

### Ajustes

|                      |                                 |
|----------------------|---------------------------------|
| <b>Amplificar</b>    | +2 de dano, +2 de Dreno         |
| <b>Aumentar área</b> | +2 metros, +1 de Dreno          |
| <b>Alterar área</b>  | Mudar área de efeito. Sem Dreno |

### Combate (Nível de Ataque = MAG + LOG/CHA)

|                 |   |
|-----------------|---|
| <b>Direto</b>   | MAG + Feitiçaria vs VONT+INT.<br>VD: Sucessos Restantes (não resistido)     |
| <b>Indireto</b> | MAG + Feitiçaria vs VONT+REA.<br>VD: MAG/2 + Sucessos restantes (Resistido) |

### Ilusão (vs VONT+LOG/INT)

|               |                                |
|---------------|--------------------------------|
| <b>Mana</b>   | afetam seres vivos apenas      |
| <b>Físico</b> | afeta seres vivos e tecnologia |

### Manipulação

|                |                                   |
|----------------|-----------------------------------|
| <b>Animar/</b> | Objetos naturais - Resistência 3; |
| <b>Moldar</b>  | Baixa tecnologia - Resistência 6; |
| <b>Objeto</b>  | Alta tecnologia - Resistência 9+  |

### Saúde

|                    |                   |
|--------------------|-------------------|
| Feitiçaria + Magia | Limiar 5-Essência |
|--------------------|-------------------|

### Contramágica (Ação Maior)

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Defesa Melhorada</b> (preve-ntivo) | MAG+Feitiçaria. Alvos tem +sucessos restantes em testes de defesa contra magia por (MAG) rodadas.                       |
| <b>Dissipação</b> (contraef-eito)     | MAG+Feitiçaria vs Valor de Dreno do Feitiço ativo x 2. Sucessos restantes cancelam os sucessos do conjurador até zerar. |

### Convocação (MAG+Convocação)

|                     |   |
|---------------------|---|
| <b>Para Invocar</b> | vs Potência do espírito x2.<br>Sucessos restantes = serviços.<br>Valor de Dreno = sucessos do espírito                  |
| <b>Para Banir</b>   | vs Potência do espírito x2.<br>Sucessos restantes retiram serviços até zerar. Valor de Dreno = x2 sucessos do espírito. |

### Conjuração de Ritual (MAG+Feitiçaria)

- 1. Selecionar líder** O líder precisa conhecer o ritual. Cada participante de diferentes tradições sofrem -2 para o ritual
- 2. Escolher ritual** SR6 p. 148-151
- 3. Definir a fundação** Deve ser feito em estância mágica ou criada com reagentes (=Potência da estância temporária). Nenhum participante pode sair da estância
- 4. Gastar reagentes** Deve gastar reagentes especificados ou igual ao limiar do ritual. Para cada adicional, reduz em 1 o Dreno (min.2)
- 5. Realizar e selar** Os participantes ampliam a pilha de dados do líder, que joga a conjuração. O dreno é igual a quantidade de sucessos do líder. Se maior que a MAG dele, é físico.



By Davi\_Ferrei505  
[cheatography.com/davi-ferrei505/](https://cheatography.com/davi-ferrei505/)

Not published yet.  
Last updated 17th July, 2023.  
Page 1 of 1.

Sponsored by **Readable.com**  
Measure your website readability!  
<https://readable.com>