

# Dragon Cave

## Ilhas de Morphia

As raças restantes deste mundo novo!

## Itens Mágicos

Vejam o resultado do  
último concurso!

## Guerras

Regra opcional para  
combate em massa

# Cidades

e outras comunidades!





# ÍNDICE

<b>Regra Opcional:</b> E depois?	Página 3
<b>Regra Opcional:</b> Guerra	Página 4
<b>Regras:</b> Armaduras Diferentes	Página 6
<b>Itens Mágicos:</b> Concurso	Página 7
<b>Dicas:</b> Tesouros Aleatórios	Página 14
<b>Dicas:</b> Criando Cidades	Página 16
<b>Itens Mágicos:</b> Mesa do Alquimista	Página 18
<b>Cenário:</b> Ilhas de Morphia	Página 19

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; Todos direitos reservados.

## Editorial

Muitas boas notícias para vocês!

Em primeiro lugar quero dizer que os livros IMPRESSOS já estão prontos e em breve a venda pelo site (veja no site)! Atualizados e cheios de imagens! E o custo provavelmente será menor que se você imprimir na sua impressora!

Outra boa notícia é que Kaique e Erik entraram de vez para a equipe da revista. A partir do mês que vem, teremos todas as matérias prontas até o dia 5 e tão logo acabe a diagramação a revista estará no site para download. Isso significa principalmente que não teremos tantos atrasos como andamos tendo com a revista.

Fiquem atentos ao site e participem do fórum!

Bom jogo a todos e que rolem os dados!

*Coisinha Verde*





## E depois?

Quando um herói atinge o nível 10, suas aventuras estão acabadas. Quer dizer, ele pode continuar claro! Mas a idéia é que ele está no ápice de sua jornada, e já viveu seus triunfos. Provavelmente conquistou terras, riquezas, títulos reais, conhecimento arcano ou finalmente descobriu seu verdadeiro propósito como emissário de seu deus. Seja qual for a forma, é a sua maneira de criar um bom fim para seu personagem! É sua aposentadoria e seu legado poderá se seguir com outros heróis.

### Heróis Aposentados

Chegar no nível 10 não significa atingir apenas mais poder. Significa chegar ao seu limite como herói. Você pode ser herói e se aposentar no nível 1 mesmo, ou ir até o nível 10. Claro que pode acontecer coisas além disso, e é por isso que apresento estas regras abaixo..

### Se aventurando no Nível 10

Quando você atinge o nível 10, você ainda poderá ganhar pontos de experiência (xp), mas não poderá avançar níveis. Você então poderá trocar 10 pontos de experiência por substituições na sua ficha.

Você pode trocar uma habilidade qualquer (desde que não seja requisito para uma que você ainda tenha) por qualquer outra habilidade que você possa adquirir ou 1 ponto em algum atributo. Ou você pode retirar 1 ponto de qualquer atributo e recolocá-lo em outro.

### Velhice

Quando um personagem chega a certa idade, ele começa a ficar velho e fraco. Isso pode comprometer sua saúde, resistência e, consequentemente, seus atributos. Obviamente essas mudanças mudam de acordo com a raça. Veja a tabela abaixo.

**Meia-Idade:** Quando um personagem atinge sua meia-idade, ele perde 1 ponto de Força e Agilidade.

**Idoso:** Um personagem idoso perde 1 ponto de Agilidade ou Força (a que for maior) mas ganha 1 ponto em Inteligência.

**Ancião:** Um personagem ancião perde uma habilidade ou um ponto de atributo (a sua escolha) a cada ano que vive a mais.

**Velhice extrema:** Quando um personagem atinge a velhice extrema, todo ano a mais ele deve fazer um teste de Força (dif 10). Cada falha indicará que uma enfermidade ou problema físico (ou mental) o atingiu.

E em qualquer um destes estágios, o mestre poderá pedir um teste de Força (dif 8) quando expostos à mudanças bruscas de temperatura ou esforço físico demasiado. Se falhar, seu corpo não agüenta e morre.

### Limites dos Atributos

Um atributo não está em uma escala infinita. Temos limites que podem impor um grande significado no jogo. Nenhum humano (ou semi-humano) é capaz de ter mais que 4x seus pontos iniciais no atributo (Exemplo: Um elfo começa com Agilidade 4 e Força 2, ou seja, ele não pode ter mais que Agilidade 16 e Força 8). Além disto, nenhum pode ter nenhum atributo que atinja 0:

**Força 0:** Você não tem força para se levantar ou respirar, e morrerá em questão de segundos.

**Agilidade 0:** Você não é capaz de caminhar, se levantar ou controlar suas mãos. Não possui equilíbrio ou senso de distancia. Poderá morrer de fome ou até engasgado com a própria língua se não tiver uma ajuda constante.

**Inteligência 0:** Você está em estado vegetativo. Não possui mente.

**Vontade 0:** Você está em estado catatônico e não é capaz de agir por conta própria.

	Humano	Halfling	Anão e Orc	Elfo
<b>Meia-idade</b>	50 (+3d6) anos	70 (+3d6) anos	100 (+3d6) anos	Não tem
<b>Idoso</b>	70 (+3d6) anos	90 (+3d6) anos	120 (+3d6) anos	Não tem
<b>Ancião</b>	90 (+1d6) anos	110 (+1d6) anos	140 (+1d6) anos	Não tem
<b>Velhice extrema</b>	100 (+1d6) anos	120 (+1d6) anos	150 (+1d6) anos	Não tem



# Guerras!!!

Cedo ou tarde, em um sistema de fantasia medieval você se depara em como simular uma guerra. É comum os sistemas tentarem fazer algo mais parecido com sua mecânica base (como fazer tropas de 1000 soldados agirem como se fosse um personagem), mas a grande verdade é que por mais que queira, um combate em massa nunca será igual a um combate com poucos elementos. Tendo isto em vista, formulei uma mecânica para simular combates em massa. Mas antes...

## Você realmente precisa disso?

Faça essa pergunta antes. Afinal, por mais forte e poderoso que seja os personagens dos jogadores, será que eles influenciariam tanto em uma guerra? Normalmente as guerras servem de pano de fundo para os personagens principais aonde o mestre faria a guerra já sabendo como iria acabar. Por mais que Legolas e Gimli ficam contando os 200 orcs que cada um matou, existiam mais um milhão lutando lá em baixo! Assim como o mestre planeja todos os eventos que acontecerão na cidade abandonada, ele também deverá planejar o que acontecerá em uma guerra,

incluindo quem ganhará! Para os jogadores só importará o resultado, a menos que eles ajudaram a comandar as tropas e organizar a tática de guerra.

## Comandantes e Generais

Existem duas maneiras de fazer isso. Ou os jogadores cada um comanda uma tropa, ou eles gerenciam juntos toda a guerra. Obviamente isso só acontecerá se todos os personagens tiverem de fato uma razão para estarem fazendo isso. Independente disto, vamos as regras.

## Escala da Guerra

Primeira coisa a se definir é a escala da guerra. Este será a unidade mínima para as tropas (onde poderá ser até no máximo 6x). Esta escala poderá ser de 100 soldados ou até 10 mil soldados (na dúvida use 100 soldados).

Outra coisa importante é que não há como simular uma guerra sem usar um meio visual. Use botões, pedaços de papel ou fichas de poker. Cada peça representará uma tropa.





## Tropas

Cada tropa possui três atributos: Poder, Resistência e Quantidade. A quantidade será um número entre 1 e 6 (calcule a partir da sua escala, se for uma tropa de 300 soldados e a escala for 100 soldados, a quantidade é 3). O poder e Resistência são valores abstratos que deverão ser aplicados como o mestre achar necessário. Uma tropa comum tem Poder e Resistência 0.

Uma tropa deverá ser de Soldados, Arqueiros OU algum outro tipo diferente.

## Turnos e Jogadas

No início cada lado deve dispor suas peças conforme cada exército está organizado. O mestre deverá sempre informar o que pode e não pode. Com as peças organizadas e devidamente marcadas (com seus atributos), o jogo começa.

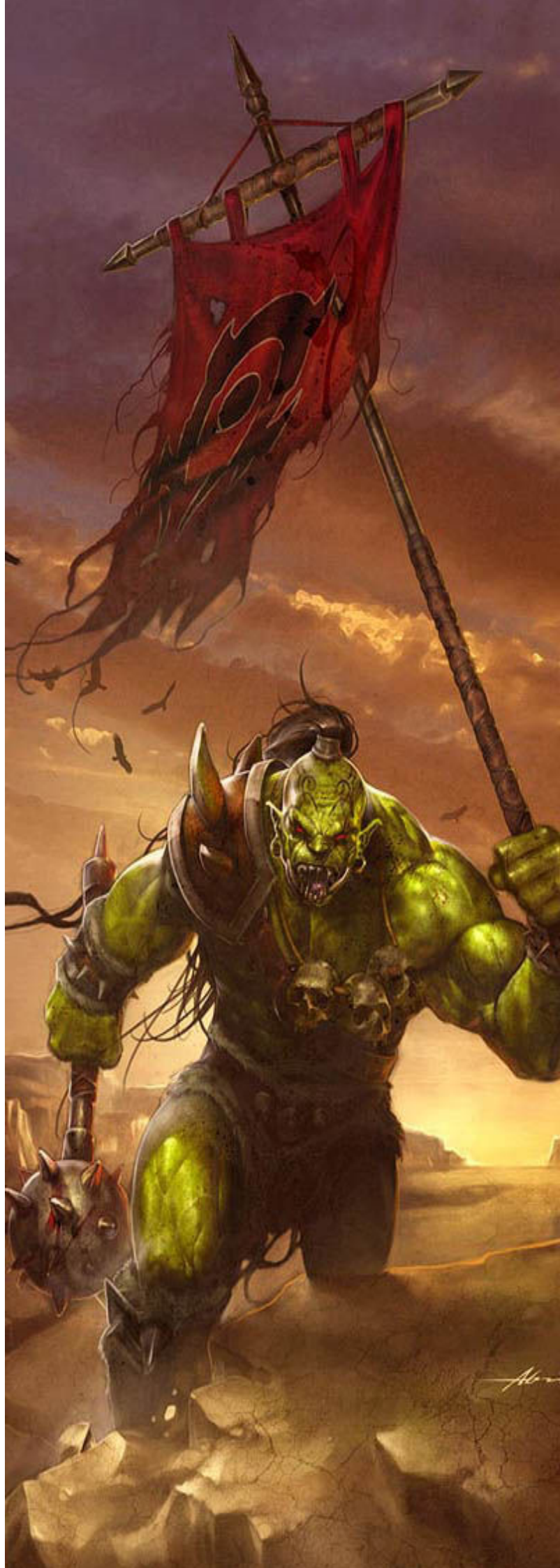
O mestre decide qual lado começa (se algum lado tiver alguma vantagem). Na dúvida, o menor exército começa jogando. O primeiro exército então move todas suas tropas a uma distância de 1 peça (use uma peça extra para calcular). Então o jogador deverá designar os ataques. Ataques a distância acontecem até duas peças de distância, e corporais as peças devem estar em contato.

Após cada tropa fazer os ataque (ou não), é a vez do outro exército mover e atacar suas tropas.

## Ataque

O jogador rola 1d6 (um dado normal). Se este número for maior que a quantidade da tropa, o seu ataque será igual a Quantidade + Poder. Caso contrário o seu ataque será igual ao resultado do dado + Poder da tropa. A tropa inimiga então perderá este número na sua Quantidade. Caso a tropa inimiga tiver Resistência, deverá reduzir o ataque total da tropa atacante.

Quando uma tropa chegar a Quantidade 0 ela é derrotada (tire a peça da mesa).





# Armaduras Diferentes

Seguindo a idéia da matéria Armas Diferentes (Dragon Cave #09), apresento aqui como fazer armaduras de materiais diferentes.

## Armaduras

Aplique estas modificações em uma Armadura Simples, Armadura de Batalha ou Armadura Completa.

### Couro Batido

Você pode fazer qualquer armadura utilizando couro batido:

**Tempo de Fabricação:** Normal

**Custo:** Metade do custo normal.

**Defesa:** Armadura -1.

**Durabilidade:** 2x menos resistente.

**Peso:** Igual da armadura -1.

**Agilidade Máxima:** Igual da armadura +1.

### Prata

Você pode fazer qualquer armadura utilizando prata:

**Tempo de Fabricação:** Dobro do normal.

**Custo:** 4x o custo normal.

**Defesa:** Igual da armadura +1.

**Durabilidade:** 2x mais resistente.

**Peso:** Igual da armadura.

**Agilidade Máxima:** Igual da armadura.

### Bronze

Você pode fazer qualquer armadura utilizando bronze:

**Tempo de Fabricação:** Normal

**Custo:** Igual ao custo normal.

**Defesa:** Igual da armadura.

**Durabilidade:** 2x mais resistente.

**Peso:** Igual da armadura +1.

**Agilidade Máxima:** Igual da armadura -1.

### Osso

Você pode fazer qualquer armadura utilizando ossos:

**Tempo de Fabricação:** Normal

**Custo:** Metade do custo normal.

**Defesa:** Igual da armadura -1.

**Durabilidade:** 5x menos resistente.

**Peso:** Igual da armadura -2.

**Agilidade Máxima:** Igual da armadura +2.

### Ferro

Você pode fazer qualquer armadura utilizando ferro:

**Tempo de Fabricação:** Dobro do normal.

**Custo:** Igual ao custo normal.

**Defesa:** Igual da armadura.

**Durabilidade:** Igual da armadura.

**Peso:** Igual da armadura +1.

**Agilidade Máxima:** Igual da armadura.

### Adamantine

Você pode fazer qualquer armadura utilizando adamantine:

**Tempo de Fabricação:** 20x o normal.

**Custo:** 100x o custo normal.

**Defesa:** Igual da armadura +4.

**Durabilidade:** 100x mais resistente.

**Peso:** Igual da armadura +2.

**Agilidade Máxima:** Igual da armadura -1.

OBS.: Todas estas armaduras são Isolantes Mágicos.

## Exemplos

Proteção	Tempo	Custo	Defesa	Peso	Observação
Armadura Simples (Normal)	Normal	100	+2	2	Isolante Mágico; Agilidade Máxima 5
Armadura Simples (Prata)	2x	400	+3	2	Isolante Mágico; Agilidade Máxima 5
Armadura Simples (Couro Batido)	Normal	50	+1	1	Isolante Mágico; Agilidade Máxima 6
Armadura Completa (Normal)	Normal	300	+4	4	Isolante Mágico; Agilidade Máxima 3
Armadura Completa (Prata)	2x	1200	+5	4	Isolante Mágico; Agilidade Máxima 3
Armadura Completa (Adamantine)	20x	6000	+8	6	Isolante Mágico; Agilidade Máxima 2



## Concurso 3: Itens Mágicos

RESULTADOS!

Vamos ter mais concursos seguidos no site! Estes concursos servem para incentivar as pessoas a aumentar o material para o sistema. A premiação serão pontos no site (Pergaminhos). Estes pontos permitem que o usuário acesse materiais exclusivos (como aventuras). De tempos em tempos farei estes concursos e estarão sempre expostos no site!

Neste concurso, foram 5 jurados e todos deram suas notas de acordo com história, mecânica e uso geral do item. As notas foram contabilizadas e aqueles que tiraram nota superior a 6 receberão 5 pergaminhos para cada item, e os demais receberão 1 pergaminho por terem participado. O sistema de premiação foi alterado dessa maneira e provavelmente será seguido para os próximos (podendo mudar alguns valores apenas).

Sem mais delongas, vamos aos premiados:

### Espelho Sussurrante

*Por KaiqueO*

**Aura:** Nula

**Raridade:** Raro/Lendário



#### História

Hannek era um temido necromante alquimista que residia em uma torre próxima à cidade de Dharma. Seus experimentos eram feitos diariamente em seu laboratório, onde examinava corpos de pessoas recém mortas que roubava do cemitério da cidade. Apesar de extremamente astuto, Hannek tinha uma memória falha devido à idade e não eram raras as vezes que esquecia algo que havia descoberto no mesmo dia e ainda não tinha anotado, obrigando-o a repetir muitas experiências.

Durante o roubo de um dos corpos, viu que o morto carregava um pequeno espelho em um medalhão no pescoço. Como não havia nada para fazer com o espelho, decidiu encantá-lo de alguma forma. Fez com que o espelho guardasse tudo que fosse dito a ele. Qualquer palavra, frase ou som que fosse feito próximo ao espelho ficaria guardado nele, bastando apenas que uma pessoa entre em um elo mental com o objeto para que escute tudo.

Hannek notou que o objeto poderia salvá-lo de seu problema de memória, mas o necromante foi morto por um grupo de aventureiros antes que pudesse usar o espelho, que foi levado por um membro do grupo e esquecido. Alguns dizem que ele criou mais um espelho e que esse está guardado em sua torre, outros dizem que aquele era o único e está perdido em algum lugar.

#### Aparência

O espelho é pequeno e redondo, e pode ser aberto como se fosse um livro. É feito de prata e contém vários entalhes artísticos na borda. Na parte interior do espelho, está escrito “Para a amada Drina”.

ESPECIAL
Se alguém abrir o espelho sussurrante e olhar diretamente para o próprio reflexo, entrará em contato mental com o espelho e irá escutar tudo que o espelho já “ouviu”, na ordem do som mais antigo ao mais recente. O espelho não guarda nada que “escuta” a mais de três meses.



# Arco da Busca

Por KaiqueO

**Aura:** Fraca

**Raridade:** Incomum (600 moedas)



## Histórico

Uma elfa, chamada Pargila, conhecida como uma eximia caçadora na cidade de Anbrook, era filha de lorde Beron Anbrook, um elfo artífice, regente da cidade naquela época. Durante uma caçada de inverno, Pargila se perdeu nas matas escuras no norte da Floresta dos Antigos, e não se soube notícias da elfa por três meses.

Durante estes três meses, lorde Beron, e sua comissão, abriram caminho entre as matas para encontrar a elfa, que acabou sendo achada morta em uma clareira. Devido à situação do corpo, e ao trabalho dos sacerdotes locais, foi constatado que a elfa havia sido alvo de um golpe de um urso, e morreu lentamente devido ao sangramento, e isso aconteceu a dois dias.

Indignado e profundamente triste, o lorde artífice decidiu usar seus talentos para criar um item que facilita-se a procura de pessoas perdidas, e criou este arco.

Como a fama do item capaz de achar pessoas se espalhou, muitos outros tentaram fazê-lo, embora ninguém conseguiu fazer com a mesma eficiência que lorde Beron. Indiferentemente, este arco acabou sendo vendido em alguns recantos de Tebryn.

## Aparência

O Arco da Busca é um arco de caça com entalhes e símbolos élficos por toda sua extensão. Sua corda é feita de fio-de-ouro, e permite disparar belos tiros com pouca força.

DANO	TIPO	PESO	GRUPO	OBSERVAÇÃO
10	Perfuração	2	Arma Complexa	Duas Mãos
ESPECIAL				
Este arco pode ser usado para encontrar pessoas a até 10 km. Para isto, deve-se pensar em alguma pessoa, e disparar uma flecha. Ela irá parar no meio do caminho e ficará flutuando por 10 segundos na direção da pessoa procurada. O efeito não funcionará para pessoas que estão querendo não ser encontradas.				

# Bússola dos Desejos

Por Warden

**Aura:** Fraca

**Raridade:** Única



Este belo e curioso artefato é cercado de mistério. Não se sabe quem o confeccionou, nem quando e nem onde. Sua caixa, pouco maior que um cubo mágico, é toda feita de ébano, ricamente detalhada com artísticas linhas de lapis lazuli. Ao abri-la, nota-se em sua lente cristalina um diáfano mapa estelar. Repara-se também que seu perfeito disco branco, gravado com os pontos cardeais, foi extraído de maneira primorosa das presas de um leão marinho.

ESPECIAL
Mediante um teste de percepção(Dif.12), o portador deste artefato notará que a agulha da bússola está desorientada e não aponta realmente para o norte. Um teste de conhecimento arcano(Dif.14) revelará que a agulha aponta para o quê o portador mais deseja no momento. Um teste de conhecimento de astronomia(Dif.12) revelará que o desenho diáfano é uma montagem astronômica conhecida como “mapa do paraíso”.



**Gancho:** Em seu próximo repouso em uma taverna qualquer, o grupo de aventureiros notará um velho marujo bêbado em um canto isolado da estalagem. Ao dialogar com este marinheiro, ele se queixará da aquisição de um estranho e velho artefato que infelizmente revelou-se defeituoso. O matalote estará desejoso de negociar a bússola por 1000 moedas. Sucessivos testes de barganha poderão persuadir o marujo a repassar o artefato por um mínimo de 600 moedas (ele se negará prontamente a aceitar qualquer oferta abaixo deste valor, e revelar-se-á um verdadeiro mercador). Caso a negociação seja efetivada o marinheiro logo se retirará do local com o dinheiro e jamais será encontrado novamente. Cabe lembrar que o marinheiro não revelará onde adquiriu a bússola, e nem saberá informações adicionais sobre o item.

A princípio a bússola apontará fixamente para um local distante e desconhecido. Caso os jogadores se interessem em ir a fundo, a bússola os levará a uma praia deserta onde serão levados a encontrar uma antiga e escura caverna tomada por uma densa neblina. Ao entrarem, a caverna se fechará de pronto, impedindo a saída de qualquer personagem (inclusive por vias mágicas). Não tardará para que desvendem no interior da caverna uma enorme gruta bem iluminada pela luz da lua onde encontrarão muita água, pedaços de madeira, restos de navios e vários morto-vivos. Por fim, adentrarão em um espaço repleto de tesouros espalhados pelo chão e um altar com indecifráveis glifos em seu corpo de pedra. Ao lado deste altar, no chão, estará cuidadosamente posicionado um rubi.

Ao tocar o rubi, a mente de qualquer personagem entrará em contato telepático com uma essência mágica/espírito contido no rubi. O espírito envolverá a mente do personagem em inúmeras imagens misteriosas de vidas passadas fantásticas mas será pouco coerente, muito pouco revelará e logo pedirá ao personagem que o conceda a liberdade, pois esteve preso ao rubi incontáveis séculos. Como recompensa, ele restaurará a função original da bússola e revelará a saída da caverna.

Caso o personagem decida conceder o desejo ao espírito, este o orientará a posicionar o rubi em cima do altar, que então se quebrará em inúmeros fragmentos libertando por fim o espírito. A bússola a partir de então apontará para aquilo que o portador mais deseja no momento. O grupo de aventureiros será então teleportado para a misteriosa praia, e constatarão que a caverna desapareceu, assim como todos os itens adquiridos no interior desta.

## Broken Heart

Por ErikFN

**Aura:** Fraca

**Raridade:** Único



*Dizem que o amor nunca morre. Dizem que o amor é uma energia que uni dois corações. Dizem que sem amor, ninguém nada é, ninguém nada alcança.*

*Dizem que o amor é um fogo que arde, mas que ninguém vê; que é uma ferida que dói, mas que ninguém sente; que é um contentamento descontente, que é dor que enlouquece sem sequer doer.*

*Mas, se o amor é infinito, como o que era um torna a ser dois? Como duas pessoas se separam? O que acontece com essa energia agora solta aos ventos?*

*Também dizem que certa vez um velho mago descobriu a melancolia que vem com o rompimento dessa linha. Seu filho único e adotivo morrera de uma doença grave e desconhecida. E o velho passara os anos posteriores estudando formas de trazê-lo de volta, sempre sem sucesso. Esforçou-se tanto que, quando sua hora chegou, ele acabou por tornar-se uma espécie incomum de lich. A transformação se dera tão rapidamente, assim como a morte por velhice e por cansaço, enquanto ele dormia, que o velho não se dera por conta. Seu peito doía e pesava conforme ele se movia, até que seu coração, transformado em um cristal não polido, rasgou-lhe as costelas, a carne pútrida e a pele purulenta e caiu na cama onde o velho nunca mais sentiu necessidade de deitar-se e ali permaneceu por anos... até a casa ser invadida por um grupo de aventureiros.*

*Deles foi ouvida pelo povo da cidade sobre o que havia na mansão e sobre o único tesouro do velho "zumbi" que eles acreditaram ter matado. O grupo desaparecera antes do amanhecer, e muitos dizem que o velho, não-vivo, voltara para buscar sua jóia; outros alegam ter visto o grupo seguir para o norte (não! sul! eles foram para o sul!) na calada da noite.*

### **O Item**

O Broken Heart é de um cristal bruto rosa e semitransparente. Parece haver um líquido dentro dele, que se move conforme as pulsações leves, quase imperceptíveis, do item. Há uma grande rachadura no item quase em forma de raio que parece atravessá-lo de fora à fora, e dizem que aquele que souber como destravá-lo e separar as duas partes à muito divididas terá a vida eterna.

Todas suas funções são desconhecidas, mas especula-se que o item fique mais forte, junto com seu mestre atual. Ele é considerado por muitos como um item apenas curativo, outros dizem que é capaz de invocar os mortos e controlar até mesmo o mais poderoso dos vampiros..

ESPECIAL
O Broken Heart recebe a mesma quantidade de pontos de Experiência que seu usuário, subindo de nível como um personagem comum, à exceção de que recebe apenas 1 habilidade por nível, na ordem como estão expostas. O item é um objeto inanimado, apesar da leve pulsação, e não possui qualquer consciência ou inteligência. Suas habilidades são ativadas consumindo a Mana de seu usuário.

### **Habilidade Automática**

**Curar Ferimentos:** Ação (Mana 5) - recupera 10 pontos de vida de uma criatura

### **Habilidades Posteriores**

**Curar Ferimentos 2:** Ação (Mana 30) - recupera 80 pontos de vida de uma criatura

**Falar com os Mortos:** Ação (Mana 10) - permite falar com um espírito que esteja próximo, perdido ou morto recentemente (24 horas), pelo tempo que quiser

**Acordar os Mortos:** Ação (Mana 20) - permite reanimar um cadáver que esteja até 10m, e dá-lo apenas um comando simples. Ao realizar o comando, ele voltará à seu estado anterior. Um cadáver reanimado dura 2d6 horas.

**Encarnar Espírito:** Ação (Mana 40) - permite acordar um cadáver com um espírito perdido (dele ou não) ou morto recentemente (24 horas). Alguém acordado dessa maneira será considerado um morto-vivo e só durará 2d6 horas.

**Curar Mortos:** Ação (Mana 10) - recupera 10 pontos de vida de um morto-vivo

**Curar Mortos 2:** Ação (Mana 10) - recupera 80 pontos de vida de um morto-vivo

**Restaurar:** Ação (Mana 30) - restaura um corpo de qualquer podridão, devolvendo-o ao ultimo estado em que estava enquanto vivo, mas não regenera partes perdidas.

**Regenerar:** Ação (Mana 50) - regenera partes perdidas do corpo de um cadáver ou morto-vivo.

**Ressuscitar:** Ação (Mana 80) - ressuscita um morto com seu espírito original. O corpo precisa estar restaurado (mas não precisa estar regenerado) e o espírito precisa querer voltar à vida.



# Flechas de Lathellanis

Por Malagueta

**Aura:** Fraca

**Raridade:** Incomum



## Histórico

*“Há dois séculos passados quando os dragões invadiram o reino dos elfos, onde quase todo o reino foi devastado, os elfos precisavam encontrar uma saída pra vencer os dragões. Um sacerdote do reino conhecido como Elióty, conhecia o segredo das flechas elementares construída por druidas antepassados e escondida dentro do Templo de Lathellanis a Deusas dos elfos. Esse templo era protegido por criaturas da floresta, qualquer ser que tentasse entrar no templo seria atacado por essas criaturas, no entanto os antigos Druidas abriram a passagem com seus poderes comunicando-se com as criaturas que permitiram a entrada dos Sacerdotes-Druidas no templo, mas o que eles não esperavam é que existia apenas uma flecha de cada elemento no templo, o que seria pouco para derrotar os dragões. Enroladas em um pergaminho que ensinava como criá-las. Os antigos Druidas conheciam os segredos da fonte élfica que ficava ao redor do templo estava cheia de pedras brilhantes em cores vermelhas (fogo), brancas (Luz), roxas (trevas), marrons (terra), azuis (água) e cinza (ar). Essas pedras era a fonte de energia da floresta, logo com os pergaminhos em mãos os Druidas começaram invocar um ritual e forjar a flechas. Durante a guerra quase todas as flechas foram gastas restaram apenas seis aljavas escondidas nos templos elementares”.*

## O Item

Uma aljava com 40 flechas.

### ESPECIAL

Essas preciosas flechas possuem o poder Elemental para matar dragões, elas podem ser encontradas em diversos elementos assim como as flechas elementais, no entanto possuem um efeito mágico contra dragões de elementos opostos. Além do dano normal adicionado contra oponentes de +10, em Dragões essa flecha causará +20 de dano contra dragões de elemento oposto. Essas flechas existem apenas na forma de seus elementos: água, luz, fogo, terra, ar e trevas uma aljava para cada elemento.

### Idéia de gancho para aventuras

Um ataque de dragões está para acontecer novamente e que não somente os elfos como todo o reino pode ser destruído, diga aos aventureiros que as flechas são um elemento chave para derrotar os dragões e que sem elas seria quase impossível vencê-los. Indique um dragão Elemental e a flecha que seria capaz de vencer-lhes o mestre pode determinar um reino a ser atacado pelo Dragão(s) ou ainda uma missão com o objetivo de salvar uma vila.

### Mais idéias

O mestre pode fundir as flechas com outros itens que já existem no Mighty Blade como, por exemplo, o Arco de Greenlock fundidos com as luvas da agilidade e determinar uma missão para resgatar esses itens e que um dos aventureiros do grupo é especial para resgatar esses itens, mas que sem a ajuda dos companheiros seria impossível resgatar os itens.

# Esfera da Sede

Por KaiqueO

**Aura:** Fraca

**Raridade:** Lendário (Única)



## Histórico

Especulações giram em torno deste item, e sobre quem o criou. Durante uma exploração às Terras-Secas, dois anões de Stord e um feiticeiro humano de Miralda, seguiram a cavalo pelas dunas e terras torturadas, acompanhando de perto o rio do Sangue Anão. No ponto em que este se junta ao rio da Última Batalha, os homens tomaram rumo norte, evitando tribos Orcs, em direção as ruínas de Mankosh, atrás de relíquias e conhecimento do passado.

Ficaram dois dias vasculhando as ruínas da cidade e não conseguiram nada além do que as outras expedições obtiveram. Prestes a voltar para casa, um dos anões achou uma pequena esfera, que parecia ser feita de cristal, semi-enterrada na areia. No momento em que a tocou, sentiu uma sede avassaladora, todo seu corpo emagreceu, seus olhos secaram, e nem lágrimas caíram quando seu corpo foi ao chão, sem uma gota líquida de sangue nas veias.

Realizando feitiços sobre a esfera, sem tocá-la, o feiticeiro concluiu que o item era profano, e a esfera guardava em seu interior um espírito devorador de água. Guardando bem a esfera em uma saca de couro, o feiticeiro e o anão voltaram a Stord para mostrar o objeto, e informar a família do guerreiro morto. Mas a sorte não sorriu para os dois, e ambos contraíram no meio do caminho uma peste proveniente de escorpiões, caindo ambos mortos no meio do deserto, onde a esfera ficou e se cobriu com lençóis de dunas.

## Aparência

A esfera é muito leve, feita de cristal mágico, e oca por dentro. Sua superfície é extremamente lisa e polida, sem nenhum símbolo ou entalhe. Apesar de haver um espírito contido na esfera, seu interior parece vazio, embora possam ser ouvidos sussurros baixos quando se aproxima a esfera do ouvido.

### ESPECIAL

Qualquer pessoa que tocar no item terá toda a água do corpo sugada instantaneamente, provocando morte. A esfera não funciona com certos tipos de morto-vivos e criaturas que não possuem água no corpo. É possível realizar um teste de Força (dif. 16) para resistir ao efeito e soltar a esfera. A esfera suga qualquer água, não apenas de corpos, que estiver ao seu redor; logo, se for colocada em um lago pequeno, o lago secará em alguns dias.

# Medalhão dos Deuses

Por Levithanyl

**Aura:** Divina

**Raridade:** Lendário (Único)



Um medalhão complexo forjado a partir do ouro e vários outros minérios não encontrados no plano de Drakon. Forjado e desenhado por Hou e Hadorn, esse medalhão é adornado com detalhes perfeitos e desenhos das 3 divindades maiores: Mirah, Ellenis e Denalla. Ele se separa em 3 partes, conde no centro um cristal desconhecido, chamado apenas de “Olho da Trindade”. As 3 peças estão espalhadas pelo mundo de Drakon. Dizem que o Medalhão foi forjado para Canalizar a força das Deusas na Terra, para facilitar o auxílio da criação do mundo, também usado como Arma secreta dos Deuses em sua luta contra os Demônios Primordiais no Gênesis.

Os Demônios logo tentaram se apossar do valioso medalhão. As três Deusas logo decidiram em separá-lo, para evitar que os Demônios encontrem, pois se isso acontecer, seria o Apocalipse. Alguns mitos dizem que o Medalhão foi uma das defesas e uma das armas criadas pelo próprio Hou na Terra. Só existem 2 objetos conhecidos até hoje: O Medalhão e a Mighty Blade. Alguns dizem q se um ser possuir as duas forças mais destrutivas da Terra, este viraria um Deus, e Poderia modificar tudo o que nós conhecemos.



### ESPECIAL

Ao possuir as três partes do Medalhão, o indivíduo passa a ter imunidade a qualquer tipo de ator externo existente: Doenças, magias, golpes com armas normais, etc...

Ao reunir os três pedaços, o Olho no centro começará a brilhar, isso alertará os dois lados da moeda: os Demônios e os Deuses, de que uma das maiores armas já feitas foi encontrada.

Além de poder conjurar qualquer magia, mesmo q essa não pertença a sua classe, toda a vez q uma única pessoa possuir todo o medalhão montado, ao morrer, poderá optar em voltar a vida no mesmo instante. SE O JOGADOR POSSUIR OS DOIS ITEMS MAGICOS, ESTE PODERÁ SER CONSIDERADO INVENCIVEL POR MEIOS MORTAIS.

### Ganchos para Aventuras

#### **Em busca do Medalhão dos Deuses:**

Os Jogadores, ao receber um contato divino (ou algo parecido), poderão optar por caçar os pedaços do Medalhão, criando toda uma aventura.

#### **Defendendo a Ordem:**

Caso os Jogadores encontrem os pedaços e junta-los (Apenas UM jogador pode usar o Medalhão), este poderá optar por defender o medalhão das Trevas que o seguirão e tentaram tomar a sua fonte de poder, os jogadores terão ajuda dos Deuses em “pessoa”.

#### **Defendendo o Caos (OPCIONAL):**

Caso os Jogadores encontrem os pedaços e junta-los (Apenas UM jogador pode usar o Medalhão), este poderá optar por defender o medalhão da LUZ que o seguirão e tentaram tomar a sua fonte de poder, os jogadores terão ajuda dos Demônios Primordiais em “pessoa”.

## Outros Participantes

Aqueles que participaram do concurso e não estão entre os vencedores receberão 1 pergaminho cada usuário. Estes concursos ocorrerão seguidamente então fiquem atentos as notícias do site!

Os participantes:

- ◆ Asuka – *A Presa do Dragão e Light Sphere.*
- ◆ Valberto – *Brinco de Ossos e Bússola Tríplice.*
- ◆ Frazão – *Espada Diabólica.*
- ◆ Claus – *Oráculo.*
- ◆ Hamsey – *Espada Detentora.*





O Mighty Blade tem a característica de ser um sistema cru. Dando total controle da narrativa e não dependendo de tabelas e regras. Mas como todo mestre, você pode acabar precisando de algumas tabelas e situações aleatórias. Às vezes é até por preguiça, ou simplesmente pela falta de noção do sistema e cenário. Seja como for, nesta matéria apresentamos tabelas para os necessitados ou amantes de tabelas.

### Por onde começar?

Para rolar nas tabelas abaixo, o mestre deve antes escolher se é um tesouro Menor, Médio, ou Maior. Após escolher, o jogador então rola 1d6 na tabela apropriada e acompanha as informações rolando nas tabelas informadas.

## Tabelas

**Tabela A: Tesouro Menor**

Role 1d6	Moedas	Extras
1	2d6 x10	Nada
2	1d6 x10	1 Preciosidade
3	1d6 x8	2 Preciosidades
4	1d6 x6	3 Preciosidades
5	1d6 x4	1 Item Mágico Menor
6	1d6 x2	1 Item Mágico Menor e 1 Preciosidade

**Tabela B: Tesouro Médio**

Role 1d6	Moedas	Extras
1	2d6 x100	3 Preciosidades
2	1d6 x100	1 Item Mágico Menor
3	1d6 x80	1 Item Mágico Menor e 2 Preciosidades
4	1d6 x60	1 Item Mágico Menor e 3 Preciosidades
5	1d6 x40	1 Item Mágico Maior e 1 Preciosidade
6	1d6 x20	1 Item Mágico Maior e 3 Preciosidades

## Tesouros Aleatórios

**Tabela C: Tesouro Maior**

Role 1d6	Moedas	Extras
1	2d6 x1000	1 Item Mágico Menor e 3 Preciosidades
2	1d6 x1000	1 Item Mágico Maior e 1 Preciosidade
3	1d6 x800	1 Item Mágico Maior e 3 Preciosidades
4	1d6 x600	1 Item Mágico Maior e 1 Item Mágico Menor
5	1d6 x400	1 Item Mágico Maior, 2 Itens Mágicos Menores
6	1d6 x200	1 Item Mágico Maior, 2 Itens Mágicos Menores e 3 Preciosidades

**Tabela 1: Preciosidades**

Role 1d6	Descrição
1	Objetos Comuns
2	Pedra Preciosa
3	Ornamentos
4	Armaduras
5	Armas
6	Armas Especiais

**Tabela 1.1: Objetos Comuns**

Role 1d6	Descrição
1	Roupas Elegantes
2	Aljava (20 flechas)
3	Escudo Pequeno
4	Mochila de Viagem
5	Tomo de Magia (Nível 1)
6	Tomo de Magia (Nível 5)

**Tabela 1.2: Pedra Preciosa**

Role 1d6	Descrição
1	Âmbar (custo 50 moedas)
2	Ametista (custo 100 moedas)
3	Rubi (custo 400 moedas)
4	Safira (custo 500 moedas)
5	Esmeralda (custo 600 moedas)
6	Diamante (custo 1000 moedas)



**Tabela 1.3: Ornamentos**

Role 2d6	Descrição
2	Tapeçaria antiga e refinada (custo 500 moedas)
3	Vestes luxuosas enfeitadas com pedras preciosas (custo 600 moedas)
4	Quadro com pintura de um rei com moldura de ouro e pedras preciosas (custo 700 moedas)
5	Cálice de prata cravejado com rubis e safiras (custo 800 moedas)
6	Estatueta de bronze incrustado com esmeraldas (custo 1000 moedas)
7	Anel de prata com diamante (custo 1200 moedas)
8	Colar de perolas negras (custo 1500 moedas)
9	Coroa de ouro coberta por pedras preciosas (custo 2000 moedas)
10	Harpa de prata cravejada de pedras preciosas (custo 2000 moedas)
11	Amuleto de bronze com 3 grandes diamantes (custo 3000 moedas)
12	Estatua grande de dragão em ouro com dois imensos rubis como olhos (custo 4000 moedas; 1000 cada rubi)

**Tabela 1.4: Armaduras**

Role 2d6	Descrição
2	Gibão de Peles
3	Túnica pesada
4	Armadura de Couro
5	Armadura Simples de Ossos*
6	Armadura Simples de Couro Batido*
7	Armadura Simples
8	Armadura de Batalha
9	Armadura Simples de Prata*
10	Armadura Completa de Ferro*
11	Armadura Completa
12	Armadura Simples de Adamantine*

**Tabela 1.5: Armas**

Role 2d6	Descrição
2	Clava
3	Adaga
4	Espada Curta
5	Picareta Simples
6	Machadinha
7	Espada Longa
8	Martelo de Guerra
9	Espada Grande
10	Glaive
11	Machado Pesado
12	Claymore

**Tabela 1.6: Armas Especiais**

Role 2d6	Descrição
2	Clava de Osso
3	Adaga de Ferro
4	Espada Curta de Bronze
5	Lança de Ferro
6	Machadinha de Pedra
7	Espada Longa de Prata
8	Martelo de Guerra de Pedra
9	Picareta de Guerra de Madeira
10	Machado Pesado de Ferro
11	Sabre de Prata
12	Claymore de Adamantine

**Tabela 2: Item Mágico Menor**

Role 2d6	Descrição
2-4	Poção de Mana
5-6	Poção de Vida
7	Poção Restauradora
8	Anel dos Quatro Elementos
9	Concha Mensageira
10	Amuleto dos Mortos
11	Manto da Proteção
12	Cesta das Infinitas Tortas

**Tabela 3: Item Mágico Maior**

Role 1d6	Descrição
1	Espada dos Quatro Ventos
2	Adaga das Sombras
3	Botas da Furtividade
4	Bolsa do Espaço Infinito
5	Arco de Greenlock
6	Machado do Gelo





# Criando cidades e outras comunidades

Nesta matéria, apresentaremos dicas de como montar uma cidade, e algumas tabelas para quando precisar de uma cidade rapidamente.

## Aldeias

A aldeia é o menor tipo de comunidade. Possui poucos habitantes (algumas dezenas ou até centenas), normalmente do setor rural e que possui um governante independente. Na maioria das vezes este governante é um representante um conselho de anciões.

Normalmente não possui muralhas, infra-estrutura ou planejamento. Não há ruas ou terrenos bem definidos.

## Vila/Vilarejo

A vila (ou vilarejo) é uma comunidade de porte médio, normalmente voltada ao setor terciário (comércio e serviços). Uma vila possui entre 1.000 à 10.000 habitantes.

Em territórios hostis, pode possuir uma pequena muralha de madeira ou pedras. Suas ruas são simples e as casas pouco dispersas.

## Cidade

A cidade é o maior tipo de comunidade e pode ter qualquer característica comum a qualquer comunidade.

Possui um muro simples ou muralha grande de pedras. As ruas são labirínticas e pode ou não ser ladrilhadas. As residências possuem um terreno bem definido e as casas normalmente são amontoadas, principalmente em bairros e guetos aonde a guarda não consegue alcançar.

## Governante

### Representante

O povo (normalmente de aldeias) pode eleger alguém como representante da comunidade. Seja por ele possuir maior influencia e carisma, ou por ele ser um líder religioso. Alguns destes se intitulam lordes, mas não possuem títulos reais ou qualquer influencia na nobreza.

## Conselho

Uma comunidade pode ser governada por um grupo de habitantes. Este grupo pode ser desde os mais velhos da comunidade, representantes de cada família nobre, até representantes eleitos pelo povo (no caso, o conselho é chamado de Parlamento).

## Proprietário das Terras

Nobres com direito as terras onde a comunidade está inserida. Eles possuem o direito pelas terras e podem cobrar um tributo a seus habitantes. Este tributo pode ser desde um valor fixo de moedas até uma porcentagem de tudo que é produzido sob suas terras. O lorde é aquele que possui poder sobre uma cidade e suas redondezas, ele pode ter conquistado este titulo ou recebido hereditariamente.

Este é o tipo mais comum de governante.

## Designado

Um rei pode designar o papel administrativo de uma comunidade para alguém. Este alguém normalmente recebe um titulo nobre não hereditário. O titulo mais comum é o Barão, que a qualquer momento pode ser deposto pelo monarca e substituído.

## Lei e Ordem

### Milícia

Aldeias, e alguns raros vilarejos, normalmente não possuem uma guarda ou exercito. Neste caso, quando a comunidade está em conflito ou ameaçada por ataques, o povo se junta para defender a comunidade. Estes grupos de combatentes sem treino são chamados de milícia. O líder de uma milícia é normalmente aquele que se destaca com intimidação e sendo de liderança. Crimes internos são tratados com linchamentos e pouco senso de justiça.

### Guarda

Uma comunidade pode estar protegida por uma guarda. Sendo a defesa mais comum

da maioria das cidades, uma guarda é um grupo de soldados bem treinados para cuidar e vigiar a comunidade. Evitando os crimes e protegendo as fronteiras da cidade. Uma guarda possui um chefe da guarda que possui o poder de impor a lei conforme dita pelo governante da cidade (ou por algum superior, como um rei). Em grandes cidades podem ter mais de um chefe da guarda, aonde cada um protege um distrito diferente. Nestes casos existirá um outro cargo superior para intervir quando necessário. Este cargo é dado o título de condestável (ou xerife) e ele pode possuir o poder jurídico se o governante o designar.

## Exército

Esta forma de defesa é só comum em cidades fortalezas ou que fazem fronteira com reinos hostis e em que a guerra é iminente. O exército possui o foco na defesa do território e pode ser liderada por um general ou duque da guerra nomeado pelo rei. Algumas grandes cidades fortalezas podem possuir exército e guarda, aonde cabe a guarda a manter a ordem dentro das muralhas e o exército as fronteiras.

## Tabelas

**Tabela 1: Demografia**

Role 1d6	Descrição
1	Aldeia (10 a 100 habitantes)
2	Aldeia (100 a 500 habitantes)
3	Aldeia (500 a 1.000 habitantes)
4	Vila (1.000 a 5.000 habitantes)
5	Vila (5.000 a 10.000 habitantes)
6	Cidade (10.000 a 20.000 habitantes)

**Tabela 2: Governante**

Role 2d6	Descrição
2	Mago da cidade
3	Representante eleito
4	Líder religioso
5	Barão
6	Representante (se for aldeia) ou Lorde
7	Conselho de anciões (se for aldeia) ou Lorde da região
8	Lorde da comunidade
9	Conselho das famílias nobres
10	Conselho de representantes (parlamento)
11	Nobre proprietário da região
12	Conselho de Magos

**Tabela 3: Tipo**

Role 1d6	Descrição
1	Rural
2	Rural
3	Rural
4	Comercial
5	Comercial (Porto)
6	Fronteira

**Tabela 4: Poder Militar**

Role 1d6	Descrição
1	Milícia (se for aldeia) ou Guarda
2	Milícia (se for aldeia) ou Guarda
3	Guarda
4	Guarda
5	Exército (se for de Fronteira) ou Guarda
6	Guarda (se for aldeia) ou Exército e Guarda

**Tabela 5: NPC Importante**

Role 1d6	Descrição
1	Bobo da vila
2	Mago solitário
3	Ex-aventureiro aposentado
4	Artista da cidade (Menestrel)
5	Líder da guilda dominante
6	Nobre poderoso

Toda cidade pode ter os estabelecimentos abaixo. Para isto, role 1d6 para cada estabelecimento, se cair menos que o número alvo a cidade não terá.

Aldeias têm um modificador de -1 na rolagem e Cidades tem um modificador de +1.

NPC	Alvo
Prefeitura / Cede / Palácio / Castelo	1
Taverna	2
Alfaiate	2
Torre / Casa do sábio (mago talvez)	4
Praça	4
Cede da guilda (para cada guilda)	4
Açougue	3
Ferreiro	3
Estábulo	3
Marcenaria	3
Mercearia	2
Templo	2
Casa da Guarda (se houver guarda)	1





# A Mesa do Alquimista

Por Kaique de Oliveira

São muito poucos os casos em que os jogadores passam por uma aventura encontrando alguma poção além das famosas “Poção de Vida”, e “Poção de Mana”. E quando são colocadas, são as também conhecidas: “Poção da Invisibilidade”, “Antídoto”, “Poção da Resistência”, entre outras. Esse é um fato que passa batido na cabeça de muitos mestres e jogadores, afinal, poções são normalmente itens simples que ajudam em uma coisa ou outra; mas não precisa ser assim.

Neste artigo, vou discutir três exemplos de poções que podem transformar ou até servir como base para toda uma aventura, e que fariam qualquer alquimista arriscar a vida para aprender. Algumas delas são itens simples mais de efeito exótico, outras são extremamente poderosas. O objetivo é que elas possam ser usadas por mestres em suas aventuras, ou apenas servir de inspiração para os mesmos.

Abaixo a descrição de cada poção, junto com sua história, e com gancho(s) de aventuras que podem ser feitas em cima destas mesmas poções.

## Poção Devoradora de Vozes

**Aura:** Nula

**Raridade:** Rara

Esta poção foi criada por Folion Trabeus, um especialista em poções de vida que tinha o problema de ser surdo-mudo. Misturando ingredientes na intenção de obter uma poção mais eficaz, ele acabou criando o que considerou ser uma poção perfeita, e começou a vender. Seus clientes reclamavam da poção sempre que compravam, e como surdo, ele não entendia. Até que um destes clientes escreveu em um papel o efeito drástico que esta poção estava causando sem Folion perceber: Ao beber, além de recuperar os ferimentos, o usuário ficava mudo. Isso de começo assustou Folion, mas ele descobriu as vantagens desta poção que ficou conhecida como “Poção Devoradora de Vozes”.

Atualmente ela é relativamente difícil de ser encontrada, pois a fórmula se perdeu há anos, e os poucos que sabem se recusam a informar. Geralmente podem ser encontradas em laboratórios alquímicos esquecidos. Mas atenção, pois ela pode ser facilmente confundida com uma poção comum.

ESPECIAL
Quem beber esta poção recuperará 60 pontos de vida e ficará muda para sempre. Mudos não podem fazer magias.

## Poção Iluminadora

**Aura:** Nula

**Raridade:** Comum (300 moedas)

Não se sabe direito o nome do criador desta poção, o que se sabe é que ele a criou em uma tentativa de não precisar carregar tochas ou lamparinas para onde ia. Sua ideia era criar uma poção que iluminasse o corpo de quem a bebesse, mas não sabia como o fazer. Então após alguns estudos, chegou a uma resposta simples, e a aplicou em seu laboratório. A Poção da Ofuscação não ilumina o corpo de quem a bebe, e sim faz a mana que há em cada pessoa brilhar. Logo, quanto menos mana a pessoa estiver no momento, menos a poção brilhará.

Hoje em dia ela é facilmente encontrada em qualquer loja alquímica pela facilidade de sua criação. Seu preço é barato, mas infelizmente seu efeito é muito curto. Como é uma invenção mais recente, não pode ser encontrada facilmente em laboratórios mais antigos.

ESPECIAL
Quem bebe desta poção, consegue iluminar 1 metro de raio para cada 6 pontos de mana (não máximos, mas atuais) durante 2 minutos (ou um combate). Personagens com mana 60 ou mais pontos de mana atuais, consegue ofuscar todos que puderem vê-lo assim que bebe a poção. O alvo ofuscado não poderá agir ou mover em sua próxima rodada.



# Ilhas de Morphia

## Parte 3: Raças

### Raça: Fira

Os Firas são seres humanóides muito semelhantes aos humanos, porém possuem pele amarela, e cabelos vermelhos. São esguios e seus olhos são completamente brancos.

#### Atributos Iniciais:

Força	3
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

**Classes comuns:** Ladrão e Espadachim.

#### Habilidade Automática:

##### **Vigor do Deserto**

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você é resistente a Fogo (recebe metade do dano), mas é vulnerável a Frio (recebe o dobro de dano).

### Habilidades Extras

Você pode comprar uma habilidade destas como se fosse uma habilidade de classe.

#### **Vigor do Deserto 2**

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você é imune a Fogo (não recebe dano).

#### **Chamas Internas**

*Habilidade (Característica) - Ação*

**Mana:** 10

**Descrição:** Você pode fazer seu cabelo inteiro se tornar chamas. Você não recebe dano dele e qualquer um que encostar receberá 10 pontos de dano. Após 1 minuto seu cabelo volta a ser como era antes.

#### **Tocado pelas chamas**

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você tem Vontade +1 e Mana +10.

### Raça: Groton

Os Groton são seres humanóides com alguns traços semelhantes aos anfíbios e peixes. Vivem em baixo da água e possuem guelras e escamas. Alimentam-se de peixes e preferem sempre estar dentro do mar.

#### Atributos Iniciais:

Força	3
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	4

**Classes comuns:** Guerreiro e Sacerdotes.

#### Habilidade Automática:

##### **Respiração Aquática**

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você pode respirar em baixo da água. Mas precisa manter sua pele úmida, podendo ficar sem se molhar por no máximo 30 horas. Após isso recebe 1 ponto de dano por hora.

### Habilidades Extras

Você pode comprar uma habilidade destas como se fosse uma habilidade de classe.

#### **Macho Supremo**

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você tem Força +1 e Vida +10.

**Especial:** Só pode ser comprado no nível 1.

#### **Resistência Anfíbia**

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você consegue ficar quanto tempo quiser fora d'água, e é resistente a Frio (recebe metade do dano).

#### **Escamas Grossas**

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você possui uma camada mais grossa de escamas. Você ganha Defesa +1 (este bônus se aplica como bônus de armadura).