



## Capítulo 2

# Classes de Karanblade



### Clérigo

Em Terra Próxima, o antigo centro de todas as religiões era a cidade-estado de Soldur... Porém com a queda de Soldur muitos clérigos pereceram com a cidade, embora algumas lendas ainda mais sinistras contem do que ocorreram com os que foram capturados vivos... assim desde então os clérigos tem se tornado uma força em extinção em Terra Próxima.

Em geral os deuses, e seus clérigos, estão divididos entre os deuses urbanos, representados pelas igrejas nas cidades-estado, e os deuses da natureza, que muitas vezes não possuem nem igreja, mas nem por isso deixam de ser venerados por seus clérigos e crentes.

Ainda existem também os ateus, que por não acreditarem em nenhum deus correm o risco de serem enviados ao Limbo após a morte. No entanto,

muitos ateus sequer acreditam que exista vida após a morte... Um clérigo pode ser ateu, mas ainda assim acreditar em uma filosofia, causa, ou ideal, e dessa forma ter a inspiração para realizar suas magias divinas. E ironicamente estes hoje são os clérigos mais numerosos do mundo.

- **Interpretando um Clérigo:** Você é um dos últimos representantes vivos dos deuses na Terra Próxima, e deve agora mais que dedicar sua vida a sua fé. Para você, muitas vezes a única diferença entre o sucesso e o fracasso será exatamente a crença ou a falta dela. Para sobreviver em um mundo caótico, você tem de escolher um lado (ordem ou caos), uma causa (justa ou injusta) ou um deus. Sem a crença em um objetivo, você correrá o risco de se estagnar na ignorância e na falta de fé que muitas vezes leva um homem à ruína espiritual. Portanto, você vive sua vida em prol do seu ideal.



• **Informações de jogo:** Os mesmos descritos no Módulo Básico e no CRA, porém é importante frisar que apesar de não haver mudanças de regra nas magias dos clérigos, que elas são de Foco Divino. Consulte o *Capítulo 3: Magia*, para maiores informações.

### **Homen de Armas**

Os homens de armas de Terra Próxima são tão numerosos quanto tradicionais. Obviamente, em um mundo povoado por diferentes raças de diferentes credos e interesses, muitas guerras eclodiram e agora ameaçado pelo Segundo Surgimento. Muitos territórios foram conquistados ou protegidos, com a ajuda das espadas e do sangue dos guerreiros.

Em Terra Próxima, os maiores homens de armas não são aqueles que se escondem nas cidades-estado ou na segurança de suas tribos, mas sim aqueles que se arriscam a se aventurar pelo mundo, enfrentando toda a espécie de perigos e monstros, que demonstram sua toda a sua bravura lutando ao lado da Aliança de Aço nas frentes batalha contra o Segundo Surgimento. Com o todos esses adventos recentes, muitos desses homens de armas experientes estão sendo contratados pelas cidades-estado como mercenários, para protegê-las do avanço demoníaco.

### • **Interpretando um Homen de Armas:**

A melhor maneira de conquistar fama e fortuna é saber manusear sua arma como ninguém. Você poderia ser um mero guarda ou soldado, defendendo sua cidade ou sua tribo dos perigos de fora, mas isso não iria fazer de você um campeão ou mestre lutador, a ser lembrado e conhecido por todas as paragens. Sua vida depende da maneira como manuseia sua arma, e também na velocidade com que se livra de seus oponentes, pois quando se é um grande homens de armas, muitos outros querem medir forças com você.

• **Informações de jogo:** Os mesmos descritos no Módulo Básico e no CRA.

### **Ladrão**

Mestres da esquiva e da furtividade, os ladrões de Terra Próxima podem ser de tudo um pouco: guerreiros habilidosos que se valem mais da agilidade do que da força para vencer suas batalhas, ladrões gananciosos que se especializam na punga e na furtividade, assassinos cruéis cujos ataques furtivos são tão perigosos quanto as picadas de animais venenosos, mestres das áreas urbanas para cuja venda de informações é seu maior negócio, ou mesmo piratas, acrobatas, caçadores de recompensa, exploradores intrépidos, etc...

Espalhados por toda Terra Próxima, os ladrões no entanto são mais comuns



em cidades-estado como Niadia e Zelânia. Essa última é, inclusive, a famosa cidade dos ladrões, onde os clãs ladinos reinam absolutos.

- **Interpretando um Ladrão:** Talvez a única crença que todos os ladrões partilhem seja a crença em que a destreza e a inteligência são muitas vezes mais decisivas em um combate do que a força e a resistência. E também que, para se vencer inimigos poderosos, é melhor esgueirar-se e atacá-lo de surpresa do que ameaçá-lo a peito aberto. Afora isso, existem tantos ladrões diferentes no mundo, que fica impossível generalizá-los.

- **Informações de jogo:** Os mesmos descritos no livro de regras e no CRA.

## Mago

Os magos de Terra Próxima conseguem conectar-se ao mana latente do mundo apenas com a ajuda dos cristais soluakh. Para um mineiro anão desinformado, um desses cristais pode parecer algo sem nenhum valor, mas para os magos da Casa da Magia, eles são sua principal ferramenta.

Encontrados tão somente em algumas minas esparsas, principalmente nas Minas da Manhã, que ficam próximas a Casa da Magia, e nas cordilheiras de Rotun e da Muralha, esses cristais aparentemente inofensivos podem se tornar armas mágicas formidáveis quando manipulados pelos magos.

Desde o início de seus estudos, geralmente na Casa da Magia, ou tutelado por algum mago experiente, os magos aprendem que os cristais soluakh possuem a capacidade de absorver o mana presente no mundo, e com uma união mística a esses cristais, os magos podem conjurar feitiços arcanos sem incorrer aos riscos de conjurar magias sem um devido foco mágico.

Após anos e anos de intenso estudo, um mago eventualmente aprenderá a usar devidamente seu cristal, utilizando-o todas as manhãs para memorizar os feitiços mais complexos, tendo já conjurando tais feitiços até quase seu final, apenas guardando-os dentro dos cristais para usá-los quando realmente necessário.

Donos de uma sabedoria e inteligência acima da média, os magos de Terra Próxima são comumente envolvidos em assuntos políticos e secretos, muitas vezes atuando como conselheiros, e outras vezes utilizando de sua magia para conseguir o que querem dos governantes. A Casa da Magia, dirigida pelo primeiro magistrado Marcus Odyssey Biamindua, era antigamente subordinada aos interesses de Ultar e sua cidade-estado, Talanta, mas tudo mudou com o segundo surgimento. O rompimento de relações feitos entre Bak e Talanta enfraqueceu muito o poder da capital,



que perdeu de uma única vez a influência sobre três cidades-estado, tendo seu poder restringido apenas há Niádia.

E frente aos eventos caóticos, e a formação da Aliança de Aço, que conta com o apoio de parte da Casa da Magia, esta passou a tomar uma posição oficialmente neutra em relação ao conflito entre Bak e Talanta, embora todos saibam que nos corredores da grande academia que os magos etsão divididos, de um lado temos os são favoráveis a Bak devido a reação da cidade frente ao Segundo Surgimento, e do outro os que são favoráveis a Talanta, devido a ameaça crescente dos Orcs.

Muitos dizem que o que os magos realmente queriam era juntar-se ao grande exército da capital e marchar sobre Sûr, limpando o mundo da presença imunda dos orcs que lá habitam, mas outros muitos dizem que a Casa da Magia que só não virou as costas para Talanta e se aliou definitivamente a Bak pois temem devido a sua localização geográfica ficarem desprotegidos... ou pior serem atacados pela capital.

- **Interpretando um Mago:** Dizem as lendas que os cristais soluakh são restos dos semi-deuses que habitaram Terra Próxima a incontáveis séculos, e que todo mana presente no mundo é fruto

dos raios do sol, outro semi-deus antigo. Você, no entanto, nunca se preocupou com as lendas, e sempre se interessou mais pelo uso prático e eficaz que a magia pode lhe trazer.

A magia é uma arte perfeitamente lógica e controlada, contanto que você tenha se preparado devidamente para bem utilizá-la. Os selvagens que arriscam fazer magia arcana sem o uso do soluakh são apenas meros amadores, confinados em suas florestas e subterrâneos, e que nunca vão descobrir tudo o que a magia pode lhes oferecer.

- **Informações de jogo:** Os mesmos descritos no livro de regras e no CRA, exceto pelas seguintes alterações:

**Magias (Foco Cristal):** um mago conjura magias arcanas. Ele está limitado a uma certa quantidade de magias por dia, de acordo com seu nível de personagem. Um mago precisa preparar suas magias com antecedência, estudando-as em seu grimório durante uma hora após haver dormido um período de oito horas. Enquanto estuda, ele decide quais magias preparar (veja CRA pag 6). As magias preparadas por um mago são imbuídas misticamente em seu cristal soluakh, portanto um mago precisa desses cristais tanto para preparar suas magias quanto para conjurá-las



(Consulte o *Capítulo 3: Magia*, para maiores informações).

Para conjurar suas magias normalmente, um mago precisa utilizar o mesmo cristal soluakh em que imbuiu as magias preparadas no início do dia. Um mago que tente conjurar uma magia memorizada sem a ajuda de seu cristal soluakh, estará conjurando-a sem seu Foco Cristal, e poderá sofrer danos físicos com isso. Consulte o *Capítulo 3: Magia*, para maiores informações sobre os efeitos de se conjurar magias sem foco.

Quando prepara suas magias, o mago memoriza-as em sua mente e também as imbuí em seu cristal soluakh. Um mago sem cristal soluakh, mas com magias ainda memorizadas, pode tentar conjurá-las sem foco (como dito acima). Um mago sem magias memorizadas não poderá conjurar magias (com ou sem foco) até que durma durante oito horas novamente.

Um personagem mago inicia o jogo com um cristal soluakh pequeno, mas poderá gastar suas peças de ouro para comprar outros cristais soluakh.

. **Detectar Soluakh (Su):** Um mago poderá usar a magia detectar magia, ou qualquer outra magia de efeito similar, para detectar a presença de cristais soluakh. Cristais detectados dessa forma funcionam exatamente como

um item mágico, e em realidade para os magos eles o são.

Para uma criatura sem essa habilidade, os cristais soluakh não irradiarão nenhuma magia, visto que é preciso estabelecer um vínculo místico com tais cristais para ser apto a percebê-los como itens que irradiam magia.



