


Capítulo 3

Magia



Oh, você quer saber sobre magia, não é? Pois eu lhe digo, viajante, que existem tantas formas de se conjurar magia na Terra Próxima, que de fato cada um terá sua própria visão dela. Para os clérigos que ainda existem e sua crença delirante de que os deuses podem realmente nos ajudar, a magia é uma questão de fé. Para os druidas da Floresta Uldaran, a magia é uma extensão do próprio poder divino da natureza, e eles a manipulam para protegê-la. Enfim, para nós magos da Casa da Magia, essa é uma arte milenar, que deve ser estudada como a ciência mais nobre e mais complexa. Para nós, a magia é o segredo por trás de todas as coisas, e aprender a manipulá-la é o caminho para nos tornarmos deuses de nós mesmos.

Qual é a Origem da Magia?

A magia do mundo é produto da energia natural do ambiente, que pode ser sentida, canalizada e ser absorvida

pelos cristais soluakh, ou simplesmente ser manipulada pelos deuses. Essa força natural latente está presente em toda parte, porém em algumas regiões ela se faz mais intensa. Os magos conseguem, através dos cristais soluakh, canalizar a energia e manipulá-la para dar vida a seus poderosos encantos. Já os deuses, criaturas muito além das fronteiras mortais, simplesmente manipulam essa energia a seu bel prazer, sendo censurados apenas por outros deuses, ou por Kaldinsky, o deus a quem Ayon incumbiu de administrar o fluxo mágico do mundo. Valendo-se de sua fé e dedicação, os clérigos, druidas, paladinos conseguem canalizar tal energia através de uma fração do poder de seus deuses. Dizem que alguns clérigos conseguem conjurar magias mesmo sem ter um deus, mas esses geralmente acreditam fervorosamente em alguma causa, e os deuses que



partilham seu credo geralmente os ajudam, mesmo que os próprios clérigos não o saibam.

Apesar de não necessariamente ter um nome, visto que todas as forças primordiais geralmente não podem ser definidas por um nome, essa energia que dá origem à magia é comumente chamada de “mana” pelos povos da Terra Próxima.

Focos da Magia

O mundo da Terra Próxima possui uma energia natural inerente, conhecida como mana, que está espalhada pelos reinos, cidades, planícies, florestas, montanhas, cavernas, rios e oceanos. Esta energia natural latente é o “combustível” primordial para todas as magias e poderes mágicos conjurados.

Abaixo vamos listar os possíveis focos em magia que um personagem pode ter, dependendo de suas classes. Existem duas maneiras de um personagem mortal conjurar uma magia: com foco ou sem foco. Sempre que um personagem conjurar uma magia com o foco apropriado, siga as regras para conjuração de magias normalmente (descritas no Módulo Básico). Sempre que um personagem conjurar uma magia sem o foco apropriado, consulte as regras neste capítulo para conjurar magias sem foco.

• **Foco Divino:** Aqueles que acreditam fervorosamente em um deus, ou uma causa (seja ela nobre ou vil), estão aptos a canalizar o mana do mundo para conjurar magias divinas. Um personagem que conjure magias de foco divino sempre receberá a ajuda de um deus para realizar seus feitiços. Mesmo os personagens que não acreditam em um deus, acreditarão em uma causa, e o deus com o dogma mais próximo a essa causa virá em seu auxílio.

A mana das magias divinas vem de uma fração do poder dos deuses urbanos ou deuses da natureza para a quem os conjuradores divinos rezam. Como dito acima, mesmo aqueles sem um deus, mas com uma causa, receberão o auxílio dos deuses com dogma mais próximo a essa causa.

Os deuses da Terra Próxima são capazes de manipular o mana presente no mundo da maneira como querem, sendo apenas censurados pelo ministro do fluxo mágico do mundo, o deus Kaldinsky. Não é necessário adentrar nos afazeres dos deuses para tentar explicar o que eles podem ou não fazer, basta aqui dizer que eles podem fazer muito mais do que meros mortais.

Através de sua conexão com o poder onipresente de seu deus, um conjurador divino extrai e canaliza o mana necessário para suas magias.



Exceto pelos componentes de cada magia, não é necessário nenhum equipamento adicional.

É necessário memorizar magias com antecedência para conjura-as pelo foco divino.

Os conjuradores de foco divino podem perder seu foco de conjuração caso não se mantenham em harmonia com os dogmas espirituais básicos de sua religião. Note que isso não é o mesmo que cometer um ato contra os preceitos de sua igreja (o que resultaria na perda das habilidades divinas da classe), mas simplesmente falhar em manter algum comportamento ou ritual menor necessário para sustentar a pureza espiritual do sacerdote.

- **Foco Cristal:** Ao contrário dos clérigos, os magos da Terra Próxima conseguem conectar-se ao mana latente do mundo apenas com a ajuda dos cristais soluakh. Esses cristais são constantemente procurados pelos magos, assim como pelos representantes da Casa da Magia, pois são artefatos raros e poderosos, sem os quais um mago fica muito carente de poder.

A primeira vista, no entanto, um cristal soluakh mais parece um cristal inofensivo e sem valor, é apenas nas mãos de um mago que ele pode ser utilizado da maneira correta.

A mana para o Foco Cristal vem da energia natural latente do mundo, canalizada através dos cristais soluakh. Dizem as lendas que tais cristais são os restos mortais de um povo de semi-deuses que habitou o mundo em seu berço, mas poucos magos ligam para tais lendas.

Além dos componentes de cada magia, é necessário um cristal soluakh para conjurá-las com foco cristal.

É necessário memorizar magias com antecedência para conjura-as pelo foco cristal. Um grimório servirá para registrar os passos para a preparação de magias do foco cristal, e um cristal soluakh servirá para guardá-las até o momento de sua conjuração.

De todos os conjuradores da Terra Próxima, os magos são os que mais dependem de seu equipamento arcano. Muitos deles, porém, se valem das próprias magias para garantir que seus cristais não sejam roubados.

Um personagem mago inicia o jogo com um cristal soluakh pequeno.

Sem um cristal soluakh para imbuir as magias preparadas após 8 horas de sono, ou para conjurá-las, um mago estará sujeito a ter de conjurar magias sem foco.

- **Foco Natural:** A maioria dos monstros e alguns raríssimos outros indivíduos tem o poder inato de



canalizar o mana natural presente em uma região de magia natural latente para poder conjurar suas magias.

Seno necessário par eles apenas os componentes de cada magia. A própria conexão com o mana cuida do resto.

Não é necessário memorizar magias com antecedência para conjuradas pelo foco natural, tampouco é preciso um grimório para registrá-las.

Magias sem foco

Conjurar uma magia sem o foco adequado pode ser uma empreitada perigosa. Se por um lado o mundo da Terra Próxima está repleto de mana, acessar tal energia sem um foco é algo bastante desgastante para o conjurador, para não dizer letal.

Toda vez que um conjurador tentar conjurar uma magia sem o foco apropriado, ele perceberá que isso poderá feri-lo fisicamente, e então terá sempre a alternativa de cancelar a conjuração e perder sua ação naquela rodada. Caso o personagem não saiba que está sem seu foco mágico (como por exemplo, clérigos que quebraram algum comportamento sagrado), no momento da conjuração o mestre deverá descrever o que está ocorrendo.

Se o personagem insistir em conjurar a magia sem foco, ele deverá seguir as regras descritas à seguir.

- **Tolerância a Mana:** Determine o nível da Tolerância a Mana do personagem. Todo conjurador em Karanblade possui um atributo especial chamado Tolerância a Mana (TM) que indica o quanto de energia mística – mana – ele pode canalizar por seu corpo antes de sofrer consequências mais drásticas.

A TM de um conjurador é igual ao seu valor de Constituição + o nível do conjurador. Por exemplo: um clérigo de 10º nível com valor de Constituição 14, possui TM 24.

- **Conjurando a Magia:** Magias sem foco requerem um maior controle por parte do conjurador e por isso demoram mais para serem conjuradas. Cada vez que um personagem conjurar uma magia sem foco, ele subtrairá o nível da magia conjurada +1 ponto da sua TM, a TM do conjurador se recupera à taxa de 1 ponto por hora de descanso.

- **Queimadura de Mana:** Quando a TM atinge 0, toda magia sem foco passa a causar dano direto nos pontos de vida do conjurador. Outra consequência de se atingir TM 0 é que o conjurador ficará fatigado.

O dano causado pela conjuração de magia sem foco é chamado de queimadura de mana e não pode ser recuperado por nenhum tipo de magia ou tratamento. Somente intervenção



divina (como milagre), ou cura natural, podem recuperar o dano provocado pela queimadura de mana.

Conjuradores que sofram dano resultado de conjuração sem foco não precisam realizar uma Jogada de Proteção (Constituição) para verificarem não se perderam a magia.

Caso um personagem fique com 0 pontos de vida ou menos como resultado de conjurar magias sem foco, ele será desintegrado numa pequena implosão mágica, e nunca mais poderá retornar ao mundo dos vivos, exceto por intervenção direta de um deus.

• **Marcas Místicas:** Mesmo com todos os problemas gerados pela conjuração de magias sem foco, alguns conjuradores são por demais incautos e preferem arriscar suas vidas do que tomar as medidas necessárias. A consequência para esses tolos é o efeito sobrenatural conhecido como Marcas Místicas.

Marcas Místicas são deformações e distorções provocadas no conjurador que abusa do uso sem foco de suas magias. Elas são efeitos variáveis e de duração permanente que só podem ser removidos com o uso de magias poderosíssimas. Cada Marca requer o uso de uma magia como *milagre* ou *desejo* para ser removida.

Um conjurador ganha uma Marca Mística cada vez que ele sofrer 10 pontos de dano de mana.

A primeira Marca Mística ganha por um conjurador costuma ser meramente um efeito cosmético. Ele pode ter seus cabelos completamente descoloridos, a pele pode ficar permanentemente albina ou a íris dos olhos ficarem vermelhas. A única consequência dessa Marca Mística é que ela costuma identificar o seu portador pelo que ele é, isto é, um conjurador. Certas Marcas são vistas como sinais de mau augúrio.

A segunda Marca Mística é mais forte e provoca a perda de 1 ponto em um Atributo. Por exemplo: um mago pode ter sua carne parcialmente consumida e ficar com um aparência esquelética e perde 1 ponto de Constituição, ou parecer envelhecer a olhos vistos, criando rugas e deformações e perder 1 ponto de Carisma. Os pobres desafortunados que acumulam uma terceira Marca Mística sofrem de verdadeiras maldições. Eles podem se tornar vulneráveis a certas substâncias (sofrendo +1d6 pontos de dano extra quando feridos por elas), terem debilitações maiores (perderem 2 pontos em uma habilidade ou terem desvantagem em testes de determinadas perícias), precisarem de condições especiais para recuperarem magias diárias (como tomar estranhos



chás, ou consumir ervas bizarras) etc. O mestre é o árbitro final aqui.

Cada Marca Mística adicional provoca um efeito de poder equivalente ao resultado da terceira Marca Mística.

Habilidades Similares a Magia

Todas as habilidades similares à magia extraem seu mana diretamente da energia natural latente do mundo, sendo portanto consideradas de Foco Natural. Uma habilidade similar a magia é sempre uma habilidade inata de uma criatura, e portanto, ela pode usá-la quando quiser. Certas habilidades similares à magia possuem um uso máximo diário, essa informação deve ser seguida à risca.

Cristais Soluakh

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 do Alto Muro, esses cristais aparentemente inofensivos podem se tornar armas mágicas formidáveis quando manipulados pelos magos. 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. De fato, os cristais soluakh são um mistério até para o mais experiente dos sábios. São artefatos poderosos e raros, mas somente para quem estabelece um

vínculo místico com eles, para qualquer outro não servirão para nada além de mera decoração.

Os magos de Terra Próxima a muito aprenderam a arte de usar tais cristais para conjurar magias arcanas, e somente eles conseguem detectá-los através do uso da magia detectar magia. Da mesma forma, apenas os magos podem usá-los para criar diversos efeitos mágicos. Existem quatro tamanhos de cristais soluakh: pequenos, médios, grandes e enormes.

Em relação ao tamanho, os cristais soluakh conferem as seguintes habilidades ao mago que o utiliza para conjurar magias:

- **Cristal pequeno:** Um cristal Soluakh pequeno confere ao mago a capacidade de conjurar magias de 1º a 3º círculos, eles tem no máximo 1cm de diâmetro, e para que tenham efeito correto devem ser acomodados em anéis, ficando assim próximo das mãos do mago e da onde a magia está sendo canalizada.

. Um cristal pequeno normalmente pesa até 0,1 Kg, e gerlamente é forjado como um anel, esse anel não conta como anel mágico.

. Um cristal pequeno normalmente custa 15,000 PO nas mãos dos mercadores de Dardeeh ou alguns anões do Elmo.



Note que um mago de primeiro nível pode até tentar vender o seu cristal por metade desse valor, mas isso seria extremamente estúpido. Obviamente o mestre deve punir personagens que iniciem a campanha como magos apenas para venderem seus cristais soluakh.

- **Cristal Médio:** Um cristal Soluakh médio confere ao mago a capacidade de conjurar magias de 1º a 6º círculos, eles tem no máximo 5cm de diâmetro, devido ao seu tamanho maior e sua maior concentração de energia, cristais médio podem ser considerados em qualquer tipo de adorno, desde que estejam em contato com o corpo do mago, geralmente são imbuídos em colares, braceletes e coroas.

- . Um cristal médio normalmente pesa até 0,4Kg, sendo geralmente imbuído em colares, braceletes e coroas.

- . Um cristal médio normalmente custa 10,000 PO nas mãos dos mercadores de Dardeeh ou alguns anões do Elmo.

- **Cristal Grande:** Um cristal Soluakh grande confere ao mago a capacidade de conjurar magias de qualquer círculo, eles tem no máximo 15cm de diâmetro, devido ao seu grande tamanho e concentração de energia, cristais soluakh grande podem ser confeccionados em qualquer objeto que o mago possa manter contado, porém a maioria dos

magos prefere colocá-lo na ponta de cajados como símbolo de seu poder.

- . Um cristal grande normalmente pesa até 0,7Kg, sendo quase sempre imbuído em cajados.

- . Um cristal grande normalmente custa 50,000 PO nas mãos dos mercadores de Dardeeh ou alguns anões do Elmo.

- **Cristal Enorme:** Um cristal enorme tem em média de 1m a 3m de diâmetro, e poucos são os cristais enormes conhecidos em Terra Próxima, e menor ainda é o conhecimento do que tais cristais podem realmente fazer nas mãos dos arquimagos que os possuem. É sabido que a Casa da Magia guarda 2 ou 3 desses cristais, e dificilmente alguma outra fortaleza arcana do mundo guardará mais do que 1 desses cristais.

Os magos afortunados que um dia possuem um desses cristais tem a ingrata tarefa de mantê-lo longe de olhos e mãos ladinas para o resto de suas vidas, e normalmente se trancam junto com eles em algum esconderijo secreto.

Um cristal enorme possui tamanha carga de energia que permite ao mago conjurar qualquer magia que tenha conhecimento, mesmo que não tivesse capacidade de conjurá-la normalmente. Essa magia não é subtraída das magias diárias do mago e tem seus efeitos dobrados e



maximizados (sempre causa o máximo de efeito possível dobrado).

Cristais Enormes não podem ser carregados devido ao seu grande tamanho, e não precisam estar em contato como o mago para que possam ser utilizados, basta que o conjurador esteja a no mínimo 10 metros dele, para poder fazer uso de seus benefícios... no entanto qualquer outro conjurador que também esteja a até 10 metros do cristal também poderá tirar proveito dele.

. Um cristal enorme normalmente pesa de 50 a até 300 Kg. E é geralmente colocado em algum pedestal.

. Um cristal enorme não tem preço. Os cristais desse tipo são artefatos raríssimos caçados em toda Terra Próxima.

Quebrando Cristais Soluakh

Sem dúvida a tentativa de quebrar um cristal soluakh carregado por um mago seria uma boa tática, não fosse pela extrema resistência desses cristais... Cristais soluakh danificados podem ser consertados com a magia consertar soluakh, descrita neste capítulo. Cristais soluakh destruídos só podem ser consertados com magias extremamente potentes, como *desejo* ou *milagre*.

Novas Magias

As magias aqui descritas são magias conhecidas em toda Terra Próxima, sendo portanto consideradas magias adicionais àquelas listadas no Módulo Básico, e podem ser adquiridas e conjuradas por qualquer personagem conjurador normalmente.

Consertar Soluakh

Arcana 3

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Com intensa concentração, você é capaz de consertar um cristal soluakh danificado com o qual você tenha afinidade (ou seja, um cristal usado por você mesmo). Você deve permanecer em intensa concentração por 5 minutos para cristais pequenos, 1 hora para cristais médios e 1 dia para cristais grandes, cristais enormes podem levar semanas ou mesmo meses para serem reparados, sendo necessários conjurar esta magia várias vezes.

Corromper Soluakh

Arcana 3

Alcance: 7,5m + 1,2m/2níveis

Duração: 1 rodada/nível

Considerada um truque sujo usado por conjuradores de segunda categoria, essa magia permite que o fluxo de mana de um cristal soluakh seja corrompido. O cristal alvo da magia passa a funcionar de maneira errática. Cada vez que seu portador usá-lo para conjurar uma magia, ele deve obter



sucesso em uma Jogada de Proteção de Sabedoria. Caso falhe a magia é considerada como conjurada sem foco. O portador deve fazer uma Jogada de Proteção de Sabedoria cada vez que conjurar uma magia com um cristal sob efeito de corromper soluakh.

No entanto para que a magia tenha efeito, o conjurador que a utilizou deve ter um cristal soluakh de tamanho igual ou maior ao cristal alvo. Cristais Enormes não são afetados por essa magia.

Detectar Soluakh

Arcana 1, Divina 1

Funciona exatamente igual há *detectar magia*, mas só pode ser usado para detectar auras de cristais soluakh. Observação: Magos podem detectar cristais soluakh através da magia detectar magia.

Sacrifício Soluakh

Arcana 8

Alcance: 6 m de raio centrada em você.

Duração: Instantânea

Essa magia é guardada em um dos tomos secretos da Casa da Magia de Torann, apesar de ser conhecida por mestres solitários e magos errantes. É mais famosa em lendas, porque poucos magos estão dispostos a se livrar de seus valiosos cristais soluakh. Você canaliza toda a mana ambiente em seu cristal, que após brilhar intensamente por um breve instante, explode

liberando uma devastadora onda de energia flamejante azul. A energia liberada é mana puro e poderoso o suficiente para afetar até criaturas imunes a magia. Você não sofre qualquer dano, pois usa uma parte ínfima da energia do cristal para se proteger.

A onda de energia mística causa 1d10 pontos de dano por nível do conjurador (20d10 no máximo) a todas as criaturas em uma explosão de 6 m de raio centrada em você. Caso sacrifique um cristal soluakh grande, a área da magia é dobrada.

Essa magia não é capaz de sacrificar um cristal soluakh de tamanho maior. Apesar de existirem lendas de uma magia épica capaz de tal feito. Caso exista, as consequências seriam aterradoras, de acordo os sábios. Magos que tentarem conjurar essa magia várias vezes em curtos intervalos de tempo podem sofrer alguma consequência, como aparição (temporária ou permanente) de Marcas Místicas, similar ao que ocorre com conjuradores sem foco, ao gosto do mestre.

Uma Jogada de Proteção baseada em destreza reduz o dano à metade.



