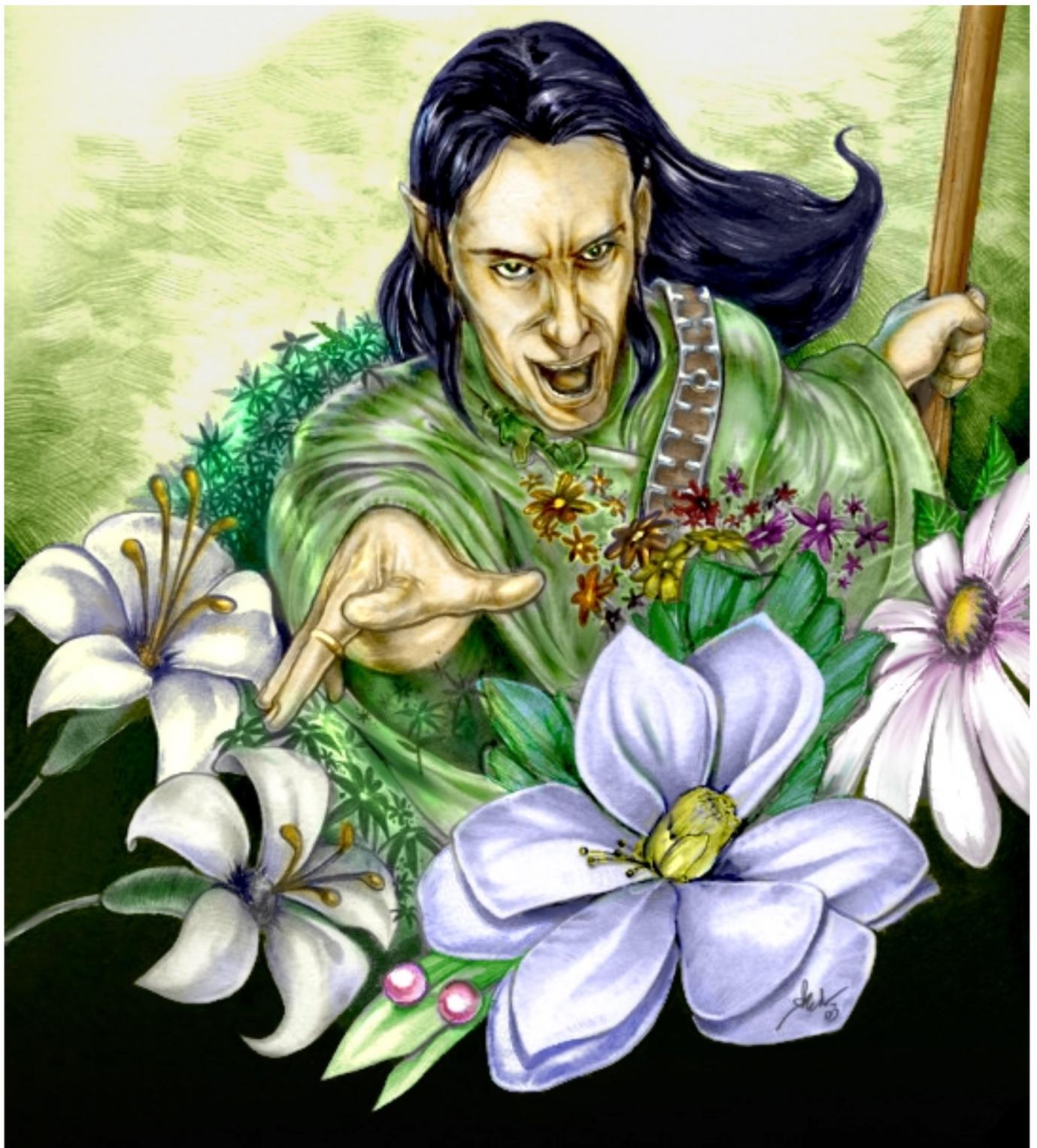

GRIMÓRIO VERDE

Novas mágicas de plantas para GURPS



Marcelo Cortimiglia e Alexandre Moreira Kappel

REDERPG

Grimório Verde

Suplemento para GURPS

Criação e Desenvolvimento:

Marcelo Cortimiglia e Alexandre Moreira Kappel

Ilustrações:

Claudio Delamare, Érica Giroto, Frederico Amorim, H-Minus, Leonel Domingos da Costa e Marco Morte.

Projeto Gráfico e Diagramação:

Marcos Archanjo

Coordenador do projeto de netbooks:

Marcelo Telles

Este é um suplemento digital gratuito para o jogo GURPS, da Steve Jackson Games. Todos os direitos reservados. Cedido à REDE RPG.

Rio de Janeiro - Abril de 2003

Índice

- *03 *Introdução
- *04* Mágicas Antigas
- *05* Mágicas Novas
- *10* Usando as Mágicas em campanha
- *10* Parentesco arbóreo
- *12* Galadhain, a árvore ancestral
- *14* Elarian Tralaë
- *18* Idéias para aventuras

REDERPG

Coordenador Geral e Editor Chefe:

Marcelo Telles

Webmaster, Editora de Arte e

Programação Visual:

Adriana Almeida

Redatores:

Eduardo "Sauron" Barreto, Fabiano Silva, Lúcio Nöthlich Pimentel, Márcio Fiorito, Marcos Archanjo, Rafael "D.Brain" Cardoso Sampaio, Richard Garrell, Tzimisce, Haroudo "DL" Xavier, Marcelo Cortimiglia, "Justin Case", Alexandre Kappel & Ubiratan "Bira" Alberton.

Layout e Design:

Claudio Delamare

Colorização de imagens:

Rômulo Galvani

Edição de imagens e programação:

Adriana Almeida

Ilustradores:

Birous, Claudio Delamare, Haroudo Xavier, Márcio Fiorito, Bernardo Vieira, Érica Giroto, Frederico Amorim, H-Minus, Leonel Domingos, Manoel Magalhães, Marco Morte e Ramos.

Editoração eletrônica de netbooks:

Lúcio Nöthlich Pimentel
Marcos Archanjo

GRIMÓRIO VERDE

Novas Mágicas de Plantas para GURPS



Para todos os lados que olhasse, Deera via apenas verde e sombras. À medida que adentrava mais na floresta, as sequóias gigantes pareciam ficar ainda maiores. Os elfos as chamavam de Nandranel, ou “espíritos imortais”, segundo seu tutor havia lhe contado. Mawaran, o guia, caminhava algumas dezenas de passos à sua frente, abrindo caminho entre os arbustos e árvores baixas com um machado de mão curto. E, sem temor, a jovem e resoluta maga continuava sua jornada, acompanhando da melhor maneira possível os passos do meio-elfo e tentando afastar o pensamento das teimosas dores nas pernas e nos pés. Ela reunia forças para avançar, motivada pelas lembranças das lendas e histórias a respeito do Colégio Perdido de Galadhain. O encontro fortuito com o meio-elfo, dois dias atrás, fora decisivo para a fase final da empreitada: localizar a lendária escola élfica da floresta das sequóias gigantes. Subitamente, suas divagações foram interrompidas por uma movimentação fora do comum à sua frente. Deera levantou os olhos e, assim que compreendeu o que acontecia, foi tomada por um profundo horror que lhe paralisou as ações: o meio-elfo encontrava-se suspenso no ar cerca de cinco metros do solo, as pernas envolvidas

por grossas raízes lenhosas que erguiam-se do solo, vindos de uma colossal sequóia. Ele se debatia e urrava, desesperado, sentindo o aperto nos seus ossos de forma cada vez mais intensa, esmagando-lhes. Deera tentava, em vão, lembrar de qualquer palavra mágica de comando que pudesse ajudar na situação, mas a concentração lhe teimava em escapar. O pavor aumentou ainda mais quando ela divison, saindo do meio dos arbustos, uma série de figuras altas, esbeltas, com cabelos esvoaçantes e orelhas pontudas...

Na maioria dos cenários de fantasia, poderes mágicos envolvendo animais e plantas fazem parte do repertório dos usuários de magia. O druida, figura mítica descendente da tradição celta e presente no RPG desde clássicos como *Advanced Dungeons and Dragons*, é o exemplo mais comum de mago naturalista, ao lado de magos de vilarejo, bruxas e herbalistas. Os elfos, por sua vez, também costumam ser bastante versados nas artes mágicas em geral e, conforme atestado pelo Código de Honra da descrição da raça no sistema GURPS, também apresentam uma ligação intensa com a natureza. Desta maneira, é de se esperar que a tradição mágica da raça incorpore poderosas

magias relacionadas com o ambiente das florestas. Entretanto, as mágicas apresentadas no *Módulo Básico* e nos suplementos *GURPS Magia* e *GURPS Grimório* não fazem jus ao que se espera das mágicas naturalistas, especificamente as que compõem a Escola de Plantas.

O suplemento *GURPS Grimório Verde* visa corrigir esta aparente lacuna. Serão apresentadas novas alternativas de mágicas para jogadores que desejam construir magos de plantas, sejam eles simples magos de vilarejo interessados em colaborar com a colheita local, invocadores temíveis que controlam os espíritos da floresta ou mesmo furtivos guerreiros élficos que empregam o poder das plantas na defesa da natureza. Para completar, uma discussão de um breve cenário envolvendo catedráticos elfos reclusos, um colégio lendário edificado em uma árvore gigante e uma seita radical de amantes das plantas que incorporaram a maneira de viver das plantas, alimentando-se apenas por fotossíntese ou através de suas próprias raízes.

As Mágicas

Mágicas Antigas

As novas mágicas descritas neste suplemento assumem entre seus pré-requisitos mágicas já publicadas nos livros *GURPS Magia* e *GURPS Grimório*. Algumas destas mágicas antigas necessitam de considerações adicionais sobre a relação entre seus parâmetros, como o custo, e atributos, poderes e características das plantas. Entre as mágicas antigas que serão melhor definidas no *GURPS Grimório Verde*, temos Moldar Plantas, Animação de Plantas, Forma de Planta e Forma de Planta sobre Outros. As seguintes modificações e adições são sugeridas:

Animação de Plantas

A descrição da mágica Animação de Plantas indica que a quantidade de pontos de vida de uma planta animada é igual ao dobro da energia empregada na mágica, sendo o tamanho do objetivo o fator determinante no cálculo do custo da mágica. Extrapolando a partir destas indicações, sugerimos que o atributo ST de plantas animadas seja igual ao custo em energia gasta na mágica, e que a RD seja igual a um terço do custo. Desta forma, um arbusto do tamanho de um homem, conforme exemplo citado na mágica Animação de Plantas,

teria uma ST 3, com 6 pontos de vida e uma RD de 1. A animação deste arbusto custaria ao operador 3 pontos de energia.

Plantas animadas atacam com os galhos ou raízes como se fossem bastões, provocando dano por contusão baseado no valor de BAL para sua ST. Alternativamente, os galhos e raízes podem envolver a vítima e provocar dano por esmagamento: a cada turno, é realizada uma disputa de ST entre a vítima e a planta e, em caso de derrota, a vítima sofre uma quantidade de dano igual à margem de falha na disputa. Protegem contra dano de esmagamento apenas RD de proteções rígidas, como armaduras de placas, e mágicas.

Se a planta a ser animada possuir algum poder ou característica especial, o custo para animar aumenta. Alguns exemplos:

Espinhos

A espécie possui espinhos e protuberâncias afiadas espalhadas em sua superfície, alterando o tipo de dano causado pelos golpes do vegetal de contusão para corte. Custo adicional da mágica: +1.

Vinhas ou Cipós

A planta pode usar, quando animada, longas vinhas ou cipós como manipuladores. Entre outros usos criativos, ela pode agarrar armas no chão para serem utilizadas em combate, com um NH máximo de 5. Alternativamente, as vinhas ou cipós podem se enroscar nas pernas dos oponentes e derruba-los, exatamente como a mágica Raízes Traçoeiras (abaixo). Custo adicional da mágica: +1.

Espinhos Envenenados

A planta possui diversos espinhos que secretam uma substância venenosa em contato com o sangue. O tipo de dano dos golpes da planta é alterado de contusão para corte, e qualquer ferimento que cause mais de 1 ponto de dano inicia o processo de envenenamento, que pode variar de acordo com a espécie vegetal animada. Uma sugestão: o envenenamento requer um teste de HT imediato, e mais um teste diário durante 1D de dias subsequentes. Falhas nestes testes resultam em um dano adicional de 1D+1, enquanto para falhas críticas este dano sobe para 3D. Sucessos nos testes de HT indicam que o veneno não fez

efeito no organismo da vítima. Custo adicional da mágica: +3.

Nuvem de Pólem

A espécie possui a capacidade de expelir naturalmente uma nuvem de pólem. Os efeitos são os mesmos da mágica Nuvem de Pólem, com uma área de efeito centrada na planta e com raio igual a um quarto (arredondado para baixo) do custo original para animar a planta (antes de adicionar o custo extra). Custo adicional da mágica: +3.

Nuvem de Esporos

A espécie possui a capacidade de expelir naturalmente uma nuvem de esporos mortais que atacam o aparelho respiratório. Os efeitos são os mesmos da mágica Nuvem de Esporos (abaixo), com uma área de efeito centrada na planta e com raio igual a um quarto (arredondado para baixo) do custo original para animar a planta (antes de adicionar o custo extra). Custo adicional da mágica: +4.

Forma de Planta e Forma de Planta sobre Outros

Caso a forma de planta possua habilidades ou características especiais, o custo desta mágica deve ser aumentado assim como a da mágica Animação de Plantas. Utilize os mesmos custos para as habilidades descritas anteriormente.

Moldar Plantas

Uma operação de Moldar Plantas sobre uma planta animada ou uma forma de planta é capaz de criar espinhos ao longo dos galhos, raízes e tronco, alterando o dano causado de contusão para corte.

Mágicas Novas

Com exceção de Fotossíntese e Fotossíntese sobre Outros, baseadas em mágicas desenvolvidas por Greg Littmann (gmlittmn@email.unc.edu), todas as mágicas deste suplemento foram criadas pelos autores e testadas em grupos de jogo. Mais adiante, é apresentado um cenário que pode servir como base para a introdução destas mágicas em campanhas em andamento.

Fotossíntese (M/D), Comum

Permite ao operador se alimentar diretamente da luz solar. Uma hora em luz solar direta e intensa equivale a uma refeição. Se o céu estiver parcialmente nublado, duas horas são necessárias.

No caso do céu estar completamente nublado, quatro horas ou mais devem ser gastas na alimentação. O operador não perde a opção de alimentar-se da maneira convencional.

Duração: 1 hora.

Custo: 3 para fazer, 3 para manter.

Pré-Requisitos: Forma de Planta.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Utilizável apenas por magos. Custo: 500.

Fotossíntese sobre Outros (M/D), Comum

Como Fotossíntese, mas utilizável em outra pessoa.

Duração: 1 hora.

Custo: 3 para fazer, 3 para manter.

Pré-Requisitos: Forma de Planta sobre Outros.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Utilizável apenas por magos. Deve tocar o objetivo. Custo: 1000.

Raízes (M/D), Comum

Permite ao operador se alimentar diretamente dos nutrientes do solo. Pequenos filamentos brotam das partes do corpo do operador que estiverem em contato com o solo e o penetram. Uma hora em contato direto e intenso com solo fértil equivale a uma refeição. Se o solo não for particularmente fértil, duas horas são necessárias. No caso do solo ser pouco fértil, quatro horas ou mais devem ser gastas na alimentação. O operador não perde a opção de alimentar-se da maneira convencional.

Duração: 1 hora.

Custo: 3 para fazer, 3 para manter.

Pré-Requisitos: Forma de Planta.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Utilizável apenas por magos. Custo: 500.

Raízes Profundas (M/D), Comum, Resistível por ST

Permite ao operador fixar o objetivo com segurança no solo natural. Das partes do corpo do objetivo em contato com o solo brotam longas e profundas raízes que garantem a estabilidade. Quaisquer disputas ou testes de ST para derrubar o objetivo dessa maneira fixado devem ser feitas contra o NH do operador na mágica.

Em cada turno o objetivo tem direito a uma



disputa de ST-5 contra o NH do operador para se libertar. Enquanto a magia durar, o nível de habilidade com qualquer arma que não seja de longo alcance ficará submetido a um redutor igual a -2 e a Esquiva será reduzida à metade.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3.

Pré-Requisitos: Raízes.

Objeto: (1) Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos. Deve tocar o objetivo. Custo: 500. (2) Qualquer objetivo. Permanentemente ativo. O usuário precisa ser bem sucedido num teste de ST-5 a cada turno para conseguir se mover. Uma falha significa que ele não conseguiu se deslocar. Custo para criar: 600.

Chuva de Espinhos (M/D), Área

Grandes espinhos afiados caem dos céus, causando 1D-2 de dano por perfuração a cada alvo na área. Criaturas afetadas por Chuva de Espinhos sofrem dano em seus próprios turnos; se menos de um turno for passado na área, o dano é reduzido a metade (arredondado para baixo).

Esta magia só pode ser realizada ao ar livre. Armaduras protegem da forma natural. Escudos médios e grandes podem ser colocados sobre a cabeça para proteger da chuva, mas eles recebem

os danos indicados (coluna lateral, MB120). Isto requer o uso das duas mãos e uma manobra Preparar (um turno), depois do que qualquer dano da chuva é repassado ao escudo. Convém lembrar que este procedimento desprepara o escudo de suas funções normais de defesa. Objetos inanimados como prédios protegem com sua própria RD.

Duração: 1 minuto.

Custo Básico: 2, o mesmo para manter. Pelo dobro do custo básico, a Chuva de Espinhos faz 1D de dano por perfuração.

Pré-requisitos: AM2 e pelo menos oito mágicas de Plantas, incluindo Criar Plantas e Adaga de Espinho.

Objeto: Cajado. Somente magos. Custo em energia: 900.

Raízes Traíçoeras (M/D), Comum, Resistível por DX

Raízes brotam instantaneamente do solo e derrubam o objetivo. Só pode ser feita sobre solo natural.

Duração: Instantânea.

Custo: 2.

Pré-Requisitos: Raízes.

Objeto: Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos. Deve ser apontado contra (mas não necessariamente tocar) o objetivo. Custo: 600.

Parede de Espinhos (M/D), Comum

Permite ao operador criar uma barreira densa de espinhos entrelaçados ao redor de uma área. A parede tem quatro hexágonos de altura, mas pode ter oito hexágonos dobrando-se o custo e doze triplicando. A espessura é de um hexágono. Essa barreira só pode ser criada sobre terreno natural.

Todos aqueles sobre a área afetada pela barreira são envolvidos pelos galhos sinuosos cobertos de espinhos e sofrem dano por corte proporcional à energia empregada na magia. O ser capturado pelo emaranhado de plantas ou que se disponha a atravessar a barreira deve vencer uma disputa de ST contra o NH do operador para conseguir mover-se através do muro vegetal, sofrendo o dano correspondente. Além disso, a visão é dificultada através da parede de plantas (-3) e projéteis de baixa velocidade são desviados (-5 no NH). Ataques físicos objetivando destruir o muro de espinhos não são bem sucedidos: novos ramos

tomam imediatamente o lugar dos avariados.

Duração: 1 minuto após alcançar o tamanho máximo.

Custo Básico: 3 a 9, o mesmo para manter. A Parede de Espinhos inflige 1D-1 pontos de dano por corte para cada 3 pontos de energia investidos na mágica.

Tempo de Operação: A Parede é criada instantaneamente, inicialmente cercando uma área de 1 hexágono; o operador precisa concentrar-se para expandir até a área desejada numa taxa de 1 hexágono por turno. Alternativamente, o operador pode criar a Parede diretamente no local desejado adicionando ao *custo total* 1 ponto de energia.

Pré-Requisitos: Criar Plantas e Controle de Plantas.

Objeto: (1) Cajado, vara de condão ou jóias. Utilizável apenas por magos. Custo: 800 em energia. (2) Uma Parede de Espinhos permanente custa 100 vezes o custo normal.

Bola de Galhos (M/D), Projétil

Permite ao operador atirar uma bola entrelaçada de galhos. Quando atinge o alvo, provoca dano por contusão e se desfaz. O projétil possui TR13, Prec +1, ½D 25 e Max. 50.

Custo: Varia entre 1 e 3; a bola de galhos provoca 1D pontos de dano por contusão para cada ponto de energia aplicado.

Tempo de Operação: 1 a 3 segundos.

Pré-Requisito: Criar Plantas e Moldar Plantas.

Objeto: Cajado ou vara de condão – o projétil é lançado de uma das extremidades. Custo em energia para criar: 800. Utilizável apenas por magos.

Bola de Espinhos (M/D), Projétil

Permite ao operador atirar uma bola entrelaçada de galhos com espinhos. Quando ela atinge alguma coisa, os pequenos galhos afiados são lançados como fragmentos para todos os lados. Seus dados são TR13, Prec +1, ½D 25 metros e Max 50 metros. Como a Bola de Fogo Explosiva, pode ser lançada contra uma parede, um ponto no chão, etc. (com um bônus de +4 para atingir) a fim de atingir os adversários com a explosão.

Custo: Qualquer quantidade entre 2 e 6: a Bola de Espinhos provoca 1D-2 pontos de dano por perfuração para cada 2 pontos de energia

aplicados. Ela *também* provoca dano ao que estiver nos hexágonos próximos; 1D-2 a menos nos hexágonos adjacentes a explosão (ou alguém que esteja no hexágono alvo, mas não tenha sido atingido diretamente pelo projétil); 2D-4 a menos na distância de 2 hexágonos.

Tempo de Operação: 1 a 3 segundos.

Pré-Requisito: Bola de Galhos.

Objeto: Cajado ou vara de condão – o projétil é lançado de uma das extremidades. Custo em energia para criar: 1.200. Utilizável apenas por magos.

Adaga de Espinho (M/D), Projétil

Permite ao operador criar um grande espinho afiado e cortante como uma navalha a fim de arremessá-lo, com os seguintes parâmetros: TR 13, Prec +3, ½D 30 metros e Máx 60 metros. Quando atinge o alvo, este projétil produz dano por perfuração e se desfaz instantaneamente.

Custo: 1 a 3. Provoca 1D-1 de dano por perfuração para cada ponto investido

Tempo de Operação: 1 a 3 segundos.

Pré-Requisito: AM e pelo menos 5 mágicas de Plantas.

Objeto: Jóias. Deve ter o formato ou o desenho de uma adaga. Custo em energia para criar: 400. Utilizável somente por magos.

Nuvem de Esporos (M/D), Área, Resistível por HT

Uma nuvem de esporos mortais ocupa a área de efeito; se inalados, os esporos atacam o aparelho respiratório, causando graves lesões internas. Como na Nuvem de Pólem, as vítimas que não resistirem à mágica sofrem uma penalidade de -2 na DX enquanto estiverem na área de efeito, e durante 3D de turnos após. Além disso, a cada turno em contato com o ar carregado de esporos é necessário um teste de HT. Uma falha neste teste indica que algum ar contaminado foi inalado, ocasionando a perda de 1 ponto de vida (ou 1D no caso de falha crítica). Sistemas de proteção contra armas químicas e biológicas modernos protegem completamente contra esta mágica.

A taxa de dissipação da nuvem depende da área e da presença de vento; em ambientes fechados, a nuvem vai permanecer até o fim da mágica, mas em ambientes externos em dias com vento ela pode durar pouco menos de 10 segundos.

Duração: 10 segundos.

Tempo de Operação: 3 segundos.

Custo Básico: 3. O mesmo para manter.

Pré-Requisitos: Aptidão Mágica e Nuvem de Pólem.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia: 500. Utilizável apenas por magos.

Urticária (M/D), Área, Resistível por HT

Faz com que as plantas dentro de uma área excretem uma substância que, ao toque, provoca irritação e coceira. Vítimas que tocarem com alguma parte do corpo desprotegida nas plantas sob efeito de Urticária e falharem no teste de resistência sofrem os efeitos da mágica Coceira durante um número de turnos igual ao da margem de falha da disputa de habilidades entre sua HT e o NH do operador.

Roupas leves *sobre o local em contato* proporcionam alguma proteção, garantindo um bônus de +3 no teste de resistência. Roupas pesadas ou armaduras protegem completamente contra esta mágica.

Duração: 10 minutos.

Custo Básico: 1. Para atingir árvores maiores, o operador deve levar em consideração não só a área do tronco mas também a área ocupada pela projeção da copa. Da mesma forma, o custo básico afeta somente uma altura de 4 metros acima do solo; para plantas mais altas, o custo básico deve ser aumentado apropriadamente.

Pré-Requisitos: Coceira e Moldar Plantas.

Objeto: (a) Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia: 700. (b) Uma área pode ser tornada permanentemente urticariante por 100 vezes o custo normal da operação.

Sangue de Seiva (M/MD), Comum, Resistível por HT

Requer toque. Transforma o sangue do objetivo em seiva. A cada turno, a vítima precisa testar sua HT; em caso de falha, recebe 1D-1 pontos de dano. Se for bem sucedido, não recebe dano algum naquele turno e, se a margem de sucesso for superior à margem pela qual o operador foi bem sucedido no teste de realização da mágica, o operador deve gastar mais um ponto de energia para manter a mágica. Em caso de sucesso decisivo, o contato mágico é quebrado. Defesa passiva e resistência a dano não protegem contra esta lesão interna.

Enquanto a mágica durar, o objetivo experimentará um desconforto equivalente ao da mágica Enjôo.

Mortos-vivos não são afetados, da mesma maneira que criaturas sem sangue. O operador precisa manter a concentração, embora não necessite manter contato físico.

Duração: 1 segundo.

Custo: 3, 2 para manter.

Tempo de Operação: 3 segundos.

Pré-Requisitos: Forma de Planta sobre Outros e Enjôo.

Objeto: Cajado, vara de condão ou luva. Utilizável somente por magos, precisa tocar o objetivo. Custo em energia: 700.

Passageiro de Plantas (M/D), Comum

Funciona em qualquer tipo de planta (mas não em plantas inteligentes). Esta é a versão para plantas da mágica Passageiro Interno. O operador se torna apto a utilizar os sentidos do objetivo enquanto mantiver a concentração (o operador não perde o domínio de seu próprio corpo e pode agir normalmente). Frequentemente, os sentidos de objetivos vegetais serão limitados à sensação de vibrações no solo, sons, luminosidade e percepção de movimentos nas proximidades, mas o nível de detalhes é reduzido e de difícil interpretação. Para contornar essa limitação, veja a mágica Sentido Vegetal (abaixo). O operador não exerce qualquer outro tipo de controle sobre o objetivo, que por sua vez, não percebe que o operador está “observando”.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para fazer, 1 para manter.

Tempo de Operação: 3 segundos.

Pré-Requisitos: Controle de Plantas.

Objeto: Um par de jóias idênticas – uma de ouro, outra de prata. A de ouro deve ser usada pelo operador e a de prata pelo objetivo (incrustada no tronco de uma árvore, por exemplo). Desse modo, a mágica pode ser feita a qualquer momento, independente da distância. Trata-se de uma mágica que pode ser usada exclusivamente por magos. Se o objeto contiver uma Gema de Energia, ela deverá fazer parte da peça de ouro. Se qualquer um dos objetos se quebrar, o outro também perderá seu encantamento. Custo em energia: 1.000 (pelo par). Cada peça do par deverá conter uma opala no valor de \$100.

Sentido Vegetal (M/D), Comum

Permite ao operador traduzir para os sentidos habituais (visão, audição, olfato) as sensações experimentadas em forma de planta (vibrações, ruídos, luminosidade, movimentos) pelo objetivo. Funciona como uma combinação das mágicas Passageiro Interno e Visão Sonora (M70): a maioria dos objetos terá um aspecto bem diferente daquele visto com a visão normal, e cores, escritos e detalhes similares passarão completamente despercebidos. Por outro lado, a visão na escuridão total e de objetos invisíveis é possível. Porém, nestes casos, a imagem será um tanto turva e os ataques a objetos invisíveis continuarão sendo feitos com um redutor igual a -2.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para fazer, 2 para manter.

Pré-Requisitos: Passageiro de Plantas.

Objeto: Cajado, vara-de-condão ou jóias. Custo em energia: 500.

Possessão de Plantas (M/D), Comum, Resistível por IQ

Esta é a versão para Plantas da mágica Possessão de Animais. Similar à mágica Passageiro de Plantas, com a diferença que o operador exerce controle absoluto sobre o objetivo “a partir de dentro” e tem livre acesso a todos os conhecimentos e habilidades da planta. Os sentidos do operador enquanto no corpo do objetivo estarão limitados como descrito em Passageiro de Plantas, mas esta limitação pode ser contornada se ele souber a mágica Sentido Vegetal e estiver disposto a pagar um custo maior para realização de Possessão de Plantas. Enquanto estiver no corpo do objetivo, o operador poderá usar todas as perícias e habilidades da planta como se fossem suas. Ele também poderá usar suas próprias perícias mentais, porém não as físicas (portanto não será possível fazer nenhuma mágica que não seja conhecida a ponto de dispensar palavras ou gestos). Durante a execução da mágica o operador não terá consciência de seu próprio corpo que, portanto, deverá estar protegido.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para fazer, 2 para manter. Por um custo de 7 para fazer e 3 para manter o operador pode traduzir as sensações da planta para seus próprios sentidos, como descrito na mágica Sentido Vegetal,

se ele também conhecer esta mágica.

Pré-Requisitos: Passageiro de Plantas.

Objeto: Idêntico à mágica Passageiro de Plantas, porém o custo é mais elevado. Custo em energia: 1.500 (o par). Cada peça do par deverá conter uma opala de valor igual a \$200.

Convocar Espírito da Floresta (M/D), Especial

Esta é a versão para Plantas da mágica Convocar Elemental. Os Espíritos da Floresta, embora geralmente assumam forma espectral, se materializam quando convocados. A mágica permite ao operador convocar um espírito próximo – se houver algum. Espíritos da Floresta tendem a estar dispostos a viajar diversos quilômetros para responder a chamados. Em geral, o Mestre deve assumir que um Espírito esteja disponível em qualquer concentração de árvores maior que um bosque, com exceção de situações ou cenários que exijam o contrário. O Mestre determina os atributos do Espírito com uma jogada de 2 dados para cada atributo, caso o “roteiro” da aventura não implique em um Espírito específico. Uma jogada bem sucedida pode convocar diversos Espíritos – em um sucesso decisivo, 1d+1 de Espíritos serão convocados e seus atributos ST e HT serão determinados por uma jogada de 3 dados.

O Espírito convocado não está automaticamente sobre o controle do operador, mas precisa estar disponível durante uma hora a não ser que seja libertado – ou destrua o operador. Observe que libertar um Espírito de sua convocação não indica que ele irá partir; se for hostil, ou simplesmente curioso, ele pode escolher ficar!

O operador pode fazer uma pergunta para o Espírito convocado ou requisitar um serviço. Um teste de reação é feito imediatamente para verificar o sentimento do Espírito em relação ao operador. Com uma reação Boa ou melhor, o Espírito vai cooperar por uma hora e sumir.

Quando uma convocação é repetida, jogue um dado. Em resultados de 1-3, um novo Espírito aparece. Com resultados 4 ou 5, o mesmo Espírito é convocado. Com um 6, não há Espíritos disponíveis no momento. Se o mesmo Espírito for convocado no período de uma semana, ele terá um redutor de -4 no teste de reação.

Duração: Uma hora. Não pode ser mantida.

Custo: 4.

Tempo de Operação: 30 segundos. O Mestre joga 2 dados para determinar quantos minutos se passam até o Espírito aparecer.

Pré-Requisitos: Aptidão Mágica e pelo menos 8 mágicas de Plantas.

Objeto: Cajado, vara-de-condão ou jóias decoradas com imagens de florestas. Custo: 800 em energia e \$1.300 em madeira de lei.

Controlar Espírito da Floresta (M/D), Comum; Resistido por ST ou IQ

Permite ao operador controlar as ações de um Espírito da Floresta enquanto a mágica for mantida. Para controle direto, o Espírito precisa estar no campo de visão do operador. Se instruído para partir, o Espírito assim o fará. Se o Espírito for enviado para realizar uma tarefa sem controle direto, seu IQ deve ser suficiente (segundo o Mestre) para compreender suas instruções.

Esta mágica também pode ser usada como uma mágica de Informação, a fim de avaliar os quatro atributos de um Espírito presente (até 5 metros de distância). Uma jogada bem sucedida é necessária, mas não há dispêndio de energia.

Duração: 1 minuto.

Custo: ¼ do total dos quatro atributos do Espírito (arredondado para cima) inicialmente; metade por minuto para manter.

Tempo de Operação: 2 segundos.

Pré-Requisitos: Convocar Espírito da Floresta.

Objeto: Cajado, vara-de-condão ou jóias decoradas com imagens de florestas. Não permite fazer a mágica, mas concede um bônus de +2 em qualquer tentativa de usar a mágica. Custo: 1.000 em energia e \$1.300 em madeira de lei.

Criar Espírito da Floresta (M/D), Especial

Permite ao operador criar um Espírito da Floresta. Seus atributos IQ e DX máximos são iguais a 12 cada, mas não há limite para ST ou HT. Não há valores mínimos para os atributos, embora um Espírito pouco inteligente não compreenderá comandos complexos. Um Espírito recém criado obedecerá a seu criador durante uma hora. Ao fim deste período, proceda com um disputa entre o NH do operador na mágica contra a soma dos atributos ST e IQ do Espírito. Se o operador vencer, o Espírito permanecerá obediente por mais

uma hora – ao fim da qual, uma nova disputa será feita, e assim por diante. No caso do operador perder a disputa, o Espírito escapa de seu controle e foge (ou ataca o operador, no caso de um resultado muito ruim num teste de reação).

Custo: 1/4 do total dos quatro atributos do Espírito (arredondado para cima) inicialmente; metade por minuto para manter. Duplique este custo se a mágica for realizada em locais inapropriados, como por exemplo em áreas urbanizadas ou no subsolo.

Tempo de Operação: Igual a soma dos atributos do Espírito a ser criado, em segundos.

Pré-Requisitos: Aptidão Mágica 2 e Controlar Espírito da Floresta.

Usando as Mágicas em Campanhas

Uma das maneiras mais óbvias e simples de introduzir estas mágicas em campanhas de fantasia em andamento é considerá-las conhecimento típico de elfos, envolvendo-as na aura de mistério da raça. Conforme comentado anteriormente, faz sentido supor que indivíduos tão orientados para a magia e para a natureza tenham desenvolvido tradições arcanas que possam ser usadas com facilidade nas florestas, seu ambiente natural. E, para isso, nada melhor do que a Escola de Plantas. Para explorar ainda mais esta possibilidade, é apresentado a seguir um suposto Colégio construído por uma seita de adoradores de plantas com o intuito de expandir os conhecimentos sobre mágicas de plantas e difundi-lo entre todos os elfos. Tanto a seita dos *Arilaë* quanto o colégio *Galadhain* podem ser usados quase sem modificações em qualquer campanha de fantasia tradicional, desde Yrth até os cenários próprios desenvolvidos em casa.

Parentesco Arbóreo e os *Arilaë*

No sistema GURPS, alguns indivíduos possuem uma profunda conexão emocional e psíquica com as plantas que os impede de matar ou fazer mal a qualquer espécie vegetal deliberadamente. Esta característica é apresentada na página 31 do *GURPS Compendium I* e se chama Tree-Kin, que provavelmente será traduzida como Parentesco Arbóreo na edição nacional a ser lançada pela Devir. A vantagem é uma versão mais intensa da Plant Empathy, ou Empatia com Plantas (CI29), que por sua vez é análoga à Empatia com Animais



(MB19). Parentesco Arbóreo custa 15 pontos e proporciona um bônus de +4 nos testes de reação por parte de plantas e em perícias relacionadas com o cultivo ou identificação de plantas, como Agricultura, Naturalista, Botânica, Jardinagem e mágicas da Escola de Plantas.

Embora não esteja explicitado em lugar algum dos livros de referência, é válido supor que entre os elfos a taxa de ocorrência de Parentesco Arbóreo seja mais representativa do que em outras raças menos afeitas à vida voltada para a natureza. Estes indivíduos, facilmente reconhecidos até mesmo entre os elfos como radicais amantes das plantas, com o passar do tempo se organizaram em uma espécie de seita filosófica: os *Arilaë* (singular *arilai*).

Os integrantes desta seita buscam interferir o mínimo possível na vida natural das plantas, integrando seu modo de vida ao reino vegetal e trabalhando ativamente para estender esta visão de mundo para os não-agraciados. Embora, como acontece com a maioria dos elfos, a violência não seja parte principal de seus argumentos, são inimigos mortais de todo lenhador que não dê ouvidos aos seus avisos e, nestes casos, fazem valer seu domínio sobre a floresta inclusive com mágicas e ações ofensivas. Da mesma forma, não simpatizam nem mesmo com agricultores e coletores, uma vez que o próprio ato de arrancar uma fruta causa “sofrimento desnecessário” à planta. Como é de se esperar, os *arilaë* costumam ser contemplativos, silenciosos, pacientes e fanaticamente fiéis a suas idéias pouco ortodoxas. Mesmo entre a sociedade élfica, costumam não ser completamente compreendidos; é muito comum comporem comunidades isoladas e afastadas. Nestas comunidades, fazem valer seu estilo de vida alternativo: alimentam-se com as mágicas Fotossíntese e Raízes e fazem intenso uso de mágicas como Forma de Planta, Passageiro de Planta, Sentido de Planta e Possessão de Planta para simular com a máxima exatidão possível a experiência de “serem” plantas. Os *arilaë* também empregam mágicas como Moldar Planta e Rejuvenescer Planta para camuflar suas habitações ou mesmo edifica-las no interior de árvores, tornando a tarefa de localizar suas aldeias praticamente impossível.

Uma típica comunidade *arilai* possui pouco mais de vinte membros, embora grandes aglomerados como *Galadhbain*, o Colégio Perdido da Árvore Ancestral, possa abrigar mais de uma centena. Convém explicar que, desde jovens, os elfos são instruídos com a noção de que é fundamental buscar seu aperfeiçoamento pessoal em função de características e aptidões individuais. Assim, novos adeptos são trazidos das comunidades tradicionais logo que demonstram a conexão Parentesco Arbóreo, se esta for sua vontade.

Alternativamente, o Mestre pode decidir que, em suas campanhas, a vantagem é uma característica hereditária e que o inter-relacionamento é encorajado entre os *arilaë*. De qualquer forma, eles são pouco numerosos até mesmo entre os já não muito numerosos elfos. Corteses, aceitam de bom grado a presença dos não-agraciados, sejam eles elfos, humanos ou outros indivíduos das raças silvestres como sátiros e centauros, desde que estes

demonstrem o devido respeito por suas crenças e costumes.

A organização política destes visionários é ainda mais anárquica que a sociedade élfica típica: praticamente toda decisão de caráter social é discutida por todos, sendo as opiniões mais ou menos prezadas em função da idade e sabedoria. A defesa coletiva das comunidades faz uso de técnicas de guerrilha, empregando o terreno – em especial, as plantas – como principal arma.



Galadhain: a Árvore Ancestral

Um dos “passatempos” preferidos dos reclusos *arilaë* é pesquisar e desenvolver novas mágicas. A propensão natural dos elfos para a magia e a dependência dos *arilaë* de recursos arcanos para suportar seu estilo de vida alternativo contribuiu muito para esta tendência. Assim, não é raro comunidades *arilaë* acabarem por tornar-se centros de referência para estudo de mágicas entre os elfos, especialmente as da Escola de Plantas.

O *Galadhain*, ou “Árvore Ancestral” na tradução da linguagem dos elfos, é um destes colégios. Ele é particularmente especial por ter sido construído inteiramente dentro de uma árvore. É o resultado de séculos de trabalho de diversos encantadores sobre uma sequóia gigante élfica (no interior de florestas élficas de mundos de fantasia, é lícito supor que variedades de sequóias gigantes ainda maiores que suas contrapartes terrestres existam!). Em seu estado atual, pode abrigar com relativo grau de conforto até 150 alunos e quase 50 professores apenas no “edifício” principal.

A técnica de construção empregada faz uso da magia *Moldar Planta* para “escavar” o interior da árvore: parte da madeira interna é deslocada para os lados e para cima, enquanto outra parte é absorvida pelas camadas externas, aumentando sua densidade e resistência. Uma estrutura de madeira no formato final da construção desejada, então, é erguida no interior oco da árvore. Finalmente, sucessivas operações com a magia *Rejuvenescer*

Planta sobre a construção interna acabam por dar vida ao edifício, integrando-o com a parte externa.

A árvore escolhida para sede do colégio tem proporções verdadeiramente monstruosas: o diâmetro externo, na base, é de 45 metros, e a altura total até o extremo da copa chega a 450 metros. Empregando doses incalculáveis de paciência, os engenheiros-magos *arilai* lograram esculpir 18 andares de aposentos no tronco da imensa árvore, até uma altura de aproximadamente 60 metros.

No andar térreo, ocupado por depósitos de mantimentos, há um aposento que centraliza os portais mágicos empregados na movimentação dentro da edificação. Os cinco andares imediatamente superiores são tomados por dormitórios de alunos: cada um destes andares abriga quartos para duas pessoas, dez deles com 13,4 m² e outros cinco com 15,6 m² de área. O sétimo andar é totalmente ocupado por uma cozinha e um salão de convivência, onde são realizadas as chamadas “refeições tradicionais”, ou seja, não envolvendo fotossíntese ou absorção de nutrientes do solo. No oitavo andar, há uma vasta biblioteca para consulta de alunos e professores, bem como uma sala reservada com tomos de acesso restrito aos membros do Conselho Arcano, os catedráticos superiores da instituição.

Os dois andares logo acima abrigam as salas de aula: cinco salas com capacidade para doze pessoas, cinco salas para oito pessoas e cinco salas com capacidade para sete pessoas. Do décimo primeiro andar até o décimo sexto estão localizados variados tipos de aposentos: doze quartos para professores, com 20 m² cada, entre os andares décimo primeiro e décimo terceiro; cinco quartos para hóspedes no décimo quarto andar e cinco quartos para os membros do Conselho Arcano no décimo quinto e décimo sexto andares.

No décimo sétimo andar estão localizadas as salas de encantamento, protegidas por pentagramas e defesas mágicas. Finalmente, o último andar abriga um anfiteatro com mais de cem lugares para palestras e duas salas de conferência reservadas para reuniões dos membros do Conselho Arcano e professores. Há, ainda, um terraço aberto no topo do tronco com bancos esculpidos diretamente na madeira da árvore. O terraço está localizado a cerca de 100 metros de altura, no ponto em que os galhos começam a se diferenciar

do tronco da árvore. Os majestosos galhos da *Galadhain* foram magicamente moldados de maneira a se afastarem do centro da árvore, garantindo que o terraço seja iluminado por luz solar direta mesmo estando mais de 300 metros abaixo do topo da copa da árvore.

A vegetação no solo ao redor da grande árvore é relativamente escassa em função da sombra da sequóia gigantesca, mas no local há um belo jardim de flores ornamentais e um pomar, cultivado magicamente com Crescimento de Plantas, Abençoar Plantas e com operações diárias de Sunlight. Os *arilaë* aprenderam a usar a magia Falar com Plantas para obter permissão para proceder com a colheita tanto dos pomares quanto das árvores frutíferas selvagens, nas proximidades da *Galadhain*, fazendo uso de Moldar Planta para extrair o fruto sem causar sofrimento à planta.

No limite da área de sombra da copa da *Galadhain*, cerca de 50 metros distante do tronco, há um círculo protetor formado por uma barreira de plantas animáveis. Quatro grandes sequóias foram modificadas internamente e posicionadas nesta barreira, provendo habitação e um ponto de vigia para *arilaë* especializados em combate e defesa da grande árvore. Uma parcela considerável dos alunos do Colégio Perdido é, como todo bom elfo, versada em assuntos bélicos. É tarefa de um dos *serili* organizar e treinar periodicamente este contingente para o patrulhamento da floresta de sequóias onde se encontra a *Galadhain*, afastando os visitantes indesejáveis e auxiliando viajantes esperados no Colégio. No campo, as patrulhas são completamente independentes, mas fazem uso de itens mágicos de comunicação para entrar em contato com os *serilë* na *Galadhain* quando necessário. Esta facção de alunos guerreiros, composta exclusivamente por *arilaë* que seguem à risca as indicações da seita, atualmente conta com cerca de meia centena de componentes e é liderada informalmente pelo *serili Telwin Ibriel*.

Na área livre à sombra da copa da *Galadhain* há também um largo portal mágico comunicando a *Galadhain* com a comunidade élfica mais próxima, *Qüelendúr*. É desta isolada cidade de elfos que parte a maioria dos visitantes e alunos do Colégio Perdido.

Por ter originado-se de uma comunidade *arilai*, membros da seita são vistos com bons olhos na *Galadhain*, mas a vantagem Parentesco Arbóreo

não é requisito para ser aluno – ou mesmo professor – do Colégio. De qualquer forma, mais de três quartos do total de alunos e professores acredita nos preceitos dos *arilaë*.

Os 150 alunos da *Galadhain* estão permanentemente estudando técnicas mágicas, especialmente as que envolvem mágicas de plantas. Não há um currículo propriamente dito, uma vez que a filosofia dos *arilaë* preza a total liberdade de escolha e interesse de seus integrantes. Na prática, entretanto, é ensinada inicialmente uma seleção básica de magias: basicamente, a lista da Escola de Plantas do *GURPS Magia*. Os estudantes também são encorajados a aprender mágicas complementares das quatro Escolas Elementais e, claro, da Escola de Mágicas de Animais. A diversificação é sempre bem-vinda, em especial quando orientada para aquisição de mágicas de Encantamento. No contexto de especialização em assuntos relacionados com plantas, faz parte o estudo de perícias como Naturalista, Agronomia, Jardinagem, Apreciar Beleza (Jardinagem), Botânica, Sobrevivência (Florestas) e Conhecimento do Terreno (Vale de Galadhain). Os jardins ao redor da Árvore Ancestral estão entre os mais bem cuidados e belos do mundo élfico.

Assim como o ritmo de estudo dos alunos não é definido por regras fixas, da mesma forma não há uma “prova de proficiência” que determine quando os estudantes concluíram seu aprendizado. Entretanto, o senso comum indica que, após anos de dedicação, os estudantes já adquiriram suficiente conhecimento para iniciar no campo da pesquisa de novas mágicas. Quando demonstram este interesse – e esta capacidade –, considera-se que eles atingiram o nível de Mestres, e passam a lecionar para outros estudantes. Tipicamente, os professores possuem domínio de todas as mágicas de plantas do *GURPS Magia* e do *GURPS Grimório*, além de conhecimento profundo das novas mágicas descritas neste



suplemento. O corpo de “professores” da *Galadhain* é bastante variado, tanto em quantidade quanto em qualidade. Alguns sagazes jovens elfos com menos de 350 anos de idade já ostentam a túnica bordada em ouro típica dos sábios élficos, enquanto anciãos imemoriais absolutamente versados em outras áreas ainda estão aprendendo as mágicas de plantas mais básicas. Os dez professores mais antigos e capazes do corpo docente, entretanto, são considerados membros do Conselho Arcano, ou *Serilë* (singular *serili*), profundamente respeitados não só pelo seu conhecimento de mágica natural mas também pela sabedoria acumulada nos anos de experiência de vida. Cabe aos *serilë* organizar os círculos de encantamento e direcionar os mais jovens em suas tarefas pedagógicas e de pesquisa.

Um dos *serili* da *Galadhain* é apresentado a seguir. Ele foi construído com 450 pontos, e pode ser empregado como um PC em campanhas de alto nível (de acordo com sua origem real) ou como NPC, servindo como valioso Patrono para um grupo de jogadores *arilaë* ou mesmo poderoso inimigo de lenhadores e exploradores de florestas.



Elarian Tralaë, 450 pontos

Aparência: Elfo, 1,85 metros de altura, cerca de 70 kg, olhos verde-claros e cabelos castanho-

claros, compridos e geralmente com folhas e pequenos galhos emaranhados. Pele branca, usualmente bronzeada e manchada nas pernas e pés, de onde brotam os filamentos da mágica Raízes. Veste-se com elegância, usando a tradicional túnica verde-musgo dos *serilë* bordada com motivos de floresta em ouro e prata.

História: Este elfo é o mais novo *serili*, membro do Conselho Arcano da *Galadhain*, que reúne os 10 mais respeitáveis professores do colégio. Há algumas décadas, Tralaë havia se tornado o mais jovem pupilo a lecionar na escola, graças a sua natural abnegação e predisposição para magia de plantas. Era protegido pessoal de *Elmoril Abardriel*, um ancião milenar *arilai* que desenvolvera sozinho mágicas como Parede de Espinhos e Raízes Traiçoeiras. Quando este encontrou sua Paz*, Tralaë assumiu por indicação direta seu lugar entre os *serilë*.

Político e diplomático, ele representa uma corrente moderada dos *arilaë*, exercendo forte influência nas decisões coletivas da seita por viajar constantemente entre as várias comunidades élficas, chegando até mesmo a visitar aldeias incrustadas em território humano. Já é razoavelmente conhecido na sociedade humana, onde é visto com admiração por entendidos das artes mágicas e com receio e ódio por madeireiros e governantes que exploram os recursos das florestas.

* No cenário original, elfos não são imortais. Quando atingem idades milenares, eles “encontram sua Paz” e se integram a Natureza e ao Eterno; seus espíritos são incorporados pela coletividade natural na forma de totens, árvores e animais. Mestres interessados em dar um toque “místico” na campanha podem utilizar a história empregada na campanha original de Tralaë: em seu milésimo aniversário, seu antigo patrono, Abardriel, deixou o plano material e foi incorporado à *Galadhain*. O espírito do antigo mestre agora habita o colégio em forma imaterial, fornecendo conselhos e proteção mágica à comunidade como um todo.

Atributos: 105 pontos.

ST 11 (20)

DX 13 (20)

IQ 15 (45)

HT 12 (20)

Vantagens: 199 pontos.
 Pacote Racial Elfo (40)
 Aparência +1 (racial)
 Idade Imutável (racial)
 Talento Musical +2 (racial)
 Aptidão Mágica +3* (20 pontos)
 Aptidão Mágica +4, apenas para Escola de Plantas** (10)
 Parentesco Arbóreo (CI31) (15)
 Bom Senso (10)
 Alfabetização (10)
 Fadiga Extra +4, apenas para mágicas** (8)
 Riqueza: Muito Rico (30)
 Status +5*** (20)
 Reputação +3, como “amigo das plantas e sábio arquimago”, reconhecido sempre por elfos (7)
 Reputação +3, como “elfo sábio e acessível”, reconhecido com 10 ou menos pelos humanos do reino local (3)
 Aliado: *Telwin Ibriel*, líder da facção guerreira dos *arilaë* de *Galadhain*, 200 pontos, aparece com 6 ou menos (8)
 Aliado: *Balingriel de Galadhain*, estudioso *arilai*, 200 pontos, aparece com 6 ou menos (8)
 Claim to Hospitality (CI21) (10)

* Inclui +1 de Aptidão Mágica (racial).

** *Elariand Tralaë* faz uso das regras opcionais do *GURPS Wizards* e *GURPS Myth* que permitem níveis de Aptidão Mágica superior a 3 e Fadiga Extra com limitação “apenas para mágicas”.

*** Inclui um nível grátis pela Riqueza.

Desvantagens: -65 pontos.
 Sem Reflexos em Combate (-15)
 Código de Honra: Elegância e Cortesia (racial)
 Senso do Dever: Natureza (racial)
 Demofobia (-15)
 Pacifismo: Incapaz de Matar (-15)
 Inimigo: Sindicato dos Lenhadores e Madeireiros do reino humano local, além de lenhadores individuais, aparecem com 6 ou menos (-10)
 Honestidade (-10)

Peculiaridades: -5 pontos
 Viaja demais para os padrões élficos (-1);
 Levemente pirofóbico: não aceita fogo dentro da *Galadhain*, mesmo nas áreas protegidas com Imunidade ao Fogo (-1);
 Medita ao menos uma vez por dia na forma de planta (-1);
 Prefere alimentar-se como uma planta (-1);
 Diverte-se transformando móveis em plantas com

a mágica Rejuvenescer Planta (-1).

Perícias: 55 pontos.
 Naturalista-15/19* (4)
 Cavalgar (Cavalos)-12 (1)
 Artista-14 (2)
 Trovador-16** (1)
 Escrita-14 (1)
 Boleadeira-12 (1)
 Cajado-12 (2)
 Arco-12 (2)
 Primeiros Socorros/NT3-15 (1)
 Escalada-11 (½)
 Sobrevivência (Florestas)-15 (2)
 Agronomia-19* (2)
 Botânica-20*** (4)
 Sentido do Clima-13 (½)
 Diplomacia-13 (1)
 Liderança-14 (1)
 Trato Social-19/17**** (-)
 Pedagogia-15 (2)
 Camuflagem-14 (½)
 Jardinagem-19* (1)
 Caminhada-12***** (2)
 Meditação-14 (2)
 Taumatologia-20***** (12)
 Orientação-13 (½)
 Filosofia (*Arilaë*)-14 (2)
 Arremesso de Magia (Adaga de Espinhos)-12 (½)
 Arremesso de Magia (Relâmpago)-12 (½)
 Arremesso de Magia (Poltergeist)-12 (½)
 Conhecimento do Terreno (Cidade Humana Local)-14 (½)
 Conhecimento do Terreno (Reino Humano Local)-15 (1)
 Conhecimento do Terreno (Terra Natal)-15 (1)
 Língua (Humana, local)-14 (1)
 Lábria-14 (1)
 Furtividade-12 (1)

* bônus de +4 de Parentesco Arbóreo para cuidado e identificação de plantas.

** bônus racial de +2.

*** pré-definido como Agronomia-5; bônus de +4 de Parentesco Arbóreo para cuidado e identificação de plantas.

**** pré-definido de Status; bônus racial +2.

***** baseada em HT.

***** bônus +3 de Aptidão Mágica.

Mágicas: 161 pontos.
 Elariand Tralaë possui um vasto repertório de mágicas. A maioria é conhecida em NH 18, o que reduz seu custo final em um ponto. Algumas delas

são conhecidas em NH21 ou mais; este nível de domínio é suficiente para Tralaë utiliza-las sem qualquer ritual preparatório, para que sejam feitas com o operador em forma de planta, além de diminuir o tempo de operação pela metade e reduzir o custo de energia final em dois pontos. A maioria das mágicas de Escola de Plantas é útil em situações de trabalho envolvendo cultivo, identificação e cuidado de plantas. Ele é capaz de aumentar significativamente a colheita de alguns acres de terra arável apenas com seus conhecimentos de Agronomia e mágicas como Abençoar Plantas e Crescimento de Plantas bem empregadas. Em combate, ele prefere utilizar mágicas que não causem dano permanente ao oponente. Sua estratégia preferida é usar Forma de Planta sobre Outros em qualquer adversário que consiga se aproximar o suficiente para ser uma ameaça.

Contra inimigos à distância, dá preferência a mágicas defensivas como Parede de Espinhos, Nuvem de Pólen e Corpo de Madeira. Ofensivamente, ele pode contar com Relâmpagos, Poltergeists e Adagas de Espinhos arremessadas, bem como uma Chuva de Espinhos estrategicamente lançada.

Quando o ambiente é favorável, uma estratégia que costuma causar impacto nos inimigos é empregar Animação de Plantas, Controle de Plantas e Forma de Plantas para empregar a própria floresta contra os oponentes. Enclausuramento, apesar do alto custo, também é bastante eficiente nestas ocasiões. Os resultados costumam ser devastadores, em especial contra inimigos não preparados para combater a própria floresta.

Mágicas básicas da Escola de Animais e Luz e Trevas foram escolhidas principalmente por sua utilidade prática em viagens. O estudo de mágicas elementais priorizou a complementação das mágicas de Plantas, com Terra Essencial sendo uma das mais importantes neste aspecto. Seu temor por incêndios o levou a estudar o suficiente de mágicas elementais do fogo para adquirir Resistência ao Fogo, a fim de ser lançada em praticamente qualquer material vegetal – vivo ou morto – nas proximidades de chamas.

Mágicas de comunicação, movimentação, proteção, cura e controle de mente completam o arsenal mágico de Tralaë, que como todo bom

catedrático também investiu no estudo de mágicas de Encantamento, Meta-Mágicas e Conexão. Suas mágicas da Escola de Reconhecimento são voltadas principalmente para análise e detecção de magia e itens mágicos, complementando as mágicas de Encantamento

Escola de Plantas: 98 pontos.

Localizar Plantas-18 (1)
 Identificar Plantas-18 (1)
 Curar Plantas-21 (6)
 Moldar Plantas-18 (1)
 Crescimento de Plantas-18 (1)
 Abençoar Plantas-18 (1)
 Criar Plantas-18 (1)
 Alarme Florestal-18 (1)
 Entrelaçamento-18 (1)
 Esconder Rastros-18 (1)
 Percepção de Plantas-18 (1)
 Animação de Plantas-21 (6)
 Forma de Planta-21 (6)
 Visão de Planta-18 (1)
 Nuvem de Pólen-18 (1)
 Rejuvenescer Planta-21 (6)
 Pegadas Falsas-18 (1)
 Ocultar-18 (1)
 Andar entre Plantas-18 (1)
 Andar pela Madeira-18 (1)
 Controle de Plantas-21 (6)
 Falar com Plantas-18 (1)
 Corpo de Madeira-18 (1)
 Forma de Planta sobre Outros-25 (16)
 Enclausuramento-21 (6)
 Fotossíntese-18 (1)
 Raízes-18 (1)
 Raízes Profundas-21 (6)
 Raízes Traíçoeiras-18 (1)
 Parede de Espinhos-18 (1)
 Adaga de Espinhos-21 (6)
 Chuva de Espinhos-21 (6)
 Sangue de Seiva-17 (1)
 Convocar Espírito da Floresta-18 (1)
 Controlar Espírito da Floresta-18 (1)
 Passageiro de Plantas-18 (1)
 Possessão de Plantas-18 (1)
 Sentido Vegetal-18 (1)

Escola Elemental da Terra: 7 pontos.

Localizar Terra-17 (1)
 Moldar Terra-17 (1)
 Terra para Pedra-17 (1)
 Criar Terra-17 (1)
 Pedra para Terra-17 (1)
 Purificar Terra-17 (1)

Terra Essencial-17 (1)

Escola Elemental da Água: 4 pontos.

Localizar Água-17 (1)

Purificar Água-17 (1)

Criar Água-17 (1)

Arma Congelante-17 (1)

Escola Elemental do Ar: 7 pontos.

Purificar Ar-17 (1)

Criar Ar-17 (1)

Semear Vento-17 (1)

Destruir Ar-17 (1)

Nuvens-17 (1)

Chuva-17 (1)

Relâmpago-17 (1)

Escola de Comunicação e Empatia: 7 pontos.

Percepção de Vida-17 (1)

Percepção de Inimigos-17 (1)

Percepção de Emoções-17 (1)

Percepção da Veracidade-17 (1)

Leitura da Mente-17 (1)

Transmissão de Pensamentos-17 (1)

Persuasão-17 (1)

Escola de Controle da Mente: 2 pontos.

Medo-17 (1)

Terror-17 (1)

Escola de Movimentação: 2 pontos.

Aporte-17 (1)

Poltergeist-17 (1)

Escola de Meta-Mágicas: 7 pontos.

Resguardar-17 (1)

Resistência a Mágica-17 (1)

Escudo Anti-Mágicas-17 (1)

Contra-Mágicas-17 (1)

Anulação de Magia-17 (1)

Proteção-17 (1)

Remover Maldição-17 (1)

Escola de Luz e Trevas: 2 pontos.

Luz-17 (1)

Luz Constante-17 (1)

Encantamentos: 6 pontos.

Encantar-17 (2)

Pergaminho Mágico-17 (1)

Remoção de Encantamento-17 (1)

Gema de Energia-17 (1)

Energização-17 (1)

Escola de Cura: 4 pontos.

Dar Força-17 (1)

Recuperação de Força-17 (1)

Dar Vitalidade-17 (1)

Cura Superficial-17 (1)

Escola de Proteção: 2 pontos.

Escudo-17 (1)

Armadura-17 (1)

Escola Elemental do Fogo: 3 pontos.

Atear Fogo-17 (1)

Extinguir Fogo-17 (1)

Resistência ao Fogo-17 (1)

Escola de Reconhecimento: 6 pontos

Detecção de Magia-17 (1)

Localizadora-17 (1)

Visão de Magia-17 (1)

Percepção de Magia-17 (1)

Identificação de Magia-17 (1)

Analisar Mágica-17 (1)

Escola de Animais: 2 pontos.

Acalmar Animais-17 (1)

Dominar Animais-17 (1)

Mágicas de Conexão: 2 pontos.

Retardo-17 (1)

Conexão-17 (1)

Equipamento

Elariand possui diversos equipamentos mágicos. Alguns foram encantados por ele mesmo, durante os anos que passou na *Galadhain* estudando, lecionando e pesquisando novas mágicas. Outros são prerrogativa dos *serilë* e são passados adiante sempre que há mudança nos quadros do Conselho Arcano. Tralaë costuma viajar acompanhado e montado. Nestes casos, sua montaria carregará provisões (poucas, ele prefere alimentar-se através de magia), equipamento para acampamento, objetos pessoais de higiene e roupas adicionais para a viagem.

Armas

Cajado Florestal de Galadhain [cont. BAL(1d+1); cont. GDP(1d-1); 0,50 kg], com Gema de Energia Dedicada de 2 pontos e encantado com: Cajado; Forma de Planta sobre Outros; Rejuvenescer Plantas; Precisão +1; Energização x1; Controle de Plantas; Convocar Espírito da Floresta; Controlar Espírito da Floresta; Guarda-mágica x3 e Limite: pode ser usado apenas por *serilë* de *Galadhain*. Poder 20 quando aplicável.

Roupas e Armaduras

Luvas de Jardinagem de Tralaë [DP1 e RD1 nas mãos; 0,25 kg], com Gema de Energia Dedicada de 2 pontos e encantada com: Abençoar Plantas; Curar Plantas; Moldar Plantas e Energização x2. Concede bônus de +4 na perícia Jardinagem e +2 em Agronomia quando aplicada de maneira prática. Todas as mágicas possuem Poder 20.

Colete de Couro Acolchoado de Tralaë [DP3 e RD4 no tronco; 2,25 kg] encantado com: Corpo de Madeira; Enrijecer +2; Desviar +1 e Reduzir Peso 50%. Corpo de Madeira possui Poder 21.

Perneiras de Couro Curtido [DP2 e RD2 nas pernas; 1,80 kg].

Braços de Couro Curtido [DP2 e RD2 nos braços; 1,00 kg].

Botas de Couro de Tralaë [DP2 e RD3 nos pés; 1,50 kg] encantadas com: Enrijecer +1; Pegadas Falsas; Apressar +1 e Energização x2. Quando aplicável, as mágicas possuem Poder 20.

Capa de Viagem Élfica [DP1 e RD2 nas costas; 1,50 kg] encantada com: Andar entre Plantas; Desviar +1; Enrijecer +2; Energização x2 e Limite: utilizável somente por elfos. Todas as mágicas possuem Poder 18.

Broche Élfico encantado com: Resistência a Magia x6; Energização x2 e Limite: utilizável somente por elfos.

Anel de Ouro, decorado.

Objetos Pessoais

Mochila de Viagem de Galadhain [carrega até 20 kg; 1,50 kg] encantada com uma versão de Reduzir Peso 25% que diminui em ¼ o peso de objetos colocados nela para efeito de cálculo de carga.

Cadernos de anotação [3,00 kg].

Equipamentos de escrita: estojo de couro com penas, tinteiros e mata-borrão [1,00 kg].

Roupas Classe Alta [10,00 kg].

Idéias para aventuras**O Jardim da Galadhain**

Há algumas décadas, os pesquisadores mágicos da *Galadhain* desenvolveram uma variação de encantamento com as mágicas Cores e Luz Constante. Atualmente, as belas rosas silvestres dos elfos estão sendo cultivadas nos jardins da *Galadhain* lado a lado com exóticas flores que brilham no escuro, em diversos tons de luzes fluorescentes coloridas. Estas flores alcançam preços exorbitantes nos mercados de flores exóticas da capital do reino humano mais próximo e, evidentemente, atraem atenções para as

imediações do Colégio Perdido.

Os PCs podem representar guias locais, ou mesmo os próprios exploradores gananciosos, na busca pelo segredo das flores fluorescentes. Por outro lado, bravos *arilaë* são necessários para defender, de preferência de maneira sutil, os mistérios da *Galadhain*.

Variações sobre o tema podem envolver outras descobertas dos arcanos *arilaë* que possam interessar os humanos: sementes de plantas especialmente resistentes a doenças ou secas, plantas que geram frutos alterados magicamente (maçãs com sabor de amoras selvagens, por exemplo), etc.

Enviados de Tralaë

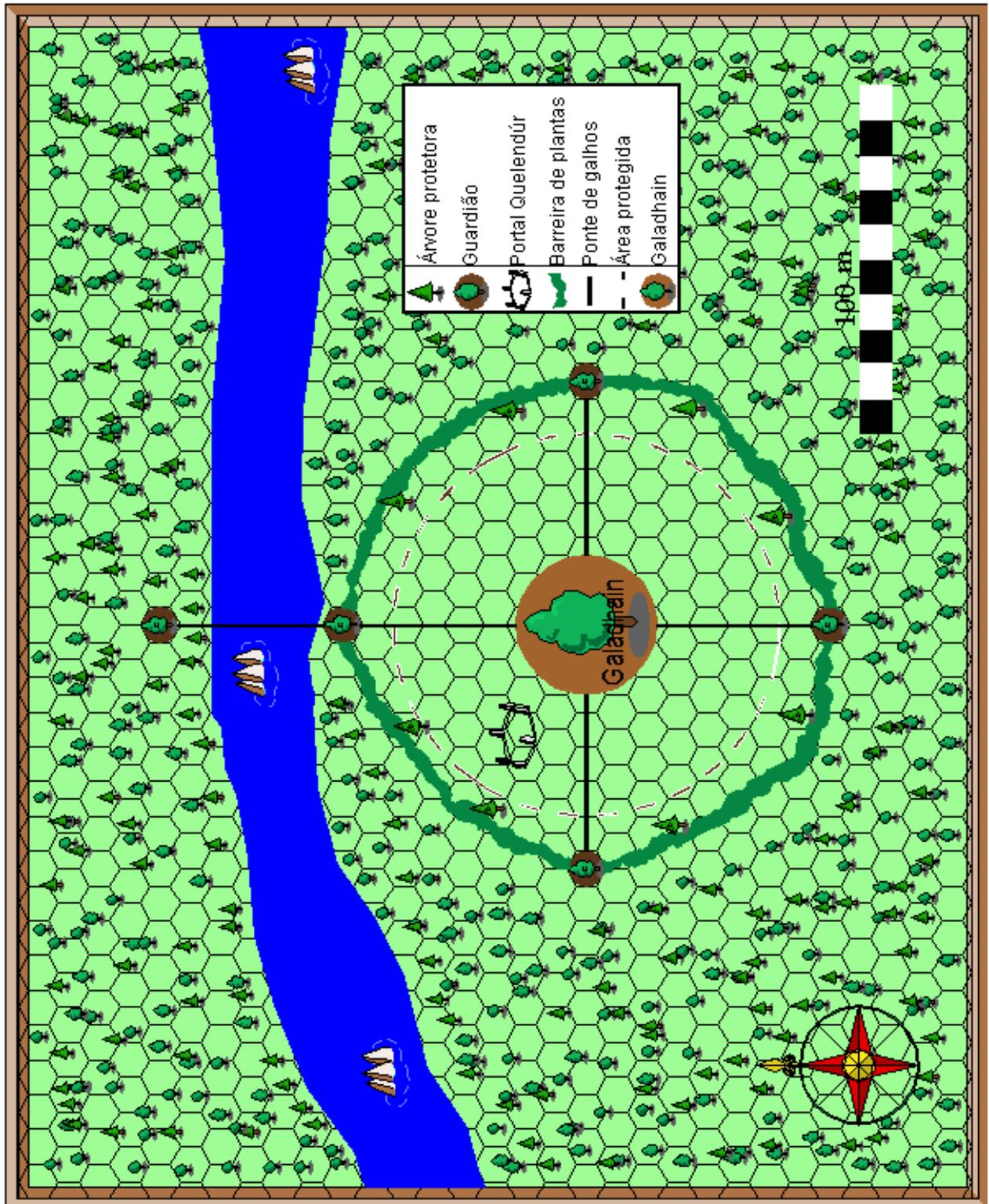
Tralaë é influente na política dos *serilë*. Desde jovem, ele vem se empenhando na tarefa de convencer os sábios líderes das comunidades élficas em todo o reino a compartilhar os conhecimentos mágicos dos *arilaë* não só as raças silvestres mas também para humanos. Após dezenas de anos de considerações, foi decidido aceitar entre as fileiras de alunos da *Galadhain* alguns poucos aprendizes do reino humano mais próximo. Uma missão diplomática multi-racial é enviada para a corte humana e, nesta viagem, todo tipo de PC silvestre pode ser integrado: uma escolta de guerreiros elfos e centauros, aprendizes dos negociadores *arilaë*, batedores sátiros e comerciantes gnomos são apenas alguns exemplos.

Uma vez em seu destino, cabe aos jogadores resgatar os líderes da missão, atraídos para uma armadilha de uma secreta liga de encantadores, ansiosa por colocar as mãos na exata localização do Colégio Perdido.

Encontrando Deera

Os PCs são contratados por um rico mercador para localizar sua filha Deera. A garota, promissora aprendiz de um renomado mago da capital, perdeu-se na grande floresta dos elfos quando liderava uma expedição secreta. As investigações acabam na trilha para a lendária *Galadhain*, e cabe aos PCs seguirem os passos de Deera na floresta impenetrável. Seguidos, quem sabe, por todo tipo de interessado nos segredos do Colégio, como agentes do próprio mago tutor de Deera.

Os Mapas da aventura

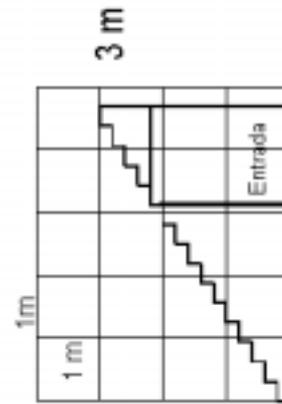
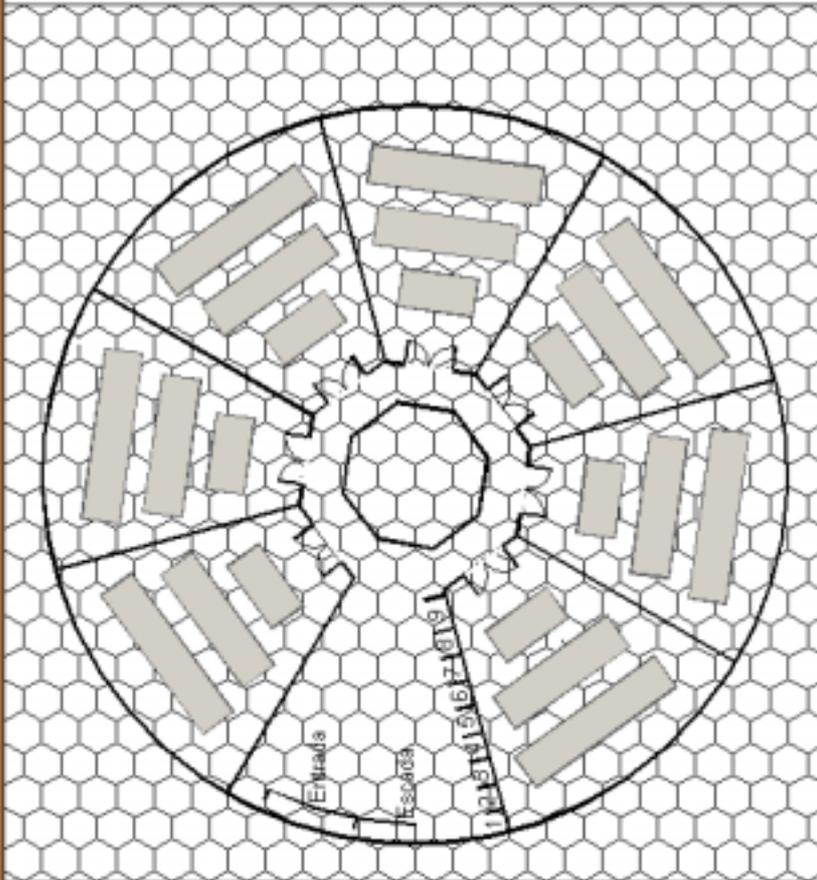


Estoques (1º Andar)

6 Estoques

Escada

- 1 - Portal - Terraço
- 2 - Portal - Andares 2º a 6º
- 3 - Portal - 7º Andar
- 4 - Portal - 8º Andar
- 5 - Portal - Andares 9º e 10º
- 6 - Portal - Andares 11º a 14º
- 7 - Portal - Andares 15º e 16º
- 8 - Portal - 17º Andar
- 9 - Portal - 18º Andar



Dormitórios (2° a 6° Andares)

10 Quartos de 13,4 m²

5 Quartos de 15,6 m²

2 Banheiros

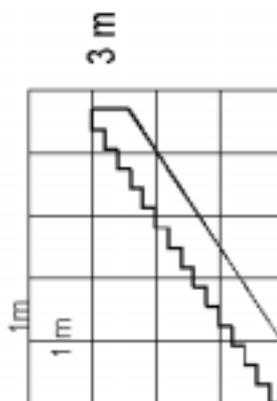
Escada

1 - Portal - 1° Andar

2 - Portal - Andares 9° e 10°

3 - Portal - 7° Andar

4 - Portal - Terraço



Salão de Convivência (7º Andar)

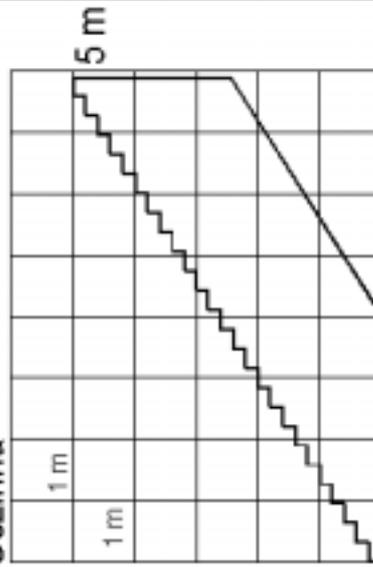
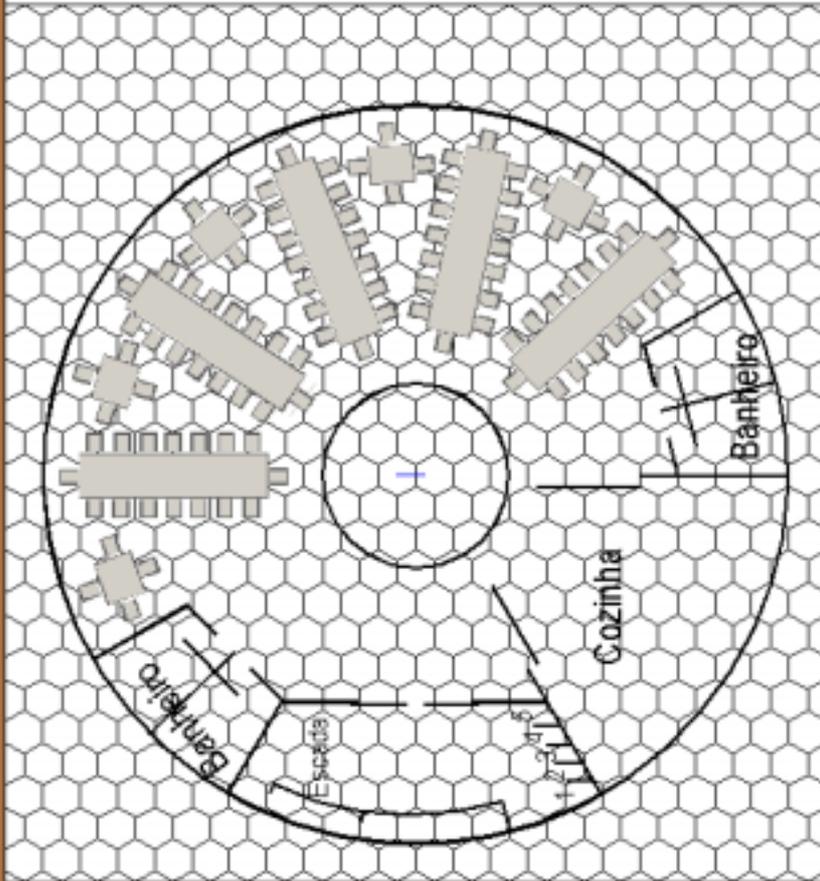
(7º Andar)

- 1 - Portal - 1º andar
- 2 - Portal - Andares 2º a 6º
- 3 - Portal - Andares 9º a 10º
- 4 - Portal - Andares 11º a 14º
- 5 - Portal - Andares 17º e 18º

Escada

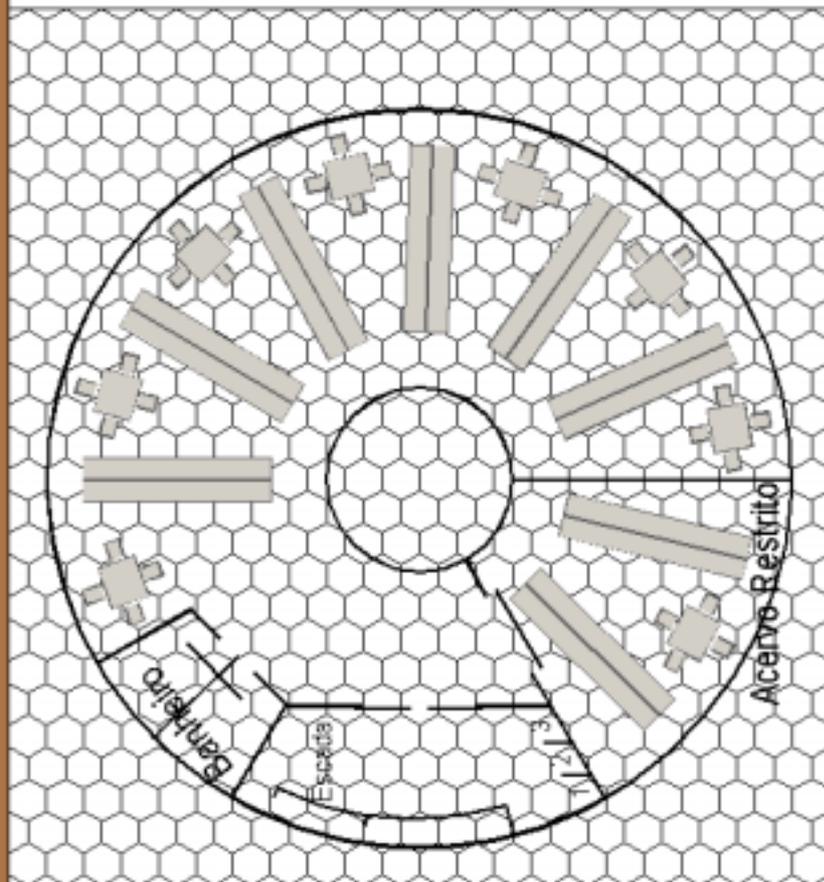
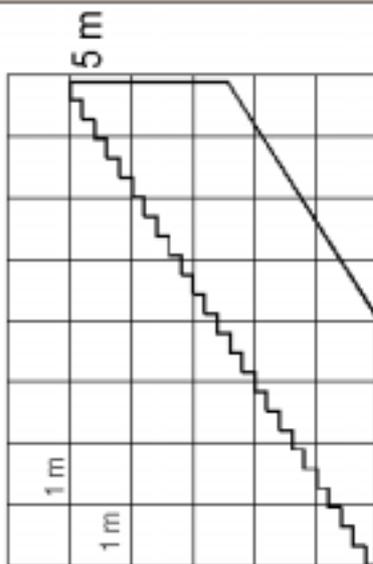
2 Banheiros

Cozinha



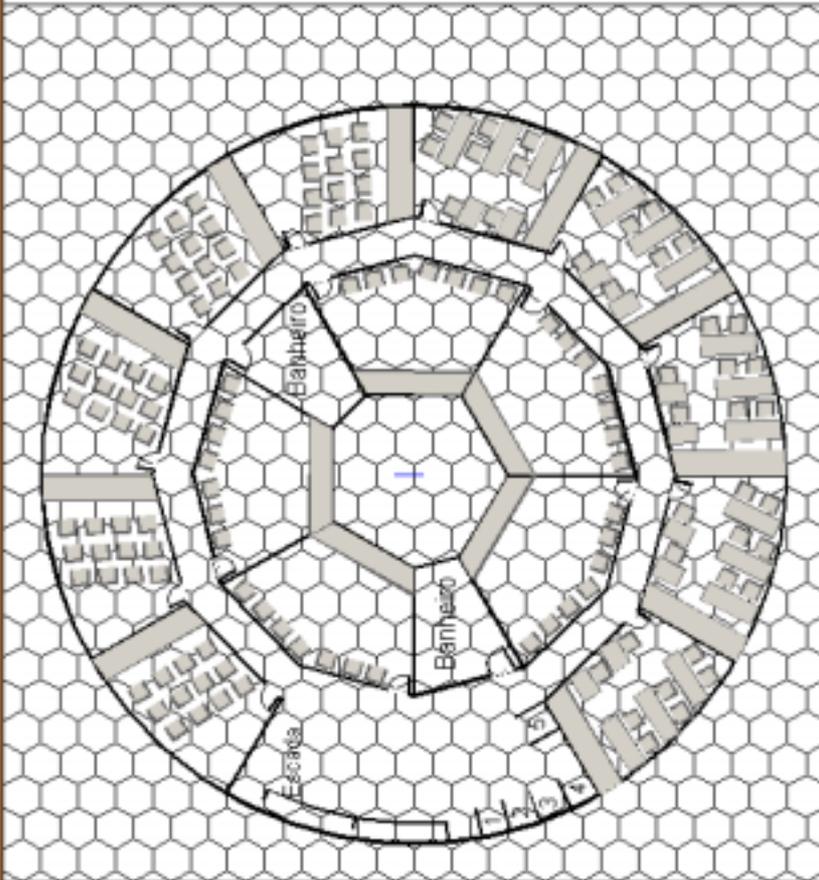
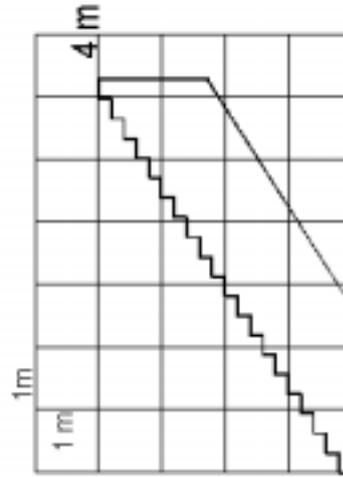
Biblioteca (8º andar)

- 1 - Portal - 1º Andar
 - 2 - Portal - Andares 2º a 6º
 - 3 - Portal - Andares 11º e 16º
- Escada
1 Banheiro
Acervo Restrito



Salas de Aula (Andares 9° e 10°)

- 5 Salas de 12 lugares
- 5 Salas de 8 lugares
- 5 Salas de 7 lugares
- 2 Banheiros
- Escada
- 1 - Portal - 1° Andar
- 2 - Portal - Andares 2° a 6°
- 3 - Portal - Andares 7° e 8°
- 4 - Portal - Andares 11° a 14°
- 5 - Portal - Andares 17° e 18°



Quartos (11° a 14° Andares)

7 Quartos de 20 m²

5 Quartos de 20,1 m²

Escada

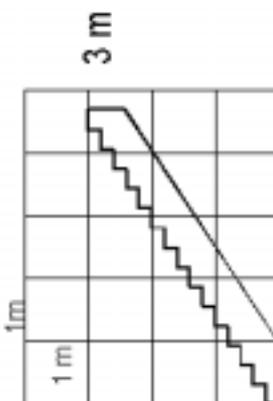
1 - Portal - 1° Andar

2 - Portal - 7° Andar

3 - Portal - 8° Andar

4 - Portal - Andares 11° a 14°

5 - Portal - Andares 17° e 18°

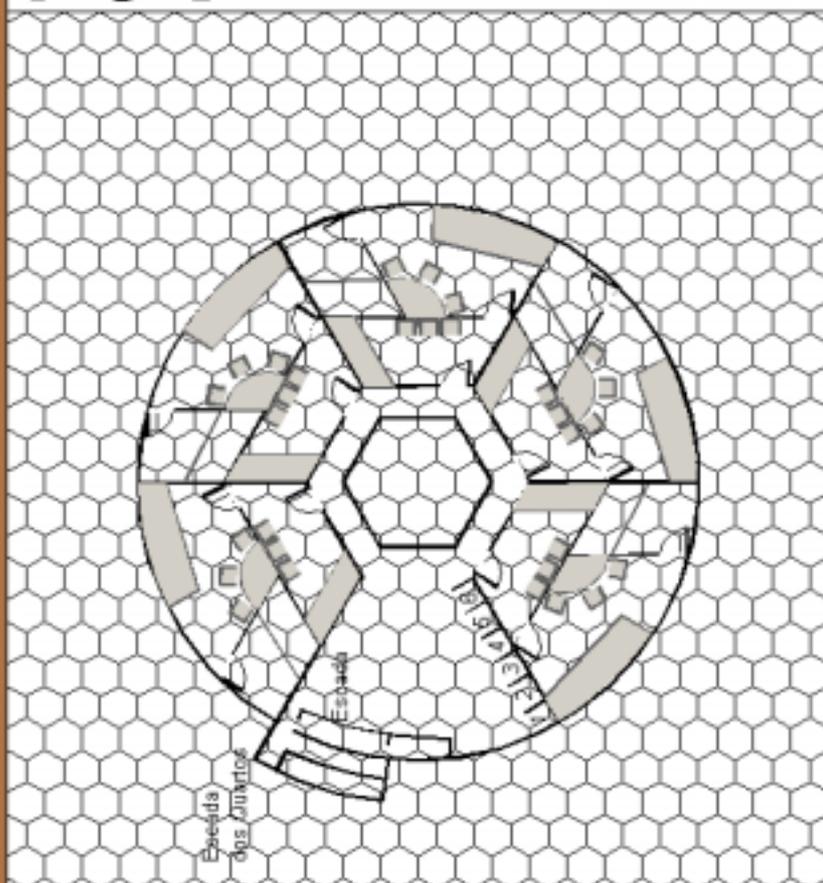
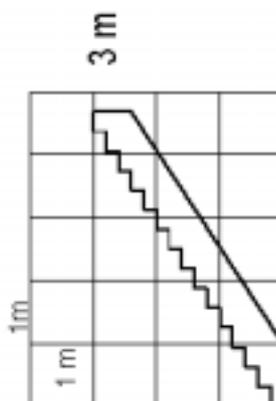


Quartos dos Membros do Conselho (15° e 16° andares)

5 Quartos de 24,8 m²

Escada

- 1 - Portal - 1º Andar
- 2 - Portal - Andares 2º a 6º
- 3 - Portal - Andares 7º a 10º
- 4 - Portal - Andares 11º a 14º
- 5 - Portal - Andares 17º e 18º
- 6 - Portal - Terraço



Encantamentos (17º Andar)

6 Salas para encantamentos

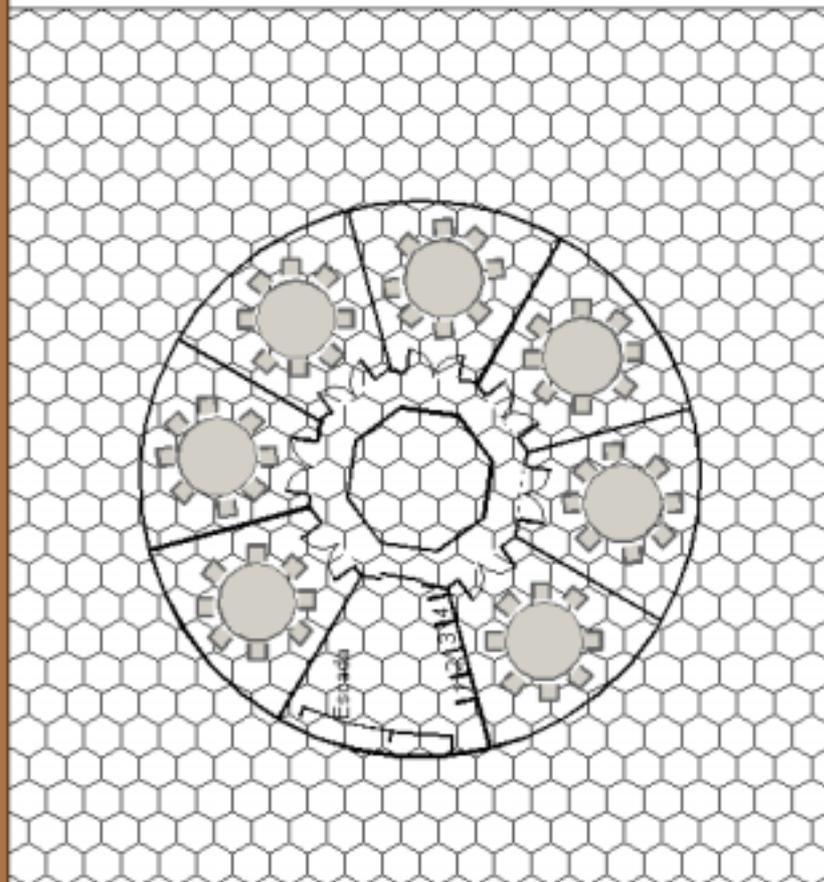
Escada

1 - Portal - 1º Andar

2 - Portal - Andares 11º a 16º

3 - Portal - 18º Andar

4 - Portal - Terraço



Salas do Conselho e Anfiteatro (18º andar)

2 Salas do conselho

Anfiteatro

Escada

- 1 - Portal - 1º Andar
- 2 - Portal - Andares 11º a 16º
- 3 - Portal - Andares 9º e 10º
- 4 - Portal - 7º Andar
- 5 - Portal - 17º Andar
- 6 - Portal - Terraço

