

Magias de ERA



Especial sobre funcionamento da magia em ERA, sua criação e a consequência quando ser erra na invocação de uma magia.

Por Druida das Pradarias

Edson Lemes Júnior
Druida das Pradrias

Mini Livro
MAGIAS DE ERA
1ª Edição

2008

Todos os direitos desta obra são reservados ao autor Edson Lemes Júnior, a utilização e distribuição sem autorização do autor será punida conforme as leis de direitos autorais.

Os direitos das imagens desta obra são reservados a seus respectivos autores.

Autores da obra:

Capa: Micah Gunnell

Interior: Ralph Horsley, Sandara Tang Sin Yun

Contato: druidarpg@yahoo.com.br

COMO SURTIU A MAGIA

Dizem as lendas que Magnus, a divindade representante da magia, criou esta força invisível com seu próprio sangue, tornando-se assim mágica a criação dos NAVURS.

Alguns outros estudiosos dizem que a magia nada mais é que a força remanescente da criação. Quando os deuses criaram o mundo, empregaram nele uma força criadora capaz de manipular a realidade. E esta força esta presente em tudo que foi criado. Algumas pessoas com talentos especiais podem sentir tal força e com isso aprender à manipula-la. Por isso a magia é algo tão maravilhoso, capaz

de mudar a realidade e criar coisas incríveis, pois nada mais é que a própria força criativa dos Navurs.

Desta forma estes estudiosos dizem que o sangue de Magnus nada mais é que uma forma figurativa de dizer que os deuses fizeram a criação com tanto amor que deram seu sangue para fazê-la e Magnus é a representação deste poder criativo.

O nome que todos dão a esta força invisível que rodeia a tudo e a todos é conhecido como Mana.



A MANA

Dizem as lendas que Magnus, a divindade representante da magia, criou esta força invisível com seu próprio sangue, tornando-se assim mágica a criação dos NAVURS.

Alguns outros estudiosos dizem que a magia nada mais é que a força remanescente da criação. Quando os deuses criaram o mundo, empregaram nele uma força criadora capaz de manipular a realidade. E esta força está presente em tudo que foi criado. Algumas pessoas com talentos especiais podem sentir tal força e com isso aprender à manipula-la. Por isso a magia é algo tão maravilhoso, capaz de mudar a realidade e criar coisas incríveis, pois nada mais é que a própria força criativa dos Navurs.

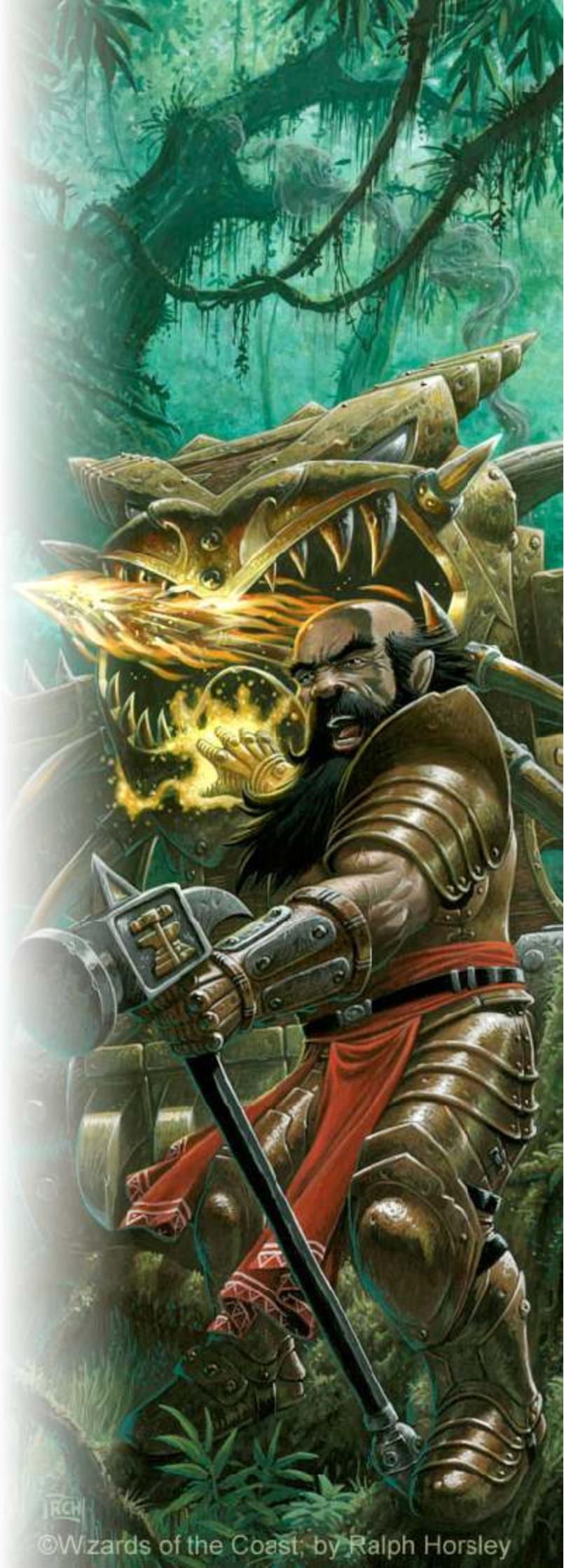
Desta forma estes estudiosos dizem que o sangue de Magnus nada mais é que uma forma figurativa de dizer que os deuses fizeram a criação com tanto amor que deram seu sangue para fazê-la e Magnus é a representação deste poder criativo.

O nome que todos dão a esta força invisível que rodeia a tudo e a todos é conhecido como Mana.

A GEMAS

Algumas pedras preciosas têm a capacidade de absorver esta energia com tamanha força que podem tornar-se fontes de energia secundárias para os magos. Estas pedras com tais propriedades são chamadas de gemas de energia.

São itens caros e muito cobiçado por magos.



IRCH

©Wizards of the Coast, by Ralph Horsley



MAGIAS DIVINAS

Diferente da magia arcana, a magia divina não está ligada a mana e sim a influência direta das divindades sobre sua criação.

Aqueles que estudam para ser clérigos aprendem a manipular a grande energia da divindade refletida sobre o mundo. Quando mais fé e mais próximo o clérigo torna-se de

uma divindade, mas próximo a ela ele está e desta forma mais forte serão seus poderes.

Os poderes divinos não necessitam de rituais, de gestos, de instrumentos. São na verdade poderes natos aqueles que crêem e estes recebem poderes que são reflexo do grande poder da divindade ao qual adora.



COMO SE REALIZA MAGIAS

Existem dois tipos de magos em ERA, aqueles que manipulam a energia por si só, aprendendo a controlá-la através de gestos e pequenas frases, até chegar ao ponto de manipulá-las mentalmente.

E aqueles que manipulam a magia através de objetos mágicos para canalizá-las. Estes são conhecidos como Bruxos e para os adoradores de Magnus e os seguidores da Magia, não passam de charlatões.

Mas da mesma forma que existem poderosos Magos existem poderosos Bruxos em ERA.

Desta forma os magos já têm uma aptidão para sentir a energia que flui no mundo, só lhe restam aprender a manipulá-las.

Um mago pode aprender de duas formas: sozinho, fazendo uma magia muitas vezes simples e sem querer e aprimorando-a ou

através de professores que irão ensiná-lo a manipular estas grandes fontes de energia pura.

Muitas vezes, um mago que tenha aptidão para fogo, irá iniciar criando uma pequena chama nas pontas dos dedos. Após adquirir tal conhecimento, basta aprimorá-lo até o ponto de criar bolas de fogo ou grandes colunas de fogo apenas com o pensamento.

Já os Bruxos não tem essa aptidão para sentir o ambiente mágico a sua volta. Mas por sua vez, através de experimentos ou de ensinamentos eles aprendem a manipular objetos que tenha propriedades mágicas e através de rituais complexos conseguem alterar a realidade, criando magias tão poderosas quanto as de uma mago.

ERROS NA MANIPULAÇÃO DA MAGIA

Quando se manipula com a realidade é extremamente perigoso falhar. Uma falha grave ao lançar uma magia pode causar eventos catastróficos, desta forma muitos magos pregam a utilização racional da magia e não leviana.

Como seria isso?

Se você deseja utilizar sua magia para salvar uma pessoa está usando-a racionalmente. Já utilizar uma magia de levitação apenas para trazer a caneca de cerveja para próximo a você é um uso leviano.

Em algumas regiões de ERA a magia é real-

mente controlada e fiscalizada impedindo o uso leviano da mesma.

Um erro grave ao manipular magia pode causar conseqüências graves, grandes paradoxos espaço temporais que podem ir de um simples alteração no corpo de alguém a teleportes para outros planos ou mesmo destruições em massa.

Veja abaixo uma lista de 100 conseqüências que podem ocorrer quando se tem uma falha crítica ao lançar uma magia. Sempre que isso ocorrer, jogue um D100 e escolha o resultado abaixo.



TABELA DE ERROS

PARA GURPS

1. A magia falha e o mago perde o dobro de fadiga usada.
2. A magia falha e todos a 8 metros do mago perdem 2D6 de fadiga.
3. A magia se volta contra o mago atingindo.
4. O mago esquece temporariamente a magia até que estude 6 horas direito em seu grimório.
5. A magia falha e drena toda vida em volta, árvore e matos secam num raio de 2 metros do mago e seres vivos perdem 2D pontos de vida.
6. A magia falha e um vento frio e uivante passa por ali.
7. A magia atinge um alvo aleatório.
8. A magia atinge um alvo aleatório com o dobro do efeito/Dano.
9. A magia atinge um companheiro do mago.
10. A magia produz o inverso do desejado.
11. A magia produz o inverso do desejado no mago.
12. A magia produz o inverso do desejado num alvo qualquer.
13. Um portal será aberto para outro plano aleatório (ele se fecha quando a primeira pessoa passar por ele).
14. Jatos de chama levantam da terra atingindo tudo num raio de 6 metros, causando 3D dano.
15. O mago perde 1 ponto de IQ permanente.
16. O mago faz um brilho intenso em sua mão ficando cego por (3D6+10) menos HT minutos.
17. O mago invoca um demônio (ver invocação de demônios no livro Magia ou Módulo Básico).
18. O mago invoca 1D6 demônios (ver invocação de demônios no livro Magia ou Módulo Básico).
19. O mago destrói todos os seus itens mágico (não afeta artefatos).
20. O mago destrói todos os itens mágicos de um alvo qualquer (não afeta artefatos).
21. O mago destrói todos os itens mágicos num raio de 3 metros, incluindo os seus (não afeta artefatos).
22. O mago transforma um alvo aleatório em ouro.
23. O mago transforma um alvo aleatório em ferro.
24. O mago transforma um alvo aleatório em pedra.
25. O mago morre.
26. O mago mata alguém aleatoriamente.
27. O mago destrói todos os itens de um alvo qualquer (incluindo mágicos e artefatos).
28. O mago destrói todos os seus itens (incluindo mágicos e artefatos).
29. Um par de chifres surge na testa do mago, por 24 horas.
30. O mago cria uma explosão de 10D de dano num raio de 12 metros
31. O mago desaparece e sua alma toma o corpo do alvo mais próximo HT vs. HT, se conseguir o alvo morre e o mago assume aquele corpo, se perder o mago morre.
32. O mago é arremessado a 1D metros de distância.
33. O mago é arremessado a 1D metros de distância e perde o dobro da fadiga empregado na magia.
34. O mago solta a magia com efeito contrario e triplicado.
35. O mago solta a magia com efeito triplicado.
36. Várias borboletas coloridas saem das

mãos do mago são 3D100 borboletas.

37. Várias árvores nascem e crescem aceleradamente rompendo até pedra num raio de 3 metros do mago.

38. Uma pequena nuvenzinha de chuva aparecerá na cabeça de um alvo aleatório e próximo ao mago e o seguirá por 1d6-2 dias, mínimo 1.

39. O mesmo que acima, mas na cabeça do mago.

40. A roupa do mago se tornará toda colorida, e brilhante, mudando sua cor de tempo em tempo, chamando a atenção por onde passe. O efeito dura 2D6 dias.

41. O grimório do mago entrará em chamas.

42. 2D6 demônios aparecem (ver invocação de demônios no livro Magia ou Módulo Básico).

43. Um elemental do fogo é chamado (ver Elemental do fogo no livro Magia ou Módulo Básico).

44. Um elemental da terra é chamado (ver Elemental da terra no livro Magia ou Módulo Básico).

45. Um elemental do ar é chamado (ver Elemental do ar no livro Magia ou Módulo Básico).

46. Um elemental da água é chamado (ver Elemental da água no livro Magia ou Módulo Básico).

47. Todos os pontos de vida de um inimigo aleatório são restaurados.

48. A força de um alvo aleatório é dobrado por 2 minutos.

49. O mago terá seu braço incapacitado por 1 semana.

50. O mago terá seu braço incapacitado permanentemente (maneta).

51. O mago encolherá 20cm.

52. O mago encolherá um alvo 50cm.

53. O mago drenará 1 ponto de vida de cada ser vivo no campo de visão do mesmo, recuperando o seus próprios pontos de vida



se necessário.

54. Cria uma chuva de meteoritos num raio de 100 metros. Todos tem 50% de serem atingidos por 1 (inclusive o mago), 20% por 2 e 05% por 3. Cada meteorito de 5 cm diâmetro causa 3d+3.

55. O mago invoca uma fada (veja fadas no livro de raças de ERA).

56. O mago ficará com sua pele vermelha, por 1D6 semanas.

57. O mago terá visões horríveis em seus sonhos todas as noites durante uma semana. Teste de sanidade ou verificação de pânico.

58. O mesmo que acima, mas com alvo aleatório.

59. O mago solta só uma leve amostra da magia.

60. Um horrível cheiro de enxofre envolve o ar.

61. Um horrível cheiro de enxofre envolve o ar e um demônio invisível é invocado (ver Elemental da água no livro Magia ou Módulo Básico).

62. Todo metal com exceção dos mágicos num raio de 10 metros se tornam quebradiço. Como se estivessem sob o efeito da ferrugem.

63. Todos os objetos que o mago leva se desintegram, inclusive mágicos e artefatos.

64. O mesmo acima só que para alguém aleatório.

65. Jogue 2 resultados.

66. O mago envelhece 3D anos.

67. O mago envelhece alguém aleatoriamente 3D anos.

68. O mago envelhece todos num raio de 15m em 4D anos.

69. Como no 69, só que rejuvenesce.

70. Como no 70, só que rejuvenesce.

71. Como no 71, só que rejuvenesce.

72. Saíra das mãos do mago um enxame de 6D100 gafanhotos.

73. Saíra das mãos do mago um enxame de 6D100 abelhas.

74. Um alvo aleatório muda de sexo.

75. Todos num raio de 6 metros perdem

2D fadiga.

76. O mago explode numa plasta de sangue e do seu corpo surge um demônio (ver Elemental da água no livro Magia ou Módulo Básico).

77. Começa a chover num raio de 1Km, a chuva dura uma semana.

78. A terra num raio de 15 metros do mago, torna-se estéril.

79. O mago perde 1 ponto de I Q e um alvo aleatório ganha um de I Q durante 6 horas.

80. O mago tem um aumento de 6cm nos dedos de sua mão.

81. Jogue 3 vezes.

82. Um pequeno rabo começa a nascer no mago, leva 1 mês para crescer e será permanente (este resultado só aparece uma vez por mago).

83. Os cabelos e barbas de um alvo qualquer (incluindo o mago) caem.

84. O mago passa a ter alucinações constantes, durante 3D6 semanas.

85. O mago tem o seu I Q reduzido para 1 durante 1 minuto. Ele vai babar, grunhir etc.

86. O mago ganha uma peculiaridade qualquer.

87. A magia realizada será outra, escolhida aleatoriamente no grimório do mago.

88. Cria uma pequena explosão que sujará o mago de fuligem e criará uma fumaça que encobrirá uma área de 6 metros.

89. Um personagem qualquer ficará fedendo tanto que todos devem passar num teste de HT para permanecer ao lado. Dura 3 dias.

90. O mesmo que acima só que com o mago.

91. Uma magia qualquer, não necessariamente do grimório do mago, será lançada no lugar da que o mago queria fazer

92. Nascerá pequenos pêlos no corpo do mago. Eles que caem em 1 semana.

93. Alguém (incluindo o mago), recebe a desvantagem gagueira.

94. O mago torna-se invisível durante 3 horas, apenas o mago, roupas e itens permanecem visível.

95. Todos num raio de 3 metros do mago perde 5 de I Q durante 8 minutos.

96. O mago perde 2 pontos de HT, permanentemente.

97. Invoca um bando de urubus fedorentos que irão seguir o mago durante uma semana, como se o mago fosse carniça ambulante.

98. O chão sob os pés do mago, num raio

de 6 metros, torna-se areia movediça, afundando qualquer pessoa na área até o tronco. Em 10 minutos se a pessoa não conseguir sair p chão volta ao normal, prendendo a pessoa.

99. Um alvo aleatório num raio de 50 metros encolhe 1 metro. Se o alvo já tiver menos de 1 metro, irá desaparecer.

100. Um alvo aleatório num raio de 50 metros do mago envelhece 1D100 anos.

