

# Dragon & Ave

## Caçador Sobrenatural

Nova classe para acabar com o mal

## Rituais e Magia

Regras especiais

## Drakon

Parte 2 - Magia

A detailed illustration of a werewolf in its full, dark-furred form, standing on its hind legs and howling with its mouth wide open, showing sharp teeth and a bloody wound on its chest. The creature is set against a large, bright full moon in a dark, stormy night sky with bare, gnarled tree branches visible in the foreground and background.

# Licantropia



# ÍNDICE

<b>Game Design:</b> Criando o Sistema	Página 3
<b>Regras:</b> Licanthropia	Página 5
<b>Classe:</b> Caçador Sobrenatural	Página 8
<b>Regras:</b> Rituais	Página 11
<b>Regras:</b> Inventário Mágico	Página 14
<b>Cenário de Campanha:</b> Magia em Drakon	Página 16

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

Em um mundo de fantasia, cheia de criaturas estranhas e onde a magia faz parte da sociedade, como entender o conceito de sobrenatural? A magia não é natural para nós, mas em um mundo de fantasia é. Logo, magia não é algo sobrenatural (mesmo que esta quebra a ordem natural das coisas). O natural é algo que nós podemos entender que é real. Algo não natural seria então algo desconhecido, e então chegamos ao ponto. O conceito de sobrenatural em um mundo de fantasia é algo de origem desconhecida.

Desconhecido é muito variável de acordo com o cenário (até mesmo a magia pode ser algo desconhecido). E por isto, aqui colocaremos o sobrenatural ligado a espíritos, demônios e maldições antigas.

Esta edição de Dragon Cave foi dedicada ao sobrenatural. Você encontrará lobisomens e uma nova classe, o Caçador Sobrenatural. Além de várias matérias sobre magia. Espero que gostem!

Bom jogo!

*Coisinha Verde*





# Criando o Sistema

Fazer um sistema de RPG que seja flexível, fácil e equilibrado é um trabalho muito difícil. Mas com o tempo fui descobrindo soluções e criando novas mecânicas que chegou um momento que atingi muitos dos meus objetivos. Explicarei cada detalhe do sistema e as suas razões.

## Os Atributos

Quase todo sistema possui atributos principais, que é de onde os cálculos de todo o personagem irão se desenrolar. Como este conceito é simples e prático, achei que seria conveniente, precisando apenas ser simplificado.

Jogos de RPG que possuem atributos normalmente têm 6, 8 ou até 10 atributos. Estes atributos podem sempre serem divididos em 3 grandes grupos: Físicos, Mentais e Sociais. Os físicos são atributos como Força, Resistência, Vigor, Constituição, Destreza, Agilidade, Precisão, etc. Os atributos mentais são normalmente: Inteligência, Conhecimento, Sabedoria, Raciocínio, Percepção, Vontade, Coragem, etc. E os sociais são: Carisma, Manipulação, Aparência, Lábia, etc.

Em alguns sistemas existe um outro tipo de atributo que é místico e sobrenatural (ou até natural, mas que alteram diferente). Estes são: Espírito, Alma, Sorte, Karma, etc. (No D&D, Carisma e Sabedoria às vezes desempenham este papel).

Com esta idéia em mente, comecei a simplificar os atributos. Primeiro me questionei sobre os atributos sociais. Alguns destes estão relacionados a inteligência e outros parecem não ser de grande valor para os jogos (e que poderiam ser substituídos por habilidades). Logo descartei os atributos sociais.

Eu estava em mente um sistema com poucos atributos, e logo pensei em fazer apenas dois atributos: Físico e Mental. Mas estaria restringindo muitas opções de jogo, então comecei analisando os físicos.

Lembrei de vários sistemas que jogo, e via que alguns eram quase redundantes e podiam se unir. Um personagem bem forte normal-

mente é resistente, então juntei estes atributos em um só: Força. O resto estava ligado a destreza e agilidade. Para muitos a diferença entre estes dois é grande (destreza seria a mobilidade do corpo e agilidade seria a precisão e finesse), mas durante os jogos você nota que a diferença pode ser menor que o esperado. Então (assim como no D&D) juntei estes atributos no atributo Agilidade.

Os mentais foi algo mais complicado. Quando criei estes atributos eu fiquei confortável com o resultado pois a matemática equilibrava os atributos na primeira versão do MB. Na nova versão tive que repensar tudo outra vez. Felizmente eles continuaram iguais.

Primeiro pensei que um atributo para juntar todos os mentais iria funcionar (desde que ficasse em equilíbrio com os outros 2 físicos), mas não estava indo bem. Então levantei em questão os atributos mentais mais usados. Inteligência e Conhecimento são coisas diferentes, parecia um bom começo. Mas então lembrei da força de vontade, coragem e percepção que eram realmente muito importantes. Parecia que era só juntar com inteligência, mas apenas percepção dava. Coragem e força de vontade são praticamente a mesma coisa, e não fazia sentido estar junto com inteligência (um orc burro não pode ser corajoso?). Logo vi que precisaria do atributo Vontade, e assim o fiz.

Agora tínhamos três atributos mentais, mas não estava satisfeito. Conhecimento era muito variável, e mostrar o que o personagem sabe com uma lista de conhecimento fazia mais sentido que colocar um número. Pensei em deixar isto para as habilidades, mas um atributo tinha que ser usado para gerenciar os dados. E por que não a própria inteligência? Afinal, se você é inteligente você aprende melhor certo?

E assim consegui definir os 4 atributos do sistema. O equilíbrio agora estava nas mãos da mecânica.

## O Dado

Não tinha dúvida que teria que se usar dados de 6 lados. São fáceis de se achar e todo mundo tem em casa. Mas 1d6 parecia uma

variante muito pequena, precisaria ser mais dados para dar um bom leque de opções. Logo me veio na cabeça as variáveis do 3d6 (como do GURPS) aonde as opções criam uma parábola, fazendo muito sentido as rolagens. 3d6 colocaria variáveis entre 3 a 18 e sempre tendendo para a média 10,5 (o que o tornava igual, porém, melhor que o 1d20 do D&D). Mas esta tendência numérica logo começou a parecer um tanto forte, e por pouco não cogitei usar 1d20. Inventei variáveis e valores para os atributos e testei usando 2d6. Parecia que por mágica os números estavam de acordo, e durante todos os jogos-teste da primeira versão do MB, tudo parecia bem. Claro que logo localizei uns problemas, e parecia que eram poucas as opções do 2d6 (até hoje algumas pessoas pensam isto), mas nada que não fosse fácil corrigir. A pouca variação faz de muitas rolagens desnecessárias, o que traz mais velocidade ao jogo. Exemplo: Se você tem bastante Força, e uma habilidade dando mais bônus para uma rolagem de escalada, além de estar usando uma corda, o mestre podem nem pedir para você rolar o teste.

## O Dano

Em todas as versões anteriores do MB e seus antecessores, usei dano rolado. Cada arma possuía um dado para calcular o dano. Parece normal isso, principalmente quando está acostumado a jogar assim. Muitas pessoas inclusive me criticam por ter colocado dano fixo. Mas tenho razões fortes para isto.

Em primeiro lugar, eu coloco minha experiência jogando RPG. Já joguei com jogadores que viviam chorando para rolarem novamente dados que caíram no 1. Pois é realmente frustrante ter um machado de batalha no D&D e rolar 1 em 1d12 (ainda mais em um critico!). As pessoas realmente não dão bola também quando acertam o valor máximo do dano. Parece que era a obrigação do dado.

Exemplo: Meu machado causa 1d12 de dano. Se eu tiro 1 e o mago usando bastão causa 4 em seu 1d4, foi puro azar meu. Até que ponto a sorte é relevante? Se você acerta ou não o ataque, isso importa. Se mesmo acertando você

causa um dano insignificante, isso é frustrante. Alguns jogadores gostam porque consideram que o golpe foi “de raspão”, mas a precisão do golpe não era para ser na rolagem de ataque? Eu poderia criar um sistema complexo que daria para dizer exatamente o ponto que pegou o golpe, se jorrou sangue ou não, etc. Mas a idéia deste sistema é ser simples. O mestre (ou até o jogador) pode criar sua interpretação da rolagem, podendo criar coisas muito mais interessantes e divertidas que nenhum sistema do mundo poderia comparar. Afinal de contas, RPG é um jogo de interpretação. Se quiser detalhes precisos, mecânicas complexas e reais, aconselho procurar outro sistema. Mighty Blade é para jogadores que procuram um jogo mais rápido, narrativo e competitivo, e não é um simulador.

## As Habilidades

O sistema (quando se chamava Fênix) possuía, além dos atributos, mais três grupos: Habilidades, Características e Perícias. Cada um tinha uma função e se diferenciava em muito um do outro. As características eram tudo que tinha a ver com sua raça, ou coisas físicas do seu corpo, como asas, braços extras, sentidos aguçados, mutações, etc. E eram compradas com pontos, sendo que cada uma tinha um valor diferente.

As perícias você comprava uma para cada ponto de inteligência que você tem. E elas davam um bônus de +2 nos testes desta perícia. E as habilidades funcionavam iguais, mas eram para aquelas coisas que você aprende e que são mais precisas (como conhecimento, magias e golpes).

Cada nova edição, eu conseguia achar uma maneira de encaixar cada grupo até que chegamos ao Mighty Blade II, onde estes grupos se juntaram. Perícias viraram habilidades que dão bônus de +1d6 na rolagem do teste e as características estão equilibradas para cada uma custar 1 ponto (ou ser equilibrada com a raça; por exemplo: os Levents da edição passada).

**Bom jogo a todos!**

### Na próxima edição: Demônios!

Conheça uma nova classe para os devotos das seitas demoníacas. Conheça os rituais de invocação de demônios e maldições. E se delicie com muitos monstros novos (conheça as 13 castas de demônios e suas fichas). Muitos itens mágicos para combater as hordas infernais, e a terceira parte da matéria sobre Drakon, desta vez descrevendo os mundos que circundam Drakon.

Criadas a partir de rituais poderosos e perigosos, as maldições são magias de efeitos devastadores e contínuos. Nenhuma magia para negar magias funciona em uma maldição. Existem algumas maldições que são transmissíveis (como uma doença), que é o caso da Licantropia. Se alguém é mordido por um amaldiçoado, poderá ficar amaldiçoado. Alguns estudiosos menos religiosos a chamam de doença (o que realmente da no mesmo).

Nesta matéria, veremos uma maldição antiga e bem conhecida: a Licantropia.

## Licantropia

*Mesmo o homem de mais puro coração que ora todas as noites,  
Tornara-se lobo quando o acônito florescer e a lua estar a brilhar.*

Ninguém sabe exatamente sua origem, mas possivelmente foi criada por um grupo muito poderoso de bruxas. Pela sua característica e meio de transmissão, essa maldição provavelmente não terá um fim. Especialistas em licantropia têm fortes indícios científicos que os lobisomens estão ficando cada vez mais fortes, dificultando a caça e extermínio destas bestas horríveis.

Toda criatura racional que tiver seu sangue exposto ao sangue ou saliva de um amaldiçoado, terá contraído a licantropia e se tornará um lobisOMEM na primeira lua cheia após a mordida (provavelmente, um mês depois). Não há cura ou meios de ignorar os efeitos da transformação.

**Efeito da Maldição:** O amaldiçoado não notará nada de diferente e nem terá indícios de que possui a licantropia. Mas na primeira lua cheia, se tornará um lobisOMEM, mudando de forma e possuindo características animais.

O amaldiçoado não tem controle do seu corpo (o mestre interpretará) e irá matar a todos que estiverem em seu caminho. Esta criatura irá tentar sempre matar pessoas que o amaldiçoado mais ama, ou que mais estão próximos a ele. O efeito dura do anoitecer até o amanhecer em cada dia de lua cheia.

Se o amaldiçoado tiver Vontade 4 ou mais, ele terá consciência enquanto estiver na forma de lobisOMEM, mas não será capaz de comandá-lo. Caso contrário, o amaldiçoado acordará no outro dia sem saber o que aconteceu.

**Quebrando a Maldição:** Não existe maneira de quebrar esta maldição. A única maneira é matando o amaldiçoado. Quando em sua forma normal, o amaldiçoado pode ser morto de qualquer maneira, mas na forma de lobisOMEM ele possui regeneração instantânea, podendo ser ferido apenas por objetos de prata.

Quando morto, seu corpo retorna a forma original.





## Lobisomem (Antigo)

### Atributos

Força	6
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 50

**Pontos de Mana:** 50

**Defesa:** 12

### Ataque Corporal:

Garras (For; Dano = 13/corte)

Mordida (Agi; Dano = 6/perf.)

### Habilidades:

#### Licantropia

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Qualquer um que o Lobisomem morder irá contrair a Licantropia (Veja em *Maldições: Licantropia*).

#### Regeneração Instantânea

*Habilidade (Característica) – Reação*

**Descrição:** Após receber dano, o Lobisomem pode (imediatamente) recuperar a mesma quantidade de vida perdida. Exceto se este dano foi feito por um objeto de prata.

#### Forma Alternativa

*Habilidade (Característica) - Ação*

**Descrição:** O Lobisomem pode se transformar em um Lobo comum para poder correr mais e se misturar a natureza.

## Lobisomem (Atual)

### Atributos

Força	7
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	5

**Pontos de Vida:** 50

**Pontos de Mana:** 50

**Defesa:** 13

### Ataque Corporal:

Garras (For; Dano = 14/corte)

Mordida (Agi; Dano = 7/perf.)

### Habilidades:

#### Licantropia

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Qualquer um que o Lobisomem morder irá contrair a Licantropia (Veja em *Maldições: Licantropia*).

#### Regeneração Instantânea

*Habilidade (Característica) – Reação*

**Descrição:** Após receber dano, o Lobisomem pode (imediatamente) recuperar a mesma quantidade de vida perdida. Exceto se este dano foi feito por um objeto de prata.

#### Chamar Lobos

*Habilidade (Característica) - Ação*

**Descrição:** Com um uivo poderoso, o lobisomem pode chamar como aliado 1d6 lobos que estiverem na região. Estes lobos obedecem fielmente os uivos do Lobisomem.

## Itens Mágicos

### Bracelete do Lobo

**Nível:** 3

**Raridade:** Único

**Custo:** 600

Há 200 anos, o general do grande reino de Ondérian, em uma batalha contra lobisomens, foi mordido. Amaldiçoou todos os deuses e se afastou de seu reino até conseguir se livrar da terrível maldição. Lendas contam que ele conseguiu encontrar os antigos e desconhecidos Guardiões de Tinillos, e estes, em troca de 100 almas inocentes, fizeram um par de braceletes mágicos que davam ao seu possuidor o controle da transformação.

#### ESPECIAL

Você pode se transformar livremente em Lobisomem e controlar esta forma. A lua cheia não surte mais efeito.

Se o usuário não contraiu licantropia, o bracelete o infecta na hora.

## Wolfsbane

**Nível:** 3

**Raridade:** Incomum

**Custo:** 700

Esta linda espada longa feita inteiramente de prata, possui as palavras *Lupus Clades* (Destruidor de Lobos) entalhadas em sua lâmina. As partes lisas são extremamente polidas e podem ser usadas como espelho.

As primeiras Wolfsbane foram criadas pelos sacerdotes da Tríade Divina há 300 anos atrás (na época da grande infestação da licantropia). Muitos paladinos partiram pelo mundo a fim de acabar com todos os lobisomens dos reinos. Esta cruzada durou 100 anos, e muitos dos descendentes destes paladinos ainda seguem seus passos. Foram forjadas muitas destas espadas, mas a maioria se encontra com os ancestrais destes paladinos, ou junto a seus túmulos.

DANO	TIPO	PESO	GRUPO	OBSERVAÇÃO
10	Corte/Perfuração	3	Arma Complexa	
ESPECIAL				
Todo golpe desferido em um lobo ou lobisomem causa +10 de dano.				

## Garras dos Caçadores

**Nível:** 5

**Raridade:** Rara

**Custo:** 1000

Esta arma foi desenvolvida pela primeira ordem de caçadores sobrenaturais. O primeiro a ter uma destas foi Jack Von Harkerman, o único ser que conseguiu matar um dos Guardiões de Tinallos. Após sua morte (há 300 anos atrás), foi fundada a ordem e cada membro ganhou uma destas. A ordem cresceu, e devido a seu alto custo e dificuldade de fabricação, não foi feito mais destas. Acredita-se que todas as Garras dos Caçadores (por volta de 30) estão nas mãos de caçadores muito experientes.

Suas lâminas são feitas de prata tratada e o resto é feito de couro.



DANO	TIPO	PESO	GRUPO	OBSERVAÇÃO
10	Corte/Perfuração	2	Arma Complexa	
ESPECIAL				
Esta arma causa +10 de dano mágico e +2 em todos os ataques. Evita qualquer tipo de regeneração, e pode causar dano em criaturas incorpóreas. Pode banir demônios se fizer um acerto crítico.				



# Caçador Sobrenatural

**Descrição:** O caçador sobrenatural é o especialista em criaturas sobrenaturais. Ele caça e destrói diversas criaturas malignas e perigosas ao mundo, como lobisomens, vampiros e morto-vivos.

**Bônus de Atributo:**

Agi ou For +1

Int +1

**Proficiências:**

Usar Armas Simples e Complexas.

**Lista de Habilidades:**

**Caça Sobrenatural**

*Habilidade (Técnica) - Suporte*

**Descrição:** Você recebe sempre +2 em ataques contra lobisomens, vampiros, e todos mortos-vivos.

**Especial:** Este bônus não é cumulativo com a habilidade Caçador de [Monstros].

**Agilidade de Combate**

*Habilidade - Suporte*

Você usa a sua Agilidade para golpear seus inimigos.

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

**Combate com Duas Armas 1**

*Habilidade - Suporte*

Você atacar com duas armas pequenas.

**Descrição:** Em um turno, você pode fazer um ataque para cada Arma que estiver usando. A soma do peso das duas armas deve ser no máximo 2.

**Combate com Duas Armas 2**

*Habilidade - Suporte*

Você atacar com duas armas.

**Requisito:** Combate com Duas Armas 1.

**Descrição:** Em um turno, você pode fazer um ataque para cada Arma que estiver usando. A soma do peso das duas armas deve ser no máximo 4.

**Combate com Duas Armas 3**

*Habilidade - Suporte*

Você atacar com duas armas.

**Requisito:** Combate com Duas Armas 2.

**Descrição:** Em um turno, você pode fazer um ataque para cada Arma que estiver usando. A soma do peso das duas armas deve ser no máximo 6.





### **Imunidade de Caçador**

*Habilidade - Suporte*

Após enfrentar muitas criaturas e maldições, você se tornou imune a algumas maldições.

**Descrição:** Você é imune a licantria, vampirismo, peste zumbi ou possessão demoníaca.

### **Sentido de Alerta**

*Habilidade - Reação*

Seus sentidos estão afiados e são capazes de detectar som, cheio ou visão periférica mais rápido que o normal.

**Descrição:** Você pode dormir a vontade e baixar a guarda, mas quando algo perigoso se aproxima, você acorda e fica alerta.

### **Sabedoria Sobrenatural**

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência referentes a conhecimento arcano, lendas, e histórias referentes a criaturas sobrenaturais.

### **Rastrear**

*Habilidade - Ação*

**Descrição:** Você pode seguir pegadas facilmente, e pode identificar o tipo de pegada a partir de um teste de Inteligência. Dificuldade pode variar entre 10 a 16.

### **Furtividade**

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidades para se movimentar em silêncio, se esconder e furtar bolsos (se for proficiente).

### **Espada Fantasma**

*Habilidade (Técnica) - Ação*

Uma espada espectral surge junto com a sua ao fazer este ataque.

**Mana:** 15

**Descrição:** Você pode fazer um ataque com sua espada que causa +8 pontos de dano (Corte). Este ataque causa dano em criaturas incorpóreas.

### **Touché**

*Habilidade (Técnica) - Ação*

**Mana:** 10

**Descrição:** Você pode fazer um ataque corporal com uma arma de uma mão usando 3d6.

### **Flechas Rápidas**

*Habilidade (Técnica) - Ação*

**Mana:** 20

**Descrição:** Você pode fazer 2 ataques com arco neste turno.

### **Tiro Certo**

*Habilidade (Técnica) - Ação*

**Mana:** 10

**Descrição:** Você pode fazer um ataque normal com arco rolando 3d6.

### **Decegador**

*Habilidade (Técnica) - Ação*

**Mana:** 30

**Descrição:** Este ataque usa a regra de *Alvo Específico* (Manual Completo - página 6) para mirar no pescoço de qualquer morto vivo ou vampiro. Não acrescente o bônus de +6 a defesa do alvo. Se fizer um acerto crítico, a vítima será decapitada (independente se é imune a crítico).

## Caçador Sobrenatural - Habilidade Avançadas

### Caça Sobrenatural 2

*Habilidade (Técnica) - Suporte*

**Descrição:** Você recebe sempre +3 em ataques contra lobisomens, vampiros, e todos mortos-vivos.

**Especial:** Este bônus não é cumulativo com a habilidade Caçador de [Monstros].

### Sexto Sentido

*Habilidade - Suporte*

**Requisito:** Nível 5

**Descrição:** Você é capaz de sentir a presença de qualquer espírito, demônio, morto vivo ou vampiro até 10 metros de distância.

### Semelhança Cadavérica

*Habilidade - Ação*

**Requisito:** Nível 5

**Descrição:** Você pode fingir estar morto. Seu corpo é capaz de baixar o batimento cardíaco, respirar muito lentamente e ficar de olhos abertos por até 1 hora. Qualquer um que investigar seu corpo, dirá que você morreu. Após uma hora, você deve voltar e descansar por 5 minutos, para que seu corpo volte ao ritmo normal. Se você continuar neste estado por mais de 1 hora, receberá 1 ponto de dano a cada minuto.

### Caçador de [Monstro]

*Habilidade - Suporte*

**Requisito:** Nível 5

**Descrição:** Escolha um monstro (orc, troll, ogro, lobo ou qualquer outra raça) quando comprar esta habilidade. Você sempre recebe +2 em qualquer teste ou ataque contra esta criatura, além de sempre causar +2 de dano em cada ataque.

### Coração da Batalha

*Habilidade - Suporte*

**Requisito:** Nível 5

**Descrição:** Sempre que receber dano, você recupera 5 pontos de mana. Só pode ganhar 5 de mana por turno.

### Duro de Matar

*Habilidade - Suporte*

**Requisito:** Nível 5

**Descrição:** Você ganha +20 de vida.

### Energia Expandida

*Habilidade - Suporte*

**Requisito:** Nível 5

**Descrição:** Você ganha +20 de mana.

### Inquisidor de Espíritos

*Habilidade - Ação*

**Requisito:** Nível 10

**Mana:** 20

**Descrição:** Você pode destruir qualquer espírito ou morto vivo. Vampiros e lobisomens devem fazer um teste de Vontade (Dif. [sua Von] +5) ou voltarão a ser humanos (Lobisomens não perdem a licantria, mas só se transformarão no outro dia).



# Rituais

## Parte 1: Criação de Itens Mágicos

Os rituais são cerimônias complexas que envolvem muitos feiticeiros ou sacerdotes para a realização de uma magia extremamente poderosa. Magias tais nunca mencionadas antes devido o seu imenso poder. Estas regras são principalmente para mestres e jogadores entenderem os processos de se fazer maldições, itens mágicos e outras magias extremas. Será muito difícil e raro que algum jogador fazer um ritual destes.

Um ritual, basicamente, serve para reduzir a dificuldade e custo de mana de uma magia. Qualquer magia poder ser feita através de um ritual, mas será extremamente raro ver um ritual de alguma magia vista no Manual do Mighty Blade.

### Ritual Simples

Para a realização de um ritual, é necessário um local aberto e um centro de foco. Este centro de foco depende do tipo de ritual. Em rituais religiosos, o centro de foco é uma estátua, estatueta ou símbolo sagrado dos deuses ou de um deus em particular. Da mesma maneira em rituais demoníacos é necessário um símbolo ou estatua de um demônio. Existem também os rituais arcanos, na qual o centro de foco são símbolos arcanos e runas antigas normalmente marcadas no chão. Estes símbolos arcanos foram criados (ou descobertos) por feiticeiros durante séculos de estudos.

Um dos envolvidos no ritual (podendo ser feito até mesmo com uma pessoa) deve ser

o Conjurador Chave. Sendo ele o responsável pela magia. Todos os outros envolvidos são chamados de Condutores. Todos envolvidos no ritual devem conhecer a magia ou ler ela de algum grimório ou tomo mágico.

Os Condutores devem se focar no Centro de Foco do ritual, normalmente fazendo um círculo em volta ou apenas fitando o objeto em questão. O Conjurador Chave deve ficar em um local apropriado para a realização da magia. É necessário que todos se concentrem por 1 hora antes da realização. Todos devem passar em um teste de Vontade (Dif.), ou terão que ficar mais 1 hora se concentrando. Esta concentração pode ser feito por meio de mantras ou meditação. Alguns rituais religiosos utilizam até mesmo a dança. Após esta etapa a magia deverá ser realizada. Cada Condutor deve fazer o teste de magia, se for bem sucedido, este pode gastar para o ritual quantos pontos de mana quiser. O Conjurador Chave então faz o teste de magia e utiliza a mana fornecida por cada Condutor. Se ele for bem sucedido a magia teve efeito.

### Mais Mana

Para conseguir mais mana, basta acrescentar mais Condutores ao ritual. Mas também há outras maneiras. Em rituais demoníacos se usa sacrifícios de animais ou até pessoas. Ao sacrificar, você fornece ao ritual a quantidade de mana que este animal ou pessoa possuía. Rituais arcanos e religiosos não permitem tal ato.

É possível conseguir mais mana acendendo velas. Cada vela comum acesa pode fornecer 1 ponto de mana por hora de ritual, enquanto uma vela santificada ou encantada pode fornecer até 20 pontos de mana (mas só pode ganhar no máximo 100 pontos de mana por hora).





## Diminuindo a Dificuldade

Se o centro de Foco for uma estatueta, amuleto ou símbolos arcanos desenhados com giz, a dificuldade da magia se reduz em 4 pontos. Se o centro de foco for algo maior e encantado como uma estatua sagrada de um deus ou um grande círculo arcano feito de prata, poderá reduzir em 10 pontos. Mas se o centro de foco é um templo ou algum local preparado com toda estrutura para rituais, a dificuldade se reduz em 30 pontos.

Outra maneira de reduzir a dificuldade ficando mais tempo se concentrando. A cada 3 horas a mais, você reduz a dificuldade em 1 ponto. Ninguém consegue agüentar ficar mais que 10 horas (-3) se concentrando.

Existem também algumas habilidades que podem facilitar o teste:

### Ritualista

*Habilidade - Suporte*

**Requisito:** Nível 5; Conjurador (Feiticeiro, Sacerdote, etc.).

**Descrição:** Você rola 3d6 quando fizer testes de magia em rituais.

### Vigor Mental

*Habilidade - Suporte*

**Requisito:** Nível 5; Conjurador (Feiticeiro, Sacerdote, etc.).

**Descrição:** Você pode seguir meditando, rezando ou se concentrando em um ritual por até 31 horas (reduzindo a dificuldade em até -10).

**Especial:** Para o ritual durar 31 horas, todos envolvidos devem possuir esta habilidade.

## Criação de Itens Mágicos

O ritual mais comum é a fabricação de itens mágicos. Para a realização deste, é necessário que o item em questão seja fabricado normalmente como um item comum utilizando materiais nobres (como prata, ouro, couro de animais mágicos ou pedras preciosas). Com o item nobre em mãos, o ritual pode ser feito usando a magia abaixo:

### Criar Item Mágico

*Habilidade (Magia) - Ação*

Você pode criar qualquer item mágico.

**Requisito:** Nível 10; Conjurador (Feiticeiro, Sacerdote, etc.).

**Mana:** Variável (Veja abaixo)

**Dificuldade da Magia:** Variável (Veja abaixo)

**Descrição:** Você precisa ter um item construído com materiais nobres (como prata, ouro, couro de animais mágicos ou pedras preciosas), para então colocar o poder que bem entender nele.

A dificuldade da magia e mana necessária varia com o poder que deseja atribuir ao item (veja abaixo).

**Dificuldade da Magia:** A dificuldade da magia será calculada da seguinte forma: Multiplique o nível do item por 2 e some com 45.

**Consumo de Mana:** Depende da raridade do item e do valor de mercado. Para fazer itens mágicos Comuns, basta gastar mana igual a metade do valor de mercado. Itens mágicos Incomuns têm o custo em mana igual ao dobro

do valor de mercado. E os raros têm o custo em mana igual a seis vezes o valor de mercado. Não é possível reproduzir itens mágicos únicos, mas se por alguma razão o fizer, o custo de mana será igual a 20 vezes o valor de mercado do item.

Se algum jogador chegar ao ponto de construir itens mágicos e fizer sentido para sua campanha, você como mestre deverá avaliar o item criado pelo jogador com muita cautela. Tente comparar o poder do item com o de algum item mágico já existente. O item criado pelo jogador poderá não ser comparável com os já existentes, e é aí que você deve usar sua lógica. É algo muito complicado, mas você deve pensar em todas as opções e utilidades do item, e avaliar muito bem o item. Não permita que o jogador crie um item desequilibrado e que possa acabar com a diversão da sua aventura. Se necessário, redefina o nível do item, valor de mercado e raridade. Itens totalmente novos deverão ser rotulados como Únicos.



## Outros Rituais

Um ritual é a melhor maneira de fazer uma magia difícil ou que consome muita mana. Por esta razão muitas magias difíceis não são comuns nas listas de magias das classes. Vejam algumas destas, e use-as em rituais quando necessário.

### Teleporte 3

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Nível 10; Teleporte 2; Feiticeiro

**Mana:** 60

**Dificuldade da Magia:** 18

**Descrição:** Você pode se teleportar para qualquer lugar que você conhecer. Você pode levar alguém com você apenas encostando nela, mas some +2 na dificuldade da magia para cada pessoa a mais.

Esta magia deve ser feita com uma orbe.

### Círculo da Proteção

*Habilidade (Magia) - Ação*

Você pode criar uma barreira indestrutível para proteger muitas pessoas.

**Requisito:** Sacerdote

**Mana:** 40

**Dificuldade da Magia:** 20

**Descrição:** Você pode criar uma barreira indestrutível em sua volta (5 metros de raio). Esta barreira é indestrutível e bloqueia qualquer tipo de magia. Todos que estiverem dentro do círculo receberão 10 pontos de vida a cada minuto. Além disso, qualquer demônio que entrar neste círculo será automaticamente banido para os mundos infernais. Este círculo dura quanto tempo o conjurador quiser, contando que ele esteja dentro dele.

### Clarividência 1

*Habilidade (Magia) - Ação*

Você pode ver através dos olhos de outra pessoa.

**Requisito:** Feiticeiro ou Sacerdote

**Mana:** 60

**Dificuldade da Magia:** [Von do Alvo] + 17

**Descrição:** Você precisa ter algum objeto que a pessoa em questão tocou. Com esta magia você pode ver através dos olhos desta pessoa por 1 minuto.

Se for usado uma Orbe como *Centro de Foco* de um ritual, além de todos poderem ver através da orbe, você ganha +4 no teste de magia.

### Clarividência 2

*Habilidade (Magia) - Ação*

Você pode ver o passado.

**Requisito:** Nível 5; Clarividência 1; Feiticeiro ou Sacerdote

**Mana:** 80

**Dificuldade da Magia:** [Von do Alvo] + 20

**Descrição:** Você precisa ter algum objeto que a pessoa em questão tocou. Com esta magia você pode ver algum momento do passado desta pessoa. Você não pode escolher o que irá ver, mas possivelmente será algum acontecimento importante para aquela pessoa.

Se for usado uma Orbe como *Centro de Foco* de um ritual, além de todos poderem ver através da orbe, você ganha +4 no teste de magia.

## Itens

ITENS	CUSTO	DESCRIÇÃO
Giz (Caixa)	10	Você pode desenhar círculos mágicos.
Amuleto da Triade Divina	50	Serve como Centro de Foco em rituais (+4).
Tapete com círculos arcanos	50	Serve como Centro de Foco em rituais (+4).
Estatueta de Lathellanis	50	Serve como Centro de Foco em rituais (+4).
Estatueta do Lorde Demônio	50	Serve como Centro de Foco em rituais (+4).
Velas comuns (20)	50	Concedem 1 ponto de mana por hora de ritual.
Vela Arcana de Lamn	50	Concedem 20 pontos de mana por hora de ritual.
Velas encantadas (20)	100	Concedem 2 ponto de mana por hora de ritual.
Vela Sagrada de Denalla	100	Concedem 40 pontos de mana por hora de ritual.
Vela Profana dos Amaldiçoados	300	Concedem 100 pontos de mana por hora de ritual.



# Inventário Mágico

A revisão do Mighty Blade nos mostrou novas regras para feiticeiros e sacerdotes. Entre elas, a regra dos Livros de Magia é uma das mais abrangentes. Infelizmente não foi bem formulada nas páginas, e por esta razão aqui você encontrará regras mais detalhadas, uma lista de Livros para conjuradores e alguns itens mágicos.

## Atenção!

As regras aqui descritas são opcionais. Você pode usar as regras mais simples do manual e ignorar esta matéria. Fique a vontade!

## Livros de Magia

Como dito no Manual, existem dois tipos de livros de magia: os Tomos e os Grimórios. Os Tomos são livros contendo uma magia apenas. Mas é necessário estudá-los para entender seu funcionamento e como utilizá-lo. Todos os usuários de magia aprenderam a fazê-la estudando estes livros (com exceção de alguns poucos sacerdotes que desenvolveram a magia apenas rezando para seus deuses). Os grimórios são parecidos, mas são maiores e possuem mais magias. Além disto, um grimório é um livro de magia escrito por um mago para a sua própria utilização. É muito mais difícil estudar estes livros (exceto se este é SEU grimório).

## Lendo e Usando Magias de Tomos

Redefinindo a regra de leitura de livros de magia, esta matéria propõe um sistema mais complexo e difícil para tal. O conjurador deve fazer um teste de Inteligência sempre que tentar aprender uma magia do tomo. A dificuldade varia com o nível da magia: Nível 1 a dificuldade é 12, Nível 5 a dificuldade é 18 e nível 10 a dificuldade é 24. Ele deve estudar o livro durante 5 horas, e se falhar no teste, terá que estudar mais 5 horas para testar novamente. Após estudar o livro, o conjurador compreendeu parcialmente a magia. Ele poderá fazê-la pagando o dobro de mana e testando-a com um redutor de -4. Como o conjurador não aprendeu de fato (ou seja, não possui a Habilidade) ele precisa conjurar a magia lendo diretamente do livro.

Após 1d6 dias que estudou o livro, você começa a esquecer o funcionamento da magia e terá que estudar novamente o livro para poder usá-la.

## Lendo e Usando Magias de Grimórios

Cada pessoa escreve da maneira que lhe convém. Os grimórios são livros pessoais de conjuradores, e não é a toa que é difícil de ler. Quando fizer o teste de Inteligência para estudar um grimório, adicione +2 na dificuldade. Como um grimório possui mais magias, você só pode estudar uma magia de cada vez.

## Escrevendo seu Grimório

Qualquer um que possa ler grimórios e tomos de magia pode escrever seu próprio grimório. Este é um trabalho cansativo e que exige muito do conjurador. Você precisa ter acesso aos tomos das magias que deseja copiar, um grimório em branco, tinta e muito tempo de sobra. Você precisa primeiro estudar a magia a ser copiada, para então escrever (cada magia demora mais 5 horas para ser escrita). Ao passar a magia para o grimório, você deve gastar 30 pontos de mana.

Você ganha um bônus de +2 para estudar magias do seu próprio grimório.



## Livros

LIVRO	CUSTO	DESCRIÇÃO
Tomo da Criação de Itens	3000	Contém a magia: Criar Item Mágico
Grimório em branco (pequeno)	600	Pode ser escrito duas magias
Grimório em branco (médio)	900	Pode ser escrito três magias
Grimório em branco (grande)	1200	Pode ser escrito quatro magias
Grimório de Iagoth	800	Contém as magias: Teleporte 2 e Criar Itens Mágicos.
Grimório da Senhora das Harpias	1800	Contém as magias: Maldição da Harpia e Voar 2.

## Itens Mágicos

### Varinha do Fogo

**Nível:** 1

**Raridade:** Incomum

**Custo:** 600

Esta varinha foi criada pelos Feiticeiros das Chamas Infernais, uma das 4 grandes ordens arcanas do reino de Crowstone. Antigamente, os membros de maior destaque recebiam este item como homenagem, mas hoje em dia é um item feito por diversos feiticeiros em todos os reinos.

Esta varinha é feita de madeira nobre. Uma serpente de bronze enfeita a varinha dando voltas até a ponta onde está um rubi cor de fogo.

#### ESPECIAL

Se o usuário souber a magia *Bola de Fogo*, ele pode disparar pequenas bolas de fogo desta varinha sem gastar mana. Estas pequenas bolas de fogo causam 4 pontos de dano de fogo a qualquer criatura no campo de visão do usuário.

### Varinha do Gelo

**Nível:** 1

**Raridade:** Incomum

**Custo:** 600

Esta varinha foi criada pelos Feiticeiros das Trevas Glaciais, uma das 4 grandes ordens arcanas do reino de Crowstone. Antigamente, os membros de maior destaque recebiam este item como homenagem, mas hoje em dia é um item feito por diversos feiticeiros em todos os reinos.

Esta varinha é feita completamente de diamante e está sempre gelada, aparentando ser feita de gelo. Se deixada em um recipiente com água, pode congelar em até 20 minutos.

#### ESPECIAL

Se o usuário souber a magia *Toque Gélido*, ele pode disparar uma pequena corrente de frio capaz de causar danos sem gastar mana. Estas corrente de frio causa 4 pontos de dano de frio a qualquer criatura no campo de visão do usuário.



## O Mundo de Drakon Parte 2 – Magia

### A Magia em Drakon

A magia é algo difícil de compreender. Existem muitas teorias entre filósofos e estudiosos. A mais comprovada é a de que tudo que existe no universo possui uma energia chamada Mana. Seres vivos, e principalmente os seres racionais, possuem mais mana que o ar, a terra e a água. Esta energia pode ser canalizada para dar mais poder as pessoas, mas também pode ser transformada para alterar a realidade e as leis da física. Muitos estudiosos acreditam que a magia é a forma natural que os deuses usaram para criar o mundo, pois estes podem canalizar quantidades imensas de mana.

Desta forma, religiosos e estudantes arcanos usam a magia da mesma forma, mas tendo opiniões diferentes. Os sacerdotes da Tríade Divina vêem a magia como o presente dos deuses, e que devemos usá-la sabiamente conforme os ensinamentos e dogmas dos deuses. Dos estudos e preces, eles descobrem o segredo de cada magia. Alguns inclusive dizem ter adquiridos suas magias diretamente dos deuses sem se quer ter lido um livro de magia.

Os feiticeiros acreditam que a magia sempre esteve aqui e que deve ser usada como bem entender. Fazendo dela uma ferramenta tecnológica. Eles aprendem a fazer magias após longos anos de estudos e treinamento. Existem também muitos outros tipos de opiniões e formas de se utilizar a magia, como os ilusionistas, necromantes, druidas, etc.

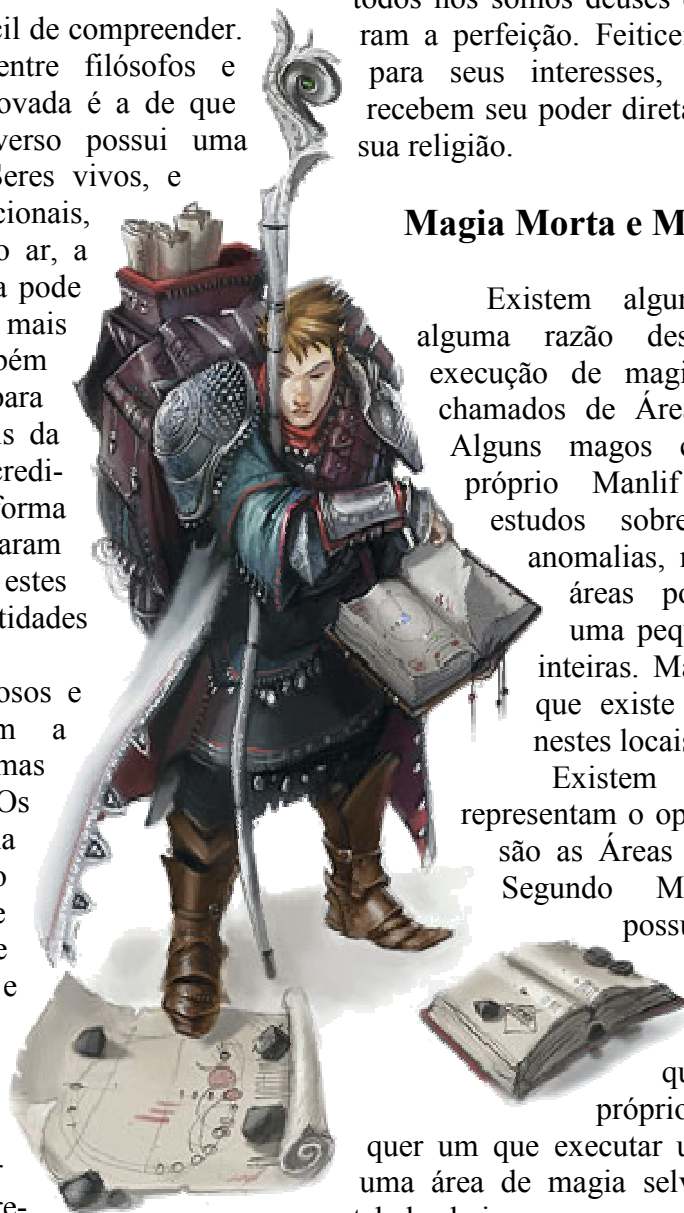
Por volta do século 8 do novo calendário (há 300 anos atrás), um feiticeiro muito

famoso chamado Manlif Oaksong sugeriu que todos nós somos deuses que ainda não atingiram a perfeição. Feiticeiros usam este poder para seus interesses, enquanto sacerdotes recebem seu poder diretamente dos deuses de sua religião.

### Magia Morta e Magia Selvagem

Existem alguns locais que por alguma razão desconhecida inibe a execução de magia. Estes locais são chamados de Áreas de Magia Morta. Alguns magos conhecidos como o próprio Manlif Oaksong, fizeram estudos sobre estas misteriosas anomalias, mas sem êxito. Estas áreas podem ocupar desde uma pequena sala até cidades inteiras. Manlif apenas especula que existe um vácuo de mana nestes locais.

Existem também áreas que representam o oposto da magia morta, são as Áreas de Magia Selvagem. Segundo Manlif, estas áreas possuem tanta mana que qualquer magia feita dentro desta área pode sair tão forte que é capaz de afetar o próprio conjurados. Qualquer um que executar uma magia dentro de uma área de magia selvagem deve rolar na tabela abaixo.



1d6	Efeito
1	A magia funciona, mas consome mais 20 pontos de mana.
2-3	A magia funciona normalmente.
4	A magia funciona e todo o dano, duração, bônus e efeito são multiplicados por dois.
5	Como acima, mas gastando o dobro de mana.
6	A magia explode na sua frente causando 30 pontos de dano em você.