

Dragon Cave

KRAMPUS

Um monstro
Para celebrar
o Natal

PROFISSÕES

Um novo tipo
de caminho para
seu Herói!

LUZ NO COMBATE

Regras opcionais para
penalidades por
falta de luz

A TORRE DO PÂNTANO

UMA AVENTURA MACABRA PARA SEU GRUPO ENFRENTAR!

Editorial

Olá fãs da Dragon Cave!

Bem vindos a uma nova revista. Agora com nova direção! Calma, calma, o Tiago não se aposentou, ele ainda é a mente criativa por trás de 80% das matérias da revista. Porem agora temos um novo Editor, este que vos fala (ou melhor, vos escreve). Invenitei de reclamar com o Tiago sobre não termos uma nova DC há muito tempo, ai ele me disse "Quer Fazer?". Bom, não pude recusar né?

Que mudanças isso traz para revista, bom primeiramente o visual dela está muito mais profissional e a qualidade da diagramação melhorou muito. Com relação à periodicidade da revista, pretendo que melhore muito, mas isso não depende só de mim. Se você analisarem a revista, vão ver que das dez matérias, sete foram escritas pelo Tiago. Ele é um só pessoal, por isso foi feito o concurso para mandarem matérias, porem não foi estabelecido direito o que poderia ser mandado. A ficha de um monstro novo não adianta, se vocês não mandarem a descrição e a história daquele monstro, como o Tiago fez como Krampus nessa edição. Não mandem lista de itens mágicos, mandem a descrição de uma loja de itens mágicos, com a história de seu dono e, ai sim, uma lista de coisas que se pode comprar lá. A matéria precisa ter conteúdo. E falando em enviar coisas, temos agora um e-mail novo que atenderá apenas a coisas relacionadas à Dragon Cave. Enviem suas sugestões, dúvidas e matérias para esse novo contato (veja ali em cima nos contatos). Para facilitar coloque no assunto sobre o que é o seu e-mail (Dúvida, Matéria, Sugestão, etc.).

Não deixem de comentar sobre as mudanças de layout no nosso fórum, ter o feedback de você é sempre útil para melhorarmos cada vez mais.

Luciano Abel
Editor

Na Web

E-mail oficial:

dc@coisinhaverde.com

Fórum do Mighty Blade

coisinhaverde.com/mightyblade/forum

Fórum da Coisinha Verde:

coisinhaverde.com/portal/forum

Facebook da Coisinha Verde:

facebook.com/CoisinhaVerde

Twitter da Coisinha Verde:

twitter.com/coisinhaverde

Índice

Dicas

Seis Coisas que você deve saber

sobre RPG 03

Truques Secretos dos Mestres 04

Monstros: Krampus 06

Equipamento: Armas Orientais 08

Aventura: A Torredo Pantano 10

Regras

Errata: Ranger 20

Caminho: Profissões 21

Movimentação 25

Regra Opcional:

Luminosidade 26

Caminho: Guardião Cego 28

Staff

Tiago Junges

Game Design

Aline Rebelo

Design de Capa

Luciano Abel

Editoração

Colaboradores desta edição

Tiago Junges, Kaique Oliveira e Luciano Abel.



por Tiago Junges

6 coisas que você deve saber sobre RPG



1 - RPG é um jogo de contar histórias

É como imaginar que você está dentro da história do seu livro ou filme favorito. O importante é a história 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 história, 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 histórias 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 história. 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 história 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 está se divertindo, não está jogando direito!”





por Tiago Junges

Truques Secretos dos Mestres

Mestre Ladrão

O mestre pode roubar no jogo! Sim, é isso que você leu. Você, mestre, pode e até deve roubar nas suas rolagens. Mas lembre-se que você não tem como GANHAR, pois RPG não é um jogo de ganhar ou perder. Você é o defensor da história, então você deve roubar para que a história continue divertida para todos!

Vamos a algumas dicas para que você seja um grande mestre ladrão e que nenhum dos seus jogadores descubra.

O Escudo do Mestre

Algumas pessoas acham que o famoso Escudo do Mestre (também chamado de Divisória, ou Biombo) serve para que o mestre consulte regras rapidamente. Para alguns sistemas realmente isto é preciso, mas a grande moral do mestre ficar escondido atrás deste pedaço de papelão é para

que possa rolar seus dados sem mostrar para os jogadores. Tente fazer isso sempre, e minta sempre a fim de favorecer a história.

A coisa mais comum de acontecer é justamente você fingir que seu monstro não matou um personagem do jogador. E para isto você deve estar preparado. Ninguém gosta de perder seu personagem, ainda mais para um goblin idiota.

Rolagem Fantasma

Outra estratégia dos mestres é ficar rolando dados atrás do escudo que não servem pra nada! Role-os, olhe com uma cara de curiosidade, e se alguém perguntar diga que não é nada. Faça isso inclusive quando os jogadores estão fora de combate e conversando. Eles ficarão curiosos e imaginarão que tem alguma coisa acontecendo na história que eles precisam saber.



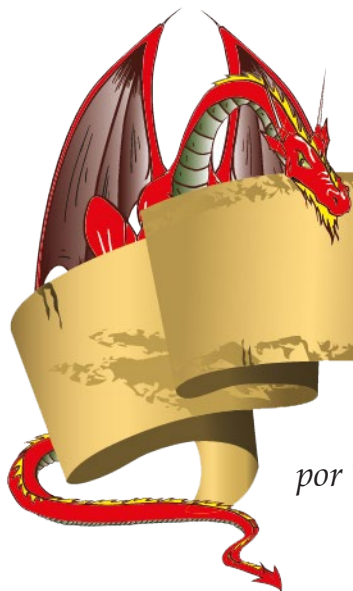
Crueldade Forçada

Mesmo que o RPG não seja um jogo competitivo, muitos jogadores acham que é. Você como mestre pode usar isto a seu favor e criar uma experiência ainda mais divertida! Finja que você é um mestre cruel e quer matar os personagens dos jogadores. Demonstre indignação quando o monstro falha no ataque, e vibre quando o jogador levar um golpe. Demonstre isso até mesmo quando está rolando atrás do escudo mentindo o resultado! Você poderá oferecer aquele combate épico em que os heróis quase morreram e no último suspiro derrotaram o vilão. Momentos em que todos lembrarão por anos mas só você sabe o que realmente aconteceu.

Ideias Roubadas

Em certos momentos de uma aventura (principalmente quando você está improvisando), é natural que você fique sem ideias. Neste momento você pode tentar pegar emprestado alguma ideia dos jogadores (leia-se “roubar”). Coloque algum monstro ou situação misteriosa no caminho deles! Não pense muito, só coloque! Mesmo que não faça sentido, alias, é até indicado que não faça qualquer sentido! Neste momento, os próprios jogadores irão conversar entre si, e provavelmente algum deles dirá algo tipo “Eu sei o que é isso, é...”. Se a ideia dele for interessante (ou se neste momento VOCÊ já teve uma ideia melhor), use-a! Sem medo!





Krampus

por Tiago Junges



Como é dezembro e todo mundo espera ansioso a chegada do bom velhinho, achei que seria o momento mais legal de falar sobre algumas traduções mais esquecidas do natal, o malvado Krampus!

Segundo Wikipédia: "Krampus é uma criatura mitológica que acompanha Papai Noel durante a época do Natal, segundo lendas de várias regiões do mundo. A palavra Krampus vem de Krampen, palavra para "garra" do alto alemão antigo. Nos Alpes, Krampus é representado por uma criatura semelhante a um demônio. Enquanto Papai Noel dá presentes para as crianças boas, o Krampus avisa e pune as más crianças."

Krampus é uma terrível criatura que aparece uma vez ao ano no mundo para punir todos aqueles que não foram "bonsinhos" (como ele diz). Ninguém sabe de onde ele vem, e muitas lendas dizem que ele é uma espécie de divindade, ou um emissário de um deus cruel.

Não se sabe como ele morre, pois após derrotá-lo ele some e reaparece no próximo ano. Ele não ataca algumas pessoas, e não se sabe a verdadeira razão. A menos que esta pessoa tentar atacá-lo.

Ele se assemelha a um demônio com pele pálida, chifres e o corpo coberto por uma pesada pelugem longa e cinzenta. Possui garras mas normalmente usa seu chicote para atacar e correntes para prender.

Quando está lutando contra um grupo, ele tenta prender o mais perto com suas correntes para depois do combate açoitá-lo com seu chicote. Ele tenta manter as pessoas vivas para então depois torturá-los.

Krampus

For: 7 Agi: 5 Int: 4 Von: 5

PV: 140 PM: 80 Defesa: 14

Ataques:

Garras (Corporal; Dano 12/Corte)

Chicote (Corporal; Dano 12/Corte)

Habilidades:

Assustar [Ação]

Usar Correntes [Ação]

Imortalidade [Suporte]

Tesouros:

Correntes Enferrujadas

Chicote Velho

Sino Enferrujado



Assustar

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 10

Descrição: Você emite uma aura assustadora. Todos que o veem deverão vencer um teste de Vontade (dificuldade 12) ou sairão correndo de medo por 2 turnos. Não poderão atacar ou fazer qualquer coisa além de correr para longe.

Usar Correntes

Habilidade - Ação

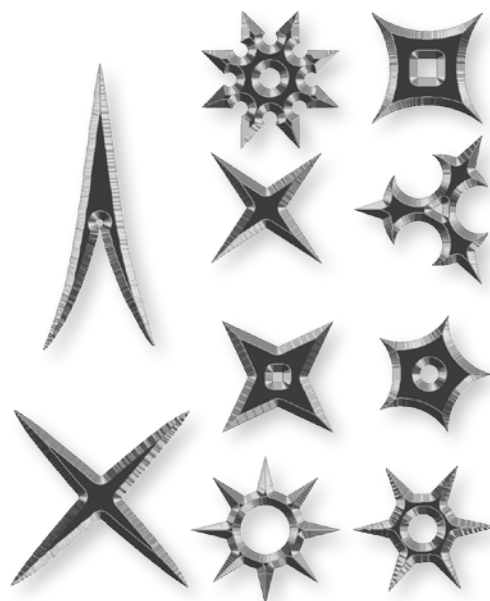
Descrição: Faça um teste resistido de Força com uma vítima qualquer que esteja perto de você. Se ela falhar, ficará presa nas correntes e não poderá se mexer. Ela poderá testar Força ou Agilidade (dificuldade 16) para tentar fugir no seu turno.





Para aqueles que estão querendo já experimentar o cenário Shintori ou fazer seu cenário oriental, aqui estão algumas armas essenciais para começar. Estas são armas comuns que qualquer ferreiro pode fazer. Veja abaixo o efeito de consagrar uma arma por um legítimo ferreiro oriental.

Shuriken



Armas Corporais						
Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Grupo	Obs
Katana	250	12	Cort/Perf	5 (3)	Arma Complexa	
Wakizashi	100	8	Cort/Perf	2	Arma Complexa	
Naginata	200	12	Cort	4	Arma Complexa	Duas mãos
Kusari-gama	150	10	Todos	3	Arma Complexa	Duas mãos
Kanabo	150	10	Cont	6 (3)	Arma Simples	
Jitte	100	8	Perf	3	Arma Complexa	Desarmar
Bo	100	7	Cont	2	Arma Simples	Duas mãos
Kama	100	8	Cort/Perf	2	Arma Simples	

Armas de Distância						
Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Grupo	Obs
Yumi	250	10	Perf	2	Arma Complexa	Duas mãos
Shuriken	25	4	Perf	1	Arma Complexa	Arremesso



Wakizashi



Katana



Habilidade extra para o ferreiro oriental

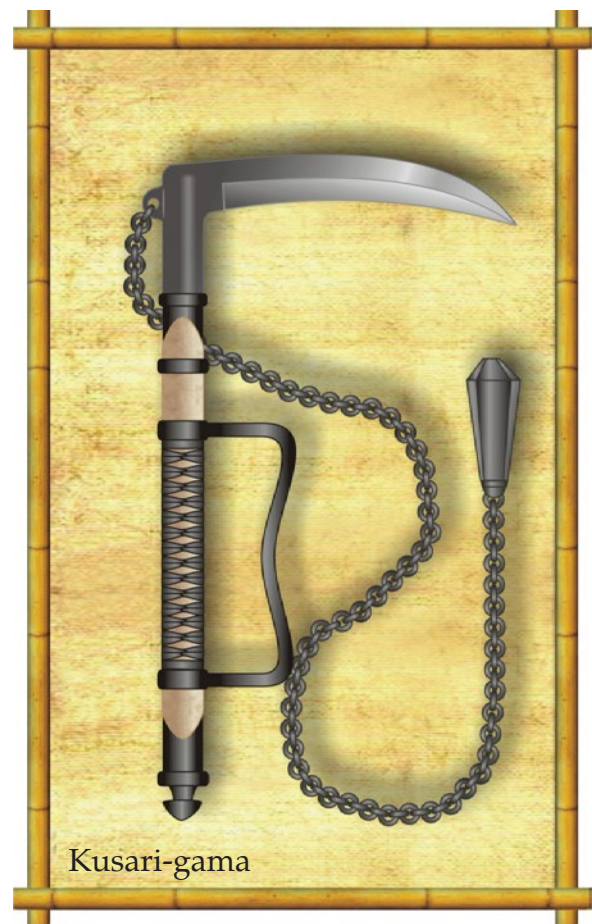
Consagrar Armas

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 20

Descrição: Para realizar a consagração de uma arma, o mestre ferreiro precisa passar um mês antes sem beber álcool ou ter qualquer tipo de prazer. Se estiver tudo certo e estiver em um local espiritualizado, o ritual poderá ser realizado. Levará cerca de 2 dias e então a arma receberá um bônus de +1 de dano quando empunhada pelo seu dono. Qualquer outra pessoa que tentar usar a espada, não receberá esse benefício..

Uma espada consagrada não pode ser consagrada novamente e se seu possuidor morrer, este efeito irá para o seus descendentes (o primogênito).





A Torre do Pântano

por Kaique de Oliveira



Resumo da Aventura: Uma misteriosa torre em ruínas assombra os viajantes que passam por um pântano, e muitos desaparecem e são vistos como estátuas. Os aventureiros entram na torre e descobrem que ela é muito mais macabra do que pensavam.

Cenário: Esta aventura pode se passar em qualquer lugar do mundo. Caso você seja um mestre que goste de inventar seu mundo, fique a vontade para posicionar a aventura onde quiser. A aventura se passa próxima de um pântano, que pode ser qualquer um de seu mundo.

Preparação: Esta é uma aventura para personagens iniciantes (entre os níveis 1 e 4). Os personagens podem estar de passagem e “topar” com a torre, ou serem contratados para investigá-la (ou mesmo fazerem isso por conta).

DICA: Leia toda a aventura antes e improvise sempre que necessário.

investigar sobre ela, pesquisando em livros e procurando rumores. Cada personagem procurando por rumores pode rolar 1d6 e ouvir um dos rumores a seguir:

1. A torre tem mais andares do que parece ter, e são todos ligados magicamente. (Verdadeiro).
2. O antigo dono da torre, um feiticeiro, ainda reside lá, pronto para defender seus domínios dos invasores. (Falso)
3. Ao redor da torre existem estátuas boiando na lama, são de pessoas que chegaram perto demais dela e acabaram sendo amaldiçoadas. (Parcialmente verdadeiro)
4. Dois destemidos homens armados foram até o local investigar e não voltaram mais. (Verdadeiro)
5. Um monstro enorme, feroz, e assassino, do qual pouco se sabe, guarda a entrada. (Verdadeiro)
6. Mesmo que consigam sair da torre, não há forma de sair, sem que sua mente seja extremamente afetada. (Falso)

Caso um ou mais de um personagem investigue, permite a cada um deles um teste de Inteligência de dificuldade 14. Cada sucesso dá acesso a uma das informações, e sucessos críticos a duas. Elas devem ser dadas na ordem em que se seguem (e não rolando 1d6 como os rumores):

1. O antigo dono da torre era um mago sábio em seus tempos jovens, mas que enlouqueceu devido a uma doença e fez da torre um local de magia caótica, antes de deixar o local completamente nú e sumir no mundo.

Pesquisas e Rumores

Muito se diz sobre a torre e seu verdadeiro surgimento. Há duas formas de se



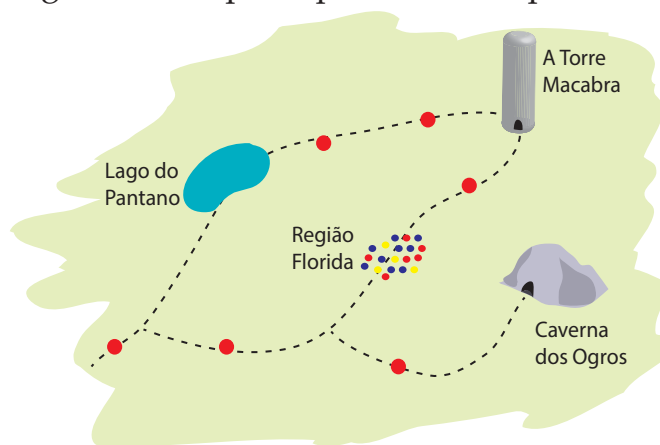
2. Crescem ao redor do pântano plantas com flores que, quando tocadas, soltam uma nuvem de gás que paralisa o corpo de quem cheira. As pétalas das flores, quando espremidas, fornecem um sulco que cura a paralização.

3. Há um lago no meio do pântano, que pode ser contornado ou atravessado por um caminho de pedras que brotam na superfície.

4. No local também existem ogros burros e mercenários, que atacam viajantes, roubam suas posses e as vendem.

O Pântano

As árvores são enormes e retorcidas, e suas folhas tampam muito da claridade que vem de cima. Os pés afundam na lama que cobre até a metade do joelho, e é preciso tatear o chão com os pés em busca de locais seguros para caminhar. Há um mapa a seguir com os principais locais do pântano:



Fossas no Caminho

Cada ponto vermelho no mapa do pântano caminhado pelos personagens oferece uma chance de 3 em 6 de um dos personagens caírem em uma fossa. Se os personagens vencerem um teste de Inteligência (dificuldade 16), percebem a fossa antes de caírem nela. Cada queda reduz a dificuldade em 2 no próximo teste Cair em uma fossa faz com que o personagem se cubra de lama até o pescoço (ou totalmente, se

for um halfling ou anão), e precisa de ajuda para sair. Quem tentar tirar o aventureiro deve vencer um teste de Força, dificuldade 14, e cada ajuda reduz em 2 pontos a dificuldade. Quando o aventureiro cai em uma possa, há uma chance de 4 em 6 dele perder algo pequeno e não notar (depende do mestre escolher o que ele irá perder). Além de se sujar completamente de lama, folhas e comida mal guardadas também podem ser danificadas.

Lago do Pântano

Este é um grande lago que cruza o caminho de quem decide pegar a trilha marcada no mapa. Tem um formato relativamente circular, com 50 metros de diâmetro e águas bem calmas e escuras. Criaturas nojentas e rastejantes, mas inofensivas saem e entram no lago pela margem. Existem duas formas principais de atravessar o lago: Dando a volta por um espaço estreito, ou caminhando sobre um caminho de pedras que surgem na superfície do lago como se estivessem flutuando ou presas ao fundo por alguma coluna.

Contornando o lago: Dar a volta no lago é aparentemente fácil, mas o caminho lamacento é escorregadio e criaturas repulsivas são esmagadas a todo tempo enquanto se enrolam nos pés e pernas dos personagens. Cada aventureiro deve vencer um teste de Agilidade (dificuldade 12) ou escorregará e cairá no lago. Cair no lago perturbará as suas águas muito as suas águas, e o que ocorre será dito adiante.

Passando pelas pedras: Passar pelas pedras é mais seguro. Elas são próximas uma da outra, mas um pouco escorregadias a partir da metade do lago, exigindo um teste de Agilidade (dificuldade 10) para não cair. Assim que subirem sobre a terceira pedra, diversas luzes azuis sairão das profundezas e flutuarão sobre a superfície, iluminando todo local. São na verdade espíritos inquietos de pessoas mortas no local e não incomodarão ninguém, desde que o lago não seja perturbado.



Águas perturbadas: Perturbações grandes no lago, como de alguém caindo, ou de uma pedra pesada sendo jogada na água, farão com que os espíritos tomem formas de seres humanoides translúcidos e azulados que investem contra os perturbadores. Eles não irão para muito longe do lago, e não atacam quem não os atacar (a não ser que seja um dos perturbadores).

Combate: 3 Espíritos Perturbados

Ao serem derrotados, os espíritos se tornam uma pequena gema azul e esférica que emite uma luz fraca. A luz ilumina tanto quanto uma vela e se apaga em um dia; após isso a gema se transforma em pó. Pode valer até 100 moedas se vendida para um alquimista enquanto iluminada.

Região Florida

A vegetação ao redor da trilha, e parte da própria trilha, está coberta por flores de cores vivas nessa região. As flores se agrupam em áreas com pétalas vermelhas, áreas com pétalas roxas e áreas com pétalas brancas. É necessário um teste de Agilidade (dificuldade 10) para passar tocando apenas em flores de uma cor. Passar sem tocar em nenhuma, aumenta a dificuldade para 14. O mestre deverá decidir em qual cor de pétala (ou qual outra cor) o aventureiro tocou.

As flores vermelhas não causam mal ou fazem efeito algum. Das brancas pode ser extraído um líquido que cura 10 pontos de vida e 10 pontos de mana; é necessário um teste de Inteligência (dificuldade 16) para saber disso, e outro de Agilidade (dificuldade 12) para conseguir. Apenas plantas enraizadas podem ter seu líquido extraído.

Tocar em alguma planta roxa faz com que ela lance uma nuvem de gás branco no ar próximo. Cheirar esse ar logo após ele ser disparado pede um teste de Força ou Vontade (o mais alto; dificuldade 12) para

não ser petrificado. Um personagem petrificado ainda poderá enxergar, respirar, ouvir, etc; mas não se mexer. Voltará ao normal depois de 1 hora ou caso alguém retire o extrato da planta roxa (dificuldade 10 em um teste de Agilidade) e dê para o personagem beber. Saber dessa forma de cura exige um teste de Inteligência, dificuldade 14.

A Caverna dos Ogros

Esta caverna é a morada provisória para uma dupla de irmãos ogros, que vestem trapos e lutam com armas rusticas, chamados Hurg, Nurg e Durg. Há uma chance de 2 em 6 de os ogros estarem lá, caso não estejam, eles tampam a caverna com uma pedra pesada que só pode ser movida caso a soma das Força das pessoas tentando seja 15 ou mais. Ainda sim, é necessário um teste de Força por parte do mais forte, dificuldade 14. A dificuldade do teste se deve ao musgo que cobre a rocha.

A gruta é completamente cheia de trapos, potes de barro, caixas e barris cheios de carne crua e comida um tanto mofada. Um baú jaz em um canto contendo 200 moedas, um anel de prata com o símbolo de uma aranha (roubado de um membro de uma guilda de assassinos), que vale 100 moedas, e um colar de madeira com o símbolo da deusa da natureza. Há uma chance de 2 em 6 dos ogros voltarem durante a exploração da caverna, automaticamente. Se os ogros estiverem na caverna, poderão ser pegos de surpresa, pois raramente montam guarda, e estarão dividindo o tesouro, comendo, ou brigando entre si. Eles atacam qualquer um que chegar perto de sua morada.

Combate: 3 Ogros

Um dos ogros carrega consigo um frasco viscoso e transparente. É uma poção de invisibilidade, embora esteja estragada, o que faz com que efeito dure indefinida-



mente, de 1 minuto a 1 dia (a escolha do mestre). O ogro não beberá a poção durante a luta, ele não faz nem ideia de para que ela sirva. Esses ogros costumam assaltar pessoas paralisadas, e alguns viajantes. Se conseguirem capturar os aventureiros irão matá-los ou vendê-los como escravos.

Entrada da Torre Macabra

A torre devia ser antigamente muito alta, mas hoje não passa de ruínas de tijolos de pedra. Dos diversos andares que a torre outrora possuía, apenas três brotam da lama cinzenta do pântano. Não parecem existir janelas, e há uma única porta de ferro como entrada. Circulando a torre há uma visível fossa, e uma ponte de madeira podre dá acesso a porta cruzando sobre a fossa.

O que os aventureiros não sabem, é que quando cruzarem a ponte, 4 tentáculos irão surgir, dois de cada lado da ponte, tentando agarrá-los e tragá-los para dentro da fossa. Apesar de pertencerem a uma única criatura que permanece oculta na lama, podem ser tratados como 4 criaturas com pontos de vidas diferentes. Encantamentos e efeitos como sono, se jogados sobre um tentáculo, apenas retardam o movimento dele, uma vez que a magia não é forte o suficiente para acertar todos.

Combate: 4 Tentáculos

Destruir os tentáculos não mata a criatura, eles irão se regenerar em 1 semana. Matar o monstro de uma vez é difícil e precisará de um grupo maior e mais bem armado de aventureiros.



A Torre

Os andares da torre são atravessados em um dos cantos por uma escada em espiral mágica. A escada faz com que ao subir as escadas a partir do último andar, você volte no primeiro; assim como descer as escadas do primeiro andar faz você surgir no topo do último. Apesar de a torre aparentar ter apenas três andares por fora, possui ao todo cinco deles por dentro (magicamente encantados), e alguns inclusive com tamanhos menores do que outros. A não ser que seja dito o contrário, o chão e as paredes de todas as salas são de pedra.

1º Andar: Salão de Boas-Vindas

A porta de ferro dá para este salão recoberto de cortinas nas paredes, que retratam cenas de guerras entre elfos e anões, entre feiticeiros malignos com suas criaturas e guerreiros de reinos antigos, entre trolls e árvores vivas. Em um canto, uma escada em espiral leva tanto para cima quanto para baixo, terminando em um alçapão de madeira nas duas direções.

Há também no centro do salão um altar de pedra com dizeres na língua comum:

*A história nos é relatada
Com o sangue de povos derramado.
Os anos ocultam a vergonha
Dos erros cometidos no passado.
Boas-vindas dou aos visitantes,
Porém evitarei cerimônias.
Que não saiam mais da torre
Até que se lembrem da vergonha.*

Quando todo grupo entrar na sala, ou quando alguém subir as escadas, a porta de entrada irá desaparecer. Isso impedirá quem está fora de entrar e quem está den-



tro de sair. As salas da torre pertencem a um plano diferente; é impossível quebrar as paredes por dentro, e quebrar as paredes por fora apenas fará a torre ruir, mas sem causar nenhum estrago dentro das salas.

Embaixo dos dizeres do altar há um espaço para uma chave ser encaixada. Ela deve ser encontrada na torre; coloca-la e girá-la é a única forma de fazer a porta reaparecer. No entanto, quem fizer isso, sentirá uma onda de fúria que fará com que veja todos na sala como inimigos. A fúria só passará caso o aventureiro seja levado para outro andar ou impedido de atacar por 2 minutos. Os alçapões da escada estão abertos, tanto o que leva para o andar de cima, quanto o que leva para o andar de baixo.

2º Andar: Quarto dos Quadros

A escada que vêm do primeiro andar continua até o teto, onde um novo alçapão abre para o terceiro andar. As paredes desse aposento são cobertas de quadros que retratam o mesmo homem, em diversas posições diferentes. Há também uma cama encostada em uma das paredes, que possui cortinas vermelhas fechadas no momento. Além disso, há um armário cheio de gavetas (trancadas) com um espelho e um livro sobre ele.

O espelho aparenta ser um espelho de madeira comum, assim como o livro, que está completamente em branco. Há palavras magicamente escondidas no livro, que na verdade é um diário, e só podem ser lidas refletindo o livro no espelho. O conteúdo fica a cargo do mestre, mas lembre-se que em seus últimos dias, o feiticeiro da torre enlouqueceu. Os quadros mostram um homem de meia-idade careca de barbas castanhas; e atrás de um deles um buraco oco pode ser encontrado (teste de Inteligência, dificuldade 14). O buraco contém uma bolsa com 100 moedas e um colar de pérolas negras (que pode ser vendido por 100 moedas).

Caso abram as cortinas da cama, os aventureiros irão encontrar os colchões, o travesseiro de penas e as cobertas totalmente destruídos. Dormindo na cama há uma criatura humanoide pálida, gorda e inchada, vestindo apenas alguns trapos.

Parece uma grande massa esbranquiçada que solta um barulho grotesco enquanto respira. Ela carrega uma chave de prata em uma corrente no pescoço. Essa chave se encaixa no altar do primeiro andar, mas não o gira. Se perturbada, a criatura irá acordar, mas não dialoga com ninguém, apenas ataca se incomodada.

Combate: Homúnculo Deformado

A chave da criatura na verdade abre as gavetas. A primeira e a segunda estão vazias, a terceira solta uma nuvem de gás venenoso que causa automaticamente 10 pontos de dano em quem estiver na frente e nas pessoas próximas. A quarta também está vazia e a quinta contém um frasco com uma substância líquida esverdeada e semi-transparente, que é uma poção de vida suficiente para ser bebida 2 vezes (recupera 30 pontos de vida cada vez que for bebida). O alçapão para o terceiro andar está aberto.

3º Andar: Laboratório de Alquimia

Mesas com líquidos secos derramados, vidros quebrados, plantas murchas, estantes caídas, e diversos outros objetos estranhos preenchem este salão. A escada não continua subindo para o quarto andar, ela para neste, e uma nova escada sobe do outro lado do cômodo para um alçapão. Apenas três frascos parecem estar intactos e estão boiando em uma mesa próxima a escada do outro lado do aposento. Todos que atravessarem a sala devem vencer um teste de Agilidade (dificuldade 10), ou podem sem querer chutar e derrubar um balde com um líquido verde que começa



a engrossar, inchar até se tornar uma criatura disforme grotesca cheia de olhos que projeta tentáculos.

Combate: Limo Rastejante

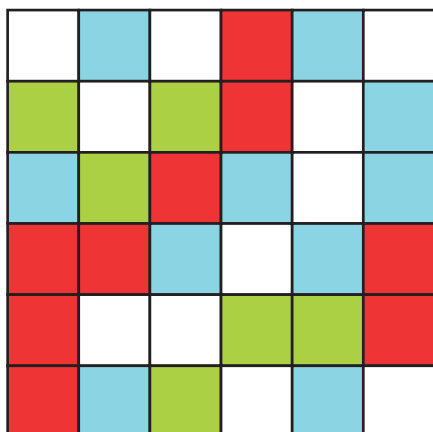
Durante o combate, há uma chance de 1 em 6 para cada um dos três frascos serem derrubados e inutilizados. Eles são:

1. Um frasco redondo, pequeno, que contém um líquido negro e borbulhante.
2. Um frasco de couro, que quando aberto, contém um líquido que emite uma luz esverdeada.
3. Uma grande garrafa de um conteúdo vermelho-sangue.

O frasco 1 é um licor delicioso, o frasco 2 tem gosto de água se bebido, e é apenas útil para emitir luz, e o frasco 3 faz quem o bebe reduzir seu tamanho até a metade por 10 minutos. Personagens de tamanho reduzido ganham +1 na Defesa e rolam 1d6 extra em testes de furtividade. O alçapão para o próximo andar está aberto.

4º Andar: Campo Quadriculado

O alçapão conduz para uma câmara inusitada. É uma sala quadrada, diferente dos outros andares, e há um campo quadriculado de pedra preenchendo quase todo o chão desse andar, impedindo que se chegue até o outro lado (onde uma escada sobe até outro alçapão) sem passar por ele. Cada quadrado do campo é de uma cor diferente, segundo a imagem:



Pisar em um quadrado azul é seguro, pisar em um quadrado verde fará o personagem ser teleportado até o primeiro andar. Pisar (ou pular sobre) um quadrado vermelho fará com que relâmpagos avermelhados disparem por toda a sala, causando 20 pontos de dano em todos no aposento; um teste de Agilidade, dificuldade 14, reduz a metade. Pisar em um quadrado branco paralisa as pernas do personagem por 30 minutos, passar em um teste de Força (dificuldade 14) reduz esse valor pela metade. O alçapão do outro lado da sala está destrancado, mas com uma runa anã que significa não perturbe.

5º Andar: Sala da Contemplação

Esta câmara circular de 6 metros de altura, diferente das outras, tem o chão e as paredes e o teto coberto por mármore negro. A única mobília é uma esfera translúcida no centro da sala, apoiada em um suporte de prata com o formato de uma garra de dragão se fechando ao redor da esfera. A esfera emite um fraco ruído agudo que não incomoda os ouvidos. Há um alçapão no teto (que leva para o chão do primeiro andar), mas não há escada, corda, ou forma aparente de alcançá-lo.

Quem abrir o alçapão do primeiro andar e olhar para baixo terá a impressão que esta sala está coberta de pedras e cascalhos até 3 metros de distância do teto, e inclusive ouvirá alguns ruídos de ratos. Um teste de Vontade, dificuldade 16, quebra a ilusão. Um teste de Inteligência com dificuldade 14 revela som agudo fraco misterioso vindo das pedras. A única outra forma de quebrar a ilusão é se os heróis por ventura resolverem descer no aposento, e notarem que "atravessam direto" pelo cascalho.

Se alguém tocar a esfera, o som começa a ficar insuportavelmente agudo e uma fumaça negra se forma em seu interior.



É necessário um teste de Vontade (dificuldade 12) por quem ouve o som, ou o personagem ficará deslumbrado pela esfera e começará a ver imagens de batalhas, guerras, sangue e morte em sua mente. A única maneira de desfazer o encanto é arrastar o personagem para longe da esfera o máximo possível, e mesmo assim, o aventureiro enfeitiçado precisará de uma hora para voltar de seu estado de transe. Quebrando a esfera, uma fumaça negra sai de seu interior e se dissipa, assim como é possível enxergar uma chave de ouro dentro dela. Essa chave se encaixa no primeiro andar e pode ser girada no sentido horário para causar os efeitos descritos no 1º andar.

Passado da Torre

O feiticeiro dono da torre era um aventureiro aposentado chamado Dério Logus. Durante suas aventuras, em uma cripta de um velho necromante do deserto, encontrou a esfera negra da aventura, e a pegou para si, guardando-a seguramente em um andar secreto de sua torre. Um dia, ao tocar a esfera, sua vontade sucumbiu, e seu espírito foi dominado pelo caos e pela guerra. Enfeitiçou toda sua torre, inclusive sua esposa que se tornou um horrível homúnculo, e fugiu nú pelo pântano no meio da noite. Não se sabe se foi morto por alguma criatura, afundou na lama, ou foi petrificado pelas flores que existem na região. Boa parte dessas informações pode ser encontrada no diário do feiticeiro.



Monstros da Aventura

As estatísticas dos monstros a seguir, e sua quantidade nos combates, podem ser modificadas para alterar o nível de dificuldade da aventura.

Espírito Perturbado

Atributos

Força	3
Agilidade	5
Inteligência	0
Vontade	0

Pontos de Vida: 30

Pontos de Mana: 20

Defesa: 10

Ataque à Distância:

Sopro fantasma (Agi; Dano = 10/frio)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: É imune a magias que afetam a mente (Paralisia, Sono, etc). Sempre falha em todos os testes de Inteligência e sempre vence todos os testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Corpo Espiritual

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Não recebe dano físico comum, apenas dano por magia, ou por energia (frio, fogo, eletricidade, etc). (Continua...)



(Espírito Continuação)

Abraço Congelante

Habilidade – Ação

Mana: 20

Descrição: Pode fazer um ataque corporal (com Força), e se vencer, o oponente será envolvido por um abraço fantasmagórico, recebendo 10 pontos de dano (frio) por turno e ficando imobilizado até vencer um teste resistido de Força.



Ogro

Atributos

Força 7

Agilidade 3

Inteligência 2

Vontade 3

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 30

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Clava Gigante

(For; Dano = 20/contusão)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade – Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque deve testar Força (dif. 11) ou cairá no chão (menos oponentes que sejam maiores).



Tentáculo

Atributos

Força 5

Agilidade 4

Inteligência 1

Vontade 3

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 10

Defesa: 11

Ataque à Corporal:

Golpe (For; Dano = 10/contusão)

Habilidades:

Imóvel

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O tentáculo pode desviar dos golpes personagens, mas estará fixo em sua posição e não poderá persegui-los. No entanto, pode alcança-los (e ataca-los) a até 3 metros de distância.

Afogar

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: O tentáculo faz um ataque contra o personagem, e se acertar, ambos fazem um teste resistido de Força, se o personagem vencer cai na lama, e se perder é levado para o fundo do fosso e preso. Personagens presos devem vencer testes resistidos de Força todo turno para se soltar, e se afogam em um número de turno igual a sua Força.



Homúnculo Deformado

Atributos

Força	5
Agilidade	2
Inteligência	1
Vontade	3

Pontos de Vida: 90

Pontos de Mana: 0

Defesa: 10

Ataque à Corporal:

Golpe (For; Dano = 12/contusão)

Habilidades:

Combate Pesado

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Quem sofrer um ataque do homúnculo deve vencer um teste de Força (dificuldade 10) ou ficará impossibilitado de agir por um turno.

Fraqueza da Imagem

Habilidade – Reação

Descrição: Se este homúnculo vir sua própria imagem em algum reflexo, ficará atemorizado e não irá mais lutar. Mesmo se a imagem for afastada, permanecerá chorando com as mãos sobre o rosto e emitindo um ganido horrível por meia-hora.



Limo Rastejante

Atributos

Força	4
Agilidade	6
Inteligência	1
Vontade	5

Pontos de Vida: 40

Pontos de Mana: 0

Defesa: 11

Ataque Corporal:

Tentáculo (For; Dano = 8/contusão)

Ataque à Distância:

Bola de Limo (Agi; Dano = 8/contusão)

Habilidades:

Regeneração

Habilidade – Reação

Descrição: No início do turno, você recupera todo dano sofrido. Gaste pontos de mana iguais à quantidade recuperada. Se você recebeu dano por fogo nesta rodada, não poderá usar essa habilidade.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) – Suporte

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

Absorver

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você pode atacar uma criatura adjacente sem causar dano. Se acertar, a vítima ficará grudada, podendo se desprender no seu turno com um teste bem sucedido e Força (dificuldade 14). Se não conseguir, no próximo turno você pode absorver completamente a vítima que ficará imóvel preso recebendo 4 de dano por turno.

(Continua...)



(Limo Continuação)

Resistências

Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura é vulnerável a Fogo (recebe o dobro de dano), mas é imune a contusão.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: É imune a magias que afetam a mente (Paralisia, Sono, etc). Sempre falha em todos os testes de Inteligência e sempre vence todos os testes de Vontade.





Errata: Ranger

por Tiago Junges

No manual, tivemos um problema com algumas habilidades do Ranger. Refizemos elas e estamos apresentando aqui:

Flechas Rápidas

Habilidade (Técnica) - Reação

Mana: 20

Descrição: Após fazer um ataque qualquer usando arco, você pode fazer mais um ataque extra com arco. Este ataque extra é um ataque normal. Só pode usar esta habilidade uma vez por turno.



Chuva de Flechas

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode atirar até 4 flechas em um só ataque em múltiplos oponentes. Faça uma rolagem para cada flecha, que devem ter alvos diferentes.

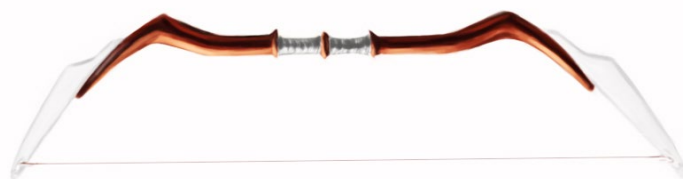
Chuva de Flechas 2

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Nível 5; Chuva de Flechas.

Mana: 60

Descrição: Você pode atirar até 6 flechas em um só ataque. Faça uma rolagem para cada flecha, que podem ter alvos diferentes.





Caminhos: Profissões

por Tiago Junges
Revisão 2.5

Como estamos revisando todo o material do Mighty Blade, vamos começar a apresentar os caminhos com os mais básicos, as profissões. Você se lembra da regra de Antecedentes da última DC? Parece que não foi bem aceita entre todos, então voltamos com a ideia inicial de caminhos. Serão ao todo 3 categorias de Caminhos: Profissões, Básicas e Avançadas. Profissões são caminhos gerais que qualquer classe pode pegar, Básicas são aquelas especializações de classes que podem ser adquiridas assim que completarem as missões, e as Avançadas são aquelas poderosas que só são adquiridas nos níveis mais altos das classes.

Então vamos ao que interessa! E pra começar, aquele que já foi classe, caminho, antecedente e só faltou ser uma raça: O Alquimista! Vocês notarão habilidades novas nele e nos outros. Como todo caminho, eles não tem um mesmo numero de habilidades, podendo variar bastante!

Alquimista

Os alquimistas são especialistas em poções e misturas alquímicas. A arte da alquimia é ensinada por poderosos conjuradores em academias arcanas. Também é possível aprender a alquimia através de outros alquimistas ou livros de alquimia.

Requisitos:

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Encontrar um alquimista disposto a ensinar, ou ter acesso a uma biblioteca de livros de alquimia.
- Estudar alquimia por 1 ano e passar em um teste de Vontade (dificuldade 14 sozinho, ou dificuldade 12 com um tutor). Se falhar terá que estudar mais 1 ano e fazer o teste novamente.

Lista de Habilidades

Criar Poção Básica

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode criar uma poção de vida ou de mana. Para isto você deve trabalhar por 2 horas seguidas e então deixar a poção reagindo por mais 1 dia. Após este período a poção estará pronta para ser ingerida. Se ingerida antes, ela terá o mesmo efeito da Poção do Caos.

Especial: Você precisa ter os ingredientes corretos para a poção (Veja na descrição da poção) e de um laboratório para prepará-la.



Criar Poção Simples

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Criar Poção Básica

Mana: 30

Descrição: Você pode criar qualquer poção simples (veja tabela). Para isto você deve trabalhar por 4 horas seguidas e então deixar a poção reagindo por mais 2 dias. Após este período a poção estará pronta para ser ingerida. Se ingerida antes, ela terá o mesmo efeito da Poção do Caos.

Especial: Você precisa ter os ingredientes corretos para a poção (Veja na descrição da poção) e de um laboratório para prepará-la.

Criar Pergaminho Mágico

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: Variável

Descrição: Você pode criar um pergaminho mágico. Você leva 2 horas para fazer um pergaminho e pode armazenar quanto de mana quiser nele (gaste esta quantidade). Após isto, o pergaminho pode ser usado para escrever magias nele. Qualquer um que souber ler escritas mágicas pode escrever qualquer magia no pergaminho e usá-la como se soubesse conjurá-la. Após fazer a magia, o pergaminho é dissolvido em pó.

Especial: Você precisa ter um pedaço de pergaminho (ou papel) e de um laboratório para prepará-lo.

Criar Pedra Filosofal

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 60

Descrição: Você precisa primeiro pegar uma pedra de um minério puro (prata, ouro, ferro, chumbo, etc) e deixar ela dois dias pegando sereno (orvalho) para então começar a transformação da pedra. Usando os ingredientes e as etapas certas, em 8 horas de trabalho você terá a pedra pronta. Há uma chance em 3 (33%) da pedra não ficar perfeita, e terá que fazer todo o processo novamente com uma outra pedra. Esta pedra é necessária para

que o alquimista realizar outras alquimias mais poderosas.

Especial: Você precisa ter os ingredientes (a pedra, enxofre, mercúrio e sal) e de um laboratório para prepará-la.

Criar Poção Avançada

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Nível 5; Criar Poção Simples

Mana: 30

Descrição: Você pode criar qualquer poção que exista e que você tenha a receita. Para isto você deve trabalhar por 4 horas seguidas (ou mais, dependendo da poção) e então deixar a poção reagindo por mais 2 dias. Após este período a poção estará pronta para ser ingerida. Se ingerida antes, ela terá o mesmo efeito da Poção do Caos.

Especial: Você precisa ter os ingredientes corretos para a poção e de um laboratório para prepará-la. Poções avançadas necessitam que você tenha a pedra filosofal para purificar os ingredientes.



Ferreiro

O ferreiro é o forjador de metais, e pode fazer armas, armadura, ferraduras e quaisquer materiais feito de ferro e madeira. É uma profissão muito importante e bem remunerada.

Requisitos:

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Encontrar um ferreiro disposto a ensinar.
- Treinar com o ferreiro por 6 meses.



Lista de Habilidades

Arte da Forja 1

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: For 4

Mana: 30

Descrição: Gastando 5 moedas em material (metais), você pode fabricar ferraduras para um cavalo, e que podem ser vendidos por 50 moedas. Ferraduras vendem fácil se você é o único ferreiro da cidade. Você também pode fazer objetos simples de metal (exceto armas). Você demora 4 horas para fazer um conjunto de ferraduras.

Especial: Você só pode fabricar ferraduras se tiver acesso a uma forja, forno e todo o material necessário.

Arte da Forja 2

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Arte da Forja 1

Mana: 60

Descrição: Escolha uma arma ou armadura, o custo para fabricá-la será a metade do valor de mercado (divida o valor da arma por 2 e arredonde para baixo). Você deve trabalhar por 2 dias se a arma for simples, 4 dias se a arma for complexa ou 7 dias se for uma armadura.

Especial: Você só pode fabricar armas ou armaduras se tiver acesso a uma forja, forno e todo o material necessário.

Modificar Arma

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Arte da Forja 2

Mana: 30

Descrição: Você pode modificar uma arma gastando 100 moedas. Uma arma modificada pode ter dano +1 ou peso -1 (você escolhe). Nenhuma arma pode ser melhorada mais que uma vez, e ela ficará mais frágil que o normal. Você deve trabalhar por 1 dia se a arma for simples, ou 2 dias se a arma for complexa.

Especial: Você só pode fabricar armas ou armaduras se tiver acesso a uma forja, forno e todo o material necessário.

Militar

O militar é aquele que vive para proteger seu reino ou cidade. É leal e seu objetivo deve ser sempre em nome da nação e dos lordes.

Requisitos:

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Ser recrutado pela guarda da cidade ou o exército do reino.
- Passar 2 anos treinando.
- Ser fiel ao Rei e ao lorde da cidade.

Lista de Habilidades:

Patrono

Habilidade - Suporte

Descrição: Você trabalha para o reino e por isso tem acesso às armas do exército. Você e toda sua família possui moradia e alimentação. Você pode receber primeiros socorros e suporte no quartel da cidade sem qualquer custo.

Especial: Se você for expulso da guarda da cidade ou exército, você perderá esta habilidade.

Equipamento Militar

Habilidade - Suporte

Descrição: Você ganha uma espada curta e uma armadura simples com o brasão e cores do reino. Este equipamento não pode ser vendido e se for perdido deverá ser resarcido com a guarda da cidade.

Combate em Grupo

Habilidade - Reação

Descrição: Você ganha +1 nos ataques corporais para cada aliado que esteja em combate corporal com a mesma criatura que você.



Flechas Rápidas

Habilidade (Técnica) - Suporte

Mana: 10

Descrição: Você pode fazer dois ataques com arco neste turno. Estes dois ataques podem ser distintos e usar habilidades diferentes.

Cavaleiro Experiente

Habilidade (Técnica) - Suporte

Descrição: Você sempre vence testes de Agilidade para controlar e cavalgar animais selvagens ou para controlar montarias em combate.

Montaria Especial 1

Habilidade (Técnica) - Suporte

Descrição: Você tem um cavalo e possui um contato muito forte com este animal. Ele nunca o largará e fará de tudo para protegê-lo. Com assobios e sons você consegue pedir para que ele faça ações simples.



Movimentação

por Tiago Junges



Mighty Blade não possui regra para movimentação, porém ainda há pessoas que pedem ou as adaptam. Eu pessoalmente não acho vantagem nenhuma para a história, mas vou colocar algumas regras opcionais para o deleite de todos.

Movimentação Narrativa

Lendo um livro, ou mesmo vendo um filme, não há necessidade de um “Grid de Batalha” sempre que acontece uma luta. Da mesma forma, um RPG não precisaria. Mas temos as vezes que tentar visualizar a cena.

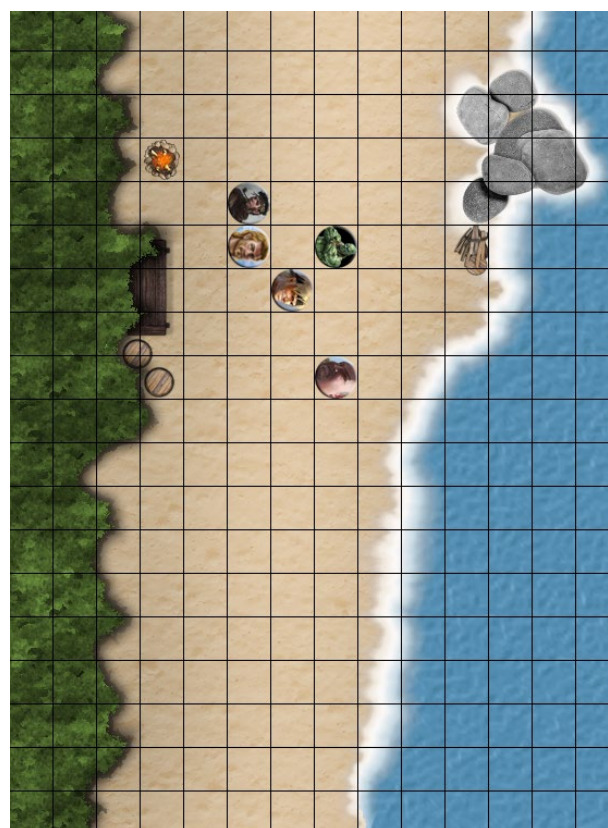
Você precisará de miniaturas ou marcadores (podendo ser até mesmo dados ou moedas) que indicarão onde cada personagem, npc e monstro estão. Quando a luta começa o mestre estipula (de acordo com a história até então) onde cada um está. Não há necessidade de telas quadriculadas ou qualquer coisa assim, você só vai precisar rabiscar em um pedaço de papel onde está as paredes, ou árvores do cenário, colocar os marcadores em cima e só.

Em seu turno, cada um irá definir se irá se movimentar e até onde. Veja que não há um limite para esta movimentação, isso por que como em um campo de batalha você não leva mais que um turno para atravessar. Após fazer o movimento, o jogador fará uma ação (ataque, e outras coisas).

Grid de Batalha

Você precisará de miniaturas ou marcadores. Quando uma batalha começar, designe onde cada um começará em uma grade quadriculada. Marque os limites do cenário para todos saberem. Em seu turno, cada jogador poderá mover um numero de quadrados iguais a sua Agilidade (+ modificadores dependendo da situação).

Lembre-se que como não é uma regra oficial terá que ter alguns ajustes.



Exemplo de Grid de Batalha



Iluminação no Combate

por Luciano Abel



Para os mestres que gostam de detalhar o ambiente do combate, a luminosidade é um dos primeiros elementos que vem a tona. Quanto mais escuro, mais difícil de enxergar o inimigo, portanto mais difícil de acertá-lo. Esse é um elemento que traz vários elementos novos ao jogo, técnicas de lutar no escuro, animais e monstros, e até raças, que enxergam no escuro, ou enxergam melhor no escuro, etc.

Representar a luminosidade do ambiente é só uma questão de atribuir penalidades as situações de luminosidade ruim. A seguir descreveremos as situações que são relevantes ao RPG Mighty Blade.

Luminosidade Adequada: lutar na luz do dia, ou num lugar bem iluminado, como uma taverna com candelabros, ou uma floresta esparsada. Sem penalidade.

Pouca Luz: no entardecer, em ambientes mal iluminados, o combate já começa a ser prejudicado. O personagem ainda enxerga, mas as sombras e o movimento do oponente causam truques e ilusões de ótica que podem resultar em erro. Penalidade de -1 em todos os testes de combate e de percepção.

Penumbra: numa caverna escura iluminada por apenas uma ou duas tochas, ou numa noite em que a lua brilhe forte, o personagem ainda pode ver o vulto de seus oponentes e sendo assim pode lutar

com eles. Porém sua visão está seriamente prejudicada e todos os testes de combate serão submetidos a uma penalidade de -2 e de percepção.

Escuridão: nessas circunstâncias você não tem nenhuma fonte de luz para se apoiar, você depende totalmente dos seus outros sentidos para lutar. Todos os testes de combate e percepção sofrerão a regra de Inaptidão (role 1d6 em vez de 2d6).

Tabela de Referência

Penalidade	Luminosidade
0	Normal
-1	Pouca Luz
-2	Penumbra
Inaptidão	Escuridão

Habilidades relacionadas a Luminosidade

A regra da luminosidade em combate abre espaço para novos usos para certas habilidades, além de habilidades novas, que poderiam ser colocadas em alguns monstros e podem, a critério do Mestre, ser adotadas por alguma Raça, como Elfos e Orcs.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: A visão Noturna Ignora toda e qualquer penalidade de luz, mas impede que o personagem distinga cores. Ela é sempre ativa e não pode ser desligada.

Sentidos Apurados

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: você ignora as penalidades para pouca luz e penumbra, e na escuridão você usa 2d6 nos testes. Em situações de luminosidade normal você lança 3d6 para testes de percepção.

Infravisão (Habilidade Nova)

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você não enxerga pela luz e sim pelo calor. Seus olhos podem captar a emissão do calor dos corpos, magias como invisibilidade e diferenças de luz não fazem a menor diferença para você. Você não é afetado pela maioria das ilusões também. Em compensação devido ao calor deixar rastros, você sempre tem uma penalidade de -1 em combate. E mortos vivos e golens são invisíveis para você, aplique as penalidades de Escuridão quando enfrentando essas criaturas. Você também receberá penalidades quando próximos de fontes de calor intenso, pois elas irão fornecer muita luz, ofuscando sua visão. O Mestre deve aplicar penalidades conforme a intensidade do calor (essas penalidades não acumulam com a penalidade de -1 padrão). Use a tabela abaixo como parâmetro.

Intensidade	Exemplo	Penalidade
Alta	Fogueira de Execução	-1
Forte	Sopro de Fogo	-2
Extrema	Lava	Inaptidão

Infravisão Mágica

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Descrição: Durante 10 minutos o conjurador ganha os benefícios (e inconvenientes) da Habilidade Infravisão. Esta magia está disponível para Feiticeiros apenas, mas a critério do mestre pode ser usada por outras Classes conjuradoras.





por Luciano Abel



A Ordem dos Guardiões Cegos é a mais antiga ordem de paladinos de Drakon, ela existe desde antes da Guerra dos Dragões e seus membros podem estar em qualquer lugar, serem de qualquer raça. Devido ao seu pensamento duro e inflexível eles ficaram mal vistos com o passar dos séculos.

Os Guardiões Cegos não aceitam meios termos, com eles a justiça é preto no branco, não existem tons de cinza. Ladrões tem a mão cortada, pervertidos são castrados e assassinos executados.

Essa doutrina tornou-os indesejáveis na maioria dos reinos, embora sua ordem não seja proibida, ela tem má reputação. Por isso a maioria dos membros mantém sua identidade em segredo, suas reuniões são secretas e eles possuem uma série de complexos códigos de palavras e gestos que usam para se identificarem entre si, sem chamarem a atenção de curiosos.

De um modo geral esses paladinos agem como paladinos normais, algumas vezes até sublimam sua ancia por justiça para não chamar a atenção, mas quando a noite cai ele caçam os infratores e os punem segundo sua crença.

Para seguir esse caminho é necessário primeiro encontrar um membro da Ordem e provar para ele que você é digno de faz-

er parte dela. O Mestre normalmente deve criar algum tipo de miniaventura onde as habilidades paladínicas e o comprometimento do personagem com a justiça serão postos a prova.

Requisitos:

- *Pertencer a Classe Paladino.*
- *Ter no mínimo o Nível 5.*
- *Possuir as Habilidades Inquisidor*
- *Encontrar um membro da ordem disposto a iniciá-lo nela.*

Habilidades

Combate com Duas Armas 1

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver usando. A soma da FN das armas deve ser no máximo 2.

Combate com Duas Armas 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Combate com Duas Armas 1.

Descrição: Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver usando. A soma da FN das armas deve ser no máximo 5.

Arauto da Justiça

Habilidade – Suporte

Requisito: Arauto da Justiça

Descrição: Você ganha uma 1d6 extra em todos os seus testes de vontade.

Lutar as Cegas

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você ignora qualquer penalidade devido a luminosidade para os testes de combate, também permite que você lute normalmente contra seres invisíveis. Essa habilidade também dá a você a capacidade de identificar aliados e inimigos, sem precisar ver, e nunca ser surpreendido por um ataque pelas costas, quando essa habilidade estiver ativa.

Especial: Você precisa se concentrar por um turno para ativar essa habilidade, durante esse tempo não pode executar nenhuma outra ação. A habilidade permanece ativa até o o personagem voltar a ver (tirando a venda, abrindo os olhos, iluminando o lugar, etc).

A Luz da Justiça

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Arauto da Justiça

Mana: 10

Descrição: o guardião projeta uma luz clara e límpida como o dia, anulando qualquer penalidade de luminosidade dentro de um raio igual a seu nível em metros, a luz é centrada nele e se move com ele.

Cegar o Mal

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Arauto da Justiça

Dificuldade da Magia: 14 [Von]

Mana: 40

Descrição: Você pode criar uma área de escuridão que afete apenas seus inimigos, não afetando seus aliados ou a si mesmo. Dentro dessa área os oponentes agem como se estivessem submetidos a um local de escuridão. A área tem 1m de raio para cada nível do personagem, e é sempre centrada nele, movendo-se com ele.

Especial: alvos com habilidades especiais de ver na escuridão (Visão Noturna, Infravisão, etc) não são imunes a esse poder, eles são afetados normalmente.

Defesa Imbatível

Habilidade (Magia) – Suporte

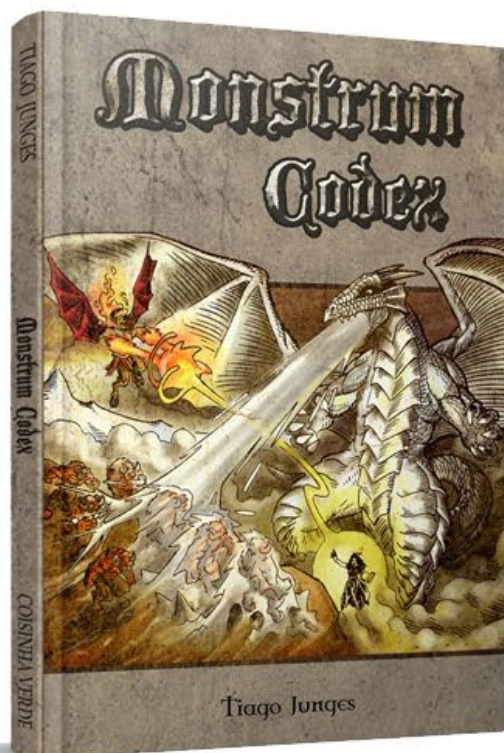
Requisito: Arauto da Justiça

Mana: 30

Dificuldade da Magia: [Int. do Alvo]

Descrição: Quando protegendo um indefeso, você pode anular ataques feitos contra si ou seu protegido. Uma vez ativada a habilidade, o personagem não pode mais atacar, se ele atacar uma única vez o efeito se perde e ele não pode ativá-lo novamente nesse combate. Sempre que ele ou seu protegido forem alvos de um ataque o personagem pode fazer um teste de ataque normal (que não contará como um ataque), com uma dificuldade igual a Inteligência do atacante, se bem sucedido o ataque é anulado. O efeito dura enquanto o personagem não fizer um ataque ou cair inconsciente.





Novos monstros para turbinar
suas aventuras!

Uma grande coletânea de
todos os monstros já
feitos para o

Mighty Blade!

Toda linha Mighty Blade com



www.coisinhaverde.com/loja/



facebook.com/CoisinhaVerde



twitter.com/CoisinhaVerde

