

Dragon Cave

A Perdição de Deepvalley

Uma aventura repletas de mortos-vivos

Sorrowland

Novo cenário de
campanha!

Bárbaros

Novas habilidades!

O Povo dos Dragões

Uma incrível aventura para heróis experientes!

ÍNDICE

Novas Habilidades: Bárbaro	Página 3
Aventura: O Poço dos Dragões	Página 5
Monstros: Dragões e Semelhantes	Página 9
Aventura: A Perdição de Deepvalley	Página 17
Monstros: Monstros da Perdição	Página 22
Monstros: Templates para Mortos-vivos	Página 26
Cenário de Campanha: Sorrowland	Página 31

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



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

Criação, Edição e

Desenvolvimento: Tiago Junges

Ilustrações: Diversos; Todos direitos reservados.

Editorial

Olá amigos RPGistas!

Em primeiro lugar gostaria de pedir desculpas por não ter escrito a edição de Maio da *Dragon Cave*. Muitos problemas, trabalho e faculdade consomem o tempo livre. Mas voltamos firmes e fortes para mais uma edição.

Uma observação interessante é que a cada edição esta revista possui mais paginas. Isso é muito bom para todos! E especialmente para mim que não estou sentindo pressionado com isso. Meu medo inicial de estipular um grande número de páginas era de precisar “encher lingüiça”, mas felizmente isto não esta acontecendo e todo material que faço está bem recheado e espero que estejam todos gostando.

Preparei duas aventuras para esta edição. A primeira é uma aventura para heróis experientes: O Poço dos Dragões. E a segunda é sobre mortos-vivos. Estes temas saíram de enquetes do Orkut e eu aproveitei as aventuras para colocar mais monstros para vocês. Espero que gostem!

E por último eu coloquei um novo cenário de campanha mais ‘dark’. Eu coloquei apenas uma breve apresentação e uma das raças novas deste cenário. Se houver retorno eu escreverei mais material para ela. E Drakon? Não se preocupe, a próxima edição trará mais algumas cidades importantes de Tebryn e a apresentação de seu reino inimigo: Arkânia, o Reino dos Lordes Dragões.

Que rolem os dados!

Coisinha Verde





Heróis ao Extremo

Parte 3: Bárbaro

O bárbaro é o guerreiro selvagem. Vive em grupos tribais e luta com a fúria e força da natureza. Suas habilidades focam o combate pesado e destruidor.

Habilidades de Nível 1

Resistência Selvagem

Habilidade - Suporte

Descrição: Quando sem armadura, você ganha +2 de bônus na Defesa.

Guia Espiritual

Habilidade - Suporte

Descrição: Você possui um guia espiritual que entra em contato com você por sonhos. Este guia pode assumir qualquer forma, mas normalmente escolhe a forma de um animal. Ele irá lhe alertar se alguma coisa acontecer enquanto você estiver dormindo, e pode (quando o mestre achar necessário) alertar sobre algum perigo iminente ou uma mensagem do futuro.

Você pode usar o guia espiritual para lembrar de fatos passados da sua vida, ou saber informações sobre animais e plantas. Para isto, basta meditar por alguns minutos.

Arremesso Poderoso

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode usar sua Força em vez de sua Agilidade para atacar com armas de arremesso (como lanças e machadinhas).

Brigão

Habilidade - Suporte

Descrição: Seu ataque de soco causa +2 de dano.

Pernas Fortes

Habilidade - Suporte

Descrição: Você sempre ganha um bônus de +5 em testes de Força para não ser derrubado.

Companheiro Animal 1

Habilidade (Técnica) - Suporte

Descrição: Você possui um contato com um animal. Escolha um destes animais ao escolher esta habilidade: Lobo, Águia, Cobra, Coruja ou Cavalo.

Companheiro Animal 2

Habilidade - Suporte

Requisito: Companheiro Animal

Descrição: Você passa a ter um contato telepático com seu companheiro animal, e ele receberá +10 de vida e mana.



Habilidades de Nível 5

Resistência Selvagem 2

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5; Resistência Selvagem

Descrição: Quando sem armadura, você ganha +4 de bônus na Defesa.

Implacável

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Sempre que errar um ataque corporal, você causa dano igual à metade do dano do ataque.

Companheiro Animal 4

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5; Companheiro Animal 3

Descrição: Seu companheiro animal ganhará +10 de Vida e Mana, e For, Agi e Von +1.

Duro de Matar

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você ganha +20 de vida.

Valor da Vitória

Habilidade - Reação

Requisito: Nível 5

Descrição: Cada vez que você derrota um oponente (isso inclui se ele se render ou fugir após a batalha) você recupera 10 pontos de vida e 10 pontos de mana.





O Poço dos Dragões

Aventura de Nível Avançado

Resumo da Aventura: Uma grande fenda se abriu no meio de uma floresta, revelando um grande templo dracônico aonde diversas criaturas ali descansavam.

Gancho da Aventura: O grupo pode estar vivendo ou de passagem em uma cidade próxima. Após o ataque dos Wyverns, o lorde da cidade irá oferecer 600 moedas para o grupo que impedir a saída de mais criaturas.

A Cidade: O mestre fica livre para inventar o que quiser na cidade. Se estiver jogando em Drakon, você pode posicionar em Yak, Dharma ou outra cidadezinha que você quiser criar em alguma estrada. Se estiver sem idéia de nome para a cidade, chame-a de Renwick.

Na Cidade

Independentes da localização do grupo, durante a noite todos escutam um grande estrondo distante. Parece o som de um trovão, mas não estava chovendo. Na manhã do dia seguinte, a cidade é atacada por Wyverns, e a pequena guarda da cidade tenta conter os monstros. Se o grupo não ajudar, as criaturas mataram todos os soldados da guarda e começaram a destruir as casas e matar os civis.

Combate: 4 Wyverns

Após a confusão, os habitantes da cidade estão nervosos e com medo de um futuro ataque. Algumas horas depois, um mensageiro do Lorde lê na praça central um pronunciamento do próprio lorde: *“Atenção habitantes de [Renwick]! Devido aos eventos recentes, estou convocando a todos aqueles dispostos a ajudar com o bem estar de nossa cidade. Ofereço 600 coroas para aquele que impedir que mais fatalidades aconteçam. Assinado, Lorde Finegor”*. O povo começa a falar, mas ninguém parece disposto. O lorde não falará com os heróis a menos que eles dêem uma boa razão para os guardas. O lorde mora em um pequeno palacete perto da entrada principal da cidade.

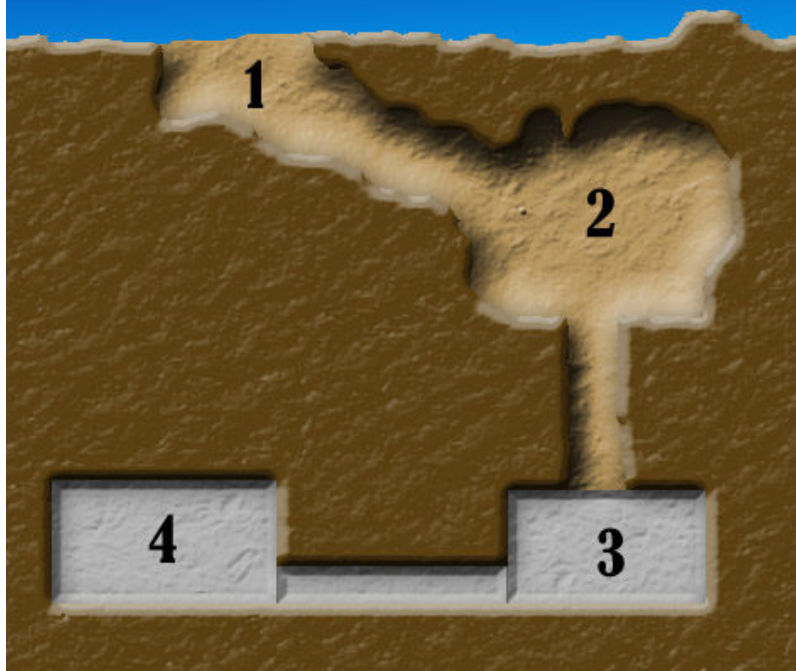
A Floresta

O barulho parece ter vindo da direção da floresta ali perto. A viagem é curta e logo o grupo chega à floresta. Ao entrar, o grupo encontra alguns animais comuns despedaçados e espalhados pelo chão. Parece que um animal muito violento os dilacerou, e entrando cada vez mais para dentro o grupo encontra mais e mais animais estripados. Dois Canidrakos pulam de traz das arvores e atacam o grupo, um de cada lado. Todos os personagens devem fazer um teste de Inteligência (Percepção; Dif 12). Cada jogador que falhar não poderá agir no primeiro turno do combate.

Combate: 2 Canidrakos

Adiante o grupo encontra um grande lobo ferido. Ele está com 0 (zero) pontos de vida e poderá morrer se o grupo não o ajudar (mesmo com um simples curativo). Ajudá-lo não terá grande influencia na história, mas é um momento interessante para a interação do grupo.

O Poço dos Dragões (Visão Lateral)



1- A Fenda

O grupo segue até o centro da floresta, aonde eles encontram um enorme buraco no chão com 10m de diâmetro. O buraco é comprido e segue para baixo. Investigando o local o grupo descobre que o chão cedeu e desabou na cavidade subterrânea. Mas possivelmente foi forçado a desabar por baixo.

Se o grupo decidir cavar a terra desabada, só encontrarão árvores e plantas que estavam na superfície. Se cavarem e investigarem por mais de 2 horas, encontrarão um Wyvern morto soterrado. Se continuarem cavando por mais 2 horas encontrarão mais um Wyvern e dois Canidrakos. Mais nada poderá ser encontrado.

Seguindo o túnel, os heróis poderão ver marcas de garras nas laterais. Aqueles que vencerem um teste de Inteligência (Dif 14) saberão que se trata de garras de Wyverns.

2- A Gruta do Poço

É uma grande gruta e muito alta. Abaixo se pode ver o grande fosso que ilumina a sala como se tivesse fogo dentro dele. O grupo verá dois Wyvern parados em volta do fosso. Qualquer barulho irá alertar os Wyverns que atacam imediatamente. Descer até aonde está os Wyverns necessita um teste de Força

(Dif 13). Se falhar, cairá no chão recebendo 4 pontos de dano e alertará os Wyverns.

Combate: 2 Wyverns

Em volta do fosso os jogadores encontrarão esqueletos de aventureiros mortos e muitos anos. As armas destes já estão velhas, enferrujadas e inúteis. Com um teste de Inteligência (Dif 10) é possível encontrar uma poção de vida, 50 moedas e uma adaga feita de um tipo de cristal azul. Faça um teste para cada item. Cada jogador pode tentar procurar cada item uma vez só.

Os jogadores agora só têm uma opção: Descer o fosso. As paredes estão vermelhas e quentes. Lá em baixo é possível ver algum movimento, mas a fumaça quente de fogo sobe pelo fosso. Deixe que os jogadores sugiram o que fazer para conseguir descer. Qualquer idéia deve ser bem vinda! Este é um momento interessante para os jogadores usarem a criatividade e pro mestre deixar o controle nas mãos deles. Se os heróis ficarem muito tempo ali, um Wyvern sobe o fosso e ataca os jogadores. Caso note que os jogadores estão sem idéias ou entediados, apresente uma solução sutilmente. Uma corda banhada no sangue de Wyverns pode ficar imune às chamas. Use sua criatividade.



O Poço dos Dragões



3- A Antecâmara

Ao descer neste grande câmara, os jogadores notarão que as pedras das paredes de toda a sala possuem escritas de uma língua morta desconhecida. Em uma parede está uma grande porta de metal fechada, e do outro lado, encolhido em um canto, está um humano velho usando um manto sujo e rasgado. Ele está segurando um escudo grande vermelho com o desenho de um dragão, e uma varinha na outra mão. Sujo e tossindo muito, o velho grita quando os heróis chegam:

– *Vocês não aprendem? Saiam daqui criaturas infernais!* – O velho nota que não são os wyvern e então abaixa a varinha e diz – *Pelos deuses! Vocês vieram me resgatar?*

O velho esteve em uma expedição a muitos anos atrás (ele é incapaz de saber o tempo que esteve ali). Seu grupo faleceu ao enfrentar a Hidra da próxima sala, mas ele sobreviveu e se protege com o escudo que o torna imune a fogo. Ele sobreviveu este tempo todo, pois carrega consigo um saco cheio de *Sementes Alquímicas*. Ele irá pedir ajuda para sair daquele local e em troca ele dá aos jogadores seu escudo, uma poção de vida e 10 *Sementes Alquímicas*.

OBSERVAÇÃO: Todas as portas desta masmorra são de metal e grandes o suficiente para dragões passarem por ela.

4- O Salão da Hidra

A porta para esta sala está fechada, mas é facilmente aberta. Um grande salão de teto abobadado e desenhos entalhados nas paredes. No fundo, repousado sob um altar, uma criatura dracônica gigante está deitada ao chão. Ao se aproximar, uma voz grave e muito forte diz:

– *Já estava na hora! Humanos têm um cheiro tão agradável.*

– *Cheiro e gosto!* – Diz outra voz semelhante.

Então, a criatura se levanta e estufa o peito erguendo suas cinco cabeças.

Combate: Hidra comum

Em volta da hidra, os heróis verão corpos podres de dois guerreiros. Uma espada longa, duas adagas e um machado podem ser encontrados com os corpos. Vencendo um teste de Inteligência (Percepção) ao procurar tesouros, o herói irá notar um anel de bronze no dedo de um dos guerreiros. Este anel é possivelmente mágico (como mestre, escolha um poder simples para este. Mas deixe que os jogadores descubram o poder apenas usando-o).

5- A Sala dos Ovos

Esta porta está selada. Apenas com um teste de Força (Dif 15) os heróis conseguirão abrir. Esta sala parece estar a uma temperatura mais agradável, nem quente nem fria. No centro estão vários ovos de vários tipos, cores e tamanhos, sendo o menor com 50cm e o maior com 1m de altura. Apenas vencendo um teste de Inteligência (dif 14) os jogadores poderão identificar os ovos. Ali tem ovos de Wyverns, Canidrakos e Dragões do Fogo. A sala está coberta por um gás fino e quase incolor. Todos devem testar Inteligência (Percepção; Dif 15) ou não notarão o gás. Se ficarem na sala por algum tempo, sentirão tonturas e começarão a ficar paranóicos. Todos devem vencer um teste de Vontade (Dif 13) ou irão ficar desesperados sem razão. Neste estado, eles não poderão agir nem lutar por 1 hora. Se ficar exposto ao gás por mais de 1 hora, irão perder 1 ponto de vida por minuto.

Os 5 ovos de Wyvern e os 4 ovos de Canidrakos estão em estagio avançado. Apenas os dois ovos de Dragão do Fogo que estão no início da incubação que dura em média 200 anos. Se os ovos forem levados para longe da masmorra, o dragão do fogo irá atrás deles e matará tudo e todos que o impedirem.

6- A Sala do Dragão do Fogo

Ao abrir a porta os heróis sentirão o grande calor vindo dali. A sala está dentro de uma grande gruta coberta por magma resfriado. No meio desta gruta de teto alto está um imponente dragão do fogo de escamas negras. Ele diz:

- *Vejo que meus súditos me trouxeram oferendas. Quanta generosidade!*

Combate: Dragão do Fogo Jovem

Todos que ficarem na sala durante o combate receberão 1 ponto de dano de fogo por turno, devido ao intenso calor da sala. Os heróis só terão chance se levarem o combate até a sala 4. O dragão não atacará diretamente se o herói estiver carregando um de seus ovos. Neste caso ele só o atacará com fogo (o ovo é imune a fogo). Se o dragão estiver sem escapatória e prestes a morrer, ele atacará para matar qualquer um mesmo que esteja carregando um dos ovos.



Fechar a porta não será suficiente para segurar o dragão, que destruirá esta com um golpe. Se os heróis fugirem, o dragão irá atrás. Caso os jogadores despistem o dragão, ele irá atacar e destruir todas as cidades das redondezas.

Atenção! Aventura para heróis de nível alto!

Esta aventura foi planejada para heróis poderosos e experientes. Como mestre, você deve alertar os jogadores da dificuldade e que podem morrer. Dependendo dos personagens e se possuem itens mágicos, a aventura pode ser perigosa até mesmo para jogadores de nível 10.

Se mesmo depois de alertar os jogadores do perigo eles quiserem jogar, você pode facilitar colocando o velho da sala 3 para lutar ao lado dos heróis.

Velho: F2A3I6V7; Vida 60; Mana 80; Escolha 5 magias de feiticeiro.

Sementes Alquímicas

Nível: 1

Raridade: Comum

Aura: Azul Claro

Ingredientes: Éter e Semente de Finália

Estas sementes parecem pequenos feijões vermelhos. Nasceram de uma planta muito rara chamada Finália, e adquirem sua propriedade mágica quando mergulhada em uma solução de Éter em uma temperatura exata.

A Finália é uma planta muito rara e só é encontrada em pouquíssimas regiões do mundo. Um destes raros locais fica em Tebryn na orla do lago distante.

ESPECIAL

Ingerir uma semente alquímica alimenta um indivíduo por um dia inteiro.



Dragões e Semelhantes

Canidrako

Os canidrakos são criaturas descendentes de dragões. São quadrúpedes e medem em média 1,5m de altura. Podem ter qualquer cor de escamas, mas normalmente são vermelhos ou brancos. Suas asas atrofiadas não o permitem voar.

Vivem em cavernas e locais quentes e se alimentam de outras criaturas. Reproduzem-se iguais a dragões e podem por até três ovos por gestação.

Lendas dizem (assim como os Wyverns e Pseudo-dragões) que se originaram a partir de fetos mal formados de dragões. Mas esta hipótese não é muito bem aceita entre os estudiosos.

Canidrako

Atributos

Força	5
Agilidade	6
Inteligência	1
Vontade	5

Pontos de Vida: 40

Pontos de Mana: 30

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 6/perfuração + 4/fogo)

Habilidades:

Sopro de Fogo

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Todos que tiverem na área do sopro de fogo do canidrako receberão 20 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem até 10 metros.

Furtividade

Habilidade - Suporte

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

Resistência Dracônica

Habilidade - Suporte

Descrição: O canidrako é imune a Fogo.



Canidrako da Nave (ou do Frio)

Atributos

Força	5
Agilidade	6
Inteligência	1
Vontade	5

Pontos de Vida: 40

Pontos de Mana: 30

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 6/perfuração + 4/frio)

Habilidades:

Mordida Gélida

Habilidade - Reação

Mana: 30

Descrição: Ao morder um oponente, você pode paralisar-lo. O alvo não poderá agir por um minuto (toda batalha).

Furtividade

Habilidade - Suporte

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

Resistência Dracônica

Habilidade - Suporte

Descrição: O canidrako é imune a Frio.



Wyvern

Wyverns são criaturas semelhantes a dragões, porém mais fracos e não possuem a mesma inteligência ou patas dianteiras. Podem medir até 5m de comprimento (2m de altura).

Costumam morar em lugares altos e vazios, como ruínas de velhas torres de vigia. Reproduzem-se como dragões e podem por 2 ovos por gestação. Se alimentam de animais que habitam as redondezas de seu covil.

Lendas dizem (assim como os Canidrakos e Pseudo-dragões) que se originaram a partir de fetos mal formados de dragões.

Atributos

Força	6
Agilidade	6
Inteligência	1
Vontade	4

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 30

Defesa: 13

Ataque Corporal:

Garras (Agi; Dano = 6/corte)

Mordida (For; Dano = 6/perfuração)

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.

Ataque Rasante

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Se estiver distante do oponente, você pode voar até ele e fazer um ataque normal que causa +6 de dano.

Resistência Dracônica

Habilidade - Suporte

Descrição: O wyvern é imune a Fogo.

Hidra

A Hidra é um réptil gigante parecido com dragões. Pode medir até 6m de altura. Não possui asas e tem cinco cabeças.

Vivem isoladas em cavernas perdidas e são excelentes guardiões. Alguns veneram dragões pela sua perfeição. Mas não é raro encontrar hidras revoltadas e ambiciosas em busca de território.

Além da Hidra comum, existe a terrível Hidra de Lerna. Uma hidra capaz de regenerar suas cabeças. Não é possível diferenciar uma hidra de lerna de uma hidra comum. A única diferença é que quando uma de suas cabeças é cortada, nascem duas no local.

Hidras de lerna são mais raras de se encontrar e mais perigosas. O sangue da hidra de lerna possui o mesmo efeito de uma poção de vida, mas somente antes de coagular.

DICA DE MESTRE: A cada 20 pontos de dano perdido, a hidra perde uma cabeça. No caso da hidra de lerna, anote quais cabeças foram cortadas e quantas faltam. Para efeitos de calculo, a hidra de lerna terá no máximo 10 cabeças quando morrer.

Hidra (Comum)

Atributos

Força	6
Agilidade	5
Inteligência	3
Vontade	7

Pontos de Vida: 100

Pontos de Mana: 30

Defesa: 13

Ataque Corporal:

Mordida* (For; Dano = 7/perfuração)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque da hidra deve testar Força (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Múltiplas Cabeças

Habilidade - Suporte

Descrição: A hidra pode fazer um ataque para cada cabeça por turno. A cada 20 pontos de dano, a hidra perde uma de suas cabeças.



Hidra de Lerna

Atributos

Força	6
Agilidade	5
Inteligência	3
Vontade	7

Pontos de Vida: 100

Pontos de Mana: 30

Defesa: 13

Ataque Corporal:

Mordida* (For; Dano = 10/perfuração)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque da hidra deve testar Força (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Múltiplas Cabeças

Habilidade - Suporte

Descrição: A hidra pode fazer um ataque para cada cabeça por turno. A cada 20 pontos de dano, a hidra perde uma de suas cabeças.

Regenerar Cabeças

Habilidade - Reação

Descrição: Quando uma de suas cabeças é cortada, duas novas cabeças nascerão no lugar. A menos que a hidra recebeu dano de fogo este turno.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: A hidra pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.

Resistência Dracônica

Habilidade - Suporte

Descrição: O wyvern é imune a Frio.

Serpentes Marinhas

Estas poderosas criaturas, normalmente chamados de Dragões Aquáticos, são descendentes distantes dos dragões. Vivem nas regiões mais profundas dos oceanos, mas podem ser encontrados vagando qualquer mar.

Alimentam-se de diversos animais aquáticos, preferindo sempre baleias e outros mamíferos marinhos. Costumam atacar embarcações apenas por diversão, e não costumam se alimentar de humanos.

A maioria não possui patas, e alguns possuem nadadeiras no lugar de patas e asas. Sua coloração é muito variada, priorizando as cores metálicas.

Serpente Marinha (comum)

Atributos

Força	8
Agilidade	7
Inteligência	3
Vontade	8

Pontos de Vida: 100

Pontos de Mana: 30

Defesa: 11

Ataque Corporal:

Mordida (Agi; Dano = 20/perfuração)
Rabo (For; Dano = 30/Contusão)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 14). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Serpente Marinha (Colosso dos Mares)

Atributos

Força	12
Agilidade	10
Inteligência	3
Vontade	8

Pontos de Vida: 200

Pontos de Mana: 80

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Mordida (Agi; Dano = 30/perfuração)
Rabo (For; Dano = 50/Contusão)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 20). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Engolir

Habilidade - Ação

Descrição: Se você acertou uma mordida no turno passado, você pode fazer outro ataque de mordida. Se acertar você engoliu a vítima. Ela ainda pode fazer um teste de Agilidade (Dif 18) para tentar escapar, caso contrário a vítima morrerá no estomago da criatura se ela não for derrotada.

Imunidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura é imune a Frio.



Dragões

Os dragões se dividem em 3 grandes famílias: Dragões do Fogo (Pirodrakos), Dragões do Frio (Criodrakos) e Pseudo-dragões. Ninguém sabe suas origens, mas as semelhanças fisiológicas parecem evidentes.

É impossível identificar o sexo de um dragão. A única característica é que a fêmea costuma se refugiar com seus ovos até que se choquem. Assim que seus filhotes nascem, ela os abandona. Estes filhotes então crescem se alimentando de outros animais que a mãe possivelmente deixou vivendo nas cavernas. Quando atingem a juventude (após 500 anos) eles lutam para decidir quem vai ficar com o covil, e o mais forte devora seus irmãos.

A ficha dos dragões a seguir, está separada por idade, aonde o Jovem tem entre 500 a 1000 anos, o Adulto tem até 5000 anos e o velho tem mais de 10.000 anos.

Dragões do Fogo

Estes são sem duvida os dragões mais temíveis de todos. Existem em maior número que os dragões do frio, e se utilizam de pseudo-dragões como lacaios. São arrogantes e desejam sempre dominar mais territórios. Seu covil normalmente é em cavernas grandes e escuras, masmorras perdidas e cavernas em vulcões ativos. Gostam de se alimentar de humanos e criatura de mesmo tamanho.

A coloração dos dragões do fogo é a mais variada de todas. Podem possuir qualquer cor possível. As cores mais comuns é o verde, vermelho ou preto. Esta variedade se deve ao fato que dragões do fogo adquirem características do ambiente que os cerca. Dragões que vivem em cavernas escuras e úmidas, ou pântanos normalmente assumem a cor preta. Dragões que vivem em vulcões ou cavernas quentes assumem a cor vermelha. Dragões que vivem escondidos em grandes florestas escuras ou cavernas cobertas com plantas e limo podem assumir a cor verde. Tudo depende de quantos anos este dragão ficou dormindo nestes ambientes.

Dragões do Fogo são inteligentes e muitos deles escravizam raças mais fracas para construir fortalezas e masmorras para eles. Em extrema raras ocasiões, dragões do fogo podem se juntar com outros de sua raça para dominar uma determinada região.

Dragão do Fogo Jovem

Atributos

Força	8
Agilidade	6
Inteligência	5
Vontade	6

Pontos de Vida: 120

Pontos de Mana: 120

Defesa: 15

Ataque Corporal:

Garra (For; Dano = 20/corte)

Mordida (For; Dano = 20/perf.)

Cauda (For; Dano = 18/cont.)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque do dragão jovem deve testar Força (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Resistência Dracônica

Habilidade - Suporte

Descrição: O dragão jovem é imune a Fogo.

Reflexo Dracônico

Habilidade - Reação

Descrição: Se alguém se aproximar até o alcance corporal do dragão, receberá um ataque de rabo instantaneamente. Este ataque só pode ser feito uma vez por rodada.

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.

Sopro de Fogo

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Todos que tiverem na área do sopro de fogo do dragão receberão 20 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem na frente do dragão e até 10 metros.

Dragão do Fogo Adulto

Atributos

Força	10
Agilidade	8
Inteligência	7
Vontade	8

Pontos de Vida: 200

Pontos de Mana: 200

Defesa: 20

Ataque Corporal:

Garra (For; Dano = 30/corte)
Mordida (For; Dano = 30/perf.)
Cauda (For; Dano = 20/cont.)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque do dragão adulto deve testar Força (Dif 12). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Resistência Dracônica

Habilidade - Suporte

Descrição: O dragão adulto é imune a Fogo.

Reflexo Dracônico

Habilidade - Reação

Descrição: Se alguém se aproximar até o alcance corporal do dragão, receberá um ataque de rabo instantaneamente. Este ataque só pode ser feito uma vez por rodada.

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.

Sopro de Fogo

Habilidade - Ação

Mana: 60

Descrição: Todos que tiverem na área do sopro de fogo do dragão receberão 40 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem na frente do dragão e até 20 metros.

Dragão do Fogo Velho

Atributos

Força	14
Agilidade	10
Inteligência	10
Vontade	12

Pontos de Vida: 300

Pontos de Mana: 300

Defesa: 26

Ataque Corporal:

Garra (For; Dano = 50/corte)
Mordida (For; Dano = 50/perf.)
Cauda (For; Dano = 30/cont.)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque do dragão velho deve testar Força (Dif 15). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Resistência Dracônica

Habilidade - Suporte

Descrição: O dragão velho é imune a Fogo.

Reflexo Dracônico

Habilidade - Reação

Descrição: Se alguém se aproximar até o alcance corporal do dragão, receberá um ataque de rabo instantaneamente. Este ataque só pode ser feito uma vez por rodada.

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.

Sopro de Fogo

Habilidade - Ação

Mana: 60

Descrição: Todos que tiverem na área do sopro de fogo do dragão receberão 80 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem na frente do dragão e até 30 metros.

Dragões do Frio

Os dragões do frio são difíceis de encontrar e normalmente vivem em regiões glaciais. São excelentes nadadores e se alimentam normalmente de peixes e mamíferos das zonas polares. Apesar disto, preferem o sabor de humanos e semelhantes. Alguns inclusive saem dos pólos e regiões frias para atacar vilas de humanos para ter uma boa refeição.

Alguns dragões do frio fazem seu lar em altas montanhas cobertas de neve para ficarem mais perto das civilizações. Diferente dos dragões do fogo, os dragões do frio são mais pacientes e não possuem grande ganância por poder. Apesar disto também são cruéis e se divertem com humanos que tentam os enfrentar.

São mais inteligentes e alguns inclusive possuem sede de conhecimento. Podendo ter grandes bibliotecas de livros roubados de humanos (especialmente de magia).

Sua coloração varia do branco ao prateado.

Dragão do Frio Jovem

Atributos

Força	7
Agilidade	6
Inteligência	6
Vontade	6

Pontos de Vida: 120

Pontos de Mana: 120

Defesa: 15

Ataque Corporal:

Garra (For; Dano = 20/corte)

Mordida (For; Dano = 20/perf.)

Cauda (For; Dano = 18/cont.)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque do dragão jovem deve testar Força (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Resistência Dracônica

Habilidade - Suporte

Descrição: O dragão jovem é imune a Frio.

Reflexo Dracônico

Habilidade - Reação

Descrição: Se alguém se aproximar até o alcance corporal do dragão, receberá um ataque de rabo instantaneamente. Este ataque só pode ser feito uma vez por rodada.

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.

Sopro Gélido

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Todos que tiverem na área do sopro gélido do dragão receberão 10 pontos de dano de frio e não poderão agir no próximo turno. Esta área engloba todos que estiverem na frente do dragão e até 10 metros.



Dragão do Frio Adulto

Atributos

Força	9
Agilidade	8
Inteligência	8
Vontade	8

Pontos de Vida: 200

Pontos de Mana: 200

Defesa: 20

Ataque Corporal:

Garra (For; Dano = 30/corte)
Mordida (For; Dano = 30/perf.)
Cauda (For; Dano = 20/cont.)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque do dragão adulto deve testar Força (Dif 12). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Resistência Dracônica

Habilidade - Suporte

Descrição: O dragão adulto é imune a Frio.

Reflexo Dracônico

Habilidade - Reação

Descrição: Se alguém se aproximar até o alcance corporal do dragão, receberá um ataque de rabo instantaneamente. Este ataque só pode ser feito uma vez por rodada.

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.

Sopro Gélido

Habilidade - Ação

Mana: 60

Descrição: Todos que tiverem na área do sopro gélido do dragão receberão 20 pontos de dano de frio e não poderão agir no próximo turno. Esta área engloba todos que estiverem na frente do dragão e até 20 metros.

Dragão do Frio Velho

Atributos

Força	12
Agilidade	10
Inteligência	12
Vontade	12

Pontos de Vida: 300

Pontos de Mana: 300

Defesa: 26

Ataque Corporal:

Garra (For; Dano = 50/corte)
Mordida (For; Dano = 50/perf.)
Cauda (For; Dano = 30/cont.)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque do dragão velho deve testar Força (Dif 15). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Resistência Dracônica

Habilidade - Suporte

Descrição: O dragão velho é imune a Frio.

Reflexo Dracônico

Habilidade - Reação

Descrição: Se alguém se aproximar até o alcance corporal do dragão, receberá um ataque de rabo instantaneamente. Este ataque só pode ser feito uma vez por rodada.

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.

Sopro Gélido

Habilidade - Ação

Mana: 60

Descrição: Todos que tiverem na área do sopro gélido do dragão receberão 40 pontos de dano de frio e não poderão agir no próximo turno. Esta área engloba todos que estiverem na frente do dragão e até 30 metros.



A Perdição de Deepvalley

Aventura de Nível Médio

Resumo da Aventura: Uma cidade é amaldiçoada por um necromante que trouxe ao mundo diversas criaturas dos mortos.

Gancho da Aventura: O grupo deve estar viajando e em seu caminho estava o pequeno vilarejo de Deepvalley, que é apenas visto em mapas locais. O caminho até a cidade é longo pois se situa abaixo de um grande vale úmido e frio.

A Cidade: Situe Deepvalley aonde quiser do mapa da sua campanha. De preferência no meio de uma longa estrada, distante da maioria das cidades.

A Chegada

A estrada para Deepvalley é longa, e os heróis provavelmente chegarão a cidade ao cair da noite para passar a noite. Mas ao chegar, encontram todas as casas com portas e janelas fechadas por dentro. Uma análise melhor no local (Teste de Int; Dif 10) revela que durante o dia houve movimento na cidade. Se tentar falar com qualquer um de dentro das casas, não receberão respostas. Caminhando pelas ruas, logo o grupo ouve um barulho de porta batendo forte repetidas vezes. Um homem de pelo menos 50 anos que não possui a perna está tentando fechar a porta de sua casa, mas não consegue. Os heróis notarão que há um pedaço de madeira trancada em baixo da porta impedindo ela de fechar, mas o homem está muito nervoso para notar. Se os heróis o ajudarem, ele irá oferecer abrigo e contar a história.

“No final da cidade está a torre do necromante. Ele chegou a cidade a pouco tempo e declarou ser o soberano. Durante a noite, ele manda fantasmas horríveis vagar pela cidade impedindo nos de sair. Desde então o povo ficou nervoso e com medo.”

Se o grupo ficar na rua durante a noite, encontrarão andando pelas ruas um Espectro Guardião. A primeira vez que o espectro aparece, todos devem vencer um teste de Vontade (Dif 12) ou ficarão paralisados de medo pelos dois primeiros turnos de combate.

Combate: 1 Espectro Guardião

O espectro se forma novamente após 1 hora e continuará atacar os heróis até que amanheça, se eles não encontrarem um abrigo.

A Torre do Necromante – 1º andar

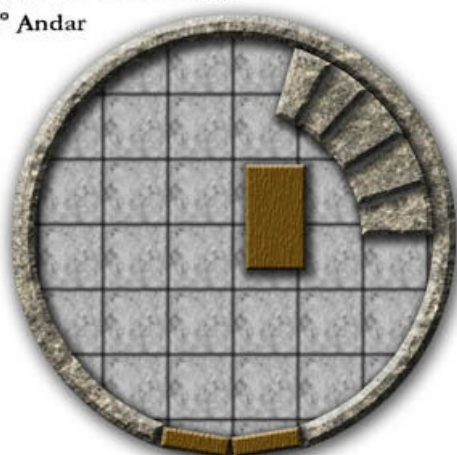
A torre é bem velha e têm 3 andares. As janelas dos andares acima são muito pequenas. A porta da frente é de madeira e está chaveada por dentro. A dificuldade para abrir a fechadura é 12, mas para quebrar a porta (que já esta bem velha) a dificuldade do teste de Força é 8).

O primeiro andar é simples e tem apenas uma mesa ao lado das escadas que levam para o segundo andar. No fundo da sala estão aparentemente dois cadáveres de ogros acorrentados. Quando o grupo entra na sala, os dois ogros ganham vida e atacam os invasores.

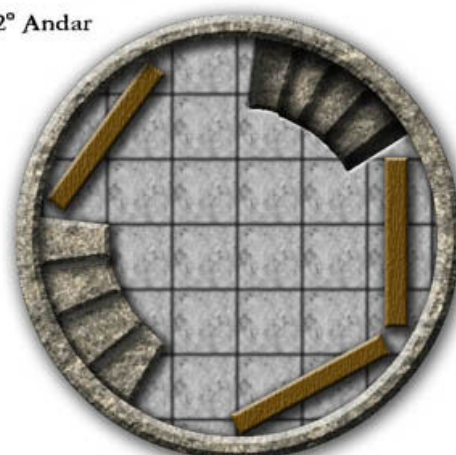
Combate: 2 Ogros Zumbis

Torre do Necromante

1º Andar



2º Andar



3º Andar





A Torre do Necromante – 2º Andar

O Segundo andar tem 3 prateleiras com diversos livros e vários ossos espalhados pela sala. Quando os heróis entram, estes ossos se movem e se aglomeram no meio da sala, formando uma terrível criatura de ossos.

Combate: 1 Golem de Ossos

A Torre do Necromante – 3º Andar

Este é o local aonde se encontra o Necromante. Quando os heróis chegam, o necromante já está preparado, pois ouviu os combates com suas criaturas dos andares abaixo. Este tempo foi suficiente para o necromante criar dois cães zumbi. Ao entrar, o necromante diz: “Como ousam invadir a torre do poderoso Zugulok! Morram seus vermes de cemitério!”

Combate: Zugulok e 2 Cães Zumbi

Antes de morrer, o necromante dá uma enorme gargalhada diabólica e diz: “*Vocês pensam que estão salvando este vilarejo, mas minha morte só trará ruína para estes coitados! HÁHAHA!*”. Ele continuará lutando até morrer.

Um teste de Inteligência (Dif 12) revela que o necromante estava fazendo um ritual e que não havia sido concluído (um conjurador pode saber isso sem precisar fazer o teste). Alguns segundos após a morte do necromante, do círculo arcano do chão começa a sair uma fumaça grossa e esverdeada. Esta fumaça se ergue e escorre pelas pequenas janelas do aposento, até que sai completamente da torre. Se os heróis correrem para a saída, eles verão que a fumaça segue em direção ao antigo cemitério no alto da colina ao norte da cidade.

Caso os jogadores decidam não ir até o cemitério, faça com que alguns moradores comentem sobre o cemitério ser assombrado. Se mesmo assim eles não forem lá, siga a aventura pela parte: *De volta a Cidade*.

O Cemitério

Parece que a estrada que levava até o cemitério foi apagada pela vegetação que cresce em volta. O cemitério não possui grandes, apenas duas grandes árvores fazem a entrada. O grupo logo nota que há vestígios da fumaça verde nas árvores. Chegando mais perto, eles se assustarão ao notar que há um esqueleto dentro de cada árvore. Neste momento as árvores ganham vida e atacam os heróis.

Combate: 2 Árvores Assombradas (P e G)

O cemitério é coberto por lápides comuns escondidas entre a vegetação. Muitas plantas altas nasceram por todas as partes. No fundo do cemitério está um pequeno mausoléu coberto de limo e trepadeiras. Se os heróis ficarem muito tempo por ali, 4 mortos levantam do seus túmulos.

Combate: 4 Humanos Zumbis

O Mausoléu

A porta é de madeira e está tão podre que ao encostar ela se desmancha. Dentro está apenas uma sepultura de pedra. Para retirar a tampa, é necessário passar por um teste de Força (Dif 12). Ao abrir, os heróis verão uma escadaria que leva para baixo.

A Cripta

Descendo as escadas o grupo logo encontra uma grande gruta com teto muito alto (a luz das tochas não consegue iluminar). Ao fundo, um grande e imponente caixão de metal está de pé. Antes que o grupo consiga chegar a metade do caminho, dois mercegos-lobos atacam do alto da caverna.

Combate: 2 Morcegos-Lobos (Adultos)

Toda a fumaça esverdeada entra pelas frestas e buracos do caixão. Dentro os heróis vêem uma linda mulher morena usando um vestido de nobre vermelha. A fumaça entra pela sua boca e então ela começa a respirar. Ela então tosse e começa a chorar. Se os heróis atacarem, ela não revidará. Ela então diz: “*Arthur? Onde está Arthur?*” Se questionada ela contará sua história: “*Meu nome é Nádia. Pertencia à nobreza do reino. Meu pai era um poderoso feiticeiro. Eu me apaixonei por um de seus guardas, um belo e charmoso guerreiro*

chamado Arthur Galstar. Se encontrávamos escondidos, pois meu pai era extremamente ciumento e não queria que eu me relacionasse com quem não fosse nobre. Estávamos em decadência esta época. Foi então que tive um filho. Meu pai furioso me aprisionou em um quarto oculto de nosso palácio com meu filho e me declarou morta para todos. Arthur imaginou que meu pai havia me matado por causa disto, e ele saiu pelo mundo em busca de uma maneira de se vingar, e voltou após 14 anos.”

Nadia para e começa a chorar. Após um breve momento, ela continua: “Foi horrível! Ele se transformou em um monstro! Ele matou metade da cidade e bebeu seu sangue. Ele gritava pelo meu nome em vingança. Johan, nosso filho, agora com 14 anos estava revoltado. Ele saiu e enfrentou Arthur!” Nadia agora chora desesperadamente e então continua: “Arthur matou Johan e ainda bebeu seu sangue! Meu pai então disse que só havia uma maneira de acabar com ele, e seria com a minha morte. Usando seus últimos recursos de magia, ele me prendeu neste caixão e disse que eu iria adormecer. É um feitiço que engana a morte. Ele me acordaria assim que



enterrassem Arthur em um bosque no final da cidade.”.

Investigando, os heróis descobrem que se passou 100 anos daquilo, e que o bosque em que Arthur seria enterrado é exatamente a onde está a torre do necromante.

De volta a Cidade

Todas as pessoas do vilarejo começam a se transformar em Carniçais, e atacam os heróis quando passam pelas suas casas. Cada casa pode ter entre 1d6 carniçais (metade pode ser criança).

Combate: 1d6 Carniçais

Após Nádia acordar, a torre do necromante começa a tremer, até que ela se desmorona. De baixo dos escombros surge a figura de Arthur, o Vampiro. Todos carniçais próximos obedecerão aos comandos do vampiro

Combate: Arthur e 1d6 Carniçais

Ver Nádia fará Arthur ficar parado por um turno. Mas após isto ele voltará a atacar e atacará até mesmo ela se for preciso. Se Nádia estiver morta, Arthur recuperará toda sua mana e receberá For e Agi +1.

FIM

A Cripta

Mausoléu

Vilões da Aventura

Arthur Galstar (O Vampiro)

Atributos

Força	7
Agilidade	6
Inteligência	4
Vontade	5

Pontos de Vida: 90

Pontos de Mana: 90

Defesa: 14 (Armadura de Batalha)

Ataque Corporal:

Espada (For; Dano = 10/corte)

Mordida (Agi; Dano = 5/perfuração)

Tesouro:

Espada Longa

Armadura de Batalha

Habilidades:

Vulnerabilidade a Luz Solar

Habilidade (Vampirismo) - Suporte

Descrição: Esta criatura recebe 10 pontos de dano de fogo a cada minuto que estiver exposto à luz solar direta.

Imortalidade

Habilidade (Vampirismo) - Suporte

Descrição: Você é imune a doenças e seu corpo é capaz de resistir ao tempo. O único problema é que por causa disto, você perde 5 pontos de mana por dia.

Regeneração

Habilidade (Vampirismo) - Reação

Descrição: No início do turno desta criatura, recupere todo o dano sofrido. Gaste pontos de mana iguais a quantidade recuperada. Se esta criatura recebeu dano por fogo nesta rodada, ela não pode usar esta habilidade.

Beber Sangue

Habilidade (Vampirismo) - Reação

Descrição: Após acertar um ataque de Mordida, você pode optar por beber o sangue da vítima recuperando 5 pontos de mana, mas ficando vulnerável a ataques. Neste turno sua Defesa estará reduzida em -5.

A vítima então pode sair vencendo um teste resistido de Força. Se ela não escapar, você pode continuar a beber sangue da vítima no próximo turno. A vítima então receberá 10 pontos de dano por turno.

Paralisia Vampírica

Habilidade (Vampirismo) - Ação

Mana: 30

Descrição: Escolha um inimigo que esteja visível. Ele deverá fazer um teste de Von (Dif 14). Se falhar não poderá agir por 1d6 turnos.

Domínio Vampírico

Habilidade (Vampirismo) - Ação

Mana: 30

Descrição: Se um oponente estiver sob o efeito da Paralisia Vampírica, você pode então dominar a mente deste. Faça um teste resistido de Vontade. Se vencer, a vítima agora estará sob seu comando e continuará assim por 1 minuto (ou até o final da batalha).

Brumas

Habilidade (Vampirismo) - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode se tornar uma névoa fina. Nesta forma você não pode atacar ou ser atacado. Gaste uma ação para voltar ao normal.



Zugulok (O Necromante)

Atributos

Força	3
Agilidade	4
Inteligência	6
Vontade	8

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 20

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Cajado (For; Dano = 4/contusão)

Habilidades:

Trazer Dor

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Escolha um oponente. Este sentirá uma terrível dor no corpo até o final da batalha (um minuto) e terá que vencer um teste de vontade (dif 12) todo turno para poder agir.

Energia Sombria

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode lançar da sua mão a energia dos mortos, causando 10 pontos de dano (frio). A vítima também perderá 20 pontos de mana.

Alma Sombria

Habilidade (Magia) - Reação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Se você perder todos os pontos de vida você voltará a viver no próximo turno. Seu corpo sofrerá algum desgaste (Role na tabela) e ficará com 10 pontos de vida. Se esta magia falhar você morre definitivamente.

Recarregar Mana

Habilidade (Técnica) - Ação

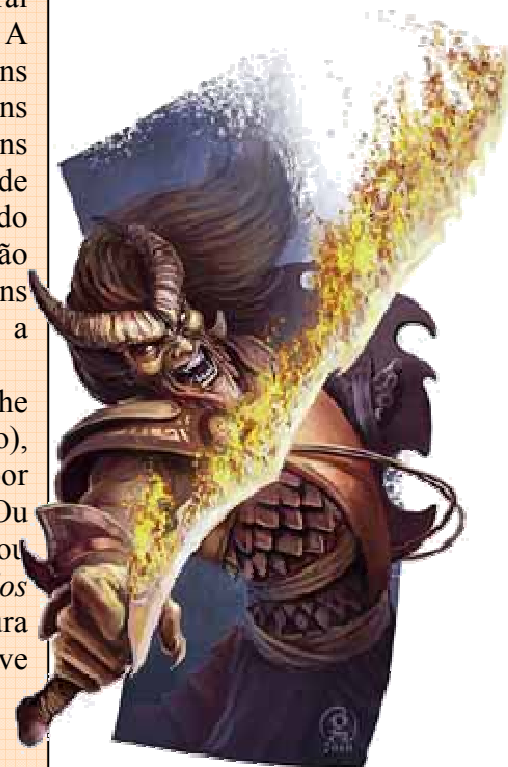
Descrição: Você deve sacrificar 5 pontos de vida para recuperar 5 pontos de mana.

Cadê o Tesouro? Eu quero Itens Mágicos!

A filosofia de jogo do Mighty Blade é que itens mágicos em geral são raros e difíceis de achar. Como pode ver nestas duas aventuras. A primeira tem dois itens mágicos e esta segunda não tem nenhum. Alguns mestres e jogadores acham que devem sempre dar ou, pior, vender itens mágicos aos jogadores. Isto é um cuidado que se deve ter, pois itens mágicos podem desequilibrar um jogo. Devido a diversos MMO (que de RPG não tem nada) alguns Rpgistas acham que devem sair distribuindo tesouros. Obviamente alguns sistemas (como o novo D&D 4e) estão seguindo esta filosofia, mas se você experimentar reduzir os itens mágicos, verá como eles podem ser mais bem valorizados e como a diversão continua por muitos anos. Falo isto por experiência própria.

“Mas e a recompensa?” Bem, além de ganhar experiência (lhe dando mais poder para conquistar itens mágicos perdidos pelo mundo), você sempre ganha se souber explorar o cenário. Um jogador pode, por exemplo, pegar alguns livros de magias da torre do necromante. Ou talvez o sangue do vampiro tenha alguma propriedade desconhecida (ou até valor financeiro para algum feiticeiro). A aventura *O Poço dos Dragões* tem mais tesouros obviamente por que se trata de uma aventura de níveis altos. Este tipo de administração de itens que todo mestre deve ter em mente.

Mas se mesmo com este conselho você ainda insiste em fazer chover itens mágicos, aqui vai minha dica. Coloque alguns itens na sala do necromante. Sendo um conjurador, a chance de ele possuir qualquer tipo de item mágico é grande. E na cripta, você pode colocar junto ao caixão uma arma mágica que cause dano de fogo. O pai da Nádia pode ter deixado ali para quando alguém acordar ela enfrentar o vampiro.





Monstros da Perdição

Espectros Guardiões

Este espírito perdido pode ser invocado por necromantes para realizar seus desejos. Normalmente são usados para proteger locais ou objetos. Eles não possuem mente e farão tudo que o necromante o ordenou até a morte. Dependendo da magia feita, ele pode se materializar novamente após uma hora.

Espectro Guardião

Atributos

Força	6
Agilidade	7
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 30

Defesa: 11

Ataque Corporal:

Garras (For; Dano = 14/corte)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O espectro guardião é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Intangível

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 10

Descrição: O espectro guardião pode ficar intangível, podendo atravessar paredes e ficando imune a ataques físicos. Nesta forma ele também não pode atacar.

Onda Espectral

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Escolha um oponente. Ele perderá 10 pontos de mana automaticamente.

Explosão Etérea

Habilidade - Ação

Descrição: O Espectro Guardião pode utilizar toda a energia espiritual do local e absorve-la rapidamente. Este efeito é perigoso para qualquer espírito. Fazendo isto o corpo do espectro é destruído com uma grande explosão de energia espiritual que causa 20 de dano em toda criatura que estiver até 10 metros dele. Além de perder 20 pontos de mana.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O espectro guardião não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto-Vivo (Fantasma)

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O espectro guardião é imune a frio, fogo e contusão.





Golem de Ossos (Serpente)

Atributos

Força	5
Agilidade	8
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 80

Pontos de Mana: 0

Defesa: 13

Ataque Corporal:

Mordida (Agi; Dano = 12/perfuração)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O Golem de Ossos é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O Golem de Ossos não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Golem (Ossos)

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O Golem de Ossos é imune a frio, eletricidade e perfuração.

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque desta criatura deve testar For (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Golem de Ossos (Emaranhado)

Atributos

Força	7
Agilidade	6
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 100

Pontos de Mana: 0

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 14/contusão)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O Golem de Ossos é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O Golem de Ossos não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Golem (Ossos)

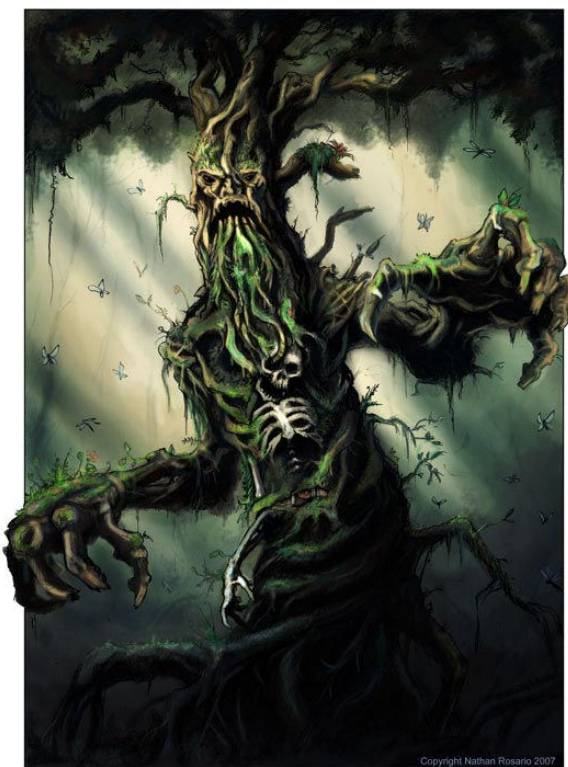
Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O Golem de Ossos é imune a frio, eletricidade e perfuração.

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque desta criatura deve testar For (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.



Arvore Assombrada (Pequena)

Atributos

Força	7
Agilidade	5
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 0

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 12/contusão)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: A Arvore Assombrada é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: A Arvore Assombrada não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto-Vivo (Maldição)

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: A Arvore Assombrada é imune a eletricidade e contusão.

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque desta criatura deve testar For (Dif 8). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Arvore Assombrada (Grande)

Atributos

Força	9
Agilidade	5
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 40

Pontos de Mana: 0

Defesa: 14

Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 12/contusão)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: A Arvore Assombrada é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: A Arvore Assombrada não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto-Vivo (Maldição)

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: A Arvore Assombrada é imune a eletricidade e contusão.

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque desta criatura deve testar For (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Morcego-Lobo (Filhote)

Atributos

Força	4
Agilidade	6
Inteligência	1
Vontade	2

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 10

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Mordida (Agi; Dano = 8/perfuração)

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.

Ataque Rasante

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Se estiver distante do oponente, você pode voar até ele e fazer um ataque normal que causa +6 de dano.

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque desta criatura deve testar For (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Morcego-Lobo (Adulto)

Atributos

Força	6
Agilidade	8
Inteligência	1
Vontade	5

Pontos de Vida: 50

Pontos de Mana: 30

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Mordida (Agi; Dano = 12/perfuração)

Habilidades:

Beber Sangue

Habilidade (Vampirismo) - Reação

Descrição: Após acertar um ataque de Mordida, você pode optar por beber o sangue da vítima recuperando 5 pontos de mana, mas ficando vulnerável a ataques. Neste turno sua Defesa estará reduzida em -5.

A vítima então pode sair vencendo um teste resistido de Força. Se ela não escapar, você pode continuar a beber sangue da vítima no próximo turno. A vítima então receberá 10 pontos de dano por turno.

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.

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.

Ataque Rasante

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Se estiver distante do oponente, você pode voar até ele e fazer um ataque normal que causa +6 de dano.

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque desta criatura deve testar For (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.





‘Templates’ para Mortos-Vivos

‘Templates’ é o nome que darei para esta regra de criação de monstros. Eu fiquei considerando usar o termo em português: Modelo. Mas desisti, pois este nome pode não dar a idéia ideal. De qualquer maneira, com os templates você pode pegar um monstro pronto e, mudando alguns detalhes, transformar em uma nova criatura. Exemplo: Você pode pegar um goblin e fazer um goblin zumbi utilizando o template de Zumbi.

Zumbi

Qualquer criatura viva pode ser Zumbi. Zumbis são mortos vivos que possuem ainda um corpo quase inteiro. Se o corpo estiver muito em decomposição, use o template Esqueleto.

Atributos:

For: -1
Agi: -1
Int: Não possui
Von: Não possui

Mana: Não possui

Defesa: -1

Habilidades Adicionais:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Zumbi)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a frio e contusão.

Exemplos de Zumbis:

Ogro Zumbi

Atributos

Força	6
Agilidade	2
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 0

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Clava Gigante (For; Dano = 20/cont.)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Zumbi)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a frio e contusão.

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.





Cão Zumbi

Atributos

Força	3
Agilidade	3
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 0

Defesa: 8

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 10/perfuração)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Zumbi)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a frio e contusão.

Humano Zumbi

Atributos

Força	4
Agilidade	4
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 0

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Clava (For; Dano = 6/Contusão)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Zumbi)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a frio e contusão.



Esqueleto

É exatamente igual aos zumbis, porém, possuem menos carne no corpo, e por isso são mais fracos e mais ágeis.

Atributos:

For: -2
Agi: normal
Int: Não possui
Von: Não possui

Vida: -10

Mana: Não possui

Habilidades Adicionais:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O esqueleto é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O esqueleto não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Esqueleto)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O esqueleto é imune a frio e perfuração.

Exemplos de Esqueletos:

Soldado Humano Esqueleto

Atributos

Força 3
Agilidade 5
Inteligência -
Vontade -

Pontos de Vida: 10

Pontos de Mana: 0

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Espada Longa (For; Dano = 10/Corte)

Ataque à Distância:

Arco Simples (Agi; Dano = 6/perfuração)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O esqueleto é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O esqueleto não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Esqueleto)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O esqueleto é imune a frio e perfuração.

Orc Esqueleto

Atributos

Força 4
Agilidade 4
Inteligência -
Vontade -

Pontos de Vida: 10

Pontos de Mana: 0

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Machado (For; Dano = 12/Corte)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O esqueleto é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O esqueleto não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Esqueleto)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O esqueleto é imune a frio e perfuração.

Carniçais (Ghouls)

Diferente dos zumbis e esqueletos, os carniçais são mortos-vivos independentes que caçam suas vítimas quando seu mestre não está. São criaturas que beberam sangue vampírico ainda vivos. O vampiro pode então, com o poder específico, transformar instantaneamente estes seres em carniçais. Estes carniçais irão obedecer fielmente o vampiro, e nunca mais poderão voltar a ser humanos (ou o q seja).

Para transformar uma criatura gigante em carniçal, é preciso dar muito sangue para ele beber. Um vampiro humano, por exemplo, não conseguiria transformar um ogro em carniçal.

Fisicamente ele parece um ser normal, mas mais animalesco. Eles têm fome de sangue e carne fresca. Podem atacar qualquer animal para saciar esta fome.

Eles nunca atacam o vampiro que os criou. Se este vampiro der mais de seu sangue para um carniçal, o carniçal pode se tornar um vampiro (33% de chance). Se um carniçal beber o sangue de outro vampiro, ele morrerá.

Atributos:

For: normal

Agi: normal

Int: =1

Von: +1

Ataque:

Mordida (For; Dano =For +2 /perfuração)

Habilidades Adicionais:

Doença Carniçal

Habilidade (Característica) - Reação

Descrição: Toda criatura que receber uma mordida de um carniçal, deve fazer um teste de Força (Dif 10). Se falhar, se tornará carniçal em no máximo 4 horas ou se morrer antes.

Especial: Se a vítima cortar o membro mordido pelo carniçal, ele não se tornará um.

Morto - Vivo (Carniçal)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O carniçal é imune a frio.



Exemplo de Carniçal:

Humano Carniçal

Atributos

Força 4

Agilidade 4

Inteligência 1

Vontade 4

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 20

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 6/perfuração)

Habilidades:

Doença Carniçal

Habilidade (Característica) - Reação

Descrição: Toda criatura que receber uma mordida de um carniçal, deve fazer um teste de Força (Dif 10). Se falhar, se tornará carniçal em no máximo 4 horas ou se morrer antes.

Especial: Se a vítima cortar o membro mordido pelo carniçal, ele não se tornará um.

Morto - Vivo (Carniçal)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O carniçal é imune a frio.

Vampiros

O vampiro é um morto-vivo muito poderoso. Vivem eternidades, se alimentam de sangue e não podem chegar perto da luz do sol.

Um vampiro só pode ser criado através de outro vampiro. É um processo lento e doloroso para ambos. O vampiro deve primeiro beber todo o sangue do candidato a vampiro, e então ele deve beber uma grande porção do sangue do vampiro. Isto pode levar horas, e se forem interrompidos, o candidato a vampiro morrerá e o vampiro estará muito fraco (possivelmente com 10 de vida e mana). Após o ritual, o vampiro estará muito fraco e precisará descansar, enquanto o futuro vampiro estará se contorcendo e sentindo a dor da morte. Para se tornar imortal, é preciso acabar com a mortalidade. Ao acordar, estará transformado e morrendo de sede de sangue.

Um vampiro pode criar carniçais dando seu sangue de beber para um mortal. Este humano continuará normal até que você deseje que o sangue faça efeito. Assim, o mortal morre e se transforma em um carniçal.

Atributos:

For: +2

Agi: +2

Int: +1 (+1 para cada 50 anos de idade)

Von: +2

Ataque:

Mordida (For; Dano =For-2 /perfuração)

Habilidades Adicionais:

Vulnerabilidade a Luz Solar

Habilidade (Vampirismo) - Suporte

Descrição: Esta criatura recebe 10 pontos de dano de fogo a cada minuto que estiver exposto à luz solar direta.

Imortalidade

Habilidade (Vampirismo) - Suporte

Descrição: Você é imune a doenças e seu corpo é capaz de resistir ao tempo. O único problema é que por causa disto, você perde 5 pontos de mana por dia.

Regeneração

Habilidade (Vampirismo) - Reação

Descrição: No início do turno desta criatura, recupere todo o dano sofrido. Gaste pontos de mana iguais a quantidade recuperada. Se esta criatura recebeu dano por fogo nesta rodada, ela não pode usar esta habilidade.

Beber Sangue

Habilidade (Vampirismo) - Reação

Descrição: Após acertar um ataque de Mordida, você pode optar por beber o sangue da vítima recuperando 5 pontos de mana, mas ficando vulnerável a ataques. Neste turno sua Defesa estará reduzida em -5.

A vítima então pode sair vencendo um teste resistido de Força. Se ela não escapar, você pode continuar a beber sangue da vítima no próximo turno. A vítima então receberá 10 pontos de dano por turno.

Poderes Vampíricos:

Quando usar o template de vampiro, você pode escolher dar poderes vampíricos. Estes poderes são adquiridos pelo vampiro através dos anos. Um vampiro pode ter um poder vampírico para cada 50 anos de idade (alguns poucos podem ter adquirido mais).

Paralisia Vampírica

Habilidade (Vampirismo) - Ação

Mana: 30

Descrição: Escolha um inimigo que esteja visível. Ele deverá fazer um teste de Von (Dif 14). Se falhar não poderá agir por 1d6 turnos.

Domínio Vampírico

Habilidade (Vampirismo) - Ação

Mana: 30

Descrição: Se um oponente estiver sob o efeito da Paralisia Vampírica, você pode então dominar a mente deste. Faça um teste resistido de Vontade. Se vencer, a vítima agora estará sob seu comando e continuará assim por 1 minuto (ou até o final da batalha).

Brumas

Habilidade (Vampirismo) - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode se tornar uma névoa fina. Nesta forma você não pode atacar ou ser atacado. Gaste uma ação para voltar ao normal.

Forma Animal

Habilidade (Vampirismo) - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode se transformar em um morcego, lobo ou rato. Nesta forma você apenas mantém os atributos mentais e suas habilidades vampíricas. Você pode voltar a forma normal a hora que quiser. Este poder dura 1 hora.



Sorrowland

A Terra Engolida pelas Trevas

Nesta edição apresentaremos um novo cenário de campanha: Sorrowland. Este é um cenário mais escuro e aconselhável para jogadores que querem jogos de terror. Vampiros, fantasmas, sombras, bruxas e lobisomens são os principais monstros do cenário.

O Mundo

Sorrowland é marcada pelo medo e terror. Assombrações e maldições. É um mundo aonde nada é certo e as sombras podem engolir qualquer um sem dar explicação. Os humanos se aglomeram em pequenas cidades em locais mais seguros e rezam para o único deus que não os abandonou: Havok, a eterna luz. Não há nem comunicação entre as cidades, pois as estradas não são seguras. É um mundo cinzento e sempre nublado, onde a luz cada dia é engolida pelas trevas.

A Ascensão de Beleth

Os Pântanos Fétidos já fora uma enorme planície aonde os humanos viviam em castelos e grandes metrópoles. Ali ficava o grande reino do Rei Beleth. Foi então que o rei, em sua ganância por poder, conjurou um feitiço poderosíssimo que consumiu toda a magia natural do mundo e se tornou um poderoso barão infernal. Após o feitiço, Beleth desceu ao inferno e nunca mais retornou. A natureza do local onde ficava seu reino foi consumida, assim como o mundo inteiro que deixou de ter contato com qualquer outro mundo. Desde então, os espíritos dos mortos ficaram presos e assombram a todos. Os deuses perderam contato, com exceção de Havok que ninguém sabe ao certo porque ainda exerce poder sobre estas terras amaldiçoadas.

Os Personagens

Não existem elfos, orcs, halflings ou anões em Sorrowland. Apenas humanos e três novas raças: Néphlim, Bestiais e Etherianos. Apesar de existirem, estas outras raças são

raras e normalmente vivem em comunidades humanas.

Sacerdotes e paladinos veneram Havok e normalmente são protetores e líderes de pequenas cidades. Feiticeiros, alquimistas e druidas não existem, pois a magia natural foi consumida por Beleth.

O Continente

O mundo de Sorrowland é um grande continente dividido em 3 regiões: Os Vales da Aurora, Os Pântanos Fétidos e As Terras Sórdidas. O mar que cerca o continente é violento e perigoso. Neblinas são extremamente comuns e cobrem os mares impossibilitando qualquer deslocamento.

Os Vales da Aurora

Atualmente, esta é a única região habitada pelos humanos. É cercada de montanhas e colinas que fornecem melhor proteção às cidades escondidas nos vales. As duas maiores cidades são Amodos e Garomor que sobrevivem graças as suas poderosas muralhas.



Os Pântanos Fétidos

Após a ascensão de Beleth, fantasmas perdidos assombram cidades perdidas entre a lama. Criaturas rastejantes vivem nas ruínas dos antigos castelos que se afundam no pântano. E no castelo da antiga capital vive uma terrível criatura gigante feita de corpos, ossos e lama chamada Gookor. Zumbis, esqueletos e carniçais protegem as ruínas.

Segundo lendas contadas pelos sobreviventes do cataclismo, Gookor é a forma material do fantasma do filho de Beleth. A magia remanescente do local o transformou nesta criatura abominável. Sacerdotes esperançosos acreditam que Beleth utilizou o lendário Cetro dos Mundos para fazer o feitiço e que este ainda pode estar no castelo. Se isto for verdade, o Cetro dos Mundos poderá restaurar o mundo e trazer a magia e natureza de volta.

Terras Sórdidas

Esta já fora uma região bela e coberta pela natureza. Após o cataclismo, a natureza foi consumida e a magia natural desta região foi transformada em trevas. Isso fez originar nas criaturas, os chamados Darklings, que em sua natureza destruidora, acabaram com as belas terras dos Bestiais. Hoje, estas terras são grandes florestas mortas e lagos fétidos sem vida. Darklings se escondem nas sobras e devoram todos que por ali passarem.

Um poderoso vampiro, chamado Zannian, que já foi um dos lordes do antigo reino se mudou para esta região e construiu um enorme castelo sob um antigo cemitério dos Bestiais. Zannian acredita que aquela região poderá lhe dar mais poder.

Raça de Sorrowland: Etherianos

Os etherianos são seres estranhos e desconhecidos. Eles nascem humanos, mas quando atingem a puberdade eles começam a ter sonhos estranhos e se comunicar com os espíritos dos mortos. Com treinamento eles podem inclusive se tornar incorpóreos.

Atributos Iniciais:

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Espadachim e Ladrão.

Habilidade Automática:

Falar com os Mortos

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode se comunicar com um espírito perdido que esteja próximo. Você ficará em um estado de transe e poderá ficar em contato com este espírito por quanto tempo quiser.

Habilidades Extras:

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

Corpo Intangível

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode ficar intangível, podendo atravessar paredes e ficando imune a ataques físicos. Nesta forma você também não pode atacar.

Onda Espectral

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Escolha um oponente. Ele perderá 10 pontos de mana automaticamente.

Resistência Espiritual

Habilidade - Suporte

Descrição: Você é imune a Frio.

Sabedoria Espiritual

Habilidade - Suporte

Descrição: Você ganha Inteligência +1 e Mana +10.