

Eldenurin 3D&T — Novo Sistema de Magia **por Gustavo Brauner**

Escolas de Magia

Os magos de Eldenurin não estão limitados às vantagens mágicas tradicionais (Magia Branca, Magia Elemental e Magia Negra) dos conjuradores de 3D&T Alpha. Eles têm acesso a escolas de magia muito poderosas, tocando diretamente a essência mágica da existência.

As escolas de magia listadas abaixo funcionam como vantagens; você paga um valor em pontos e recebe os benefícios ligados a elas. Pagando 1 ponto, você pode escolher até 3 escolas de magia. Note que a escola elemental é dividida em 6 escolas menores, e cada uma precisa ser comprada separadamente.

- **Destino:** controla a sorte, o azar e as probabilidades. Serve de buff/debuff, concedendo bônus e impondo penalidades.

- **Elemental:** controla os elementos. A escola elemental é dividida em 6 escolas menores, cada qual responsável por um elemento diferente: Água, Ar, Fogo, Luz, Terra e Trevas (e cada uma é uma vantagem separada).

- **Energia/Quintessência/Essência/Magia/Mana:** esta escola lida diretamente com as forças primordiais da magia, o tecido usado para tecer os efeitos mágicos. Serve para criar itens mágicos.

- **Espaço:** permite acessar tanto o que está longe quanto o que está perto, ver o que está distante, teleportar...

- **Espírito/Evocação:** permite convocar criaturas de outros planos para servi-lo, seja lutando, seja desempenhando outras tarefas.

- **Matéria/Transmutação:** permite alterar o estado de objetos e matéria inorgânica, de “coisas” no geral — melhorando-os, piorando-os e até destruindo-os.

- **Mente:** ler pensamentos, invadir os sonhos, controlar a mente, alterar lembranças e emoções.

- **Morte/Necromancia:** criar e curar mortos-vivos, apodrecer, afetar almas — o de sempre.

- **Tempo:** ir e voltar no tempo, ganhar iniciativa, atrasar os inimigos...

- **Vida:** afeta matéria orgânica, como plantas, pessoas e animais, curando, aumentando ou diminuindo as capacidades físicas.

Veja mais sobre as escolas de magia mais adiante, em **Escolas de Magia em Detalhes**.

Conjurando

Antes de começar a conjurar magias, você precisa decidir o que quer fazer — em outras palavras, qual efeito você quer causar. A partir daí, você também precisa decidir quantos alvos quer atingir, qual o tamanho da área que pretende afetar, quanto dano quer causar...

Baseado nesses parâmetros, você vai encontrar o custo em Pontos de Magia do efeito que deseja conjurar. Tudo o que você precisa fazer então é pagar o custo total em PM de sua conjuração e *bang* — o efeito aparece. Todos os efeitos mágicos custam no mínimo 1 Ponto de Magia.

Alguns efeitos podem exigir um ataque (corpo-a-corpo ou à distância). Quando um efeito exigir um ataque corpo-a-corpo, você precisa calcular sua Força de Ataque baseado em Força. Quando um efeito exigir um ataque à distância, você precisa calcular sua Força de Ataque baseada em Poder de Fogo.

Veja a descrição de cada escola para os requisitos referentes a ataque, defesa, dano e resistência.

Conjurar qualquer magia tem o custo mínimo de 1 Ponto de Magia.

Tempo de Conjuração

Conjurar magias exige tempo e concentração. O tempo médio exigido é uma ação, mas você pode conjurar magias mais rápido que isso. Para acelerar a conjuração, você precisa gastar mais Pontos de Magia. Verifique na tabela abaixo quanto custa (em Pontos de Magia) para conjurar um efeito mágico mais rápido que uma ação padrão.

Você *pode* conjurar mais de um efeito mágico na mesma rodada se tiver Pontos de Magia suficientes para isso. Por exemplo, você pode pagar o custo para conjurar duas magias como ações muito simples (totalizando uma ação), pagando +6 Pontos de Magia (+3 PM pela primeira e +3 PM pela segunda magia).

Tempo de Conjuração	Custo em Pontos de Magia
1 ação	+0
1 movimento	+1
1 ação muito simples*	+2
1 esquiva	+3

* Ação muito simples: ver *Manual 3D&T Alpha*, página 69. Para efeitos de tempo de conjuração, uma ação muito simples consome metade de uma ação.

Alvos

Às vezes você vai conjurar magias sobre si mesmo, às vezes sobre outras pessoas. Conjurar magias sobre si mesmo não exige nenhum esforço extra; entretanto, conjurar magias sobre outras pessoas — sejam inimigos ou aliados — tem seu preço.

Além dos custos na tabela abaixo, para conjurar um mesmo efeito sobre mais de um alvo você precisa pagar o mesmo custo pela magia de novo. Em essência, é como se você estivesse conjurando o mesmo efeito uma segunda vez.

Por isso, além do custo total do efeito, você também precisa pagar pelo menos +1 Ponto de Magia para conseguir fazer a segunda conjuração (pagando esse PM extra, você reduz o tempo de conjuração da segunda magia para um movimento; lembre-se que você não pode fazer duas ações na mesma rodada).

No geral, o máximo de alvos que um conjurador consegue atingir com um mesmo efeito é quatro — e, mesmo assim, pagando o total pela magia quatro vezes mais 12 Pontos de Magia (3 PM para tornar cada uma das quatro magias em uma ação muito simples).

Quantidade de Alvos	Custo em Pontos de Magia
1 alvo (você mesmo)	+0
1 alvo (outra pessoa)	+1
Cada alvo além do primeiro	+1 PM por alvo

Área

Embora você possa conjurar magias diretamente sobre seus alvos, às vezes pode ser que você precise afetar uma área inteira ao invés de apenas uma, duas ou mais pessoas. Cada aumento na área afetada impõe um aumento no custo de Pontos de Magia necessários para conjurar o efeito desejado.

Os valores abaixo são para um efeito mágico centrado no conjurador. Para conjurar um efeito cujo centro não é o conjurador — e fica até longe dele —, acrescente os custos relativos ao **Alcance** (veja **Alcance**, abaixo).

Caso deseje afetar apenas um alvo, use o parâmetro **Alcance**, abaixo. Lembre-se que **Área** serve para afetar todos os alvos em uma mesma área.

Área	Custo em Pontos de Magia
Pessoal (a magia só afeta você)	+0
Toque ou a até 1 metro (Para tocar um alvo contra a vontade, o mago deve fazer um ataque baseado em Força. Este tipo de “ataque” não causa dano, mas se vencer a Força de Defesa da vítima, ela será atingida pela magia. Contra este ataque, a Armadura do alvo não entra em sua Força de Defesa)	+1
Curto (qualquer ponto que o mago possa ver até 10 metros)	+2

Longo (qualquer ponto que o mago possa ver até 50 metros)	+3
Visão (qualquer ponto que o mago possa ver com seus próprios olhos)	+4

Alcance

Para conjurar um efeito cujo centro é um ponto ou indivíduo longe de você, é necessário acrescentar os valores na tabela abaixo no custo total de conjuração.

Caso você esteja conjurando um efeito de área cujo centro fica longe de você (veja **Área**, acima), acrescente os valores abaixo ao custo total da magia.

Caso você deseje afetar apenas um alvo, use o parâmetro **Alcance** e, não, **Área**. **Alcance** serve para mirar contra alvos específicos; **Área** serve para afetar todos os alvos dentro de determinada área.

Alcance	Custo em Pontos de Magia
Pessoal (a magia só afeta você)	+0
Toque (alvo adjacente) ou a até 1 metro (Para tocar um alvo contra a vontade, o mago deve fazer um ataque baseado em Força. Este tipo de “ataque” não causa dano, mas se vencer a Força de Defesa da vítima, ela será atingida pela magia. Contra este ataque, a Armadura do alvo não entra em sua Força de Defesa)	+1
Curto (qualquer ponto que o mago possa ver até 10 metros)	+2
Longo (qualquer ponto que o mago possa ver até 50 metros)	+3
Visão (qualquer ponto que o mago possa ver seja com seus próprios olhos, seja através de uma bola de cristal)	+4

Assim, para atacar um inimigo a 10 metros de distância (alcance curto) com uma *bola de fogo*, você precisa pagar o custo total da *bola de fogo*, mais 2 Pontos de Magia (porque o inimigo está dentro de um raio de 10 metros de distância de você).

Para conjurar uma *cura* que afete todos os seus aliados a até 20 metros de distância, mas que estão dentro de um raio de 7 metros entre si, você precisa gastar os

Pontos de Magia referentes à *cura*, mais 2 PM (porque seus aliados estão dentro de um raio de 7 metros uns dos outros — parâmetro de área curto), mais 3 PM (porque seus aliados estão a 20 metros de você, caindo no parâmetro de alcance longo).

Duração

Enquanto algumas magias são automáticas — não duram mais que o próprio efeito desejado, como uma *bola de fogo* — outras podem permanecer ativas por muito mais tempo que isso, como ácido que lentamente dissolve tudo o que toca ou um efeito de invisibilidade.

Cada aumento na duração de um efeito impõe um aumento no custo da magia. Efeitos cuja duração é maior que um turno dão direito a um novo teste de Resistência — o alvo pode fazer uma jogada de Resistência por turno. Caso o alvo seja bem-sucedido, o efeito acaba.

- **Magias sustentáveis:** magias sustentáveis (como invisibilidade, um efeito da Escola Elemental [Luz]) exigem que o mago pague seu custo integral novamente a cada determinado intervalo de tempo (o intervalo em si fica por conta do mestre). Para um efeito como invisibilidade, por exemplo, o mestre poderia exigir que o mago pagasse os PMs uma vez por turno (em um combate) ou uma vez para uma cena inteira (enquanto ouve os vilões discutindo seus planos).

Você pode conjurar outras magias, mas seu limite é seu número de PMs. Por exemplo, se um mago conjurar invisibilidade sobre si mesmo como uma ação muito simples, precisa pagar 3 PMs pela conjuração, mais 3 PMs a cada turno de um combate ou cena de uma aventura (Conjurar Invisibilidade: 1 PM; Tempo de Conjuração: Ação Muito Simples [+2]; Alvo: Você [+0]; Área: Pessoal [+0]; Alcance: Pessoal [+0]; Duração: Sustentável [+1]).

- **Magias permanentes:** magias permanentes realizam seu efeito quando conjuradas, mas o efeito se conserva ativo. No entanto, os Pontos de Magia usados ficam “presos” na magia permanente; você não pode recuperá-los a menos que cancele a magia. Se você conjurar uma magia permanente para transformar um alvo em pedra, por exemplo, e ele falhar em seu teste de Resistência, fica petrificado até que você decida cancelar a magia. No entanto, todos os PMs usados para essa conjuração não se recuperam até que você cancele o efeito. Petrificar um alvo adjacente (um efeito combinado das escolas Vida e Elemental [Terra]) como uma ação custa 4 PMs (Conjurar Petrificação: 1 PM; Tempo de Conjuração: Ação [+0]; Alvo: Outra Pessoa [+1]; Área: Não se aplica [+0]; Alcance: Toque [+1]; Duração: Permanente [+2])

Duração	Custo em Pontos de Magia
Instantânea	+0
Sustentável	+1
Permanente	+2

Dano ou Cura

O dano ou a cura mínimos de qualquer efeito mágico capaz de curar ou causar dano é 1 ponto e custa 1 Ponto de Magia. Para aumentar esse valor, verifique o aumento no efeito e nos custos na tabela abaixo.

Dano	Custo em Pontos de Magia
1 ponto (mínimo)	+1
1 dado (1d6)	+2

Além de aumentar o efeito de dano/cura, você também pode aumentar a quantidade de dados rolados de acordo com a tabela abaixo.

Quantidade de Dados de Dano	Custo em Pontos de Magia
+1 dado	+1
+2 dados	+2
+3 dados	+3
Para cada +1 dado	+1 PM

Você não pode aumentar a conjuração de 1 ponto de dano/cura para 2, 3 ou mais pontos de dano/cura simplesmente pagando +1 Ponto de Magia por ponto. Se decidir aumentar a quantidade de dano que deseja causar, ou a quantidade de dano que pretende curar, o aumento de 1 ponto para 1 dado é automático. Ou seja, ou você cura/causa 1 ponto, ou cura/causa 1 dado, 2 dados, 3 dados e assim por diante. Também é impossível curar/causar 1 dado + 1 ponto.

Para combinar o aumento do efeito e a quantidade de dados desse mesmo efeito, tudo o que você precisa fazer é somar os custos em Pontos de Magia dos dois aumentos. Para conjurar uma *bola de fogo* que cause 6d pontos de dano, por exemplo, você precisa pagar 7 Pontos de Magia (2 PM para aumentar o dano de 1 ponto para 1d e 5 PM para os cinco dados extras de dano). Para curar 4d pontos de dano, você precisa pagar 5 Pontos de Magia (2 PM para aumentar o efeito de 1 ponto para 1d e 3 PM para os três dados extras).

Lembre-se que os custos acima são somados aos custos relativos à quantidade de alvos e à distância em que eles se encontram ou à área afetada (você pode causar dano em área com uma tempestade de chamas, ou curar todos em uma área com uma aura de cura).

Bônus ou Penalidade

Se o efeito que você quer conjurar não causa dano nem cura, mas concede algum tipo de bônus — como um bônus na FA, na FD ou na Resistência —, verifique o custo do efeito na tabela abaixo.

Lembre-se de calcular outros custos, como alcance e duração do bônus/penalidade.

Bônus/Penalidade	Custo em Pontos de Magia
+/-1	+1

+/-2	+2
+/-3	+3
+/-4	+4
+/-1 a partir daí	+1 PM

Também use a tabela acima para calcular efeitos que impõem penalidades. Em vez de conceder um bônus de +5 ao gastar 5 Pontos de Magia, você impõe ao alvo uma penalidade de -5 pelos mesmos 5 PM. O alvo tem direito a um teste de Resistência; se for bem-sucedido, nada acontece. Se falhar, sofre a penalidade em seu próximo turno.

Cada bônus concedido ou penalidade imposta é um efeito separado e, por isso, o custo em Pontos de Magia deve ser pago separadamente.

Resistência

A Resistência básica contra qualquer magia é o valor total da Resistência do alvo. A Resistência básica de um indivíduo com R3 é 3, por exemplo, e ele precisa rolar 3 ou menos para resistir a um efeito mágico. Entretanto, você pode impor uma penalidade na Resistência do alvo dependendo da quantidade de Pontos de Magia que decida gastar em cada efeito mágico. Use a tabela abaixo como guia.

Classe de Dificuldade	Custo em Pontos de Magia
Resistência do alvo	+0
R-1	+1
R-2	+2
R-3	+3
R-4	+4
R-5	+5
Cada -1 a partir daí	+1 PM

Você pode impor penalidades maiores que R-6 ao teste de Resistência do alvo.

Caso o alvo role um crítico em seu teste de Resistência, é bem-sucedido independente da penalidade imposta.

Escolas de Magia em Detalhes

Destino

Esta escola controla a sorte, o azar e as probabilidades. Com ela, o mago pode conceder bônus e impor penalidades.

Os custos de cada bônus e penalidade são exatamente os mesmos listados em **Bônus e Penalidades**, acima.

Elemental

Esta escola controla os elementos. A escola elemental é dividida em 6 escolas menores, cada qual responsável por um elemento diferente: Água, Ar, Fogo, Luz, Terra e Trevas.

Cada escola elemental pode ser usada para causar dano, proteger e até se deslocar. O dano causado é o mesmo listado em **Dano ou Cura**, acima. A velocidade máxima e a altura máxima alcançadas é igual aos Pontos de Magia gastos x 10 metros. Entretanto, você não pode ser carregado mais rápido que sua própria velocidade máxima.

- **Água:** causa dano químico. O mago pode caminhar sobre a água ou ser carregado por ela.
- **Ar:** dano sônico. O mago é carregado por ventos e correntes de ar.
- **Fogo:** dano do tipo fogo. O mago é carregado por correntes ascendentes ou por chamas que deslizam pelo ar ou pelo chão.
- **Luz:** dano elétrico. O mago é carregado por uma “prancha” feita de luz, fina como uma lâmina.
- **Terra:** causa dano por esmagamento. O mago é carregado pelo solo local.
- **Trevas:** causa dano por frio. O mago é carregado por tentáculos de trevas.

Energia/Quintessência/Essência/Magia/Mana

Esta escola lida diretamente com as forças primordiais da magia, o tecido usado para conjurar efeitos mágicos. Serve principalmente para criar itens mágicos.

Para fabricar itens mágicos (exceto pergaminhos), o mago precisa conhecer a escola **Energia** e ter a vantagem Clericato, Patrono ou Riqueza, pois esse tipo de atividade exige um templo, oficina ou laboratório bem equipado. Itens mágicos só podem ser fabricados nos intervalos entre as aventuras, nunca durante uma delas.

Cada item que não seja um pergaminho ou poção custa 1 PM permanente. Como o mago investe parte significativa de seu poder pessoal em cada item, não é sem motivo que itens mágicos poderosos são raros, e não movimentam indústrias ou mercados. Além disso, o mago (ou seus companheiros, ou, ainda, seu cliente) também deve arcar com o custo do item em Pontos de Experiência.

Fabricar um item mágico demora 1 dia para cada Ponto de Experiência que custa (por exemplo, 10 dias para uma arma +1). Para imbuir um item mágico com propriedades mágicas como raios, chamas, capacidade de cura ou similares, o mago também deve conhecer as escolas apropriadas (e gastar os PMs necessários).

Espaço

Esta escola permite acessar tanto o que está longe quanto o que está perto, ver o que está distante, teleportar — enfim, a escola espaço é responsável por qualquer coisa que envolva distâncias.

O custo para teleportar ou mover um alvo é o mesmo dado em **Alcance**. Cada alvo além do conjurador aumenta o custo da magia em +1 PM. Esse é o custo básico para afetar uma criatura de tamanho médio (sem a desvantagem Modelo Especial e pertencente à

Escala Ningen). Criaturas menores custam o mesmo valor. O custo para afetar criaturas maiores é baseado na **Área** que elas ocupam.

Espírito/Evocação

Esta escola permite convocar criaturas de outros planos para servi-lo, seja lutando, seja desempenhando outras tarefas.

Cada Ponto de Magia gasto é igual a 1 ponto que pode ser usado para criar a ficha da criatura evocada. Assim, gastando 5 PMs, você pode construir uma criatura com 5 pontos. Você pode gastar mais PMs para evocar uma criatura mais poderosa. Cada PM é igual a 1 ponto que pode ser usado na ficha da criatura. Você pode usar esses pontos em características, vantagens, vantagens únicas e outras habilidades normalmente.

Você também pode evocar mais de uma criatura, dividindo os PMs usados entre as criaturas (mas cada uma deve ter no mínimo 1 ponto). Entretanto, cada criatura além da primeira custa +1 PM (assim, 3 criaturas custam no mínimo 5 PMs — 1 PM pela primeira, +2 PMs pelas duas seguintes +2 por terem sido evocadas depois).

Você também pode evocar elementais — criaturas compostas por determinados elementos, como ar, água, fogo, terra, luz e trevas. O dano causado por essas criaturas muda de acordo com seu tipo de energia (veja a escola **Elemental**, acima).

As criaturas evocadas agem no seu turno. Pagando apenas o custo básico, as criaturas agem apenas uma vez e depois desaparecem. Para mantê-las, o mago deve pagar os custos de **Duração** Sustentável (por turno ou por cena, de acordo com o mestre).

Todos os PMs gastos para evocar criaturas ficam “presos” nelas até que elas sejam enviadas de volta a seu plano ou local de origem.

Matéria/Transmutação

Esta escola permite alterar o estado de objetos e matéria inorgânica, de “coisas” no geral — melhorando-os, piorando-os e até destruindo-os.

Cada Ponto de Magia gasto concede ou melhora uma característica do objeto em 1 ponto. Por exemplo, você pode tornar uma porta de madeira mais densa ou resistente, aumentando sua Armadura ou Resistência em 1 ponto. Você pode fazer o mesmo com armaduras e outros objetos, mas os PMs usados ficam presos até que você decida reverter o objeto à sua forma original. Para criar itens com propriedades mágicas definitivas, veja a escola **Quintessência**, acima.

Mente

Esta escola permite ler pensamentos, invadir os sonhos, controlar a mente, alterar lembranças e emoções.

Os custos são os mesmos listados em **Alvos**, **Alcance**, **Duração** e quaisquer outros parâmetros usados.

Morte/Necromancia

Esta escola permite criar e curar mortos-vivos, apodrecer matéria viva, afetar almas, comunicar-se com espíritos e coisas do gênero.

Os custos são os mesmos vistos em outras escolas e obedecem a todos os parâmetros listados, como **Alvos, Alcance, Duração, Dano ou Cura**.

Os custos para criar um morto-vivo são os mesmos para evocar uma criatura de outro plano ou um elemental — veja **Quintessência** e **Evocação**, acima.

Tempo

Esta escola permite ir e voltar no tempo, ganhar a iniciativa, atrasar os inimigos e acelerar os companheiros.

Cada Ponto de Magia gasto concede um bônus de +1 na iniciativa.

Acelerar um aliado custa 1 PM e funciona da seguinte maneira: você torna uma ação que ele esteja desempenhando mais rápida. Por exemplo, para ele atacar mais rápido — ou mais vezes no mesmo turno —, você pode transformar o ataque (uma ação) em um movimento (por 1 PM) ou em uma ação muito simples (por 2 PM).

Para causar o efeito contrário, os custos são os mesmos: 1 PM para desacelerar uma ação em um passo (de uma ação muito simples para um movimento, de um movimento para uma ação e de uma ação para uma ação de turno inteiro).

Para viajar no tempo, você gasta 1 PM por viajante (no mínimo 1 PM para você mesmo), mais 1 PM por ano para o passado ou futuro. Você pode levar sua carga normal de acordo com sua Força, e quaisquer pessoas voluntárias que esteja tocando. Para levar um alvo involuntário, faça um ataque corpo-a-corpo. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas é movido no tempo.

Você (e qualquer coisa que levar) fica no destino até executar um novo movimento temporal.

Os efeitos específicos e a metafísica de viagens no tempo ficam a cargo do mestre. A não ser que o mestre especifique o contrário, este poder está disponível apenas para NPCs.

Vida

Esta escola afeta matéria orgânica, como plantas, pessoas e animais. Você pode curar e aumentar ou diminuir capacidades físicas.

Os efeitos da escola Vida obedecem a todos os parâmetros listados, como **Alvos, Alcance, Duração, Dano ou Cura** e **Bônus ou Penalidade**.