

# Novas Mágicas

(Nota do tradutor: As mágicas *Projéteis Múltiplos* e *Projéteis Melhorados* são genéricas e se aplicam a todas as escolas em que existam mágicas de projéteis que causam dano. *Aniquilação*, *Zumbi em Massa* e *Sacrifício* são mágicas Necromânticas).

**Aniquilação(M/D)**      Comum (Resistível por HT)      **Zumbi em Massa(M/D)**      Área

Esta magia desintegra de forma instantânea e irrevogável um ser vivo! Se o objetivo falha em resistir, o operador rola de 1 a 4 dados (dependendo da energia despendida na mágica) e compara o total com o maior entre o HT e os Pontos de Vida da vítima. Se o resultado for maior que o número de HT ou dos Pontos de Vida, o objetivo é aniquilado! Se não, o objetivo toma essa mesma quantidade de dano. Se for desintegrado, todas possessões do objetivo caem ao chão. Uma falha crítica nesta magia causa ao operador a perda de um ponto de HT.

*Duração:* Aniquilação é permanente.

*Custo:* 4, mais 2 pelo efeito de morte instantânea, por dado de dano, até um máximo de 4 dados.

*Tempo de Operação:* 3 segundos.

*Pré-requisitos:* Aptidão Mágica 3, Desintegrar, Toque Mortal e Roubar HT.

## Projéteis Melhorados

## Projétil

Esta não é uma mágica mas muitas; para cada mágica de projéteis que causa danos (i.e. Bola-de-Fogo), há uma versão Melhorada correspondente (i.e. Bola-de-Fogo Melhorada). Ela é idêntica à mágica de projétil do mesmo tipo, exceto que ela não leva muitos segundos para ser feita, mas aparece instantaneamente. A mágica leva apenas um segundo para ser criada – que pode ser reduzido por alto NH – e toda a energia gasta é gasta no momento em que a mágica é feita. As mágicas Projéteis Melhorados podem ser “seguras” como as mágicas de projétil normais, e são idênticas a elas em qualquer outro aspecto (custo de fadiga, dano, perícia requerida, etc.).

*Custo:* 1-3; o dano depende da energia usada na mágica. Toda a energia é gasta de uma só vez.

*Tempo de Operação:* 1 segundo.

*Pré-Requisitos:* Aptidão Mágica 2 e a mágica de projétil comum do mesmo tipo.

Esta mágica é idêntica à mágica Zumbi na maioria dos aspectos, exceto que ela reanima *todos* os corpos na área de efeito. Como na mágica Zumbi, somente corpos relativamente inteiros são afetados, e a mágica pode produzir múmias, esqueletos ou zumbis, dependendo da idade e condição dos corpos. Uma única mágica pode produzir uma mistura dos três tipos de mortos-vivos. Ao contrário da mágica Zumbi, entretanto, os corpos-objetivo devem estar deitados em seu lugar de descanso (sobre um campo de batalha, em uma tumba, etc.) para a mágica funcionar. Eles *não podem* ser movidos para uma área menor para facilitar a operação. Corpos em profundidades de até 4 metros de profundidade são afetados por esta mágica, e zumbis em túmulos irão cavar seu caminho para a superfície para encontrar seu mestre!

Corpos animados por esta mágica se tornam servos mortos-vivos do operador. Ordens dadas aos mortos-vivos levantados por esta mágica devem do tipo daquelas dadas a um grupo de seguidores por seu líder, a uma multidão por um incitador, ou uma unidade militar por um oficial. Membros individuais da horda morta-viva não podem ser destinados à tarefas específicas. Devido aos custos de energia envolvidos, esta mágica frequentemente é feita cerimonialmente. Neste caso, o líder do círculo se torna o mestre dos zumbis, e todos os outros magos, os seus “tenentes”, sob o ponto de vista dos zumbis. Ordens de qualquer um dos magos serão obedecidas, mas as ordens do mestre terão precedência. A horda morta-viva *pode* ser dividida em unidades menores e colocadas sobre o comando de diferentes pessoas envolvidas na operação da mágica.

Para o propósito desta mágica, assuma que um cemitério típico em partes civilizadas irá conter  $\lceil 3r(r-1)+1 \rceil / 4$  corpos (arredondados para cima), onde  $r$  é o raio da mágica. Isto pode variar, dependendo de onde a mágica é feita. Não seria demais dividir ao meio este número em um cemitério de classe-alta com suas criptas e caros mausóleos familiares, ou mesmo dobrar esse número em um campo de batalha napoleônico.

*Duração:* Os zumbis permanecem animados até serem destruídos.

*Custo Básico:* 7. Custo mínimo 14.

*Tempo de Operação:* 1 minuto por hex de raio.

*Pré-Requisitos:* Zumbi, e dois ou mais níveis tanto de Carisma quanto de Força de Vontade.

Esta não é uma mágica mas muitas; para cada mágica de projéteis que causa danos (i.e. Projétil de Pedra), há uma versão “Múltipla” correspondente; (i.e. Múltiplos Projéteis de Pedra). Como Projéteis Melhorados (abaixo), Projéteis Múltiplos leva apenas um segundo para ser criado (que pode ser reduzido por alta habilidade) e toda a energia é gasta no momento em que é feita a mágica. Entretanto, a versão “Múltipla” produz um “pacote” de pequenos projéteis, ao invés de um único maior.

Como para uma magia comum de Projétil, cada ponto de fadiga (até no máximo 12) compra 1d de dano. O operador decide o tamanho dos projéteis no “pacote” (1d, 2d ou 3d). O número de projéteis é igual ao total de dano dividido pelo tamanho dos projéteis; i.e, 12 de fadiga poderia comprar doze projéteis de 1d, seis de 2d, ou quatro de 3d.

Esses Projéteis Menores *não podem* ser “seguros” – eles devem se lançados tão logo a mágica é feita. Uma Arremesso de Mágica especial é requerida para cada tipo de Projéteis Múltiplos. Projéteis Múltiplos tem estatísticas de combate de longo-alcance idênticos àqueles do projétil comum do mesmo tipo, mas o TR é 10 ao invés de 13. CdT é igual ao número de de Projéteis no “pacote”. Resolva ataques de Projéteis Múltiplos usando as regras de Armas Automáticas nas pags. B119-121.

*Custo:* 2-12. Cada ponto de Fadiga compra 1d de dano(Bolas-de-Fogo Explosivas custam 2 pontos por dado).

*Tempo de Operação:* 1 segundo.

*Pré-Requisitos:* Acelerar e a mágica Projétil Melhorado do mesmo tipo.

Esta mágica capacita a força vital liberada pelo sacrifício de um ser vivo avaliável para ser usada em outra mágica. O Sacrifício deve ser feito primeiro, no momento em que o operador mata o ser sacrificado. A segunda mágica pode ser despendida imediatamente após, sem qualquer tipo de intervenção ou atraso. O Sacrifício conta como uma mágica “ativa” durante a realização da segunda mágica. Se o operador não estiver no hex do ser sacrificado, aplique os redutores comuns tanto para a mágica Sacrifício quanto para a segunda mágica.

A energia liberada pelo sacrifício de um ser vivo é dado por HT\*IQ. O GM pode decidir modificadores para o seu mundo; por exemplo virgens e magos podem valer o dobro...

*Custo:* Nenhum.

*Tempo de Operação:* 1 hora.

*Pré-Requisitos:* 6 mágicas necromânticas, incluindo Roubar HT.

*Copyright © 1997 by Sean M. Punch*

Traduzido por Thiago Vaz de Melo Costa sob autorização do autor.  
Penhasco RPG – [www.penhasco.hpg.com.br](http://www.penhasco.hpg.com.br)