

Dragon Cave

Ilhas de Morphia

Novo cenário para Mighty Blade!

Necromante

A Classe Revisada!

Caminhos

Nova regra para jogadores!

Cavaleiro da Espada de Mirah

E outros caminhos para os heróis de Tebryn!

ÍNDICE

Game Design: Nível e Experiência	Página 3
Raça: Centauro	Página 4
Classe: Necromante	Página 5
Novas Regras: Caminhos	Página 8
Cenário: Caminhos de Drakon	Página 11
Monstros: Verme Gigante	Página 14
Regras: Armas Diferentes	Página 15
Monstros: Criaturas de Sorrowland	Página 17
Cenário: Ilhas de Morphia	Página 21
Raças: Faen	Página 22

Dragon Cave é uma revista on-line voltada ao Mighty Blade RPG.



Mighty Blade RPG by Tiago Junges is licensed under a Creative Commons Atribuição-Uso Não-Comercial-Vedada a Criação de Obras Derivadas 2.5 Brasil License

Criação, Edição e

Desenvolvimento: Tiago Junges

Ilustrações: Diversos; Todos direitos reservados.



Editorial

Bem vindos a mais uma edição da revista Dragon Cave! A revista de RPG oficial e especializada no sistema Mighty Blade!

Nos últimos tempos muitas coisas aconteceram comigo e muito trabalho tomou meu tempo. Tive inclusive um problema com um site que programei e depois de pronto a pessoa não gostou e pediu o dinheiro de volta. Como eu não havia feito um contrato (sim, fui estúpido!) ou eu devolvia o dinheiro ou ele iria infernizar minha vida. Resumindo, passei horas e mais horas do meu tempo livre do trabalho e faculdade (no final do semestre ainda) programando um site que tive que devolver o dinheiro.

E o que isso tem a ver com o Mighty Blade? A resposta é simples: não houve as edições do final do ano passado! O tempo que perdi com este problema eu poderia ter escrito as revistas.

Mas chega de lamentações e vamos olhar para o futuro! Em breve a versão impressa estará pronta (sim, demoro por outros problemas a mais) e todos que quiserem comprar poderão em qualquer lugar do Brasil!

Esta edição está cheia de coisas boas e dando destaque a nova regra que deixará mestres e jogadores animados: os caminhos! Confira nestas páginas.

Então é isso! Os novos suplementos estão a caminho e 2010 será um grande ano para o Mighty Blade RPG e para o RPG no Brasil!

Bom jogo a todos e que rolem os dados!

Coisinha Verde

Faxina de fim de ano!

Devido as diversas mudanças e revisões de um ano de Dragon Cave e 5 anos de Mighty Blade RPG, as edições antigas da Dragon Cave estão desatualizadas e alguns materiais estarão errados. Por isso, todo o material de 2009 será revisado e colocado nos suplementos que sairão esse ano. O *Monstrum Codex* já saiu, e os próximos serão o *Virtus Codex* (Guia do Herói) e o *Magister Codex* (Guia do Mestre). Estes 3 livros serão os principais suplementos para o sistema, e no futuro teremos mais deles.

Depois teremos os livros de cenários, que começará com *Sorrowland* e *Drakon: Reino de Terbyn*.



Nível e Experiência

Muita gente comenta nos fóruns e não compreende a evolução de níveis no Mighty Blade RPG. De fato o sistema possui uma idéia bem diferente da maioria dos RPG conhecidos, e por isto irei explicar melhor nesta matéria.

Nível 1

Um personagem recém criado (nível 1) na maioria dos sistemas já possui um passado e já se assemelham com os heróis das grandes histórias. O grande problema é que nos jogos de RPG as histórias são extensas e nas grandes histórias o personagem vive uma única aventura. No Mighty Blade RPG os heróis começam como se estivessem construindo seu passado. Isso é bom por diversos motivos. Os jogadores podem ir construindo a personalidade de seus heróis, e acompanhar melhor seu desenvolvimento, tornando aquele mero guerreiro anão em um fiel protetor de seu clã que busca vingança do maligno necromante (vilão principal da aventura que esteja jogando). Outro benefício desta estrutura é que agiliza a construção de personagem.

Nível Médio

O nível 5 é o ponto aonde o personagem se define e começa a traçar sua verdadeira historia. Talvez até mesmo planejar seu futuro, o que quer de sua vida e como espera ser lembrado quando morrer, assim como qualquer personagem de qualquer historia. O nível 5 no MB é o que todos imaginam como herói. Já possui um passado e agora se direciona para o futuro, e finalmente se tornar um herói lendário e lembrado por todos. Claro que cada personagem é diferente um do outro, mas no geral é aqui que o personagem está mais apto a ser um verdadeiro herói.

Nível Máximo?

Toda historia tem um fim, e num RPG não deveria ser diferente. Claro que ninguém quer que seu querido e adorado personagem morra, mas viver se sua historia não tiver um fim, não há historia alguma! Não precisa matar seu personagem, existem milhares de tipos de finais, basta olhar as grandes historias. Frodo foi para a terra dos imortais e Aragorn virou o rei de Gondor, todos merecem seu “*gran finale*”. No MB o nível 10 é o máximo e representa o momento épico do personagem. É quando ele está mais poderoso e apto a vencer seus maiores desafios. O mestre e o jogador podem trabalhar juntos para criar o final perfeito para o personagem. O mestre deve destacar e tornar isso uma coisa sensacional. Os sonhos do personagem, os objetivos de vida e as conquistas devem se realizar.

Pontos de Experiência (XP)

Cada grupo de jogadores é diferente um do outro. Uns gostam de aventuras curtas, outros preferem sagas gigantes que duram anos. A frequência que se joga também é importante. Eu pessoalmente possuo um grupo que narro a mais de 1 ano e a cada sessão ganham experiência suficiente para quase mudar de nível. Eles estão no nível 8 e a estão prestes a enfrentar seus arqui- rivais. Sim, jogamos quase 1 vez por mês, e por isso a minha maneira de distribuir XP é assim.

Uma coisa que é importante o mestre saber é que XP é Experiência, e significa que o personagem aprendeu algo. Matar monstros não dá XP, lutar é que dá. Lembre-se disso. No manual do Mighty Blade eu coloquei uma boa forma de se distribuir XP, mas o mestre pode escolher como achar melhor.

Para avançar de nível você precisa conseguir 10 pontos de experiência (XP) mas isso não precisa ser verdade se seu grupo possui muito mais horas de jogo que o normal. Talvez você queira que a cada 50 pontos se avança de nível, ou a cada 10 x Nível Atual. Como mestre, você deve planejar tudo isso e decidir se irá fazer esta mudança ou não.



Centauro

Escrito por Yon Lima

Descrição: Os centauros são seres com o torso e a cabeça de humano e o corpo de um cavalo.

Vivem em florestas e planícies. São grandes guerreiros e caçadores.

Atributos Iniciais:

Força	5
Agilidade	3
Inteligência	2
Vontade	2

Classes comuns: Ranger e Guerreiro.

Habilidade Automática:

Corpo Equino

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Centauro

Descrição: Você possui o dorso de um cavalo. Você pode carregar até 200kg nas costas sem penalidades. Seu deslocamento e velocidade equivalem aos de um cavalo. Devido a sua grande estatura e comprimento você é considerado inepto (Joga 1d6) em certos testes de Força e Agilidade que exijam atuar em espaços apertados e em algumas situações você torna-se completamente incapaz de agir. Você recebe +6 em testes de força para evitar ser derrubado ou empurrado.

Habilidades Extras

Estas habilidades podem ser compradas como se fossem habilidades de classe.

Sentidos Apurados

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Centauro

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência que envolvem percepção e os cinco sentidos.

Patas Fortes

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Centauro

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Força que envolvam saltar, correr, puxar ou empurrar peso.

Vigor Equestre

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Centauro

Descrição: Você recebe +10 de vida e pode rolar 3d6 em testes para resistir a fadiga.

Couro Duro

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Centauro

Descrição: Quando sem armadura você recebe +2 na defesa.

Guardião da Natureza

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Centauro

Descrição: Você tem Vontade +1 e Mana +10.



Descrição: O necromante é o mago especialista em magias relacionadas à morte e as energias negativas. São mal vistos pela comunidade arcana devido a sua frieza e egoísmo.

Bônus de Atributo:

Int +1

Von +1

Proficiências:

Usar Armas Simples.

Ler Escritas Mágicas.

Lista de Habilidades:

Despertar dos Mortos

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode dar vida a um corpo inanimado (esqueleto ou cadáver) de qualquer criatura que esteja até 10 metros de você. Você deve dar um comando simples para este zumbi ou esqueleto e ele fará apenas isto. Após realizar o comando ele se destruirá.

Especial: Um cadáver reanimado só se sustentará por 8 horas.

Falar com os Mortos

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode se comunicar com um espírito perdido que esteja próximo, ou com um espírito que morreu recentemente (24 horas). Você ficará em um estado de transe e poderá ficar em contato com este espírito por quanto tempo quiser.

Sustentar Morto-Vivo

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Despertar dos Mortos

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Com esta magia você pode fazer um morto-vivo permanecer animado por mais 4 dias e poderá dar quantos comando a mais quiser. Este morto-vivo deve ter sido reanimado por você.

Trazer Dor

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Escolha um oponente. Este sentirá uma terrível dor no corpo até o final da batalha (um minuto) e terá que vencer um teste de vontade (dif 12) todo turno para poder agir.



Encarnar Espírito*Habilidade (Magia) - Ação***Requisito:** Despertar dos Mortos**Mana:** 40**Dificuldade da Magia:** 14

Descrição: Você poderá reanimar um morto com um espírito que esteja próximo (usando a magia *Despertar dos Mortos*) ou com o espírito do próprio corpo, se este ainda estiver perdido. Alguém reencarnado com esta magia será considerado morto-vivo e estará apodrecendo, porém não possui *Mente Vazia*.

Energia Sombria*Habilidade (Magia) – Ação***Mana:** 20**Dificuldade da Magia:** 12

Descrição: Você pode lançar da sua mão a energia dos mortos, causando 10 pontos de dano de frio e 10 pontos de dano na mana. A vítima pode fazer um teste de Agilidade (Dif 12) para receber apenas a metade do dano.

Telecinésia*Habilidade (Magia) - Ação***Mana:** 10**Dificuldade da Magia:** Variada.

Descrição: Você pode erguer qualquer objeto visível com o poder de sua mente. A dificuldade varia de acordo com o peso do objeto, variando desde um objeto leve como uma arma (dif 10) até uma pessoa (dificuldade 20). Pode manter o objeto no ar enquanto estiver concentrado e focado no objeto.

Invisibilidade*Habilidade (Magia) - Ação***Mana:** 20**Dificuldade da Magia:** 14

Descrição: Com o seu toque você pode tornar alguém (ou você mesmo) invisível por 1 minuto (ou até o final da batalha). Seu corpo e todas suas posses ficarão invisíveis. Esta magia só pode ser feita com uma orbe.

Detectar Magia*Habilidade (Magia) - Ação***Mana:** 0**Dificuldade da Magia:** 8

Descrição: Você pode enxergar a aura mágica de criaturas e objetos mágicos ou encantados por 10 minutos.

Escudo Mágico*Habilidade (Magia) - Ação***Mana:** 10**Dificuldade da Magia:** 10

Descrição: Você pode criar um escudo de energia para proteger uma pessoa qualquer. Este escudo garante +2 na defesa desta pessoa (Este bônus não pode ser somado com bônus de outros escudos). Esta magia dura 2 minutos (ou até o final da batalha).

Absorver Alma*Habilidade (Magia) - Ação***Mana:** 10**Dificuldade da Magia:** 12

Descrição: Se alguma criatura morreu até 6 metros de você no último minuto, você pode absorver sua alma. Você restaurará toda a sua mana e a alma da criatura se extinguirá para sempre.

Toque Gélido*Habilidade (Magia) - Ação***Mana:** 10**Dificuldade da Magia:** 8

Descrição: Com seu toque, você é capaz de congelar um balde de água. Se usar esta magia para tocar alguém ele receberá 8 pontos de dano (frio).

Alma Sombria*Habilidade - Reação*

Descrição: Se você morrer, poderá voltar à vida no próximo turno. Seu corpo sofrerá algum desgaste (Role 2d6 na tabela abaixo) e ficará com 10 pontos de vida. Você ainda poderá morrer se a soma dos dados for 2, 3 ou 4.

Role 2d6	Efeito
2 - 4	Você morre definitivamente.
5	Pele seca e cadavérica.
6	Olhos brancos.
7	Manchas pretas pelo corpo.
8	Queda de cabelo e pêlos.
9	Cabelos e pêlos brancos.
10	Pele muito pálida.
11	Vômitos de sangue.
12	Pesadelos e insônia.

Recarregar Mana*Habilidade (Técnica) - Ação*

Descrição: Você deve sacrificar 5 pontos de vida para recuperar 5 pontos de mana.

Habilidades Avançadas

Energia Sombria 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Nível 5; Energia Sombria

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode lançar da sua mão a energia dos mortos, causando 20 pontos de dano de frio e 20 pontos de dano na mana. A vítima pode fazer um teste de Agilidade (Dif 14) para receber apenas a metade do dano.

Invocar Espectros

Habilidade (Magia) - Ação

Requisitos: Nível 5

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você pode invocar um espectro soldado que lutará por você até ser destruído.

Adaptação Mórbida

Habilidade (Magia) - Ação

Requisitos: Nível 5

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você pode costurar qualquer membro de qualquer criatura no seu corpo e com esta magia você dará vida a este que será um novo membro seu. Pode se costurar um braço extra, uma calda, colocar uma garra no lugar de uma mão, etc. Para costurar o membro você levará 2d6 horas, e se a magia não funcionar, você receberá 40 pontos de dano e o membro extra terá de ser extraído (ou causará 20 pontos de dano a cada hora).

Imunidade Espiritual

Habilidade - Suporte

Requisitos: Nível 5

Descrição: Você não recebe nenhum dano de criaturas etéreas (fantasmas, espectros, etc.), e rola 3d6 em todos testes de Vontade ligados a estas criaturas.

Resistência dos Mortos

Habilidade - Suporte

Requisitos: Nível 5

Descrição: Todos mortos-vivos que você criar terão Defesa +3 e resistirão o dobro do tempo.

Neutralizar Mana

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 80

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Todos que estiverem até 4m de você perderão 60 pontos de mana.

Recarregar Mana 2

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Nível 5; Recarregar Mana

Descrição: Você deve sacrificar 10 pontos de vida para recuperar 30 pontos de mana.

Mestre dos Mortos

Habilidade - Suporte

Requisitos: Nível 10

Descrição: Com o seu desejo você pode destruir mortos vivos que estejam a 5 metros de você, além de que nenhum morto-vivo criado por você se destruirá se estiver a 5 metros de você. Se um morto-vivo for destruído voltará com todos os pontos de vida em um minuto.



Caminhos

Nova regra opcional

Esta é uma nova regra para aumentar a gama de opções para os jogadores de Mighty Blade! Ninguém é obrigado a seguir caminhos e não perderá nada se não fizer, é uma opção do jogador.

Para entrar em um caminho, um jogador precisará passar meses treinando e enfrentar testes para ver se é apto. Um herói que segue um caminho poderá comprar habilidades do caminho em questão. Nesta edição vocês conhecerão o caminho do "Caçador Sobrenatural" (que não é mais uma classe), do "Assassino da Guilda" e do "Artífice Mágico" (extraído do Alquimista).

Caçador Sobrenatural

A Ordem dos Caçadores Sobrenaturais foi fundada por Jack Von Harkerman. Ele caçava criaturas usando garras de prata presas em uma manopla de couro. Após sua morte, os membros criaram pelo menos 30 destas armas e encantaram em sangue de um poderoso vampiro. Esta arma é o símbolo da ordem que infelizmente acabou após a morte do seu ultimo líder. Hoje os caçadores sobrenaturais são treinados individualmente espalhados pelo mundo.

Requisitos

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Caçar pelo menos 5 criaturas sobrenaturais (lobisomem, vampiro, demônio, espectro, etc.).
- Saber usar Armas Complexas ou possuir *Furtividade*.
- Ser treinado por 2 anos por um membro da Ordem dos Caçadores Sobrenaturais.

Lista de Habilidades:

Caça Sobrenatural

Habilidade (Técnica) - Suporte

Descrição: Você ganha um bônus de +2 em todos os ataques contra lobisomens, vampiros, demônios e mortos-vivos.

Especial: Este bônus não é cumulativo com a habilidade Caçador de [Monstros].

Imunidade de Caçador

Habilidade - Suporte

Descrição: Após enfrentar muitas criaturas e maldições, você se tornou imune a algumas maldições. Você é imune a licantria, vampirismo, doença carníçal ou possessão demoníaca.

Sentido de Alerta

Habilidade - Reação

Descrição: Seus sentidos estão afiados e são capazes de detectar som, cheiro ou visão periférica mais rápido que o normal. Você pode dormir a vontade e baixar a guarda, mas quando algo perigoso se aproxima, você acorda e fica alerta.

Sabedoria Sobrenatural

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência referentes a conhecimento arcano, lendas, e histórias referentes a criaturas sobrenaturais.

Sexto Sentido

Habilidade - Suporte

Descrição: Você é capaz de sentir a presença de qualquer espírito, demônio, morto vivo ou vampiro até 10 metros de distância.

Semelhança Cadavérica

Habilidade - Ação

Descrição: Você pode fingir estar morto. Seu corpo é capaz de baixar o batimento cardíaco, respirar muito lentamente e ficar de olhos abertos por até 1 hora. Qualquer um que investigar seu corpo, dirá que você morreu. Após uma hora, você deve voltar e descansar por 5 minutos, para que seu corpo volte ao ritmo normal. Se você continuar neste estado por mais de 1 hora, receberá 1 ponto de dano a cada minuto.

Assassino da Guilda

A Guilda dos Assassinos é uma organização secreta espalhada pelo mundo. Suas bases se situam em locais escondidos e impossíveis de serem encontrados por pessoas de fora da guilda. Ninguém escolhe ser membro da guilda, a guilda é que escolhe seus novos membros. Eles investigam e seguem o candidato em todos seus passos. Após se certificar das intenções e fidelidade do candidato eles o cercam quando estiver sozinho e o levam para um local isolado. Se um membro não cumprir uma ordem se quer, será caçado e morto pela guilda.

Requisitos

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Ter matado pelo menos 10 criaturas da mesma raça que você.
- Deve possuir a habilidade *Furtividade* e *Agilidade* 5 ou mais.
- Passar 2 anos treinando com a Guilda, longe de tudo e todos.
- Ser leal a Guilda e obedecer todas suas ordens.

Lista de Habilidades:

Mortis 1

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 30

Descrição: Use este turno para analisar o oponente. Se acertar o próximo ataque, usando uma arma leve (peso 2 ou menos), você causará +30 pontos de dano.

Reflexo Assassino 1

Habilidade (Técnica) - Reação

Mana: 10

Descrição: Se o oponente errar um ataque corporal de você, você pode imediatamente fazer um ataque extra com uma arma que esteja em uma de suas mãos.

Mortis 2

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Nível 5; Mortis 1

Mana: 40

Descrição: Use este turno para analisar o oponente. Se você acertar o próximo ataque contra este inimigo usando uma arma leve (Peso 2 ou menos), você causará +60 pontos de dano.

Reflexo Assassino 2

Habilidade (Técnica) - Reação

Requisito: Nível 5; Reflexo Assassino 1

Mana: 10

Descrição: Se o oponente errar um ataque corporal de você, você pode imediatamente fazer dois ataques extras com uma arma ou um ataque extra com cada arma que esteja nas mãos.

Mortis 3

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Nível 10; Mortis 2

Mana: 50

Descrição: Use este turno para analisar o oponente. Se você acertar o próximo ataque contra este inimigo usando uma arma leve (Peso 2 ou menos), você causará +90 pontos de dano.

Corpo de Sombra

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 30

Descrição: Se você ficar parado perto de uma sombra (consistente) você poderá ficar invisível a qualquer um. Como não é uma magia não existe maneira nenhuma de detectar.

Artífice Mágico

Um artífice mágico é um conjurador que encanta objetos com magias. Existem poucos e os mais poderosos estão nas grandes escolas de magia. .

Requisitos

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Passar 1 ano treinando com um Artífice Mágico.
- Conhecer pelo menos 4 magias.

Lista de Habilidades:

Encantar Arma 1

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Apenas tocando na arma, você confere esta arma um bônus de +2 em todos os ataques realizados até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo.

Encantar Arma 2

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Encantar Arma 1

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Apenas tocando na arma, você confere esta arma um bônus de +3 em todos os ataques realizados até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo.

Encantar Armadura

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Apenas tocando em uma armadura, você aumenta sua defesa em +1 até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo.

Arma Elemental

Habilidade (Magia) - Ação.

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Apenas tocando na arma, você confere esta arma +4 de dano de frio, fogo ou elétrico (escolha na hora de fazer a magia) até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo.

Absorver Item Mágico

Habilidade - Ação

Descrição: Você pode absorver mana de qualquer item mágico. Quando fizer isto, o item mágico será inutilizado e você recupera toda a mana. Este item não pode ter aura nula.

Soldar Magia

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 100

Dificuldade da

Magia: 14

Descrição: Tocando no objeto desejado (que pode ser uma capa, elmo, armadura, cinto, botas, luvas ou braceletes) você pode armazenar uma magia. Aquele que usar este objeto poderá fazer a magia como se a conhecesse, mas gastando o dobro de mana. O alquimista demora cerca de 4 horas para soldar a magia, e o objeto ganha desenhos e detalhes de acordo com a magia escolhido. Este objeto possui aura nula.

Especial: Você precisa de Pó de 4 Rubis (800 moedas), o ingrediente chave da magia desejada (Veja acima).

Ingrediente	Magia
Pena de Harpia	Sono
Pena de Coruja	Voar
Folha de Oliveira	Parede Invisível
Raiz de Carvalho	Escudo Mágico
Dente de Dragão	Bola de Fogo
Asa de Morcego	Invisibilidade
Rabo de Escorpião	Paralisar
Veneno de Cobra	Telecinésia
Olho de Basilisco	Teleporte
Flor de Lótus	Curar Ferimentos
Chifre de Unicórnio	Qualquer Magia

Recriar Item Mágico

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 10

Mana: 120

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você pode criar um item mágico único e do jeito que quiser. Você demorará no mínimo 6 meses para concluí-lo, mas será único e terá a forma e poder desejado. O ingrediente deve ser um item mágico que tenha a quantidade de poder nivelada com o seu item desejado. Você e seu mestre devem discutir se o seu item é poderoso da mesma maneira que o item ingrediente. Ao criar seu item, os ingredientes serão inutilizados e se tornarão pó.

Especial: Você precisa ter os ingredientes corretos.



Caminhos de Drakon

Novos caminhos para os habitantes de Tebryn!

Conheça agora quatro caminhos próprios para o mundo de Drakon! Todos estes são encontrados no reino de Tebryn e apenas lá conseguirão segui-los.

Arquimago da Academia Arcana

A Academia Arcana de Oaklore é o maior centro de estudos arcanos de Drakon. É onde os maiores conjuradores se reúnem e estudam magia. Entrar nesta academia é difícil e normalmente freqüentado por membros de famílias nobres. O maior título dentro da hierarquia da academia é o Arquimago. O conselho da Academia (os cinco mais poderosos e sábios) que decide quem se tornará um arquimago. O conselho é justo, mas rígido em suas decisões. Mesmo o mais poderoso e bravo poderá ser reprovado. O que o conselho acha mais importante é a postura e comportamento.

Requisitos

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Estudar por pelo menos 30 anos na Academia Arcana de Oaklore.
- Conhecer pelo menos 5 magias.
- Ser aceito pelo conselho de Arquimagos de Oaklore.
- Passar nas 4 provas arcanas (a critério do mestre).

Lista de Habilidades:

Anti-Magia

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode criar uma área (esférica) de 3m de raio (6m de diâmetro) de magia morta. Dentro desta área é impossível criar magia e qualquer efeito de magia se extinguirá ali dentro.

Esta magia deve ser feita com uma orbe.

Zona Oculta

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você pode criar um portal que o levará para um plano vazio. Neste plano o tempo não passa e ninguém necessitará de ar ou alimento, em compensação não tem como recuperar pontos de vida. Não é possível entrar contra sua vontade. É possível sair a qualquer momento através do portal. O portal permanecerá enquanto você quiser. De dentro do plano, você pode ocultar o portal e impedir que qualquer um entre.

Conjurador Universal

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você pode comprar qualquer habilidade do feiticeiro, sacerdote, ilusionista e necromante.

Conjurador Especialista: [Magia]

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Escolha uma magia quando comprar esta habilidade. Você sempre rola 3d6 quando fizer o teste de magia para esta magia.

Canalização Especial 1

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você pode fazer magia usando qualquer objeto na mão sem se preocupar se é canalizador. Além de não precisar usar cajado, varinha ou orbe mesmo se a magia diga que precisa.

Canalização Especial 2

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5; Canalização Especial 1

Descrição: Você pode fazer magia usando qualquer armadura.

Cavaleiro da Espada de Mirah

A Ordem da Espada de Mirah é uma das maiores organizações de Tebryn. São os protetores da justiça e levam os dogmas de Mirah para todos os cantos do reino. O próprio rei Strauss é um dos membros da ordem. Possuem templos em todas as grandes cidades de Tebryn, sendo a sede principal na cidade de Ulrich. Todos os membros da Ordem da Espada de Mirah usam armadura completa ou de batalha com o símbolo de Mirah no peito: O rosto do cavalo branco e a frase "Justiça seja feita".

Requisitos

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Treinar na Ordem da Espada de Mirah por pelo menos 8 anos.
- Saber usar Armas Complexas.
- Passar 2 anos seguindo as dogmas de Mirah.
- Ser aceito pelo Líder da Ordem da Espada de Mirah.

Lista de Habilidades:

Cavaleiro da Justiça

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você deve ser sempre justo e seguir os ensinamentos dos deuses. Todo demônio, morto - vivo ou espírito maligno deve ser bem sucedido em um teste de Vontade (Dificuldade 5 + sua Von) ou fugirá de medo de você. Criaturas com *Mente Vazia* devem testar Força e se falhar serão completamente destruídos. Se você for injusto, agir de má fé ou trair a justiça, você perderá esta habilidade imediatamente. Você também pode comprar qualquer habilidade do Paladino e Sacerdote.

Especial: Esta habilidade pode substituir a habilidade "Aura Divina" e "Dogma", e poderá servir como requisito igual a estas mesmas habilidades.

Marca da Justiça

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 20

Descrição: Com seu toque você pode marcar alguém com a Marca da Justiça. Sempre que esta pessoa fizer algo injusto ou errado segundo Mirah, um símbolo mágico brilhará na testa e terá uma dor incontrolável de cabeça. Precisarás vencer um teste de Vontade (Dif 18) para prosseguir, apesar de que sua dor será óbvia para qualquer um.

Marca da Ordem

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 20

Descrição: Com seu toque você pode marcar alguém com a Marca da Ordem. Sempre que esta pessoa se afastar até 5 metros de você, um símbolo mágico brilhará na testa e terá uma dor incontrolável de cabeça. Precisarás vencer um teste de Vontade (Dif 18) para prosseguir. Se a pessoa se afastar mais que 10 metros ficará inconsciente até que você o encontre.

Valkiria

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5; Sexo feminino

Descrição: Você pode enxergar todos os espíritos perdidos ou que recém morreram. Com o seu toque você pode fazer estes espíritos subirem aos reinos celestes e serem julgados por Mirah, a deusa da Justiça. Os espíritos bons poderão até serem recompensados e trazidos de volta a vida, se este espírito foi justo e estava em uma missão importante.

Espada de Mirah

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Foi dado a você uma poderosa Espada Longa (ou Espada Pesada) abençoada pela Ordem da Espada de Mirah. Sempre que carregar esta espada você estará com Mirah ao seu lado. Uma vez ao dia, enquanto estiver carregando a espada, você pode rolar novamente um dado indesejado (independente do teste).

Cidadão Tebryniano

Tebryn é um grande reino fundado após a derrota dos dragões em cassiopéia. É um reino que cresceu espantosamente rápido e devido a sua posição geográfica se tornou importante para todos os outros reinos vizinhos. Por isso, os habitantes das grandes cidades de Tebryn possuem características diferentes dos outros.

Requisitos

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Ter vivido sua infância inteira em uma grande cidade de Tebryn.

Lista de Habilidades:

Poliglota

Habilidade - Suporte

Descrição: A educação tebryniana é excelente. Independente da classe social, todos tem acesso a todas as linguagens comuns de cassiopéia. Você sabe falar e escrever todas elas, exceto as línguas mortas.

Etiqueta Tebryniana

Habilidade - Suporte

Descrição: Você sabe como se portar em quase todas as culturas de cassiopéia. Você sempre rola 3d6 em testes de Inteligência para diplomacia, etiqueta, barganha e empatia com qualquer habitante dos reinos.

Conhecimento Regional [Tebryn]

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 em todos os testes de Inteligência ligados a história e geografia de Tebryn. Você também conhece todas as personalidades, cidades e segredos do reino.

Estudo Arcano

Habilidade - Suporte

Descrição: Você sabe ler magias e pode rolar 3d6 em testes de Inteligência ligados a conhecimento de magias e efeitos mágicos.

Protetor das Fronteiras Rochosas

Estes valorosos guerreiros anões protegem a Montanha dos Cristais da invasão das tribos orcs vindas das Terras Secas. São descendentes dos anões de Dagothar e fazem de Stord seu verdadeiro lar.

Requisitos

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Ter vivido sua infância inteira na cidadela de Stord.
- Ser da raça anã.

Lista de Habilidades:

Inimigo Natural [Orc]

Habilidade - Suporte

Descrição: Você sempre causa +6 pontos de dano em todos seus ataques contra orcs.

Membro do Clã Esfola-Dragão

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pertence ao clã dos maiores matadores de dragões de Tebryn. Você sempre causa +10 de dano em criaturas que sejam maiores que 3 metros.

Membro do Clã Machado Lascado

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pertence a um dos clãs mais antigos de Stord. Você é sempre reverenciado e possui sempre um grande status em qualquer sociedade anã de Drakon. Role 3d6 em qualquer teste contra outro anão, além de sempre ser respeitado.

Nascido nas Montanhas

Habilidade - Suporte

Descrição: Você rola 3d6 em todos os testes ligados a locais rochosos e montanhosos (escalada, sobrevivência, animais, etc.).



Monstros

Os vermes gigantes vivem em cavernas ou locais lamacentos. Sobrevivem comendo plantas, algas ou qualquer outro material orgânico, mas a maioria prefere carniça de animais e humanos. Atacam qualquer um que pareça ameaçador. Assim que matar, deixará o corpo da criatura no chão por dias até que se decomponha, para então devorar.

Estes vermes costumam injetar pequenas larvas em algumas criaturas. Estas criaturas ele tenta deixar vivas e prefere que elas se afastem o máximo possível de onde está. Estas larvas ficam adormecidas no corpo do hospedeiro e não farão absolutamente nada com ele. É também extremamente difícil saber se alguém carrega as larvas. Assim que o hospedeiro morre, esta larva começa a devorar a carniça do hospedeiro, e quando tiver grande suficiente sairá para achar mais carniça. Sabem cavar e se estiver enterrado em um cemitério poderá cavar até a cova ao lado.



Verme Gigante

Verme Gigante

Atributos

Força	6
Agilidade	3
Inteligência	4
Vontade	4

Pontos de Vida: 70

Pontos de Mana: 30

Defesa: 11

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano: 12/perfuração)

Habilidades:

Larvas de Verme

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Qualquer criatura viva que entrar em contato com sua mucosa (que cobre todo o corpo) poderá ser infectada com as larvas. Não há meios fáceis de saber se a vítima foi infectada, descobrindo-se apenas após sua morte. O infectado não sofre nenhum problema grave de saúde, mas poderá sentir náuseas facilmente.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.

Cavar

Habilidade - Ação

Descrição: Você pode cavar um buraco para se locomover na terra.

Combate Gigante

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 13). Se falhar, cairá no chão e perderá o próximo turno.

Irracional

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.



Armas Diferentes

As armas comuns usadas pelos heróis são feitas de aço e/ou madeira. Mas em alguns momentos os jogadores precisam de armas feitas de outros materiais. Ou talvez o mestre queira colocar elementos novos de seu cenário (Exemplo: “O reino dos anões costuma usar armas de prata, pois para eles a prata é mais barata”). Aqui estão as regras para fazer estas alterações.

Armas de Aço

Algumas armas são feitas de madeira e outras são feitas de aço. Verifique se a arma que você quer fabricar utiliza o aço.

Estas regras só se aplicam em armas corporais! E lembre-se que nenhuma destas armas é encontrada a venda!

Madeira

Você pode fazer qualquer arma de aço utilizando madeira:

Tempo de Fabricação: Normal

Custo: Metade do custo normal.

Dano: Igual da arma -4 (corte -6).

Durabilidade: 2x menos resistente.

Peso: Igual da arma normal -1.

Prata

Você pode fazer qualquer arma de aço utilizando prata:

Tempo de Fabricação: Dobro do normal.

Custo: 4x o custo normal.

Dano: Igual da arma +1.

Durabilidade: 2x mais resistente.

Peso: Igual da arma normal.

Bronze

Você pode fazer qualquer arma de aço utilizando bronze:

Tempo de Fabricação: Normal

Custo: Igual ao custo normal.

Dano: Igual da arma.

Durabilidade: 2x mais resistente.

Peso: Igual da arma normal +1.

Pedra

Você pode fazer qualquer arma de aço utilizando pedra:

Tempo de Fabricação: Normal

Custo: Metade do custo normal.

Dano: Igual da arma -1 (contusão normal).

Durabilidade: 3/4 da arma normal.

Peso: Igual da arma normal +1.

Osso

Você pode fazer qualquer arma de aço utilizando ossos:

Tempo de Fabricação: Normal

Custo: Metade do custo normal.

Dano: Igual da arma -3 (corte -5).

Durabilidade: 2x menos resistente.

Peso: Igual da arma normal -1.

Ferro

Você pode fazer qualquer arma de aço utilizando ferro:

Tempo de Fabricação: Dobro do normal.

Custo: Igual ao custo normal.

Dano: Igual da arma.

Durabilidade: Igual da arma normal.

Peso: Igual da arma normal +1.

Adamantine

Você pode fazer qualquer arma de aço utilizando adamantite:

Tempo de Fabricação: 20x o normal.

Custo: 100x o custo normal.

Dano: Igual da arma +10 (contusão +4).

Durabilidade: 100x mais resistente.

Peso: Igual da arma normal +2.

Adamantine?

Adamantine é uma espécie de liga de metal e diamante. É extremamente raro e por isso seu valor é altíssimo. Só são encontrados pequenos fragmentos deste metal dentro de grandes vulcões extintos.

Armas de Madeira

Algumas armas são feitas de madeira e outras são feitas de aço. Verifique se a arma que você quer fabricar é feita apenas de madeira.

Estas regras só se aplicam em armas corporais! E lembre-se que nenhuma destas armas é encontrada a venda!

Aço

Você pode fazer qualquer arma de madeira utilizando aço:

Tempo de Fabricação: Normal

Custo: 2x o custo normal.

Dano: Igual da arma +2.

Durabilidade: 4x mais resistente.

Peso: Igual da arma normal +3.

Prata

Você pode fazer qualquer arma de madeira utilizando prata:

Tempo de Fabricação: Dobro do normal.

Custo: 8x o custo normal.

Dano: Igual da arma +3.

Durabilidade: 8x mais resistente.

Peso: Igual da arma normal +3.

Bronze

Você pode fazer qualquer arma de madeira utilizando bronze:

Tempo de Fabricação: Normal

Custo: 2x o custo normal.

Dano: Igual da arma +2.

Durabilidade: 8x mais resistente.

Peso: Igual da arma normal +4.

Pedra

Você pode fazer qualquer arma de madeira utilizando pedra:

Tempo de Fabricação: Normal

Custo: Igual ao custo normal.

Dano: Igual da arma +1 (contusão +2).

Durabilidade: 3x mais resistente.

Peso: Igual da arma normal +4.

Osso

Você pode fazer qualquer arma de madeira utilizando ossos:

Tempo de Fabricação: Normal

Custo: Igual ao custo normal.

Dano: Igual da arma +1.

Durabilidade: 2x mais resistente.

Peso: Igual da arma normal +1.

Ferro

Você pode fazer qualquer arma de madeira utilizando ferro:

Tempo de Fabricação: Dobro do normal.

Custo: 2x o custo normal.

Dano: Igual da arma +2.

Durabilidade: 4x mais resistente.

Peso: Igual da arma normal +4.

Adamantine

Você pode fazer qualquer arma de madeira utilizando adamantite:

Tempo de Fabricação: 20x o normal.

Custo: 200x o custo normal.

Dano: +12 (Arma de contusão causa +6).

Durabilidade: 500x mais resistente.

Peso: Igual da arma normal +5.

Exemplos

Veja alguns exemplos fazendo uma espada longa e uma clava:

Arma	Tempo	Custo	Dano	Peso
Espada Longa (Normal; Aço)	Normal	150	10	3
Espada Longa (Prata)	2x	600	11	3
Espada Longa (Adamantine)	20x	15000	20	6

Arma	Tempo	Custo	Dano	Peso
Clava (Normal; Madeira)	Normal	50	6	2
Clava (Ferro)	2x	100	8	6
Clava (Pedra)	2x	50	8	6
Clava (Osso)	Normal	50	7	3



Criaturas de Sorrowland

Escrito por André Luis Sonnemaker Silva

Gyardok

Descrição

O gyardok é um monstro gigante, parente das aves comuns. Sua anatomia é bizarra: possuem um tronco pequeno e gordo, com uma bocarra disforme, cheia de dentes pontiagudos. Também possuem quatro asas pequeninas, duas de cada lado do corpo, atrofiadas e muito pequenas para qualquer utilidade. O pescoço é forte e carnudo, com grandes tendões aparentes, e a cabeça é pequena, com um afiado bico na ponta.

A silhueta de seu pescoço e cabeça, numa posição confortável para a criatura, lembra um Z. Existem ainda três olhos, que geralmente são dourados ou verdes, enfileirados em vertical, na sua cabeça. Tudo isso sustentado por longas pernas cheias de escamas de cor laranja ou amarelo, muitas vezes tortas de uma maneira perturbadora, com quatro dedos nos pés, cada um armado com uma garra venenosa.

Costumam pesar entre uma e duas toneladas, medindo comumente 5 metros de altura, mas a casos de gyardoks com até 7 metros e meio de altura. As fêmeas são um pouco menores, e possuem pelugem amarelada, enquanto os machos são os maiores e tem uma pelugem escarlate, digna das mais finas roupas da aristocracia.

Os gyardoks de duas cabeças, uma aberração da natureza, são raríssimos e mais fortes que o normal, angariando fileiras de fêmeas que o seguem, desejando seus genes superiores para seus filhotes.

Sociedade

Gyardoks são ermitões, preferindo viver isolados nas profundezas do subterrâneo. Eles não costumam encontrar-se com seus semelhantes, reduzindo o convívio as poucas semanas da época do acasalamento, quando as fêmeas ficam ainda mais reclusas, e os machos saem de suas tocas, destruindo tudo que encontram no caminho, procurando o doce odor das fêmeas. Após o acasalamento, os machos voltam para seus recantos, enquanto as fêmeas

põem seus ovos, que vão de 6 a 20 ovos por gestação, cuidando dos filhotes por 5 anos antes de expulsá-los do ninho. Apesar das características reclusas, os machos dos gyardoks as vezes vivem em templos, cultuados por sua bela aparência e por defenderem os templos como seus territórios, mas há casos também de gyardoks usados como guardiões de masmorras e castelos.

Habitat

Os Gyardoks gostam de cavar ninhos profundos na terra, fazendo diversas galerias para seus dejetos, sua morada e para guardar suas presas mortas. Os ninhos mais complexos costumam ser os das fêmeas, mas independente do sexo, essas bestas cavam seus ninhos em terrenos secos, desde pradarias ensolaradas até os mais áridos desertos.

Combate

Estas criaturas atacam suas presas quando estão desprevenidas. Eles sorrateiramente escolhem seu alvo, aproveitando-se de posições favoráveis para avançar sobre seu alvo, atacando com bicadas rápidas, para despedaçar a presa e jogar os pedaços na bocarra no tronco. Usam suas garras em criaturas muito grandes, ou quando estão em desvantagem numérica, pisando nos inimigos e cortando o ar com suas garras, que inoculam um veneno muito perigoso.

Gyardok (filhote)

Atributos

Força	5
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	3

Pontos de Vida: 40

Pontos de Mana: 40

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Bico (For; Dano: 8/perfuração)

Garras (For; Dano: 6/corte)

Mordida (Agi; Dano: 6/perfuração)

Habilidades:

Mordida Fatal

Habilidade – Ação

Mana: 20

Descrição: Usando sua bocarra grande, o gyardok morde seus inimigos violentamente, causando o dobro do dano (12 pontos de dano).

Gyardok (Adulto)

Atributos

Força	9
Agilidade	7
Inteligência	2
Vontade	4

Pontos de Vida: 90

Pontos de Mana: 60

Defesa: 14

Ataque Corporal:

- Bico (For; Dano: 12/perfuração)
- Garras (For; Dano: 8/corte)
- Mordida (Agi; Dano: 10/perfuração)

Habilidades:

Mordida Fatal

Habilidade – Ação

Mana: 20

Descrição: Usando sua bocarra grande, o gyardok morde seus inimigos violentamente, causando dobro de dano (20 pontos de dano). O alvo ainda deverá fazer um teste de Agilidade (dificuldade 14), para escapar da bocarra. Se falhar, acabará dentro da boca do monstro. O gyardok poderá mastigar tudo que estiver em sua boca, usando uma ação de ataque normal, causando 10 de dano a todos lá dentro. Para sair da boca ou evitar a mastigação, é necessário um teste de força com dificuldade 12. Se passar, o alvo conseguirá sair da boca.

Garras Venenosas

Habilidade – Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal usando suas garras. Se acertar, poderá envenenar seu alvo, causando 8 de dano por turno, durante 2d6 turnos.

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Grito Sônico

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Você emite um grito sônico ressonante, que causa 10 de dano a todas as criaturas próximas, e deixando-as tontas e abaladas, fazendo-as perder o próximo turno.

Gyardok de Duas Cabeças

Atributos

Força	12
Agilidade	8
Inteligência	3
Vontade	5

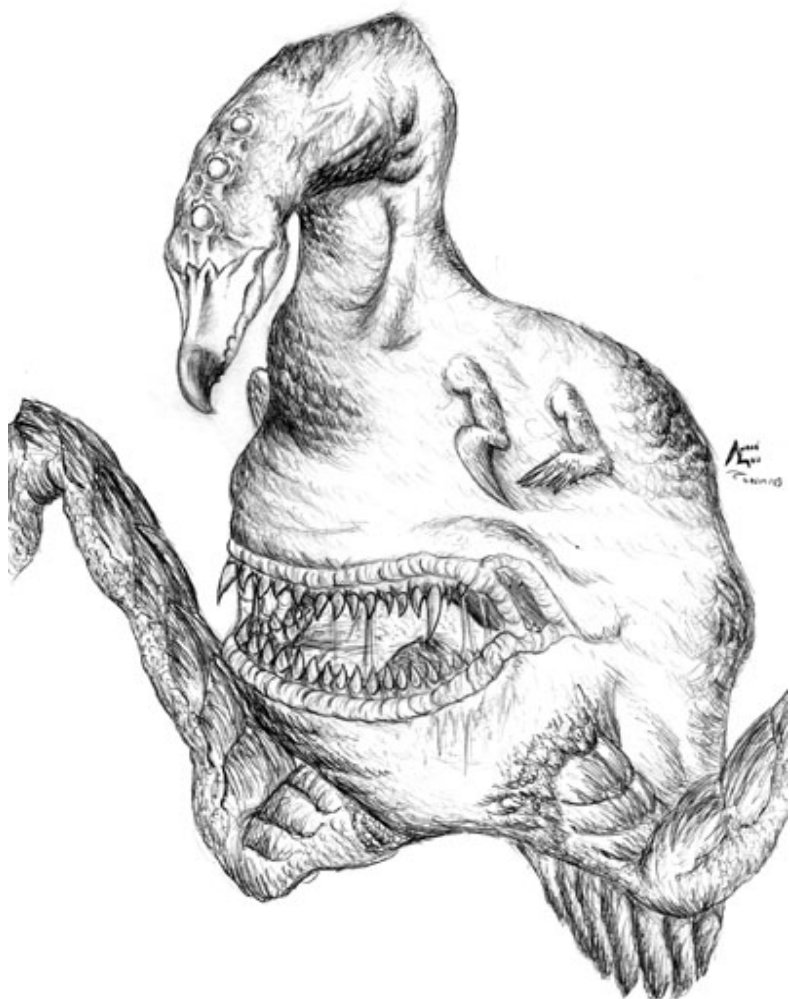
Pontos de Vida: 120

Pontos de Mana: 80

Defesa: 14

Ataque Corporal:

- Bico (For; Dano: 14/perfuração)
- Garras (For; Dano: 10/corte)
- Mordida (Agi; Dano: 10/perfuração)



Habilidades:

Duas Cabeças

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode fazer 2 ataques corporais por turno que envolvem a cabeça(mordidas, bicadas, cabeçadas, chifradas, etc.) Cada cabeça possui 3 de Inteligência e as duas juntas tem 5 de Vontade: testes de Inteligência envolvendo você devem ser feitos separadamente para cada cabeça, mas testes de vontade contam a vontade de cada um como uma só.

Garras Venenosas

Habilidade – Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal usando suas garras. Se acertar, poderá envenenar seu alvo, causando 8 de dano por turno, durante 2d6 turnos.

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Grito Sônico

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Você emite um grito sônico ressonante, que causa 10 de dano a todas as criaturas próximas, e deixando-as tontas e abaladas, fazendo-as perder o próximo turno.

Mordida Fatal

Habilidade – Ação

Mana: 20

Descrição: Usando sua bocarra grande, o gyardok morde seus inimigos violentamente, causando dobro de dano (20 pontos de dano). O alvo ainda deverá fazer um teste de Agilidade (dificuldade 14), para escapar da bocarra. Se falhar, acabará dentro da boca do monstro. O gyardok poderá mastigar tudo que estiver em sua boca, usando uma ação de ataque normal, causando 10 de dano a todos lá dentro. Para sair da boca ou evitar a mastigação, é necessário um teste de força com dificuldade 12. Se passar, o alvo conseguirá sair da boca.

Formiga-Dragão

As formigas-dragões são formigas gigantes, de carapaças negras, com destaque para longos chifres e uma mandíbula em ângulo agudo, dando a aparência de um focinho de dragão. Vivem em formigueiros gigantes cavados no subsolo, geralmente em abismos ou em encostas de montanhas.

São bastante perigosas, principalmente por conseguirem expelir ácidos em suas presas, para digeri-las, e por atacarem em bandos, que geralmente ficam espalhados, mas quando uma das formigas acha algo interessante, chama as outras através de odores detectados rapidamente pelas outras, que armam a emboscada para seus alvos.

Formiga-Dragão (Operária)

Atributos

Força	6
Agilidade	7
Inteligência	3
Vontade	2

Pontos de Vida: 40

Pontos de Mana: 40

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 12/perfuração)

Ataque à Distância:

Jato de Ácido (Agi; Dano = 14/fogo)

Habilidades:

Irracional

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

Grupo de Ataque

Habilidade - Suporte

Descrição: Você ganha +1 no ataque para cada aliado que esteja atacando o mesmo alvo.

Formiga-Dragão (Soldada)

Atributos

Força	8
Agilidade	7
Inteligência	3
Vontade	2

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 40

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 16/perfuração)

Ataque à Distância:

Jato de Ácido (Agi; Dano = 18/fogo)

Habilidades:

Irracional

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

Grupo de Ataque

Habilidade - Suporte

Descrição: Você ganha +1 no ataque para cada aliado que esteja atacando o mesmo alvo.

Fúria Servil

Habilidade – Ação

Mana: 20

Descrição: Se você for algum tipo de escravo ou servo, e seu mestre estiver em combate ao seu lado, faça um ataque a algum alvo qualquer. Se você acertar, continue atacando até que o ataque erre.

Formiga-Dragão (Filhote)

Atributos

Força	5
Agilidade	6
Inteligência	2
Vontade	1

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 20

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 12/perfuração)

Habilidades:

Irracional

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

Grupo de Ataque

Habilidade - Suporte

Descrição: Você ganha +1 no ataque para cada aliado que esteja atacando o mesmo alvo.

Formiga-Dragão (Rainha)

Atributos

Força	12
Agilidade	4
Inteligência	7
Vontade	8

Pontos de Vida: 100

Pontos de Mana: 50

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 10/perfuração)

Ataque à Distância:

Jato de Ácido (Agi; Dano = 20/fogo)

Habilidades:

Orgulho da Realeza

Habilidade - Suporte

Descrição: Você ganha +1 no ataque corporal para cada criatura serva sua que esteja atacando o mesmo alvo.

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 19). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Invocar Crias

Habilidade – Ação

Mana: 25

Descrição: Você pode chamar até três Formigas-Dragão Soldadas que estejam próximas (alguns quilômetros).



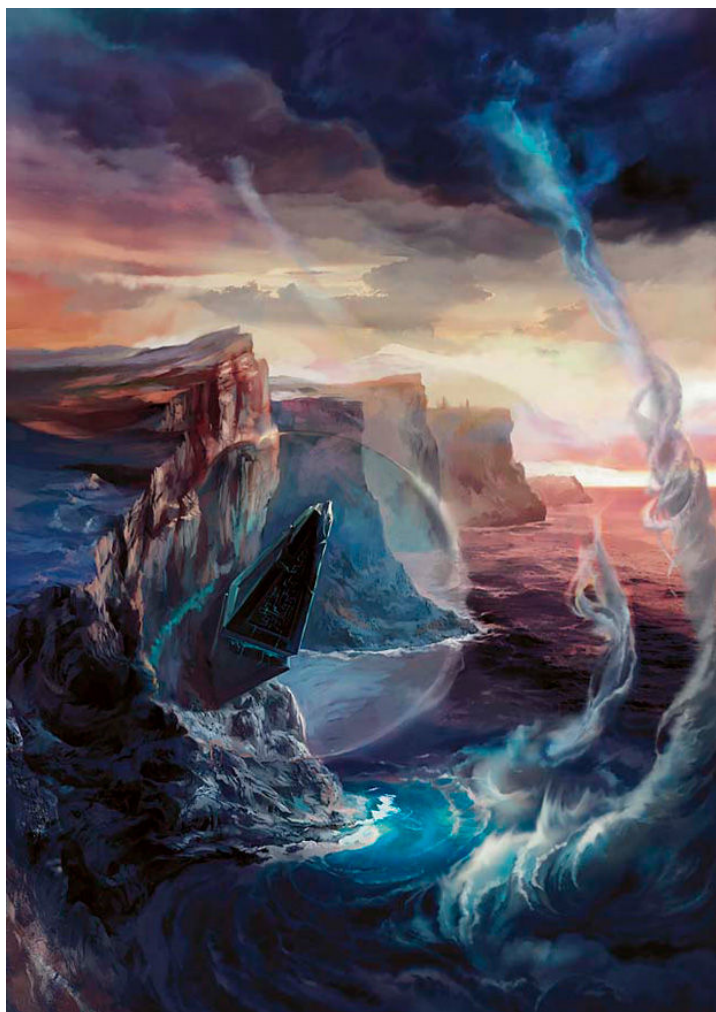
Ilhas de Morphia

Parte 1: O Mundo

Mais uma vez apresento um novo cenário para Mighty Blade RPG. Este cenário será construído aos poucos por mim e por vocês. Enviem seu material para o site (ou para o e-mail) para colaborar.

Um Mundo de Ilhas

O mundo se chama Morphia e é um imenso oceano coberto de criaturas aquáticas perigosas, sendo as Serpentes Marinhas e Krakens as mais perigosas. Não existem continentes em Morphia, apenas pequenas ilhas que podem ter no máximo 3 km de diâmetro. Estas ilhas são estranhas e distintas umas das outras. A principal característica, e a mais estranha, deste mundo é que estas ilhas vivem em movimento. Alguns exploradores tentaram



achar algum padrão, mas não existe uma lógica no movimento das ilhas, apesar de algumas parecerem tão claramente girarem com outras.

Ninguém sabe a origem de Morphia. Diversos povos alegam conhecer a história, mas nada é certo. A verdade é que Morphia é um mundo mórfico e muda todo o tempo. Algumas ilhas somem e novas aparecem como mágica.

Os Povos das Ilhas

Devido a estes estranhos eventos, os povos de Morphia costumam viver longe e não mantêm tanto contato. Também por isso cada ilha possui habitantes diferentes das outras e aparentemente de origens distintas. Uma das maiores ilhas e a mais fácil de achar (utilizando magia) é a ilha de Elagar, aonde habita o povo faérico dos Faens. Outras poucas ilhas são conhecidas por viajantes deste mundo, pois se movimentam rápido ou por estarem orbitando a ilha de Elagar. As mais conhecidas são Fobos e Dokar, e são habitadas pelos Firas (Fobos) e Mahok (Dokar).

Existem também os Grotons, um povo aquático que vive em pequenas comunidades no fundo do oceano. Com o movimento das ilhas e as poderosas ameaças que vivem nos mares, eles preferem viver mudando de local. Alguns optam por viver na superfície em ilhas abandonadas. Outros passam a viver pacificamente com outras raças amigáveis.

Não existem humanos nativos deste mundo, exceto alguns que vieram através de portais. Estes poucos vivem junto com os Faens na ilha de Elagar.

Os Perigos das Ilhas

Além da diversidade de criaturas marinhas que ameaçam a travessia do oceano, existem algumas ilhas habitadas por perversas criaturas. Uma das mais temíveis raças é os Rubos, poderosos monstros de pele vermelha que devoram qualquer coisa viva. Habitam a ilha de Io e já acabaram com várias ilhas que cruzaram seu caminho.

Outro perigo nas ilhas é quando uma ilha em grande movimento se choca com outra. Este acontecimento é muito raro, pois as ilhas tendem a se manter sempre afastadas umas das outras (por alguma razão desconhecida). Mas quando isto acontece, uma grande explosão ocorre e as ilhas se mesclam, matando tudo que estiver sob elas. É apenas quando este evento acontece que se formam os cristais mágicos.

Os Cristais e a Magia

Outra característica de Morphia é a Cristalomacia, uma espécie de magia criada através dos cristais mágicos encontrados apenas neste mundo. Como estes cristais são quase impossíveis de se encontrar, são poucos os

Cristalomantes. A maioria são Faens que passam o cristal de geração para geração.

O cristalomante precisa apenas de um pedaço de cristal mágico para realizar suas magias. Para isso ele transforma seu cristal em um amuleto e escolhe sua especialidade.



Raça das Ilhas: Faens

O Faen, assim como o Pixie, é um descendente das fadas. São os maiores entre seus irmãos, medindo em média 1 metro de altura. Possuem asas leves e um par de antenas. Podem ter a mais variada coloração de seus cabelos, e sua pele normalmente é clara.

Os Faen vivem em sua grande cidade nas árvores da ilha de Elagar. São extremamente pacíficos e são os mais antigos conhecidos de Morphia. São apreciadores da magia e se utilizam da Cristalomacia.

Atributos Iniciais:

Força	2
Agilidade	3
Inteligência	4
Vontade	3

Classes comuns: Cristalomante, Ranger e Feiticeiros.

Habilidade Automática:

Asas Rápidas

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Suas pequenas asas podem bater bem rápido lhe dando uma grande mobilidade no ar. Você pode voar para qualquer direção e parar no ar. Porém, este bater de asas cansa, limitando-o a voar por no máximo 1 hora. Não é possível voar carregando coisas muito pesadas.

Habilidades Extras

Você pode comprar uma habilidade destas como se fosse uma habilidade de classe.

Isnuu

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você nasceu com características físicas diferente. Sua pele e seus cabelos são esverdeados. Você pode comprar habilidades do Feiticeiro e do Ilusionista como se fosse a sua.

Especial: Você só pode pegar esta habilidade na criação de personagem.

Irmão Gêmeo

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você possui um irmão gêmeo. Ele é exatamente igual a você fisicamente, mas pode seguir caminhos diferentes. Você possui contato telepático, mas se ele morrer você morrerá também.

Especial: Você só pode pegar esta habilidade na criação de personagem.

Patrulheiro da Floresta

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você tem Agilidade +1 e Vida +10.