

### Ajustes

**Amplificar** +2 de dano, +2 de Dreno

**Aumentar área** +2 metros, +1 de Dreno

**Alterar área** Mudar área de efeito. Sem Dreno

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

**Direto** MAG + Feitiçaria vs VONT+INT.  
VD: Sucessos Restantes (não resistido)

**Indireto** MAG + Feitiçaria vs VONT+REA.  
VD: MAG/2 + Sucessos restantes (Resistido)

### Ilusão (vs VONT+LOG/INT)

**Mana** afetam seres vivos apenas

**Físico** afeta seres vivos e tecnologia

### Manipulação

**Animar/** Objetos naturais - Resistência 3;

**Moldar** Baixa tecnologia - Resistência 6;

**Objeto** Alta tecnologia - Resistência 9+

### Saúde

Feitiçaria + Magia Limiar 5-Essência

### Contramágica (Ação Maior)

**Defesa Melhorada** (preve-ntivo) MAG+Feitiçaria. Alvos tem +sucessos restantes em testes de defesa contra magia por (MAG) rodadas.

**Dissipação** (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)

**Para Invocar** vs Potência do espírito x2. Sucessos restantes = serviços. Valor de Dreno = sucessos do espírito

**Para Banir** vs Potência do espírito x2. 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.

