

Dragon Cave

Ilhas de Morphia

Parte 2: As Ilhas Conhecidas

Caminhos!

Mais alguns
aperitivos!

Arkânia

Conheça o reino
dos dragões

Quimeras

ÍNDICE

Game Design: Tipos de Magia	Página 3
Game Design: Diferentes Experiências	Página 4
Regras: Mais Caminhos	Página 5
Regras: Como usar os Caminhos	Página 13
Monstros: Quimeras	Página 14
Cenário: Reino de Arkânia	Página 16
Cenário: Ilhas de Morphia	Página 20
Raças: Mahok	Página 21

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

Dragon Cave número 10! Eu queria que esse número tivesse saído ano passado, mas infelizmente não deu. Acho que será mesmo umas 8 edições por ano, mas tudo bem. Devemos comemorar que o Mighty Blade está crescendo e pelo número de acessos ao site estamos muito bem! São em média 120 visitas por dia! Já temos quase 2000 cadastrados no site! E o fórum está sempre movimentado (coisa difícil de acontecer em fóruns especializados hoje em dia!).

A versão impressa do Manual que está demorando bem mais que o esperado. Infelizmente tivemos diversos problemas (sim, financeiros pra variar), mas que estamos quase chegando ao necessário. Mas vamos olhar para o futuro. E em breve estarei na RPGCon e provavelmente estarei com os livros impressos.

Nesta edição não temos muita coisa nova infelizmente, mas as matérias de maior destaque são a do reino de Arkânia e os novos caminhos. Que por sinal foi muito bem recebido por todos e torna os jogos de MB muito mais divertidos! Agradeço a todos pela atenção e por apoiarem o Mighty Blade. Se não fosse por vocês eu estaria agora entediado olhando para as paredes ou lendo um livro qualquer.

Bom jogo a todos e que rolem os dados!

Coisinha Verde





Tipos de Magia

Existem vários tipos de magias que possuem origens diferentes. Dependendo do cenário poderá existir muito mais. No Mighty Blade RPG resumimos os tipos de magia em 4 tipos: Magia Arcana, Magia Divina (Magia Branca), Magia da Natureza (Magia Natural) e Magia dos Mortos (Magia Negra). Cada um destes tipos de magia possui uma fonte e uma maneira diferente de usar.

Magia Arcana

Exemplo: Feiticeiro.

A magia arcana tem origem no desejo do conjurador de alterar a realidade. Ela envolve a manipulação e criação dos quatro elementos: Fogo, Água, Terra e Vento. Para ter acesso, o conjurador deve estudar muito e compreender como a energia flui pelo seu corpo e pelo local aonde se encontra. Movimentos de mãos e palavras mágicas são sempre essenciais para fazer estas magias. São poderosas e só necessitam que haja energia mágica no local. Alguns a chamam de Magia Artificial.

Magia Divina (Magia Branca)

Exemplo: Sacerdote.

A magia divina é a magia vinda diretamente dos deuses, e é a magia da vida e da criação. Com orações e fé o conjurador é capaz de canalizar e usar a magia para seus objetivos. Toda conjuração necessita apenas de algumas palavras de exaltação aos deuses (ou a um deus específico). O conjurador terá sua magia enquanto os deuses desejarem. Se um deus é destruído, todos seus devotos perdem seus poderes. Alguns a chamam de Magia Branca.

Magia da Natureza (Magia Natural)

Exemplo: Druida.

A magia da natureza é a magia vinda da energia natural do mundo. É criada usando o poder já existente no mundo, vindas das plantas e animais. Esta energia existe em qualquer local que exista natureza, nem que seja o mínimo dela. O conjurador só precisa se concentrar no que deseja para manipular a energia já existente. Como na natureza, esta magia trata de vida e morte. É uma magia considerada neutra (assim como a magia arcana). Alguns a chamam de Magia Natural.

Magia dos Mortos (Magia Negra)

Exemplo: Necromante.

Enquanto a magia divina se utiliza a energia da criação e da vida, a magia negra se utiliza da energia da destruição e da morte. Em locais aonde aconteceram mais mortes, ou que espíritos perambulam possuem mais desta energia. Em qualquer lugar é possível encontrar esta energia, com exceção de locais santificados pelos deuses. O conjurador precisa fazer gestos e pronunciar palavras sinistras que são capazes de canalizar este tipo de magia. É um tipo de magia extrema e alguns a chamam de magia negra ou necromancia.

Eixos da Magia

Estes quatro tipos de magia estão dispostos em uma linha a onde a magia branca está em um extremo, e a magia negra no outro. No meio temos a arcana e a natural dividindo o mesmo espaço, formando um novo eixo entre a magia natural e a magia artificial. A magia arcana (artificial) é a magia que vai contra as ordens naturais do mundo. Os adeptos da magia natural não vêem a arcana como algo bom, assim como a magia branca e negra serão sempre opostos.



Diferentes Grupos... Diferentes Experiências...

Sempre notei que em cada grupo de jogo, os pontos de experiência (XP) sempre são distribuídos de maneira diferente. Nem estou falando do Mighty Blade RPG, e sim em qualquer sistema. Obviamente isto é natural já que cada grupo possui desejos diferentes com o jogo e, o mais importante, tempo de jogo diferentes.

Eu acabo de finalizar uma mega campanha de Mighty Blade semana passada. Durou 1 ano a campanha e foi sensacional. O grupo foi do nível 1 ao 10, e finalizaram com uma grande guerra épica aonde alguns deles eram os generais e outros estavam batalhando lá no campo de batalha. Ao final, o bárbaro foi nomeado líder das tribos orcs das terras secas, pois na guerra matou o líder deles, e ele sendo membro da tribo (sim... longa historia) ele virou o novo líder. O elfo espadachim virou o general da ordem dos espadachins de Anbrook. O ladrão, além de liderar uma guilda mercante em Tebryn, entrou para os assassinos e lidera um grupo deles. O mago que não tinha memória (falta de criatividade ao criar o personagem), antes da batalha final descobre que era um dos mais poderosos arqui-magos da academia arcana de Oaklore, e decide voltar ao conselho e recebe o titulo de guardião da ordem mística da magia.

Por durar um ano e ter levado direitinho os 10 níveis, você deve achar que precisaria dar 1 ponto de experiência por jogo? Pois é, você está enganado. Eles ganhavam em media 6 ou 7 pontos de experiência por sessão. E isso também aconteceu por que jogávamos poucas vezes (ou acabávamos revesando com outras campanhas). Eu também não “calculava” o XP, eu simplesmente pensava quanto de experiência cada um deve ganhar. Sim, eu cheguei a dar menos XP para um jogador por ter atrapalhado o jogo em uma sessão, mas foi tudo bem simples.

O método de XP que seu grupo deve usar é aquele que se encaixe com o grupo. Se vocês jogam todo fim de semana, e querem que a campanha dure 1 ano, provavelmente terão que escolher um método diferente do que eu uso. Abaixo eu listei alguns métodos mais simples e comuns.



Método 1: Normal

Distribuição de XP: A cada desafio (seja combate ou obstáculo) o mestre da 1 ponto de XP para aqueles que conseguiram completar com efetividade o desafio, 2 caso o desafio foi realmente difícil e educativo, ou 0 se foi fácil demais e não apresentou nada de novo.

Avanço de nível: Ao conseguir 10 pontos de Experiência você avança de nível.

Método 2: Simplicidade

Distribuição de XP: A cada sessão, o mestre decide quantos pontos o grupo ganhará (normalmente entre 5 a 10 pontos de xp).

Avanço de nível: Ao conseguir 10 pontos de Experiência você avança de nível.

Método 3: Complexo

Distribuição de XP: A cada desafio (seja combate ou obstáculo) o mestre da 1 ponto de XP para aqueles que conseguiram completar com efetividade o desafio, 2 caso o desafio foi realmente difícil e educativo, ou 0 se foi fácil demais e não apresentou nada de novo.

Avanço de nível: Ao conseguir [10 x Nível atual] pontos de Experiência você avança de nível.

Método 4: O Seu Método

Faça como você bem entender! Alguns gostam de tabelas (como os antigos sistemas de RPG faziam), outros preferem nem falar em XP e dar níveis quando bem entenderem (eu faço assim com alguns grupos). A questão é que vai depender do gosto do seu grupo, do tempo que o grupo tem para jogar e do tempo da campanha que querem jogar.



Caminhos

Mais alguns aperitivos

O Guia do Herói terá muitos e diversos caminhos. Enquanto ele não sai, apresento aqui mais alguns novos caminhos para ir aquecendo seus jogos!

Piromante

O piromante é um conjurador especializado em magias de fogo. Ele utiliza o poder das chamas para fazer magias além do natural. Os piromantes são treinados em grandes academias arcanas ou passados por piromantes experientes.

Requisitos

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Ter já se queimado gravemente (pelo menos 40 pontos de dano de fogo).
- Saber pelo menos 3 magias de fogo.
- Estudar com um Piromante por pelo menos 4 meses.

Lista de Habilidades:

Explosão

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você fazer qualquer chama em qualquer local visível explodir. Esta explosão extinguirá a chama e causará 10 pontos de dano de fogo em todos que estejam até 2 metros dela.

Corpo de Fogo

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode tornar seu corpo em um corpo de chamas. Neste estado, você é imune a critico e fogo, mas é vulnerável a frio (recebe o dobro de dano). Você causará 5 de dano de fogo com o seu toque.

Circulo de Fogo

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você cria um círculo de fogo de 2m de diâmetro que fica circulando a sua volta por até 1 hora. Qualquer um que se ficar adjacente a você receberá 10 pontos de dano por turno. Esta magia pode ser cancelada a qualquer momento pelo conjurador.

Forma Elemental

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode mudar a forma de seu elemental. Esta forma pode ser de qualquer animal de mesmo tamanho. Este elemental também ganhará mais 10 pontos de vida.

Resistência a Fogo 1

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você é resistente a dano de fogo. Você sempre recebe a metade dos danos de fogo.

Resistência a Fogo 2

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5; Resistência a Fogo 1

Descrição: Você é imune a dano de fogo. Você não recebe dano de fogo.

Elemental de Fogo 4

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 10; Elemental do Fogo 3

Mana: 120

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você pode criar um elemental do fogo gigante (5m de altura) que agirá no turno seguinte. Seu corpo é feito completamente de fogo e desaparecerá assim que o combate acabar ou após 10 minutos.

Criomante

O criomante é um conjurador especializado em magias de gelo. Ele utiliza o poder do frio para fazer magias além do natural. Os criomantes são treinados em grandes academias arcanas ou passados por criomantes experientes.

Requisitos

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Ter ficado horas exposto ao frio (pelo menos 40 pontos de dano de frio).
- Saber pelo menos 3 magias de frio/gelo.
- Estudar com um Criomante por pelo menos 4 meses.

Lista de Habilidades:

Estaca de Gelo

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode disparar uma estaca de gelo da sua mão em qualquer criatura visível causando 4 pontos de dano de perfuração, mais 6 pontos de dano de frio. O oponente pode fazer um teste de Agilidade (Dif 14) para receber apenas a metade do dano.

Corpo de Gelo

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode tornar seu corpo em um corpo de gelo. Neste estado, você é imune a critico e frio, mas é vulnerável a fogo (recebe o dobro de dano). Você causará 5 de dano de frio com o seu toque.

Sopro Gélido

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você assoprará uma nuvem gélida que ocupará até 5 metros de diâmetro a sua frente. Todos que estiverem nesta área receberão 10 pontos de dano de frio e não poderão agir no próximo turno se falharem um teste de Vontade (Dif 12).

Forma Elemental

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode mudar a forma de seu elemental. Esta forma pode ser de qualquer animal de mesmo tamanho. Este elemental também ganhará mais 10 pontos de vida.

Resistência a Frio 1

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você é resistente a dano de frio. Você sempre recebe a metade dos danos de frio.

Resistência a Frio 2

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5; Resistência a Frio 1

Descrição: Você é imune a dano de frio (não recebe dano).

Elemental de Gelo 4

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 10; Elemental do Gelo 3

Mana: 120

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você pode criar um elemental de gelo gigante (5m de altura) que agirá no turno seguinte. Seu corpo é feito completamente de gelo e desaparecerá assim que o combate acabar ou após 10 minutos.

Apresento aqui o novo alquimista, que deixou de ser uma classe e foi dividido em caminhos. Para aqueles que já jogavam com a classe, podem continuar jogando pois a classe seria exatamente como um *Feiticeiro* seguindo o caminho do *Alquimista* e do *Artífice Mágico*.

Alquimista

Os alquimistas são especialistas em poções e misturas alquímicas. A arte da alquimia é ensinada por poderosos conjuradores em academias arcanas. Também é possível aprender a alquimia através de outros alquimistas ou livros de alquimia.

Requisitos

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Estudar alquimia por 4 meses.
- Ter Inteligência 4.
- Saber pelo menos uma magia.

Lista de Habilidades:

Criar Poção Básica

Habilidade - Ação

Mana: 50

Descrição: Você pode criar uma poção de vida ou de mana. Para isto você deve trabalhar por 2 horas seguidas e então deixar a poção reagindo por mais 1 dia. Após este período a poção estará pronta para ser ingerida. Se ingerida antes, ela terá o mesmo efeito da Poção do Caos.

Especial: Você precisa ter os ingredientes corretos para a poção (Veja na descrição da poção) e de um laboratório para prepará-la.

Criar Poção Simples

Habilidade - Ação

Requisito: Criar Poção Básica

Mana: 50

Descrição: Você pode criar uma Poção da Velocidade, Poção do Dragão, Poção do Caos, Poção da Ordem, Poção da Explosão, Poção Restauradora, Poção do Retorno ou Poção Fantasma. Para isto você deve trabalhar por 2 horas seguidas e então deixar a poção reagindo por mais 1 dia. Após este período a poção estará pronta para ser ingerida. Se ingerida antes, ela terá o mesmo efeito da Poção do Caos.

Especial: Você precisa ter os ingredientes corretos para a poção (Veja na descrição da poção) e de um laboratório para prepará-la.

Criar Poção Avançada

Habilidade - Ação

Requisito: Nível 5; Criar Poção Simples

Mana: 50

Descrição: Você pode criar uma Poção da Força, Poção da Agilidade, Poção da Inteligência, Poção da Vontade ou Poção dos Mundos. Para isto você deve trabalhar por 8 horas seguidas e então deixar a poção reagindo por mais 7 dias. Após este período a poção estará pronta para ser ingerida. Se ingerida antes, ela terá o mesmo efeito da Poção do Caos.

Especial: Você precisa ter os ingredientes corretos para a poção e de um laboratório para prepará-la.

Criar Pergaminho Mágico

Habilidade - Ação

Mana: Variável

Descrição: Você sabe fazer pergaminhos com magias armazenadas. Você leva 2 horas para fazer um pergaminho e pode armazenar quanto de mana quiser nele (gaste esta quantidade). Após isto, o pergaminho pode ser usado para escrever magias nele. Qualquer um que souber ler livros mágicos pode reescrever qualquer magia no pergaminho e usá-la como se soubesse fazer a magia. Após fazer a magia, o pergaminho é dissolvido em pó.

Especial: Você precisa ter um pedaço de pergaminho (ou papel) e de um laboratório para prepará-lo.

Corsário (Pirata)

Os corsários são os senhores dos mares. Suas viagens o ensinaram como lutar e sobreviver nos oceanos.

Requisitos

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Ter vivido um ano em auto mar.
- Ter lutado 5 ou mais vezes sob um barco.
- Ter Agilidade 5 ou mais.

Lista de Habilidades:

Navegador

Habilidade - Suporte

Descrição: Você rola 3d6 em todos os testes ligados a navegação e a sobrevivência no mar. Você sabe como comandar um navio e sabe se localizar pelas estrelas.

Luta sob o Convés

Habilidade - Suporte

Descrição: Você sempre ganha um bônus de +2 em todos os ataques corporais feitos em cima de um barco.

Investida Acrobática

Habilidade - Ação

Mana: 20

Descrição: Se você estiver até 5 metros de um oponente, e tiver obstáculos e cordas no caminho, você pode usar estes para ganhar movimento e acertar um poderoso golpe com sua arma corporal. Você causa +15 de dano e rola 3d6 no ataque.

Oráculo

Os sacerdotes possuem uma ligação forte com os deuses. Os mais devotos são capazes de visualizar toda a criação e navegar com suas mentes sobre o tempo e espaço. São raros aqueles que atingem este nível.

Requisitos

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Ser devotos dos deuses (ou de um deus específico bondoso).
- Estado enclausurado em um monastério durante 40 anos meditando.
- Ter Vontade 8 ou mais.

Lista de Habilidades:

Visão da Verdade

Habilidade (Técnica) - Suporte

Descrição: Você sempre sabe quando alguém está mentindo.

Clarividência 1

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 60

Dificuldade da Magia: [Von do Alvo] + 10

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

Você precisa de uma Orbe.

Clarividência 2

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Clarividência 1

Mana: 80

Dificuldade da Magia: [Von do Alvo] + 12

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

Em alguns raros momentos você será capaz de ver até mesmo o futuro.

Você precisa de uma Orbe.

Soldado de Guarda

Os soldados de guarda são aqueles que possuem treinamento militar e trabalham para proteger cidades e vilarejos em nome do Rei ou Lorde.

Requisitos

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Treinar com a Guarda da Cidade por 4 meses.
- Ser fiel a Guarda da Cidade e ao Lorde da cidade.
- Ter Força 4 ou mais.

Lista de Habilidades:

Combate em Grupo

Habilidade - Reação

Descrição: Você ganha +1 nos ataques corporais para cada aliado que esteja em combate corporal com a mesma criatura que você.

Patrono

Habilidade - Suporte

Descrição: Você trabalha para a Guarda da cidade e por isso tem acesso a armas do exercito e tem moradia e alimentação para você e sua família.

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.

Golpe Devastador 2

Habilidade - Ação

Requisito: Nível 5; Golpe Devastador

Mana: 60

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

Soldado de Arquearia

Os soldados de arquearia são aqueles que possuem treinamento militar e trabalham para proteger cidades e vilarejos em nome do Rei ou Lorde.

Requisitos

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Treinar com a Guarda da Cidade por 5 meses.
- Ser fiel a Guarda da Cidade e ao Lorde da cidade.
- Ter Agilidade 4 ou mais.

Lista de Habilidades:

Flechas Rápidas

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer 2 ataques com arco neste turno. Podendo escolher alvos diferentes.

Patrono

Habilidade - Suporte

Descrição: Você trabalha para a Guarda da cidade e por isso tem acesso a armas do exercito e tem moradia e alimentação para você e sua família.

Tiro Certo

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode fazer um ataque normal à distância rolando 3d6.

Chuva de Flechas

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 15, 30, 45 ou 60

Descrição: Você pode atirar varias flechas em um só ataque em um oponente. Para cada flecha extra, gaste 15 pontos de mana. Máximo de 5 flechas por ataque.

Exemplo: Para fazer um ataque com 3 flechas, gaste 30 pontos de mana.

Soldado de Cavalaria

Os soldados de guarda são aqueles que possuem treinamento militar e trabalham para proteger cidades e vilarejos em nome do Rei ou Lorde.

Requisitos

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Treinar com a Guarda da Cidade por 6 meses.
- Ser fiel a Guarda da Cidade e ao Lorde da cidade.
- Ter Força 4 ou mais.

Lista de Habilidades:

Cavaleiro Experiente

Habilidade (Técnica) - Suporte

Descrição: Você sempre vence testes de Agilidade para controlar e cavalgar animais selvagens ou para controlar montarias em combate.

Patrono

Habilidade - Suporte

Descrição: Você trabalha para a Guarda da cidade e por isso tem acesso a armas do exercito e tem moradia e alimentação para você e sua família.

Montaria Especial 1

Habilidade (Técnica) - Suporte

Descrição: Você tem um cavalo e possui um contato muito forte com este animal. Ele nunca o largará e fará de tudo para protegê-lo. Com assovios e sons você consegue pedir para que ele faça ações simples.

Montaria Especial 2

Habilidade (Técnica) - Suporte

Requisito: Montaria Especial 1

Descrição: Você possui contato telepático com sua montaria e poderá ver o que ele vê após um tempo se concentrando. Ele também ganha +10 de vida e mana.

Guardião do Totem

Os Guardiões do Totem são aqueles que foram abençoados pelos espíritos da natureza e agora possuem contato com os quatro espíritos sagrados.

Requisitos

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Ter vivido por pelo menos 10 anos em uma sociedade tribal que cultua a natureza.
- Passar 3 meses isolado na natureza sem qualquer arma ou recurso não natural.
- Ser sempre um protetor da natureza.

Lista de Habilidades:

Totem da Águia

Habilidade (Técnica) - Suporte

Descrição: Você sempre rola 3d6 nos testes de Inteligência ligados a percepção e os cinco sentidos.

Totem do Macaco

Habilidade (Técnica) - Suporte

Descrição: Você sempre rola 3d6 em testes de Agilidade para se equilibrar, saltar e se mover nas árvores.

Totem do Urso

Habilidade (Técnica) - Suporte

Descrição: Você sempre rola 3d6 nos testes de Força ligados empurrar, quebrar e levantar. Você também ganha +2 de dano do seu soco.

Guardião do Totem

Habilidade (Técnica) - Suporte

Requisito: Totem do Urso, Macaco e Águia.

Descrição: Você tem +1 em cada atributo. Se você deixar de proteger a natureza você perde esta habilidade.

Ferreiro

O ferreiro é o forjador de metais, e pode fazer armas, armadura, ferraduras e quais quer materiais feito de ferro. É uma profissão muito importante e bem remunerada.

Requisitos

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Ter treinado com um ferreiro experiente por pelo menos 6 meses.
- Ter Força 4 ou mais e Inteligência 3 ou mais.

Lista de Habilidades:

Arte da Forja

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Int 3 e For 4

Mana: 50

Descrição: Gastando 5 moedas em material (metais), você pode fabricar ferraduras para um cavalo, e que podem ser vendidos por 50 moedas. Ferraduras vendem fácil se você é o único ferreiro da cidade. Você também pode fazer objetos simples de metal (exceto armas). Você demora 4 horas para fazer um conjunto de ferraduras.

Especial: Você só pode fabricar ferraduras se tiver em uma ferragem (ou pelo menos uma forja) e todo o material necessário.

Modificar Arma

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Arte da Forja, Fabricar Arma

Mana: 30

Descrição: Você pode modificar uma arma gastando 100 moedas. Uma arma modificada pode ter dano +1 ou peso -1 (você escolhe). Nenhuma arma pode ser melhorada mais que uma vez. Você deve trabalhar por 10 horas se a arma for uma arma simples, ou 16 horas se a arma for complexa.

Especial: Você só pode modificar uma arma se tiver em uma ferragem (ou pelo menos uma forja) e todo o material necessário.

Fabricar Arma

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Arte da Forja

Mana: 60

Descrição: Escolha uma arma, o custo para fabricá-la será a metade do valor de mercado (divida o valor da arma por 2 e arredonde para baixo). Você deve trabalhar por 8 horas se a arma for uma arma simples, ou 12 horas se a arma for complexa.

Especial: Você só pode fabricar armas se tiver em uma ferragem (ou pelo menos uma forja) e todo o material necessário.

Fabricar Arma 2

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Nível 5; Fabricar Arma 1

Mana: 60

Descrição: Escolha uma arma, o custo para fabricá-la será um quarto do valor de mercado (divida o valor da arma por 4 e arredonde para baixo). Você deve trabalhar por 8 horas se a arma for uma arma simples, ou 12 horas se a arma for complexa.

Especial: Você só pode fabricar armas se tiver em uma ferragem (ou pelo menos uma forja) e todo o material necessário.

Fabricar Armadura

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Arte da Forja

Mana: 60

Descrição: Escolha uma armadura, o custo para fabricá-la será a metade do valor de mercado (divida o valor da armadura por 2 e arredonde para baixo). Você deve trabalhar por 12 horas para fabricar uma armadura.

Especial: Você só pode fabricar armaduras se tiver em uma ferragem (ou pelo menos uma forja) e todo o material necessário.

Fabricar Armadura 2

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Nível 5; Fabricar Armadura 1

Mana: 60

Descrição: Escolha uma armadura, o custo para fabricá-la será um quarto do valor de mercado (divida o valor da armadura por 4 e arredonde para baixo). Você deve trabalhar por 12 horas para fabricar uma armadura.

Especial: Você só pode fabricar armaduras se tiver em uma ferragem (ou pelo menos uma forja) e todo o material necessário.

Anti-Paladino

Após terem contrariado os deuses e quebrado o pacto de justiça, os paladinos caídos acabam sendo cobiçados pelos lordes demônios. Estes paladinos passam a ter pesadelos, destruindo o resto de sanidade em sua mente. Aqueles que abraçam as trevas passam a ser chamados de Anti-Paladinos e terão como objetivo sempre trazer o caos e acabar com os portadores da justiça. Um anti-paladino não tem piedade e não possui amigos. Sua missão é apenas a destruição, matando e acabando com qualquer coisa que vê pela frente.

ATENÇÃO: Este caminho não é aconselhável para jogadores.

Requisitos

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Ter tido e perdido a habilidade *Aura Divina* e *Justiça Final*.
- Ter passado 6 meses na escuridão.
- Ter assinado o pacto com um demônio.
- Ter matado pelo menos 10 criaturas da mesma raça que você.

Lista de Habilidades:

Seguidor da Escuridão

Habilidade (Técnica) - Suporte

Requisitos: Nível 5

Descrição: Você foi atraído pelas forças das trevas para seguir o caminho do caos. Você ganhará For +2 e todos seus ataques receberão +10 de dano adicional.

Cavaleiro do Ódio

Habilidade - Suporte

Requisitos: Nível 5

Descrição: Você ganha Von +1 e pode comprar qualquer magia de Fogo do Feiticeiro.

Especial: Você não pode ter a habilidade *Cavaleira do Caos* ou *Cavaleiro da Morte*.

Cavaleiro da Morte

Habilidade - Suporte

Requisitos: Nível 5

Descrição: Você ganha Von +1 e pode comprar habilidades do Necromante.

Especial: Você não pode ter a habilidade *Cavaleira do Caos* ou *Cavaleiro do Ódio*.

Cavaleiro do Caos

Habilidade - Suporte

Requisitos: Nível 5

Descrição: Você ganha Von +1 e pode comprar habilidades do Ilusionista.

Especial: Você não pode ter a habilidade *Cavaleira da Morte* ou *Cavaleiro do Ódio*.

Herói do Povo

Você salvou um pequeno vilarejo de sua destruição. Por esta razão, o povo é eternamente grato a você por isso.

Requisitos

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Ter salvado um pequeno vilarejo de uma terrível catástrofe (o mestre deve decidir).

Lista de Habilidades:

Escudeiro Fiel

Habilidade - Suporte

Descrição: Você possui um seguidor fiel que fará de tudo para te agradar. Ele servirá de escudeiro e dependendo poderá arriscar a própria vida para te salvar.

Especial: Você pode comprar esta habilidade quantas vezes quiser.

Presente Especial

Habilidade - Suporte

Descrição: Os habitantes do vilarejo lhes deram um artefato mágico poderoso na qual eles tinham e não sabiam para o que servia. Este artefato pode ser qualquer item mágico que o mestre achar adequado (de preferência se encaixando com a história).

Como usar os Caminhos

Na última Dragon Cave, foi apresentado pela primeira vez o conceito novo chamado “Caminhos”. A idéia foi muito bem recebida por todos, mas algumas dúvidas surgiram. E é por esta razão que escrevo esta matéria.


O que é um Caminho?

Um caminho é um conjunto de habilidades que podem ser acessadas por qualquer personagem que completar as missões do caminho. Cada caminho possui uma descrição e algumas missões. O mestre é quem deve oferecer o caminho quando este aparecer na frente do personagem. O jogador não pode simplesmente pegar um caminho, ele deve conquistá-lo.

Qualquer personagem pode seguir quantos caminhos for capaz, mas o mestre deve sempre mediar se algum requisito não esteja sendo quebrado. Será muito difícil que um personagem tenha mais que um caminho, mas é possível.

Tempo e Jogo

é



Alguns caminhos falam em meses ou anos de treino ou estudo. Este é um requisito muito importante que o mestre deve sempre verificar a possibilidade no jogo. Se um jogador decide ser ferreiro (por exemplo) ele precisará treinar com um outro ferreiro por 6 meses. Se os personagens estão em uma campanha onde o tempo realmente irá afetar o resultado, ficar 6 meses em uma cidade esperando um personagem treinar com o ferreiro não é uma boa idéia. Estes períodos de treino e estudo devem ser colocados entre aventuras ou quando o mestre diz que haverá um tempo passado entre suas aventuras.

Um exemplo: Em uma aventura os jogadores invadiram um templo do mal e derrotaram todos os homens-lagarto cultistas. Seis meses depois os espíritos destes monstros voltaram e começaram a atacar a vila, parecendo que o mal que havia no templo não foi destruído.

No exemplo acima, o mestre deu um período de tempo, e provavelmente ele perguntará aos jogadores o que eles estavam fazendo neste tempo. Obviamente se um dos personagens tem a motivação de “se vingar de alguém” ou “caçar algum monstro” ele sairá em aventuras, e o mestre não poderá fazer aquilo descrito em cima (a menos que ele dê uma boa razão para o personagem ficar vadiando na cidade). De qualquer forma, o tempo deve sempre ser administrado junto.

Em outro exemplo, um grupo está junto e então um dos personagens decide estudar com um poderoso feiticeiro as magias do fogo para se tornar um Piromante. Ele precisará ficar 4 meses estudando. O mestre então pergunta aos outros jogadores: “Os personagens de vocês iriam esperar ele?”. Provavelmente não iriam, e o mestre e os jogadores deverão chegar a um consenso sobre o assunto. A melhor opção seria o jogador criar um novo personagem para se aventurar enquanto o seu feiticeiro está estudando magia (provavelmente o feiticeiro voltará com menos níveis que o resto, mas é o preço a se pagar). O ideal é sempre manter o grupo unido e não deixar que isso aconteça. Se você mandou seu feiticeiro para a academia arcana para daqui a 40 anos se tornar um arquimago, provavelmente ele será um arquimago quando todos os outros antigos companheiros já estão ricos, velhos e cansados de aventuras.



Monstros

As quimeras são poderosas criaturas conjuradas através de magias poderosas e difíceis. São criaturas horrendas que misturam características dos animais envolvidos na fusão.

A maioria destas criaturas possui uma vida curta e morrem rápido, pois seu organismo não se moldou perfeitamente com o de cada criatura na mistura, mas aqueles que se combinam, vive a eternidade. É o caso da Quimera de Lycia, uma quimera constituída de três cabeças, uma de leão (central), outra de cabra e outra de dragão. Com patas traseiras de cabra, patas dianteiras de leão e asas e cauda de dragão. Existem varias destas criaturas em diversas partes do mundo e são as mais perigosas das quimeras.



Quimeras

Quimera de Lycia

Atributos

Força	7
Agilidade	6
Inteligência	4
Vontade	5

Pontos de Vida: 200

Pontos de Mana: 200

Defesa: 12

Ataque Corporal:

- Mordida Dragão (For; Dano: 20/perfuração)
- Mordida Leão (For; Dano: 22/perfuração)
- Chifres (For; Dano: 18/perfuração)
- Cauda (For; Dano: 16/contusão)

Habilidades:

Combate Triplo

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode sempre fazer um ataque para cada cabeça (três ataques).

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.

Investida Mortal

Habilidade - Ação

Mana: 10

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 (ou o dobro com chifres).

Sopro de Fogo

Habilidade - Ação

Mana: 30

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

Especial: Esta habilidade conta como um ataque para a cabeça de dragão.

Gorgimera

Outra quimera conhecida é a Gorgimera, uma quimera com duas cabeças, sendo uma delas de touro e a outra de crocodilo. Seu corpo é de touro e seu rabo é composto de três cobras. Esta terrível quimera é perigosa por possui um bafo petrificante.

Atributos

Força	8
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	5

Pontos de Vida: 240

Pontos de Mana: 160

Defesa: 13

Ataque Corporal:

Mordida Croc. (For; Dano: 20/perfuração)
Mordida Cobras (For; Dano: 10/perfuração)
Chifres (For; Dano: 20/perfuração)

Habilidades:

Combate Triplo

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode sempre fazer um ataque para cada cabeça (três ataques).

Investida Mortal

Habilidade - Ação

Mana: 10

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 (ou o dobro com chifres).

Gás Petrificante

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer um sopro de um gás esverdeado que é capaz de petrificar. Qualquer um que respirar o gás terá que fazer um teste de Vontade (Dif 12) todo turno que estiver na área. Se falhar neste teste, sua pele começa a se petrificar o deixando mais lento. No seu próximo turno, a vítima terá que fazer um teste de Força (Dif 14), e se falhar neste teste, seu corpo inteiro se torna pedra. Este gás se mantém em uma área de 6m de diâmetro e dura até o final da batalha.

Quimera de Haffer

Mas a quimera mais fácil de encontrar é a Quimera de Haffer. Haffer foi um famoso feiticeiro que descobriu como fazer uma quimera simples e que não falhará na fusão. Haffer misturou um castor, um pato e uma lontra, formando assim uma criatura perfeitamente híbrida que é capaz de procriar. É a quimera mais simples de se fazer e a que possui o maior índice de sobrevivência.

A Quimera de Haffer é mamífera, porém, bota ovos. Possui bico de pato, corpo de lontra e rabo de castor. É um excelente nadador e ataca usando seu ferrão paralisante.

Atributos

Força	3
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	4

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 10

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Garras (For; Dano: 10/corte)
Ferrão (For; Dano: 8/perfuração)

Habilidades:

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.

Ferrão Paralisante

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: A vítima de uma ferroadada deve passar em um teste de For (Dif 10) ou ficará paralisada por 1 turno.

Resistências

Habilidade - Suporte

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



Drakon: Reino de Arkânia

Escrito por Kaique de Oliveira

Arkânia, ficando logo ao sul de Tebryn, é um dos reinos mais importantes de Cassiopéia, e o único que não conseguiu se libertar do domínio dos dragões. Arkânia não tem boas relações com a maioria dos outros reinos, e seu maior inimigo é Tebryn ao norte.

Governo: Ditadura do Conselho da Arkânia
Capital: Ekaron
Governante: Os Seis do Conselho
Raça Predominante: Humana (escravizada)
Religião Oficial: Aurora dos Dragões
Moeda: Torull

História de Arkânia

Arkânia, assim como quase todos os outros reinos de Cassiopéia, já foi um agrupamento de pequenos feudos, cada um com seus governantes e trabalhadores. Com a chegada dos dragões, a região que é o atual reino de Arkânia foi quase aniquilada, os feudos foram queimados, e uma boa parte das pessoas mortas. A esses dragões, se aliaram os dragões que viviam em regiões próximas do vulcão Yasgaroth, e acabaram por destruir ainda mais as terras. Os dragões, após destruírem quase tudo, escravizaram os humanos. Porém, dentre os humanos, tiveram aqueles que subjugaram os dragões, cada um ao seu modo, quase todos através de magia negra, estes ficaram conhecidos como Lordes dos Dragões.

Os lordes na época formaram reinos próprios, e viviam em guerras constantes uns contra os outros por riquezas e domínios. Foi então que surgiu Arkan, um meio-dragão maligno e de inteligência insuperável, que convenceu os Lordes a se unirem sob uma única bandeira, e fundar o império de Arkânia. Os lordes e Arkan selaram um pacto maligno com sangue das raças menos nobres no Templo da Aurora, e foram amaldiçoados, o lorde que traísse qualquer outro, iria ser morto. Assim, com a união, foi formado o Conselho de Arkânia, unificando todas as cidades com a capital em Ekaron. E assim permanece até os dias atuais.

Economia de Arkânia

Arkânia é um reino severo, e as pessoas ganham uma miséria (quando ganham) pelo trabalho que fazem. Logo, as trocas comerciais são escassas no reino. A moeda corrente é o Torull, mais conhecido como Trul, e somente ela, embora muitos comerciantes não costumem aceitá-la, pois não vale muito fora dali. O Torull, no sistema Mighty Blade, equivale a 5 moedas (logo, uma Adaga custaria 10 Torulls, e uma espada longa 30 Torulls).

Qualquer moeda que não seja essa é proibida em qualquer comercio dentro dos limites de Arkânia, o que dificulta a vida de comerciantes de passagem por lá, de modo que em certos lugares usam bens de consumo como troca (principalmente aguardente).

Política de Arkânia

Arkânia é governada pelo Conselho, cada membro é regente de uma das 6 cidades mais importantes, as outras cidades costumam ser governadas por subordinados destes membros. Apesar de cada um ter sua forma mais peculiar de governar, são todos dominadores e abusam da população. Os Lordes dos Dragões, logo, o Conselho de Arkânia, não é formado apenas por pessoas que subjugaram os dragões antigamente, existem entre eles 2 dragões que ainda mantêm sua posição de prestígio, e que também fizeram parte do pacto feito na formação do conselho.

Zannar: Um dos lordes que realmente é dragão. Ele comanda a capital de Ekaron com garras de ferro, escravizando boa parte da população e mantendo quase todo o resto na pobreza. Zannar é um dragão ancião e extremamente poderoso, sabe segredos da magia e possui uma capacidade rara entre os dragões: adquirir forma humana. Ele foi um dos primeiros a invadir Cassiopéia, e dominava um reino próprio na região onde hoje é Tebryn. Quando o rei Boren Van Strauss juntou um exército na caçada dracônica, ele fugiu para Arkânia, e criou um domínio lá, se tornando um Lorde e fazendo parte do conselho.

Vehalla: Outro caso de dragão no conselho. Vehalla é um dragão fêmea do frio (o único dragão do frio no poder em Arkânia), e governa a cidade de Seluv, nas montanhas frias ao norte. Ela é um dragão enganador e conquista a confiança da população com sua lábia, os fazendo trabalhar de boa vontade para ela. Ela segue seriamente a religião da Aurora dos Dragões, e prega na sua população que dragões são sagrados, fazendo-os acreditar nela cegamente. Diferente de Zannar, ela não consegue adquirir forma humana e nem usar magia.

Diren: Diren governa a Fortaleza de Dragonclaw, a cidade mais próxima de Tebryn, ao lado do Rio Vermelho. Ele é conhecido por escravizar ogros e humanos e fazê-los trabalhar com plantações, moinhos e, secretamente, com máquinas de guerra. Diren odeia, por motivos desconhecidos, tanto quanto é possível o império Tebryano, e por isso foi designada para cuidar da parte militar e das defesas de Arkânia. Ele tenta convencer o conselho em toda reunião que o melhor seria invadir Ullrich, a capital de Tebryn, de uma vez. E está quase conseguindo...

Firn: É um dos lordes mais arrogantes, rege a cidade de Narhok. Não se sabe como ele conseguiu subjugar os dragões, visto que seu poder não é tão aparentemente grande, há rumores de que ele pode mais do que aparenta. Na última reunião do Conselho (que ocorre de 15 em 15 anos), Firn discutiu com o seu irmão, e os que estavam presentes poderiam jurar que viram terror na face de Fern. Ele é o mais ganancioso do conselho, e usa quase toda a mão-de-obra disponível na extração de outro das minas.

Fern: É o irmão gêmeo de Firn, e convencido igual o mesmo, governa a cidade de Nior. Ele tem uma maneira de governar enganadora semelhante à de Vehalla, embora não faça seu papel tão bem como a mesma. Diferente de seu irmão, ele costuma demonstrar seu poder sempre que possível, e os outros membros tem ele em alta conta. Ele faz questão de contar a todos como consegue controlar bem sua cidade e mantê-la longe de rebeldes. Secretamente, Fern também faz rituais de invocação de demônios, ninguém sabe ao certo a finalidade destes rituais.

Muuri: Muuri é um velho ancião, ele costuma se manter isolado do conselho sempre que pode. Ele possui um vasto conhecimento antigo e todos sabem disso, e faz questão de ser enigmático. É considerado o conselheiro especial de Zannar e rege a cidade de Aet'Muuri (domínio de Muuri no idioma dos dragões), mas nunca está por lá. Ele deixa o filho Teanor tomando conta da cidade, e mesmo o filho não liga muito para ela. Sem ninguém para se importar com o local, a cidade foi tomada por facções de assassinos e ladrões.

Cidades de Arkânia

Arkânia tem várias cidades. As cidades abaixo são as maiores e que são governadas pelos membros no conselho.

Ekaron: A capital de Arkânia é a cidade que mais representa o que o reino é: um antro de dragões e escravos. A cidade é formada pela região central e a região periférica. Na central, se localizam os edifícios mais importantes: O palácio de Zannar, O Tempo da Aurora, O Pilar do Selo entre outras. Na região periférica, é onde fica a habitação dos escravos e a parte mais pobre da cidade.

Seluv: Governada por Vehalla, Seluv chega a ser a cidade mais próxima do normal em Arkânia. Foi construída com o intuito de ser um centro religioso do reino, e possui um templo dedicado aos dragões 5 vezes maior que o da capital. A população de Seluv vive iludida, e acredita que seguir os dizeres de Vehalla é o melhor caminho a seguir.

Forte Dragonclaw: O forte DragonClaw é o posto de batalha avançado de Arkânia contra invasões de Tebryn. O regente da cidade Diren, escraviza ogros e humanos para trabalharem para ele, tanto com moinhos, plantações e construções como também como armas. Zannar e outros membros do conselho fazem visitas constantes a DragonClaw, não se sabe o que se esconde lá.

Narhok: Como uma cidade mineradora, os habitantes de Narhok retiram gemas e metais preciosos das montanhas. Os metais e gemas vão diretamente para as outras cidades de Arkânia para enfeitarem palácios e templos, para serem forjadas armas e armaduras, ou até para alguns artífices as usarem na confecção de itens mágicos.

Nior: Nior é uma cidade semelhante a Seluv, mas como Fern, seu governante, não consegue enganar tão bem seus habitantes como Vehalla, as manifestações de rebeldes são frequentes. Nior é um homem poderoso e de extrema influência no conselho, e utiliza de força contra as manifestações, tentando abafar seu aparecimento logo após.

Aet'Muuri: Aet'Muuri é a cidade mais afastada de Arkânia, e talvez a mais perigosa para se visitar. Em Aet'Muuri é necessário ser uma pessoa esperta para sobreviver, visto que a cidade está completamente tomada pelo crime. Facções e guildas de ladrões, assassinos, e necromantes, está fazendo a cidade virar um caos em ruínas. É difícil para um visitante sobreviver mais de 1 dia lá.

Personalidades de Arkânia

Além dos membros do conselho, outras personalidades são relativamente famosas em Arkânia:

Lorde Measure: O lorde Measure é residente da cidade de Seluv. É um homem extremamente rico e poderoso, e o líder da Armada da Aurora. Ele usa seu dinheiro e influência para converter pessoas em soldados dispostos a lutar por Arkânia, e manda seus generais os treinarem, para depois os enviar ao Forte Dragonclaw.

Misdral Chanreot: O mais famoso mago de Arkânia. Não se sabe o porquê, mas ele escolheu a cidade de Aet'Muuri para viver, talvez uma amizade com seu governante. Misdral tem uma biblioteca repleta de conhecimento em magia e história, guardada por criaturas que ele mesmo criou usando alquimia e outros métodos.

Logar Valerius: Um dos poucos “justiceiros” bem sucedidos de Arkânia. Ele vive indo de cidade em cidade, cada vez com um disfarce diferente, e assassina personalidades importantes fiéis ao conselho. Sabe-se que seu nome é Logar Valerius, pois é assim que ele assina com sangue em cada pessoa que ele mata..

Localizações Importantes

Planalto do Suicídio: É um agrupamento de montanhas ao sul de Arkânia, tendo esse nome devido ao número de pessoas que se suicidaram lá, em um ritual sagrado, durante a invasão de Dragões. O lugar também é moradia um grupo de Quimeras que moram no subterrâneo, e aterrorizam aqueles que exploram o lugar.

Montanhas do Céu-Vermelho: É o grupo de montanhas que tem ligação com as Montanhas dos Cristais em Tebryn. Chamadas de Céu-Vermelho, pois quando estourou a guerra entre o antigo Reino de Ekaron e o antigo Reino de Seluv, foi essa a cor que o céu ficou durante a batalha.

Organizações Importantes

Armada da Aurora: O grupo militar mais importante de Arkânia. Eles são os que ficam na linha de frente na batalha, e tem o melhor equipamento e treinamento tático no reino. Durante as guerras, parte da armada vai para a batalha e parte fica defendendo o reino, pois apenas 1 soldado deste vale por 10 comuns. A Armada da Aurora é liderada pelo lorde Measure, que envia os soldados para o Forte Dragonclaw sempre que há risco de batalha.

Dragonis Arcana: Uma sociedade mágica composta pelos 20 magos mais importantes do reino (embora não existam muito mais do que eles), eles tem uma sede em um local desconhecido na capital, e há rumores de que Misdral Chanreot comande a ordem à distância. O feito mais importante da ordem até agora, foi ter criado um portal que se ligava diretamente ao subterrâneo do palácio de Ullrich, capital de Tebryn, e dando abertura para as forças de Arkânia invadirem o reino. Mas os magos de Tebryn detectaram a abertura do portal e conseguiram fechá-lo.

A Guarda Rebelde: Uma organização que todos sabem existir, mas ninguém sabe onde e nem os seus membros. A verdade é que a guarda possui uma sede no Planalto do Suicídio, onde abriga todos os viajantes que sejam contra o domínio do conselho. Não se sabe ao certo se Logar Valerius faz parte da guarda.

Raças em Arkânia

Humanos: São a mais numerosa raça de Arkânia, e a imensa maioria são escravos.

Elfos: Constituem uma pequena parcela da população, e surpreendentemente são bem tratados pelos dragões. Os elfos não gostam verdadeiramente deles, mas sabem ficar em silêncio e manter a posição oportuna em que estão em Arkânia.

Anões: Uma raça valorizada na escravidão. Devido ao seu maior vigor físico e resistência, são perfeitos para trabalhos braçais. Eles podem vender seus serviços por um bom preço na maioria das cidades.

Orcs: A visão geral de Orc em Arkânia é de soldado. São constantemente capturados das Terras-Secas, e devido a sua força, usados como militares para defender o reino.

Goblins: Goblins são mercenários comuns e se prestam a serviços de escravos, mas como são pequenos demais para o trabalho, não são usados com frequência para isso.

Minotauros: Velhos aliados dos dragões, os minotauros, assim como os elfos, ocupam posição de destaque no reino. Mas ao contrário dos elfos, chegam a respeitar os dragões.

Halflings, Centauros, Faens e Jubans: Não existem em Arkânia.



Classes em Arkânia

Espadashins: É uma classe comum, embora no reino a força bruta seja mais valorizada.

Guerreiros: Como aventureiros são a classe mais encontrada, existem muitas (e caras) academias de guerreiros.

Bárbaros: A maioria vem das montanhas, os bárbaros são uma classe fácil de encontrar, principalmente em cidades mais ao norte.

Paladinos: Somente da Aurora dos Dragões, não existem paladinos que sejam burros o suficiente para louvar outros deuses nos domínios do conselho.

Rangers: Se tornar ranger é a coisa mais comum para quem procura fugir das dificuldades urbanas em Arkânia.

Ladrões: Ser ladrão pode ser uma boa, principalmente quando é bom de lábia, é a melhor coisa a se fazer para quem planeja viver uma vida urbana sem escravidão.

Feiticeiros: Os feiticeiros são raros, visto que a magia é ensinada a poucos, mas quando existem são bem-vistos, não importando a raça.

Sacerdote: Conjuradores divinos só existem da Aurora dos Dragões, e são extremamente comuns na cidade de Seluv.

Bardos: Não sobrevive muito tempo quem decide viver aventuras cantando, mas alguns poucos existem.

Druidas: Assim como ranger, a prática da magia da natureza é comum entre aqueles que preferem viver longe das cidades.

Ilusionistas: Uma espécie bem comum de conjurador, saber iludir com magia é uma habilidade valorizada pelos aventureiros do reino.

Necromantes: Os necromantes aventureiros são poucos, mais são muito comuns em guildas de necromantes, embora não existam muitos poderosos.



Ilhas de Morphia

Parte 2: Ilhas Conhecidas

Em Morphia, são poucas as ilhas conhecidas, e aqui estão as 5 mais conhecidas (que são os pontos de encontro dos aventureiros).

Elagar, A Ilha das Fadas

Elagar é a maior ilha conhecida e que é formada pela união de duas ilhas que se chocaram há muitos milênios atrás. Isto ocorreu antes do surgimento dos Faens na ilha. Hoje Elagar é uma grande ilha totalmente arborizada com uma floresta que percorre quase 90% do território da ilha. No centro está a grande cidade dos Faens.

Os Faens vivem em uma sociedade organizada aonde os cristalomantes e feiticeiros são os líderes. Eles são bem receptivos com membros de outras raças e não possuem qualquer tipo de preconceito.

A ilha possui um grande magnetismo devido a sua formação interna. Os faens desenvolveram a bússola para poderem navegar ao longe e saberem retornar a sua ilha.

Nativos: Faens.

Terreno Predominante: Floresta.

Aventuras: Elagar é o perfeito ponto de encontro dos heróis. É aqui que muitos dos grandes exploradores saem para suas jornadas, e também é o melhor lugar para saber sobre as ilhas que estão em movimento.

Fobos, A Ilha do Fogo

Fobos é uma ilha desértica e rochosa. Seu terreno é metade areia e rochas. No centro da ilha se encontra uma grande fenda de onde sai uma nuvem de calor seco. Os Firas vivem nas proximidades, em suas cidades feitas de pedra e barro. Toda a ilha é dividida por duas nações de Firas que lutam entre si há séculos. São os Protetores do Fogo Sagrado e os Tiranos do Deserto. Os Protetores são liderados pelos sacerdotes do Fogo Sagrado e acreditam que todas as criaturas vieram deste fogo que está lá em baixo na fenda central da ilha. Os Tiranos é

uma forte nação militar que acreditam que só a guerra purifica o homem.

Nativos: Firas.

Terreno Predominante: Deserto arenoso.

Aventuras: Além das guerras e complôs entre as nações, a ilha de fobos é coberta de cavernas e criaturas do deserto. Escorpiões gigantes são as criaturas mais perigosas que se pode encontrar.

Dokar, A Grande Rocha

Dokar é uma alta e grande rocha coberta por cavernas. Nestas extensas cavernas podem ser encontrados diamantes e esmeraldas nas paredes. Bem no núcleo da rocha está a cidadela dos Mahok, um povo de pele de pedra nativos da ilha. Além dos Mahok, existem mais duas criaturas nativas da ilha: Os Haudroks e os Gosmuk. Os Haudroks são como cães de pele de pedra. Alguns são domesticados pelos Mahok, mas outros vivem solitários pelas cavernas labirínticas da ilha. Os Gosmuk são criaturas que vivem nas cavernas mais abaixo da rocha. São horrendas criaturas feitas de uma gosma amarelada coberto por olhos e tentáculos. São ameaçadoras e podem atacar qualquer um que se aproxime.

Nativos: Mahok.

Terreno Predominante: Cavernas e Rochas.

Aventuras: Dokar possui diversas cavernas e túneis desconhecidos e é fácil se perder. É provável encontrar muitas pedras preciosas perambulando pelas cavernas, ainda mais nas cavernas mais profundas. Dizem que os Gosmuk vivem lá em baixo, pois protegem as maiores riquezas da ilha.

Thebes, A Ilha Esquecida

A alguns séculos atrás esta ilha foi habitada pelos Levent, um povo de humanóides que possuíam asas de pássaro. Até o dia em que uma maciça ilha se chocou com ela. A explosão foi intensa e devastou completamente toda vida sobre a ilha. De uma linda ilha coberta de florestas e templos luxuosos, passou a ser uma grande ilha deserta coberta de ruínas.

Hoje, a ilha é o lugar aonde se pode encontrar as maiores riquezas em Morphia. Além dos cristais mágicos que se formaram com o impacto, as ruínas dos Levent ainda guardam segredos e artefatos valiosos.

Nativos: nenhum.

Terreno Predominante: Planícies secas e montanhas.

Aventuras: É o local aonde é mais fácil achar aventuras. Depois da destruição da ilha, criaturas sombrias e até dragões se esconderam nas ruínas de templos dos Levent. Além disto, os heróis podem se aventurar nas cavernas na orla de onde a ilha se chocou para encontrar cristais mágicos. Outro perigo é de encontrar piratas e ladrões que também querem os tesouros perdidos da ilha.

Io, A Ilha Vermelha

Io é uma ilha vulcânica cercada por 3 vulcões ativos. Estes vulcões seguem derramando magma sobre a ilha. Próximos aos vulcões estão as tribos nômades dos Rubos,

poderosos monstros de pele vermelha que procuram sempre a destruição. As diversas tribos da ilha tentam sempre destruir umas as outras. Mas se encontrarem outras criaturas próximas, eles se unem e atacam sem piedade. Quando a ilha de Io se aproxima de outra ilha, os Rubos se juntam e atacam esta ilha. Como possuem grandes braços largos, eles são bons nadadores e chegam a costa da ilha vizinha muito rapidamente. Eles agem por instinto e atacam tudo e a todos, queimando florestas e destruindo cidades.

Nativos: Rubos.

Terreno Predominante: Magma e planícies rochosas.

Aventuras: Se aventurar nesta ilha é realmente difícil e com muita dificuldade um grupo sobreviverá ao calor intenso. E se conseguirem, terão que sobreviver aos ataques dos Rubos. Independentemente disto, não há o que encontrar aqui, pois não há vida a mais aqui. As maiores aventuras serão de defender ilhas próximas dos ataques dos Rubos. Derrotar todos os Rubos da ilha é impossível já que eles nascem dos vulcões e se alimentam do próprio magma.

Raça das Ilhas: Mahok

Os Mahok são grandes seres humanóides com pele de pedra. São altos e medem em média 2m de altura. Sua pele inteira é de pedra, mas seus órgãos são normais. Não possuem qualquer tipo de pêlo e possuem 4 dedos em cada mão.

Atributos Iniciais:

Força	5
Agilidade	2
Inteligência	2
Vontade	3

Classes comuns: Guerreiro e Bárbaro.

Habilidade Automática:

Pele de Pedra

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você possui pele de pedra e ganha +4 de defesa (este bônus conta como armadura). Você não pode usar armadura.

Por conta disto, você é muito pesado (em torno de 500kg). Você pode ter dificuldade em fazer certas coisas e é incapaz de fazer magias.

Habilidades Extras

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

Pele de Pedra 2

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é resistente a Corte e Perfuração (recebe metade do dano).

Braços Extras

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você possui um par de braços a mais. Estes braços não lhe ajudarão em combate, mas poderão segurar mais coisas ao mesmo tempo.

Especial: Você só pode pegar esta habilidade na criação de personagem.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

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