

Dragon Cave

Portais

Regras para viajar entre os mundos!

Shintori

Prévia do novo cenário oriental!

ANTECEDENTES

Nova regra para explorar melhor o passado do seu personagem!

ÍNDICE

Dicas: Testes e Desafios	Página 3
Dicas: Reciclando Monstros	Página 8
Regras: Línguas e Dialectos	Página 9
Dicas: Portais	Página 11
Regras: Antecedentes	Página 12
Shintori: Prévia	Página 17

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



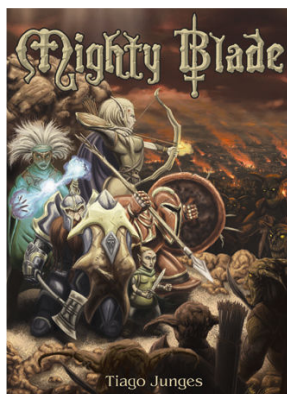
Mighty Blade RPG by [Tiago Junges](#) is licensed
under a [Creative Commons Atribuição-Uso
Não-Comercial-Vedada a Criação de Obras
Derivadas 2.5 Brasil License](#)

Criação, Edição e

Desenvolvimento: Tiago Junges

Ilustrações: Diversos; Reprodução; Todos
direitos reservados.

Compre a versão impressa do
Manual Básico pelo site!



E também visite a nova loja do Mighty
Blade no site! Teremos em breve muitos
títulos e aventuras inéditas à venda!

Novo *Escudo do Mestre*
do Mighty Blade RPG:



Editorial

Salve amigos RPGistas!

Mais uma Dragon Cave bem atrasada.
A verdade é que nós nunca sabemos o que vai
acontecer amanhã, e nesse ano aconteceu tanta
coisa na minha vida pessoal que pensei que ia
ter mais tempo pro MB e no final não tive
nada. Mas estamos ai de novo! Não pretendo
parar tão cedo (são só 6 anos de Mighty Blade!
Hehe). E o Monstrum Codex ta pra sair! E mais
outros títulos já estão em produção. Então
tenham um pouco de paciência!

Essa edição eu mudei tantas vezes que
nem lembro como ia se... mas estai melhor que
eu esperava. Tive que tirar a aventura e a
prévia de Shintori não é grande coisa, então me
perdoem por isso.

Em destaque está a nova regra de
Antecedentes! É uma nova reformulação dos
Caminhos Básicos (apresentados no Guia de
Classes). Acredito que ficou muito bom e todos
que testaram aprovaram pela facilidade e
personalização que deram para os personagens.

Revisei uma matéria muito boa da DC
#4 que achei importante trazer de volta. Botei
as regras opcionais de linguagens e abri uma
nova sessão: “Truques Secretos dos Mestres”.
Nessa sessão irei colocar muitas dicas de
mestre para todos. E pra começar eu fiz uma
matéria sobre reaproveitamento de monstros (e
antes que venham dizer, eu sei que aquele é um
desenho do Demogorgon, mas pra mim ele
ainda é o melhor exemplo de monstro bizarro
que existe... hehehe). E uma matéria sobre
Portais sugerida no fórum.

Uma coisa que deverão notar é que
todas as matérias foram escritas por mim. Pois
é, infelizmente estou sem colaboradores!
Kaique (o maior colaborador do Mighty Blade,
e um grande amigo meu) andou bem afastado e
não conseguiu escrever nada. Erik sumiu, e os
outros não deram mais sinal de vida. Quem
quiser colaborar, por favor me ajude! Mande
sua matéria completa para meu e-mail que
colocarei aqui com o maior prazer!

E é isso! Estou tentando dar mais
atenção a novos suplementos pro Mighty Blade
do que a revista, mas seguirei escrevendo a
nossa querida Dragon Cave quando possível!

Grande abraço e boa aventura!

Coisinha Verde



Testes e Desafios

Matéria Revisada da Dragon Cave #4

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 sim idéias e dicas de como fazer os testes mais freqüentes nos jogos. 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
Com apoios ou buracos	10
Tijolos desregulados	12
Tijolos normais	16
Liso	---
Corda com nós	8
Corda comum	10
Parede com ganchos	12

Nadar

Qualquer um pode nadar lentamente em lagos parados, não há teste. Caso os heróis estão perseguindo alguém nadando, faça testes de força igual como se faz para correr (veja a seguir). Obs.: A principio todos os jogadores sabem nadar, exceto se o jogador ou o mestre disser o contrário.

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 distancia 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 rolaram 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.

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 (em metros)	Dificuldade
1	8
2	11
3	14
4	17
5	20

Puxar e Empurrar

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

A dificuldade para empurrar uma porta de pedra muito pesada pode variar entre 10 a 14. Enquanto puxar um amigo que está na beira do precipício, a dificuldade é 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.

Armadilhas

Para localizar, qualquer um pode fazer um teste de inteligência (percepção) sendo que a dificuldade varia com a armadilha (Obs.: 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 (Dif 10). O valor total do teste será a dificuldade da 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 2 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, aonde 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 em 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. Isso também inclui gesticular, caminhar e se expressar. Um teste de Inteligência é o mais adequado. A dificuldade pode ser qualquer uma. Veja alguns exemplos:

Disfarçar como um mendigo usando barro e trapos sujos pode ser realizado com dificuldade 8. Parecer e se portar como um nobre em uma festa no palácio real (mesmo usando roupas adequadas) tem dificuldade 12. E tentar se parecer com uma raça diferente a sua (mas não TÃO diferente. É impossível um humano tentar se parecer com um ogro!) exige um teste 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 quão bem ele 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.

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.

Qual atributo usar?

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 todo o corpo e 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 lidado 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. Se um jogador colocar em questão algo, use uma das alternativas aqui deste quadro.

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. Se não for muito óbvio ou impossível, ele deverá rolar este teste e a dificuldade varia com o ambiente (entre 10 a 18). 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 feiticeiros, sacerdotes e outros conjuradores. 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 conhecer itens mágicos, a dificuldade é 10 para itens mágicos comuns, 12 para incomuns, 14 para raros e 16 para únicos. Vencendo este teste, o personagem saberá a história e o funcionamento 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.

História 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 +4 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 compreendidos 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 10 a 18.

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.

Atenção: 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 dúvida na cabeça do adversário. É impossível (exceto com magia) de convencer uma pessoa que ela é uma galinha, por exemplo.

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.

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. Saber o animal que passou pelo local, a dificuldade pode ser entre 10 a 14.

Intimidação

Toda criatura pode fazer um teste de intimidação, que é um simples teste usando seu maior atributo. Existem muitos modificadores para este teste, e é o mestre que deve decidir quais são.

Por exemplo, um orc com Força 6 poderá rolar seu teste de intimidação normal, mas se ele estiver furioso e com muito ódio do

oponente, o mestre pode dar um bônus de +2. Por outro lado, se o oponente encontra este mesmo orc usando uma roupa de balé, certamente receberá uma penalidade de -2.

O resultado deste teste é um número usado como dificuldade para um teste de coragem do oponente (veja abaixo).

Coragem

Todo jogador que for intimidado ou que encontrar-se em uma situação de medo, deve fazer um teste de Coragem. Este teste é um simples teste de Vontade onde a dificuldade é o resultado do teste de Intimidação do oponente, ou um valor fixo de alguma situação de perigo e medo. Falhar neste teste significa que seu personagem não agüentou o medo e possivelmente saiu correndo sem pensar em mais nada. O mestre pode dar um bônus nesse teste caso exista algo que de coragem ao personagem (exemplo: o mestre pode dar +4 de bônus caso a filha do personagem em questão está acorrentada atrás do dragão do fogo).





Truques Secretos dos Mestres:

Parte 1: Reciclando Monstros

Por Tiago Junges

É muito difícil criar uma aventura maravilhosa e divertida sem ao menos ter de criar uma nova criatura para ele. Ou as vezes é o caso dos heróis estarem cansados de bater nos mesmos monstros de sempre. Ou pior ainda, os jogadores já decoraram o livro dos monstros e nada os assusta. Independente do que seja o problema, o mestre precisa saber criar monstros. Obviamente o mestre poderá ter muito receio (principalmente se ele não joga rpg a muito tempo), e alguma ajuda é necessária. Nesta matéria ensinarei um dos truques mais velhos e mais úteis que um mestre pode saber: A reciclagem de monstros.

A Reciclagem

Existem dois tipos de monstros: Secos e Orgânicos, e cada um deve ser separado em dois sacos... NÃO! Não é esse tipo de reciclagem! hehehe

A reciclagem é algo bem simples. Consiste em pegar a ficha de um monstro conhecido e usar em um novo monstro



desconhecido. Por exemplo: O mestre decide criar um monstro novo que é um homem de pele azul com pescoço comprido, 2,5m de altura, bico de pássaro e espadas no lugar das mãos (*Nossa que tosco! Mas porque não?*). Ele não precisa sair criando uma ficha inteira do zero. Basta pegar a ficha de um monstro existente! Poderia pegar a ficha do troll, mas sem a regeneração (ou não! A regeneração neste monstro iria surpreender os jogadores! Talvez a vulnerabilidade dele possa ser eletricidade até...).

Essa regra é muito útil e usada em sistemas com regras complicadas para monstros. Obviamente o Mighty Blade é muito simples e não é tão vital, mas poderá lhe ajudar em muito a improvisar. Sem contar que você pode usar esse recurso e misturar habilidades de outros monstros para criar o seu.

Monstro Recauchutado

É comum se ver várias variantes dos mesmos monstros. Nem todo orc usará as mesmas armas, e nem todo troll terá a mesma força. É fácil mudar estas coisas durante o jogo, pelo Mighty Blade ser um sistema simples, mas alguns mestres ficam com certo receio. E aí está minha dica: Não tenha medo! Mude o quanto achar legal! Acreditem, os jogadores vão adorar ter que lutar com uma criatura que eles não sabem o q pode acontecer. Se de repente um ogro com olhos de inseto aparece na frente dos heróis, eles não saberão o que é, e ficarão surpresos quando descobrirem que cospe teia de aranha nos heróis! Ou até, ele nem cospe nada, mas os jogadores vão ficar apreensíveis e esperarão que ele não seja um mero ogro (e talvez ele seja na ficha!).

O mais importante disso tudo é pensar em como o monstro será durante o jogo, e não a ficha dele. Como falei, a ficha você pode usar uma existente, ou turbinar uma outra. Pense na sua aparência e a experiência que os jogadores terão ao lutar. O resto é fácil, e qualquer coisa vai servir, não tenha medo!



Linguagens e Dialeto

Por Tiago Junges

Uma das regras inexistentes no manual do Mighty Blade é uma sobre as línguas do mundo. Obviamente não foi esquecida, e sim excluída por um bom motivo.

O Mighty Blade é um jogo para se divertir e não para ser reflexo da realidade. Tudo que for divertido entra, e tudo que não for sai. Essa foi a minha mentalidade em todo o processo criativo do jogo, em todos estes 6 anos de Mighty Blade

Assim como muitas mídias fazem, o Mighty Blade ignora as línguas e faz com que todos se entendam. Elfos, humanos, anões, dragões, gnolls, goblins, todos eles falam a mesma língua. Isso não é um defeito do jogo, assim como a maioria dos filmes e seriados fazem. Colocar línguas diferentes só serviria para atrapalhar o jogo e confundir aqueles que só querem perguntar para o orc onde fica a taverna mais próxima!

Ou seja, regra de língua só iria servir para atrapalhar o jogo. Mas obviamente aqueles que a querem podem adaptar facilmente. De qualquer maneira, aqui está a regra que costumo usar em jogos mais sérios com pessoal mais adulto e que quer mais dificuldade mesmo em seus jogos.

Línguas do Mundo

Existem diversas línguas no mundo de jogo e obviamente, como no nosso mundo, acabam tendo referências de umas para as outras. E algumas passam a ser uma língua comum entre elas, principalmente se há comércio entre os reinos. Para generalizar os cenários de jogo, colocarei aqui as línguas mais comuns e óbvias.

Língua	Falado por
Huma	Humanos e Halflings.
Élfico	Elfos, fadas, druidas e Ygdrus.
Rúnico	Anões, Gigantes e Ogros.
Orcus	Orcs, Gnolls e Goblins.
Dracônico	Dragões.
Infernum	Demônios.
Burgos	Comerciantes e plebeus.
Arcano	Magos e aristocratas.

Cada uma destas línguas possui dialetos (que devem ser marcados com parênteses). Na próxima página está a lista de línguas com sua descrição detalhada e seus dialetos.

Um dialeto pode ser entendido por qualquer um que fale a mesma língua.

Para os Personagens dos Jogadores

Utilizando esta regra, cada personagem começa o jogo com algumas destas línguas. Abaixo estão as línguas mãe de cada uma das raças.

Humano: Huma (Seu reino)

Elfo: Élfico (Elfo)

Anão: Rúnico (Anão)

Halfling: Huma (Halfling)

Orc: Orcus (Orc)

Além disto, cada personagem conhece mais línguas dependendo da sua Inteligência:

Inteligência	Quantidade de Línguas
1 a 2	Apenas sua língua mãe
3 a 4	Língua mãe + 1
5 a 6	Língua mãe + 2
7 a 8	Língua mãe + 3
9 a 10	Língua mãe + 4
...	...

Como a língua dos Burgos é a mais comum e usada pelos viajantes, aconselhe a todos os jogadores pegarem ela, e assuma que esta é a linguagem padrão entre todos que viajam ou tem contato com viajantes.

Todos Feiticeiros, Sacerdotes, Ilusionistas, Necromantes e Druidas (ou seja, que possuem a proficiência “*Ler escritas mágicas*”) começam automaticamente com a língua Arcana. Independente da quantidade de línguas que possa ter.

Outra possibilidade interessante é permitir que personagens saibam “*meia-língua*”. Nesta variante, o personagem pode escolher duas línguas em vez de uma (incluindo a língua mãe). Porém, este personagem não sabe escrever ou falar corretamente estas *meia-línguas*.

As Línguas e seus Dialetos

Um dialeto pode ser entendido por qualquer um que fale a mesma língua. Ler outro dialeto da mesma língua que a sua pode ser um pouco mais difícil e necessitará de um teste de Inteligência (dif 12) para compreender.

Huma

É a língua comum aos humanos e halflings. Seus dialetos são abundantes e pelos humanos terem muitas culturas distintas, pode ter variantes bem diferentes.

Dialetos:

Reino: Praticamente, cada reino humano possui um dialeto diferente. Coloque aqui o nome do seu reino natal. Exemplo: *Tebryn*.

Halfling: É uma variante bem simples dos dialetos humanos.

Élfico

Lendas dizem que esta língua foi ensinada pela deusa Lathellanis aos elfos. Hoje é usada por diversas raças faéricas e criaturas da natureza.

Dialetos:

Antigo: É o dialeto mais antigo do mundo, e o mais obscuro. Pouco se sabe dele além de inscrições em templos perdidos e alguns poucos Ygdrus anciões.

Elfo: A maioria dos elfos o utiliza. É mais suave e bem característico.

Faérico: Usado pelos faens e outras fadas.

Druída: Parecido com o Élfico Antigo, este dialeto é usado pelos druidas. Ele possui algumas características da linguagem Arcana e certas palavras podem ser idênticas.

Rúnico

Esta língua é a mais comum entre as criaturas e raças subterrâneas. Podem ser encontradas entre os anões e entre os gigantes.

Dialetos:

Anão: É o dialeto natural dos anões. Devido a sua fidelidade com a língua, há poucas variantes entre seus reinos.

Gigante: É uma variante usada pelos gigantes e ogros. Possui pouca escrita que nunca é usada.

Orcus

Língua desenvolvida a partir da língua Huma e Rúnica. Usada pelos orcs e outras raças nômades pelo mundo.

Dialetos:

Orc: Dialeto usado pelos Orcs de diversas regiões. Alguns mais distantes podem ter certas variações sutis na linguagem.

Gnoll: É a variante usada pelos Gnolls. Possui uma característica bem forte e marcante que lembra grunhidos e latidos.

Goblin: Os goblins desenvolveram uma variante bem estranha ao dos orcs. É muito mais parecido com o rúnico e algumas palavras são exatamente iguais (como a palavra “*Perigo*”).

Dracônico

A língua usada pelos dragões. Suas variantes são tão similares que apenas um dragão consegue distinguir.

Dialetos:

Piro: Dialeto usado pelos dragões do fogo.

Crio: Dialeto usado pelos dragões do gelo.

Infernum

As criaturas infernais possuem uma grande distinção de território. Seus dialetos são bem diferentes e característicos.

Dialetos:

Barão Infernal: Cada um dos dialetos tem características do seu barão infernal. Coloque aqui o nome do barão infernal que dominava a região. Exemplo: *Baalzebub*.

Burgos

Esta é a língua mais usada no mundo e a mais versátil. Ela possui características do Rúnico, Élfico e bastante influência do Huma. É usado pelos comerciantes e viajantes, e é a língua mais importante para um aventureiro.

Esta língua não possui dialetos.

Arcano

É a língua usada pelos feiticeiros, sacerdotes, necromantes, druidas e ilusionistas para escrever suas magias. Todos os livros de magia são escritos com ela. Além de ser mais específica, ela facilita na descrição dos gestos e palavras das magias.

Esta língua não possui dialetos.



Como veio a tona a dúvida sobre os portais no fórum, decidi dar um pouco mais de atenção a isso. Nesta matéria você vai encontrar dicas de como usar portais na sua campanha.

Caminhos pelos Mundos

A maneira mais comum de se deslocar pelos mundos é pelo uso de portais. Os portais são passagens mágicas que ligam dois mundos, onde coisas podem ir e vir. É muito perigoso abrir um portal seja para qual for o mundo, e antes de fazê-lo deve-se tomar muito cuidado!

Existem magias próprias para cada ligação. Estas magias não estão ligadas a nenhuma classe, mas quando forem estudadas em tomos são consideradas magias da classe. Nesta matéria você encontrará as magias para os mundos mais comuns.

Usando no seu Jogo

Estas magias possuem dificuldade muito alta, e por isso é necessário ser feito um ritual para diminuir a dificuldade. A mana é gasta normalmente, e como terá que ser usada de um tomo ou grimório, deverá ser gasto o dobro da mana (conforme a regra de Tomos e Grimórios).

Não é possível pegar estas magias como da sua classe. Seguem abaixo elas:

Portal para Drakon

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 22

Descrição: Você cria um portal em qualquer superfície lisa. Esta passagem se abrirá para a ilha de Oaklore em Tebryn, onde hoje fica a academia arcana.

Portal para o Inferno

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 25

Descrição: Você cria um portal em qualquer superfície lisa. Esta passagem se abrirá para o centro dos mundos infernais, em um local desértico chamado Cérberus e habitado por muitos cães infernais.

Portais e os outros mundos

Por Tiago Junges

Portal para Galiloki

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 24

Descrição: Você cria um portal em qualquer superfície lisa. Esta passagem se abrirá para o mundo esquecido de Galiloki, um local estranho coberto por neblina e muito frio. Aparentemente é um mundo desabitado, mas que ninguém sabe mais nada, pois ninguém conseguiu voltar.

Portal para Morphia

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 23

Descrição: Você cria um portal em qualquer superfície lisa. Esta passagem se abrirá para Elagar, a ilha das fadas. Local conhecido e bem recebido pelos faens, um povo amistoso descendentes das fadas.

Portal para Esmiril

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 24

Descrição: Você cria um portal em qualquer superfície lisa. Esta passagem se abrirá para a cachoeira de Larinien, na floresta azul. Este é um mundo dominado pela natureza e por diversos animais estranhos e perigosos.

Portal para Boggard

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 20

Descrição: Você cria um portal em qualquer superfície lisa. Esta passagem se abrirá para o pântano assassino de Boggard.

Qualquer uma destas magias está apenas em pesados tomos e grimórios, encontrados apenas com poderosos feiticeiros e sacerdotes. Devido o seu grande perigo, são mantidos a sete chaves e distantes de qualquer um que queira usar para o mal.

Evite se possível! Use estes tomos apenas como ferramenta de trama. Os heróis não devem sair por aí carregando tais tomos, e se tiverem que seja por um bom motivo.



Nova Regra: Antecedentes

Por Tiago Junges

Todos já sabem que estou com a 3 parte do Guia do Herói (aquela sobre os Caminhos) parada no meu computador. Fiz diversos playtest e praticamente a cada semana eu o mudava. Acho que depois de tanto muda cheguei a um ponto que ficou interessante.

O maior problema de um game designer sempre vai ser podar idéias. E no MB isso acontece muito seguido, pois como jogador experiente, eu penso em colocar muitas coisas complicadas no jogo pra ganhar diversão. O problema é que depois eu tenho q fazer os cálculos e ver o custo benefício disto. E, assim como foi todas as decisões para o Mighty Blade, eu só deixo concreto quando tenho certeza que está complicadamente divertido (hehe. Parece estranho, mas acho que essa frase define bem a questão).

Claro que a Dragon Cave foi sempre o melhor lugar para testar esses mecanismos, e por isso que estou colocando essa idéia aqui para ter o feedback de todos.

Então, eu decidi dividir os caminhos em dois tipos (básicos e avançados), mas depois de playtests notei que eles poderiam se distanciar mais. Foi aí que surgiu a idéia dos antecedentes. Testei, e parece que foi muito positivo!

Essa regra irá estar junta com os caminhos, mesmo sendo outra regra diferente. Os caminhos continuarão iguais de antes, mas mais diretos em relação aos seus objetivos. E muitos caminhos deixarão de existir (pois serão antecedentes, como podem ver adiante).

A Regra

Todo personagem pode escolher um Antecedente para seu personagem. Para isto, ele deve antes retirar 1 ponto de qualquer atributo. Este é como se fosse o preço para se ter o antecedente. Veja abaixo a lista de antecedentes:

Alquimista	
Andarilho	Gladiador
Artesão	Marginal
Artista	Militar
Corsário	Músico
Estudioso	Nobre
Fazendeiro	Sobrevivente
Ferreiro	Tribal

Este antecedente irá determinar seu passado e só podem ser escolhidos na criação do personagem.

É possível conseguir mais de um antecedente, mas este só poderá ser pego quando ganhar níveis ao preço de uma habilidade (sem mexer nos atributos) e se passar mais de 4 anos sob as condições do antecedente.

Descrição dos Antecedentes

Cada antecedente oferece sua descrição, alguns atributos mínimos (por exemplo: para ser um alquimista você precisa ter no mínimo Inteligência 4), os benefícios do antecedente e os equipamentos extras que você ganha no nível 1 (não são descontados das 400 moedas iniciais! São extras!).

Alquimista

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

Requisito: Int 4.

Benefícios:

Você pode preparar qualquer tipo de poção se tiver os ingredientes certos e de um laboratório especial. Dependendo da poção a ser feita, poderá levar de 2 a 10 dias preparando. Após este período, faça um teste de Vontade (dificuldade 12). Se falhar a poção não terá o efeito desejado (poderá ter o efeito da Poção do Caos).

Equipamento Extra:

- Uma Poção de Vida
- Uma Poção de Mana



Andarilho

O andarilho é aquele que passou anos explorando reinos distantes e cidades perdidas dos mapas. Nestas viagens, o andarilho aprendeu diversas coisas sobre estes locais e suas culturas.

Requisito: Von 3 e Int 3.

Benefícios:

Você sempre rola 3d6 quando fizer testes de Inteligência que envolvem o conhecimento das regiões onde você explorou. Você também conhece as pessoas e histórias dos locais. Você sempre sabe os locais mais vantajosos e até recebe privilégios de alguns cidadãos destes locais. Além de saber falar as línguas do local.

Equipamento Extra:

- Mochila de Viagem



Artesão

O artesão é aquele que sobrevive da confecção de artesanatos. Sendo este um carpinteiro, costureiro, sapateiro, joalheiro, boticário, pintor, escultor, etc.

Requisito: Int 3 ou Von 3.

Benefícios:

Se tiver a matéria prima, você pode fazer a sua especialização. Se você for um carpinteiro, por exemplo, você pode fazer um móvel se possuir as ferramentas necessárias (martelo, serrote, etc.) e madeira suficiente. O tempo é relativo e deve ser julgado pelo mestre. Mas raramente é menos que 2 dias de trabalho. Faça um teste de Vontade (dificuldade 12), se for bem sucedido, o artesanato ficou perfeito.

Se tiver um estabelecimento, ou puder trabalhar para algum empregador, você poderá receber 50 moedas por mês de trabalho.

Equipamento Extra:

- Alguns de seus melhores artesanatos (a critério do mestre)

Artista

O artista é aquele capaz de encantar a platéia com sua performance de dança, malabarismo ou atuação.

Requisito: Agi 4 ou Von 4.

Benefícios:

Você pode rolar 3d6 quando fizer a sua apresentação artística. Se que conseguir 12 ou mais, seu performance foi boa. Caso contrário foi bem medíocre. Porém, se conseguir 16 ou mais, você foi excelente e digno de aplausos.

Você também começa o jogo com uma destas habilidades: *Acrobacia* ou *Mentiroso*.

Equipamento Extra:

- Roupas e Apetrechos especiais

Corsário

Os corsários são os senhores dos mares. Suas viagens o ensinaram como sobreviver nos oceanos. Você conhece os mares e seus perigos.

Requisito: Agi 4 e Int 3.

Benefícios:

Você rola 3d6 em todos os testes ligados a navegação e a sobrevivência no mar. Você sabe como comandar um navio e sabe se localizar pelas estrelas. Você também conhece todas as criaturas marinhas, e os melhores locais para navegar e pescar. E provavelmente já ganhou alguns inimigos piratas em alguns portos.

Equipamento Extra:

- Um pequeno veleiro velho

Estudioso

O estudioso é aquele que passou anos estudando livros e pergaminhos. Sua vida foi focada em compreender a teoria da sua área de interesse.

Requisito: Von 4 e Int 4.

Benefícios:

Você começa o jogo com uma habilidade extra qualquer da sua classe.

Equipamento Extra:

- Alguns livros (role 2d6)

Fazendeiro

O fazendeiro passou grande parte da sua vida em uma fazenda e domina todo o conhecimento e habilidade necessária.

Requisito: For 3 e Von 3.

Benefícios:

Você sabe tudo sobre agricultura e pecuária. Passando um mês em uma fazenda, você poderá conseguir diversos alimentos e poderá vender na cidade por um total de 60 moedas. Estes alimentos poderão também ser usados como provisões para viagem, que alimentará por 30 refeições.

Equipamento Extra:

- Uma pequena fazenda

Ferreiro

O ferreiro é o especialista em fabricar materiais de ferro. Em um mundo de guerras, ele também fabrica tudo que tipo de armas e é chamado por alguns de Armeiro.

Requisito: For 4 e Agi 3.

Benefícios:

Usando os materiais necessários e um local apropriado, você pode produzir ferraduras para um cavalo, e que podem ser vendidos por 25 moedas. Ferraduras vendem fácil se você é o único ferreiro da cidade. Você demora 4 horas para fazer um conjunto de ferraduras.

Você também pode fazer armas, mas além de levar mais tempo você deverá passar em um teste de Vontade. Se for uma arma simples, você levará 2 dias e o teste terá dificuldade 12. Se for uma arma complexa, você levará 4 dias e o teste terá dificuldade 14. Falhar neste teste significa que deverá tentar fazer a arma novamente. Você não sabe fazer armas exóticas (designadas pelo mestre), a menos que esteja numa região onde ela é comum e com a autorização do mestre.

Você pode fazer armaduras de metal também, mas levará 5 dias e deverá passar em um teste com dificuldade 14.

Equipamento Extra:

- Um Martelo Pesado
- Uma Bigorna Pequena

Gladiador

O gladiador é um escravo que é usado para lutas de entretenimento de nobres inescrupulosos e grandes criminosos. Sempre ansiou pela liberdade recém conquistada. Viveu sob chicotadas e isso o tornou mais resistente.

Requisito: For 4 e Agi 3.

Benefícios:

Você pode agüentar muita dor e nunca desistirá de um combate. Você é imune a doenças e pode rolar um teste de Vontade (dificuldade 12) para evitar ficar inconsciente.

Você começa o jogo com +10 pontos de vida.

Equipamento Extra:

- Nada



Marginal

O marginal é o paria da sociedade. Vive no submundo das grandes cidades sobrevivendo do crime.

Requisito: Agi 3 e Int 3.

Benefícios:

Você conhece todos do mundo do crime e todas as manhas das ruas da sua cidade. Você possui um esconderijo na cidade onde pode esconder suas coisas e dormir quando necessário. Você possui também um amigo no crime que poderá lhe ajudar quando precisar (ele não é diferente de você, e o mestre que o controla).

Equipamento Extra:

- Kit Arrombamento ou Kit Escalada
- Provisões

Militar

O militar é aquele que viveu sob o treinamento rígido da guarda ou armada da cidade.

Requisito: For 3 e Von 3.

Benefícios:

Você possui contato com a guarda/armada da cidade e isso lhe garante status na sociedade. Mas perderá este status se cometer algum crime para a cidade/reino. Você tem um pequeno quarto no quartel e poderá recuperar seus ferimentos e recuperar armamentos estragados sem qualquer custo (apenas armamentos dados pela guarda/armada). Estas armas não podem ser vendidas.

Equipamento Extra:

- Espada Curta (com brasão do reino)
- Armadura Simples (brasão do reino)



Músico

O músico é aquele que vive para encantar as pessoas com suas canções e músicas. Passou sua vida estudando um instrumento musical e o canto.

Requisito: Agi 3 e Int 3.

Benefícios:

Você sabe tocar um instrumento musical e cantar. Você pode rolar 3d6 quando tocar sua música e se que conseguir 12 ou mais, sua performance foi boa. Caso contrário foi bem medíocre. Porém, se conseguir 16 ou mais, você foi excelente e digno de aplausos.

Você pode trabalhar como orador de uma cidade e ganhar 25 moedas por mês.

Equipamento Extra:

- Instrumento musical (qualquer)
- Pequeno livro de canções

Nobre

O nobre é aquele que nasceu em uma família pertencente à nobreza do reino. Possui terras e é reconhecido por quase todos na região.

Requisito: Nenhum.

Benefícios:

Você possui status e muitos contatos. Pode conseguir audiência com qualquer figura importante do reino (incluindo o rei/imperador). Você possui terras onde recebe dos moradores 2 moedas por mês. Você pode mudar os impostos, mas isso irá acarretar em problemas para você (outros nobres irão querer emancipar suas terras, ou os próprios moradores poderão abandonar o local).

Todos na região onde mora lhe conhecem e você possui uma grande casa numa zona nobre da sua cidade.

Equipamento Extra:

- 200 moedas

Sobrevivente

O sobrevivente é aquele que viveu nas regiões mais inóspitas e hostis do mundo. Seu tempo isolado lhe deu muito conhecimento.

Requisito: For 3 e Agi 3.

Benefícios:

Você conhece todas as criaturas da região onde passou seus anos. Além de saber sobreviver comendo e se abrigando nos melhores lugares. Sabe se localizar em qualquer local e pode rastrear criaturas.

Você não precisa de tenda e pode dormir tranquilamente em quase qualquer local. É imune a doenças e não precisa dormir por muito tempo. Também é capaz de agüentar mais tempo sem comer ou beber. Rola sempre 3d6 em qualquer teste para a sobrevivência.

Equipamento Extra:

- Provisões (20 refeições)

Tribal

O tribal é aquele que cresceu dentro de uma tribo nômade. Conhece os costumes e é muito ligado com seus companheiros de tribo.

Requisito: For 3 e Von 3.

Benefícios:

Você possui muitos aliados na sua tribo que irão sempre lhe ajudar quando precisar. Você sabe os costumes da maioria das tribos e conhece muito das suas crenças. Sabe sobreviver na região onde viveu e sempre será bem vindo na sua tribo aconteça o que acontecer.

Você começa o jogo com a habilidade *Guia Espiritual*.

Equipamento Extra:

- Arma da Tribo (Machadinha, Clava, Maça simples, Bastão ou Lança)
- Gibão de Peles





Novo Cenário de Campanha: Shintori

Prévia

Shintori é um mundo dividido em duas regiões: O Império, A Terra dos Libertos e A Terra dos Amaldiçoados. É um mundo de intrigas e conflitos entre famílias nobres, e uma lenda que provoca entusiasmo aos mais aventureiros.

O Império do Sol governa estas terras há séculos. Por diversas vezes conflitos internos o destruíram, mas em questão de tempo o império se reerguia. A última divisão foi a 200 anos atrás, quando uma das famílias reais tomou conta da região leste do império e declararam a separação. Aconteceram guerras nas terras altas

da Cordilheira da Serpente, e no final, o imperador Kemuri decidiu abdicar da região (por razões obviamente políticas). As famílias separaram sua região em feudos e chamaram sua região de A Terra dos Libertos.

A Lenda mais antiga do mundo conta que a vida no mundo foi criada a partir do bater das asas de um pássaro. Este pássaro possuía penas brancas e olhos da cor do fogo. Suas garras eram de jade e seu bico de ouro. Ao ver que suas criações estavam sempre em guerra, o pássaro foi embora.





Classe de Shintori: Samurai

Prévia e Playtest

Descrição: O samurai é um guerreiro nobre que vem de uma família de samurai. Todas as gerações foram samurais e agora é sua vez. O samurai usa o daicho (katana e wakizashi) de seus ancestrais e protege seu reino/mestre/cidade com sua vida.

Bônus de Atributo:

For +1 ou Agi +1
Von +1

Proficiências:

Usar Armas Simples e Complexas.

Lista de Habilidades:

Espadas Ancestrais

Habilidade - Suporte

Descrição: Você começa o jogo com o daichō da sua família (uma Katana e uma Wakizashi). Você não pode perdê-los ou deixar que sejam destruídos.

Honra Samurai

Habilidade (Técnica) - Suporte

Descrição: Você deve ser sempre justo e seguir as leis de seu mestre. Você recebe um bônus de +1 em todos os ataques que usar suas espadas ancestrais. Se você for injusto, falhar em uma missão importante ou trair seu mestre, você deverá se matar ou perderá esta habilidade imediatamente.

Golpe Ancestral

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Honra Samurai

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer um ataque comum invocando o espírito de seus ancestrais. Você fará um ataque rolando 3d6 e que causará +6 de dano.

Especial: Se você perder a habilidade Honra Samurai, você também perderá esta habilidade.

Iaijutsu 1

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 10

Descrição: Você poderá embainhar sua katana e se concentrar por um turno (sem se mover). No próximo turno seu primeiro ataque com esta espada causará +10 pontos de dano adicional.

Iaijutsu 2

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Iaijutsu 1

Mana: 10

Descrição: Você poderá embainhar sua katana e se concentrar por um turno (sem se mover). No próximo turno seu primeiro ataque com esta espada causará +12 pontos de dano adicional.

Iaijutsu 3

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Iaijutsu 2

Mana: 10

Descrição: Você poderá embainhar sua katana e se concentrar por um turno (sem se mover). No próximo turno seu primeiro ataque com esta espada causará +15 pontos de dano adicional.

Agilidade de Combate

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode usar sua Agilidade para fazer ataques corporais com armas de peso 3 ou menos.

Combate com Duas Armas 1

Habilidade - Suporte

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

Combate com Duas Armas 2

Habilidade - Suporte

Requisito: Combate com Duas Armas 1.

Descrição: Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver usando. A soma do peso das armas deve ser no máximo 4.

Combate com Duas Armas 3

Habilidade - Suporte

Requisito: Combate com Duas Armas 2.

Descrição: Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver usando. A soma do peso das armas deve ser no máximo 6.

Investida Mortal*Habilidade - Ação***Mana:** 10

Descrição: Em carga você pode desferir um poderoso golpe. Se estiver distante do oponente, você pode correr até ele e fazer um ataque normal que causa +10 de dano.

Ataque Giratório*Habilidade - Ação***Mana:** 10

Descrição: Este ataque que pode acertar todos os oponentes adjacentes. Faça um ataque para cada um destes oponentes.

Combate Tático*Habilidade - Reação*

Descrição: Se você derrotar um oponente, você ganha imediatamente um ataque extra em qualquer oponente que esteja adjacente.

Corte do Vento*Habilidade (Técnica) - Ação***Mana:** 5

Descrição: Você é capaz de cortar o ar, enviando uma rajada de vento que corta alvos distantes. Faça um ataque corporal (corte) para acertar alvos à distância.

Habilidades Avançadas

Mestre de Iaijutsu*Habilidade (Técnica) - Suporte***Requisito:** Nível 5; Iaijutsu 3

Descrição: Você sempre ganha +2 em todos ataques de Iaijutsu.

Mestre de Niten ichi Ryu*Habilidade (Técnica) - Suporte***Requisito:** Nível 5; Combate c Duas Armas 3

Descrição: Você sempre ganha +2 em todos ataques quando estiver atacando com as duas espadas.

