

— A REVISTA OFICIAL DO RPG MIGHTY BLADE —

# Dragon Cave

▶ **TESTES E DESAFIOS**

Dicas para mestres

**PÓLVORA**

As armas de fogo  
estão de volta

**ARCOS, FLECHAS  
E BESTAS**

Mais opções para o arsenal do Ranger

# NECROMANTE

**OS MORTOS SOBRE SEU COMANDO!**



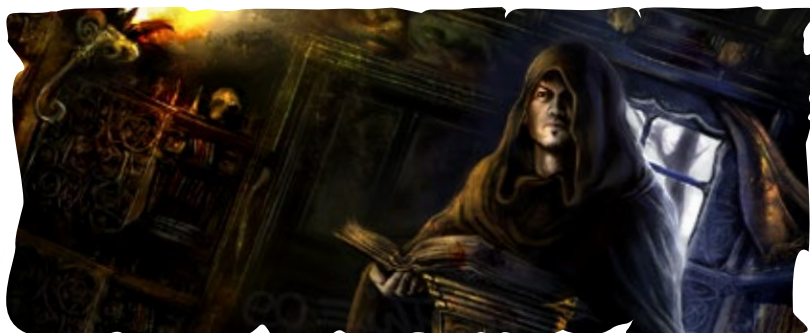
## Editorial

Olá DCmaníacos! Primeiramente quero pedir desculpas pelo atraso. Tivemos problemas técnicos e a diagramação acabou atrasando. No entanto, depois de vários percalços, aqui estamos mais uma vez. O destaque dessa edição é a volta do Necromante, resgatado das matérias antigas, revisado e atualizado ele retorna para lançar as trevas sobre nossas páginas. Outra matéria revista são as polêmicas asmas de fogo, numa nova versão mais completa e detalhada.

E continuando as listas de equipamento iniciadas na edição anterior, agora temos uma matéria exclusiva sobre arco e flecha. Além dos custos de diversos serviços encontrados em Tavernas, Hospedarias e Caravanas.

No tocante aos personagens temos mais regras opcionais e um novo caminho – o Arqueiro Zen. Então respirem fundo e devore as páginas da sua revista favorita!

**Luciano Abel**  
*Editor*



## Na Web

### E-mail oficial:

[dc@coisinhaverde.com](mailto:dc@coisinhaverde.com)

### Fórum do Mighty Blade

[coisinhaverde.com/mightyblade/forum](http://coisinhaverde.com/mightyblade/forum)

### Fórum da Coisinha Verde:

[coisinhaverde.com/portal/forum](http://coisinhaverde.com/portal/forum)

### Facebook da Coisinha Verde:

[facebook.com/CoisinhaVerde](https://facebook.com/CoisinhaVerde)

### Twitter da Coisinha Verde:

[twitter.com/coisinhaverde](https://twitter.com/coisinhaverde)

## Índice

### Dicas e Truques:

Testes e desafios ..... 3

### Regras Opcionais

*O Poder da Pólvora* ..... 9

*Tiro Livre e Pontos Heróicos* ..... 15

**Classe: Necromante** ..... 16

Caminho: Arqueiro Zen ..... 21

### Equipamento

*Arcos, Bestas e Flechas* ..... 23

*Tavernas, Hospedarias  
e Caravanas* ..... 27

## Staff

### Tiago Junges

*Game Design*

### Aline Rebelo

*Design de Capa*

### Luciano Abel

*Editoração*

### Colaboradores desta edição

*Tiago Junges, Luciano Abel, Erik Nunes e  
J. Willian Stakonski*



por Tiago Junges

# Testes e Desafios

No Mighty Blade os testes são feitos apenas rolando 2d6 e somando com o atributo correspondente. Algumas habilidades podem influenciar, mas no geral esta é a regra básica. Nesta matéria você não encontrará nada de novo, mas idéias e dicas de como fazer os testes mais freqüentes no jogo. O mestre não é obrigado a seguir estas regras. Servem bem mais de auxílio do que regras propriamente dita.

## Escalada

É feito através de uma série de testes de força dependendo da altura. Você deve fazer um teste de Força a cada andar (3 metros em média) que for subir, falhar em um dos testes significa que você caiu no chão e deverá fazer os testes tudo de novo. A dificuldade varia com a superfície a ser escalada. Veja as tabelas abaixo:

Superfície	Dificuldade
Corda com nós	8
Corda comum	10
Com apoios ou buracos	10
Tijolos desregulados	12
Tijolos normais	16
Liso	---

## Nadar

Qualquer um pode nadar lentamente em lagos parados, não há teste. Caso os heróis estejam perseguindo alguém nadan-

do, faça testes de força igual como se faz para correr (veja a seguir). Obs.: A princípio todos os jogadores sabem nadar, exceto se fizer sentido na história o personagem nunca ter tido contato com lago, rio ou mar.

Em um rio com correnteza forte, os heróis devem vencer um teste de força que varia entre 10 a 14, dependendo da força da água. Nadar em rios perto de desfiladeiros exige um teste com dificuldade 16.

## Correr

Uma perseguição é realizada com uma seqüência de testes de Força. O mestre estipula a distância inicial entre aqueles que estão envolvidos na perseguição. Esta distância pode ser em metros. Então o perseguido deve fazer um teste de Força e somar com a distância entre ele e o perseguidor. O perseguidor então deve rolar um teste de Força em que a dificuldade será o resultado do teste do perseguido. A diferença entre os dois testes é a distância que eles estão após um turno. A cada turno, os envolvidos rolarão seus testes até que o perseguidor canse ou pegue seu alvo.

Desta mesma maneira, é possível simular uma corrida entre dois heróis. Neste caso o mestre deve estipular em quantos turnos a corrida acaba, levando em conta a distância até a linha de chegada.

Em uma corrida com obstáculos (podendo ser uma perseguição dentro de uma floresta), os jogadores podem optar em fazer teste de Agilidade em vez de Força. Este é um claro exemplo de “Sinestesia” (veja adiante).

## Saltar

O teste de salto é um simples teste de força. Para saltar sobre algo, você precisa pegar impulso igual ou maior que a distância a ser pulada. A dificuldade também varia com a distância. Veja a tabela abaixo:

Distância	Dificuldade
1m	6
1,5m	8
2m	10
2,5m	12
3m	14
4m	17

## Puxar e Empurrar

Seguidamente os heróis precisam puxar ou empurrar alguma coisa pesada. Neste caso os jogadores devem rolar um teste de força normal. O mestre que deve decidir qual a dificuldade e quantos testes o herói precisará vencer para ser bem sucedido de acordo com a situação. Veja alguns exemplos:

- A dificuldade para abrir uma porta de pedra muito pesada pode variar entre 10 a 14.
- Puxar um amigo que está na beira do precipício, a dificuldade é 10 (podendo variar com seu peso e equipamento).
- Empurrar uma estátua pesada através da sala, vai exigir 3 testes bem sucedidos de força com dificuldade 12.

## Cavalgar

Cavalgar um cavalo normal e domesticado exige um teste único de Agilidade com dificuldade 8 (o mestre pode também ignorar este teste e passar todo mundo). Para montar e dominar um cavalo selvagem a dificuldade

varia entre 12 a 16. Tentar cavalgar outros animais de montaria exige testes iguais, sendo que montar uma criatura (mesmo que de montaria) desconhecida para você aumentará a dificuldade para +2. Tentar montar uma criatura que não seja de montaria (e que possa levar seu personagem nas costas) aumenta a dificuldade em +4.

## Armadilhas

Para localizar, qualquer um pode fazer um teste de inteligência (percepção) sendo que a dificuldade varia com a armadilha (A habilidade Sentidos Aguçados pode influenciar neste teste). Se não perceber a armadilha, não será possível desarmar.

Para desarmá-la, o personagem deve ter a habilidade Armadilhas 1 (caso contrario será um teste com Inaptidão). A dificuldade varia com a armadilha. Falhar neste teste significa que a armadilha acionou, podendo ferir o personagem.

Para armar uma armadilha você deve ter os materiais necessários e a habilidade Armadilhas 2 (caso contrario será um teste com Inaptidão). O personagem então fará um teste de Inteligência. O valor total do teste será a dificuldade de detectar e desarmar a armadilha.

## Acrobacia

Qualquer um pode tentar fazer alguma acrobacia fazendo um teste de Agilidade. A dificuldade varia com o que o herói pretende fazer. Existem milhares de possibilidades de acrobacias que só será limitada pela imaginação do jogador. Cabe ao mestre estipular a dificuldade. Veja alguns exemplos:

- Cair de pé ao pular de algum lugar alto exige um simples teste com dificuldade 12.
- Desviar da queda de escombros dentro de um castelo em ruínas ou de uma pequena avalanche exige um teste com dificuldade entre 12 e 14.



## Equilíbrio

Os heróis podem precisar atravessar uma ponte instável ou até andar em uma corda bamba. Este é um teste de Agilidade com a dificuldade variável. O mestre pode fazer uma série de testes dependendo do caso. O número de testes pode tornar o teste muito mais difícil ou até impossível, tome muito cuidado. Vejamos alguns exemplos:

- A dificuldade para atravessar uma tábua de 20 cm de largura é 8. O mestre pode optar por cobrar um teste a cada 4 metros de distância.
- Andar na corda bamba seria dificuldade 12, sendo necessário fazer um teste de agilidade a cada metro percorrido.

## Mover em Silêncio

Assim como outros testes, este é um caso de teste resistido. O jogador que quer mover em silêncio sem deixar que outro o perceba deve rolar um teste de Agilidade, onde o resultado será a dificuldade para o outro personagem perceber sua movimentação. Este jogador fará um teste de Inteligência (percepção).

## Arrombamento

O personagem precisa usar um Kit de Arrombamento e a habilidade Arrombamento. Caso contrário é impossível abrir qualquer fechadura ou cadeado. Se o personagem tiver apenas uma destas duas coisas, ele ainda pode fazer o teste usando a regra de inaptidão. A dificuldade depende do tipo da fechadura a ser aberta. A maioria das fechaduras convencionais tem dificuldade 12. Portas que guardam coisas importantes ou fechaduras de baús de tesouros podem variar entre 12 a 14. E algumas fechaduras construídas por profissionais habilidosos e que protegem objetos ou locais de extremo valor podem chegar até dificuldade 20. Nota: Isto não inclui fechaduras mágicas.

Falhar em um teste significa perder 15 minutos de trabalho. O personagem pode tentar quantas vezes a mais quiser. Mas cada vez que falhar, além de perder 15 minutos, aumentará a dificuldade em +1.

## Furtar Bolsos

Qualquer um pode tentar, mas se não for proficiente irá usar a regra de inaptidão. É exatamente igual ao teste de mover em silêncio (teste resistido de Agilidade). Dependendo do caso, o jogador deverá primeiro mover em silêncio para chegar até o alvo sem este perceber, para então rolar o teste de furtar bolsos.

## Navegação

É possível se localizar geograficamente através das estrelas, do sol e até mesmo da natureza a sua volta. O jogador pode fazer um teste simples de Inteligência. A dificuldade é calculada escolhendo a fonte de informação de navegação e a informação a ser desejada.

Para saber as coordenadas polares (norte, sul, leste e oeste) basta um teste simples com dificuldade 8 e pode conseguir a informação através do sol ou das estrelas (se tiver uma bússola não é necessário teste). Para saber a latitude (distância entre os pólos) é necessário um astrolábio (uma ferramenta de navegação que custa 300 moedas) e vencer um teste com dificuldade 12. E para saber a longitude, é necessário um astrolábio e vencer um teste com dificuldade 14, além de ter que estudar as estrelas por pelo menos 2 horas.

## Disfarce

O personagem precisa de material para se maquiar ou se vestir para parecer outra pessoa (exigindo teste de Inteligência). Isso também pode incluir gestos, caminhar e se expressar (indo mais para o lado do teste de Vontade). O teste pode variar dependendo do objetivo também. Veja alguns exemplos:





- Disfarçar a si mesmo para que ninguém saiba que você é você, exige um teste de Vontade com dificuldade 10.

- Se parecer com um mendigo ou deficiente, a dificuldade é 8.

- Se você for plebeu e quer parecer e se portar como um nobre em uma festa no palácio real (mesmo usando roupas adequadas) a dificuldade é 12.

- Tentar se parecer com uma raça diferente da sua (mas que seja semelhante como humanos, elfos, orcs e anões) exige um teste de Inteligência com dificuldade entre 12 a 16.

## Música

Qualquer um que souber tocar um instrumento musical ou cantar pode fazer um teste de Inteligência. O resultado dirá o quanto bem você foi em sua performance. Se não atingir 8 ou mais, a música foi tão ruim que ninguém consegue agüentar. Um resultado 10 ou mais é um bom desempenho que agrada a quem ouvir (exceto os mais eruditos). Resultados acima de 14 são resultados muito bons que merecem aplausos.

Para compor músicas vale o mesmo teste, mas usando Vontade. Além disto, compor uma música pode levar 2d6 dias.

Tocar uma música ou cantar no improviso (sem aprender a tocar músicas) também é válido, mas será usada Vontade em vez de Inteligência.

## Medicina

Após uma batalha sangrenta, os personagens estão com muitas feridas. Eles não serão capazes de descansar (ou seja, recuperar pontos de vida e mana) se estiverem com feridas abertas. É necessário um teste de Inteligência (dificuldade 8) para improvisar curativos e primeiros socorros. Este teste não é necessário se o personagem beber uma poção de vida ou receber uma magia de cura.

Personagens que receberem primeiros socorros assim que perderem todos os seus pontos de vida ainda tem uma chance de evitar a morte. Assim que a batalha acabar, um personagem pode dar assistência a um companheiro moribundo vencendo um teste de Inteligência com dificuldade 14. Se conseguir, o companheiro ficará inconsciente com 1 ponto de vida e só acordará assim que recuperar todos seus pontos de vida. É possível tentar mais vezes este teste em caso de falha. Mas a cada erro adicione +2 à dificuldade.

## Sobrevivência

Este teste baseado em Inteligência serve para entender e sobreviver em locais hostis. Desde florestas densas até desertos secos. A dificuldade varia com o que o personagem precisa para sobreviver. Ele pode precisar encontrar água e comida, por exemplo. Se não for muito óbvio ou impossível, ele deverá rolar este teste e a dificuldade varia com o ambiente (entre 8 a 16). Montar acampamento, fazer fogo e arranjar abrigo contra temperatura e clima podem ser conseguidos com este teste também.

## Conhecimentos Arcanos

Este teste só pode ser realizado por aqueles que tenham a proficiência "Ler Escritas Mágicas". O mestre pode liberar em raras ocasiões para outros personagens, principalmente se o personagem tem razões para conhecer tal elemento. Este teste é feito para reconhecer itens mágicos, ler escritas arcanas e conhecer magias e o funcionamento delas. Basta rolar um teste de Inteligência. A dificuldade varia com o que se quer.

- Para reconhecer itens mágicos, a dificuldade é 10 para itens mágicos comuns, 12 para incomuns, 14 para raros. Vencendo este teste, o personagem saberá a história e o funciona-



mento do item em questão (alguns itens podem não ser tão óbvios).

- **Escritas arcanas e informações que feiticeiros deixam apenas para outros feiticeiros possuem dificuldade que varia entre 10 a 14. E reconhecer uma magia desconhecida ou rara a dificuldade varia entre 12 a 20.**

## Historia e Lendas do Reino

Este é outro teste simples de Inteligência. A dificuldade normalmente é comum (entre 8 e 12), e pode ser testado por todos que viveram ou estudaram sobre o reino em questão.

Mesmo se não souber sobre o assunto, um personagem pode pesquisar em bibliotecas ou tentar descobrir conversando com outras pessoas que vivem no reino. Neste caso faça o mesmo teste de Inteligência, mas acrescente +2 à dificuldade.

Da mesma maneira que estes testes visam um reino, eles podem ser realizados para uma cultura diferente da humana. Estes mesmos testes se aplicam para compreender a cultura e as lendas dos Centauros, por exemplo.

## Investigação

Investigar um local a procura de passagens secretas, armadilhas ou pistas de um crime são compreendidas com um simples teste de Inteligência. A dificuldade depende apenas do mestre. No caso de armadilhas leia anteriormente em Armadilhas. Passagens secretas ou pistas são informações que o mestre já deve estipular e podem variar entre 8 a 16.

## Lábia

Lábia é saber se expressar com palavras e gestos com o intuito de convencer alguém que você está certo. É usado tanto para mentir e persuadir quanto para

explicar e ensinar alguém alguma coisa. Este é normalmente um teste resistido de Inteligência. Cada um dos personagens envolvidos deve testar Inteligência. Se o personagem estiver mentindo e falhar neste teste, o oponente não acreditou. Caso seja uma discussão, o lado que vencer 3 testes ganha o argumento.

É imprescindível que se interprete cada rolagem de dado. A melhor maneira de o mestre fazer isto é deixando o jogador rolar o dado apenas quando a afirmação (ou a mentira) do personagem for suficiente para colocar duvida na cabeça do adversário. É impossível (exceto com magia) de convencer uma pessoa que ela é uma galinha, por exemplo.

## Natureza

Dependendo da ocasião, o mestre pode permitir que apenas personagens que tiveram contato com a natureza façam o teste, mas no geral qualquer um pode fazer. É usado para reconhecer animais, criaturas naturais, plantas, árvores e habitat. A dificuldade é normalmente baixa e algumas vezes nem é necessário se testar.

- **Reconhecer frutas comestíveis ou perigosas exige um teste de Inteligência com dificuldade 10.**
- **Identificar pegadas de um animal, a dificuldade pode ser entre 8 a 14.**

## Intimidação

Toda criatura pode fazer um teste de intimidação. Para isto o intimidador deve fazer o teste que quiser para provar sua capacidade. Este teste pode ser tanto físico quanto mental. Quebrar uma cadeira com seu punho (teste de força) pode servir, assim como usar argumentos fortes e pessoais (teste de inteligência). Faça esse teste, e o resultado será a dificuldade que a vítima terá que passar em um teste de Vontade. Se ela estará intimidada se não pas-



sar. Se estiver tentando tirar informações, isso pode não ser suficiente. Dependendo do caso, ela precisará reprovar no teste 2 vezes seguidas (ou mais, dependendo do caso). Veja alguns exemplos:

- **Fazer um oponente fugir de um combate exige que este reprove 2 vezes seguidas nos testes.**
- **Tirar informações secretas de um espião pode precisar de 4 testes falhos em sequência.**

### **Regra Opcional: Sinestesia**

Em geral, cada tipo de teste aponta para um tipo de atributo. Porém, em diversos casos as variantes podem tender para mais de um. Isso acontece, pois nós usamos o corpo e a mente juntos. Nestes casos o mestre deve ser imparcial e dar a razão ao jogador, se seu argumento for válido.

Existem duas situações. A primeira é quando este teste é facilmente adaptável. Por exemplo: Correr é um teste de Força (pois inclui o fôlego e a força nas pernas), porém, em uma corrida de obstáculos (perseguição pela floresta cheia de galhos e plantas no caminho) a Agilidade pode contar mais para que o corredor chegue ao seu destino com maior rapidez. Nestes casos a melhor situação é permitir o teste para qualquer um

dos dois atributos (é a mesma lógica que se usa no cálculo da defesa). Nem sempre isso irá acontecer e você deve cuidar para não haver abuso da parte dos jogadores.

A segunda situação é quando um outro atributo poderia ser usado mas que não seria tão efetivo quando o atributo principal. Neste caso o atributo alternativo pode ser lido com inaptidão (ou seja, ele irá rolar 1d6 em vez de 2d6). Dependendo do caso poderá ser uma boa escolha.

Raramente serão misturados atributos físicos (For e Agi) com os mentais (Int e Von), mas às vezes acontece.

### **Regra Opcional: Pedindo Ajuda**

Alguns testes permitem que o personagem receba ajuda de outros aliados para ser mais bem sucedido no teste. O mestre deve verificar (usando a lógica) se esta ação é possível (por exemplo: não é possível ajudar em testes de abrir fechaduras ou furtividade). O jogador a fazer o teste rola normalmente (2d6 + atributo) acrescentando um bônus igual ao mesmo atributo de cada jogador que esteja ajudando.

Exemplo: Thork (For 5) arrasta uma pedra pesada com a ajuda de seu amigo Simmon (For 2). Ele então rola 2d6 + 5 (sua força) +2 (força de seu aliado) para este teste.







# O Poder da Pólvora

por Luciano Abel e Erik Nunes  
Revisado

Seguindo no nosso projeto de revisar as matérias das antigas Dragon Caves, nessa edição resolvi retomar o controverso tema da pólvora em mundos de fantasia. Essa matéria foi escrita originalmente pelo Erik Nunes, e ela é a base para este artigo, está é apenas uma versão revista e ampliada. Uma das coisas que acrescentei é dar uma ambientação mais plausível para a existência da pólvora num cenário de fantasia medieval. Isso deixou a pólvora menos realista, por que a pólvora real seria devastadora em qualquer cenário, a idéia aqui é manter a parte divertida da pólvora sem causar grandes impactos no mundo.

Embora a pólvora tenha sido inventada pelos chineses, muitos séculos antes dos europeus, e estes a tenham descoberto no final da idade média, 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 colocá-las em qualquer cenário a menos que este seja propício para elas. Em cenários como Tormenta e Warcraft elas existem, já em cenários mais clássicos de fantasia medieval não. De qualquer maneira elas são RARÍSSIMAS e de difícil acesso (essa é a razão de seus preços). O mestre



que deverá decidir se elas, ou mesmo a pólvora, existe em seu mundo, e o quão difícil é de achá-las!

## A Fabricação da Pólvora

Apenas um alquimista pode fabricar pólvora, e não qualquer alquimista, apenas os que possuírem a habilidade Fabricar Pólvora (ver ao final dessa matéria). Os ingredientes são relativamente comuns: salitre, enxofre e carvão mineral, mas como existe o elemento da fantasia, é necessário os poderes místicos do Alquimista para que o efeito se ative. Cabe ao mestre definir se isso é realmente verdade ou se os alquimistas mantém a técnica em absoluto segredo por saberem que qualquer um poderia aprender a fazer, o que iria tirá-los rapidamente do mercado. Também tem a questão dos perigos de ter o mundo inundado por toneladas de pólvora. Além disso a fabricação envolve riscos, devido a pouca tecnologia existente nos mundos de fantasia. Por isso o custo da pólvora (e de seus derivados) é extremamente alto.



A maioria dos governantes não gosta de laboratórios alquímicos que lidam com pólvora muito perto de suas cidades. Alguns reinos chegam a proibir sua fabricação por medo das explosões, os mestres devem explorar bem esse fator, encontrar um fabricante de pólvora não deve ser fácil, e nunca vai acontecer em uma cidade, seus laboratórios costumam ser isolados em lugares ermos. Da mesma forma não deve ser fácil para um fabricante de pólvora encontrar um lugar para se instalar. O preço médio da pólvora é de 80 moedas para cada 200g.

## Usando a Pólvora

Não é necessário ser um gênio para usar a pólvora, mas um mínimo conhecimento se faz necessário. Quando não é usada para armas de fogo, a pólvora é basicamente um explosivo, e para manejá-la com eficiência se faz necessário o conhecimento da habilidade “Uso de Pólvora” ver ao lado.

## Armas de Fogo

A existência da pólvora invariavelmente culmina na criação das armas de fogo. Num cenário de fantasia isso deve ser controlado com muito cuidado, para não criar um desequilíbrio. De um modo geral, as armas de fogo compartilham certas características. Todas precisam de munição, de uma bucha, e, é claro, de pólvora.

As primeiras armas de fogo, as únicas que abordaremos aqui, usavam esferas de chumbo como munição, quanto maior a esfera maior o dano. A pólvora é a primeira coisa colocada na arma, a esfera de munição é colocada logo.

A Bucha é colocada por último. Esse pequeno pedaço de estopa é colocado e socado com uma vareta. Porém, sua simplicidade não deve ser menosprezada, pois sem ele o tiro perde praticamente toda sua

força. A bucha desempenha o papel de vedar a câmara de explosão, aumentando a potência do tiro. Um tiro sem bucha causa metade do dano e a armadura é computada na defesa.

## A Construção das Armas

O trabalho de manufaturar uma arma de fogo pode ser feito por qualquer ferreiro, mas ele precisa ser proficiente, possuindo a habilidade “Produção de Armas de Fogo”, ver ao final da matéria.

O ferreiro precisa também preparar sua oficina para a produção das armas. São necessários moldes e ferramentas específicas, além de uma reestruturação do espaço. Os custos disso giram em torno de 120 moedas, mas o mestre pode ajustar esse valor, baixando ou elevando dependendo do quão raro ele queira que esse tipo de ferreiro seja.

## A Técnica

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 Armas de Fogo.

O ataque com uma arma de fogo é feito com um teste de destreza e não exige proficiência, a dificuldade é a defesa do alvo, mas sem levar em conta qualquer armadura que ele possua, pois as armas de fogo 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.

## Armas de Pavio

As armas de fogo mais simples, nada mais são do que um cano de metal reforçado com um suporte e um pequeno furo no



## Armas com Pavio

Arma	Dano	Tipo	Alcance	TD	Munição	Custo
Canhão de Mão	16	Perfuração	100	6(1)	A	150
Canhão Falkon	40	Contusão	350	10(2)	B	450
Canhão Notschlange	50	Contusão	250	10(2)	B	600
Canhão Möser	80	Contusão	120	10(2)	B	800
Canhão Tsar	120	Contusão	200	12(2)	C	1000
Canhão Dardanelles	200	Contusão	150	12(3)	C	1200

final, onde se coloca do pavio. A maioria dessas armas são grandes, usadas para defesa de fortes e navios, eventualmente são levadas para batalhas campais puxados por cavalos. Estas armas possuem quatro características: Dano, Alcance, Tempo de Disparo, Durabilidade e Munição.

**Dano:** a quantidade de dano causada pela arma.



Canhão de Mão

**Alcance:** a distância máxima em metros que a arma consegue atingir um alvo. Para atingir muros de fortes e castelos use a regra de Tiro Livre, na matéria a seguir.

**Tempo de Disparo (TD):** Quantos turnos o personagem leva para recarregar a arma e poder atirar de novo. O número entre parênteses é a quantidade de pessoas necessárias para fazer a recarga no tempo indicado, cada pessoa a menos dobra o tempo de recarga, obviamente sempre é necessária no mínimo uma pessoa.

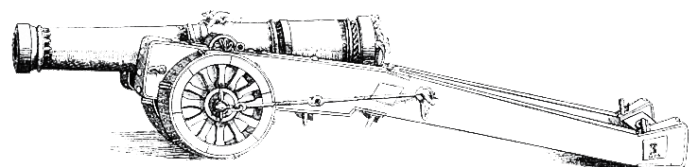
**Pontos de Durabilidade (PD):** as constantes explosões vão debilitando a estrutura, que eventualmente racha e se inutiliza.



Canhão Notschlange

A durabilidade não depende do tamanho e sim do material. As armas de bronze são as mais frágeis, possuindo 20 pontos de durabilidade. As de ferro são um pouco mais resistentes, possuindo 35 pontos de durabilidade. As mais resistentes são as feitas de aço, com 50 pontos de durabilidade.

A cada disparo a arma perde um ponto de durabilidade, se ela perder toda a Durabilidade, a câmara de explosão racha e a arma esta inutilizada. Porém, se a arma for concertada antes da perda do último ponto, ela pode ser reforçada e continuar sendo usada. Cada concerto recupera todos os PDs da arma, menos um. Ou seja, cada vez que uma arma é concertada, ela perde um PD permanentemente, ficando cada vez mais frágil. Toda a arma de fogo invariavelmente é destruída pelo uso, é o poder da pólvora cobrando seu preço.



Canhão Falkon



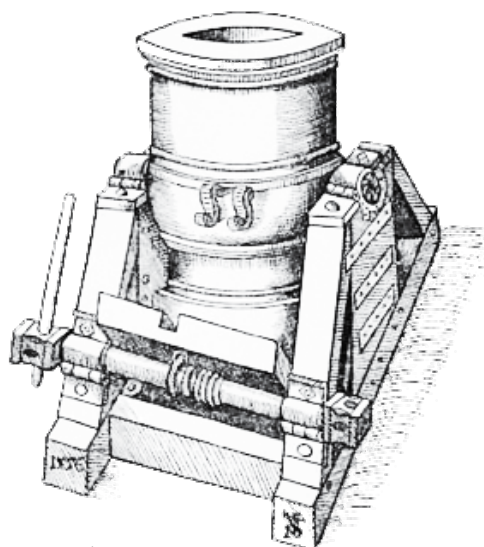
Canhão Tsar

Leve em consideração que todas as armas são feitas de ferro, as de bronze custarão a metade do preço indicado, e as de aço custarão o dobro.

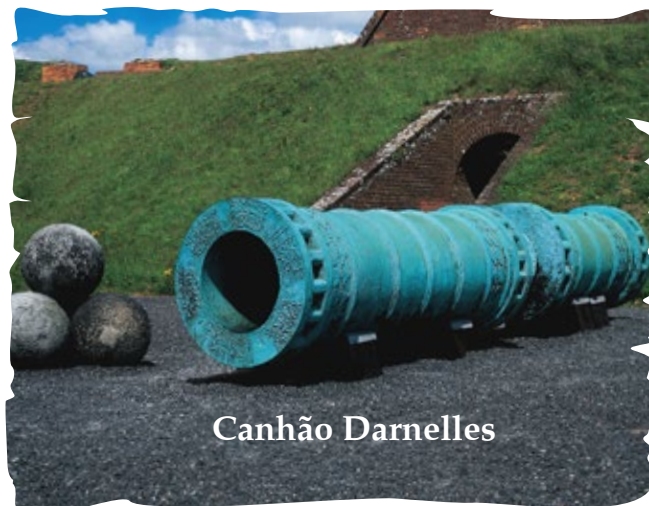
**Munição:** o tipo de munição usada pela arma, as armas de mão usam o mesmo tipo de munição, enquanto os canhões tem 2 tipos. As minuições tipo A custam 2 cada e 10 delas pesam 500g, são necessários 20g de pólvora para disparar esse tipo de munição, o custo da bucha já está incluído. As tipo B custam 25 cada uma, e pesam 20kg, é necessário 1kg de pólvora para disparar esse tipo de munição, a bucha custa 5 moedas. As tipo C custam 100 cada uma, e pesam 70kg, é necessário 10kg de pólvora para disparar esse tipo de munição, a bucha custa 10 moedas.

## Armas com Cão

Uma das mais importantes invenções na produção das armas foi a introdução do



Canhão Möser



Canhão Darnelles

cão. Essa pequena peça acionada pelo gatilho martela a pólvora com força suficiente para explodi-la e assim disparar a munição. As armas com cão são consideravelmente mais caras, pelo trabalho envolvido. Essas armas possuem as mesmas características das com pavio: Dano, Alcance, Tempo de Disparo, Durabilidade e Munição.

## Granadas

Sim elas existem, na verdade são uma das primeiras invenções com a pólvora. Basta colocar pólvora em um recipiente de barro ou cerâmica, colocar um pavio e lacrar com cera. A quantidade de dano varia com o tamanho do recipiente. Qualquer personagem com a habilidade Demolição pode produzi-las, basta ter a quantidade de pólvora indicada e um recipiente de barro ou cerâmica apropriado.

Usar granadas não é difícil, mas é perigoso. São necessários dois testes, um teste de Inteligência, para avaliar quando acender e quando lançar a granada. E um teste de Destreza para acertá-la no alvo. Uma falha no



Pistolas



### Armas com Cão

Arma	Dano	Tipo	Alcance	TD	Munição	Custo	Obs
Pistola	10	Perfuração	50	2	A	150	
Bacamarte	16	Perfuração	80	4	A	250	Duas Mãos
Arcabuz	18	Perfuração	100	4	A	300	Duas Mãos
Mosquete	20	Perfuração	120	6	A	350	Duas Mãos

Granada	Dano	Área de Efeito	Pólvora Necessária	Custo
Pequena	20	5	100g	120
Média	40	10	300g	360
Grande	80	15	400g	480

### Acessórios para armas de fogo.

Item	Custo	Obs
Material para 10 disparos tipo A	100	Bucha, pólvora e munição
Material para 1 disparo tipo B	425	Bucha, pólvora e munição
Material para 1 disparo tipo C	4100	Bucha, pólvora e munição
Coldre para Pistola	2	
Coldre para armas longas.	5	
Cavalete para armas de Duas Mãos	3	Permite disparar uma arma de duas mãos com apenas uma. O canhão de mão já vem com um, pois seu uso exige q o personagem use uma mão para apontar e outra para acender o pavio.



Bacamarte



Arcabuz



Mosquete

teste de Int indica que a granada explodirá antes ou depois do alvo, causando apenas metade do dano. Uma falha crítica no teste de Int indica que a granada explodiu na sua mão.

### 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.

# Novas Habilidades com Pólvora

## Fabricar Pólvora - Alquimista

*Habilidade (Técnica) - Ação*

**Descrição:** a fabricação da pólvora é um processo delicado, por isso recomenda-se que poucas quantidades sejam feitas por vez. A quantidade segura é uma porção 200g. O alquimista precisa ser bem sucedido em um teste de Destreza (Dif. 12), uma falha desperdiça os ingredientes, já uma falha crítica explode o produto, cada 200g sendo fabricadas causam 5 pontos de dano por fogo em todos num raio de 2 metros (2m para cada 200g). Os ingredientes para a pólvora são mundanos e baratos, o que a torna cara é o perigo do processo. Cada 200g de pólvora custa 20 moedas em ingredientes.

## Demolição - Geral

*Habilidade (Técnica) - Ação*

**Descrição:** Com essa habilidade o personagem saberá a quantidade certa e a maneira apropriada para destruir alguma coisa. Também saberá como fabricar pavios e como temporizá-los de maneira a queimarem no tempo exato pretendido. Cada uma dessas coisas precisa de um sucesso em um teste de Inteligência (Dif. 12) para serem feitas da maneira correta. Uma falha significa que algum parâmetro foi calculado errado, o que implicará em algum problema na execução da demolição (a pólvora pode ter sido pouca, colocada em lugar errado, etc). Uma falha crítica significa desastre (uso de muita pólvora, pavio muito

curto, etc). O mestre determina exatamente o que aconteceu. Veja na tabela abaixo alguns exemplos de quantidades de pólvora necessária para destruir coisas.

## Usar Armas de Fogo - Geral

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você sabe como recarregar uma arma de fogo de maneira adequada. 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, você precisa recarregá-la
4	Arma falha e deverá receber manutenção
3	Arma falha e deverá receber manutenção
2	Arma engasga. Duas rodadas para fazê-la funcionar novamente.
1	Arma explode, destruindo-se. Causa dano da arma no seu portador.

Essa habilidade também permite que você de manutenção na sua arma adequadamente, limpando e evitando que ela emperre. Armas que não sofrem manutenção usam a regra anterior, role um dado e compare na tabela. Faça isso toda vez que a arma for usada sem manutenção.

## Produção de Armas de Fogo

### Caminho do Ferreiro (ver a DC 1)

*Habilidade (Técnica) - Suporte*

**Descrição:** Essa habilidade compreende o conhecimento e a técnica para construir armas de fogo. O custo em material é 2/3 do preço indicado para cada arma.

Objeto	Quantidade de Pólvora	Dano
Parede de Madeira	500g	15
Parede de Alvenaria (madeira e barro)	1kg	25
Muro de Madeira	1,5kg	35
Muro de Pedra	2kg	50
Parede de Forte Simples	3kg	60
Parede de Forte Reforçada	5kg	80
Parede de Fortaleza	8kg	120





# Regras Opcionais

por J. Willian Stakonski  
Revisado

As seguintes regras opcionais foram criadas por João Willian Stakonski, Ulfsark, para o sistema Mighty Blade, com o intuito de facilitar o jogo para o mestre e tornar o jogo mais épico. As regras são as seguintes:

## Tiro livre

Caso um personagem tente acertar um ataque contra um alvo imóvel ou indefeso, não jogará contra defesa, mas sim contra uma dificuldade determinada pelo tamanho do alvo e pela distância. Ataques com armas corporais acertam sempre, mas ataques a longa distância seguem as dificuldades na tabela abaixo.

OBS: Mesmo que acertar um ogro (alvo grande) a uma distância de 30 metros tenha uma dificuldade de 8, mirar em um ponto específico irá contar como um teste contra um alvo menor. Se o atacante errar o ataque da dificuldade menor, mas acertar



a maior (não consegue um 14 para acertar a garganta do ogro, mas consegue um 10, suficiente para alvos grandes), a flecha acertará em outro ponto de seu alvo.

## Pontos Heróicos

A cada nível que ganha, o personagem ganha um ponto heróico. Pode-se usar este ponto para fazer ações heróicas, que um ser mortal normalmente não conseguiria. Algo como cair de muito alto e não se machucar, beber um rio inteiro para que o grupo possa atravessar ou resistir por mais de um mês sem água ou comida. Pontos heróicos são raros, portanto use-os com sabedoria. Pode-se ganhar pontos por atitudes heróicas do personagem, que seriam como recompensas divinas aos heróis, enquanto o ganho por níveis é devido ao esforço próprio em melhorar. Todo personagem começa o jogo com 0 pontos. Como regra geral, você pode gastar um ponto heróico para ter um acerto crítico em qualquer ação que queira realizar.

	1~10m	11~30m	31~100m	101~200m	201~300m	+301m*
Minúsculo (Ex: Maçã, corda, lampião)	12	14	16	18	20	23+
Pequeno (Ex: Halflings, escudos, faens)	10	12	14	16	18	21+
Médio (Ex: Humanos, portas, cavalos)	8	10	12	14	16	19+
Grande (Ex: Ogro, troll, carroça)	Auto	8	10	12	14	17+
Enorme (Ex: Um lago, uma casa)	Auto	Auto	8	10	12	15+

\* Para distâncias maiores do que 300 metros, aumente a dificuldade conforme a distância aumenta.





# O Necromante

por Tiago Junges  
Revisado

**Descrição:** O necromante é o mago especialista em magias relacionadas à morte. 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:** 15

**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. Um cadáver reanimado só se sustentará por no máximo 8 horas.

### Falar com os Mortos

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 10

**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 (ou um minuto) e terá que vencer um teste de vontade (Dif 12) todo turno para poder agir.





### **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. A vítima também perderá 20 pontos de mana.

### **Encarnar Espírito**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Despertar dos Mortos

**Mana:** 30

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Você poderá reanimar um morto com um espírito que esteja próximo (como na 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 e durará 4 horas.

### **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, podendo ser desde um objeto leve como uma arma (Dif 10) até uma pessoa (Dif 20). Pode manter o objeto no ar enquanto estiver concentrado e focado no objeto.

### **Invisibilidade**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 30

**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 funciona como o bônus de armadura). Esta magia dura 2 minutos (ou até o final da batalha).

### **Absorver Alma**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** 14

**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.

### **Raio Gélido**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** 8

**Descrição:** Você pode disparar um raio capaz de congelar até 5 litros de água. Se o alvo for uma criatura ela receberá 10 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 retornará com 10 pontos de vida. Note que mesmo com esta magia, você ain-



da poderá morrer se cair números baixos. Se você rolar algo que já aconteceu, role novamente.

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

### **Raio das Trevas**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 5

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Você pode disparar um raio negro para acertar um alvo visível causando 12 pontos de dano por Frio. O oponente pode fazer um teste de Agilidade (Dif 14) para receber apenas a metade do dano.

### **Causar Horror**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** 10

**Descrição:** Calafrios e arrepios sob sua presença. Todos oponentes que estiverem até 10 metros de você receberão -1 em todas as rolagens por 1 minuto (ou até o final da batalha). Este bônus não é cumulativo.

### **Convocar Criaturas Rastejantes 1**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Você pode trazer de baixo da terra ou de lugares úmidos e fétidos, criaturas como vermes e insetos. Estas pequenas criaturas farão o que você quiser e se mandados atacar, causarão 6 ponto de dano por turno. Esta magia dura 1 minu-

to e pode causar até 60 pontos de dano no máximo. Se o conjurador se desconcentrar ou for derrotado, as criaturas irão embora.

### **Convocar Criaturas Rastejantes 2**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Convocar Criaturas Rastejantes 1

**Mana:** 30

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Você pode trazer de baixo da terra ou de lugares úmidos e fétidos, uma enorme quantidade de criaturas como vermes e insetos. Estas pequenas criaturas juntas poderão cobrir uma grande área (6 metros de diâmetro) e impedir o movimento de qualquer pessoa. Todos que passarem por elas receberão 12 pontos de dano por turno. O conjurador precisa ficar concentrado ou elas irão embora. Esta magia pode durar até 1 minuto.

Esta magia só pode ser feita com um cajado.

### **Maldição: Prisão Animal**

*Habilidade (Magia/Maldição) - Ação*

**Mana:** 60

**Dificuldade da Magia:** [Von do oponente] +10

**Descrição:** O alvo se transforma em um animal pequeno (sapo, gato, pato, rato, etc.). Nesta forma ele não poderá usar magias, falar ou se comunicar de qualquer maneira. Esta maldição dura 1 minuto.

### **Maldição: Fobia**

*Habilidade (Magia/Maldição) - Ação*

**Mana:** 20

**Dificuldade da Magia:** [Von do Oponente] +10

**Descrição:** Escolha um oponente visível. Ele ficará com medo de alguma coisa (a sua escolha). Ele sempre rolará inaptidão para atacar ou lidar com este medo. Esta maldição dura 1 minuto.





### **Maldição: Domínio Mental**

*Habilidade (Magia/Maldição) - Ação*

**Mana:** 60

**Dificuldade da Magia:** [Von do Oponente] +10

**Descrição:** Escolha uma criatura visível. Você deve ficar 3 turnos concentrado olhando ela. Ela então ficará sob seu domínio por 1 minuto ou até sua concentração for quebrada. Se você receber dano ou sair do campo de visão, a magia se dissipa.

### **Eternizar Maldição**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 30

**Dificuldade da Magia:** [Von do Oponente] +10

**Descrição:** Escolha um oponente que esteja sob uma maldição sua. Esta maldição agora é permanente e só poderá ser quebrada com a sua morte. Para se proteger, você pode colocar outra condição qualquer para a maldição ser quebrada. Esta condição é você quem inventa.

### **Sacrifício das Trevas**

*Habilidade (Técnica) - Suporte*

**Descrição:** Você pode sacrificar um animal de sangue quente e usar os pontos de mana da criatura para fazer uma magia que quiser.

### **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 30 pontos de dano

na mana. A vítima pode fazer um teste de Agilidade (Dif 14) para receber apenas a metade do dano.

### **Adaptação Mórbida**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisitos:** Nível 5

**Mana:** 30

**Dificuldade da Magia:** 16

**Descrição:** Você pode costurar qualquer membro de qualquer criatura no seu corpo e terá controle deste. Pode se costurar um braço extra, uma cauda, 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).

### **Invocar Espectros**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisitos:** Nível 5

**Mana:** 40

**Dificuldade da Magia:** 14

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

### **Imunidade Espiritual**

*Habilidade - Suporte*

**Requisitos:** Nível 5

**Descrição:** Você não recebe nenhum dano de criaturas etéreas (fantasmas, espectros, etc.), e rola 3d6 em todos os 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 durarão 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:** Todos os mortos-vivos criados por você durarão eternamente enquanto estiverem até 10 metros de você. Se destruídos, eles poderão retornar após 1 minuto.







# O Arqueiro Zen

por Luciano Abel

A muitas eras os mestres Zens ensinam a alcançar o equilíbrio com o universo e a ouvi-lo em sua alma. Isso permite alcançar uma paz e equilíbrio emocional estupendos, mas para os arqueiros, pode significar muito mais. O arqueirismo é uma arte de combate que depende da respiração, paciência e precisão, e a filosofia zen tem grande impacto sobre esses fatores.

**Para seguir este caminho você deve possuir os seguintes pré-requisitos:**

- Von 4 ou mais.
- Conhecer pelo menos 3 habilidades que envolvam diretamente o uso do arco.
- Encontrar um mestre Zen disposto a ensiná-lo



## Flecha Vazia

*Habilidade (Técnica) - Suporte*

**Descrição:** Você pode concentrar o seu chi ao puxar o arco, criando uma flecha de energia, o dano é o mesmo do arco usado. Apenas uma flecha pode ser criada por turno.

## Flecha Vazia 2

*Habilidade (Técnica) - Suporte*

**Descrição:** Funciona exatamente como a habilidade Flecha Vazia, mas pode criar várias flechas no mesmo turno, o que permite utilizar outras habilidades (ex: Chuva de Flechas).



### **Flecha Fantasma**

*Habilidade (Técnica) - Ação*

**Mana:** 10

**Descrição:** Funciona como a habilidade Flecha Vazia, mas cria uma flecha espiritual, que ignora qualquer armadura ou resistência física, ferindo diretamente o espírito do alvo. Além de causar danos em seres espirituais, essa flecha ignora bônus de defesa proveniente de escudos, armaduras, ou habilidades de resistência.

### **Tiro Cego**

*Habilidade (Técnica) - Ação*

**Mana:** 15

**Descrição:** O arqueiro pode atirar mesmo que não possa ver o alvo, ele precisa saber que o alvo existe, e este não pode estar distante do alvo mais que 20m por nível. Faça um ataque usando a Vontade em vez da Agilidade. Um personagem pode usar essa habilidade sempre que quiser, basta que feche os olhos.

### **Tiro Devastador**

*Habilidade (Técnica) - Ação*

**Mana:** 30

**Descrição:** Faça um ataque normal usando o arco. Este ataque causará o dobro de dano.

### **Tiro Distante**

*Habilidade (Técnica) - Suporte*

**Pré-requisito:** Tiro Certeiro

**Descrição:** o arqueiro consegue atingir qualquer alvo dentro da sua linha de visão, não importando a distância. Se ele pode ver, ele pode acertar.

### **Meditação Zen**

*Habilidade (Técnica) - Suporte*

**Descrição:** o mestre zen é capaz de recuperar 10 pontos de mana a cada hora ao invés de 5, se passar esse tempo meditando.





por Luciano Abel

# Arcos, Bestas e Flechas

Escrevi essa matéria para os amantes do arqueirismo, e é claro para os fãs do Gavião Arqueiro e do Arqueiro Verde. Simplesmente não existem flechas o bastante! Vocês não acham?

## Arcos e Bestas Especiais

**Arco Dobrável:** Essa versão existe para todos os arcos do livro básico. Eles são montados com mecanismos de dobra e molas, de modo a serem dobrados e encaixados dentro de um tipo de coldre. Esse coldre pode ser ocultado debaixo de um casaco ou preso na perna. Quando necessário o personagem pode sacar o arco rapidamente, que este irá se abrir e armar, ficando pronto para o uso. Dobrar e guardar o arco exige um turno inteiro. Estes arcos custam o dobro preço do arco original.

**Besta Dobrável:** mesmo caso do arco dobrável, o arco da besta se dobra sobre ela quando esta é colocada no coldre, e se abre quando ela é retirada. Bestas de mão podem ser ocultadas, mas bestas pesadas

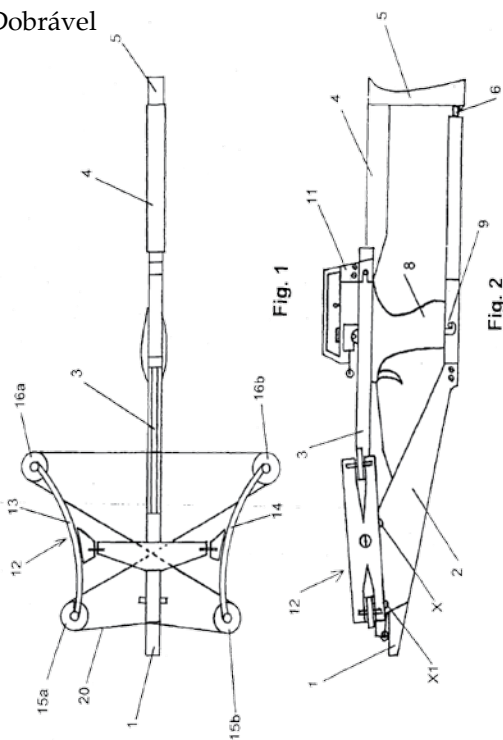
não. Estas devem ser coladas em um coldre nas costas. As bestas normais não podem ser guardadas com uma seta, pois a seta cairia. Dessa forma ainda se faz necessário pegar uma seta e por na besta. Só a besta de repetição permite que as setas fiquem no lugar sem cair (ver abaixo). O custo dessas bestas é o dobro da besta original.

**Besta de Repetição:** O sonho de todos os aventureiros. Uma besta que você pode disparar sem precisar parar um turno para recarregar. Essa besta possui um cilindro que pode ser carregado com 10 setas, ela também possui uma alavanca embutida pra re-engatilhar a besta. Ver tabela de arma para detalhes.

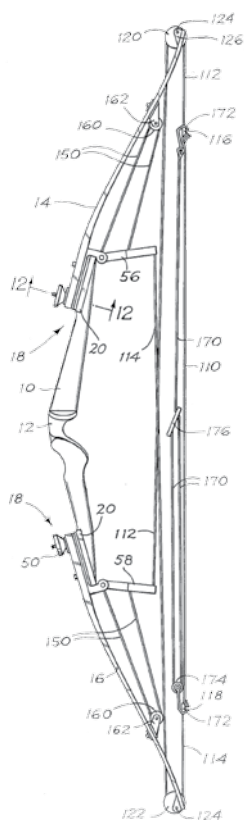
**Besta de Manga:** muito usada por ladrões e assassinos, esta arma já pegou um ou dois paladinos de surpresa. Pouco menor que uma besta de mão, essa arma dispara uma seta especial a uma distância curta (máximo 5m). Esta besta é presa no pulso e tem um gatilho estendido até a pal-

Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Grupo
Besta de Repetição	350	10	Perfuração	2	Armas Simples
Besta de Manga	200	6	Perfuração	1	Armas Simples





mada mão, ela pode ser travada para evitar disparos acidentais e o gatilho pode ser ocultado por uma luva. Destruar a besta com uma mão apenas é difícil, mas pode ser feito com um sucesso em um teste de Agilidade (Dif. 12). recarregá-la exige 3 turnos e ambas as mãos (na verdade você usa apenas uma mão, mas como ela está presa na outra, na prática as duas estão ocupadas).



Arco Dobrável

## Flechas Especiais

Existe muito mais no mundo das flechas que pontas de aço. As flechas a seguir são criações de caçadores e assassinos, que se popularizaram entre os arqueiros mais experientes.

**Flecha Alarme:** esta flecha possui uma ponta especial com um tipo de apito, quando disparada ela silva no ar de forma estridente, o assovio pode ser ouvido a quase um quilometro de distância. A maioria dos patrulheiros elfos costumam carregar uma dessas, para avisar de intrusos no território. A critério do mestre podem existir diferentes pontas que façam diferentes assovios, de modo a certos povos usarem códigos de avisos diferentes para cada som. Como arma ela não é muito útil, causa apenas metade do dano de uma flecha normal.

**Flecha Envenenada:** é uma flecha comum que foi banhada em algum tipo de veneno (veja a matéria de Poções da DC 3 para exemplos de venenos).

**Flecha Perfurante:** está flecha possui uma ponta alongada, que é muito ineficiente contra armaduras metálicas, mas extremamente útil quando o alvo está com armaduras de couro ou sem armadura. Causa metade do dano se o alvo usa uma armadura metálica, mas dobra o dano se ele não usa.

**Flecha Farpada:** a ponta desta flecha possui farpas de ambos os lados, quando arrancada ela causa metade do dano de quando entrou (arredondado para baixo).





**Flecha Cortante:** esta flecha possui uma ponta mais larga e curva, assemelhando-se a uma folha, converte o dano para cortante.

**Flecha Incendiária:** esta flecha carrega uma pequena bucha embebida em óleo atrás da ponta. Ela causará 3 pontos de dano extra por fogo a cada turno que ela

ficar cravada no alvo. A critério do Mestre esse dano pode aumentar se o fogo se espalhar pelas roupas e ou outros materiais inflamáveis. Versões mais sofisticadas dessa flecha possuem uma pequena pedrinha na parte em que a flecha toca o arco, essa pedra funciona como um isqueiro que risca em uma pederneira que fica no arco. Assim a flecha é acesa no momento do disparo,

**Tabela de Flechas**

Flecha	Dano	Custo*	OBS
Setas**	=	1	Setas para bestas, preço por unidade.
Flecha comum	=	2	Essas são as flechas que vem na aljava descrita no Livro Básico do Mighty Blade.
Flecha Alarme	½	3	
Flecha Perfurante	½ / x2	3	
Flecha Farpada	Esp	3	Causa metade do dano quando retirada
Flecha Cortante	=	3	O dano é cortante ao invés de perfurante
Flecha Incendiária	+3	4	Dano extra por fogo. A versão com isqueiro custa 2 a mais.
Flecha de Prata	=	5	
Flecha Rede	-	30	
Flecha Explosiva	10	150	Causa 10 de dano no alvo e em todos à até 3m dele.

\* Custos por cada flecha

\*\* No Mighty Blade a regra normal diz que bestas e arcos usam flechas. Essa [e uma regra para simplificar e facilitar o jogo para iniciantes. Mas as bestas usam um tipo de flecha mais curta chamadas de setas ou quadrellos.

**Acessórios para Arcos e Bestas**

Item	Preço	Descrição
Cordame	5	Caso a corda do seu arco ou besta arrebente, é bom ter uma extra.
Mini Pederneira	2	Para ser colocada no arco onde a flecha roça a empunhadura. Usada para ascender as flecha incendiarias com isqueiro.
Aljava Comum	10	Esta é a aljava descrita no Livro Básico, mas sem as flechas.
Aljava Compartimentada	20	Dividida em quatro "bolsos", cada um comportando 5 flechas, essa aljava é usada para dividir tipos diferentes de flechas.
Aljava Seletora	Esp.	Inventada por um famoso, e provavelmente único, anão arqueiro, essa aljava é feita de madeira e possui um intrincado mecanismo que gira e destaca os compartimentos que ela contém, bastando girar uma engrenagem na base dela. Ela vem em dois modelos, com 3 compartimentos (por 100 moedas) e com 6 (por 200 moedas)
Alavanca	2	Alavanca para armar a besta pesada, caso você perca a sua.
Carregador	20	Cilindro extra para a besta de repetição, não vem com as setas
Setas	1	Setas para bestas, preço por unidade.



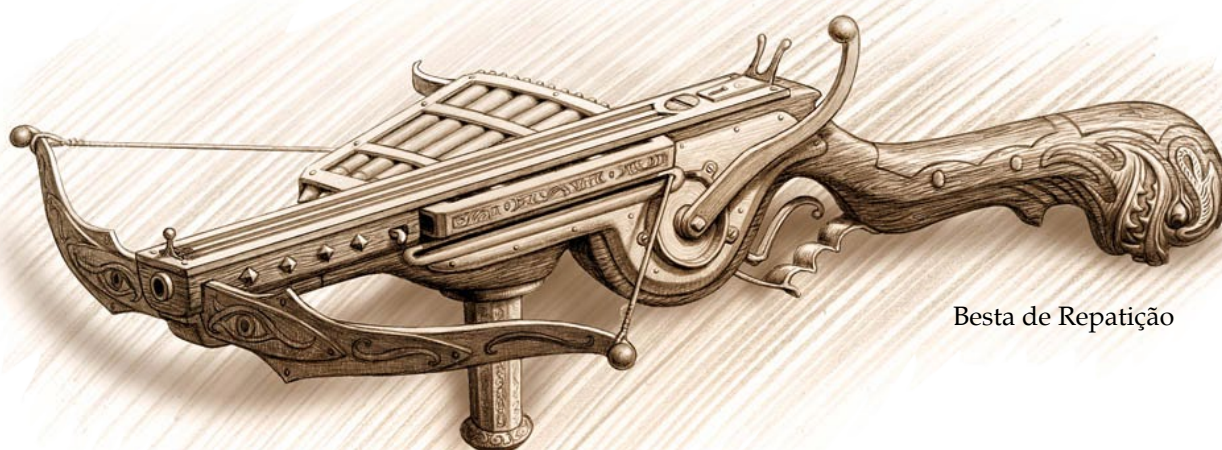
esse sistema é prático, mas não cem por cento confiável, existe uma chance em seis da flecha não acender (o mestre rola um dado, se sair 1, a flecha não acende).

**Flecha de Prata:** uma flecha tradicional de metal, banhada em prata.

**Flecha Rede:** desenvolvida por um engenhoso arqueiro élfico, essa flecha logo se tornou muito popular entre eles. Embora seja cara ela tem a vantagem de ser reutilizada. Ela possui uma rede tramada com linhas de malha élfica, surpreendentemente finas e resistentes. Essa rede é dobrada e enrolada de uma forma específica (teste de Inteligência Dif. 14) ao redor de um carretel. Quando disparada o ar faz com que a rede se abra sobre o alvo e o prenda. Para disparar a flecha é necessário que o arqueiro tome um turno para calcular a distância e a força necessária, de modo que a rede não abra antes ou depois do alvo. Nesse turno o Mestre faz, em segredo, para ele um teste de Inteligência (Dif

14), se ele passar a flecha irá funcionar, mas ele ainda deve acertar o disparo. A defesa fornecida pela armadura do alvo não conta para esse ataque. Para se livrar dessa rede existem duas maneiras. Pela Força, faça um teste dificuldade 15, se bem sucedido a rede arrebenta. Cada tentativa causa 4 pontos de dano cortante, bem sucedida ou não. Pela Agilidade também é possível, a dificuldade é 14, mas cada falha faz com que a rede fique mais enredada, aumentando a dificuldade em 1.

**Flecha Explosiva:** uma perigosa invenção dos alquimistas, essa flecha possui um bulbo de vidro na ponta, com uma versão concentrada da Poção da Explosão. Elas vêm com um saquinho acolchoado protegendo o bulbo, perde-se um turno para removê-lo, mas ele impede que elas explodam se caírem no chão. Disparar a flecha sem tirar a proteção cria uma chance de 50% dela não explodir (o mestre rola um dado, se sair 1,2 ou 3, a flecha não explode).



Besta de Repetição





por Luciano Abel

# Hospedarias Tavernas e Caravanas

Para muitos mestres a hora que os personagens chegam a uma cidade e buscam por uma taverna, é o momento em que o pesadelo começa. Quanto custa um quarto? Um banho? Ou uma simples caneca de cerveja? Para responder a essas e outras dúvidas criei essa lista de produtos e serviços.

## Tavernas

Tavernas são a constante mais presente em todas as aventuras de fantasia, a maioria das sagas começa e termina em

uma, além de passar por várias ao longo do caminho. São os locais preferidos pelos Mestres para que os jogadores se conheçam e comecem a aventura. Dentro do jogo ela também tem um papel importante, é onde os personagens conseguem informações e encontram profissionais de que precisam para seguir na aventura, além da preciosa cerveja, o combustível de todo aventureiro. A seguir temos uma lista de produtos típicos de uma taverna.

Item	Preço	OBS
Caneco de Cerveja Comum	1	
Caneco de Cerveja Boa	2	
Caneco de Cerveja Especial	4	
Barril de Cerveja (5l)	-	10x o preço do caneco
Caneco de Vinho Comum	2	
Caneco de Vinho Bom	4	
Caneco de Vinho Especial	8	
Barril de Vinho (5l)	-	10x o preço do caneco
Provisão para Viagem	5	Suficiente pra um dia de viagem
Refeição Comum	3	
Refeição Boa	5	
Refeição Especial	10	
Mesa Comum	-	Normalmente o taverneiro exige consumo de quem ocupa mesas.
Camarote	2	Um espaço privativo para até 6 pessoas. Custo por hora.
Sala de Reuniões	5	Um espaço privativo para até 15 pessoas. Custo por hora.
Comida e água para cavalos	2	Tratamento padrão para as montarias, não inclui cuidados especiais.

# Hospedaria

Muitas hospedarias possuem tavernas, e vice-versa. Pode ser uma Grande hospedaria com uma pequena taverna, ou uma grande taverna com meia-dúzia de quartos, mas a maioria é só uma coisa ou outra. Hospedarias com tavernas costumam ser comuns em cidades pequenas, nas grandes é mais comum haver uma especialização dos serviços. A lista abaixo diz respeito a serviços que são encontrados em hospedarias, fica a critério do mestre se alguns desses serviços estão disponíveis em uma taverna. Com tudo as refeições e bebidas costumam ser fornecidas na hospedaria.

## Caravana

Num mundo de fantasia, deslocar-se por grandes distâncias pode provar ser muito perigoso. Monstros, feiticeiros malignos, e é claro, bandos de assaltantes po-

dem vir assolar um viajante incauto. Por esse motivo, na maioria dos mundos, as caravanas fornecem o meio de transporte mais seguro de se viajar para longas distâncias.

A maioria das caravanas é formada essencialmente por mercadores, que por sua vez empregam guardas para proteção e aceitam levar serem acompanhados por outros viajantes, desde que esses paguem pelo serviços. Em certos mundos, algumas caravanas podem ficar famosas por serem confiáveis e acabarem se tornando um serviço muito popular de viagem.

Os serviços prestados a seguir levam em conta que os aventureiros não estão trabalhando na caravana, normalmente esse tipo de personagem paga sua passagem incorporando-se na guarda e ajudando a defender os viajantes. No entanto, quando isso não é possível eles podem ter de pagar.

Item	Preço	OBS
Quarto Comum (2 pessoas)*	4	
Quarto Especial (2 pessoas)*	12	
Quarto Luxo (2 pessoas)*	30	
Quarto Comum (4 pessoas)*	6	
Quarto Especial (4 pessoas)*	20	
Quarto Comum (8 pessoas)*	10	
Banho Frio	1	
Banho Quente	2	
Banho Nobre	8	
Lavanderia	2	Por conjunto de roupa
Estábulo*	2	Por montaria

\*Preço da Diária





Item	Preço*	OBS
Acompanhante	5	Você apenas acompanha a caravana em troca de proteção, seu transporte e comida são por sua conta. Também precisa providenciar seu abrigo.
Passagem Comum	10	Você é transportado por alguém, ou recebe um cavalo emprestado. Ainda tem de providenciar, ou pagar por sua comida na hora das refeições. Você precisa providenciar sua própria tenda.
Passagem Completa	15	Como acima, mas com todas as refeições inclusas.
Passagem Especial	20	Como acima, mas você vai em uma carroça mais confortável e com poucas pessoas. Sua tenda é providenciada pela organização da caravana, normalmente dividida com outra pessoa.
Passagem Especial	50	Como acima, mas você tem uma carruagem privativa que também serve como quarto. Essa versão só é comum em caravanas muito profissionalizadas, pois quem pode pagar por esse luxo normalmente possui uma carruagem própria e criados para lhe servir, pagando apenas a passagem simples. A carruagem pode ser ocupada por duas pessoas e uma criança.
Segurança Extra	-	É sabido que em certas caravanas os guardas protegem mais determinados passageiros, pois esses pagam mais cara para garantir sua segurança e, na maioria das vezes, a segurança de seus produtos. Esse custo é bem variável dependendo do que está sendo protegido.

\*Preço por dia de viagem.

