

PONTOS EXTRAS DE MAGIA (Regra Opcional)

"O bravo sacerdote de Crizagom via em seus braços o corpo de seu amigo pequenino quase morto. Aquele zumbi deu um golpe certeiro na garganta de seu amigo que sangrava demais, muito até para a fragil medicina o salvar. Ele já se sentia cansado e seu amigo bárbaro, Bamusk, também.

Mas algo tinha que ser feito, a vida de seu amigo se esvaía a sua frente e ele não poderia ficar ali parado. Então ele decidiu arriscar. Inspirou fundo, como tentando esquecer de tudo. Expirou. Repetiu isto umas três vezes, e por um instante se lembrou de seu mestre o aconselhando: "- cuidado ao utilizar esta técnica, ela faz com que você sinta uma dor que você não sentirá nem no momento de sua morte! É simplesmente terrível!". Inspirou pela última vez e se concentrou em si mesmo.

Sentiu seu coração batendo e seu sangue fluindo por todo seu corpo. E clamou para que seu sangue, sua vida, tornasse a energia necessária para que o milagre ocorresse:

- Por Crizagom, que faça-se o milagre e que meu sangue seja teu sacrifício.

Neste momento, sentiu seu corpo queimar. Como se tivesse sido jogado em uma fogueira. E ao mesmo tempo, sentiu-se como sua pele sendo rasgada por mil agulhas. Todas as sensações em alguns segundos. Ele quase desfaleceu, mas, levando a mão ao peito, retomou o ritmo de sua respiração.

Inspirou fundo. Pausa. Expira fundo.

Recobrando os sentidos naquele momento olhou para seu pequeno companheiro e viu que a ferida já não sangrava mais e que estava, em parte, curada.

Ele sentiu-se aliviado, apesar de tonto e agradeceu a Crizagom por ter salvado seu pequeno amigo."

Poucos usuários de mana apreciam utilizar o que é chamado de "rapinagem": utilizar-se da própria energia vital como karma. Muito menos são os conhecedores desta técnica. A descoberta dela perde-se nas brumas do segundo ciclo. Existem teorias que a rapinagem era comum devido ao acúmulo de mana no meio ambiente este supria a aura do usuário, tornando o gasto de karma irrisório. Dizem que apos o fim do segundo ciclo, os deuses dividiram não só Tagmar, mas o mundo do mana e o mundo mortal, fazendo assim com que fosse necessário utilizar um meio de carregar a aura do indivíduo com mana, a este meio, este filtro, deram o nome de foco. Se esta teoria é real, ou não passa de lenda poucos sabem, mas o certo é que a rapinagem tem vários efeitos colaterais, não muito aprazíveis.

- 1) **Para cada 2 (dois) pontos de EF, 1 (um) de karma é criado** - Para cada dois pontos de EF que o personagem sacrifique, um ponto de karma é criado. O personagem pode utilizar quantos pontos de EF desejar, desde que dentro do seu nível normal (se seu máximo for 10 (dez) não pode ser utilizado mais do que isto, mesmo que ele fique consciente mas fora de combate.)
- 2) **Faz-se um teste de RF com força de ataque igual a quantidade de EF utilizada** - outra das conseqüências da rapinagem é que ela é dolorosa. "Uma das coisa mais dolorosas do mundo" - segundo Mermex de Calco. O personagem que usa a rapinagem deve fazer um teste de RF conforme acima descrito. Caso ele passe no teste, ele fica por uma rodada se contorcendo de dor e outra rodada se recuperando do choque. Caso ele não passe no teste, ele simplesmente desmaia, só acordando algumas horas depois.
- 3) **A magia deixa um "rastro mágico" para trás** - A magia usada com rapinagem utiliza parte da força física e parte da aura do personagem. Isto deixa uma "digital mágica" que identifica o mago e pode ser sentida de várias formas por aqueles com aura acima da média que vasculhem o local. Lembranças, cheiros, imagens vistas pelo personagem, tudo isto e mais alguma coisa (a critério do mestre) pode marcar o local e identificar o personagem que utilizou-se da magia/milagre. Quando utilizado em alguém, este personagem fica tendo

impressões e sentidos trocados com o usuário da magia/milagre. Pode sentir coisas que ele já sentiu e, dependendo da quantidade de karma utilizado, coisas que ele sente e pensa no mesmo momento. Este efeito dissipasse de forma variável, dependendo da quantidade de karma utilizado ou duração do efeito desejado, o que for maior. De algumas horas até 13 anos!

- O PORQUE DESTA MODIFICAÇÃO NA REGRA -

- ESTA REGRA ALIVIA UM POUCO O CASO DE MAGOS COM POUCO KARMA E TRÁS ALGO DE HERÓICO PARA PERSONAGENS USUÁRIOS DE KARMA - MAGOS PRINCIPALMENTE. A UTILIZAÇÃO DE EF PARA SALVAR A PRÓPRIA PELE E A DE OUTROS COMPANHEIROS É A FORMA IDEAL DE COLOCAR OS MAGOS COMO PERSONAGENS HERÓICOS.