

Guia de 2º de Abril



Um guia tão inoficial que (felizmente) sequer foi incluído como material de 1º de Abril!

CRÉDITOS

Composição | ✎ 7 2 3 ✎
Melodia | ✎ 7 6 ✎ 2 0
Vocal | 3 7 7 2 ✎

SUMÁRIO

Nova Crença: Dionsonn, o Bardo	3
Novo Antecedente: Calvos aos 20	3
Nova Raça: Dueine	4
Novo Monstro: Vaca Lutadora	6
Novo Monstro: Vaca Metaleira	7
Figuras Importantes de Londérien: By' Afra e Velasa	9

INTRODUÇÃO

Se você esperava um guia oficial novo, bonitinho e balanceado para o uso, lamentamos. E se você esperava um Guia de Primeiro de Abril novo, aí a culpa é toda sua, e você talvez mereça este Guia de Segundo de Abril que está vendo neste momento! (Na verdade você não merece. Ninguém merece, exceto talvez os autores deste documento).

Este suplemento traz alguns novos materiais ainda menos apropriados às suas mesas do que o do dia anterior, e ainda mais inapropriados para serem utilizados em qualquer mesa! Tudo que está disponibilizado aqui surgiu como piada no servidor secreto dos apoiadores do Mighty Blade, e o melhor, sem aprovação dos portadores!

Atenciosamente (mas nem tanto), os prováveis envolvidos.



Sr.Não-aparecendo-neste-guia-mas-tapando-espaço-vazio-na-página-de-qualquer-forma

DIONSONN, O BARDO



Dionsonn é conhecido como o primeiro sedutor, uma divindade vinda do plano da música, a qual ele tem total domínio. Sendo conhecido como aquele que é conhecido como o Deus e criador dos bardos, sendo este o primeiro compositor, cantor, músico e sedutor da história, sendo capaz de seduzir toda a Tríade Divina e burlar Koth com suas táticas pélvicas.

Qualquer personagem pode adquirir a habilidade abaixo:

Crença de Dionsonn

Habilidade - Suporte

Descrição: Você segue os ensinamentos de Dionsonn... Sério? Pra que? Você sempre deve falar cantando, e sempre que encontrar uma nova pessoa deve tentar seduzi-la ao menos uma vez. Enquanto estiver vivo você é capaz de cantar independente de quaisquer condições que o estejam afligindo (inclusive desacordado). Além disso, sempre que falhar num teste de sedução, você pode refazer o teste - e mesmo que falhe, o seu alvo não pode lhe negar um abraço para compensar.

Finalmente, como uma ação de movimento você pode gastar 10 Pontos de Mana para conjurar um estranho cajado metálico flexível com uma esfera numa das pontas. Sempre que falar, gritar ou tocar uma música (incluindo quaisquer habilidades deste tipo) o alcance é dobrado.

NOVO ANTECEDENTE

CALVO AOS 20

Requisito: 20 anos

Descrição: Você por algum motivo perdeu todas as escamas, pelos, penas ou qualquer coisa que fosse que cobrisse sua cabeça, deixando-a completamente lisa. Sua careca resplandecente é reconhecida por qualquer um.

Benefício: Você recebe a Habilidade **Calvície**

Equipamento Extra: Um espelho, e um frasco de xampu de qualidade obra-prima

DUEINE

Singular e plural: Dueine.

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	5
Agilidade	1
Inteligência	4
Vontade	5

Classes comuns: Todas.

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Nada De Calça

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você possui o dorso de um escorpião e calças são contra sua religião. Sua carga é calculada como se você tivesse cinquenta vezes a sua Força normal, seu deslocamento é calculado como se você tivesse duas vezes sua Agilidade normal e você pode rolar +1d6 quando fizer testes. Além disso, se fizer ataques desarmados com suas garras ou ferrão, seu dano será Força +2/Perfuração. Devido ao seu comprimento, estatura e peso, você é mestre em sedução e nunca precisa rolar dados para seus testes, sendo instantaneamente um acerto crítico.



BIOLÓGIA

Os Dueine são esfinges com torso humanóide e corpo de escorpião. Apresentam garras no lugar das mãos e seis pernas, além de um ferrão acima da bunda. Dueine em geral são tão altos quanto longos, medindo entre 2,5 e 3 metros nas duas direções. Pesam em média de 650 a 800 quilos, e são cobertos em quitina.

A pele dos Dueine nunca varia, com a parte inferior do corpo completamente preta, e a parte superior de pele parda. Apresentam uma concentração maior de pelos no alto da cabeça apesar de ser comum que todo esse pelo caia ao chegar nos 20 anos.

Dueine não possuem fêmeas, sendo assim todos eles nascem puramente da esquizofrenia do mestre. Um indivíduo é considerado adulto quando atinge seu tamanho máximo, com cerca de 10 anos. Dueine nunca a apresentam sinais de envelhecimento, e podem viver o quanto quiserem

CULTURA

Os Dueine são raras e divinas criaturas encontradas principalmente no subterrâneo de Drakon, onde carregam a superfície com as costas em sentido único, sendo esta a razão do dia e da noite existirem. Além disso, todas as ondas causadas são por conta de Dueine fazendo flexões, e terremotos ou tsunamis são causadas quando a flexão acaba quebrando o chão.

Dueine são crentes única e exclusivamente à Dionsonn. Por este motivo, os Dueine são naturalmente atrativos a qualquer raça, que podem facilmente esquecer da sua parte escorpião por causa da cegueira provida por suas carecas.

Todos os Dueine que se tornam xamãs recebem o título de Picasso.

HABILIDADES EXTRAS

Todas as habilidades a seguir podem ser selecionadas quando o personagem sobe de nível ou como uma das habilidades iniciais, desde que ele preencha os requisitos.

Bravura Selvagem 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você confia mais nas suas habilidades naturais do que em armaduras para se defender. Escolha entre Bloqueio ou Esquiva. Enquanto você não estiver usando armadura, você tem +2 naquela defesa (essa escolha é feita quando você seleciona essa Habilidade e não pode ser mudada mais tarde).

Bravura Selvagem 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Bravura Selvagem 1

Descrição: Você veste sua bravura em batalha melhor do que alguns vestem armaduras. O Bônus Defesa conferido por Bravura Selvagem 1 aumenta para +4 e você pode escolher se esse bônus será de Bloqueio ou Esquiva no início de cada um dos seus turnos, como uma ação livre.

Bravura Selvagem 3

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Bravura Selvagem 2

Descrição: Você veste sua bravura em batalha melhor do que alguns vestem armaduras. O Bônus Defesa conferido por Bravura Selvagem 2 aumenta para +6 e você pode escolher se esse bônus será de Bloqueio ou Esquiva no início de cada um dos seus turnos, como uma ação livre.

Calvície

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é tão reluzente que é difícil para qualquer um tentar manipulá-lo ou sequer olhar para você com essa careca lustrosa. Você tem Determinação +2 e, qualquer um se torna inapto ao tentar atacá-lo.

Potência

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é mais forte e resistente do que a maioria dos indivíduos da sua raça. Você tem Força +1 e +5 Pontos de Vida.

Superpotência

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Potência

Descrição: Você é mais forte e resistente do que a maioria dos indivíduos dos mortais. Você tem Força +2 e +10 Pontos de Vida.

Especial: Sua inteligência é diminuída em 1.

Hiperpotência

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Superpotência

Descrição: Você é mais forte e resistente do que a própria Drakon. Você tem Força +4 e +40 Pontos de Vida.

Especial: Sua inteligência é diminuída em 4.

Vencedor

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você gosta de ser o melhor, sempre! Sempre que for fazer uma rolagem para decidir o resultado de um confronto, você ganha.

VACA LUTADORA

Classificação

Esfinje (Mamífero)

Habitat: Planícies

Dieta: Herbívoro

Organização: Solitário ou Grupo (4-8)

Tamanho: Altura 1,80m, Comprimento 2,6m (Médio)

Peso: 650 kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Agressivo

Vacas Lutadoras parecem vacas comuns para qualquer indivíduo incauto que esteja caminhando pelas pastagens. Porém, ao se aproximar com intenções de feri-la ou suas companheiras, a Vaca Lutadora se coloca em duas patas e parte para o combate.

Elas surgem entre as vacas comuns, e se foram bem tratadas pelos fazendeiros podem nunca ser descobertas por aventureiros famintos que talvez merecessem os sopapos que levarão. E apesar de compreenderem praticamente qualquer idioma, elas são incapazes de falar.

Vaca Lutadora

Força: 8 | Agilidade: 4 | Inteligência: 3 | Vontade: 5

Pontos de Vida: 100 | Pontos de Mana: 60

Defesa (Esquiva): 13 | Determinação: 14

Ataques:

Cascos* +9 (Corporal; Dano: 12/Contusão)

Cabeçada* +9 (Corporal; Dano: 12/Contusão)

Habilidades:

Ataque do Búfalo [Ação]

Estraçalhar [Ação]

Golpes Rápidos [Ação]

Combate Tático [Reação]

Sem Escapatória [Reação]

Tempestade de Golpes [Reação]

Atropelar [Suporte]

Brigão [Suporte]

Quadrúpede Opcional [Suporte]

Movimentos Evasivos [Suporte]

Panache [Suporte]



VACA METALEIRA

Classificação

Esfinge (Mamífero)

Habitat: Planícies

Dieta: Herbívoro

Organização: Solitário ou em grupo com Vacas Lutadoras (2-4)

Tamanho: Altura 2,2m, Comprimento 3,2m (Grande)

Peso: 1 ton

Média de Vida: Desconhecida

Temperamento: Feroz



Vacas Metaleiras são ao mesmo tempo criaturas e entidades que muitos especulam terem surgido de um raro alinhamento do Plano da Música e o da Eletricidade. O resultado são poderosas vacas totalmente feitas de metal, com poderosos chifres e cascos compridos e afiados, que gritam e parecem constantemente ofender as pessoas com mugidos.

Vacas Metaleiras são inteligentes e adoram desafios, prontamente enfrentando qualquer adversário minimamente competente que apareça em seu caminho. Porém, elas também são sádicas, preferindo debochar e humilhar ao invés de atacar diretamente. Tanto que quando são encontradas na companhia de Vacas Lutadoras ela prefere deixar suas aliadas cuidarem do massacre enquanto fornece suporte. Se ela estiver com vacas comuns, entretanto, ela irá protegê-las com toda a sua força.

Devido a suas origens, a Vaca Metaleira raramente ataca bardos (ou faz questão de matá-los por último). Se verdadeiramente gostar da música (e elas são conhecidas por não gostarem de miuro), a Vaca Metaleira irá participar da apresentação, e considerará todos os artistas que participaram, assim como qualquer pessoa que seja apresentada, como uma não-vítima-em-potencial. Ao menos por algum tempo.

Assim como as Vacas Lutadoras, as Vacas Metaleiras parecem capazes de entender todos os idiomas, mas são incapazes (ou desinteressadas) em falar.

Vaca Metaleira

Força: 10 | Agilidade: 5 | Inteligência: 5 | Vontade: 7

Pontos de Vida: 200 (RD 3) | Pontos de Mana: 100

Defesa (Esquiva): 14 | Determinação: 18

Ataques:

Chifres +11 (Corporal; Dano: 28/Contusão ou Perfuração)

Cascos* +11 (Corporal; Dano: 22/Contusão ou Corte)

Cauda Estrela +11 (Corporal; Dano: 34/Contusão)

Habilidades:

Ataque Desmoralizante [Ação]

Grito de Guerra 2 [Ação]

Grito Estilhaçador [Ação]

Língua Afiada [Ação]

Truque Sujo [Ação]

Ataque do Búfalo [Ação]

Atingida pelo Raio [Reação]

Combate Tático [Reação]

Sem Escapatória [Reação]

Tempestade de Golpes [Reação]

Brigão, Quadrúpede Opcional, Movimentos Evasivos, Panache, Puro Metal [Suporte]

HABILIDADES DAS VACAS

As habilidades abaixo foram criadas exclusivamente para a Vaca Lutadora e a Vaca Metaleira, enquanto as demais habilidades podem ser encontradas nos manuais de verdade do Mighty Blade.



Atingida pelo Raio

Habilidade (Característica) - Reação

Descrição: Sempre que for atingido por um ataque, técnica ou magia que cause dano por Eletricidade você ignora o dano e recupera uma quantidade de Pontos de Mana igual ao dano que seria recebido. Além disso, todas as criaturas que estejam até 2 metros de distância de você sofrem o dano integralmente.

Quadrúpede Opcional

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode usar os quatro membros para se locomover em terra. Quando fizer isto, sua carga é calculada como se você tivesse duas vezes a sua Força normal, seu deslocamento é calculado como se você tivesse duas vezes sua Agilidade normal e você pode rolar +1d6 quando fizer testes de correr, saltar ou evitar ser derrubado e empurrado/puxado.

Puro Metal

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O seu corpo é feito de puro metal. Você é imune a Eletricidade e quaisquer efeitos de técnicas ou magias que causem dano por Eletricidade. Além disso, você é resistente a Fogo e Frio, e reduz qualquer dano que receber em 3 pontos.

Tempestade de Golpes

Habilidade (Técnica) - Reação

Descrição: Sempre que acertar um ataque desarmado você pode fazer 1 ataque desarmado com o mesmo membro.

Esse efeito só pode ser usado duas vezes por turno.

FIGURAS IMPORTANTES DE LONDÉRIEN



By' Afra

Goblin Bardo

Nível 1

For: 2 | Agi: 5 | Int: 1 | Von: 4

PV: 50 | PM: 60

Blq: 7 | Esq: 11 | Det: 12

Ataque:

Desarmado +4 (Cac, 2/Cont.)

Habilidades:

Canção do Enjôo [A,20]

Língua Afiada [A,10]

Constituição Frágil [S]

Eloquente [S]

Poesia dos Bardos [S]

Equipamentos:

Alaúde, Roupas Comuns com estampa da Vaca Metaleira

Velasa

Levent Ladina

Nível 1

For: 2 | Agi: 5 | Int: 4 | Von: 3

PV: 60 | PM: 60

Blq: 7 | Esq: 10 (+3 voando) | Det 11

Ataque:

Desarmado +5 (CaC, 2/Cont.)

Habilidades:

Movimento Brusco [R, Varia]

Asas Pesadas [S]

Celeridade [S]

Dançarino do Ar [S]

Gatuno [S]

Equipamentos:

Roupas Comuns

É desconhecido o propósito pelo qual ambos assombram Londérien com seus 30 segundos de música se repetindo incansavelmente. Tudo que é conhecido é que a música cantada por By' Afra faz com que todos ao seu redor não consigam parar de repetir o único trecho que sua música possui "voar voar, subir subir". Além disso, sua não tão fiel parceira, Velasa sempre o acompanha, geralmente o carregando ao redor de todo o reino.

Sempre que Velasa tiver uma falha crítica em combate, ela automaticamente acerta By' Afra, o derrubando.