

Dragon Cave

A Cidade de Ektória
Uma das maiores cidades de Tebryn

Alquimista,
Ilusionista
e Ladrão
Classes revisadas
e melhoradas!

Jubans
...e outras
raças novas!

SORROWLAND

O Mundo Imerso nas Trevas!



ÍNDICE

Novas Habilidades: Ladrão	Página 3
Raça: Halfling	Página 5
Nova Raça: Juban	Página 6
Classe: Ilusionista	Página 8
Classe: Alquimista	Página 12
Itens Mágicos: Poções e Ingredientes	Página 15
Drakon: Tebryn - Ektória	Página 20
Monstros: Gnolls	Página 22
Cenário: Sorrowland parte 2	Página 24
Raças: Bestiais	Página 25

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

Ae pessoal!

Com muita satisfação trago-lhes mais uma edição da Dragon Cave!

Estive na RPGcon 2009, evento de RPG que aconteceu em São Paulo, e pude expor o Mighty Blade na feira de RPG independente. Uma excelente idéia que espero que siga adiante. Tive que ir de avião até São Paulo (eu moro em porto alegre RS), ficar em hotel e tudo mais. Quase perdi o emprego por causa disso (é uma longa historia que vocês não querem saber), e tive diversos contratemplos. Mas valeu todo o esforço.

Conseguí falar com J Maximus do RPGOnline (www.rpgonline.com.br), o pessoal do mega blog Paragons (www.paragons.com.br) e o próprio Douglas 3 da D3Store, do blog D3System (www.d3system.com.br) e organizador do RPGcon! Além de uma galera que curtiu o sistema e colaborou comprando os livros. Vendi todos os 30 livros! Devia ter imprimido mais. Mas no final deu tudo certo!

E estou aqui mais uma vez com uma edição da Dragon Cave! Agora com uma nova classe que foi muito aguardada: O Ilusionista, e a revisão do Alquimista. Espero revisar as outras classes pra próxima edição. Como foi extremamente bem recebido Sorrowland, e como havia prometido, estou postando mais material para este cenário. Acho que na próxima edição terei completado tudo possível sobre Sorrowland, dando o controle total para o mestre fazer o que quiser com o resto.

E em Drakon... temos a descrição detalhada da cidade de Ektória. Na próxima edição terá o resto das grandes cidades (incluindo tudo sobre a Academia Arcana de Oaklore) e Tebryn estará finalizada. A próxima região então será as Terras Secas (que provavelmente estará tudo descrito em uma edição). Drakon é muito grande e terá sempre material novo na revista.

Que rolem os dados!

Coisinha Verde



Heróis ao Extremo

Parte 3: Ladrão

O Ladrão é o mestre da furtividade. Aprenderam todos os truques e manhas do mundo do crime. São comuns em grandes cidades ou em bandos assaltando estradas.

Habilidades de Nível 1

Mestre das Adagas 1

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode arremessar duas armas de arremesso de peso 1 em um turno.

Mestre das Adagas 2

Habilidade - Suporte

Requisito: Mestre das Adagas 1

Descrição: Você pode arremessar quatro armas de arremesso de peso 1 em um turno.

Contatos no Crime

Habilidade - Suporte

Descrição: Você possui muitos contatos entre os grandes criminosos. Com isto você pode descobrir informações privilegiadas. Obviamente o mestre poderá restringir informações que forem problemáticas para a aventura.

Você também pode comprar mercadorias roubadas pela metade do preço no mercado negro (encontrado apenas nas grandes cidades).

Acrobacia

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidades para equilibrar-se, saltar com precisão e cair sem se machucar.

Investigação

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência para investigar locais, achar passagens secretas e armadilhas.

Atletismo

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Força para escalar, correr, nadar ou pular.

Condução

Habilidade - Suporte

Descrição: Você sabe cavalgar e pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidade para cavalgar animais selvagens.



Fuga de Mestre*Habilidade - Suporte*

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidade para despistar oponentes e dar nós. Você também pode escapar de nós ou correntes vencendo um teste de Agilidade.

Falhas da Armadura*Habilidade - Suporte*

Você sabe como acertar ataques entre as frestas e falhas das armaduras do inimigo.

Descrição: Você sempre ignora o bônus de armadura da defesa do oponente.

Ataque Aleijador*Habilidade - Ação*

Mana: 20

Descrição: Faça um ataque normal a distância. Você pode acertar o joelho ou outro local importante para a locomoção de seu oponente. Além de receber o dano, a vítima não poderá se movimentar até o final da batalha.

Truque Sujo*Habilidade - Ação*

Você sabe como enganar seu oponente durante o combate.

Mana: 10

Descrição: Quando estiver em distância corporal do oponente e ele estiver te vendo, faça um teste de Inteligência (Dificuldade 7 + Int do oponente). Se vencer, você fez alguns movimentos de corpo (ou joga areia) que enganaram o oponente, o fazendo perder equilíbrio ou o deixando confuso. Ele não poderá agir no próximo turno.

Habilidades de Nível 5

Mestre das Adagas 3*Habilidade - Suporte*

Requisito: Nível 5; Mestre das Adagas 2

Descrição: Você pode arremessar seis armas de arremesso de peso 1 em um turno.

Mestre das Adagas 4*Habilidade - Suporte*

Requisito: Nível 5; Mestre das Adagas 3

Descrição: Você pode arremessar oito armas de arremesso de peso 1 em um turno.

Adagas Improvisadas*Habilidade - Suporte*

Requisito: Nível 5

Descrição: Você pode pegar garrafas quebradas, lascas de madeira, pedaços de vidro e usar como se fosse uma adaga (podendo usar qualquer habilidade relacionada).

Sorte e Destino*Habilidade - Reação*

Requisito: Nível 5

Mana: 10

Descrição: Você pode rolar novamente um dado indesejado.

Golpes Rápidos 3*Habilidade - Suporte*

Requisito: Nível 10; Golpes Rápidos 2

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer 8 ataques corporais em uma ação usando uma arma de peso 2 ou menos.



A Volta dos Halflings

“...mas os pequeninos nunca saíram do condado!”

Na ultima versão do manual foi retirado os halflings por questão de espaço. E como muitas pessoas pediram, aqui está todos dados da famosa raça dos pequeninos!

As habilidades extras foram criadas por Kaique de Oliveira!

Halfling

Descrição: Os halflings são pequenos seres humanóides muito parecidos com humanos. Possuem em média 1 metro de altura e são muito ágeis.

Atributos Iniciais:

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Ladrão.

Habilidade Automática:

Tamanho Pequeno

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Halfling

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidade para se esconder e mover em silêncio; você também ganha Defesa +1.

Habilidades Extras

Estas habilidades podem ser compradas como se fossem habilidades de classe.

Maestria a Distância

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Halfling

Descrição: O seu personagem ganha +2 de bônus no ataque quando estiver atacando com uma funda ou estilingue.

Esperteza Halfling

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Halfling

Descrição: Você tem Inteligência +1.

Esconderijo Invisível

Habilidade (Característica) - Ação

Raça: Halfling

Mana: 10 a 30

Descrição: Você pode permanecer escondido por até 1 hora sem ninguém te encontrar (exceto se o local for muito óbvio). O mestre deve estipular o gasto de mana de acordo com o tipo de esconderijo, entre 10 (se for um local bem escondido) e 30 (local muito difícil de esconder).

Halflings em Drakon

São poucos halflings que vivem em Drakon. A maior comunidade halfling se localiza na região do reino de Bryne. Suas cidades localizam-se normalmente nas colinas, vales e planícies. Entretanto se sabe de algumas pequenas comunidades de halflings em diversas regiões do mundo.





Nova Raça: Juban

Raça de Drakon (Gaian)

Os Juban são orgulhosos e honrados. Honra esta, sendo a coisa mais valiosa que sua própria vida. Os mais antigos e conservadores costumam ser mais grosseiros e preconceituosos com membros de outras raças, pois seu orgulho foi ferido após a perda de seu antigo império. Jubans mais novos costumam ser bondosos e gostar dos seus novos aliados: os humanos.

Jubans possuem suas próprias crenças baseadas nos grandes filósofos jubans do antigo império. Eles acreditam que o mundo foi criado por Ahogr, um deus leão muito poderoso. A Ordem de Ahogr foi uma antiga ordem de sacerdotes e paladinos Jubans no tempo do império, e que sobrevive até hoje por diversos Jubans espalhados pelas ilhas.

Os jubans possuíam um grande império em Gaian. A capital Grakawn era a maior cidade do mundo e a mais bela também. Os inimigos dos Jubans eram os bárbaros minotauros que dividiam as ilhas.

Foi quando os dragões chegaram e atacaram o grande império. Foi uma guerra que durou anos, e ao final os Jubans conseguiram resistir. Muitos dragões foram mortos, outros fugiram ou foram atacar outros continentes. Apesar da vitória, o império estava enfraquecido. As tribos de minotauros então aproveitaram e invadiram as fronteiras do império, destruindo cidades e exterminando com cada juban que cruzava seu caminho. Os sobreviventes se refugiaram na capital Grakawn, que resistiu graças a suas poderosas muralhas.

Com os ataques dos dragões em cassiopéia (o grande continente a leste), muitos humanos vieram a Gaian em busca de exílio. Construíram abrigos juntos aos jubans, que devido a situação, os receberam com prazer. Hoje alguns jubans acreditam que poderão reconquistar as ilhas ao lado dos humanos e livrar estas terras dos malditos minotauros.



Juban

Atributos Iniciais:

Força	4
Agilidade	2
Inteligência	3
Vontade	4

Classes comuns: Paladino, Sacerdote e Guerreiro.

Habilidade Automática:

Corpo Pesado

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Juban

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Força para correr, empurrar ou levantar coisas pesadas. Mas sempre rolará 1d6 quando fizer testes de Força para nadar e escalar.



Onde fica Gaian?

Gaian é uma região de Drakon. Apesar de ser chamado de Continente, Gaian é um grande arquipélago a oeste do maior continente de Drakon: Cassiopéia. Os Jubans por muito tempo dominavam todas as ilhas e principalmente a grande ilha onde ficava Grakawn, a capital do antigo império. Não haviam humanos em Gaian, eles só chegaram de Cassiopéia após o tempo dos dragões.

Gaian será melhor detalhada em futuros números da Dragon Cave. Aguarde!

Habilidades Extras

Estas habilidades podem ser compradas como se fossem habilidades de classe.

Rugido de Ahogr

Habilidade (Característica) - Ação

Você pode dar um rugido pavoroso capaz de paralisar um inimigo.

Raça: Juban

Descrição: Use sua ação para dar um poderoso rugido. Todos oponentes que estiverem perto de você devem fazer um teste de Vontade (Dificuldade 12). Os que falharem não poderão atacar por 1 turno.

Um oponente só é afetado por esta habilidade uma vez.

Mordida Poderosa

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Juban

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal com seus dentes. O dano é igual a sua Força +3.

Resistência Felina

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Juban

Descrição: Você é resistente a dano de contusão (recebe sempre a metade do dano) e tem +10 pontos de vida.

Jubans em outros locais

Em Drakon, a maior parte dos Jubans está em Gaian. Mas é possível encontrar Jubans espalhados em comunidades de humanos em Cassiopéia. Estes Jubans de hoje são descendentes de famílias que vieram de Gaian na época que os dragões vieram para o grande continente. São Jubans honrados que vieram acabar com os Dragões que fugiram de Gaian.

Estes poucos Jubans estão espalhados nos reinos centrais, como Bryne e Tebryn.

Descrição: O ilusionista é o conjurador especialista em magias de ilusão. Suas magias têm foco em criar efeitos capazes de enganar os sentidos dos oponentes.

Bônus de Atributo:

Int +1

Von +1

Proficiências:

Usar Armas Simples

Ler Grimórios e Tomos de Magia

Lista de Habilidades:

Criar Ilusão 1

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode criar uma ilusão de qualquer coisa em um local visível até 2m de você. Esta ilusão não pode ser maior que 50cm de altura, largura e profundidade. Ela será imóvel, estática, incorpórea e não pode produzir nenhum tipo de som. Esta magia dura enquanto você estiver focado na ilusão.

Qualquer um pode descobrir se é ilusão vencendo um teste de Inteligência (Dificuldade igual ao resultado do seu teste de magia).

Esta magia só pode ser feita com uma orbe ou varinha.

Criar Ilusão 2

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Criar Ilusão 1

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode criar uma ilusão de qualquer coisa em um local visível até 4m de você. Esta ilusão não pode ser maior que 1m de altura, largura e profundidade. Ela será imóvel, estática, incorpórea e não pode produzir nenhum tipo de som. Esta magia dura enquanto você estiver focado na ilusão.

Qualquer um pode descobrir se é ilusão vencendo um teste de Inteligência (Dificuldade igual ao resultado do seu teste de magia).

Esta magia só pode ser feita com uma orbe ou varinha.

Criar Ilusão 3

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Criar Ilusão 2

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode criar uma ilusão de qualquer coisa em um local visível até 8m de você. Esta ilusão não pode ser maior que 2m de altura, largura e profundidade. Ela será imóvel, estática, incorpórea e não pode produzir nenhum tipo de som. Esta magia dura enquanto você estiver focado na ilusão.

Qualquer um pode descobrir se é ilusão vencendo um teste de Inteligência (Dificuldade igual ao resultado do seu teste de magia).

Esta magia só pode ser feita com uma orbe ou varinha.



Som Ilusório

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode fazer emitir qualquer som desejado de qualquer local desejado. Esta magia dura enquanto você estiver focado. Você pode usar esta magia em conjunto com a magia *Criar Ilusão* sem ter qualquer complicação.

Ilusão Animada

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Criar Ilusão 1

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode fazer uma ilusão ter movimento, tornando-a animada. Esta ilusão não pode sair de sua vista. Você deve usar esta magia em conjunto com a magia *Criar Ilusão*.

Especial: Você não pode usar esta magia em ilusões consistentes (tátil).

Ilusão Tátil

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Criar Ilusão 1

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode fazer uma ilusão possuir consistência, tornando-a tátil. Independente do que for criado, um teste de Força (dif 16) pode quebrá-la, fazendo a ilusão sumir. Você deve usar esta magia em conjunto com a magia *Criar Ilusão*.

Especial: Você não pode usar esta magia em ilusões animadas.

Tiro de Energia

Habilidade (Magia) - Ação

Você pode disparar tiros de energia em seus inimigos.

Mana: 0

Dificuldade da Magia: [Von do oponente] + 6

Descrição: Este tiro de energia acerta automaticamente qualquer alvo visível causando 8 pontos de dano.

Invisibilidade

Habilidade (Magia) - Ação

Seu corpo e todas suas posses ficarão invisíveis e ninguém saberá onde você está.

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode ficar invisível por 1 minuto (ou até o final da batalha). Aumente a dificuldade para +2 para cada aliado que você quiser deixar invisível.

Esta magia só pode ser feita com uma orbe.

Detectar Magia

Habilidade (Magia) - Ação

Você pode detectar a aura mágica de criaturas e objetos mágicos e encantados.

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Você passa a ver a aura mágica de tudo por 10 minutos.

Recarregar Mana

Habilidade (Técnica) - Ação

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

Mudar Pessoa 1

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Com seu toque, você pode mudar a aparência de uma pessoa. Você só pode modificar características normais do rosto da pessoa (como nariz, cabelo, olhos, etc.). Se quiser copiar o rosto de alguém, você deve também ser bem sucedido em um teste de Inteligência (dif 12).

Esta ilusão dura enquanto a pessoa encantada quiser ou até ser atacada.

Mudar Pessoa 2

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Mudar Pessoa 1

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Com seu toque, você pode mudar a aparência de uma pessoa. Você pode modificar diversas características do rosto e do corpo da pessoa (exceto o tamanho). Se quiser copiar a aparência de alguém, você deve também ser bem sucedido em um teste de Inteligência (dif 14).

Esta ilusão dura enquanto a pessoa encantada quiser ou até ser atacada.

Esta ilusão dura enquanto a pessoa encantada quiser ou até ser atacada.

Aura Ilusória

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode modificar a aura de um objeto, podendo esconder a aura de itens mágicos ou criar uma aura em objetos comuns. Esta magia dura 1 hora. Se o conjurador gastar mais 30 de mana poderá estender a duração para 10 horas.

Um teste bem sucedido de Inteligência (dificuldade igual ao resultado do seu teste de magia) revelará que é uma ilusão.

Imagem Espelhada

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Você pode criar a ilusão de você mesmo até 5 metros de onde você está. A imagem fará tudo que você fizer e estará carregando tudo que você estiver carregando.

Um teste bem sucedido de Inteligência (dificuldade igual ao resultado do seu teste de magia) revelará que é uma ilusão.

Ilusionista - Habilidades Avançadas

Criar Ilusão 4

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Criar Ilusão 3

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode criar uma ilusão de qualquer coisa em um local visível até 16m de você. Esta ilusão não pode ser maior que 4m de altura, largura e profundidade. Ela será imóvel, estática, incorpórea e não pode produzir nenhum tipo de som. Esta magia dura enquanto você estiver focado na ilusão.

Qualquer um pode descobrir se é ilusão vencendo um teste de Inteligência (Dificuldade igual ao resultado do seu teste de magia).

Esta magia só pode ser feita com uma orbe ou varinha.

Criar Ilusão 5

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Criar Ilusão 4

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode criar uma ilusão de qualquer coisa em qualquer local visível. Esta ilusão não pode ser maior que 8m de altura, largura e profundidade. Ela será imóvel, estática, incorpórea e não pode produzir nenhum tipo de som. Esta magia dura enquanto você estiver focado na ilusão.

Qualquer um pode descobrir se é ilusão vencendo um teste de Inteligência (Dificuldade igual ao resultado do seu teste de magia).

Esta magia só pode ser feita com uma orbe ou varinha.

Magia Ilusória

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Criar Ilusão 2

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode fazer a ilusão de qualquer magia. Ela não terá nenhum efeito.

Um teste bem sucedido de Inteligência (dificuldade igual ao resultado do seu teste de magia) revelará que é uma ilusão.

Ilusão Persistente

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Criar Ilusão 3

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode fazer uma ilusão durar 10 minutos após a quebra de concentração. Esta magia pode ser usada em conjunto com *Criar Ilusão*. Se gastar mais 40 pontos de mana, você estende a duração para 1 hora.

Mudar Pessoa 3

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Mudar Pessoa 2

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Com seu toque, você pode mudar a aparência de uma pessoa. Você pode modificar todas as características de uma pessoa. Se quiser copiar a aparência de um monstro, você deve também ser bem sucedido em um teste de Inteligência (dif 16).

Mudança Forçada

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Mudar Pessoa 3

Mana: 40

Dificuldade da Magia: [Von do oponente] + 8

Descrição: Com seu toque, você pode mudar a aparência de uma pessoa. Você pode modificar todas as características de uma pessoa. Se quiser copiar a aparência de um monstro, você deve também ser bem sucedido em um teste de Inteligência (dif 16).

Esta ilusão dura 1 hora. Se você gastar mais 40 pontos de mana na hora da conjuração, pode estender a duração para até 10 horas.



Classe

Alquimista (Revisado)

Descrição: O alquimista é o estudante da alquimia, a famosa arte do preparo de ingredientes materiais mágicos. Suas habilidades envolvem criar poções, encantamentos e outros efeitos semelhantes.

Bônus de Atributo:

Int +1
Von +1

Proficiências:

Usar Armas Simples
Ler Grimórios e Tomos de Magia

Lista de Habilidades:

Tiro de Energia

Habilidade (Magia) - Ação

Você pode disparar tiros de energia em seus inimigos.

Mana: 0

Dificuldade da Magia: [Von do oponente] + 6

Descrição: Este tiro de energia acerta automaticamente qualquer alvo visível causando 8 pontos de dano.

Criar Poção Básica

Habilidade - Ação

Você sabe fazer poções de vida e mana.

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

Você sabe fazer poções simples.

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.

Rajada de Energia

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: [Von do oponente] + 6

Descrição: Esta rajada de energia acerta automaticamente qualquer alvo visível causando 12 pontos de dano.



Encantar Arma

Habilidade (Magia) - Ação

Você pode deixar uma arma mais precisa.

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Apenas tocando na arma, você confere esta arma um bônus de +2 em todos os ataques realizados até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo.

Encantar Armadura

Habilidade (Magia) - Ação

Você pode deixar uma armadura mais resistente.

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Apenas tocando em uma armadura, você aumenta sua defesa em +1 até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo.

Arma Elemental

Habilidade (Magia) - Ação.

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Apenas tocando na arma, você confere esta arma +4 de dano de frio, fogo ou elétrico (escolha na hora de fazer a magia) até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo.

Soldar Magia

Habilidade (Técnica) - Ação

Você pode armazenar uma magia em qualquer objeto de vestimenta.

Mana: 100

Descrição: Tocando no objeto desejado (que pode ser uma capa, elmo, armadura, cinto, botas, luvas ou braceletes) você pode armazenar uma magia (conforme o ingrediente usado). Aquele que usar este objeto poderá fazer a magia como se a conhecesse, mas gastando mana normalmente. O alquimista demora cerca de 4 horas para soldar a magia, e o objeto ganha desenhos e detalhes de acordo com a magia escolhido.

Este objeto possui aura nula.

Especial: Você precisa de Pó de 4 Rubis (800 moedas), o ingrediente chave da magia desejada (Veja ao lado) e de um laboratório para prepará-la.

Ingrediente	Magia
Pena de Harpia	Sono
Pena de Coruja	Voar
Folha de Oliveira	Parede Invisível
Raiz de Carvalho	Escudo Mágico
Dente de Dragão	Bola de Fogo
Asa de Morcego	Invisibilidade
Rabo de Escorpião	Paralisar
Veneno de Cobra	Telecinésia
Olho de Basilisco	Teleporte
Flor de Lótus	Curar Ferimentos
Éter	Invocar Espíritos
Chifre de Unicórnio	Qualquer Magia

Criar Pergaminho Mágico

Habilidade - Ação

Você sabe fazer pergaminhos com magias armazenadas.

Mana: Variável

Descrição: Você pode criar um pergaminho mágico. 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.

Absorver Item Mágico

Habilidade - Ação

Descrição: Você pode absorver mana de qualquer item mágico. Quando fizer isto, o item mágico será inutilizado e você recupera toda a mana. Este item não pode ter aura nula.

Canalizar

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode fazer magia usando qualquer objeto na mão sem se preocupar se é canalizador.

Recarregar Mana

Habilidade (Técnica) - Ação

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

Alquimista - Habilidades Avançadas

Criar Poção Avançada

Habilidade - Ação

Você sabe fazer poções avançadas.

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.

Encantar Arma 2

Habilidade (Magia) - Ação

Você pode deixar uma arma mais precisa.

Requisito: Nível 5; Encantar Arma

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Apenas tocando na arma, você confere esta arma um bônus de +3 em todos os ataques realizados até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo.

Canalizar 2

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5; Canalizar

Descrição: Você pode conjurar magias usando qualquer armadura.

Duro de Matar

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você ganha +20 de vida.

Energia Expandida

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você ganha +20 de mana.

Recrutar Item Mágico

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 10

Mana: 120

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você pode criar um item mágico único e do jeito que quiser. Você demorará no mínimo 6 meses para concluí-lo, mas será único e terá a forma e poder desejado. O ingrediente deve ser um item mágico que tenha a quantidade de poder nivelada com o seu item desejado. Você e seu mestre devem discutir se o seu item é poderoso da mesma maneira que o item ingrediente. Ao criar seu item, os ingredientes serão inutilizados e se tornarão pó.

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



Poções e Ingredientes

Materiais do Alquimista

Ingredientes

O alquimista precisa dos ingredientes certos para fazer suas poções. A maioria é encontrada apenas em grandes academias arcanas, mas algumas são impossíveis de se comprar. Abaixo está a lista de ingredientes com seu custo e raridade.

INGREDIENTE	CUSTO	RARIDADE
Pena de Coruja	10	Comum
Folha de Oliveira	10	Comum
Raiz de Carvalho	10	Comum
Asa de Morcego	50	Comum
Rabo de Escorpião	50	Comum
Veneno de Cobra	50	Comum
Éter	50	Comum
Flor de Lótus	100	Comum
Rabo de Salamandra	100	Comum
Pena de Harpia	100	Incomum
Pó de Rubi	200	Comum
Olho de Basilisco	400	Incomum
Dente de Dragão	600	Raro
Coração de Grifo	1800	Raro
Ossos de Hidra	1900	Raro
Ovo de Basilisco	2000	Raro
Flor de Argusia	2100	Raro
Chifre de Unicórnio	---	Não se encontra
Sangue Fresco de Dragão	---	Não se encontra

Poções

A tabela abaixo lista das poções com uma breve descrição.

POÇÕES	DESCRIÇÃO
Poção do Caos	Poção caótica com efeitos aleatórios.
Poção da Ordem	Poção que elimina os efeitos da Poção do Caos
Poção da Explosão	Se arremessada causa uma explosão.
Poção do Retorno	Quem beber a poção se teleportará para o ultimo local que dormiu.
Poção da Velocidade	Poção que aumenta a velocidade do usuário.
Poção do Dragão	Permite o usuário soprar fogo como um dragão.
Poção do Mistério	Poção incomum com efeito aleatório.
Poção Fantasma	Deixa o usuário incorpóreo por 1 minuto.
Poção da Agilidade	Aumenta a Agilidade em +3 temporariamente.
Poção da Força	Aumenta a Força em +3 temporariamente.
Poção da Inteligência	Aumenta a Inteligência em +3 temporariamente.
Poção da Vontade	Aumenta a Vontade em +3 temporariamente.
Poção dos Deuses	Aumenta todos os atributos em +3 temporariamente.

Poção do Caos

Aura: Nula

Raridade: Comum (200 moedas)

Ingredientes: Éter e Flor de Lótus

A poção do caos pode ter qualquer cor, cheiro e viscosidade. Se preparada da maneira indicada aqui, ela será azul claro com um cheiro muito forte.

ESPECIAL
A pessoa que ingerir esta poção terá um efeito definido pela tabela abaixo. Role 2d6 e veja na tabela. Estes efeitos são permanentes e só podem ser revertidos com a Poção da Ordem.

Role 2d6	Reação
2	A poção é venenosa e causará 80 pontos de dano.
3	A poção é venenosa e causará 20 pontos de dano.
4	Você não consegue mais falar, apenas latir.
5	A pessoa perde todos os pêlos do corpo.
6	Seu corpo inteiro de enche de pêlo.
7	Uma desagradável ruga nasce no seu rosto.
8	O cabelo da pessoa que bebeu a poção mudará de cor (role na tabela de cores).
9	Plantas começam a brotar de seus ouvidos.
10	Nasce um olho na sua testa, mas este olho é cego.
11	Sua pele se enche de manchas azuis e nasce um rabo de porco em você.
12	Você se transforma em um coelho.

Poção da Ordem

Aura: Nula

Raridade: Comum (700 moedas)

Ingredientes: Éter, Pó de Rubi e Flor de Lótus.

Este líquido de cor roxa possui um cheiro muito forte e normalmente é colocado em frascos transparentes alongados.

ESPECIAL
A pessoa que ingerir esta poção eliminará qualquer anomalia causada pela Poção do Caos.

Poção da Explosão

Aura: Nula

Raridade: Comum (300 moedas)

Ingredientes: Éter, Rabo de Escorpião e Veneno de Cobra.

Este líquido verde e viscoso está bem lacrado em um frasco de vidro redondo. Normalmente possui um aviso de perigo, pois se o frasco romper pode explodir.

ESPECIAL
Se este frasco romper, uma grande explosão causa 20 de dano em todos que estiverem até 3 metros do frasco.

Poção do Retorno

Aura: Nula

Raridade: Incomum (1000 moedas)

Ingredientes: Olho de Basilisco, Asa de Morcego e Pena de Coruja.

Desenvolvido pelos feiticeiros e alquimistas de Solaris quando estudavam os segredos do teleporte, esta poção escura avermelhada possui um poder especial e muito útil para aventureiros.

ESPECIAL
Quando beber esta poção, você teleportará para o ultimo local que você dormiu.

Poção da Velocidade

Aura: Nula

Raridade: Incomum (1300 moedas)

Ingredientes: Olho de Basilisco e Pena de Harpia.

Criado pela primeira vez pelo grande alquimista Lokstin, esta poção permite o usuário mover incrivelmente rápido por 1 minuto.

ESPECIAL
Quando beber esta poção, você terá o dobro de ações no seu turno até o final da batalha.

Poção do Dragão

Aura: Nula

Raridade: Raro (1300 moedas)

Ingredientes: Dente de Dragão e Veneno de Cobra.

Esta poção desenvolvida pelos alquimistas da Academia Arcana de Draconus (situada em uma ilha perdida e desconhecida do mar do oeste) e é a tentativa de seus magos para se tornarem o que eles tanto desejam: Dragões. Este líquido é amarelado e está sempre gelado.

ESPECIAL
Quando beber esta poção, você poderá fazer um único sopro de fogo que causa 20 de dano em todos que estejam até 10 metros de você.

Poção Fantasma

Aura: Nula

Raridade: Raro (550 moedas)

Ingredientes: Raiz de Carvalho, Rabo de Salamandra, Éter e Pena de Harpia.

Esta poção transparente e sem cheiro foi criada pelos necromante alquimistas das terras centrais. Bebendo esta poção é a maneira mais segura de se tornar incorpóreo.

ESPECIAL
Quando beber esta poção, você fica incorpóreo por 1 minuto (ou até o final da batalha). Neste estado você não pode tocar em nada, atacar e nem ser atacado.

Poção do Mistério

Aura: Nula

Raridade: Comum (300 moedas)

Ingredientes: Folha de Oliveira, Éter e Pena de Harpia.

Esta poção pode ter qualquer cor, viscosidade ou cheiro. Ela é na verdade um erro na alquimia elementar. Foi descoberta pelo grande alquimista Lokstin.

ESPECIAL
Quando beber esta poção, pode acontecer qualquer um dos efeitos descritos abaixo (role 1d6).

Role 1d6	Reação
1	A poção é venenosa e causa 20 pontos de dano.
2	A poção é venenosa e causa 10 pontos de dano.
3	A poção é azeda e sem efeito
4	A poção é deliciosa e sem efeito
5	A poção é deliciosa e recupera 20 pontos de vida.
6	A poção é deliciosa e recupera 40 pontos de vida.

Poção da Força

Aura: Nula

Raridade: Raro

Ingredientes: Sangue Fresco de Dragão, Pó de Rubi, Raiz de Carvalho e Coração de Grifo.

Esta poção foi desenvolvida pelo grande alquimista Lokstin em seus últimos dias de vida. Apenas os maiores feiticeiros e alquimistas já reproduziram esta poção. É normalmente de um vermelho viscoso parecido com sangue, e é guardado em belos frascos com desenhos de dragões.

ESPECIAL
Quando beber esta poção, você ficará com Força +3 por 1 hora.

Poção da Agilidade

Aura: Nula

Raridade: Raro

Ingredientes: Sangue Fresco de Dragão, Folha de Oliveira e Flor de Argusia.

Esta poção foi desenvolvida pelo grande alquimista Lokstin em seus últimos dias de vida. Apenas os maiores feiticeiros e alquimistas já reproduziram esta poção. É normalmente de um vermelho viscoso parecido com sangue, e é guardado em belos frascos com desenhos de dragões.

ESPECIAL
Quando beber esta poção, você ficará com Agilidade +3 por 1 hora.

Poção da Inteligência

Aura: Nula

Raridade: Raro

Ingredientes: Sangue Fresco de Dragão, Rabo de Salamandra, Pena de Coruja e Ossos de Hidra.

Esta poção foi desenvolvida pelo grande alquimista Lokstin em seus últimos dias de vida. Apenas os maiores feiticeiros e alquimistas já reproduziram esta poção. É normalmente de um vermelho viscoso parecido com sangue, e é guardado em belos frascos com desenhos de dragões.

ESPECIAL
Quando beber esta poção, você ficará com Inteligência +3 por 1 hora.

Poção da Vontade

Aura: Nula

Raridade: Raro

Ingredientes: Sangue Fresco de Dragão, Ovo de Basilisco e Rabo de Escorpião.

Esta poção foi desenvolvida pelo grande alquimista Lokstin em seus últimos dias de vida. Apenas os maiores feiticeiros e alquimistas já reproduziram esta poção. É normalmente de um vermelho viscoso parecido com sangue, e é guardado em belos frascos com desenhos de dragões.

ESPECIAL
Quando beber esta poção, você ficará com Vontade +3 por 1 hora.

Poção dos Deuses

Aura: Nula

Raridade: Muito Raro

Ingredientes: Sangue Fresco de Dragão, Chifre de Unicórnio e Éter.

Esta poção foi desenvolvida pelo grande alquimista Lokstin em seus últimos dias de vida. Apenas os maiores feiticeiros e alquimistas já reproduziram esta poção. É normalmente de um vermelho viscoso parecido com sangue, e é guardado em belos frascos com desenhos de dragões.

ESPECIAL
Quando beber esta poção, você ganha +3 em todos os atributos por uma hora.





Reino de Tebryn

Continuação

Ektória

A Cidade do Herói Invencível

Regente: Lorde Esterlin II

População: 14.780 habitantes

Raças: Humanos (71%), Anões (28%) e Elfos (1%).

Religião: Tríade Divina (Hadorn e Mirah)

Fundação

Ektória foi construída sob as ruínas da antiga cidade-estado de Gardóvia. Foi a cerca de dois mil anos que a tropa liderada por Ektor Humelin (conhecido como Ektor, O Invencível) derrotou todo o exercito de gnolls de um poderoso dragão do fogo. Após enfrentar quase três mil gnolls, a tropa descansou por dois dias, até que o dragão retornou. Metade da tropa morreu no ataque, até Ektor conseguir acertar o peito do dragão com sua lança. A lenda conta que o sangue do dragão lavou as ruas da antiga cidade de Gardóvia e semeou a força da nova cidade de Ektória. Hoje esta historia é contada pelas estatuas espalhadas nas praças da cidade.

Passado

Gardóvia foi uma poderosa cidade-estado governada por um lorde louco e perverso chamado Dewoll. Vivia em conflito com o feudo visinho Stafford por causa da floresta ao leste. Quando os dragões chegaram, Dewoll tentou negociar com um dragão do fogo para juntos dominarem toda a região hoje conhecida como Tebryn. O dragão aceitou e voou junto com o exercito de Gardóvia e invadiram o feudo de Stafford. Com um golpe bem pensado, o dragão acabou com o exercito enfraquecido e voltou a Gardóvia agora desprotegida. O dragão devorou Dewoll e escravizou o povo.

O povo de Gardóvia tentava seguidamente reagir, deixando o dragão cada vez menos contente com seus servos. Foi ai que milhares de gnolls vindos do norte, fugindo do agora gigante reino de Dagothar, chegaram a região. Vários gnolls atacaram Gardóvia e o

dragão não fez nada. Foi ai que o dragão se ergueu e recrutou seu poderoso exercito de gnolls.

Regência

Ektória hoje é regida pela família Esterlin, que sentou ao trono após a junção da casa Esterlin com a então família regente O'Brien a cerca de 80 anos atrás. Bárbara O'Brien era a única filha do Lorde Theon O'Brien e casou com Ferath Esterlin. Tiveram 5 filhos e o mais velho, Rubert Esterlin, sentou ao trono após seu pai morrer de tuberculose. Rubert Esterlin casou com Emadeline Fallforth e tiveram um filho, Rubert Esterlin II, que hoje governa a cidade. Rubert Esterlin I, o pai, ainda vive e serve de conselheiro para seu filho sempre que ele precisa. Esterlin II tem apenas uma filha que casou com Harold O'Brien, que herdará o trono devolvendo o trono para a familia O'Brien.

Terreno

Ektória é um porto de muito movimento e faz a maioria das transições entre Tebryn, Dagothar e Londérien. O porto suporta navios de grande porte e é muito bem protegido pela guarda de Ektória que é extremamente competente e bem organizada. A região onde Ektória está localizada é cercada de bandos de gnolls que ainda infestam estas terras.

Guildas e Organizações

Carroça Vazia

Esta é a guilda mercante mais antiga de Ektória e é responsável pela maioria dos transportes de mercadoria que chegam ao porto. Sua principal rota é para Ulrich, a capital. O líder da guilda atualmente é Rinnard Janks.

Tigres dos Mares

Grupo de corsários independentes que ajudam a manter a costa livre de piratas e barcos ilegais. Possuem diversas embarcações espalhadas pela baia das frotas e além.

A Guarda Oficial

A famosa guarda de Ektória é conhecida por ter os guardas mais bem treinados e organizados de Tebryn. É separada em cinco divisões de acordo com cada região, mas quando há problemas gerais os oficiais levam o caso para o chefe da guarda Nathen Gulden. Gulden é famoso por ter desmascarado a antiga organização criminosa Hormus, que governava o leste do mar do comercio.

Pontos de Interesse

A Praça das Espadas

Grande praça aonde se situa o 'primeiro mercado' e as grandes lojas de Ektória. A praça em si é grande e no centro está a estatua de Ektor Humelin com um pé sobre a cabeça do dragão morto. É a ultima estatua da série que estão espalhadas pela cidade e que contam sobre sua fundação. A ferragem de Hick Forja-Fria se localiza em um dos extremos da praça.



Hick Forja-Fria

É o grande ferreiro anão de Ektória. É conhecido por fabricar armas de qualidade para todo o reino. Suas armas são mais caras, mas são extremamente resistentes. Ele pode fazer qualquer arma desejada.

Syndel Rosevox

Donzela filha de uma poderosa família nobre de Ektória, Syndel foi estudar magia na Academia Arcana de Oaklore, mas

logo o abandonou para estudar música, sua grande paixão. Lardurin, um elfo feiticeiro colega de Syndel em Oaklore, a procurou e ficou encantado com sua voz. Eles então começaram a vender garrafas mágicas contendo suas músicas (veja abaixo o item).

O Templo de Hadorn

Um dos maiores templos ao deus da guerra. Além de templo, é o quartel da Guarda Oficial e escritório de Rinnard Janks, o líder da guarda. Possui também local para treinamento de soldados.

Garrafa Cantante de Syndel

Aura: Nula

Raridade: Muito Raro (100 moedas)

Esta garrafa mágica só é encontrada com Syndel Rosevox em Ektória. É uma garrafa comum de vidro (normalmente com formas um pouco diferentes) vazia tampada com uma rolha. São perfeitas para viagens longas e cansativas. Syndel oferece garrafas com dois tipos de músicas: Relaxantes e Festivas.

ESPECIAL

Esta garrafa parece uma simples garrafa vazia tampada com uma rolha. Quando aberta, emite uma agradável música cantada por Syndel Rosevox de Ektória. Esta música pode ser tocada por até 4 horas, podendo ser interrompida tampando com a rolha novamente.



Malditos Gnolls!!!

Gnolls

Descrição Física

Gnolls são humanóides fedorentos, desonestos e trapaceiros que se assemelham às hienas. Possuem estatura e falam como humanos (com mistura de um tipo de latido).

Habitat/Sociedade

Vivem em grupos (tribos) nômades e vivem invadindo pequenas cidades e viajantes em estradas. Não são muito organizados, e como são trapaceiros, nunca confiam uns aos outros. Normalmente estipulam um líder por influência e só o seguem, pois sabem que em grupo é mais seguro e vantajoso em roubos e ataques.

Como são nômades, preferem andar em estradas, planícies e florestas.

Combate

São covardes e costumam atacar apenas quando tem certeza que podem vencer. Normalmente fazendo emboscadas e colocando armadilhas no caminho. Preferem sempre atacar um único oponente por vez, sendo os mais letais os primeiros.

Gnoll Guerreiro

Atributos

Força	4
Agilidade	5
Inteligência	2
Vontade	2

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 20

Defesa: 12 (Armadura de Couro e Escudo Pequeno)

Ataque Corporal:

Lança (For; Dano = 8/perfuração)

Habilidades:

Ataque em Grupo

Habilidade - Suporte

Descrição: O gnoll ganha +1 no ataque corporal para cada aliado que esteja atacando o mesmo alvo.



Gnoll Caçador

Atributos

Força	4
Agilidade	5
Inteligência	2
Vontade	2

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 20

Defesa: 11 (Armadura de Couro)

Ataque Corporal:

Adaga (Agi; Dano = 4/perfuração)

Ataque a Distância:

Arco de Caça (Agi; Dano = 8/perfuração)

Habilidades:

Flecha Aleijadora

Habilidade - Ação

Mana: 20

Descrição: Faça um ataque normal a distância com um arco. Você pode acertar o joelho ou outro local importante para a locomoção de seu oponente. Além de receber o dano, a vítima não poderá se movimentar até o final da batalha.

Gnoll Sanguinário

Atributos

Força	5
Agilidade	6
Inteligência	2
Vontade	3

Pontos de Vida: 30

Pontos de Mana: 30

Defesa: 11

Ataque Corporal:

Garras (Agi; Dano = 10/corte)

Habilidades:

Ataque em Grupo

Habilidade - Suporte

Descrição: Você ganha +1 no ataque corporal para cada aliado que esteja atacando o mesmo alvo.

Sede de Sangue

Habilidade - Ação

Descrição: Você pode beber o sangue de um inimigo morto no turno passado e receber bônus de +1 na força (e no dano) até o final da batalha. Este bônus é cumulativo.

Líder Gnoll

Atributos

Força	6
Agilidade	6
Inteligência	3
Vontade	4

Pontos de Vida: 50

Pontos de Mana: 30

Defesa: 14 (Armadura de Ossos e Escudo Grande)

Ataque Corporal:

Mangual Pesada (For; Dano = 12/contusão)

Habilidades:

Ataque em Grupo

Habilidade - Suporte

Descrição: Você ganha +1 no ataque corporal para cada aliado que esteja atacando o mesmo alvo.

Grito de Guerra

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito de guerra para seus aliados que receberão (assim como você) +1 em todas as rolagens até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo.

Sede de Sangue

Habilidade - Ação

Descrição: Você pode beber o sangue de um inimigo morto no turno passado e receber bônus de +1 na força (e no dano) até o final da batalha. Este bônus é cumulativo.



Sorrowland

Parte 2

Os Vales da Aurora

Os vales da aurora se localizam a leste do continente. É um local coberto por montanhas, colinas e vales. As pequenas cidades e vilarejos se concentram nos vales. Existem apenas duas grandes cidades: Amodos e Garmoor. Esta é a região onde se concentra grande parte da população humana, e a mais segura atualmente. Após o cataclismo, esta região foi a que sofreu menor impacto, pois se trata de uma região pedregosa e de pouca magia e natureza. Assim como todo o mundo, esta região apenas se tornou mais úmida e fria. Chuvas constantes, neblinas e nuvens pesadas cobrem o céu deixando este mundo cada vez mais sombrio e sem esperança.

Amodos

Esta grande cidade já foi o maior mercado da região. Hoje abriga refugiados de todo o mundo em busca de segurança atrás de suas muralhas. O mercado não existe mais pois ninguém quer sair da cidade, mas ainda é possível encontrar coisas perdidas entre os escombros do bairro do mercado. Diferente de Garmoor, Amodos não possui leis e por isso a cidade esta em constante caos e conflitos entre antigas guildas que querem governar a cidade. As quatro maiores guildas são: A Espada de Pedra, O Olho, A Aliança Mercante e A Ultima Comitiva.

A Espada de Pedra é a antiga guarda da cidade que se separou após a morte do barão Fitzgerald. Eles tomaram o poder e declararam lei marcial, mas foram derrubados após o golpe vindo da Guilda de Magia "O Olho", que se utilizou de seus últimos recursos mágicos para adquirir poder na corte. O conflito se intensificou após algumas guildas mercantes se juntarem formando a Aliança Mercante. Foi então que os refugiados das antigas cidades do Reino do Norte (outrora governado por Beleth) chegaram e ao ver o caos que assolava a cidade, criaram a Ultima Comitiva na esperança de estabelecer a paz na cidade. Hoje cada uma destas casas controla uma região da cidade. Algumas se juntam em momentos difíceis, mas

logo se separam quando começam os problemas internos. É um equilíbrio difícil que talvez um dia se resolva. Enquanto isso, o povo sofre e a cidade se desmancha em decadência.

Garmoor

A cidade de Garmoor era a maior cidade da região leste. A cidade se localiza aos pés de uma enorme montanha e seu desenvolvimento se deve a extração de metais da montanha. Garmoor exportava metais e pedras preciosas para o Reino do Norte e por isso era chamada popularmente de 'A Capital do Leste'. A cidade é governada pela família Flatchmark desde a sua fundação. Hoje é Lady Linsen Flatchmark quem está no poder. Filha do Lorde Rogan Flatchmark, Linsen herdou a bondade de seu pai. Ainda hoje aceita na cidade todos os foragidos que vem para a cidade, mesmo com a cidade sofrendo de superpopulação.

A cidade é dividida em duas partes, sendo uma a externa e outra a interna. A parte interna é uma cidadela construída entre as rochas da montanha. Um complexo de túneis leva para grupos de casas seguras e bem protegidas. A guarda da cidade é poderosa e protege a cidade principalmente na parte externa. Apesar dos tempos sombrios que assolam estas terras, Garmoor ainda consegue erguer um pouco de esperança.

Apesar disto, alguns antigos moradores ainda condenam a família Flatchmark por deixar qualquer um entrar. Ocasionalmente acontecem problemas graças a forasteiros maldosos ou amaldiçoados. A 30 anos atrás a cidade sofreu por lobisomens estarem a solta na cidade, espalhando a maldita licantropia pelos cidadãos.

Raças dos Vales da Aurora

Os humanos constituem 99,75% dos habitantes desta região. Os outros são divididos entre Néphlins perdidos, Bestiais refugiados e Etherianos filhos de humanos. Como os etherianos e néphlins se passam normalmente por humanos, não possuem problemas. Mas os bestiais seguidamente são discriminados por sua natureza animalesca (com exceção de pessoas cultas que conhecem sua verdadeira origem).

Raça de Sorrowland: Bestiais

Os bestiais são parecidos com humanos, mas são mais fortes, peludos e possuem garras de lobo nas mãos. Seus cabelos e pêlos podem ser pretos, marrons, ruivos ou até um tom verde bem escuro (extremamente raro). Sua arcada dentária se assemelha de grandes carnívoros, com fortes caninos e molares poderosos.

Os bestiais vivem em tribos e mantêm tradições antigas passadas de geração para geração. Antes do cataclismo, suas tribos vivem nas florestas sagradas e a protegiam com suas vidas. Possuíam um incrível contato com a natureza e podiam invocar poderosas forças da natureza para protegerem as florestas. Mas Beleth conseguiu acabar com a magia e a natureza do mundo. Os bestiais não podiam imaginar o que estava acontecendo. Eles acreditavam que eram os guardiões da natureza, assim como o sol e a lua. E isto fez eles se dividirem de opinião. Alguns acham que eles falharam em protegê-la, e que são os culpados por tudo. Outros acham que ela voltará e recompensará todos aqueles que ainda a protege.

Hoje, os druidas que perderam o contato com a natureza, veneram os últimos guardiões do mundo: o sol e a lua. Os druidas do sol podem curar e trazer vida a plantas, enquanto os druidas da lua podem se transformar em lobos e outros animais (Obs.: apenas bestiais podem ter esta classe, e deve escolher o caminho do sol ou da lua).

Atributos Iniciais:

Força	4
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Bárbaro, Druida do Sol e Druida da Lua.

Habilidade Automática:

Anatomia Bestial

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você possui garras que funcionam como uma arma corporal que causa 2 + [sua Força] de dano de corte. Em compensação, você é vulnerável a magia. Subtraia -2 da sua vontade para contar na dificuldade de magias do oponente.

Habilidades Extras

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

Seguidor da Lua 1

Habilidade - Suporte

Descrição: Você ganha Agilidade +1 e Vida +10.

Seguidor da Lua 2

Habilidade - Suporte

Requisito: Seguidor da Lua 1

Descrição: Você ganha um bônus de +3 nos ataques quando estiver lutando sob a luz da lua.

Seguidor do Sol 1

Habilidade - Suporte

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

Seguidor do Sol 2

Habilidade - Suporte

Requisito: Seguidor do Sol 1

Descrição: Você ganha um bônus de +2 na defesa quando estiver lutando sob a luz da sol.

