

# Dragon Cave

## Animais

As criaturas que faltavam no seu jogo!

## Necromante

Novas habilidades!

## Monstros

## das Neves

Frio na Espinha!

# COLOSSO

Regras para lutar contra criaturas realmente grandes!





# ÍNDICE

<b>Heróis ao Extremo:</b> Necromante	Página 3
<b>Dicas:</b> Equilibrando o Combate	Página 4
<b>Dicas:</b> Comparando Atributos	Página 6
<b>Monstros:</b> Mais Animais	Página 7
<b>Regra:</b> Combatendo Colossos	Página 21
<b>Dicas:</b> Uma Boa Narrativa	Página 22
<b>Monstros:</b> Monstros das Neves	Página 24
<b>Concurso:</b> Personagens	Página 26
<b>Drakon:</b> Florestas dos Antigos	Página 32

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



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

## Criação, Edição e

**Desenvolvimento:** Tiago Junges

**Ilustrações:** Diversos; Reprodução; Todos direitos reservados.



## Editorial

Salve amigos roladores de dados!

RPGCon foi um sucesso! Vendemos 40 livros, e fizemos diversos contatos! As vendas na internet aumentaram também depois do evento e as respostas dos blogs e sites melhor impossível! Conheci muita gente legal lá e reencontrei grandes amigos! Até o Kaique pode aparecer. Ele e o Stephan jogaram e mestram MB para o pessoal! Teve outras mesas rolando MB também, e infelizmente não pude conferir porque fiquei o tempo todo no meu stand. Mas foi muito bom assim mesmo o evento!

Outra coisa muito boa é que estamos quase recuperando o investido nos livros, e isso significa que já irei investir em MAIS LIVROS! Depois de muito pesquisar e conversar, decidi que o próximo livro a ser impresso será o Monstrum Codex! Já estamos trabalhando em cima dele e pretendo finalizar o quanto antes possível! Terá mais monstros e artes próprias no estilo do Manual Básico!

Eu não poderia estar mais satisfeito com os resultados do jogo. Mas eu não vou descansar a cabeça agora! Vamos continuar lutando e produzindo mais materiais!

Que rolem os dados!

*Coisinha Verde*

## Compre a versão impressa do Manual Básico pelo site!



Já foram vendidos 150 exemplares! Assim que vender mais 100 teremos o *Monstrum Codex - Guia dos Monstros* impresso! Ajude a divulgar!



# Heróis ao Extremo

## Guia do Herói: Necromante

### **Raio das Trevas**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 5

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Você pode disparar um raio negro para acertar qualquer alvo visível causando 12 pontos de dano de Frio. O oponente pode fazer um teste de Agilidade (Dif 14) para receber apenas a metade do dano.

### **Convocar Criaturas Rastejantes 1**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Você pode trazer de baixo da terra ou de lugares úmidos e fétidos, criaturas como vermes e insetos. Estas pequenas criaturas farão o que você quiser e se mandados atacar, causarão 1 ponto de dano por segundo.

### **Convocar Criaturas Rastejantes 2**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Convocar Criaturas Rastejantes 1

**Mana:** 30

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Você pode trazer de baixo da terra ou de lugares úmidos e fétidos, uma enorme quantidade de criaturas como vermes e insetos. Estas pequenas criaturas juntas poderão cobrir uma grande área e impedir o movimento de qualquer pessoa. Passar por elas causará 2 pontos de dano por turno, e se todas criaturas fizerem um único ataque poderão causar 20 pontos de dano.

### **Maldição: Domínio Mental**

*Habilidade (Magia/Maldição) - Ação*

**Mana:** 40

**Dificuldade da Magia:** [Von do Oponente] +10

**Descrição:** Escolha uma criatura visível. Você deve ficar 3 turnos concentrado olhando ela. Ela então ficará sob seu domínio por 1 minuto ou até sua concentração for quebrada. Se você receber dano ou sair do campo de visão, sua concentração estará quebrada.

### **Maldição: Prisão Animal**

*Habilidade (Magia/Maldição) - Ação*

**Mana:** 30

**Dificuldade da Magia:** [Int do oponente] + 10

**Descrição:** O alvo se transforma em um animal pequeno (sapo, gato, pato, rato, etc.). Nesta forma ele não poderá usar magias, falar ou se comunicar de qualquer maneira. Esta maldição dura 1 minuto.

### **Maldição: Fobia**

*Habilidade (Magia/Maldição) - Ação*

**Mana:** 20

**Dificuldade da Magia:** [Von do Oponente]+10

**Descrição:** Escolha um oponente visível. Ele ficará com medo de alguma coisa (a sua escolha). Ele sempre rolará inaptidão para atacar ou lidar com este medo. Esta maldição dura 1 minuto.

### **Maldição: Horror**

*Habilidade (Magia/Maldição) - Ação*

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** 10

**Descrição:** Calafrios e arrepios sob sua presença. Todos oponentes que estiverem até 10 metros de você receberão -1 em todas as rolagens por 1 minuto (ou até o final da batalha). Este bônus não é cumulativo.

### **Eternizar Maldição**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 30

**Dificuldade da Magia:** [Von do Oponente]+10

**Descrição:** Escolha um oponente que esteja sob uma maldição sua. Esta maldição agora é permanente e só poderá ser quebrada com a sua morte. Para se proteger, você pode colocar outra condição qualquer para a maldição ser quebrada. Esta condição é você quem inventa.

### **Sacrifício das Trevas**

*Habilidade (Técnica) - Ação*

**Descrição:** Quando fizer um ritual, você pode sacrificar uma criatura qualquer. Você poderá usar a mana da criatura sacrificada para a magia do ritual.



# Dicas e Truques

Muitos mestres, especialmente os iniciantes, podem ter certa dificuldade para equilibrar os combates. No Mighty Blade os monstros não possuem níveis ou outro número para comparar. Mas será mesmo que você precisa dele?

## Equilíbrio ou Desequilíbrio

Supondo que cada monstro tivesse um número pra representar seu poder. E eu pego um monstro que seja equilibrado com o grupo, porém, ele é vulnerável a fogo. Se o grupo possuir armas e habilidades de fogo o combate será muito mais fácil do que se o grupo não tivesse nenhuma habilidade de fogo. Neste caso precisaria então colocar uma observação no nível do monstro. E se tiver um outro monstro com mais coisas desse tipo? E você se surpreenderá como existem monstros que podem ser mais fortes ou menos fortes dependendo do grupo se heróis!

Em outras palavras: Não existe maneira perfeita de equilibrar os monstros mecanicamente. Será necessário que o mestre avalie o desafio para com os jogadores!

Outro problema de atribuir níveis aos monstros, seria que o mestre acabaria se limitando demais (o que acaba acontecendo com muitos mestres em outros sistemas que presenciei).

## Usando a Observação

Então, como fazer para equilibrar seus combates? Análise o monstro e o grupo. Lembre-se que se o grupo já gastou seus recursos, vida e mana, um próximo combate (mesmo que de monstros fracos) pode ser fatal!

Veja a seguir varias dicas para não ajudar na hora de montar um encontro!

## Passo 1: Limite de Ataque

Certos monstros terão uma defesa impossível de atingir dependendo do nível dos heróis, e isso é importante observar quando escolher um monstro! Por isso, verifique a se a

# Equilibrando seus Combates!

Defesa é maior que a média dos ataques do grupo. Se for, desconsidere o monstro, pois será difícil de acertar os golpes (ou até impossível). Outra coisa a se observar é se ele tem alguma habilidade limitadora de combate. Veja (da mesma maneira que a defesa) se a dificuldade desta habilidade é superior a média do atributo de todos os heróis.

## Passo 2: Tipo de Combate

Você deve decidir se o combate será confortável ou letal. Um combate confortável é o mais comum e aconselhado na maioria das vezes. Não é fácil, mas os heróis têm a preferência. Eles provavelmente vencerão, mas estarão com seus recursos em baixa (talvez um herói morra).

O combate letal é aquele que deve-se cuidar ao colocar. É aquele combate de igual, onde as chances estão 50/50. É algo perigoso e todo o grupo poderá morrer! Evite ao máximo.

## Passo 3: Tempo

Verifique os pontos de vida (e talvez os de mana) do monstro. Eles indicarão quanto tempo ele durará no combate. Obviamente, leve em consideração se sua defesa for muito grande, pois será mais difícil causar dano à criatura. Outra coisa a se verificar é o dano médio do monstro. Olhe bem as habilidades para estipular isso, pois alguns monstros causam mais dano com suas habilidades do que com ataques normais! Isso indicará também o tempo que os heróis terão antes de morrer.

## Experiência de Jogo

Para facilitar o trabalho de equilibrar um combate, o mestre pode usar suas experiências com os monstros em outros combates. Se você colocou 6 goblins contra o grupo e eles os derrotaram facilmente, coloque mais goblins da próxima vez! Se você colocou um dragão adulto contra o grupo e eles só não morreram porque seu NPC bonzinho veio ajudá-los, coloque um dragão jovem, e talvez até enfraquecido.

Lembre também que você é o mestre e pode criar coisas na hora se necessário! Se o

grupo está quase morrendo, faça com que eles achem uma maneira de matar o monstro mais fácil, ou uma maneira de escapar (o mais sensato). Se o vilão que você fez para ser o combate mais difícil está muito fácil, faça com que ele se transforme em um monstro mais forte, etc.

## Encontros Prontos

Para facilitar a todos, apresento alguns encontros prontos para serem usados em seus jogos. Cada encontro foi preparado para um grupo de 4 integrantes e é especificado o tipo de combate (como visto acima) e o nível ideal!

### Trupe de Goblins

**Tipo:** Confortável.

**Nível:** Qualquer.

**Integrantes:**

- 4 Goblins Comuns
- 2 Goblins Arqueiros
- 1 Goblin Soldado
- 1 Goblin Feiticeiro (Líder)

### Assaltantes Gnolls

**Tipo:** Confortável.

**Nível:** Qualquer.

**Integrantes:**

- 2 Gnolls Arqueiros
- 1 Líder Gnoll

### Covil da Aranha

**Tipo:** Confortável.

**Nível:** Qualquer.

**Integrantes:**

- 1 Aranha Gigante
- 6 Aranha Gigante (filhote)

### Tribo Orc

**Tipo:** Letal.

**Nível:** Qualquer.

**Integrantes:**

- 3 Orc Guerreiro Nômade
- 1 Orc Líder de Tribo
- 1 Orc Xamã

### Horda de Zumbis

**Tipo:** Confortável.

**Nível:** Qualquer.

**Integrantes:**

- 3 Humano Camponês Zumbi
- 4 Humano Guerreiro Zumbi
- 1 Cão Zumbi

### Bandoleiros dos Pântanos

**Tipo:** Confortável.

**Nível:** Qualquer.

**Integrantes:**

- 3 Goblins Comuns
- 1 Goblin Soldado
- 1 Troll dos Pântanos

### Ogros da Estrada

**Tipo:** Confortável.

**Nível:** Qualquer.

**Integrantes:**

- 2 Ogros

### Cripta do Liche

**Tipo:** Letal.

**Nível:** Qualquer.

**Integrantes:**

- 3 Humano Guerreiro Zumbi
- 4 Soldado Esqueleto
- 1 Liche (Lorde Decrépito)

### Demônios Infernais

**Tipo:** Letal.

**Nível:** Qualquer.

**Integrantes:**

- 3 Blazekin
- 2 Cão Infernal (Grande)

### Demônios Infernais

**Tipo:** Letal.

**Nível:** 5 ou mais.

**Integrantes:**

- 4 Blazekin
- 2 Abigor

### Dragão na Cidade

**Tipo:** Letal.

**Nível:** 5 ou mais.

**Integrantes:**

- 1 Dragão do Fogo Jovem

### Covil do Dragão

**Tipo:** Letal.

**Nível:** 10

**Integrantes:**

- 1 Dragão do Fogo Adulto

## Adaptando

Você pode livremente montar seu encontro como quiser. Estes são só exemplos. Para tornar um combate *Confortável* em um combate *Letal*, basta duplicar todos os integrantes!





## Comparando Atributos

Força	
0	Sem força
1	Força de um Rato
2	Força de um Gato Selvagem
3	Humano comum
4	Força de um Lobo
5	Força de um Cavalo
6	Força de um Urso
7	Força de um Tigre
8	Força de um Rinoceronte
9	Força de um Elefante
10	Força de um Dragão

Inteligência	
0	Sem inteligência
1	Inteligência de uma Mula
2	Inteligência de um Orc
3	Humano comum
4	Inteligência de um Faen (Fada)
5	Inteligência de um Ente
6	Inteligência de um Demônio (Sucubus)
7	Inteligência de um Vampiro (antigo)
8	Inteligência de um Liche
9	Inteligência de um Demônio (Berliargos)
10	Inteligência de um Dragão

Agilidade	
0	Sem agilidade
1	Agilidade de um Elefante
2	Agilidade de um Bisão
3	Humano comum
4	Agilidade de um Gato
5	Agilidade de um Falcão
6	Agilidade de um Esquilo
7	Agilidade de uma Pantera
8	Agilidade de uma Serpente Marinha
9	Agilidade de um Demônio (Berliargos)
10	Agilidade de um Dragão

Vontade	
0	Sem vontade
1	Vontade de um Rato
2	Vontade de um Cão
3	Humano comum
4	Vontade de um Leopardo
5	Vontade de um Leão
6	Vontade de uma Manticora
7	Vontade de um Demônio (Abigor)
8	Vontade de um Gigante
9	Vontade de um Demônio (Berliargos)
10	Vontade de um Dragão





# Mais Animais

Por Erik Nunes

Segue-se uma lista com alguns dos animais faltantes nas listas apresentadas no Manual Básico e no Monstrum Codex.

## Arraia

### Atributos

Força	5
Agilidade	3
Inteligência	2
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 10

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 10

### Ataque Corporal:

Encontrão (For; Dano: 10/cont.)

### Habilidades:

#### Peixe

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você respira livremente embaixo da água, mas sufoca quando exposto ao ar. Você se locomove normal e naturalmente nadando, mas é incapaz de se locomover de qualquer outra forma.

#### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Babuino

### Atributos

Força	5
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 10

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 10

### Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano: 10/perf.)

### Habilidades:

#### Estrutura Atléticoa

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você rola 3d6 quando faz testes relacionados à situações atléticas, como escalar, equilibrar-se, nadar, etc.

#### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Baleia

### Atributos

Força	12
Agilidade	4
Inteligência	4
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 180

**Pontos de Mana:** 70

**Defesa:** 17

### Ataque Corporal:

Cauda (Agi; Dano: 30/cont.)

### Habilidades:

#### Radar

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você é capaz de emitir sons, inaudíveis para a maioria das criaturas, que lhes permite localizar objetos e criaturas num raio de 36m.

#### Prender Respiração

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você é capaz de prender a respiração por 30 minutos.

#### Aquático

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você é capaz de deslocar-se com extrema perfeição nadando, mas tem dificuldades ou é completamente incapaz de deslocar-se de outra maneira.

### Combate Gigante

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 16). Se falhar, cairá no chão (menos oponentes que sejam maiores).

### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Bisão

### Atributos

Força	7
Agilidade	2
Inteligência	2
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 40

**Pontos de Mana:** 20

**Defesa:** 12

### Ataque Corporal:

Chifrada (For; Dano: 12/perf.)

### Habilidades:

### Montaria

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Pode carregar até 200 kg nas costas sem sofrer penalidade nenhuma.

### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Cabrito Montanhês

### Atributos

Força	4
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 20

**Pontos de Mana:** 20

**Defesa:** 9

### Ataque Corporal:

Marrada (For; Dano: 8/cont.)

### Habilidades:

### Investida Mortal

*Habilidade – Suporte*

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

### Estrutura Atlético

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você rola 3d6 quando faz testes relacionados à situações atléticas, como escalar, equilibrar-se, nadar, etc.

### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Cachorro Grande

### Atributos

Força	4
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 20

**Pontos de Mana:** 20

**Defesa:** 10

### Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano: 10/perf.).

### Habilidades:

### Sentidos Apurados

*Habilidade – Suporte*

**Descrição:** Você pode rolar 3d6 quando fizer testes relacionados ao olfato e audição.

### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.



## Camelo

### Atributos

Força	6
Agilidade	2
Inteligência	3
Vontade	2

**Pontos de Vida:** 40

**Pontos de Mana:** 20

**Defesa:** 11

### Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano: 6/cont.)

### Habilidades:

#### Corcova

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você é capaz de resistir à um dia inteiro sem alimento e até 8 dias sem água.

#### Montaria

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Pode carregar até 200 kg nas costas sem sofrer penalidade nenhuma.

#### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Coioote

### Atributos

Força	3
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	2

**Pontos de Vida:** 10

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 9

### Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano: 8/perf.)

### Habilidades:

#### Sentidos Apurados

*Habilidade – Suporte*

**Descrição:** Você pode rolar 3d6 quando fizer testes relacionados ao olfato e audição.

#### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Corvo

### Atributos

Força	1
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 10

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 10

### Ataque Corporal:

Bicada (Agi; Dano: 6/perf.)

### Habilidades:

#### Asas Pesadas

*Habilidade – Suporte*

**Descrição:** Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso antes de voar. Quando em voo, você não pode parar, mas pode planar.

#### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Crocodilo

### Atributos

Força	7
Agilidade	3
Inteligência	2
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 40

**Pontos de Mana:** 30

**Defesa:** 14

### Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano: 12/perf.)

Cauda (Agi; Dano: 10/cont.)

### Habilidades:

**Prender Respiração***Habilidade (Característica) – Suporte***Descrição:** Você é capaz de prender a respiração por 30 minutos.**Aquático***Habilidade (Característica) – Suporte***Descrição:** Você é capaz de deslocar-se com extrema perfeição nadando, mas tem dificuldades ou é completamente incapaz de deslocar-se de outra maneira.**Arrastar***Habilidade – Ação***Mana:** 10**Descrição:** Após morder uma criatura, você pode prendê-la com seus dentes e puxá-la para a água, fazendo-a se afogar. Uma criatura presa em sua mordida deve fazer um teste de Força Dif 14 para não ser arrastada. Você só solta uma presa ao sofrer dano, ou por vontade própria.**Irracional***Habilidade (Característica) – Suporte***Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.**Doninha****Atributos**

Força	1
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	2

**Pontos de Vida:** 5**Pontos de Mana:** 10**Defesa:** 9**Ataque Corporal:**

Mordida (For; Dano: 4/perf.).

**Habilidades:****Sentidos Apurados***Habilidade – Suporte***Descrição:** Você pode rolar 3d6 quando fizer testes relacionados ao olfato e audição.**Estrutura Atlético***Habilidade (Característica) – Suporte***Descrição:** Você rola 3d6 quando faz testes relacionados à situações atléticas, como escalar, equilibrar-se, nadar, etc.**Prender com os Dentes***Habilidade – Reação***Descrição:** Ao ser bem-sucedido em um ataque com sua mordida, você pode se prender à vítima com seus dentes, causando seu dano por mordida automaticamente a cada rodada. Se você for puxado, causará o dobro de seu dano antes de se soltar.**Irracional***Habilidade (Característica) – Suporte***Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.**Elefante****Atributos**

Força	10
Agilidade	2
Inteligência	4
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 140**Pontos de Mana:** 60**Defesa:** 15**Ataque Corporal:**

Presas (For; Dano: 30/perf.).

Patada (For; Dano: 30/cont.).

**Habilidades:****Investida Mortal***Habilidade – Suporte***Descrição:** Em carga, você pode desferir um poderoso golpe. Se estiver distante do oponente, você pode correr até ele e fazer um ataque normal que causa +10 de dano.**Montaria***Habilidade – Suporte***Descrição:** Pode carregar até 300 kg nas costas sem sofrer penalidade nenhuma.**Irracional***Habilidade (Característica) – Suporte***Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Esquilo

### Atributos

Força	1
Agilidade	6
Inteligência	3
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 5

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 6

### Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano: 3/perf.).

### Habilidades:

#### Estrutura Atlético

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você rola 3d6 quando faz testes relacionados à situações atléticas, como escalar, equilibrar-se, nadar, etc.

#### Tamanho Pequeno

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você rola 3d6 quando faz testes de Agilidade para esconder-se e mover-se em silêncio; também ganha Defesa +1.

#### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Falcão

### Atributos

Força	2
Agilidade	5
Inteligência	3
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 10

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 10

### Ataque Corporal:

Garra (For; Dano: 3/corte).

Bicada (For; Dano: 5/perf.).

### Habilidades:

#### Asas Pesadas

*Habilidade – Suporte*

**Descrição:** Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso antes de voar. Quando em vôo, você não pode parar, mas pode planar.

#### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Gato Doméstico

### Atributos

Força	1
Agilidade	4
Inteligência	4
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 5

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 6

### Ataque Corporal:

Garra (Agi; Dano: 2/corte).

Mordida (For; Dano: 3/perf.).

### Habilidades:

#### Rasgar

*Habilidade – Suporte*

**Descrição:** Você pode executar seu ataque de Mordida com Agilidade ao invés de Força. Dessa forma, você causa dano por Corte, e não Perfuração.

#### Estrutura Atlético

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você rola 3d6 quando faz testes relacionados à situações atléticas, como escalar, equilibrar-se, nadar, etc.

#### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Gato Selvagem

### Atributos

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 10

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 9



### Ataque Corporal:

Garra (Agi; Dano: 4/corte).

Mordida (For; Dano: 4/perf.).

### Habilidades:

#### Rasgar

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você pode executar seu ataque de Mordida com Agilidade ao invés de Força.

Dessa forma, você causa dano por Corte, e não Perfuração.

#### Estrutura Atlética

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você rola 3d6 quando faz testes relacionados à situações atléticas, como escalar, equilibrar-se, nadar, etc.

#### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Golfinho

#### Atributos

Força	4
Agilidade	5
Inteligência	5
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 20

**Pontos de Mana:** 20

**Defesa:** 10

### Ataque Corporal:

Pancada (For; Dano: 7/cont.).

### Habilidades:

#### Radar

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você é capaz de emitir sons, inaudíveis para a maioria das criaturas, que lhe permite localizar objetos e criaturas num raio de 36m.

#### Prender Respiração

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você é capaz de prender a respiração por 30 minutos.

#### Aquático

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você é capaz de deslocar-se com extrema perfeição nadando, mas tem dificuldades ou é completamente incapaz de deslocar-se de outra maneira.

#### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Gorila

#### Atributos

Força	7
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	5

**Pontos de Vida:** 50

**Pontos de Mana:** 20

**Defesa:** 12

### Ataque Corporal:

Soco (For; Dano: 12/cont.).

### Habilidades:

#### Estrutura Atlética

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você rola 3d6 quando faz testes relacionados à situações atléticas, como escalar, equilibrar-se, nadar, etc.

#### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Guaxinim

#### Atributos

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	4
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 5

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 7

**Ataque Corporal:**

Mordida (For; Dano: 2/perf.).

**Habilidades:****Estrutura Atlética**

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você rola 3d6 quando faz testes relacionados à situações atléticas, como escalar, equilibrar-se, nadar, etc.

**Irracional**

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

**Guepardo****Atributos**

Força	5
Agilidade	6
Inteligência	3
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 30

**Pontos de Mana:** 20

**Defesa:** 10

**Ataque Corporal:**

Mordida (For; Dano: 8/perf.).

Garra (Agi; Dano: 6/corte).

**Habilidades:****Impulso**

*Habilidade – Ação*

**Mana:** 5

**Descrição:** Você é capaz de percorrer, correndo, uma velocidade de até 150km por hora.

**Imobilizar**

*Habilidade – Suporte*

**Descrição:** Se você for bem-sucedido em um ataque de mordida, poderá fazer um teste resistido de Força contra seu adversário. Se vencer, ele estará imobilizado, fazendo com que todos os ataques contra ele sejam considerados *ataques surpresa*.

**Irracional**

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

**Hiena****Atributos**

Força	4
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	2

**Pontos de Vida:** 20

**Pontos de Mana:** 20

**Defesa:** 9

**Ataque Corporal:**

Mordida (For; Dano: 10/perf.).

**Habilidades:****Imobilizar**

*Habilidade – Suporte*

**Descrição:** Se você for bem-sucedido em um ataque de mordida, poderá fazer um teste resistido de Força contra seu adversário. Se vencer, ele estará imobilizado, fazendo com que todos os ataques contra ele sejam considerados *ataques surpresa*.

**Irracional**

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

**Javali****Atributos**

Força	5
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 40

**Pontos de Mana:** 20

**Defesa:** 10

**Ataque Corporal:**

Presas (For; Dano: 10/perf.).

**Habilidades:****Fúria Instintiva**

*Habilidade – Reação*

**Descrição:** Ao sofrer dano, você entra em fúria destrutiva, ficando neste estado até o final da batalha. Você recebe temporariamente +2 na Força e fica imune a medo ou intimidação.

**Irracional***Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Jumento

**Atributos**

Força	4
Agilidade	3
Inteligência	1
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 20

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 8

**Ataque Corporal:**

Coice (For; Dano: 13/cont.).

Mordida (For; Dano: 4/corte).

**Habilidades:****Montaria***Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Pode carregar até 200 kg nas costas sem sofrer penalidade nenhuma.

**Irracional***Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Lagarto

**Atributos**

Força	1
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 5

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 6

**Ataque Corporal:**

Mordida (For; Dano: 3/corte).

**Habilidades:****Estrutura Atlética***Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você rola 3d6 quando faz testes relacionados à situações atléticas, como escalar, equilibrar-se, nadar, etc.

**Tamanho Pequeno***Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você rola 3d6 quando faz testes de Agilidade para esconder-se e mover-se em silêncio; também ganha Defesa +1.

**Irracional***Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Leão

**Atributos**

Força	7
Agilidade	5
Inteligência	3
Vontade	5

**Pontos de Vida:** 50

**Pontos de Mana:** 30

**Defesa:** 12

**Ataque Corporal:**

Garra (For; Dano: 9/corte).

Mordida (For; Dano: 12/perf.).

**Habilidades:****Rasgar***Habilidade – Suporte*

**Descrição:** Você pode executar seu ataque de Mordida com Agilidade ao invés de Força. Dessa forma, você causa dano por Corte, e não Perfuração, assim como passa a causar 3 pontos de dano a mais.

**Imobilizar***Habilidade – Suporte*

**Descrição:** Se você for bem-sucedido em um ataque de mordida, poderá fazer um teste resistido de Força contra seu adversário. Se vencer, ele estará imobilizado, fazendo com que todos os ataques contra ele sejam considerados *ataques surpresa*.

**Irracional***Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.



## Leopardo

### Atributos

Força	5
Agilidade	6
Inteligência	3
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 30

**Pontos de Mana:** 20

**Defesa:** 10

### Ataque Corporal:

Garra (Agi; Dano: 7/corte).

Mordida (For; Dano: 10/perf.).

### Habilidades:

#### Rasgar

*Habilidade – Suporte*

**Descrição:** Você pode executar seu ataque de Mordida com Agilidade ao invés de Força. Dessa forma, você causa dano por Corte, e não Perfuração.

#### Imobilizar

*Habilidade – Suporte*

**Descrição:** Se você for bem-sucedido em um ataque de mordida, poderá fazer um teste resistido de Força contra seu adversário. Se vencer, ele estará imobilizado, fazendo com que todos os ataques contra ele sejam considerados *ataques surpresa*.

#### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Lula

### Atributos

Força	4
Agilidade	6
Inteligência	2
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 10

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 9

### Ataque Corporal:

Tentáculos (Agi; Dano: 2/cont.).

Mordida (For; Dano: 7/corte).

### Habilidades:

#### Peixe

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você respira livremente embaixo da água, mas sufoca quando exposto ao ar. Você se locomove normal e naturalmente nadando, mas é incapaz de se locomover de qualquer outra forma.

#### Tentáculos

*Habilidade – Suporte*

**Descrição:** Você sempre ataca seus oponentes com seus tentáculos. Caso acerte um ataque, pode fazer um teste resistido de Agilidade para agarrá-los, esmagando-os e causando dano igual sua Força por rodada ou levando-os à boca para mordê-los. Você também é capaz de atacar entre 2 e 8 vezes por turno dessa forma, enquanto seus ataques forem bem-sucedidos.

#### Tinta

*Habilidade - Ação*

**Mana:** 2

**Descrição:** Você é capaz de expelir uma nuvem de tinta, capaz de cegar qualquer criatura próxima por 3 rodadas.

#### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Macaco

### Atributos

Força	1
Agilidade	5
Inteligência	3
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 10

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 6

### Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano: 3/perf.)

### Habilidades:

#### Estrutura Atlética

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você rola 3d6 quando faz testes relacionados à situações atléticas, como escalar, equilibrar-se, nadar, etc.

**Tamanho Pequeno***Habilidade (Característica) – Suporte***Descrição:** Você rola 3d6 quando faz testes de Agilidade para esconder-se e mover-se em silêncio; também ganha Defesa +1.**Irracional***Habilidade (Característica) – Suporte***Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Mangusto

**Atributos**

Força	3
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 10**Pontos de Mana:** 10**Defesa:** 8**Ataque Corporal:**

Mordida (For; Dano: 4/perf.)

**Habilidades:****Estrutura Atlético***Habilidade (Característica) - Suporte***Descrição:** Você rola 3d6 quando faz testes relacionados a situações atléticas, como escalar, equilibrar-se, nadar, etc.**Resistência à Veneno***Habilidade (Característica) - Suporte***Descrição:** Você rola 3d6 quando faz testes para resistir a venenos.**Irracional***Habilidade (Característica) – Suporte***Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Morcego

**Atributos**

Força	1
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	2

**Pontos de Vida:** 5**Pontos de Mana:** 10**Defesa:** 6**Ataque Corporal:**

Mordida (For; Dano: 1/perf.)

**Habilidades:****Radar***Habilidade (Característica) – Suporte***Descrição:** Você é capaz de emitir sons, inaudíveis para a maioria das criaturas, que lhe permite localizar objetos e criaturas num raio de 36m.**Asas Pesadas***Habilidade – Suporte***Descrição:** Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso antes de voar. Quando em vôo, você não pode parar, mas pode planar.**Tamanho Pequeno***Habilidade (Característica) – Suporte***Descrição:** Você rola 3d6 quando faz testes de Agilidade para esconder-se e mover-se em silêncio; também ganha Defesa +1.**Irracional***Habilidade (Característica) – Suporte***Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Mula

**Atributos**

Força	6
Agilidade	3
Inteligência	1
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 30**Pontos de Mana:** 10**Defesa:** 11**Ataque Corporal:**

Coice (For; Dano: 13/cont.).

**Habilidades:****Montaria***Habilidade - Suporte***Descrição:** Pode carregar até 200 kg nas costas sem sofrer penalidade nenhuma.

**Irracional***Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Pônei

**Atributos**

Força	4
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	2

**Pontos de Vida:** 20

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 8

**Ataque Corporal:**

Coice (For; Dano: 7/cont.).

**Habilidades:****Montaria***Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Pode carregar até 150 kg nas costas sem sofrer penalidade nenhuma.

**Irracional***Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Raposa

**Atributos**

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	4
Vontade	5

**Pontos de Vida:** 10

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 7

**Ataque Corporal:**

Mordida (For; Dano: 3/perf.)

**Habilidades:****Estrutura Atlético***Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você rola 3d6 quando faz testes relacionados à situações atléticas, como escalar, equilibrar-se, nadar, etc.

**Sentidos Apurados***Habilidade – Suporte*

**Descrição:** Você pode rolar 3d6 quando fizer testes relacionados ao olfato e audição.

**Irracional***Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Rato

**Atributos**

Força	1
Agilidade	5
Inteligência	3
Vontade	1

**Pontos de Vida:** 5

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 6

**Ataque Corporal:**

Mordida (For; Dano: 2/perf.).

**Habilidades:****Estrutura Atlético***Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você rola 3d6 quando faz testes relacionados à situações atléticas, como escalar, equilibrar-se, nadar, etc.

**Tamanho Pequeno***Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você rola 3d6 quando faz testes de Agilidade para esconder-se e mover-se em silêncio; também ganha Defesa +1.

**Febre do Lixo***Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você é capaz de transmitir doenças por secreções e fluídos de seu corpo, inclusive pela saliva ao morder. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de Força Dif 10 para não perder 5 pontos de vida e de mana e 1 ponto em Força e Agilidade por 6 dias.

**Irracional***Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.



## Rinoceronte

### Atributos

Força	8
Agilidade	2
Inteligência	3
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 100

**Pontos de Mana:** 40

**Defesa:** 15

### Ataque Corporal:

Chifrada (For; Dano: 20/perf.).

### Habilidades:

#### Investida Mortal

*Habilidade – Suporte*

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

#### Montaria

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Pode carregar até 200 kg nas costas sem sofrer penalidade nenhuma.

#### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Sapo

### Atributos

Força	1
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	1

**Pontos de Vida:** 5

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 6

### Habilidades:

#### Estrutura Atléticoa

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você rola 3d6 quando faz testes relacionados a situações atléticas, como escalar, equilibrar-se, nadar, etc.

### Tamanho Pequeno

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você rola 3d6 quando faz testes de Agilidade para esconder-se e mover-se em silêncio; também ganha Defesa +1.

### Saltar

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você rola +1d6 quando faz testes de Força ou Agilidade para efetuar saltos.

### Anfíbio

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você é capaz de respirar tanto dentro quanto fora da água, sem sofrer qualquer penalidade.

### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Texugo

### Atributos

Força	3
Agilidade	5
Inteligência	3
Vontade	2

**Pontos de Vida:** 10

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 8

### Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano: 4/perf.).

Garra (Agi; Dano: 2/corte).

### Habilidades:

#### Fúria Instintiva

*Habilidade – Reação*

**Descrição:** Ao sofrer dano, você entra em fúria destrutiva, ficando neste estado até o final da batalha. Você recebe temporariamente +2 na Força e fica imune a medo ou intimidação.

### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Tigre

### Atributos

Força	8
Agilidade	4
Inteligência	4
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 70

**Pontos de Mana:** 30

**Defesa:** 13

### Ataque Corporal:

Garra (For; Dano: 12/corte).

Mordida (For; Dano: 15/perf.).

### Habilidades:

#### Rasgar

*Habilidade – Suporte*

**Descrição:** Você pode executar seu ataque de Mordida com Agilidade ao invés de Força. Dessa forma, você causa dano por Corte, e não Perfuração, assim como passa a causar 3 pontos de dano a mais.

#### Imobilizar

*Habilidade – Suporte*

**Descrição:** Se você for bem-sucedido em um ataque de mordida, poderá fazer um teste resistido de Força contra seu adversário. Se vencer, ele estará imobilizado, fazendo com que todos os ataques contra ele sejam considerados *ataques surpresa*.

#### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Tubarão

### Atributos

Força	6
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	5

**Pontos de Vida:** 60

**Pontos de Mana:** 30

**Defesa:** 11

### Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano: 15/corte)

### Habilidades:

#### Peixe

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você respira livremente embaixo da água, mas sufoca quando exposto ao ar. Você se locomove normal e naturalmente nadando, mas é incapaz de se locomover de qualquer outra forma.

#### Faro

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você é capaz de sentir cheiros, mesmo embaixo d'água, até 60m. Também é capaz de sentir o cheiro de sangue a uma distância de 1,5km.

#### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Urso Negro

### Atributos

Força	6
Agilidade	3
Inteligência	2
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 50

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 12

### Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano: 8/perf.)

Garra (For; Dano: 6/corte)

### Habilidades:

#### Nadar

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você rola +1d6 ao fazer testes de Força ou Agilidade referentes à natação.

#### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Urso Pardo

### Atributos

Força	9
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	5

**Pontos de Vida:** 80

**Pontos de Mana:** 30

**Defesa:** 15

### Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano: 16/perf.)

Garra (For; Dano: 13/corte)

### Habilidades:

#### Abraço

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Ao acertar um ataque corporal, você pode abraçar a vítima e prende-la. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste resistido de Força, ou ficará preso. Enquanto estiver abraçando, você pode atacar apenas a criatura abraçada, seja com sua mordida, seja esmagando-a com dano igual à sua Força.

#### Nadar

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você rola +1d6 ao fazer testes de Força ou Agilidade referentes à natação.

#### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

## Urso Polar

### Atributos

Força	9
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	5

**Pontos de Vida:** 100

**Pontos de Mana:** 50

**Defesa:** 15

### Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano: 16/perf.)

Garra (For; Dano: 13/corte)

### Habilidades:

#### Abraço

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Ao acertar um ataque corporal, você pode abraçar a vítima e prende-la. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste resistido de Força, ou ficará preso. Enquanto estiver abraçando, você pode atacar apenas a criatura abraçada, seja com sua mordida, seja esmagando-a com dano igual à sua Força.

#### Resistir às Geleiras

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você sofre 1 ponto a menos de dano por frio, e rola +1d6 em testes para esconder-se em áreas nevadas devido sua pelagem branca.

#### Nadar

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você rola +1d6 ao fazer testes de Força ou Agilidade referentes à natação.

#### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.



# Combatendo Colossos

Uma das coisas que sempre me irritavam na maioria dos sistemas eram aqueles combates contra criaturas estupidamente gigantes. Como pode alguém tentar lutar contra um monstro de 1km de altura e matá-lo dando espadadas na unha dele. Nas minhas mesas, eu sempre fazia estes combates diferentes. Eram sempre uma serie de testes para escalar, ou se esconder do gigante. E na maioria das vezes, as espadas eram abandonadas e o mais sensato era fugir (ou fazer uma grande armadilha).

Apresento aqui algumas regras para estes tipos de combate.



## A Regra

Use esta regra quando a criatura inimiga for três vezes maior que os personagens (para ser mais simples: Qualquer criatura com 6m de altura ou mais). A criatura gigante será chamada de “Colosso”.

O dano ao colosso de qualquer ataque sem alcance será reduzido à metade (arredondando pra baixo), além de ser imune a acertos críticos. Para poder atacá-lo normalmente, é preciso estar perto de suas partes vitais (tórax ou cabeça).

## Escalando

Para escalar um colosso, é necessário testes de Força ou Agilidade. Um teste a cada 3 metros de escalada. A dificuldade é igual a Agilidade do colosso +10.

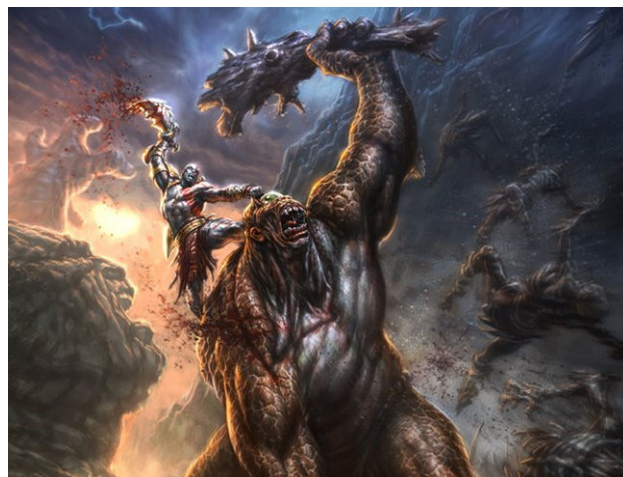
Se o colosso quiser, no seu turno ele pode tentar se livrar de alguém que esteja escalando. Pra isso ele faz um teste resistido de

Agilidade. Se vencer, o escalador cairá (o mestre pode dar um bônus para o escalador se ele tiver uma boa maneira de se prender).

O colosso pode também tentar atacar um herói que esteja escalando. Ele poderá fazer um ataque normal, mas se falhar receberá metade do seu próprio dano.

## Partes Vitais

Algumas criaturas (colossos) tem partes extremamente sensíveis. Se o herói conseguir escalar até este local, ele poderá fazer um ataque que causa o dobro de dano ou que cause algum problema para o colosso. Por exemplo: Atacar o olho de um gigante, poderá cegá-lo.



## A Queda

Como regra opcional, você pode atribuir um dano por queda da seguinte forma: 14 de dano de contusão para cada 3 metros. Um teste de Agilidade ou Força (dificuldade 14) pode diminuir este dano pela metade.

## Nem tão Grandes

Dependendo da situação, o mestre pode aplicar esta regra com monstros nem tão grandes assim. Um halfling pode, por exemplo, lutar contra um ogro usando esta regra.

## Heróis Colossos

Criaturas muito pequenas podem atacar os heróis usando as mesmas regras. Mas só use isso se for realmente interessante! Esta regra pode se tornar chata dependendo da situação.





# Uma Boa Narrativa

*Por Kaique de Oliveira*

Algumas sessões de RPG demoram em acabar, se tornam enfadonhas, e tanto o mestre quanto os jogadores sofrem calados, esperando a hora em que a mesma termina. Outras sessões, mesmo que durem somente uma ou duas horas, são lembradas por risadas, emoções e cenas marcantes, e nem precisam ser épicas.

Duas mesas de RPG, mesmo que usem o mesmo sistema, cenário, e tipo de jogo, podem ser totalmente diferentes. O mestre e os jogadores devem colaborar entre si para gerar diversão e gostinho de “quero mais” para todos. Isso depende muito do “roleplaying” dos membros do grupo, isto é, depende de como eles agem com seus personagens, de como o mestre descreve as cenas e age com seus NPCs, e de como cada uma destas coisas se enlaça na outra para fazer uma sessão mais proveitosa.

Estou escrevendo a matéria para dar dicas e sugestões para que mestres tornem suas campanhas mais vivas e dignas de serem lembradas nas melhores canções.

## Criação de Personagens

O começo do roleplaying começa quando os personagens estão sendo criados. Uma boa história geralmente tem personagens principais característicos, e RPG não deveria ser diferente. Cada personagem na mesa pode ter sua marca, ser reconhecido por algo, mesmo que seja algo banal como enrolar os cabelos, estralar a língua, ou repetir constantemente a mesma frase.

Junto a isso deve estar a sua história. A história do personagem, em minha opinião, deve ter que responder a algumas perguntas principais: “Onde e como ele nasceu e viveu sua juventude?”, “Como aprendeu tudo que sabe?” e “Qual motivação o levou a se tornar aventureiro?”. Não se pode ter medo de usar clichês, desde que não use apenas clichês e coloque algo na história que difira aquele personagem dos demais.

Uma dica é usar as habilidades em união com a história e/ou personalidade do personagem. Um feiticeiro com a magia

Inferno, por exemplo, poderia ter várias queimaduras que obteve ao tentar aprender esta magia. Como outro exemplo, um ladrão com Mestre das Adagas poderia justificar que aprendeu essa habilidade durante o tempo em que viveu com uma trupe de circo, antes de se tornar aventureiro.

Por último, o mestre em conjunto com os jogadores pode fazer pequenas modificações e juntar o grupo de alguma maneira na história. Como exemplo do feiticeiro e do ladrão acima: O feiticeiro poderia, em sua história, ter ficado sem dinheiro, e decidiu fazer shows de pirotecnia no mesmo circo onde o ladrão arremessava suas adagas.

## Realizando Ações

O modo como os personagens realizam suas ações também influi bastante no roleplaying. É interessante que ações mais importantes sejam descritas de modo específico e detalhado, deixando a cena mais marcante. Exemplo: Um jogador que interpreta um ladrão, ao se deparar com uma porta trancada, por exemplo, poderia simplesmente dizer: “Eu uso Arrombamento na porta”, ou dizer “Eu pego as ferramentas do kit preso no cinto e tento encaixá-las na porta para destrancar”. Enquanto a primeira é simples e sem cor, a segunda oferece uma visão melhor da cena, mostrando em maiores detalhes como as coisas são realizadas.

É claro que essa ação não precisa ser usada em todas as portas trancadas, isso pode tornar o jogo repetitivo. E outra coisa ruim, mas que muitos fazem, são ações extremamente exageradas. Por exemplo, o mesmo jogador que interpreta o Ladrão poderia dizer: “Eu retiro rapidamente os apetrechos do Kit pendurado no meu cinto, usando-os com delicadeza na porta e pedindo aos deuses para que isso funcione, e que nossa passagem seja liberada”. Estas, mesmo se usadas uma vez, geralmente acabam “soando legais” apenas para quem faz a ação.



## Descrivendo Cenas

Não são apenas os jogadores que podem melhorar suas descrições, o mestre também pode (e até deve). Os jogadores se impressionam muito mais com cenas detalhadas, chocantes e substâncias do que com uma descrição simples. O narrador sempre deve dizer tudo o que vêem, mas nunca tudo o que há no lugar. Diferente do jogador, o mestre pode “colorir” a cena quanto quiser.

Durante uma descrição, é interessante colocar os cheiros que os personagens sentem, os sons que ouvem e não apenas aquilo que eles vêem. Comparações são boas nesse caso, e o mestre pode dizer, por exemplo, que “o som do outro lado da porta é constante e fraco, se parecendo com o bater de asas de pássaros ou ratos andando, é difícil dizer ao certo”. Obviamente, não é necessário dizer isso a todo o tempo, principalmente quando o cheiro ou os sons não mudam.

Outra coisa que o mestre deve ter em mente é saber limitar sua descrição. Ele não precisa, por exemplo, dizer o que há em um quadro a não ser que os personagens cheguem perto para observar melhor. Ele pode dizer que é um “quadro de família”, e quando alguém o examina, ele entra em detalhes sobre a aparência das pessoas no quadro. Com algum teste um tanto difícil, ele pode até revelar em que época foi pintado ou se algum personagem reconhece alguma das pessoas retratadas. Essa falta de detalhes ajuda a manter o interesse constante dos jogadores em analisar as coisas da sala (podendo até cair em armadilhas!).

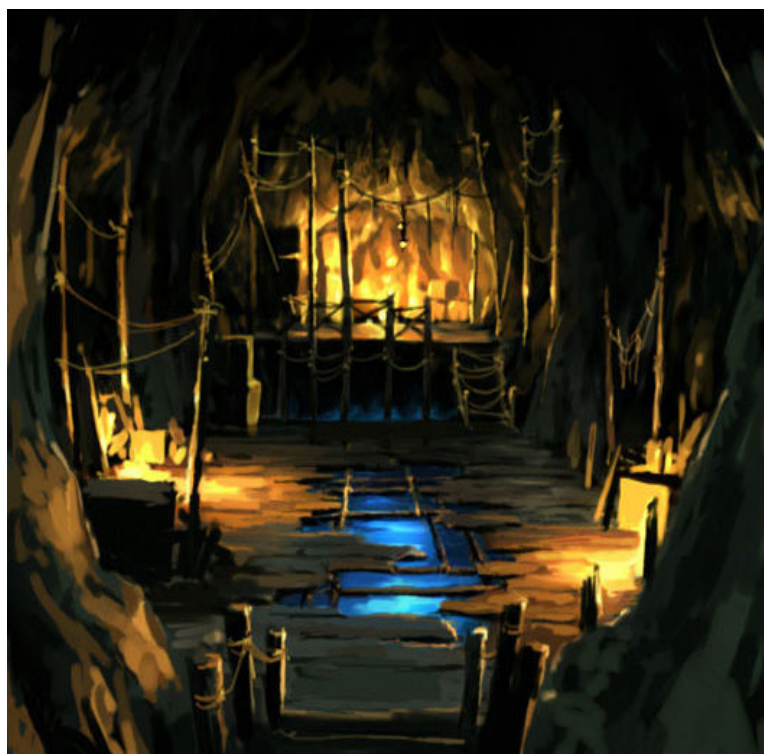
## Interpretando o Combate

As batalhas são, em boa parte dos jogos, as cenas de maior ação dos personagens e onde eles são desafiados a mostrar suas capacidades. Alguns combates são apenas um “passa tempo”, e geralmente acabam rápidos, não exigindo muita interpretação do mestre e dos jogadores, outros combates já são importantes para aventura ou difíceis, sendo muito legal que os jogadores e o mestre saibam deixá-los marcantes.

O papel do mestre será evitar que o combate se torne apenas um ciclo de iniciativa onde cada um ataca em sua vez. Ele vai colocar elementos diferentes no combate e fazer com que ele seja lembrando pelos jogadores. Imaginem uma cena final de um templo, onde um necromante maligno cria vários mortos-vivos para atacar os personagens.

Para deixar o combate mais emocionante, o mestre pode dizer que o necromante está em um palanque e vai ser necessário os personagens passarem por uma série de armadilhas até chegar lá. Além disso, ele pode colocar habilidades criativas para o necromante, que dificulte a chegada dos heróis até ele.

Como no exemplo do necromante, é sempre interessante que o terreno influencie em algumas batalhas. Como exemplo, o grupo pode estar escalando um muro enquanto são atacados por demônios alados (como Imps) e são obrigados a escalar rápido para lutar quando chegarem ao topo, ou até mesmo lutar enquanto escalam.







# Monstros das Neves

## Yeti

**Descrição Física:** Os Yetis são terríveis bestas que medem entre 2 a 3 metros de altura. Possuem uma pelagem muito branca que é facilmente confundida com a neve.

**Habitat/Sociedade:** Vivem em locais gelados e altos. O território rochoso é o seu preferido, pois se abriga em cavernas geladas.

São extremamente solitários e podem viver por séculos. Costumam atacar qualquer criatura viva, e os leva para suas cavernas aonde mantém seu alimento refrigerado. Não identificam se a sua vítima está morta e podem levar para congelar criaturas vivas, que logo morrem de hipotermia.

**Combate:** Atacam qualquer criatura assim que as vê. Costuma se esconder nas neves e atacar suas vítimas desprevenidas. Pode também provocar avalanches com seu rugido, para depois pegar as vítimas em baixo da neve.

Se ameaçado, fugirá atirando pedras de longe. Como corre muito bem pela neve, é difícil de alcançá-lo correndo.

## Yeti

### Atributos

Força	6
Agilidade	4
Inteligência	4
Vontade	5

**Pontos de Vida:** 60

**Pontos de Mana:** 60

**Defesa:** 13

### Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano: 10/perf. + 6/frio).  
Garras (For; Dano: 16/corte).

### Ataque à Distância:

Pedras (Agi; Dano: 20/contusão).

### Habilidades:



### Combate Gigante

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 13). Se falhar, cairá no chão (menos oponentes que sejam maiores).

### Golpe Devastador

*Habilidade - Ação*

**Mana:** 30

**Descrição:** Você pode fazer um ataque corporal que causa o dobro de dano, e a vítima não poderá agir no próximo turno.

### Sentidos Apurados

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você pode rolar 3d6 quando fizer testes relacionados ao olfato e audição.

### Camuflagem

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você pode se esconder nas neves. Precisar ser feito um teste de Inteligência (Dificuldade 15) para poder perceber onde você está.

### Resistências

*Habilidade - Suporte*

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



## Mamute

**Descrição Física:** Os mamutes são semelhantes aos elefantes, porém com uma grossa pelagem branca (ou marrom). Suas presas são fortes e podem valer mais caro que o marfim dos elefantes.

**Habitat/Sociedade:** Andam em grandes grupos como os elefantes, mas costumam ser mais violentos com outras criaturas. Quando um mamute chega a certa idade (mais ou menos 60 anos), ele parte sozinho para longe, aonde morre no lugar mais afastado possível.

**Combate:** São extremamente violentos e irão atacar qualquer um que se aproxime. Está é uma reação de defesa, já que os mamutes são herbívoros. Mas para se assegurar, o mamute tenta sempre derrubar a vítima ao chão e depois pisoteia.

### Mamute Jovem

#### Atributos

Força	8
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 80

**Pontos de Mana:** 20

**Defesa:** 12

#### Ataque Corporal:

Presas (For; Dano: 12/cont.)
Pisada [no chão] (For; Dano: 16/cont.)

#### Habilidades:

##### Resistências

*Habilidade - Suporte*

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

##### Combate Gigante

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 13). Se falhar, cairá no chão (menos oponentes que sejam maiores).

##### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

### Mamute Adulto

#### Atributos

Força	10
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 120

**Pontos de Mana:** 30

**Defesa:** 14

#### Ataque Corporal:

Presas (For; Dano: 14/contusão)
Pisada [no chão] (For; Dano: 20/cont.)

#### Habilidades:

##### Combate Gigante

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 13). Se falhar, cairá no chão (menos oponentes que sejam maiores).

##### Investida Mortal

*Habilidade – Suporte*

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

##### Irracional

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

##### Resistências

*Habilidade - Suporte*

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



## Concurso 3: 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) e os dois primeiros colocados também receberão uma aventura digital exclusiva. 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 3 jurados e o sistema de notas não foi usado. Cada jurado escolheu os melhores personagens e os que, em sua opinião, deveriam ganhar. As opiniões de cada jurado foram equilibradas e discutidas, os ganhadores foram selecionados e todos ficaram de acordo com as escolhas. A premiação será de 5 pergaminhos e 1 aventura para os dois ganhadores, 5 pergaminhos para os que foram melhores e 1 pergaminho para todos os que participaram.

Como podem ver nos dois ganhadores, eles foram escolhidos se baseando na criatividade e na história sobre algo comum. Os resultados foram:



### Throk “Arranca-Orelhas”

*Por Doidaohc*

Throk é um Orc brigão, sua vida se resume a beber, cair e levantar! E claro, azarar mulheres... Mas como um Orc velho e mentiroso, é difícil alguma 'coisa' do sexo feminino olhar para ele.

Throk tem a pele verde e bem escura, ele diz que pegou esse bronze de tanto caminhar debaixo de sol quente, pois de acordo com suas mentiras (ou não) ele já foi um grande aventureiro. Seus cabelos são curtos e arrepiados, estão começando a ficar grisalhos. Seus olhos são grandes, de cor castanho escuro quase negros. Seu nariz é grande e largo, por isso ele tem que inclinar bastante a cabeça para beber em seu caneco de cerveja. Em sua boca todos seus dentes são amarelados, inclusive suas duas presas que saltam para fora da boca quase alcançando o nariz; E sua presa direita é quebrada ao meio. Throk é geralmente nervoso e adora jogos de azar, ele é fiel aos seus verdadeiros amigos, principalmente ao taverneiro. Mas seu maior ato de respeito é não brigar dentro da taverna. Throk também é um pouco ambicioso e adora a luxúria, pois as vezes paga a mais de uma meretriz da taverna para passar a noite com ele.

Throk sempre começa a contar histórias quando está bêbado, alguns acreditam, outros não. Mas ele diz que já fora um aventureiro bem famoso onde vivia (local que muda cada vez que ele conta esta história); Em sua juventude ele trabalhava cortando árvores, e um dia seu chefe o convidou para trabalhar como guarda-costas, pois ele possuía um porte físico mais que ideal. Ele foi treinado por quatro semanas e então passou a receber mais como guarda-costas de seu chefe. E foi viajando por uma floresta, quando eles encontraram um grupo de aventureiros sendo atacados por Gnolls; Certamente Throk ajudou-os no combate, e seu chefe lhes ofereceu uma carona até a cidade, que os aventureiros aceitaram de muito bom grado.

Throk e os aventureiros passaram o resto da viagem inteiro conversando, e eles lhe foram contando histórias e alimentando a ambição no coração do Orc. Depois de Throk chegar a cidade, ele se despediu de seu chefe e passou a acompanhar o grupo de aventureiros. Mas os aventureiros queriam apenas os músculos e a habilidade de combate de Throk, e praticamente o excluía das conversas e não considerava suas opiniões dentro do grupo. Mas Throk era sempre elogiado e recebia dinheiro ao menos para beber, foi onde começou o seu vício. Após algumas aventuras, Throk começou a ser mais aceito no grupo e passou a fazer parte daquela família.

Após 3 anos de aventuras juntos, eles encontraram um inimigo com quem não podiam lutar, um Barão Tirano. Eles descobriram que o Barão tinha um plano para casar-se com a princesa e depois assassinar o rei, assim tomando o poder. E enquanto eles dormiam, em uma casa que havia sido alugada durante a estadia deles, Throk acordou com um barulho no quarto, e quando se levantou, todos os outros membros do grupo estava mortos, com apenas um corte profundo no pescoço.



Euforicamente ele foi pegar seu machado, que até aquele dia era a solução para todos os seus problemas. Então ele esbarrou no 'vento', que foi jogado no armário e então no lugar apareceu um homem de estatura média com um manto negro cobrindo seu corpo e sua face. Throk imediatamente avançou contra esse homem, que conseguiu desviar do machado de Throk e fugir para fora da casa, ficando invisível no escuro da noite novamente. Throk barrou a porta e as janelas, enquanto esperava acordar de um pesadelo.

Amanheceu e ele continuava olhando fixo para os seus amigos, querendo que eles acordassem dando um grande bom dia ao Orc. Throk então viu que não havia nada a ser feito, ele saiu da casa com seus pertences e todo o dinheiro que havia com eles (que era uma grande quantia), comprou uma carroça e viajou até seus cavalos não andarem mais, e então ele viajou mais algumas horas a pé até chegar até onde ele vive hoje. Com o dinheiro ele comprou uma casa e deu uma grande quantia para o taverneiro da taverna local como uma espécie de 'sociedade'. Agora ele passa sua vida bebendo ali, e contando suas histórias, que cabe aos aventureiros que passam por ali acreditar ou não.

Throk ganhou sua fama como ranca-orelhas porque em todas suas lutas ele morde o oponente e geralmente quando é na orelha ela é arrancada. Quando ve um homem na taverna sem a orelha ou um pedaço dela pode-se ter certeza que Throk foi o responsável. Ele também teve sua presa quebrada em uma das lutas na frente da taverna, quando ele tomou uma 'escudada' na face.

## Ficha de Personagem

Orc Bárbaro

### Atributos

Força	5	<b>Pontos de Vida:</b> 70
Agilidade	4	<b>Pontos de Mana:</b> 60
Inteligência	2	
Vontade	3	<b>Defesa:</b> 11

### Equipamentos

\* Armadura de Couro

### Habilidades

- \* Sangue Orc
- \* Força de Batalha
- \* Fúria de Combate
- \* Mordida



## Rato

Por yonex

**Aparência:** Rato é muito pequeno e esguio, até mesmo para um halfling, talvez o exemplar mais atípico de sua raça, ele possui um aspecto doentio e fraco, sua pele possui uma tez amarelada e seus olhos são grandes e profundos dando a aqueles que o observam uma impressão de medo constante. Ele faz questão de manter seus cabelos negros raspados, seus olhos são profundamente azuis e ele possui uma longa cicatriz cortada na bochecha esquerda. Ele usa argolas douradas em suas orelhas e carrega uma orelha ressecada de goblin presa em um cordão amarrada em seu pescoço como um amuleto da sorte. Suas roupas são velhas, sujas e gastas, assim como todos os seus outros pertences.

**Personalidade:** Rato é exatamente isso, um rato, covarde, sujo e traiçoeiro. Ele se importa apenas consigo mesmo e não possui nenhum respeito pelos outros. Seus modos são igualmente detestáveis e ele é incapaz de ser educado em qualquer situação. Ele é um mentiroso trapaceiro que só se aproxima dos outros por interesse ou pra roubar alguma coisa.

**Historia:** Ele foi banido ainda muito jovem de sua terra natal por causa de seu comportamento inconseqüente e deixou pra trás sua família e seu nome para se aventurar sem rumo entrando rapidamente pro submundo das guildas de ladrões. Ele sempre se meteu em problemas grandes demais por sempre tentar roubar mais do que podia esconder e daqueles que sempre podiam encontrá-lo. Ele está acostumado a fugir e desaparecer quando os problemas o encontram e pro isso nunca pode contar

com nenhum amigo e nenhum lugar pra chamar de lar. Ele tem muitos inimigos, vítimas vingativas e perseguidores que adorariam vê-lo pendurado pelo pescoço. Mas nada no seu passado cheio de erros se compara ao problema muito maior que ele possui agora. Há algumas semanas, enquanto vagava perdido por uma velha trilha, ele encontrou um misterioso templo em ruínas escondido nas montanhas e se esgueirou ate as suas profundezas, onde encontrou uma grande gema vermelha do tamanho do coração de um homem e de formato triangular emanando uma forte luz escarlate, incrustada sobre um gigantesco altar cravado de runas e símbolos misteriosos. Cheio de cobiça e encantado pela sua beleza ele pegou a pedra, porém, ao removê-la do altar, uma grande explosão de luz escarlate vinda da própria pedra cobriu seu pequeno corpo com uma dor lacerante e encheu seu coração de desespero o fazendo desmaiar para acordar horas depois e descobrir que a misteriosa pedra estava agora fundida ao se peito. Ele fugiu do templo o mais rápido que pode e descobriu mais tarde que a pedra não tinha como ser removida sem que fosse arrancada a sua própria carne. Desde então ele se viu perseguido por estranhos e sinistros seres encapuzados usando mantos decrepitos que parecem estar em todo lugar e não hesitam em destruir, torturar e matar para encontrá-lo. A pedra também mostra sinais de possuir grande poder mágico que em situações de risco o ajudam fazendo-o levitar, abrindo portas, produzindo luz na escuridão, curando seus ferimentos e até mesmo deixando-o invisível por alguns instantes, porém, ele não tem nenhum controle sobre os poderes da pedra, fazendo parecer que ela age como se tivesse vontade própria. Agora ele desesperadamente procura por ajuda, por alguém ou alguma coisa capaz de se livrá-lo da pedra, e rápido, pois aparentemente os seus verdadeiros, sombrios e misteriosos donos estão chegando perto demais e parece que eles não desistiram até encontrá-la.

## Ficha de Personagem

Halfling Ladrão



### Atributos

Força	2	<b>Pontos de Vida:</b> 60
Agilidade	5	<b>Pontos de Mana:</b> 60
Inteligência	4	
Vontade	3	<b>Defesa:</b> 11

### Equipamentos

- \* Adagas (3)
- \* Armadura de Couro
- \* Kit Arrombamento
- \* Kit para Escalada
- \* Mochila de Viagem

### Habilidades

- \* Tamanho Pequeno
- \* Fuga de Mestre
- \* Armadilhas I
- \* Arrombamento

---

## Rion Güner

*Por Gurgel*

Nascido nas desérticas terras secas, filho de uma jovem humana com um... Orc. Pois sim, a muito tempo meus pais se apaixonaram, ou era isso que Jüber , meu pai, contava para mim, e dessa paixão nasceu Rion. Somente o fato de ser um meio-orc já poderia gerar discriminação e racismo em qualquer vila orc, mas eu não tive esse azar, minha sina foi pior. Eu nasci totalmente humano! Isso até deu coragem a alguns orcs indagarem a meu pai a autenticidade de nossos laços sanguíneos, acho que eles até poderiam estar certos, mas nenhum continuou com sua cabeça muito mais tempo para fazer outra pergunta. Sendo o filho bastardo do chefe da tribo, sempre me fora exigido muito, ser o melhor caçador, o melhor guerreiro, ser simplesmente o mais forte. Porém não fui dotado de músculos fortes, na verdade poderá ser considerado como qualquer humano mediano, tendo corpo magro e sendo gigante medindo 1,9, pelo menos para os padrões Orcs, eu sofri muito, mas não desisti da força, não poderia desistir! Se não fui dotado de força sempre fui um ótimo estrategista e muito ágil com as espadas, fato ao qual me levou treinar incansavelmente com as mesmas. Com 15 anos já estava na

minha segunda batalha, novo para um humano porem velho para um orc. Mas assim como o tempo me amadureceu, me tornando mais experiente e forte, chegou ao meu pai e logo o forte e vigoroso líder orc foi traído pelos seus. Era comum em tribos bárbaras o mais forte reinar sobre o mais fraco, porem sem rancor afinal, se o mais fraco morre não era culpa do mais forte... No dia em que meu pai perdeu a batalha, ferido mortalmente chorei, mas lagrimas não escorreram de minha face... com a voz rouca, e sentindo a morte meu pai me dice em seu ultimo sorriso e suspiro: “Haha, garotú tolú, você Orc não poder chora. ‘manos choram muito, nos orc’s não podemos chorá. Somente prometemos ser mais fortes... Somente... nos tornamos fortes...”

Com sua ultimas palavras ele me deixou, não pude chorar. Agora entendia, nos orcs podemos somente prometer ser mais fortes, e era isso que eu faria, me tornaria mais forte que qualquer coisa viva, e provaria que músculos não valem mais que cérebros e que espadas são mais mortais que machados.

Com minha experiência de vida foi fácil me tornar um mercenário, de aparência comum sempre usando cabelos curtos e roupas próprias para o deserto, vaguei durante muito tempo. Matando quando necessário me tornei cada vez mais experiente em lutas, até que aquilo ocorreu, vi aquela linda humana pela primeira vez.

Milena estava junto com outro mago, Enugis, lutando contra um bando de orcs ladrões. Geralmente esperaria ambos os lados ficarem fracos, e após a luta atacaria, mas algo naquela humana me enfeitiçou. “ ‘manos são frágeis e fracsú filho, por isso vocês não ser um humano!” era o que meu pai dizia sempre, mas vendo aquela humana lutar.. Ela usava a fúria, a vontade selvagem que nos Orcs temos, melhor que qualquer um, manejando aquela estranha espada gigante devastou todos os inimigos. E aquela mago, caramba tenho que admitir a magia é uma coisa formidável! Ele fazia o fogo brotar do chão com tanta facilidade que até me assustava. Eles haviam derrotados todos, mas aquele ultimo era talvez o real problema. Ele estava em fúria, cego pela mesma nem notou seus aliados mortos e continua com suas furiosas investidas contra a jovem humana cujo nome ainda não sabia. Não me contive e avancei direto contra ele, pulando e acertando seu pulso com minha espada, sorri sabendo que ele não viveria muito mais com um corte em um artéria tão importante, mesmo assim ele se virou contra mim tentando uma investida. Muito lerdo, desviei. Rodando meu corpo quase 300 graus acertei-o na perna fazendo-o ajoelhar diante mim. Ainda embalada pelo fugor da batalha segurei com força minha espada, e cortando a cabeça do Orc sem pestanejar. Afim guardei minha espada e olhei para a humana. Ela sorri e voltou para perto de uma carruagem, depois o Mago me contou que estavam escoltando aquela carruagem até certa cidade, e me convidou a unir-se a eles. Aceite.

Até hoje ainda me pergunto o que me atrai nesta humana... Mesmo depois de quase um ano não sei dizer, mas a companhia de Enugis também me agrada, ele é ótimo em historias, quase um bardo! Graças a ele não uso mais roupas sujas e esfarrapadas, me visto sempre com uma vistosa capa vermelha e roupa negra, segundo ele alem de combinar com meus olhos, vermelhos, é bem estiloso.

## Ficha de Personagem

Humano Espadachim

### Atributos

Força	4	<b>Pontos de Vida:</b> 60
Agilidade	5	<b>Pontos de Mana:</b> 60
Inteligência	3	
Vontade	3	<b>Defesa:</b> 11

### Equipamentos

- \* Armadura de Couro
- \* Espada Longa
- \* Mochila de Viagem
- \* Kit Primeiros SOS
- \* Saco com: 50 moedas

### Habilidades

- \* Agilidade de Combate
- \* Corte Arterial
- \* Dança das Espadas



# Locke Bluethunder

*Por Warden*

**Descrição Física:** Não é preciso se aproximar para notar que Locke é um humano diferenciado. Apesar de sua estatura ligeiramente acima da média, são suas outras características que roubam a atenção. Sua pele é clara, surpreendentemente limpa e estranhamente vívida sem o menor sinal de imperfeições ou palidez. Seu cabelo é curto e possui um tom louro, fosco e claro e que ao olhar desatento pode até revelar-se branco.

O rosto de Locke, assim como seu aspecto geral, é limpo e extremamente bem barbeado; seu nariz, embora proporcional, é grosso e um pouco arrebitado e seus olhos são de um azul escuro extremamente vivo. Na altura de seu nariz e um pouco abaixo dos olhos, sua face alva é pontilhada por sardas claras que parecem se encaixar em perfeita harmonia ao rosto, conferindo-lhe personalidade. Seu corpo, como o de todo aventureiro, é forte, porém um pouco magro e apenas um olhar atento poderia revelar algumas imperfeições: o pulso de Locke é grosso e desproporcional e suas mãos, embora limpas, são rústicas e curtidas, dando pistas que este aventureiro possui algumas histórias para contar.

**Personalidade:** Em geral Locke é calado. Para seus amigos, porém, Locke reserva bom humor e conselhos sábios. Introspectivo, é comum encontrá-lo contemplando a paisagem, em silêncio, por longos intervalos de tempo. Em geral, suas ações e sua personalidade não tardam a revelar que por trás de uma aparência bem cuidada e juvenil se escondem alguns anos de idade a mais do que seu rosto revela. Embora seja homem de poucas palavras, é comum encontrá-lo em tavernas acompanhado de amigos, nunca rejeitando um drink ou uma oportunidade de entrar em ação. Embora negue, Locke é um homem vaidoso e extremamente higiênico; sempre que possível, Locke se encontrará limpo, barbeado e vestindo roupas bonitas, limpas e de tons azuis e sempre, SEMPRE, estará vestindo uma longa e bela capa azul, item obrigatório em sua vestimenta.

Locke é um homem de coração livre e nunca ficará parado por muito tempo em um mesmo local. É um líder nato e intitula-se um "guerreiro da liberdade" e sempre buscará aquilo que acha correto: justiça e paz. É comum encontrá-lo em rebeliões e até mesmo em guerras civis, lutando pelos injustiçados e oprimidos.

**Histórico:** Poucos conhecem Locke a fundo. Ele pouco fala de si mesmo. Seu jeito contemplativo e suas poucas e sábias palavras revelam que este sujeito possui mais vivência do que aparenta ter. É certo que Locke é um homem viajado, conhecedor profundo de geopolítica e dono de um pulso grosso, quase deformado. Por onde ele andou e como ele adquiriu esses conhecimentos e esta cicatriz? Poucos sabem; e dizem que é uma longa história que o próprio Locke prefere esquecer.

## Ficha de Personagem

Humano Espadachim

### Atributos

Força	4	<b>Pontos de Vida:</b> 60
Agilidade	5	<b>Pontos de Mana:</b> 60
Inteligência	3	
Vontade	3	<b>Defesa:</b> 11

### Equipamentos

- \* Espada Longa
- \* Adaga
- \* Manto Pesado
- \* Mochila de Viagem
- \* Lamparina

### Habilidades

- \* Combate com Duas Armas
- \* Combate com Duas Armas 2
- \* Tempestade de Lâminas



# Lucan

Por Malagueta

**História:** Durante anos elfos e centauros lutam por territórios dentro da Floresta dos Antigos, há muitos anos passados uma tribo conhecida como lifiling que quer dizer filhos da floresta lutaram para proteger sua tribo dos ataques de centauros bárbaros que invadiam firmemente a parte leste da floresta ao comando de seu Xamã que invocava magias demoníacas desconhecidas pelos Druidas dos elfos, alguns acreditavam que seriam magias dos mortos outros acreditavam que seria um amuleto que ele utilizava durante as batalhas para invocar espíritos malignos. Bem, não se sabe ao certo, mas estou aqui para contar que eu sou um dos sobreviventes do massacre que ficou conhecido como A Queimada dos Elfos. Ainda jovem meu pai um dos grandes guerreiros que lutou nas linhas de frente contra os centauros, me ensinou a usar espadas como ninguém, enquanto minha mãe excelente arqueira me ensinou a usar o arco de maneira que somente os elfos podem aprender. Ambos mortos no confronto e minha tribo devastada. Hoje vago por toda Tebryn com um único objetivo derrotar aqueles malditos centauros e retomar minha tribo, só assim minha missão será cumprida.

**Descrição:** Lucan mede em torno de 1,80m tem pele clara assim como a maioria dos elfos, seus olhos são castanhos claros e que brilham conforme a os raios de sol, cabelos longos e negros e que os mantém sempre amarrados e com finas tranças, aparenta ter uns 20 anos, mas não se sabem sua idade exata em idade élfica em média uns 100 anos. Apesar de sua vida marcada, está sempre alegre e em busca de novas aventuras. Por ter uma forte ligação com a natureza conseguiu uma forte amizade com seu amigo inseparável Wolfgard, um lobo de pelos acinzentado e muito esperto assim como seu dono.

## Ficha de Personagem

Elfo Ranger

### Atributos

Força	2	<b>Pontos de Vida:</b>	60
Agilidade	5	<b>Pontos de Mana:</b>	60
Inteligência	4		
Vontade	3	<b>Defesa:</b>	11

### Equipamentos

- \* Arco Composto
- \* Espada Curta
- \* Adaga
- \* Aljava
- \* Armadura de Couro
- \* Kit Primeiros SOS

### Habilidades

- \* Sentidos Apurados
- \* Fabricar Flechas
- \* Flechas Rápidas
- \* Companheiro animal



## 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
- ◆ DecasLuiz
- ◆ Raul\_619
- ◆ rockgomes
- ◆ ShinTiago
- ◆ Sr.X





Cobrindo uma boa parte de Tebryn, a floresta do antigo oferece perigo e desafios para muitas aventuras. Aqui estará uma descrição mais detalhada dos aspectos principais da floresta, sua história, seus povos e seus perigos.

A matéria serve apenas como um guia de referência para mestres, as informações podem (e devem) ser alteradas se for para um bem da história, e não precisam nem ser usadas. A Floresta dos Antigos se localiza em Tebryn, um reino no mundo de Drakon, mas com algumas mudanças pode se adequar a qualquer cenário de campanha.

## A História

Há mil anos atrás, talvez mais ou talvez menos, a floresta foi a morada de Ents. Enviados pela deusa Lathellanis, eles protegiam a floresta dos demônios e humanóides malignos criados pelos demônios primordiais. Com a chegada dos humanos e elfos na região que hoje é Tebryn, eles deixaram a floresta, por motivo que talvez só a deusa da natureza saiba dizer.

Os humanos, diferente dos elfos, não estavam tão acostumados com a vida entre as árvores, e deixaram a floresta para que os elfos fizessem dela seu lar. Foi então que o reino de Anbrook foi construído. Um amontoado de cidades na copa das árvores, todas feitas com a bela arquitetura élfica, uma ligada à outra por um conselho de sábios. Mesmo com os constantes conflitos com os centauros, os elfos se tornaram guardiões quase tão habilidosos quanto os Ents, e protegiam a floresta de hordas de gnolls, ogros, e outros humanóides que tentaram invadi-la. Anbrook prosperou com a arte da magia, do arco, da espada, e dos conhecimentos naturais, até que os dragões chegaram.

A horda dos dragões e de seus senhores tomou o céu da floresta de tal forma que os elfos não conseguiram impedir. Eles sopraram fogo contra as árvores, destruindo cidades e reduzindo em boa parte a imensidão que a floresta originalmente era. O império de Anbrook cedeu, e os elfos foram exilados da floresta, que se tornou vítima de invasões de

## Drakon: Floresta dos Antigos

*Por Kaique de Oliveira*

ogros, gnolls, goblins e outras criaturas perversas. Até mesmo os centauros foram obrigados a partir atrás de exílio nas regiões mais ao norte.

A situação pendurou por alguns séculos, até que uma união de povos das raças livres expulsou os dragões de Tebryn. Não sobraram elfos para refazer o seu reino, mas reconstruíram uma cidade para si, Anbrook, em homenagem ao antigo reino e ao nome da família mais importante da raça.

A situação pendura assim até hoje. Algumas vilas humanas também foram construídas mais ao sul, assim como algumas vilas de centauros ao norte, que continuam com os conflitos com os elfos. Anbrook hoje é fiel ao reino de Tebryn, e possui boa parte de seus habitantes humanos, mas sua arquitetura e esplendor lembram o antigo reino élfico.

## Os Povos Civilizados

**Elfos:** A maioria se localiza na cidade de Anbrook e em vilas próximas. Há aldeias espalhadas por todos os cantos das árvores, sendo que algumas vilas até repudiam os humanos, considerando-os uma raça inferior. Várias destas habitações foram construídas sobre ruínas do antigo reino dos elfos e muitas sofrem constantes ataques de monstros.

**Humanos:** Se concentram mais na região sul e nas bordas da floresta. Neilstand e Farlake são exemplos de importantes vilas humanas em Tebryn, a primeira sendo uma grande madeireira e a outra o maior centro de estudo de alquimia no reino. Os humanos se aliaram aos elfos e muitas das vilas élficas têm uma quantidade considerável de humanos, inclusive Anbrook, com quase metade de sua população sendo composta por essa raça.

**Centauros:** Relativamente civilizados, os centauros possuem aldeias no norte da floresta, onde frequentemente realizam ataques contra humanos e elfos. Eles sempre os culpam pelas invasões dos dragões e acham que eles expulsaram a força os Ents da região.

## Os Perigos da Floresta

São vários os desafios que podem tornar difícil a vida dos aventureiros na Floresta dos Antigos. Serão listados somente os mais conhecidos, mas nada pode limitar a criatividade do mestre.

**Centauros:** Assim como um povo civilizado, os centauros também são uma grande ameaça aos viajantes. Costumam colocar armadilhas muito bem feitas nas estradas e seus rastros podem ser facilmente confundidos com os de cavalos, tornando-os inimigos em potencial.

**Sátiros:** Criaturas espertas, os sátiros aparecem em qualquer lugar, quando alguém menos espera. Pregam peças apenas por diversão e raramente chegam a matar alguém, a menos que sejam provocados. Oferecer bebidas e ouro costuma agradar a estas criaturas. Têm um bom relacionamento com os centauros, mas são indiferentes a todas as outras raças.

**Ogros:** Existem em grande quantidade. São raros seus vilarejos, já que a maioria é nômade, e lendas dizem que mesmo lentos, atravessam em um único dia a floresta de norte a sul. São burros e facilmente enganados, mas atacam sem pensar qualquer um que passe por seu caminho e os olhe de maneira estranha. São inimigos consideráveis em combate corporal.

**Gnolls:** Parecidos com hienas, estas criaturas sabem como irritar qualquer um. Assim como os centauros, colocam armadilhas no caminho dos viajantes, e assim como os sátiros, fazem isso apenas por prazer. A maioria é facilmente subornada, mas geralmente estão a serviço de algum necromante ou lorde maligno que paga bem melhor que algumas moedas oferecidas por aventureiros.

**Orcs:** São muito raros na floresta. A maioria dos Orcs de Tebryn são originários das terras secas, mas os poucos que nasceram na floresta também representam perigo. Os orcs selvagens possuem uma sociedade tribal que se baseia em sacrifícios e a adoração de deuses do sangue.

**A Própria Floresta:** A própria floresta dos antigos pode se voltar contra o grupo. Seja com plantas assassinas e árvores amaldiçoadas ou até mesmo com o próprio clima e terreno. Chuvas fortes e desabamentos ocorrem frequentemente.

## Ganchos para Aventuras

~ Alguns centauros estão usando magia para atacar uma aldeia élfica. Magia é uma prática incomum para os centauros e os aventureiros devem descobrir como estão fazendo isso.

~ O grupo é atacado a noite por fantasmas com arcos. Descubrem que os fantasmas moram nas ruínas de uma antiga fortaleza do império de Anbrook. Devem descobrir o que faz os fantasmas atacarem.

~ Um grupo de sátiros captura os personagens e prende todos em um complexo subterrâneo cheio de armadilhas. Eles parecem apenas querer se divertir enquanto os heróis tentam desesperadamente sair do lugar.

~ Um filhote morto de grifos é encontrado pelo grupo na trilha. Um bando destas criaturas vê os personagens e os confunde com os assassinos. Eles devem matá-los, escapar, ou achar um meio de sair da situação.

~ Um druida começa a usar sua magia de modo maligno e acorda árvores amaldiçoadas para atacar um vilarejo. Os heróis são chamados pela herbolária do local para resolver o problema.

