvem de fumaça e sob o efeito da magia nublar, por

exemplo) não se acumulam.

**Camuflagem e Testes de Esconder-se:** É possível usar a camuflagem para

realizar testes da perícia Esconder-se. Sem camuflagem, é preciso usar uma cobertura

para realizar esses testes. (jogador pg 130)

**Ação:** Quase sempre, nenhuma. Normalmente, o personagem realiza um teste

de Esconder-se como parte de uma ação de movimento, logo não precisa utilizar

uma ação distinta. No entanto, ocultar-se depois de um ataque à distância (veja

Disparar de Tocaia, acima) exige uma ação de movimento. (jogador pg 66)