

A REVISTA OFICIAL DO RPG MIGHTY BLADE

Dragon Cave

ARTÍFICE

O artesão dos
itens mágicos

ANARTROMORFÓIDES

Monstros híbridos para
suas aventuras

A RAINHA DE VIDRO

Mistério e suspense em
mais um Encontro Aleatório

ITENS MÁGICOS

APRENDA COMO CRIAR ESSES EQUIPAMENTOS TÃO COBIÇADOS

Editorial

Olá Mightybladers!

Mais um mês passou e a DC atrasou, ainda estamos nos recuperando do atraso da DC de Dezembro, mas estamos em abril e a de Fevereiro está aí. Espero que consigamos lançar a DC 9 (de Abril) em maio, mas ainda estamos apertados aqui.

Mas deixemos de falar sobre coisas tristes, vamos a parte boa, porque essa DC é especial. Como vocês todos sabem o Mighty Blade foi criado há muito tempo pelo Tiago Junges, mas foram vocês que o aperfeiçoaram. Cada dúvida no fórum e cada sugestão contribuíram para que ele evoluísse e crescesse, para se tornar o RPG completo que é hoje.

Claro a demanda não parou, muitas coisas continuaram sendo pedidas e nessa edição temos o que, provavelmente, representa o maior acréscimo de regras ao sistema desde que a nova fase da DC começou. As tão esperadas regras para criar itens mágicos. E por isso nos convocamos todos vocês para testarem essas regras à exaustão. Elas foram revisadas muitas vezes e até o início da diagramação ainda sofreram modificações, mas não tivemos oportunidade de testá-las ainda. Então mãos à obra, vamos afinar e aprimorar essas regras ao máximo, quem sabe elas não entram na próxima edição impressa do sistema!

E isso não é tudo além das regras para fazer itens mágicos e do caminho do Artífice (o cara que faz itens), temos duas fantásticas matérias com novos monstros para vocês. Tudo diretamente da caixola do nosso ilustrador oficial – Domênico Gay. Além de um novo encontro aleatório, que trará para seus jogadores a misteriosa e mortal Rainha de Vidro.

Aproveitem!

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

Monstro	
Mortos-vivos	3
Anstromorfoides	13
A Rainha de Vidro	17
Criando Itens Mágicos	21
Caminho: O Artífice	29

Staff

Tiago Junges

Game Design

Aline Rebelo

Design de Capa

Luciano Abel

Editores

Colaboradores desta edição

Luciano Abel e Domênico Gay



por Domênico Gay

Mortos-vivos



Mortos-vivos são inimigos comuns em muitas campanhas de RPG. Aliás, algumas campanhas inteiras são desenvolvidas ao redor deles!

No *Mighty Blade*, é claro, há uma boa cota de mortos-vivos esperando pra assombrar as campanhas de qualquer Mestre com inclinações necromânticas. Mas a meu ver, há um grande problema nos mortos-vivos apresentados no *Monstrum Codex* como um todo: Eles estão, quase todos, em uma das “pontas” da carreira dos aventureiros. Enquanto a grande maioria - fantasmas, zumbis, esqueletos, carnicais e espectros - são adversários interessantes para personagens de primeiro nível, eles se tornam obsoletos contra personagens de nível médio e alto. Na outra extremidade, temos os Liches, Vampiros e Cavaleiros-da-Morte com suas centenas de Pontos de vida, várias Habilidades exclusivas e uma quantidade muito vasta de recursos, lacaios e estratégias para qualquer personagem abaixo do quinto nível enfrentar.

Assim, no meio do caminho - entre os níveis 3 à 6, mais ou menos - as únicas opções que sobram para os Mestres são a Yaga e o Espectro Guardião - ambos mortos-vivos extremamente específicos. O Mestre ainda pode usar hordas de mortos-vivos menores ou, na pior das hipóteses, um vampiro solitário e meio tosco que

enfrente os personagens sem qualquer tipo de tática ou sutileza.

A solução, é claro, é utilizar os parâmetros apresentados nessas criaturas e desenvolver alguns mortos-vivos medianos - como um vampiro de um humano soldado recém transformado, ou um Fantasma de um Ladrão de nível alto. Obviamente, essas criações próprias são sempre muito pessoais e as escolhas na sua criação são tão específicas que tornam uma criatura desenvolvida dessa forma em um mostro completamente único e, muitas vezes, completamente inseparável do cenário - o que é, obviamente, bastante positivo.

No entanto, nem todos os Mestres têm a disposição, o tempo ou mesmo a vontade necessária para criar um monstro dessa forma. Mesmo que o sistema extremamente simples do *Mighty Blade* torne possível uma criação dessas em uns cinco minutos, há uma série de escolhas que podem tomar bem mais tempo, como a escolha ideal de Habilidades e equipamentos, além, é claro, da história da criatura em questão.

Para sanar isso, aqui estão alguns novos tipos de mortos vivos e alguns monstros específicos já prontos para povoarem os cenários e atormentarem a vida dos aventureiros!



Andarilhos

Andarilhos são mortos-vivos que ocorrem espontaneamente. Diferente da maioria dos outros tipos de mortos-vivos, eles não são transformados por qualquer força externa, mas sim surgem em locais onde houveram grandes atos de crueldade e mortandade, ou em locais onde grandes quantidades de mortes tenham ocorrido de uma única vez. Os estudiosos de magia dizem que esses locais são grandes nós de energia necromântica, e que essa energia é o que anima os corpos dos que morrem no local. Há inclusive ordens de sacerdotes e paladinos que se dedicam à consagrar esses locais, assim dissipando as magias necromânticas ativas ou ao menos tornando-as inofensivas. Campos de batalha, locais de execução em massa, laboratórios necromânticos, prisões clandestinas, ou mesmo o campo de caça de predadores particularmente cruéis, são todos locais com potencial para se tornarem campos necromânticos. Uma vez que o local seja abandonado - ou seja, que não haja criaturas inteligentes vivas nas proximidades que equilibrem parcialmente as emanções do local - é possível que as energias necromânticas do local se tornem fortes o suficiente para passar a gerar andarilhos a partir dos cadáveres das criaturas que ali pereçam.

É importante notar que consagrar um local não elimina os andarilhos que já foram gerados ali. Eles permanecerão animados até serem destruídos. Uma vez que um desses locais tenha se tornado um campo necromântico, qualquer criatura conciente que morra no local se torna um andarilho uma vez que seu corpo entre em processo de decomposição.

Andarilhos são, à primeira vista, muito semelhantes à zumbis. De fato, um

andarilho recém criado será semelhante à um zumbi em todos os aspectos, exceto pelo fato de não seguirem ordens - já que não possuem um criador - e serem simplesmente guiados por um impulso assassino. Além disso, um andarilho precisa de constante energia necromântica para se manter, daí o hábito que lhe rendeu o nome: esses mortos-vivos rondam uma determinada região, atacando qualquer criatura inteligente que encontrem, vagando incessantemente. Caso não encontrem nenhum tipo de criatura para consumir, eles retornam para o campo necromântico onde foram criados para se recarregar.

Em termos de regras, um andarilho perde 5 Pontos de Mana por dia, e quando matam uma criatura do tipo Humanóide ou Esfinge eles absorvem toda a Mana da criatura (a Mana atual, não a total), consumindo parte do corpo da vítima no processo. Eles também recuperam uma quantidade de Pontos de Vida igual à quantidade de Mana consumida dessa forma. Caso fiquem com 15 pontos de mana, eles retornam para o campo necromântico onde foram criados, onde recuperam 5 Pontos de Mana - mas não de Vida - por hora. Assim, um andarilho nunca fica a mais de três dias de viagem do local onde foram criados.

Eles podem acumular qualquer quantidade de Mana, e, de fato, aí reside a maior diferença entre eles e os zumbis. Quando atingem 100 Pontos de Mana matando uma criatura inteligente, eles ganham +1 em Força, +10 PVs máximos e +10 PMs máximos. Graças à isso, um campo necromântico criado próximo à uma vila ou rota movimentada pode gerar sérios problemas para a região.



Andarilho

Humanoide (morto-vivo)

Habitat: Qualquer

Dieta: Criaturas Inteligentes

Organização: Solitário

Tamanho: variável

Peso: Variável

Média de Vida: Indefinida

Temperamento: Agressivo

Humano ladrão Andarilho

For: 3 **Agi:** 3 **Int:** 4 **Von:** 3

PV: 30 **PM:** 40 **Def:** 8

Ataques:

Espada curta

(Corporal; Dano 8/corte)

Mordida (corporal; Dano 5/corte)

Habilidades:

Furtividade [Suporte]

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Imunidade à Frio [Suporte]

Consumir Cadáver [Ação]

Descrição: Esse é um andarilho recém criado, usando um Humano Ladrão do Monstrum Codex. A criatura vai tentar se aproximar furtivamente do alvo, tentando desferir um ataque surpresa no primeiro turno. Apesar de ser um adversário duro para a maioria dos PDMs normais de um cenário padrão, ele não apresenta um grande desafio para um grupo de aventureiros, sendo apenas um incômodo até mesmo para um único aventureiro.

No entanto, se usarmos o sistema de criação de personagens do módulo básico, criando um Orc Bárbaro e considerando que ele já fez algumas vítimas (digamos duas "evoluções") as coisas mudam bastante de figura:

Orc Bárbaro Andarilho

For: 7 **Agi:** 3 **Int:** 2 **Von:** 3

PV: 90 **PM:** 80 **Def:** 9

Ataques:

Mordida (corporal; Dano 12/corte)

Habilidades:

Força de Combate [Suporte]

Golpe Devastador [Ação]

Resistência Selvagem [Suporte]

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Imunidade à Frio [Suporte]

Consumir Cadáver [Ação]

Descrição: Uma vez que já foi reanimado há algum tempo - provavelmente alguns anos - o equipamento desse andarilho há muito já se tornou inútil, não passando de trapos sobre o grosso couro já curtido da criatura. O morto-vivo vai atacar violentamente qualquer alvo, usando seu Golpe Devastador no primeiro ataque, depois mordendo sem usar a Habilidade para preservar sua mana, e, se a vítima não tiver sido derrotada nesse ponto, tentando um segundo Ataque Devastador no terceiro ataque. Essa tática vai se provar fatal para a maioria das vítimas, exceto aventureiros experimentados.



Outros Andarilhos

Você pode pegar qualquer criatura do tipo Humanóide ou Esfinge e transformá-la em um andarilho. Basta fazer as seguintes modificações:

Atributos: Agi -1, Vida +10, Mana +10.

Ataques: Adicione um ataque de mordida que causa Força +2 de dano por Corte.

Habilidades Adicionais:

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Imunidade à frio [Suporte]

Consumir Cadáver [Ação]

Gúl

Um Gúl - palavra derivado do Fira ghûl, que significa “canibal” - é um morto-vivo inteligente bastante comum nas Terras Secas, mas que de forma alguma é desconhecido pelos outros reinos de Cassiopeia. De fato, eles existem em praticamente qualquer local isolado, ou que possua um ambiente particularmente inóspito - como selvas, desertos e montanhas - devido ao processo que resulta na criação dessas criaturas. Gúls ocorrem espontaneamente, quando uma criatura consciente que tenha consumido carne de uma criatura inteligente morre por inanição. Depois de uma noite, essas criaturas famintas se levantam como mortos-vivos, a menos que sejam enterrados, cremados ou que seu cadáver seja purificado por um Sacerdote ou Paladino.

Há alguns rumores e relatos de pessoas e mesmo seitas que se dedicaram deliberadamente aos procedimentos que culminam na criação de gúls, mas tais relatos jamais puderam ser realmente comprova-

dos - ao menos por qualquer autoridade competente.

Devido à prática de canibalismo em vida, gúls são mortos-vivos que se sustentam unicamente do consumo da carne de criaturas inteligentes. Apesar da carne de cadáveres frescos - com menos de um dia - serem suficientes para manterem essas criaturas, apenas a carne ainda quente é capaz de realmente saciá-los. Um Gúl precisa consumir pelo menos um quilo de carne de uma criatura inteligente (um Humanóide ou Esfinge que não sejam dos tipos Planta ou morto-vivo) por dia, ou perderá 1 ponto de Inteligência. A qualquer momento em que consuma pelo menos um quilo de carne de uma criatura inteligente, todos os pontos de Inteligência perdidos dessa forma são recuperados. Se chegar a 0 de Inteligência, ele se torna uma criatura totalmente desprovida de razão, muito semelhante a um Zumbi.

É possível tornar-se um Gúl de maneira deliberada. Para tanto, é necessário consumir ao menos um quilo de carne de uma criatura inteligente - viva, morta ou morta-viva, mas que não seja uma planta - e então deixar de comer até a morte, tomando o cuidado para que o corpo não seja purificado, enterrado ou destruído depois disso, o que geralmente requer ajuda, ou um planejamento cuidadoso. O processo de morte por inanição é lento, doloroso e pode até mesmo levar à loucura. O personagem precisa realizar um teste de Vontade (dificuldade 8 + o número de dias que está sem comer) diariamente. Caso falhe no teste, o personagem perde o controle e procura uma fonte de água ou comida. Caso seja impossível encontrar, ele perde, permanentemente, 1 ponto de Inteligência e 1 ponto de Vontade - representando sua derrocada em direção à insanidade - e irá agir de forma irracional até passar no próximo teste de Vontade, até encontrar uma fonte de alimento ou até morrer. Cada dia que passar sem comer ou beber o persona-



gem perde 10 Pontos de vida e 10 Pontos de Mana - ou metade dessa perda se puder beber qualquer líquido. Quando chegar à 0 Pontos de Vida ou Mana, o personagem entra em um estado comatoso, e quando tanto seus Pontos de Vida quanto seus Pontos de Mana chegarem à 0, o personagem finalmente morre. Caso o personagem fique sem Pontos de vida e Mana no mesmo dia, ele morre no dia seguinte. Um dia após a morte, o cadáver é reanimado de forma espontânea, na forma de um Gúl.

Diferente da maioria dos mortos-vivos, os Gúls não possuem uma aparência que os denuncie prontamente. Apesar de serem excessivamente magros, apenas aqueles que tenham morrido em condições realmente precárias terão uma aparência distinta. Alguns podem ter um leve odor de decomposição, veias inchadas ou, em casos específicos, pedaços faltando devido ao ataque de animais carniceiros ou cicatrizes deixadas pela posição ou ambiente onde morreram, mas em geral eles podem facilmente se passar por pessoas comuns. Ainda assim, e apesar de estarem ativos tanto durante o dia quanto à noite, já que não precisam dormir, a maioria dos Gúls desenvolve hábitos noturnos, quando é mais fácil esconder qualquer característica física que poderia denunciá-los como mortos-vivos e também é mais fácil emboscar vítimas.

Gúl

Humanóide (morto-vivo)

Habitat: Qualquer

Dieta: Carne de criaturas Inteligentes

Organização: Solitário ou grupo (3-5)

Tamanho: variável

Peso: Variável

Média de Vida: Indefinida

Temperamento: Agressivo

Humano Caçador Gúl

For: 3 Agi: 5 Int: 2 Von: 2

PV: 60 PM: 30 Def: 11

Ataques:

Espada curta

(corporal; Dano 8/corte)

Arco composto

(Distância; Dano 8/perfuração)

Habilidades:

Rastrear [Ação]

Mente Bloqueada [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Imunidade à Frio [Suporte]

Canibal [Ação]

Tesouros: Espada Curta, arco composto, aljava com 20 flechas, armadura de couro.

Descrição: Tendo morrido em uma expedição mal fadada e recorrendo ao canibalismo quando suas habilidades de caça lhe falharam, esse Gúl geralmente é encontrado em terras isoladas, ainda que com rotas comerciais movimentadas. Prefere se esconder e atacar de tocaia, à noite, pegando viajantes solitários ou pequenos grupos de surpresa, enquanto estão dormindo, sendo excessivamente paranoico para entrar em contato com outros humanoides.



Orc Gúl das Terras Secas

For: 5 **Agi:** 5 **Int:** 1 **Von:** 2

PV: 70 **PM:** 30 **Def:** 12

Ataques:

Cimitarra

(corporal; Dano 11/corte)

Habilidades:

Ataque Devastador [Ação]

Mente Bloqueada [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Imunidade à Frio [Suporte]

Canibal [Ação]

Tesouros: Cimitarra, armadura de couro, escudo pequeno.

Descrição: A morte é uma constante nas Terras Secas, e o destino de muitos grupos de orcs é a morte nas garras do deserto. Esses grupos de orcs muitas vezes canibalizam os mais fracos na esperança de viver mais um dia, e quando são tocados pela morte, se tornam agressivas máquinas de matar, procurando e caçando incessantemente a próxima vítima. Esses Gúls Orcs geralmente andam em grupos pequenos, percorrendo o deserto incessantemente à procura de carne. Como não podem passar mais de um dia sem se alimentar, é comum que carreguem pedaços de suas vítimas consigo, e podem atacar grupos grandes de viajantes, dependendo da necessidade.

Não raro, esses pequenos bandos atravessam as Montanhas de Cristal em busca de melhor rapina em Tebryn. Valendo-se de sua constituição morta-viva, muitos desses grupos são capazes de atravessar as montanhas em poucos dias, predando ogros, patrulheiros anões e qualquer outro ser inteligente com o qual cruzem, e então se estabelecendo em rotas comerciais ou próximos à vilas isoladas.



Giaor Algól

(Humano Ladrão 8)

For: 3 **Agi:** 8 **Int:** 4 **Von:** 3

PV: 110 **PM:** 80 **Def:** 17

Ataques:

Sabre (corporal; Dano 10/corte)

Adaga

(corporal; dano 6/corte ou perfuração)

Habilidades:

Acrobacia [Suporte]

Agilidade em Combate [Suporte]

Evasão [Reação]

Furtividade [Suporte]

Combate com Duas Armas 1 [Suporte]

Combate com Duas Armas 2 [Suporte]

Combate com Duas Armas 3 [Suporte]

Contatos no Crime [Suporte]

Movimentos Evasivos [Suporte]

Mente Bloqueada [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Imunidade à Frio [Suporte]

Canibal [Ação]

Tesouros: Túnica pesada, dois sabres, adaga.



Descrição: Giaor Algól, cujo nome deriva de “Al-Ghūl”, que significa literalmente “O Gúl” em idioma Fira, é um assassino conhecido em todo o submundo de Tebryn, apesar de poucas pessoas sequer desconfiarem que ele é um morto-vivo. O que menos pessoas ainda conhecem é a história desse assassino.

Há cerca de 80 anos, Giaor atravessou as Terras Secas em busca de conhecimento sobre uma seita de assassinos mencionada por um mercador Fira. Eventualmente ele encontrou a seita, foi aceito, treinado e finalmente transformado em um Gúl. Ele retornou à Tebryn à cerca de 20 anos, tendo adotado uma corruptela do nome da seita e se estabelecendo em Ulrich.

Giaor trabalha para grupos criminosos, principalmente, e é especializado em assassinar pessoas perigosas ou quando o corpo do alvo precisa desaparecer - algo em que ele nunca falha. Ele evita itens mágicos, pois sabe que podem ser detectados por feiticeiros e sacerdotes, e geralmente ataca com emboscadas. Se o alvo conseguir se afastar e realizar ataques à distância, ele tentará fugir, esconder-se e seguir o o alvo para voltar à atacar depois de algumas horas.

Em combate, ele vai empunhar seus dois sabres, tentando derrubar primeiro qualquer Sacerdote do grupo, depois se concentrando em guerreiros com armas de duas mãos, depois em combatentes leves e deixará os feiticeiros para o final. Ele vai usar Evasão nos dois primeiros ataques que causem mais dano ou derrubem (Ataque do Búfalo, Justiça final ou Golpe Devastador) e vai guardar o resto do sua mana para algum eventual crítico ou caso fique com poucos PVs e precise fugir.

Ele é um exímio espadachim e se orgulha de seus sabres de fabricação exótica - forjados por um Fira membro da seita de assassinos onde foi treinado - e só recorre à adaga que carrega consigo em casos emergenciais. Giaor é alto, extremamente

magro e bronzeado, com cabelos castanho-escuros longos e lisos quase sempre presos em uma trança. Costuma se vestir de forma sóbria, com mantos simples de cores escuras, preferindo tecidos de origens Fira ou Juban.

Outros Gúls

Você pode pegar qualquer criatura do tipo Humanoide ou Esfinge e transformá-la em um Gúl. Basta fazer as seguintes modificações:

Atributos: Agi +1, Int -1, Von -1, Vida +30.

Habilidades Adicionais:

Mente Bloqueada [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Imunidade à frio [Suporte]

Canibal [Suporte]



Asfixiado

As práticas de morte por asfixia há muito foram banidas de Tebryn devido ao fato de que muitas vezes, elas davam origem à horrores mortos-vivos. Apesar de haverem algumas teorias (nunca comprovadas) até mesmo por parte de necromantes renomados e sacerdotes ligados à cultos espirituais de como essas criaturas surgem, a resposta continua sendo um retumbante “Ninguém sabe”. Além de não haverem características específicas com relação aos ritos exatos durante a execução, o fato de mortes por asfixia acidentais também gerarem esse tipo de criatura também intriga os sábios. A única verdade sobre o assunto é que, algumas vezes, quando alguém morre sufocado graças à ação de outra pessoa - mesmo que acidentalmente - seu corpo se reanima na forma de um morto-vivo com características específicas, chamado de Asfixiado pelos estudiosos, mas popularmente conhecido como afogado ou enforcado, dependendo da sua origem.

Esses mortos-vivos possuem um comportamento bastante específico, permanecendo inertes e parecendo cadáveres ordinários até que uma criatura viva se aproxime. Quando a Aura de Asfixia começa a drenar Mana de qualquer criatura, o morto-vivo então ataca aquela criatura, tentando agarrar e estrangular o alvo. Asfixiados sempre atacam um alvo até que ele esteja morto, para só depois tentar atacar outra vítima, caso hajam múltiplas criaturas sendo afetadas pela Aura de Asfixia.

Em termos mecânicos, sempre que um Asfixiado acertar um alvo, ela inicia um ataque de Estrangulamento ao invés de Abraço (como descrito na Habilidade Agarrar). A cada turno, o Asfixiado causa seu dano automaticamente em seu tur-

no, e no tuno da vítima, ela realiza um teste de Força (Dificuldade igual à força do Asfixiado + 1 por turno em que está sendo estrangulada) ou perde os sentidos. Nesse caso, a vítima é considerada Indefesa, e o próximo dano que sofre do Asfixiado causa Morte Instantânea (MB página 57). Se passar nesse teste, a vítima pode tentar se livrar do Asfixiado normalmente.

Enquanto estiver sendo Agarrada, a vítima pode fazer ataques corporais contra o Asfixiado com qualquer arma pequena (espada curta, machadinha, katar, maça leve). A Defesa do Asfixiado para sua vítima, apenas, não considera nenhum Atributo (ou seja, será a soma da Defesa Básica mais modificadores por armadura, apenas). Se fizer um ataque contra o Asfixiado, porém, o alvo não pode tentar se livrar no mesmo turno.



Asfixiado

Humanóide (morto-vivo)

Habitat: Qualquer

Dieta: Nenhuma

Organização: Solitário

Tamanho: variável

Peso: Variável

Média de Vida: Indefinida

Temperamento: Agressivo

Orc Soldado Enforcado

For: 7 **Agi:** 3 **Int:** 1 **Von:** 2

PV: 60 **PM:** 30 **Def:** 13

Ataques:

Estrangular

(Corporal; dano 7/contusão)

Habilidades:

Agarrar [Ação]

Aura de Asfixia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Imunidade à frio [Suporte]

Golpe Devastador [Ação]

Mente Bloqueada [Suporte]

Tesouros: Armadura de couro

Descrição: Tendo sido capturado depois que seu bando de guerra foi derrotado por um grupo de soldados, esse orc foi severamente surrado e finalmente enforcado em uma árvore solitária por seus captores como castigo pelos soldados mortos por seu bando. Graças à uma sede de sangue e um desejo de vingança, a criatura retornou da morte e permanece no ermo próximo às montanhas de cristal onde foi morto, esperando em sua infundável paciência morta-viva por qualquer incauto que se aproxime da retorcida árvore onde descansa.

Minotauro Gladiador Afogado

For: 9 **Agi:** 2 **Int:** 1 **Von:** 2

PV: 70 **PM:** 60 **Def:** 16

Ataques:

Estrangular

(Corporal; dano 18/contusão)

Habilidades:

Agarrar [Ação]

Aura de Asfixia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Chifres Poderosos [Suporte]

Imunidade à frio [Suporte]

Força de Combate 2 [Suporte]

Golpe Devastador [Ação]

Mente Bloqueada [Suporte]

Resistência Selvagem [Suporte]

Descrição: Enquanto tentava escapar de seu cativeiro, esse minotauro encontrou seu fim ao tentar atravessar um grande rio em seu caminho para a liberdade. Exausto mas desesperado, ele encontrou o mesmo fim de muitos despreparados que enfrentam as águas de rios mais fundos do que se espera. Seu desespero por liberdade e seu pavor de morrer tão próximo de atingir seu objetivo trouxe esse pobre minotauro de volta dos mortos como uma abominação assassina.



Outros Asfixiados

Você pode pegar qualquer criatura do tipo Humanóide e transformá-la em um Asfixiado. Basta fazer as seguintes modificações:

Atributos: For +2, Agi -1, Int -1, Von -1, Vida +20.

Habilidades Adicionais:

Agarrar [Ação]

Aura de Asfixia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Imunidade à frio [Suporte]

Mente Bloqueada [Suporte]

Novas Habilidades

Consumir Cadáver

Habilidade (Característica) - Ação

Descrição: Você pode consumir o cadáver de criaturas inteligentes recém mortas - no máximo 1 minuto. Quando fizer isso, você consome a carne do cadáver, absorvendo 10 Pontos de Mana, mas ficando vulnerável durante o processo (Defesa -5 até seu próximo turno).

Você pode absorver toda a mana que o cadáver possuir, usando essa Habilidade por mais de um turno seguido. A quantidade de Mana em um cadáver é igual aos seus Pontos de Mana atuais, não máximos. Você recupera uma quantidade de Pontos de vida igual à quantidade de Ponto de Mana que absorver.

Note que você pode acumular uma quantidade de Pontos de Mana acima do seu máximo, mas os Pontos de Vida recuperados dessa maneira não podem exceder seus Pontos de Vida totais.

Canibal

Habilidade (característica) - Ação

Descrição: Você precisa consumir pelo menos 1 quilo de carne de criaturas inteligentes - ou de cadáveres com

menos de 1 dia - diariamente. Para cada dia que não conseguir se alimentar desse modo, você perde 1 ponto de Inteligência. A qualquer momento em que consuma pelo menos 1 quilo de carne de uma criatura inteligente, todos os pontos de Inteligência perdidos dessa forma são recuperados, e você recupera 30 Pontos de vida.

Se chegar à 0 de Inteligência, você se torna uma criatura totalmente desprovida de razão, muito semelhante à um Zumbi - perdendo Mente Bloqueada e Canibal e recebendo Mente Vazia.

Aura de asfixia

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você possui uma aura que drena o fôlego de qualquer criatura viva que se aproxime de você. Qualquer criatura viva que esteja à até 3 metros de você é incapaz de respirar. Uma criatura consegue segurar o fôlego por um número de turnos igual a sua Força antes de começar a sufocar. Depois disso, ela deve fazer um teste de Força (Dificuldade 10 + o número de turnos que está sob o efeito da aura) ou ficará sem fôlego. Se falhar no teste, a criatura fica incapacitada, não sendo capaz de realizar nenhuma ação. Se falhar uma segunda vez, a criatura cai inconsciente. Se falhar uma terceira vez, a criatura precisa fazer um teste contra Morte. Criaturas com Corpo Amórfico são imunes à esse efeito.



por Domênico Gay

Ansrtrromorfoides



Alguns poucos feiticeiros e sacerdotes têm uma inclinação e simpatia pelas filosofias naturais proclamadas pelos Druidas, pelos motivos mais variados, e acabam se tornando aprendizes desses sábios. Infelizmente, às vezes o conhecimento sobre essas filosofias levantam questões que nem mesmo os sábios mais experientes desses caminhos sabem responder – não porque seu conhecimento não seja suficiente, mas porque são questionamentos distorcidos demais pelo conhecimento arcano, ou pela maneira particular de enxergar a realidade dos adeptos da magia, para que possam realmente ser respondidos. Em outras palavras, eles simplesmente não possuem uma resposta sã. Esses questionamentos bizarros levaram mais de um feiticeiro à realizar experiências impensáveis ou desenvolver magias aberrantes, que por sorte são em geral abandonadas antes de serem realmente lavadas à cabo, ou produzem efeitos inócuos. Infelizmente, esse não é o caso de todas elas.

Os anartromorfoides – mais comumente chamados fora dos círculos acadêmicos de aracnoides ou insetoides – são resultado de experiência em amalgamar criaturas conscientes com artrópodes. De forma semelhante às Quimeras, essas criaturas são extremamente instáveis e na maioria das vezes insanas, uma vez

que suas naturezas são ainda mais aberrantes do que a dos animais quiméricos. Além disso, devido ao fato dos experimentos que geram essas criaturas envolverem seres com mentes pensante e consciente, não apenas animais que agem por instinto ou meramente reagem aos estímulos do ambiente, contribui mais para o fator caótico no resultado final da experiência.

Como criar um anartromorfoide

Um anartromorfoide é criado amalgamando uma criatura do tipo insetoide ou aracnídeo com uma criatura do tipo Humanoide – com exceção dos subtipos Morto-Vivo e Espírito. O tamanho das criaturas envolvidas também é um fato relevante: Não pode haver mais do que meio metro de diferença entre uma criatura e outra.

Selecionadas as criaturas que serão amalgamadas, define-se o tipo e o subtipo da criatura resultante. Há quatro tipos distintos dessas criaturas, divididas em dois subtipos: Bestas, Trogloditas, Humanoides ou Esfinges, cujo subtipo será sempre Insetoide ou aracnídeo. O subtipo vai depender de uma das criaturas usadas – a



criatura será um aracnoide se uma Besta do tipo Aracnídeo for usada ou será um insetoide se uma Besta do tipo insetoide for usada – enquanto o tipo é resultado de um fator aleatório. Para determinar o tipo, role 1d6 e verifique o resultado na tabela seguinte:

Rolagem	Resultado
1 ou 2	Besta
3 ou 4	Troglodita
5	Humanoide
6	Esfinge

Trogloditas e humanoides serão sempre construídos a partir da criatura Humanoide base, com a adição de uma Habilidade do tipo Característica da criatura aracnídea ou insetoide base – o que pode acarretar a adição de um novo Ataque ou na modificação de um ou mais Ataques da criatura humanoide base, dependendo da Habilidade escolhida. Além disso, se for um Troglodita, a criatura resultante terá a Inteligência do aracnídeo ou insetoide (e seu Temperamento), enquanto que se for um Humanoide manterá a Inteligência da criatura Humanoide base. A Vontade da criatura resultante será a soma entre as características das duas criaturas base. Finalmente, a Organização recebe a adição Solitária além da organização normal da criatura Humanoide base, uma vez que essas criaturas só se associam com outras criaturas do mesmo tipo, o que é bastante difícil devido a sua raridade. Veja abaixo o exemplo do Escorpio-anão (Usando um Anão Guerreiro e um Escorpião Gigante como criaturas Base):

Bestas e Esfinges serão sempre construídos comparando todas as características das duas criaturas base, com exceção de Inteligência e Vontade, e selecionando a melhor entre elas. Todas as Habilidades e Ataques das duas criaturas devem ser somados – apesar de alguns ataques po-

tencialmente precisarem de ajustes dependendo da forma da criatura, e Habilidades conflitantes deverem ser eliminadas. Além disso, se for uma Besta, a criatura resultante terá a Inteligência do aracnídeo ou insetoide (e seu Temperamento), enquanto que se for uma Esfinge manterá a Inteligência da criatura Humanoide base. A Vontade da criatura resultante será a soma entre as características das duas criaturas base. Finalmente, a Organização recebe a adição Solitária além da organização normal da criatura Humanoide base, uma vez que essas criaturas só se associam com outras criaturas do mesmo tipo, o que é bastante difícil devido a sua raridade. Veja abaixo o exemplo do Aracnogoblin (usando um Goblin Arqueiro e uma Aranha gigante Matriarca como criaturas base):



Escorpio-anão

Troglodita (Aracnídeo)

Habitat: Montanhas e complexos subterrâneos

Dieta: Onívora

Organização: Solitário ou Grupo (2-5)

Tamanho (Altura): 1,4m

Peso: 80 kg

Média de Vida: 150 anos

Temperamento: Sobrevivente

For: 5 **Agi:** 3 **Int:** 2 **Von:** 8

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 12

Ataques:

Machado de Batalha

(Corporal; Dano 10/Corte)

Ferrão

(Corporal; Dano 10/Perfuração)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]

Vigor da Montanha [Suporte]

Ferrão Paralisante [Suporte]

Tesouros: Machado de Batalha, Armadura simples.

Descrição: Essas criaturas procuram cavernas e complexos subterrâneos para rondar em busca de presas. Em geral, vai espreitar seu alvo por algum tempo antes de atacar, esperando um momento de distração. A criatura vai começar o combate usando Golpe devastador com golpes de machado, e usará seu ferrão apenas depois de ser ferido – se estiver enfrentando mais de um oponente, usará seu ferrão na criatura que tiver lhe causado mais dano.

Aracnogoblin

Esfinge (Aracnídeo)

Habitat: Cavernas e florestas

Dieta: Onívora

Organização: Solitário ou Grupo (4-10)

Tamanho (Altura): 1,5m

Peso: 80 kg

Média de Vida: 300 anos

Temperamento: Covarde

For: 7 **Agi:** 5 **Int:** 3 **Von:** 6

PV: 50 **PM:** 50 **Def:** 12

Ataques:

Arco Simples Distância; Dano 6/Perfuração)

Mordida (Corporal; Dano 8/Corte)

Habilidades:

Ataque em Grupo [Suporte]

Visão Noturna [Suporte]

Teia [Ação]

Venenoso [Suporte]

Tesouros: Arco Simples, Aljava, 10 flechas.

Descrição: Aracnogoblins são criaturas noturnas que vivem em florestas isoladas e matas fechadas, procurando sempre bons locais para se esconderem durante o dia. Em geral atacam apenas criaturas pequenas e que ofereçam poucos riscos para conseguir alimentos, e usarão sua teia para prenderem suas vítimas, certificando-se que estão imobilizadas antes de atacar com suas mordidas. Se forem atacados, usam sua teia para prender seus adversários antes de atacarem com suas flechas. Se suas

flechas acabarem antes do alvo estar morto, tentam retardá-lo com sua teia e tentarão fugir. Só entram em combate corpo-a-corpo se estiverem acuada- dos e sem qualquer outra alternativa – ou caso todos os alvos estiverem paralisados e suas flechas tiverem acabado.

Na próxima edição da Dragon Cave, uma nova lista de insetos e aracnídeos aumentará a gama de possibilidades de criação de Anartromorfóides - além de adicionar um bom número de novas criaturas rastejantes para infestar as os cenários de Mighty Blade!





A Rainha de Vidro

por Alakny, o louco, revisão de Domênico Gay



Este é um Encontro Aleatório para grupos de alto nível - pelo menos nível 7 - que pode ser usado de maneira casual, como um encontro aleatório em uma masmorra ou até mesmo em áreas selvagens, ou, melhor ainda, como parte de uma Campanha, apresentando ou desenvolvendo um gancho que seja necessário para o avanço dos personagens.

O encontro pode começar praticamente em qualquer local. Os aventureiros encontram uma grande porta de folhas duplas, ricamente decorada, em metal polido, que pode fazer parte de um complexo maior - em uma masmorra, abandonada ou em atividade (no segundo caso, considerando a dificuldade do encontro, melhor que os habitantes não sejam um grande desafio para os personagens) - ou isolada, em uma região erma, como um encontro aleatório padrão - em uma construção bem preservada de uma cidade fantasma, ou uma caverna natural, ou ainda em uma ruína. A porta em si é indestrutível, mas possui uma tranca simples (Dificuldade 16, ou 10 se houver um Ladrão no grupo - afinal, os ladrões precisam ter com o que se divertir também, certo?) e abre facilmente depois de destrancada.

Ao abrirem a porta, os aventureiros se deparam com um grande salão, com cerca de 30 metros de comprimento por

20 de largura, e um teto que alcança facilmente seis metros, cujas paredes de pedra branca e polida são iluminadas por seis candelabros de prata e dois grandes lustres de cristal cujos inúmeros pingentes repicam suavemente quando a porta se abre. Há vários espelhos espalhados pelas paredes, refletindo as luzes das velas, aumentando a claridade do ambiente. No centro do salão, há uma grande mesa feita da mesma pedra polida das paredes, repousando sobre o chão nu. O chão apresenta um mosaico de pequenas pedras brancas e pretas, sem um padrão definido. Sobre a mesa, inúmeros pratos, copos, canecas e garrafas de vidro colorido (todos vazios) estão dispostos como se estivessem à espera de um suntuoso banquete. A parede atrás da cabeceira da mesa é dominada por um grande espelho, cuja moldura, de prata polida, é enfeitada com vários diamantes de tamanhos variados, extremamente bem cortados. Vasos de cerâmica de tamanhos variados, dispostos de modo casual ao longo das paredes completam a decoração. Se um personagem utilizar Detectar Magia na sala, todos os objetos de vidro da sala apresentam uma leve aura de magia (veja a descrição no item "Finalizando o



Encontro" para mais detalhes) com exceção do espelho, que apresenta uma aura mágica muito forte. É impossível identificar o efeito da magia no espelho, mas os objetos de vidro podem ser identificados (seu efeito é de impedir qualquer deslocamento mágico).

Não há cadeiras nem outros suportes adequados para sentar - exceto, talvez, a grande mesa central - e o ambiente todo está, estranhamente, livre de poeira, teias de aranhas ou qualquer outro tipo de inseto. Além das pequenas chamas de velas nos candelabros e nos lustres, a única outra fonte de movimento na sala é a imagem de uma bela elfa sorrindo no grande espelho enfeitado com diamantes. O espelho reflete a sala normalmente, exceto pelo reflexo algo translúcido de uma bela elfa, que não se encontra na sala. Ela olha para os personagens como se estivesse do outro lado de uma janela, com um sorriso suave e um olhar amável. Assim que um ou mais personagens se aproximarem do espelho, ela vai lhes perguntar os nomes, as profissões, o reino de onde vieram, sua cidade de nascimento, nomes dos pais, se têm irmãos e como eles se chamam, e vai seguir fazendo perguntas - cada vez mais obscuras sobre o passado dos personagens. Mas assim que qualquer pergunta lhe for feita, a elfa revida perguntando "- Posso responder qualquer pergunta, mas apenas para aqueles que souberem o meu nome". A partir desse momento, ela não perguntará mais nada, e caso os personagens tentem sair da sala, as portas se fecham e trancam. Qualquer pergunta que lhe for feita subsequentemente será respondida com essa mesma frase.

Seria ideal que o Mestre tivesse um nome pensado para a Elfa, mas como dificilmente os jogadores seriam capazes de acertar, a maior probabilidade é que, assim que façam sua tentativa, o even-

to descrito como Combate abaixo tenha início. Se acertarem, no entanto, a elfa responderá à qualquer pergunta que lhe seja feita. Não diga isso aos jogadores, mas considere que a Rainha de Vidro é um oráculo capaz de responder qualquer pergunta (que tenha uma resposta possível, é claro; uma pergunta sem resposta possível não é considerada válida), mas apenas UMA pergunta - a primeira que lhe for feita diretamente. Garanto que a maioria dos mestres vai se divertir com os personagens perguntando coisas bastante irrelevantes.

Perceba que, caso respondam de maneira correta, além de terem o direito de fazerem qualquer pergunta à elfa, a tranca mágica da porta também deixará de ter efeito. Assim, eles poderão partir sem combate - mas também sem nenhum tesouro.

Combate

Caso errem o nome da elfa (ou se tiverem a brilhante ideia de tentar pilhar qualquer tesouro antes de deixarem o salão) ela solta uma gargalhada assustadora, e todos os espelhos e objetos de vidro da sala se quebram. Logo em seguida, todos os estilhaços começam a voar pela sala, criando uma espécie de furação de cacos de vidro. No centro desse tornado, uma figura vagamente humanoide formada por cacos de vidro flutua à cerca de três ou quatro metros do chão. Qualquer golpe desferido contra ela parece não surtir efeito - cacos de vidro logo reformam a figura, como se ela nada tivesse sofrido - mas descreva isso apenas para deixar os jogadores mais nervosos e apavorados. Eles estão ferindo a criatura (a menos que estejam causando dano por Frio), mas deixe que pensem que não estão, e observe eles entrarem em desespero!



Rainha de Vidro

Troglodita (elemental)

For:12 **Agi:**10 **Int:** 3 **Von:** 10

PV: 400 **PM:** 400 **Def:** 18

Ataques

Vórtice de estilhaços (Corporal;
dano 24/corte e perfuração)

Habilidades:

Aura de Estilhaços [Suporte]

Chuva de Estilhaços [Ação]

Combate Gigante [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Imunidade à Frio [Suporte]

Mente Vazia [Suporte]

Resistência à Corte [Suporte]

Resistência à Perfuração [Suporte]

Vulnerabilidade à Fogo [Suporte]

A Rainha do Vidro ataca movendo-se na direção de um personagem. Ela flutua sobre ele enquanto a coluna revolvendo de estilhaços de vidro que a sustenta açoitava o alvo impiedosamente. Além disso, toda vez que sofre um ataque por magia ou ataque à distância que lhe cause dano, ela usa Chuva de Estilhaços naquela direção no seu próximo turno.

Perceba que a criatura é um tipo de construto com uma programação, e não possui uma inteligência. Ela não tem memórias, não vai dialogar, não pode ser enganada ou ter a sua mente afetada de qualquer forma. Além disso, como é formada por cacos de vidro, qualquer magia de contenção usada contra ela terá efeito por apenas um turno - ela se desmancha e se reforma em outro lugar (a até dez metros do ponto onde estava) no próximo turno.

Novas Habilidades

Aura de Estilhaços

Habilidade [Característica] - Suporte

Descrição: Estilhaços de vidro rodopiam incessantemente ao seu redor. Todos que estiverem a até 3 metros de você sofrem 4 pontos de dano por Corte e Perfuração a cada turno.

Chuva de Estilhaços

Habilidade - ação

Mana: 30

Descrição: Com um rápido movimento, você gera uma rajada de estilhaços de vidro. Todos os que estiverem dentro da área dos estilhaços sofrem 10 pontos de dano por Corte e 10 pontos de dano por Perfuração. Essa área engloba todos que estiverem na sua frente até 20m.

Utilizando a Rainha de Vidro em uma campanha

Ao invés de ser utilizada como um simples monstro, a Rainha de Vidro pode ser uma adição útil em uma campanha, fazendo perguntas relevantes ao invés de simplesmente perguntar seu nome. Em uma campanha onde os personagens dos jogadores estão procurando por um inimigo ou um tesouro específico, a elfa no espelho pode perguntar onde esse tesouro está. Se os jogadores conseguirem presumir corretamente a resposta, eles agora saberão para onde prosseguir para atingir seu objetivo, e ainda terão direito à uma resposta para qualquer pergunta! Mesmo se derem a resposta errada, ainda assim eles terão uma vantagem nova, já que agora eles sabem onde NÃO procurar!



Além disso, caso o Mestre deseje, a elfa pode perfeitamente permitir que os jogadores lhe façam uma nova pergunta - mas para isso, terão que responder uma nova charada! De fato, se o Mestre quiser, ele pode permitir que os jogadores façam perguntas indefinidamente, até que errem qualquer uma, momento em que o combate com a criatura terá início. Cada pergunta feita à elfa gera uma pergunta relevante à busca dos heróis (o que significa que o Mestre seria sábio se tivesse algumas perguntas prontas antes de iniciar esse encontro aleatório) e, se respondida corretamente, lhes permite fazer outra pergunta à Rainha de Vidro.


Finalizando o Encontro

Quando a criatura é destruída, qualquer vestígio de magia do lugar desaparece completamente - incluindo a tranca mágica na porta (mas a porta permanece fechada e está trancada outra vez, tendo que ser aberta novamente). Uma vez que todos os objetos da sala estão completamente destruídos, com exceção dos candelabros de prata e do a moldura do espelho na parede, os personagens tem pouca coisa para saquear. Os candelabros e a moldura do espelho valem cerca de 150 moedas cada um, mas cada diamante encrustado na moldura vale cerca de 1000 moedas (fica a cargo do Mestre decidir quantos diamantes a moldura possui, exatamente).

Alternativamente, os personagens podem ter descoberto o nome da elfa - ou respondido qualquer uma de suas outras perguntas corretamente - e podem deixar o salão livremente, sem ter iniciado o combate. Nesse caso, porém, o único tesouro que os personagens po-

dem levar consigo é a própria resposta para sua pergunta. Lembre-se que, se os personagens tentarem levar qualquer objeto da sala, a Rainha de Vidro perceberá (considere que qualquer item da sala é parte do corpo da criatura, e não pode ser furtado sem que a criatura note). De maneira similar, qualquer item que seja apanhado por um personagem impede que ele seja magicamente deslocado (ele não poderá voar ou ser teleportado, por exemplo).





por Luciano Abel

Criando Itens Mágicos



As regras a seguir foram criadas para dar a mestres e jogadores uma base de como os itens mágicos são feitos. Com elas é possível recriar praticamente qualquer dos itens descrito no *Mighty Blade*, assim como definir seu custo e tempo de fabricação. No entanto, ainda existirão itens que não se encaixam nessas regras. Por exemplo temos os itens de aura divina, mas esses não deveriam mesmo, pois foram criados por forças além da compreensão de qualquer conjurador. Porém ainda existem itens que simplesmente não irão se encaixar nessas regras, isso ocorre pelo fato de que quando foram concebidos não havia essa preocupação, nesses casos você tem duas escolas: ignorar as regras ou corrigir os itens que estão no livro.

Criando itens

Primeiramente é preciso alguém que saiba fazer isso. Essas pessoas são chamadas de Artífices, esse é um caminho que pode ser seguido por qualquer conjurador. Esse caminho assim como as habilidades que o compõe, estão discutidos em outra matéria desta mesma edição da DC. Para que um Artífice encante um item são necessárias quatro coisas: conhecimento, energia, ingrediente e receptáculo.

O **conhecimento** consiste em possuir as habilidades certas para o tipo de en-

cantamento desejado. Existem habilidades para diversos tipos de encantamento, assim como habilidades que afetam itens já encantados, essas habilidades estão descritas na matéria do Artífice.

A **energia** é a mana necessária para encantar o item, normalmente muito mais do que o personagem possui. Por isso encantamentos normalmente são feitos em grupo.

Os **ingredientes** são elementos alquímicos usados para sintonizar o encantamento, eles definem parte do custo material do item. Aqui eles são tratados de forma genérica, mas o Mestre pode, se desejar, descrever esses ingredientes usando as matérias sobre poções. Assim a obtenção dos ingredientes em si, pode ser uma aventura. Os ingredientes alquímicos estão descritos nas matérias "Poções e Ingredientes" da DC 2 e "Poções Continuação" da DC 3.

O **receptáculo** é o objeto usado para receber o encantamento e encerrar o poder mágico, é o item que irá se tornar mágico. Cada Habilidade de encantamento possui um receptáculo apropriado, descrito na habilidade como "Receptáculo Padrão". Usar outro tipo de receptáculo implica em um projeto mais complexo, ver abaixo.

O Projeto

Toda a complexidade de criar um item mágico advém da mana necessária para

energizá-lo. Assim o primeiro passo é determinar quanta energia será necessária no ritual de encantamento. Isso é feito escolhendo-se os encantamentos e somando-se os custos de cada um. Se desejar, o artífice pode fazer mais de um item ao mesmo tempo, o custo em mana é aumentado em apenas 50% a mais para cada item além do primeiro (50% para dois itens, 100% para três, 150% para quatro e assim por diante).

Teste de Encantamento: o teste para encantar um item é feito pelo mesmo atributo que o conjurador usa para lançar magias (Int ou Von). A dificuldade básica é 10, e aumenta em +1 para cada 500 pontos de mana necessários para se energizar o item. É possível diminuir a dificuldade colocando mais mana do que o necessário. Para cada 200 pontos a mais que você usar, diminua a dificuldade em +1 (ela nunca pode ficar menor que 10). Se estiver fazendo mais de um exemplar do item ao mesmo tempo, aumente em +1 a dificuldade para cada item adicional. Além disso, certos encantamentos são particularmente difíceis, nesses casos haverá um modificador na dificuldade descrito na Habilidade de encantamento. Um ritual de encantamento leva 30 minutos para cada 500 de mana usada na energização. Durante esse tempo todos os artífices envolvidos entram numa espécie de transe, e não precisaram dormir ou comer durante todo o período do encantamento. Caso o ritual demore mais de um dia todos os envolvidos perdem 20 PVs para representar o esgotamento físico do processo. Cada novo dia serão mais 20 PVs. Assim um item que necessite de 1500 pontos de mana terá uma dificuldade 13 e levará uma hora e meia, mas se o conjurador gastar 1700, a dificuldade cai para 12 e o tempo sobe para duas horas.

Tempo de Preparo: antes de executar o encantamento é preciso projetar o ritual que será necessário para que ele se realize.

Esse projeto consiste em preparar cuidadosamente cada detalhe do ritual – esses rituais são inacreditavelmente complexos. Desenhos complicados precisam ser feitos dentro de um círculo arcano, os ingredientes precisam ser cuidadosamente medidos, preparados e colocados na posição certa. As palavras certas precisam ser anotadas. A complexidade e tamanho, que um ritual não pode ser refeito baseado em um projeto já realizado. Pois os astros não estarão na mesma posição, o artífice não terá a mesma idade, o tempo será outro. Por isso todo esse processo é tão valioso, é um trabalho enorme que só é aproveitado uma vez. Assim, quando dispõe de mana suficiente, artífices costumam fazer mais de um item por vez. Porém se for executar um mesmo projeto novamente, sua familiaridade com ele garantirá um bônus de +1 nos testes.

O tempo de preparado para um encantamento é de uma semana para cada 200 pontos de mana necessários ao teste, o mana total. No final de cada semana o conjurador deve fazer um teste de Inteligência (usando a mesma dificuldade calculada no Teste de Encantamento), para determinar se ele está fazendo os preparativos corretamente. Se falhar, terá de gastar mais um dia para encontrar onde foi que cometeu o erro, fazendo um novo teste. Se for bem sucedido ele inicia os preparativos da próxima semana, se falhar perde mais um dia. Se em algum momento ele tiver uma falha crítica, ele simplesmente irá passar por cima de um erro na preparação, achando que está tudo certo, e quando for executar o encantamento, este dará errado e todo o material, incluindo o receptáculo, se perderá. Se o teste de um encantamento, em que o projeto passou por uma falha crítica, também resultar em uma falha crítica, teremos uma catástrofe. O resultado será uma explosão arcaica que, dependendo da quantidade de mana usada, pode ser colossal. Essa explosão causa de dano, 10% da mana

investido no item, num raio de 20m partir do conjurador. A cada 10m diminua 20 do dano, até que ele seja reduzido a zero. Exemplo: no caso de um item que usaria 800 pontos de mana, a explosão causaria 80 de dano num raio de 20m, 60 de 21 a 30m, 40 de 31 a 40m e 20 de 41 a 50m.

Quantidade de Ingredientes: os ingredientes servem para fazer a sintonia entre a energia e o receptáculo. O custo em ingredientes é baseado nos pontos de mana totais, incluindo qualquer excesso para diminuir a dificuldade, divida o total de mana por 10 e some 500 para saber o custo. Assim o item citado anteriormente, com seus 800 de mana, custaria 580 em ingredientes para ser feito.

Receptáculo Adequado: o item a ser usado no encantamento, não pode ser qualquer item, precisa ser um item de no mínimo qualidade alta, mas esses irão aumentar as dificuldades em +2. O melhor é usar itens obra prima (as regras de qualidade das armas estão descritas na DC 3, na matéria "Armazém das Muitas Coisas"), esses item não impõe aumento de dificuldade. Alguns encantamentos especificam o tipo de item que pode ser usado como receptáculo, usar outro item dobra a mana necessária e aumenta a dificuldade em +2.

Encantamento em Grupo: como é difícil conseguir a quantidade de mana necessária para encantar um item quando se trabalha sozinho, guildas de artífices costumam se reunir para somar esforços na hora de criar itens realmente poderosos. Para isso ser possível é necessário que todos os artífices envolvidos no encantamento conheçam as habilidades que serão usadas para encantar o item. O grupo então é dividido em três categorias: Mestre (aquele que irá fazer o teste de encantamento e os testes do projeto, forçosamente deve haver um mestre), Auxiliares (artífices que irão

ajudar na execução do projeto, podem ou não haver auxiliares ajudando o mestre) e os acólitos (que irão unicamente ceder mana no momento do encantamento, mas que também devem conhecer os encantamentos usados, para poderem sintonizar a sua mana corretamente).

Divida o número de testes necessários para executar o projeto entre os artífices trabalhando nisso. Ou seja, se o Mestre recebe ajuda de dois auxiliares, divida o número de testes por três, caso a divisão não seja exata, o mestre faz os testes que faltarem. Durante o ritual de encantamento todos os conjuradores (auxiliares e acólitos) fazem um círculo ao redor do mestre, eles então podem doar sua mana para o mestre, que somará a sua própria para criar o item. Os conjuradores no círculo devem doar a mesma quantidade de mana cada um, para que não haja desarmonia no círculo, essa quantidade é definida durante o projeto. O mestre pode somar a quantidade de mana que quiser ao montante que ele recebeu do círculo, pode inclusive não colocar mana alguma.

Aura dos Itens

A aura de um item é determinada pelo seu poder. Quanto mais mana for necessária para sua criação, mais poderosa será sua aura. No entanto, para determinar a aura se usa apenas a mana real para criar o item, qualquer mana adicional para facilitar o teste de encantamento é desconsiderada. A tabela abaixo mostra como fica a aura segundo a mana gasta no item, note que a aura divina não aparece na lista, itens divinos são únicos e especiais, normalmente criados por uma divindade.

Aura	Mana
Nula	até 1.000
Fraca	1.001 a 5.000
Média	5.001 a 10.000
Forte	10.001+

Efeitos Colaterais

Essa é uma opção para o mestre usar no caso de uma falha crítica durante o processo de encantamento. Quando isso ocorre em cima de um projeto onde já ocorreu uma falha crítica, o resultado é uma explosão catastrófica (ver acima). No caso de uma falha crítica apenas no projeto ou no encantamento, o resultado é o consumo dos ingredientes e inutilização do receptáculo. Se achar interessante e apropriado, o Mestre pode fazer com que um item que teve uma falha crítica só em uma das instâncias do processo, receba um efeito colateral aleatório. Se decidir usar um efeito colateral no item o Mestre rola 2d6 e consulta a tabela abaixo:

2 - O item é mascarado: o encantamento funciona como deveria, mas a aparência do item muda para um aspecto apodrecido e velho e seu poder fica totalmente mascarado, impossível de detectar. Mas a magia neles ainda funciona se alguém acreditar que ele é capaz de funcionar.

3 - O item fica traçoeiro: aparentemente o encantamento funciona normalmente, porém toda vez que o personagem for usar o item, o mestre deve fazer um teste contra dificuldade 12. Os encantamentos do item só funcionarão com um sucesso nesse teste. Caso falhe o item ficará inerte com um objeto comum, até a próxima tentativa. O Mestre deve atribuir um valor para o poder do item (a ser somado no teste), esse valor depende da aura (para nula é 1, fraca 2, média 3 e forte 4).

4 - O item fica vampírico: enquanto estiver sendo carregado por um ser vivo o item funciona normalmente, mas ele drena 5 pontos de vida e mana de quem o estiver carregando a cada hora. Se ele ficar sem ser carregado por alguém, por mais de alguns minutos, o item “adormece” e parecerá objeto comum. Assim que voltar a ser carregado, por pelo menos uma hora, os encantamentos voltam a funcionar.

5 - O item falha: nesse caso o encantamento falha totalmente e os ingredientes e receptáculo se desfazem.

6 - O item terá o efeito inverso: o Mestre define quais são as regras aqui. Uma espada que dá um bônus, passará a dar uma penalidade. Um item talismã lançará outra magia, ou absorverá uma magia, ou a lançará sobre o usuário. O efeito deve ser o mais incômodo possível.

7 - O item torna-se amaldiçoado: o tipo de maldição fica a critério do Mestre. Ele escolhe o que vai acontecer. Talvez o item atraia azar para o usuário, talvez ele sempre faça o clima ficar ruim, as pessoas podem tratar o personagem mal. Qualquer coisa que o Mestre achar interessante pode se tornar a maldição do item.

8 - O item terá cargas: aparentemente o encantamento funciona normalmente, porém ele funcionará apenas um número limitado de vezes e se esgotará completamente. A quantidade de cargas é determinada em segredo pelo Mestre, role 2d6, o resultado será o número de cargas.

9 - O item falha: nesse caso o encantamento falha totalmente e os ingredientes e receptáculo se desfazem.

10 - O item será usado apenas pelo escolhido: alguma coisa no encantamento sintoniza o item a um indivíduo em particular. O item torna-se muito mais poderoso que o previsto, mas ninguém além do escolhido conseguirá erguê-lo ou tocá-lo. O item pode ficar incrivelmente pesado e impossível de levantar, ou causar muito dano em quem não for “digno” de usá-lo.

11 - O item fica instável: o item funcionará normalmente, mas a energia colocada nele é instável. Toda vez que o item for usado, o Mestre faz um teste contra dificuldade 14 (use a aura como no item traçoeiro, ver acima). Dessa vez se o Mestre for bem sucedido o item explodirá e causará 20 pontos de dano para cada nível de aura que possuir.

12 - O dobro de problemas: jogue duas vezes e atribua as duas características ao item, se isso não fizer sentido escolha o resultado que achar mais interessante.

Custo dos itens

O custo do item está diretamente relacionado com a quantidade de mana usada para criar um item. Como o custo de ingredientes é calculado em cima da mana usado, basta multiplicar o custo dos ingredientes por 5, assim você terá o custo de produção de um item. O custo de mercado de um item costuma ser três vezes o preço de produção. Esse valor pode variar bastante (normalmente para mais) dependendo do quão raro um artífice é no cenário de jogo e de quão raro é para os artífices produzi-los.

A única exceção a essa regra são os receptáculos de mana, como eles não consomem ingredientes e a pureza da gema esta relacionada a sua capacidade de armazenar mana, o custo é feito diretamente pelo mana gasto. Cada ponto de mana equivale a uma moeda de ouro. Assim uma gema com 10 de capacidade (que precisou de 100 de mana para ser feita), custaria 100 moedas. Esse já é o preço de venda. Porém devido ao processo de encantamento (ver a habilidade na descrição do Caminho do Artífice), gemas com capacidade maior que 10 são progressivamente mais caras.

Regra Opcional: Ferramentas do Conjurador

O Mestre pode decidir que as ferramentas dos conjuradores, não são meros apetrechos. Nesse caso os cajados, orbes e varinhas não seriam itens mundanos eles carregariam algum tipo de encantamento sutil, que ajuda na realização das magias. Criar uma das ferramentas exige apenas que o Artífice conheça a habilidade "Encantar Talismã", a quantidade de mana necessária é 50, o que permite que um ou mais itens sejam projetados e executados de um dia para o outro. O preço de custo dos itens sem o encantamento é metade do valor apresentado no livro.

Exemplos de Itens

Arco de Greenlock

Receptáculo: Arco Élfico (obra prima) \$1.250

Eancantamentos

- Arma Poderosa +4 (Total 14) $500 \times 4 = 2.000$
- Arma Precisa +2 (Apenas criaturas voadoras) $800 \times 2 = 1.600$ (Mod. de Dif.+1)
- Total em Mana 3.600 (Mod. de Dif. +8) (Aura Fraca)
- Modificador de Dificuldade total +9: Dificuldade 19

Mana extra para baixar a dificuldade para 14 (-5 = 1.000 de mana)

- Total de Mana usado 4600
- Ingredientes: $460 + 500 = 960$
- Tempo Mínimo para elaboração do Projeto: 23 semanas
- Tempo para Execução do Encantamento: 5 horas

Preço de Custo: $4.800 + 1.250 = 6.050$

Preço de Venda: em torno de 18.000 (18.150)

Cinto da Força Máxima

Receptáculo: Cinto de Couro (Obra Prima) \$5

Eancantamentos

- Ampliação +2 de Força $5000 \times 2 = 10.000$ (Mod. de Dif.+1)
- Total em Mana 10.000 (Mod. de Dif. +20) (Aura Média)
- Modificador de Dificuldade total +21: Dificuldade 31

Mana extra para baixar a dificuldade para 14 (-18 = 3600 de mana)

- Total de Mana usado 13.600
- Ingredientes: $1.360 + 500 = 1.860$
- Tempo Mínimo para elaboração do Projeto: 68 semanas
- Tempo para Execução do Encantamento: 14 horas

Preço de Custo: $9.300 + 5 = 9.305$

Preço de Venda: em torno de \$28.000 (27.915)

Armadura Sagrada

Receptáculo: Armadura Completa (Obra Prima) \$1.500

Encantamentos

- Fiel = 3.000 (Mod. de Dif.+1)
 - Encantar Talismã 2: Destruir Mortos-Vivos (100), Resistência Elemental (100), Circulo de Proteção 400 ($400 \times 3 = 1200$) = 1200 (Mod. de Dif.+2)
 - Leveza: Bônus de Agilidade +2 = 2000
 - Sintonia Arcana: 3000 (Mod. de Dif.+1)
- Total em Mana 6.200 (Mod. de Dif. +13) (Aura Média)
- Modificador de Dificuldade total +17: Dificuldade 27

Mana extra para baixar a dificuldade para 14 ($-13 = 2.600$ de mana)

- Total de Mana usado 8.800
- Ingredientes: $880 + 500 = 1380$
- Tempo Mínimo para elaboração do Projeto: 44 semanas
- Tempo para Execução do Encantamento: 18 horas

Preço de Custo: $6.900 + 1.500 = 8.400$

Preço de Venda: em torno de 25.000 (25.200)

Resumo

Para evitar problemas com a matemática, os cálculos devem ser feitos na ordem certa, por isso aqui segue um pequeno resumo dos passos a serem seguidos:

1 - Calcular o custo em mana de todos os encantamentos a serem colocados no item. Esse valor irá determinar a Aura do item e a dificuldade inicial do teste. Os modificadores de dificuldade dos encantamentos devem ser somados a dificuldade calculada aqui.

Exemplo: uma luva com apenas encantamento de +1 de Agilidade teria um custo em mana de 5.000 (que resultaria em +10 na dificuldade) e o encantamento em si teria +1 na dificuldade. Ficando assim um item de Aura Fraca com dificuldade básica de 21 (10 padrão +10 +1).

2 - Determine a quantidade de itens que deve ser feita no encantamento.

Exemplo: Nosso artífice decidiu fazer apenas 1 item. O custo não sofre acréscimos.

3 - Calcular a mana para diminuir a dificuldade e somar isso a mana total e aumentar em 50% para cada item a mais.

Exemplo: seguindo na nossa luva de Agilidade +1, se o artífice quiser baixar a dificuldade para um valor mais praticável de, digamos, 14. Ele precisaria diminuir a dificuldade em -7. Com 200 de mana por -1, isso acrescentaria 1.400 de mana ao total do item, resultando em 6.400. Como será feito apenas um o total permanece em 6.400 de mana.

4 - Calcular o tempo de execução do projeto dividindo por 200 a mana total.

Exemplo: o projeto da nossa luva de 6.400 de mana levaria 32 semanas para ficar pronto.

5 - Calcular o tempo necessário para o encantamento. Cada 500 de mana total resultará em meia hora de encantamento.


Exemplo: assim nossa luva de 6.400 de mana teriam um tempo de encantamento de ($6400/500=12,8$), arredondando para 13. 30min x 13 O tempo seria 380min ou seis horas e meia.

6 - Calcular o custo em ingredientes a partir da mana total.

Exemplo: nossa luva então teria um total de 6.400 de mana, o que resultaria em $640 + 500$ de ingredientes. Com um total de \$1190.

7 - Calcular o preço de custo e o preço de venda. O preço de custo é cinco vezes o total de ingredientes. O preço de venda é três vezes o de custo.

Exemplo: nossa luva com \$1190 de ingredientes, teria um custo de \$5.950 e um preço de venda girando em torno de \$17.850.



por Luciano Abel

Artífice

O artífice é o profissional, ou artesão, com o conhecimento e técnicas para criar itens mágicos. Esse caminho pode ser seguido por qualquer tipo de conjurador, porém cada conjurador irá criar um estilo de item diferente. Enquanto o cajado mágico do druida é um galho rústico e retorcido, o de um feiticeiro será finamente torneado em madeira nobre, enquanto o de um necromante certamente terá uma caveira.

Além disso, o conjurador não pode imbuir nos itens, magias que não sejam do seu escopo de conhecimento. Ele não precisa necessariamente possuir a habilidade da magia que quer encantar no item, mas ela precisa estar disponível na lista de sua classe. Um feiticeiro não pode imbuir uma magia exclusiva dos druidas, por exemplo.

Requisitos

Para se tornar um artífice, o personagem precisa conhecer 5 Habilidades com a descrição Magia, além de receber um treinamento onde irá aprender a técnica de encantar itens. Esse treinamento pode ser dado por outro artífice que ele encontre, ou em uma escola de magia. Qualquer que seja o caso ele precisa de pelo menos 6 meses para poder se tornar um artífice iniciante.



Habilidade de Encantamento

Essas são as habilidades usadas pelo artífice para criar os itens mágicos.

Acesso

Habilidade (Encantamento) - Ação

Receptáculo Padrão: Qualquer um

Energia de Encantamento: 100 por aplicação.

Modificador de Dificuldade: 0

Descrição: esse encantamento serve para limitar o acesso ao item, permitindo que só determinadas pessoas o usem. Há seis maneiras de usar esse encantamento e o conjurador pode aplicar mais de uma a um mesmo item. São elas:

Senha: funciona apenas para quem conhece a palavra de ativação (que não precisa ser dita em voz alta).

Raça: só pode ser usado por membros de uma determinada raça (elfos, anões, orcs, ogros, dragões, etc).

Classe: só pode ser usado por aprendizes de uma determinada classe (espada-chins, guerreiros, bárbaros, etc).

Sexo: restritos a criaturas de um determinado sexo.

Astral: o item só funcionará mediante



uma determinada condição astronômica, pode ser algo recorrente como “durante a noite” ou “em noites de lua cheia”, ou pode ser algo mais específico como “quando a primeira estrela do inverno surgir”.

Índole: o item funciona apenas nas mãos de alguém com determinada personalidade (pessoas más, loucos, líderes, etc). Fica a critério do Mestre quando alguém cumpre esse requisito.

Ampliação

Habilidade (Encantamento) - Ação

Receptáculo Padrão: Acessórios ou peça de vestuário

Energia de Encantamento: 5000 por +1, máximo +5.

Modificador de Dificuldade: +2

Descrição: você criar um item que concede um bônus no teste de algum atributo. É preciso escolher apenas um atributo por item e o receptáculo precisa ser algum acessório ou vestuário.

Especial: Se o bônus for específico para um tipo de teste, por exemplo – apenas para furtividade ao invés de Agilidade – o custo cai para 1000.

Arma Precisa

Habilidade (Encantamento) - Ação

Receptáculo Padrão: Qualquer tipo de arma

Energia de Encantamento: 1000 por +1, máximo +3.

Modificador de Dificuldade: +1

Descrição: você pode melhorar a precisão de uma arma, tornando-a mais eficiente. O bônus colocado na arma deve ser somado ao teste de ataque.

Para diminuir o custo de mana o conjurador pode focar a arma num tipo específico de alvo. Focar em um grupo diminui o custo para 800/+1, exemplos disso seriam: criaturas voadoras, seres aquáticos, mortos-vivos, criaturas malignas, etc. Focar em um tipo específico de alvo reduz o

custo para 500/+1, exemplos disso seriam: ogros, elfos, dragões, etc.

Especial: você pode combinar bônus fixados de modo diferente, mas não tipos diferentes. Por exemplo, você pode criar uma espada que tenha +1 para acertar qualquer alvo, e +1 para acertar mortos-vivos (efetivamente ficando com +2 contra mortos-vivos). Porém não pode criar uma espada que tenha +1 contra dragões e +1 contra mortos-vivos, os bônus devem ir de um grupo maior para um mais específico, sem misturar tipos específicos.

Arma Poderosa

Habilidade (Encantamento) - Ação

Receptáculo Padrão: Qualquer tipo de arma

Energia de Encantamento: 500 por +1, máximo +20.

Modificador de Dificuldade: 0

Descrição: você pode aumentar o dano de uma arma, tornando-a mais letal. O bônus colocado na arma deve ser somado ao dano normal.

Para diminuir o custo de mana o conjurador pode focar a arma num tipo específico de alvo. Focar em um grupo diminui o custo para 375/+1, exemplos disso seriam: criaturas voadoras, seres aquáticos, mortos-vivos, criaturas malignas, etc. Focar em um tipo específico de alvo reduz o custo para 125/+1, exemplos disso seriam: ogros, elfos, dragões, etc.

Especial: você pode combinar bônus fixados de modo diferente, mas não tipos diferentes. Por exemplo, você pode criar uma espada que tenha +5 de dano em qualquer alvo, e +5 para mortos-vivos (efetivamente causando +10 de dano em mortos-vivos). Porém não pode criar uma espada que tenha +5 contra dragões e +5 contra mortos-vivos, os bônus devem ir de um grupo maior para um mais específico, sem misturar tipos específicos.



Criar Receptáculo de Mana

Habilidade (Encantamento) - Ação

Receptáculo Padrão: pedra preciosa (ou relíquia)

Energia de Encantamento: 100 por aplicação.

Modificador de Dificuldade: -1

Descrição: esse encantamento permite criar receptáculos de mana, como os apresentados na DC 6. Receptáculos são relativamente fáceis de criar, pois eles não precisam de ingredientes, apenas de uma gema apropriada e de mana. A primeira aplicação cria um receptáculo com capacidade para 10 de mana. Esse encantamento deve ser aplicado múltiplas vezes para fazer receptáculos mais potentes, concedendo mais 10 de mana por aplicação.

Especial: Cada aplicação deve ser feita em um encantamento separado, não é possível colocar 30 ou 40 de capacidade de uma vez, é preciso por de 10 em 10, e no caso de uma falha crítica em qualquer das aplicações o item é destruído, é por isso que receptáculos com mais de 10 de capacidade são progressivamente mais caros.

Encantar Talismãs

Habilidade (Encantamento) - Ação

Receptáculo Padrão: Item usado para a magia ou um anel.

Energia de Encantamento: Mana necessária para Magia x10 (mínimo 50)

Modificador de Dificuldade: 0 para magias gerais, +1 para avançadas.

Descrição: você tem o poder de encerrar uma magia dentro de um item, de modo que outra pessoa consiga executá-la quando usá-lo. O receptáculo padrão para esse encantamento é o item usado para conjurar a magia (varinha, cajado ou orbe), mas pode ser substituída por um anel.

Esse tipo de item dá ao seu portador a capacidade de lançar a magia como se fosse um conjurador. Ele precisa fazer o mesmo

teste que o conjurador faria, mas não precisa gastar mana. Na verdade ele não pode gastar seu próprio mana, já que o item contém a quantidade exata de mana necessária para lançar a magia uma vez. Após isso o item precisa recarregar, recuperando 5 de mana por hora até poder lançar a magia de novo. Esses itens costumam ser chamados de talismãs.

Especial: itens que lançam magias que consomem zero de mana ainda precisam de 30 minutos para serem usados de novo.

Encantar Talismãs 2

Habilidade (Encantamento) - Ação

Receptáculo Padrão: Item usado para a magia ou um anel.

Requisito: Encantar Talismã

Energia de Encantamento: ver abaixo

Modificador de Dificuldade: +1 para cada magia.

Descrição: funciona como encantar talismã, mas permite encerrar mais de uma magia no mesmo talismã. Calcule os ingredientes de cada magia que se quer colocar no item separadamente, o custo em mana é calculado pela magia mais cara. Multiplique a mana necessária para encantá-la pelo número de magias a serem colocadas no item.

Especial: esse encantamento pode ser usado para colocar mais cargas de uma mesma magia, de modo a poder lançá-la mais de uma vez antes de descarregar o item.

Encantar Talismãs Contínuos

Habilidade (Encantamento) - Ação

Receptáculo Padrão: Item usado para a magia ou um anel.

Requisito: Encantar Talismã 2

Energia de Encantamento: Mana necessária para Magia x200 (mínimo 500)

Modificador de Dificuldade: +3 para cada magia.



Descrição: funciona como encantar talismã, mas cria um item que confere ao usuário os efeitos da magia de forma contínua, sem necessidade de teste ou gasto de mana, basta colocar o item e o efeito está ativado. O Talismã Contínuo só pode conter uma magia.

Especial: esse encantamento só pode ser usado com algumas magias, o Mestre é livre para acrescentar ou excluir magias dessa lista, mas magias de combate costumam ser muito poderosas para esse tipo de item. As magias permitidas estão em ordem alfabética na lista abaixo:

Causar Horror (N)
Detectar Magia (F,S,N,I)
Escudo Mágico (F,N,I)
Falar com Mortos (N)
Imunidade Espiritual (N)
Invisibilidade (F,N,I)
Luz Mágica (I)
Mudar Pessoa (I)
Proteção Mental (S,I)
Quatro Elementos (F)
Resistência Elemental (F,S)
Sustentar Morto-vivo (N)
Visão da Verdade (I)
Voar (F)

OBS: a sletras representam as classes que podem fazer aquela magia. (F) para Feiticeiros, (S) para Sacerdotes, (N) para necromantes e (I) para Ilusionistas.

Fiel

Habilidade (Encantamento) - Ação

Receptáculo Padrão: Qualquer um.

Energia de Encantamento: 3000.

Modificador de Dificuldade: +1

Descrição: você pode encantar um equipamento de forma que ele irá vir até você quando chamado. O item precisa estar num raio de 20 metros do personagem, se alguém tentar impedi-lo faça uma disputa contra a força do item (ver tabela abaixo). Itens que sejam acessórios ou Vestimentas irão vestir o personagem (se isso

for possível), armas e ferramentas virão até sua mão.

Especial: o proprietário pode passar esse item para alguém quando quiser, a partir de então ele obedecerá o novo dono. Isso deve ser feito de forma clara, usando uma frase de comando para a transferência. Porém, se o dono for derrotado em combate, o vencedor pode clamar pelo item, fica a critério do Mestre se ele continuará fiel ou não.

Aura	Força
Nula	2
Fraca	4
Média	6
Forte	8

Leveza

Habilidade (Encantamento) - Ação

Receptáculo Padrão: Qualquer um.

Energia de Encantamento: 1000 por aplicação.

Modificador de Dificuldade: 0

Descrição: você pode tornar uma arma ou armadura mais leve, facilitando sua utilização. Quando aplicada a uma arma esse encantamento reduz a FN em -1 para cada vez que for aplicado, a FN nunca pode ser inferior a 1. Se aplicada a uma armadura ele aumenta o bônus máximo de Agilidade que a armadura permite, o bônus máximo de agilidade que uma armadura pode permitir é +6.

Mascarar Item

Habilidade (Encantamento) - Ação

Receptáculo Padrão: Qualquer um.

Energia de Encantamento: 600 por aplicação.

Modificador de Dificuldade: 0

Descrição: esse encantamento permite que o artífice crie uma imagem falsa no item, essa imagem não pode mudar a forma do item, ela é só uma carapaça sobre o



item. Esse efeito pode ser posto em uma porta para deixá-la igual a parede, ou em uma espada poderosa para deixá-la com um aspecto velho e enferrujado, por exemplo. Qualquer que seja o caso o item revelará sua verdadeira forma quando for usado.

Especial: esse efeito costuma ser combinado com o encantamento Acesso (Senna).

Poder Elemental

Habilidade (Encantamento) - Ação

Receptáculo Padrão: Armas ou Armaduras.

Energia de Encantamento: Variável

Modificador de Dificuldade: +1

Descrição: esse encantamento cria um efeito elemental (Fogo, frio, eletricidade) em uma arma ou armadura, ampliando suas capacidades ofensivas e defensivas, respectivamente. O custo de energia depende do que se deseja fazer.

Encantar Armas Corporais e de Arremesso: concede um bônus de +1 usando um elemento (+1 de frio, mais um de fogo, ou +1 de eletricidade), não é possível misturar mais de um elemento na mesma arma, ou ela tem um bônus por fogo, ou por frio. O custo em energia é de 600 por +1 (máximo +10).

Encantar Armas de Projétil: funciona exatamente como o efeito anterior, porém afeta arcos e bestas. A diferença crucial desse encerramento é que ele imbui o dano elemental ao projétil, mas se você não tiver projéteis pode disparar apenas a energia elemental, causando somente o dano extra. O custo em energia é de 800 por +1 (máximo +10).

Encantar Armaduras: esse encantamento pode ser aplicado a armaduras para diminuir os efeitos de uma determinada fonte elemental. Esse encantamento pode conceder resistência ou imunidade a um

determinado elemento (fogo, frio, eletricidade). Só é possível por proteção contra um elemento num único item. Para conceder resistência conta um elemento (diminuindo danos daquela fonte pela metade) o custo é de 2000, para imunizar contra um elemento o custo é de 5000.

Especial: armas corporais ativam seu poder quando empunhadas com intenção hostil, caso contrário elas permanecem inertes. Os arcos e bestas se ativam quando tensionados. Armaduras só concedem sua proteção se todas as partes que compõe a armadura estiverem sendo usadas.

Sintonia Arcana

Habilidade (Encantamento) - Ação

Receptáculo Padrão: Escudos e Armaduras.

Energia de Encantamento: Variável.

Modificador de Dificuldade: +1

Descrição: itens de proteção como escudos e armaduras costumam ser isolantes mágicos, com esse encantamento você torna o item sintonizado com o poder arcano, assim ele não interfere com a conjuração de magias. Um escudo precisa de 1000 de energia enquanto uma armadura precisa de 3000.

Toque Fantasma

Habilidade (Encantamento) - Ação

Receptáculo Padrão: Qualquer arma.

Energia de Encantamento: 2000 por aplicação.

Modificador de Dificuldade: 0

Descrição: esse encantamento deve ser aplicado a uma arma corporal. Ele faz com que a arma seja capaz de ferir criaturas incorpóreas. Quando usada contra seres que sejam intangíveis, espirituais, etc. – a arma causará dano normal. Se aplicado numa arma de distância, o custo sobe para 5000.



Habilidades Mágicas

Essas habilidades servem para afetar o processo de encantamento ou os itens propriamente ditos.

Analisar

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Requisito: Detectar Magia

Dificuldade: 16

Descrição: com essa magia um artífice pode verificar exatamente os encantamentos de um item e o que eles fazem. A dificuldade e o tempo da análise dependem da aura do item (que pode ser identificada com Detectar Magia).

Aura	Dificuldade	Tempo
Nula	10	5 min
Fraca	12	20 min
Média	14	1 hora
Forte	16	6 horas
Divina	18	Uma semana

Especial: caso o item analisado tenha sido feito por um tipo de conjurador diferente do artífice que o está analisando, este terá apenas uma noção geral e superficial dos poderes do item.

Aura de Desativação

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 60

Requisito: Desativar Itens

Dificuldade: 16

Descrição: com essa magia um artífice pode desativar temporariamente todos os itens mágicos que estiverem num raio de 20 metros dele. Com um sucesso os itens deixam de funcionar por 10 minutos, durante esse tempo será como se não possuíssem encantamento algum, apesar disso, eles continuam resistente como itens mágicos normais.

Especial: o artífice não pode escolher quais itens afetar, ou ele afeta todos dentro do raio de 20m, ou ele não afeta, a única exceção a essa regra são os itens que ele estiver carregando, esses não são afetados. Um artífice pode usar essa habilidade pra resistir a outro artífice tentando desativar itens com ele ou próximo a ele, nesse caso a habilidade é usada como *Reação*. O conjurador que obtiver o maior resultado ganha.

Congelar Encantamento

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade: igual a do encantamento

Descrição: então você é um artífice solitário e não possui ninguém para ajudá-lo, nesse caso você precisa dessa habilidade e de muito tempo. Ela permite que você pare o encantamento para se recuperar e continuar mais tarde, você precisa guardar pelo menos 20 de mana para poder usá-la. Quando lança essa magia sobre um item ele pode ficar 24 horas sem que o encantamento seja retomado, essa magia pode ser lançada múltiplas vezes até que o item seja terminado. O item não pode ser perturbado durante o congelamento, se ele for movido, ou mesmo tocado, todo mana acumulado se perde, o projeto não precisa ser refeito, mas a energização deve recomeçar do zero. O mesmo acontece no caso de uma falha no lançar essa magia, já uma falha crítica irá destruir o projeto, ingredientes e o receptáculo, tudo precisará ser refeito.

Desativar Item

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: Variável

Dificuldade: Variável

Descrição: com essa magia um artífice pode desativar temporariamente um item mágico que tocar. Com um sucesso o item deixa de funcionar por 10 minutos, durante esse tempo será como se não possuísse



encantamento algum, apesar disso ele continua resistente como um item mágico normal. A dificuldade e o mana necessário dependem da aura do item, ver tabela abaixo:

Aura	Mana	Dificuldade
Nula	5	10
Fraca	10	12
Média	30	14
Forte	50	16
Divina	Impossível	Impossível

Especial: Um artífice pode usar essa habilidade pra resistir a outro artífice tentando desativar seus itens, nesse caso a habilidade é usada como *Reação*. O conjurador que obtiver o maior resultado ganha.

Modificar

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: Variável

Requisito: Analisar

Dificuldade: Variável

Descrição: com essa magia um artífice pode “abrir” o encantamento de um item, tornando possível modifica-lo com outros encantamentos. Isso é muito arriscado, já que em caso de uma falha crítica, o item original é destruído. O artífice deve analisar o item para poder fazer o projeto de modificação. Retirar algum encantamento do item custará metade da mana que coloca-lo custaria. Novos encantamentos devem ser calculados levando em conta todos os encantamentos do item. Assim, um

talismã que vai receber mais uma magia, deve levar em conta as magias que já estão nele.

Essa magia é lançada imediatamente antes do ritual de encantamento, e durará até o final deste. A dificuldade e custo em mana dependem da aura da magia.

Aura	Dificuldade	Mana
Nula	10	10
Fraca	12	20
Média	14	30
Forte	16	40

Especial: o artífice não pode modificar itens de aura divina, estes itens estão além de seu poder.

Recarregar Item

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: Variável

Dificuldade: 14

Descrição: essa magia permite que o artífice restaurar mais rapidamente a mana de um item. Ela pode ser usada em um talismã (ver o encantamento Encerrar Magia), ou em receptáculos de mana. O artífice deve estipular quanto mana vai por no item antes do teste, o mana estipulado é gasto na execução da magia.

Especial: uma falha crítica ao recarregar o item o desativa por 24 horas. Lembre-se que essa magia só afeta talismãs e receptáculos de mana.

