

# Dragon Cave

## Grupo de Aventureiros

Melhore e se beneficie com ele!

## Chumbo e

## Polvora

Regra para Armas  
de Fogo arcaicas!

## Defeitos

Como usar eles em  
seu personagem!

# Bardo

Mais habilidades para a classe!



# ÍNDICE

<b>Heróis ao Extremo:</b> Bardo	Página 3
<b>Regra:</b> Erro Crítico	Página 4
<b>Regra:</b> Grupo de Aventureiros	Página 5
<b>Regra:</b> Chumbo e Pólvora	Página 7
<b>Regra:</b> Defeitos	Página 8
<b>Dicas:</b> Viagens	Página 9
<b>Dicas:</b> Armas da Plebe	Página 12
<b>Regras:</b> Culturas e Armas	Página 13
<b>Dicas:</b> 6 coisas sobre RPG	Página 14
<b>Dicas:</b> Companheiro Animal	Página 15

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; Reprodução; Todos direitos reservados.

Finalmente!  
O manual está em  
minhas mãos!



## Editorial

Salve amigos Tebrynianos!

Mais um mês, mais uma revista (com um pouco de atraso, mas ainda firme!). Nesta edição não temos nenhum grande destaque. Mas para felicidade de todos temos bastantes materiais diferentes! Um destaque para a regra opcional de Grupos de Aventureiros que eu aconselho a todos que tem dificuldades de unir o grupo ou com brigas dentro do grupo.

Mês que vem temos a RPGCon! Que promete ser melhor que o ano passado! Estarei lá vendendo e autografando o manual do Mighty Blade, e se der tempo, mestrarei uma aventura (nada certo ainda). Aqueles que moram em São Paulo ou perto apareçam!

Estou entrando de férias do trabalho agora em Julho, então acredito que o Guia do Herói será finalizado! Uma ótima noticia para todos que estão esperando ansiosos por ele.

Eu também estou planejando fazer KITS para vender, que incluirão um manual impresso, uma aventura inédita impressa, fichas prontas, mini-dados e uma divisória de mestre! Assim que tiver pronto vocês saberão pelo site!

É isso! Que rolem os dados!

*Coisinha Verde*

**Compre a versão impressa do Manual Básico pelo site!**



Já foram vendidos 100 exemplares!  
Se vendermos mais 150 poderemos fazer o *Guia do Herói* e/ou *Guia dos Monstros* impresso!  
Ajude a divulgar!



Vamos já adiantar algumas habilidades novas para as outras classes (Bardo, Ilusionista, Druida e Necromante) que apresentaremos no Guia do Herói. Vejam aqui algumas do Bardo!

## Habilidades de Nível 1

### Canção do Enjão

*Habilidade (Canção) - Ação*

**Mana:** 10

**Descrição:** Sua canção é perfeitamente desconexa. Todos que escutarem (incluindo você) devem testar Vontade (Dif: [sua Int] +8). Aqueles que falharem irão ficar enjoados (podendo até vomitar) e não poderão agir no próximo turno.

### Canção do Fascínio

*Habilidade (Canção) - Ação*

**Mana:** 15

**Descrição:** Escolha duas pessoas que possam ouvir sua música. As duas devem testar Vontade (Dif: [sua Int] +6). Aquela que falhar ficará apaixonada pela outra. Uma paixão tão doentia e grudenta que serão capazes de matar qualquer um que impeça.

### Canção da Galinha

*Habilidade (Canção) - Ação*

**Mana:** 10

**Descrição:** Sua canção induz um oponente a acreditar que ele é uma galinha. Escolha um oponente, que deverá fazer um teste de Vontade (Dif: [sua Int] +6). Se ele falhar, ele ficará 1 hora cacarejando e ciscando com os pés. Em combate isso apenas reduz a defesa dele em -1.

### Canção Hipnótica

*Habilidade (Canção) - Ação*

**Requisito:** Mestre das Notas

**Mana:** 20

**Descrição:** Sua canção induz um oponente a fazer a ação que você quiser. Escolha um oponente, que deverá fazer um teste de Vontade (Dif: [sua Int] +8). Se ele falhar, escolha uma ação qualquer que ele será obrigado a fazer no seu turno.

## Heróis ao Extremo

### Guia do Herói: Bardo

### Canção do Descanso

*Habilidade (Canção) - Ação*

**Mana:** 0

**Descrição:** Sua canção deixa a todos que ouvirem mais relaxados e revigorados. Escutar ela enquanto está descansando faz recuperar o dobro de mana e vida (incluindo você).

### Instrumento Escudo

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você pode usar seu instrumento musical como se fosse um escudo pequeno (defesa +1). Se usar as duas mãos para segurá-lo, o bônus é +2.

Funciona como um escudo e deve ser contado com o bônus total de proteção.

### Tiro Certo

*Habilidade (Técnica) - Ação*

**Mana:** 10

**Descrição:** Você pode fazer um ataque normal à distância rolando 3d6.

### Truque Sujo

*Habilidade (Técnica) - Ação*

**Mana:** 10

**Descrição:** Quando estiver em distância corporal do oponente e ele estiver te vendo, faça um teste de Inteligência (Dificuldade 7 + Int do oponente). Se vencer, você fez alguns movimentos de corpo que enganaram o oponente, o fazendo perder equilíbrio ou o deixando confuso. Ele não poderá agir no próximo turno.

### Contatos no Crime

*Habilidade (Técnica) - Suporte*

**Descrição:** Você possui muitos contatos entre os grandes criminosos. Com isto você pode descobrir informações privilegiadas. Obviamente o mestre poderá restringir informações que forem problemáticas para a aventura.

Você também pode comprar mercadorias roubadas pela metade do preço no mercado negro (encontrado apenas nas grandes cidades).



Sim, eu cometi um ERRO CRÍTICO ao tirar o ERRO CRÍTICO do capítulo de regras opcionais do manual! É uma ótima regra que eu sempre usei e recomendo à todos usarem. Pois, além de ser muito divertida, traz a idéia de que as vezes as coisas podem dar terrivelmente errado.

## A Regra

A regra é simples e eu não teria porque usar toda uma página da revista para mostrá-la.

Sempre que todos os dados caírem no número 1, você cometeu um erro crítico. Além de falhar automaticamente, você falhou de maneira desastrosa. O mestre poderá inventar qualquer coisa que possa ter acontecido. Se foi em um ataque, talvez a arma caiu de sua mão, ou você tropeçou, ou seu ataque acertou um aliado adjacente (meu favorito!).

## Quando Usar

Em todo ataque ou teste! A regra diz que sempre que TODOS os dados da rolagem caírem no 1. Ou seja, se você está rolando inaptidão (1d6) você terá muito mais chances de um Erro Crítico, e se estiver rolando 3d6 suas chances são pouquíssimas.

Apenas lembre que em situações que não são ataques ou testes, esta regra não se aplica! Exemplo: A habilidade Ataque da Hydra.

## Sub-regra Opcional: Tabela

Eu pessoalmente criei uma sub-regra para estes acontecimentos, que além de deixar ainda mais divertido, tira a culpa do mestre.

Quando alguém comete um erro critico, o mestre cria uma pequena tabela com 6 números. Ele então pede para todos darem idéia do que pode ter acontecido, e anota as melhores idéias (incluindo as suas próprias), na tabela até formar 6 possíveis desastres. Então o jogador que falhou, rola 1d6 para saber qual o desastre que aconteceu com ele.

# Erro Crítico!

## Tabela

Role 1d6	Efeito
6	
5	
4	
3	
2	
1	

## Idéias de Tabelas

Você pode usar de referencia algumas tabelas prontas como estas aqui:

## Tabela A: Ataques

Role 1d6	Efeito
6	Você tropeça e cai no chão.
5	Sua arma escapa da mão e cai no chão ou fica presa em algo.
4	Sua arma escapa da mão e cai muito longe, ou arrebenta (se for um arco ou besta).
3	Você se machuca com sua própria arma (recebe metade do dano dela).
2	Você acerta um aliado perto de você.
1	Você se acerta em cheio com seu próprio ataque!

## Tabela B: Teste de Magia

Role 1d6	Efeito
6	Uma luz colorida circunda sua cabeça por 1 hora.
5	Você fica tonto e desorientado. Não poderá agir no próximo turno.
4	Você perde a mana correspondente a magia, mas nada acontece.
3	Uma magia explode na sua cara, causando 10 pontos de dano de fogo em você e todos adjacentes a você.
2	Você acaba conjurando a magia errada (role aleatoriamente entre suas magias).
1	Seu corpo envelhece 10 anos.





# Grupos de Aventureiros

Por que eles estão juntos? Às vezes é difícil ter uma boa idéia para juntar o grupo, especialmente quando há jogadores que querem jogar com um “Lobo Solitário”. Isso é dor de cabeça para muitos mestres, e as vezes mesmo o grupo junto, não aparentam ter uma boa razão para estar. Amizade, parentescos, dívida, ou simplesmente “por dinheiro”, são as razões mais comuns. Mas não precisa ser assim, vejamos uma regra interessante para construção de grupos de jogo!

## Criando o Grupo

Para evitar o longo processo de reunir o grupo, uma boa dica é fazer com que os jogadores criem o grupo! Para isto, eles devem decidir quais as características dele:

**Motivação:** Assim como cada personagem deve ter uma motivação, o grupo precisa ter, e normalmente esta motivação está relacionada com a motivação de cada personagem.

**União:** Os jogadores devem decidir como cada membro se juntou ao grupo. Pode haver algum tipo de interpretação ao contar isso, mas nada muito necessário. O importante aqui é que cada um saiba o porquê está no grupo e sua relação com cada membro.

**Aproximação:** O mestre decidirá (dependendo da União do grupo) o nível de aproximação do grupo. Este número pode variar de 1 a 3 inicialmente.

**Líder:** Aquele que representa o grupo e centraliza as relações.

## Motivação do Grupo

O grupo pode ter qualquer tipo de motivação. Esta motivação é como a motivação pessoal de cada personagem, mas não precisam ser necessariamente iguais! De repente a motivação do grupo seja “Acabar com o maligno lorde das terras das sombras”, mas a motivação de um personagem seja “Vingar a morte de seu pai”, outro pode ser “Trazer a paz ao mundo”, e outro “Conseguir fama e se tornar uma lenda”.

## União do Grupo

Aqui o grupo terá de se decidir como cada membro se conheceu e sua relação com os outros. É algo simples, mas muito importante para a interpretação. Lembre que este é o momento de explorar ao máximo sua história e o mestre poderá lhe dar total liberdade para criá-la.

## Aproximação do Grupo

Este é um valor numérico que pode ir mudando com o andamento da campanha. Logo de início o mestre pode estipular um valor entre 1 e 3 para o nível de aproximação.

**Nível -1:** Rivalidade e brigas. O grupo não se manterá, podendo até se tornarem inimigos.

**Nível 0:** Não há relação alguma e todos são indiferentes uns com os outros. O grupo irá se desfazer assim que um obstáculo surgir.

**Nível 1:** A relação é simples e imparcial. Cada um depende do outro e isso é o suficiente.

**Nível 2:** O grupo está unido e mantém uma boa relação uns com os outros, ao ponto de se considerarem amigos.

**Nível 3:** O grupo é muito unido e todos são amigos. Protegerão a todos sempre que necessário.

**Nível 4:** Extremamente amigos ao ponto de se arriscarem para salvar o outro.

**Nível 5:** Vocês se consideram uma família, e poderão sacrificar até a vida de outros em troca da vida de um amigo.

## Líder do Grupo

O líder não é necessariamente o que manda! Líder é o representante do grupo. Ele pode ser o líder e nem saber disso, mas é sempre o centralizador do grupo. Um líder tem mais responsabilidades que vantagens, então não há por que ter brigas para ver “quem é o líder”, pois o líder não tem autoridade sobre os outros (a menos que isso tenha a ver com a história).

## Regra Opcional

Esta regra tem a função de incentivar a cooperatividade do grupo e tornar o jogo mais divertido.

O dito líder deverá anotar na sua ficha os dados do grupo. O valor da Aproximação deverá sempre ser modificado conforme o mestre disser. Estas mudanças ocorrerão quando uma das coisas acontecerem:

**Brigas e Discussões:** Neste caso, o mestre irá mandar cada membro do grupo envolvido na briga testar Vontade (dif 14). Se algum falhar, o grupo perderá 1 ponto de Aproximação.

**Ajuda e Suporte:** Ao final de cada cena, ou combate, o mestre poderá pedir para cada membro do grupo que ajudou, fazer um teste de Vontade (dif 14). O grupo ganha 1 ponto de aproximação para cada teste bem sucedido.

**Sacrifício:** Se algum personagem se sacrificou pelo grupo (isso significa morrer, perder um membro, perder algo precioso para ele, etc.), o grupo ganha automaticamente 1 ponto de Aproximação (ou mais se o mestre achar mais apropriado).

**Desonrar o Grupo:** Se por alguma razão um personagem desonrar o grupo ou ir CONTRA a motivação do grupo, ele deverá ser expulso do grupo ou o grupo perderá automaticamente 1 ponto de Aproximação (ou mais se o mestre achar mais apropriado).

## Bônus de Aproximação

Quando o grupo atingir altos níveis de Aproximação, todos ganham um bônus dependendo da situação. O líder deverá marcar quais bônus eles receberão, e todos devem escolher juntos este bônus. O grupo terá sempre [Aproximação -2] vantagens. Escolham da lista abaixo:

**Conhecimento Compartilhado:** Qualquer membro do grupo pode usar qualquer habilidade (que não tenha subtipo, como Técnica, Magia, Característica, etc.) de outro membro quando precisar. Para fazer isso ele deverá gastar 20 pontos de Mana a mais.

**Ajuda Moral:** Sempre que alguém precisar fazer um teste simples, receberá um bônus igual ao número de aliados próximos. Para fazer isso ele deverá gastar 5 pontos de Mana.

**Confiança no Grupo:** Sempre que o grupo estiver reunido. Cada membro recebe 1 ponto de Vontade temporariamente.

**Recuperação Saudável:** Quando o grupo está todo junto descansando, recupera pontos de vida e mana mais rapidamente. O dobro da velocidade normal.







## Chumbo e Pólvora

Por Erik Nunes

As armas de fogo não são armas medievais! Apareceram no início da idade moderna de modos bem rudimentares e foram se aprimorando com o passar do tempo. Nesta matéria Erik fez uma incrível adaptação destas armas usando de base as armas mais rudimentares do início da idade moderna. Não é aconselhável colocar em qualquer cenário a menos que este seja propício para elas. Em cenários como Tormenta e Warcraft existem, já em cenários mais clássicos de fantasia medieval não. De qualquer maneira elas são RARISSIMAS e de difícil acesso (essa é a razão de seus preços). O mestre que deverá decidir se existe em seu mundo ou não, e o quão difícil é de achá-las!

### Tiro na Armadura

Como vocês sabem, a pólvora e, para ser mais preciso, seu uso em armas se deu no início da Idade Moderna e fez cair por terra os "tanques impenetráveis" das armaduras completas dos cavaleiros medievais. Os tiros destas armas atravessam qualquer tipo de armadura. Em termos de regras, todas as armaduras (e escudos) tem seus bônus de defesa reduzido a 0 contra essas armas. Qualquer ataque feito com estas armas ignora o bônus de proteção (armaduras e escudos).

### Usar Armas de Fogo

As armas de fogo são consideradas armas simples e qualquer um pode usá-las (exceto se a pessoa NUNCA viu uma destas armas em ação, o que é comum em um mundo com pouca pólvora). Porém, recarregar estas armas exige treinamento, pois não é tão simples quanto parece. Para isto você vai precisar da habilidade *Usar Pólvora*:

#### Usar Pólvora

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você sabe usar e manusear a pólvora sem cometer acidentes e sem prejudicar a qualidade desta. Você pode recarregar uma arma de fogo sem que a arma falhe.

Qualquer arma carregada por alguém que não possui esta habilidade, ou que esteja carregada por mais que um dia, poderá falhar ao dar o tiro. Role 1d6 separadamente e consulte esta tabela:

1d6	Descrição
6	Arma funciona normalmente
5	Arma falha, mas continua carregada.
4	Arma falha e deverá ser recarregada.
3	Arma falha e deverá ser recarregada.
2	Arma engasga. 2 rodadas para fazê-la funcionar novamente.
1	Arma explode, destruindo-se. Causa dano da arma no seu portador.

### Cuidados

A pólvora é algo perigoso e se não tiver os devidos cuidados, poderá causar acidentes. Se o portador de uma arma de fogo receber qualquer dano por fogo ou eletricidade, a pólvora acionará e explodirá, causando dano igual da arma no seu portador e a arma estará arruinada.

Outro problema é quando a pólvora é molhada. Se isto acontecer, ela perderá o efeito, e só recuperará depois de seca. Dentro de uma arma, o ideal será tirar a pólvora e recarregar com pólvora seca.

ITEM	CUSTO	DESCRIÇÃO
Saco de Pólvora	150	Pode carregar até 20 vezes uma arma de fogo.
Barril de Pólvora	500	Pode carregar até 80 vezes uma arma de fogo ou um canhão.

ARMA DE FOGO	CUSTO	DANO	TIPO	PESO	GRUPO	OBSERVAÇÃO
Pistola	150	10	Perfuração	1	Arma Simples	Carregar.
Mosquete	250	16	Perfuração	2	Arma Simples	Duas Mãos; Carregar.
Fusil	300	18	Perfuração	3	Arma Simples	Duas Mãos; Carregar.
Bacamarte	350	20	Perfuração	5	Arma Complexa	Duas Mãos; Carregar.
Canhão	800	80	Contusão	24	Arma Complexa	Arma Fixa; Carregar.



## Defeitos

No Mighty Blade não há regra básica para defeitos nos personagens. Esta idéia vem da premissa que os personagens são heróis de grandes épicos. Mas apesar disso sabemos que, por menos usado que seja, os defeitos nos personagens podem dar muito mais brilho e vida a ele.

Esta regra opcional não muda a mecânica do jogo em quase nada e pode ser livremente aplicado a qualquer personagem e não a todos. Diferente de outros sistemas de defeitos, este não presenteia com bônus na criação do personagem (coisa usada muito pelos min-max), ele dá bônus dentro do jogo conforme o andamento.

### A Regra

Na criação do personagem, você pode definir qualquer defeito que quiser para seu personagem. Este defeito não tem restrição e pode ser quase qualquer coisa que o jogador quiser.

Durante o jogo, quando o defeito do personagem estiver sendo um grande problema, o personagem ganha entre 1 a 3 pontos de Sorte, dependendo da intensidade do problema (podendo ser muito mais se o problema for realmente muito sério).

### Pontos de Sorte

Todo personagem começa com nenhum ponto de Sorte. Quando seu defeito demonstra um obstáculo na história ele ganha esses pontos.

Um personagem que tenha pontos de Sorte pode em qualquer momento gastá-los para rolar novamente um dado insatisfatório (Um ponto de sorte para cada dado).

### Exemplo

O jogador 1 decide que seu personagem terá pavor de aranhas. O jogador 2 decide que seu personagem terá sonambulismo e ser muito feio. E o jogador 3 decide não ter nenhum defeito.

Durante o jogo, graças ao sonambulismo do jogador 2, eles sempre o amarram na cama para que não de nada errado (ele não ganha sorte porque não está sendo um problema). Mas mais adiante, eles entram em uma masmorra com algumas teias de aranha. Mesmo relutante, o jogador 1 entra na masmorra mas fica cheio de medo (mesmo sendo humilhante, o jogador 1 não ganha sorte pois de fato nada aconteceu). No meio da masmorra, eles então encontram uma aranha gigante. O jogador 1 sai correndo berrando nos corredores, deixando seus amigos sozinhos com a aranha (neste momento o mestre pode dar 1 ou 2 pontos de Sorte para ele).







# Viagens e Andanças

Por Kaique de Oliveira

Mundos de fantasia clássica são cobertos de picos montanhosos que alcançam os deuses, e florestas tão extensas que são necessários meses para atravessá-las.

A viagem, na maioria das aventuras, é feita com base no bom-senso do mestre, que simplesmente estipula o tempo da viagem, a quantidade de provisões consumidas e quando os personagens encontraram algum monstro no meio do caminho.

Porém, muitas vezes se torna necessário organizar esse tempo, e muitos mestres sentem necessidade de saber sobre os tipos de monstros encontrados nas diferentes regiões do mundo do jogo.

Esta matéria vai tentar explicar estas questões com mais detalhes, tomando como base o reino de Tebryn, no continente de Cassiopéia, mundo de Drakon.

## Tempo e Distância

A movimentação de um personagem em uma viagem longa depende de como se movimenta, e se usa algum tipo de veículo.

### Viagem a Pé

Considerando que o personagem caminha a pé, temos os seguintes aspectos:

**Velocidade:** 40km ou 1 quadrado no mapa por dia (10h de viagem)

**Consumo:** 2 provisões por personagem a cada dia.

**Observações:** Metade da velocidade em terrenos difíceis (trilhas fechadas, colinas desgastadas, terrenos íngremes, etc.).

### Viagem a Cavalo

Uma viagem trotando sobre um cavalo ou animal semelhante, temos os seguintes aspectos:

**Velocidade:** 80km ou 2 quadrados no mapa por dia (10h de viagem)

**Consumo:** 2 provisões por personagem a cada dia, mais a comida do cavalo, que pode ser pasto, ou 4 provisões por cavalo a cada dia.

**Observações:** Metade da velocidade em terrenos difíceis.

### Viagem a Cavalo (Corrida)

Uma viagem a cavalo forçada, em velocidade máxima, teria os seguintes aspectos:

**Velocidade:** 160km ou 4 quadrados no mapa por dia (10h de viagem)

**Consumo:** 2 provisões por personagem a cada dia, mais a comida do cavalo, que deve ser o dobro de pasto ou 8 provisões para cada cavalo por dia.

**Observações:** Não pode ser realizada em terrenos difíceis ou com duas pessoas sobre os cavalos.

### Carroça (com 2 Cavalos)

Uma viagem com todos do grupo no interior de uma carroça puxada por 2 cavalos, teria os seguintes aspectos:

**Velocidade:** A mesma de Viagem a Cavalo

**Consumo:** O mesmo de Viagem a Cavalo

**Observações:** Não pode entrar em terrenos difíceis. É necessário um cocheiro, do grupo ou contratado.

### Carroça (com 4 Cavalos)

Uma viagem com todos do grupo no interior de uma carroça puxada por 4 cavalos, teria os seguintes aspectos:

**Velocidade:** 120km ou 3 quadrados no mapa por dia (10h de viagem)

**Consumo:** 2 provisões por personagens a cada dia, mais a comida do cavalo, que deve ser bastante pasto ou 6 provisões.

**Observações:** Não pode entrar em terrenos difíceis. É necessário um cocheiro, do grupo ou contratado.

## Encontros Aleatórios

As terras de mundos de fantasia medieval não são lugares calmos, são o lar de animais perigosos e criaturas hostis que podem causar problemas para os jogadores.

A seguir, apresento tabelas de encontros aleatórios divididos por regiões, lembrando que estes encontros nunca devem oferecer um perigo muito grande, apenas servem para alertar os jogadores que se aventurar é mais perigoso que pensam.

# Tabelas

Use estas tabelas como quiser. Uma boa idéia é rolar para cada dia de viagem. Role primeiro na tabela principal (1, 2, 3, 4, 5 e 6).

## Tabela 1: Planícies e Savanas

Role 1d6	Descrição
1 – 4	Nenhum encontro.
5 – 6	Role na tabela 1B.

## Tabela 1B: Planícies e Savanas

Role 2d6	Descrição
2	Ciclope
3	Ogro e 2 Lobos Comuns
4	3 Plantas Assassinas (Agarradoras)
5	1 Lobo Bestial, 3 Comuns
6	3 Orcs (2 Soldados, 1 Líder de Guerra)
7	4 Gnolls
8	5 Goblins (3 Soldados, 1 Arqueiro, 1 Feiticeiro)
9	3 Harpias
10	Águia Bestial e 2 Águias comuns
11	Wyvern
12	Gigante (6 Metros)

## Tabela 2: Florestas e Selvas

Role 1d6	Descrição
1 – 3	Nenhum encontro.
4 – 6	Role na tabela 2B.

## Tabela 2B: Florestas e Selvas

Role 2d6	Descrição
2	Ente
3	4 Nagas (3 Soldados, 1 Sacerdotisa)
4	Basilisco
5	3 Centauros (1 Patrulheiro, 2 Guardiões)
6	3 Orcs (2 Soldados, 1 Líder de Guerra)
7	5 Goblins (3 Soldados, 1 Arqueiro, 1 Feiticeiro)
8	4 Cobras (1 Gigante, 3 Venenosas)
9	3 Plantas Assassinas (2 Venenosas, 1 Agarradora)
10	4 Faens (3 Comuns, 1 Isnuu)
11	2 Sátiros
12	Troll

## Tabela 3: Pântanos e Charcos

Role 1d6	Descrição
1 – 5	Nenhum encontro.
6	Role na tabela 3B.

## Tabela 3B: Pântanos e Charcos

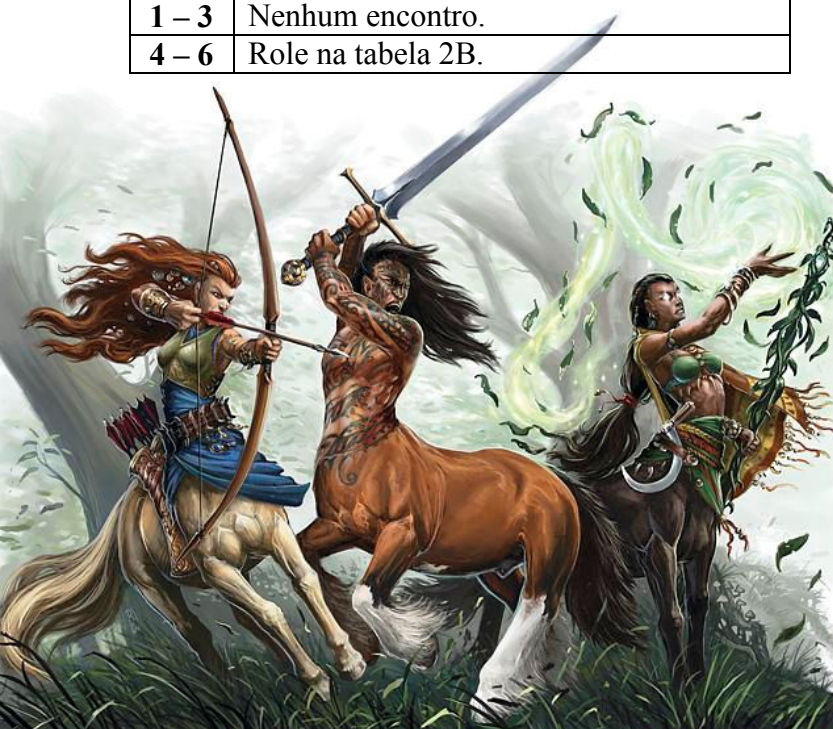
Role 1d6	Descrição
1	2 Limos Rastejantes
2	3 Nagas (2 Soldados, 1 Líder de Guerra)
3	Troll dos Pântanos
4	Basilisco
5	Cobras (1 Bestial ou 2 Venenosas)
6	3 Orcs (2 Soldados, 1 Xamã)

## Tabela 4: Desertos

Role 1d6	Descrição
1 – 5	Nenhum encontro.
6	Role na tabela 4B.

## Tabela 4B: Desertos

Role 1d6	Descrição
1	2 Escorpiões Gigantes
2	3 Ogros
3	Troll do Deserto
4	2 Harpias
5	2 Mantícoras
6	Wyvern





**Tabela 5: Montanhas e Rochosas**

Role 1d6	Descrição
1 – 4	Nenhum encontro.
5 – 6	Role na tabela 5B.

**Tabela 5B: Montanhas e Rochosas**

Role 2d6	Descrição
2	2 Grifos (Macho e Fêmea)
3	Ettin
4	Wyvern
5	Basilisco
6	2 Ogros
7	1 Lobo Bestial, 3 Comuns
8	Águia Bestial e 2 Águias
9	2 Harpias
10	2 Manticoras
11	2 Canidrakos
12	Gigante (10 Metros)

**Tabela 6: Geleiras e Tundras**

Role 1d6	Descrição
1 – 4	Nenhum encontro.
5 – 6	Role na tabela 6B.

**Tabela 6B: Geleiras e Tundras**

Role 1d6	Descrição
1	2 Canidrakos das Neves
2	Gigante (10 Metros)
3	Wyvern
4	Yeti
5	4 Lobos das Neves
6	1 Lobo Bestial, 3 Comuns





# As Armas da Plebe

Por Erik Nunes

Como todo mundo deve saber, é fato que, num cenário medieval, é raro que grande parte da população não tem condições financeiras de comprar armamento. Também é fato de que eles podem ser atacados por monstros, assaltantes e qualquer outro tipo de invasores. Mas, se eles (comumente) não possuem armas, como poderiam se defender? Simples, com suas ferramentas de trabalho.

Abaixo segue uma tabela completa com ferramentas usadas como armas. Vai que seu machado quebra no meio e você investiu quase todo seu dinheiro no maldito barco que vai levar o grupo até a maldita ilha...

Mesmo que algumas das ferramentas citadas aqui sejam parecidas com armas já apresentadas, vale lembrar que, diferente das outras, elas não são preparadas para o combate. Assim, todas pertencem ao grupo FERRAMENTAS, e o Mestre deve autorizar o uso à personagens que possuem um histórico de acordo. Outros personagens usam as regras de Inaptidão.

ARMA	CUSTO	DANO	TIPO	PESO	GRUPO	OBSERVAÇÃO
Foice Curta	5	6	Corte	1	Ferramenta	
Foice Longa	20	10	Corte	3	Ferramenta	Duas Mãos
Martelo de Pregos	3	4	Contusão	1	Ferramenta	
Marreta	5	6	Contusão	3	Ferramenta	
Picareta Curta	10	6	Perfuração	1	Ferramenta	
Picareta Longa	30	8	Perfuração	4	Ferramenta	Duas Mãos
Machado de Corte	10	8	Corte	2	Ferramenta	Duas Mãos
Machado de Lenha	30	10	Corte	5	Ferramenta	Duas Mãos
Garfo de Feno	10	8	Perfuração	3	Ferramenta	Duas Mãos; Arremesso.
Chicote	30	8	Corte	1	Ferramenta	Longo
Pá Curta	6	4	Contusão	1	Ferramenta	
Pá Longa	8	6	Contusão	3	Ferramenta	Duas Mãos
Enxada	10	8	Corte	4	Ferramenta	Duas Mãos







# Culturas e Armas

Em um cenário de fantasia medieval, podemos encontrar varias culturas. Cada cultura possui suas características diferentes em sua arquitetura, costumes, línguas e, logicamente, suas armas. Vejamos aqui algumas armas e suas respectivas culturas.

Dependendo do mundo do mestre, ele pode alterar ou restringir algumas armas. Seja como for, o jogador deve consultar o mestre quais armas não existem em cada cultura. As culturas ditas aqui são dicas para montá-las.

## Armas Corporais

ARMA	CUSTO	DANO	TIPO	PESO	GRUPO	CULTURA	OBSERVAÇÃO
Picareta de Guerra	150	10	Perfuração	3	Arma Complexa	Anã	
Martelo do Rei da Montanha	250	14	Contusão	8	Arma Complexa	Anã	
Machado dos Lordes Anões	300	13	Corte	7	Arma Complexa	Anã	
Rapiera Élfica	200	10	Perfuração	2	Arma Complexa	Élfica	
Glaive	200	12	Corte	4	Arma Complexa	Élfica	Duas Mãos
Kukri	50	6	Corte/Perfuração	1	Arma Simples	Fira	
Katar	150	8	Corte/Perfuração	1	Arma Simples	Fira	
Khopesh	200	11	Corte/Perfuração	4	Arma Complexa	Fira	
Mangual	100	10	Contusão	5	Arma Complexa	Humana	
Lança de Cavalaria	200	(12)	Perfuração	5	Arma Complexa	Humana	Apenas Montado
Cimitarra	250	11	Corte	4	Arma Complexa	Sarracena	
Falchion	300	12	Corte	5	Arma Complexa	Sarracena	
Claymore	300	13	Corte/Perfuração	7	Arma Complexa	Terras Altas	

Todas estas armas são raras ou inexistentes em certos mundos (ou regiões). O mestre pode restringi-las se quiser.

## Armas de Distância

ARMA	CUSTO	DANO	TIPO	PESO	GRUPO	CULTURA	OBSERVAÇÃO
Zarabatana	50	4	Perfuração	1	Arma Simples	Tribal	
Arco Nobre Élfico	200	10	Perfuração	2	Arma Complexa	Élfica	Duas Mãos
Arco Pesado	300	12	Perfuração	5	Arma Complexa	Centaur	Duas Mãos
Besta de 3 Disparos	400	10	Perfuração	4	Arma Simples	Humana	Carregar (após 3 tiros)
Balista	600	30	Perfuração	22	Arma Simples	Humana	Carregar

### Observações:

- **Duas Mãos:** Você deve usar as duas mãos para poder usar esta arma.
- **Carregar:** Deve usar uma ação para recarregar esta arma.
- **Apenas Montado:** Esta arma só pode ser usada se a pessoa estiver montada em uma montaria e em investida. Caso contrário não é possível usá-la.

Todas estas armas são raras ou inexistentes em certos mundos (ou regiões). O mestre pode restringi-las se quiser.



## 6 coisas que você precisa saber sobre o RPG

### 1- RPG é um jogo de contar historias

É como imaginar que você está dentro da historia do seu livro ou filme favorito. O importante é a historia se desenvolver e chegar a um fim satisfatório, independente se você é mestre ou jogador!

### 2- RPG é um jogo de improvisação

Tanto o mestre quanto o jogador não tem controle da historia, pois ambos cooperam com informações e rumos para tal. Isso é um dos principais fatores do RPG e que o torna algo diferente da maioria das historias e jogos. Todos na mesa devem usar sua criatividade para alterar e resolver problemas.

### 3- RPG é um jogo cooperativo

Este é outro fator que torna o RPG um jogo diferente. Ninguém quer que o personagem de seu amigo sofra algo de ruim. Todos estão preocupados com a historia. Claro que tem grupos que acham que é legal disputar "qual personagem é o mais forte", mas estes ainda não entenderam a graça do jogo.

### 4- RPG é um jogo onde ninguém perde

Não há perdedores em um RPG. Sendo assim não há vencedores, mas se levar em conta que o vitorioso é aquele q sai do jogo satisfeito e contente com os resultados, TODOS da mesa são vencedores!

### 5- RPG é um jogo de interpretação

Quando você joga RPG está assumindo o papel de um personagem na historia e irá interagir dentro dela. Não é apenas rolar dados, é fazer seu personagem agir como ele agiria se existisse de verdade. Alguns jogadores não compreendem o que é interpretação de verdade. Quando você joga Street Fighter, você não está interpretando o papel do Ryu. Assim como quando você joga Final Fantasy VII você não está interpretando Cloud. Nenhum jogo eletrônico seria capaz de colocar o elemento interpretativo, isso cabe exclusivamente aos jogadores!

### 6- RPG é um jogo para se divertir

Apesar de tudo que expliquei sobre a verdadeira moral do RPG, o mais importante de tudo é que todos estejam se divertindo! Se todos do grupo (incluindo o mestre) estão satisfeitos, está tudo certo! Se alguém não está feliz com o jogo, todos devem se cooperar e decidir o que podem mudar para o jogo ficar melhor!

*"Se você não esta se divertindo, não está jogando direito!"*







# Companheiro Animal

REVISADO!

Ranger, Bárbaro e Druida são as classes daqueles que vivem em direto contato com a natureza. Por esta razão, eles possuem a habilidade *Companheiro Animal*. Mas não é só eles que podem ter animais. Existe outra maneira de qualquer outra classe possuir um animal como companheiro.

## Tipos de Animais

Nesta classificação, entra também outros monstros que possuem a habilidade *Irracional*.

Existem dois tipos:

**Animais Domésticos:** Um animal doméstico é um animal comum que é naturalmente dócil e irá obedecer qualquer um. Estes tipos de animais podem ser encontrados nas cidades e comprados. Eles não são treinados e por isso não obedecerão a qualquer ordem, e muito menos entenderão perfeitamente o que você quer.

**Animais Selvagens:** Estes animais nunca o obedecerão e seguirão sua vida independente. Normalmente são hostis e poderão atacar aqueles que se aproximarem. Apenas com a habilidade *Companheiro Animal* é possível ter um animal destes como aliado.

## Domesticando Animais

Para adestrar um animal selvagem, você precisa primeiro domesticar. É um processo lento que pode durar meses.

Primeiro você precisa ficar com ele por um mês tentando educá-lo, e fazer um teste de Inteligência (dificuldade 12 + [Vontade do animal]). Se você falhar, precisa ficar mais um mês nesse processo e testar novamente. Se falhar 2 vezes, o animal não poderá ser domesticado mais e será sempre arisco com todos. Se vencer 2 vezes, você conseguiu domesticá-lo e ele não será mais hostil com as pessoas (exceto se for ameaçado).

**OBS.:** *Sabedoria Selvagem* ajuda nestes testes.

## Adestrando Animais

Você só pode adestrar animais domesticados. Neste processo, você ficará treinando com o animal e ensinando pequenos truques. Um animal não pode aprender mais que um comando para cada ponto de Inteligência. Você deve escolher os comandos que ele aprenderá. Que poderá ser: Atacar, Seguir, Rastrear, Fazer truque, etc.

Para cada truque, você deve ficar um mês treinando com o animal e vencer em um teste de Inteligência (Dificuldade 12 + [Vontade do animal]).

**OBS.:** *Sabedoria Selvagem* ajuda neste teste.



## Controlando o Animal

Apenas com a habilidade *Companheiro Animal* ou *Familiar* é possível controlar normalmente um animal. Caso contrário, o animal é controlado pelo mestre como um NPC. Lembrando que este animal terá ações limitadas aos comandos e a lógica que o mestre achar apropriada. Em combate, o personagem pode dar comandos ao animal sem gastar ação.